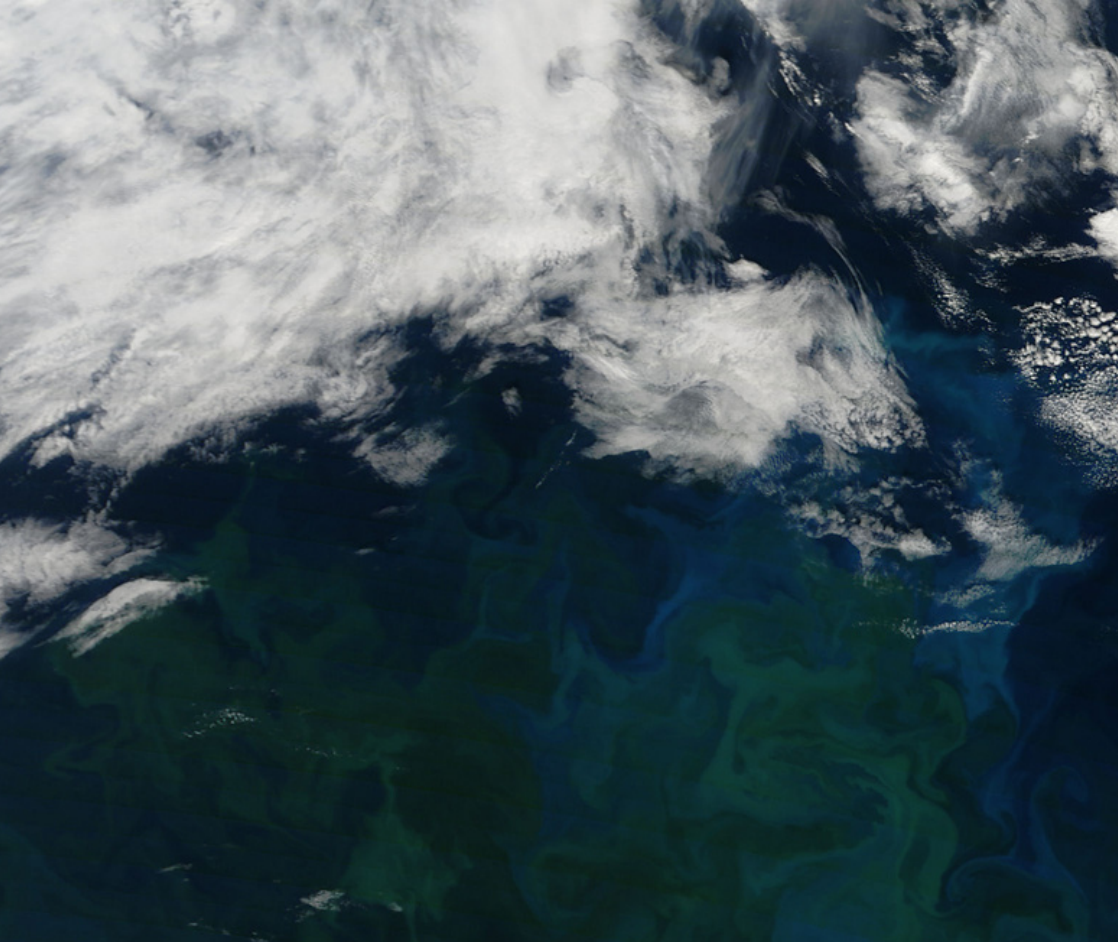


Pen & Paper
Climate Futures
Port of no Return?

Handbuch

KLIMA BILDUNG E.V.

Impressum

Klimabildung e.V.
Stühmeyerstr. 33
44787 Bochum
info@klimabildung.org

Autor:innen: Fabian Schäfer, Nathalie Dollbaum, Gregory Bonn, Wolfgang Lambotte, Inga Thao My Bui

Layout: Fabian Schäfer

Illustrationen:

- Außenumgebungen: Timm Kinitz
- Innenräume: Leo Strahl
- Character Porträts Spieler:innen: Helene Slodowski
- Character Porträts Nicht-Spieler-Charakter (NPCs): Helene Slodowski und Patricia Ließ

Lektorat: Pontus Grünbeck, Daniel Heßler

1. Auflage 26. November 2022

Steffen Grziwa

Climate Futures

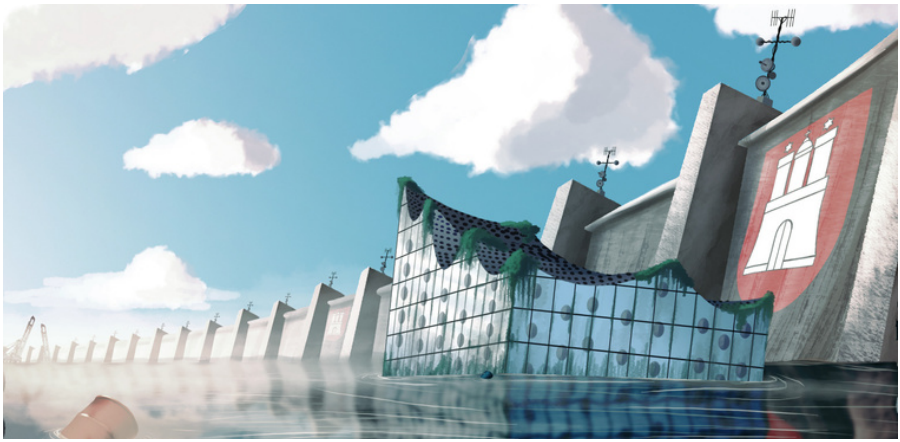
Port of no Return?

Klimabildung e.V.

Klimabildung e.V. ist ein Team aus engagierten Menschen, die sich kreativ, handlungsorientiert und wertschätzend für Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE), Klimagerechtigkeit und Nachhaltigkeit einsetzen.
In Zusammenarbeit mit Lehrpersonen, Schüler:innen und Studierenden entwickeln wir neue Formate an Schulen und Hochschulen. Damit vermitteln wir Grundlagen- sowie Handlungswissen zu Klimabildung und BNE. Unsere Projekte werden nicht für die Bibliothek entwickelt, sondern direkt umgesetzt. Dabei forschen wir an der Wirksamkeit und reflektieren unsere Arbeit.
Wir wollen einen Beitrag zur Bewältigung der Klimakrise leisten. Deswegen setzen wir uns aktiv für einen Wandel des Bildungssystems ein, um jungen Menschen die Werkzeuge an die Hand zu geben, die Zukunft schon heute zu gestalten. Weil wir nicht alles wissen, bilden wir uns gegenseitig weiter und arbeiten mit Expert:innen zusammen.

Vorwort

Mit Stift, Papier und Klimagerechtigkeit!



Laut den aktuellen Beiträgen zum IPCC-Bericht (IPCC, 2021: Zusammenfassung für die politische Entscheidungsfindung) ist es eindeutig, dass - sollten nicht rechtzeitig drastische Reduktionen erfolgen - sich das Klima bis Ende des Jahrhunderts noch deutlich weiter erwärmen wird. Bereits heute schon wirkt sich der Klimawandel auf viele Wetterextreme wie Dürren und Überschwemmungen in allen Weltregionen aus.

Wie wird unsere Welt in einer Zukunft mit verändertem Klima aussehen? Auf Grundlage dieser Frage will das Pen&Paper Climate Futures verschiedene Zukunftsszenarien spielerisch erfahrbar machen und dabei im Sinne der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) Wissensvermittlung und Handlungskompetenzen fördern.

In diesem nachspielbaren Abenteuer stehen die weitreichenden Folgen der Klimakrise für ein fiktives Hamburg im Jahr 2062 im Fokus. Dabei werden auch Handlungsmöglichkeiten erfahrbar gemacht.
Diese Art der spielerischen Geschichtenerzählung ist gerade im schulischen, aber auch im außerschulischen pädagogischen Kontext geeignet, um das Thema „Klima“ nachhaltig zu behandeln.

Zur Veröffentlichung am 26. November 2022 wurde dieses Abenteuer live von Spieler:innen und einem erfahrenen Spielleiter in der Klima-Arena in Sinsheim gespielt. Eine Aufzeichnung des Spiels findet ihr als Inspiration online unter folgendem QR-Code.

Inhaltsverzeichnis

01 Regelwerk

04 Charaktererstellung

07 Kurzbeschreibung Szenario

9 Die 3 Akte

11 Wichtige Charaktere

13 Prolog

15 Kapitel 1: Sturmwarnung

18 Kapitel 2: Alte Konflikte

22 Kapitel 3: Auf den Spuren von Dr. Dharma

26 Kapitel 4: Der Sturm

29 Kapitel 5: Der Morgen

30 Poetry: "Was wäre, wenn?"

Regelwerk

Fate Core System

Um Pen & Paper zu spielen, braucht es ein Regelwerk als Grundlage fürs Spiel. Für dieses Abenteuer wird das Regelwerk Fate Core vom Uhrwerk Verlag genutzt.
Dieses Regelwerk ist sehr auf das Erzählen einer Geschichte ausgelegt. Rechnen müsst ihr dabei kaum, dafür gibt es viele Freiheiten bei der Charaktererstellung.
In diesem Begleitmaterial werden euch die wichtigsten Regeln von Fate erklärt, damit ihr direkt losspielen könnt.
Online findet ihr zudem das komplette Regelwerk kostenlos zum Download unter folgendem Link:

fffutu.re/fate-regelwerk

Vorbereitung

Um anzufangen braucht ihr eigentlich nur folgende Dinge

- Stifte
- Papier: für jeden Charakter einen Charakterbogen
- mindestens 4 normale sechsseitige Würfel
- die Story
- Optional: das Regelwerk

Regelwerk

Kurzer Einblick in die wichtigsten Regeln von Fate Core

Aktionen

Wenn dein Charakter eine nennenswerte Aktion ausführt, muss darauf gewürfelt werden, ob und wie gut diese Aktion umgesetzt wird. Dazu suchst du dir deine passende Fertigkeit aus und würfelst mit allen 4 Würfeln. Der oder die Spielleiterin setzt eine Schwierigkeit fest, die übertrumpft werden muss.
Als Grundlage für dein Ergebnis dient der Fertigkeitswert. Für jeden Würfel der eine 5 oder 6 zeigt, kannst du +1 auf deinen Fertigkeitswert addieren. Für jede 1 oder 2, geht der Wert um -1 runter.

Beispiel: Jemand hat sich schwer verletzt und du setzt deine Fertigkeit "Erste Hilfe (+2)" ein. Du würfelst und bekommst 1, 3, 5, 6. Die 1 reduziert das Endergebnis um 1, die 3 kann man ignorieren und die 5 und 6 erhöhen das Ergebnis jeweils um 1. Insgesamt hast du durch das würfeln +1 auf deine Erste Hilfe bekommen und bist insgesamt bei +3.

Aspekte

Die Aspekte deines Charakters können genutzt werden, um Spielsituationen zu verändern, wenn es passt und die Spielleitung das erlaubt. Um ein Aspekt einzusetzen muss normalerweise 1 Fate-Punkt ausgegeben werden. Dafür kannst du

- +2 auf deine Aktion bekommen
- einen Wurf wiederholen
- jemand anderen mit +2 auf deren Aktion unterstützen.
- eine Probe für etwas anderes um 2 erschweren.

Beispiel: Die Schwierigkeit für die Aktion der schwer verletzte Person zu helfen war 4. Du kamst mit würfeln aber nur auf eine 3. Da du eine Krankenpfleger-Ausbildung hinter dir hattest und dir den Aspekt "Krankenpfleger" aufgeschrieben hast, kannst du für einen Fate-Punkt dein Aspekt einsetzen und weitere +2 auf den Wurf addieren. Damit hast du ein Ergebnis von +5 und die Aktion geschafft.

Regelwerk

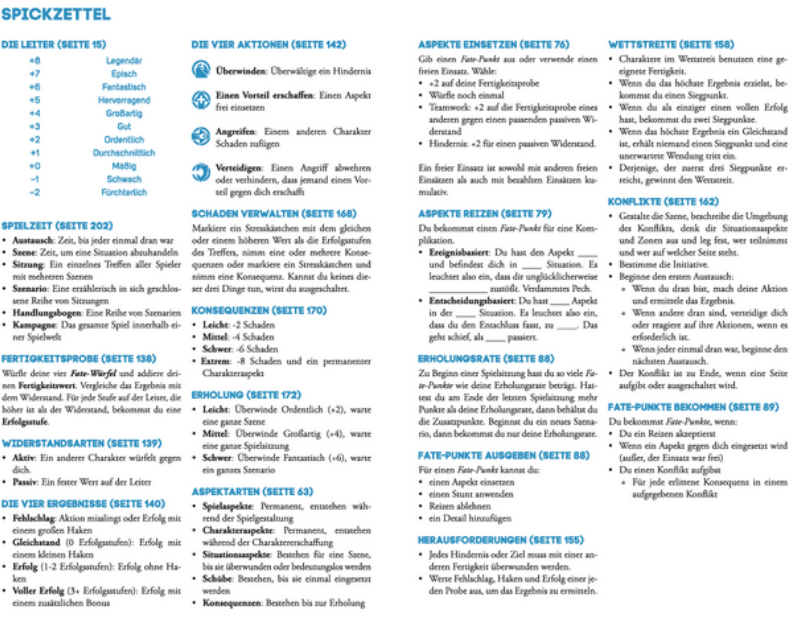
Kurzer Einblick in die wichtigsten Regeln von Fate Core

Stress und Konsequenzen

Wenn dein Charakter bei einer Aktion Schaden erleidet, erhöht sich der Stress um die Differenz des gescheiterten Wurfs.

Beispiel: Ein Trümmer fällt auf deinen Charakter (Probe mit Schwierigkeit 4) und dieser schafft es nicht schnell genug auszuweichen (Fertigkeit + Würfel ergaben 2). Die Differenz von Schwierigkeit zu Aktion ist 2.
Deswegen musst du bei dem Feld mit Stress 2 ein Kreuz einfügen. Ist dort bereits ein Kreuz, kannst du das Kreuz stattdessen im nächsthöheren Stressfeld machen, solltest du eins haben. Hast du keine höheren freien Stressfelder, bekommt dein Charakter stattdessen eine Konsequenz mit mindestens der Höhe der Differenz. Eine Konsequenz ist quasi ein negativer Aspekt, der auch gegen dich eingesetzt werden kann.

Spickzettel: Alles auf einen Blick



SPICKZETTEL

DIE LEITER (SEITE 15)

+8	Legendär
+7	Episch
+6	Fantastisch
+5	Hervorragend
+4	Großartig
+3	Gut
+2	Ordentlich
+1	Durchschnittlich
+0	Mäßig
−1	Schwach
−2	Fürchterlich

SPIELZEIT (SEITE 202)
- **Austausch**: Zeit, bis jeder einmal dran war
- **Szene**: Zeit, um eine Situation abzuhandeln
- **Sitzung**: Ein einzelnes Treffen aller Spieler mit mehreren Szenen
- **Szenario**: Eine erzählerisch in sich geschlossene Reihe von Sitzungen
- **Handlungsbogen**: Eine Reihe von Szenarien
- **Kampagne**: Das gesamte Spiel innerhalb einer Spielwelt

FERTIGKEITSPROBE (SEITE 138)
Würfle deine vier ***Fate-Würfel*** und addiere deinen **Fertigkeitswert**. Vergleiche das Ergebnis mit dem Widerstand. Für jede Stufe auf der Leiter, die höher ist als der Widerstand, bekommst du eine **Erfolgsstufe**.

WIDERSTANDSARTEN (SEITE 139)
- **Aktiv**: Ein anderer Charakter würfelt gegen dich.
- **Passiv**: Ein fester Wert auf der Leiter

DIE VIER ERGEBNISSE (SEITE 140)
- **Fehlschlag**: Aktion misslingt oder Erfolg mit einem großen Haken
- **Gleichstand** (0 Erfolgsstufen): Erfolg mit einem kleinen Haken
- **Erfolg** (1-2 Erfolgsstufen): Erfolg ohne Haken
- **Voller Erfolg** (3+ Erfolgsstufen): Erfolg mit einem zusätzlichen Bonus

DIE VIER AKTIONEN (SEITE 142)
- **Überwinden**: Überwältige ein Hindernis
- **Einen Vorteil erschaffen**: Einen Aspekt frei einsetzen
- **Angreifen**: Einem anderen Charakter Schaden zufügen
- **Verteidigen**: Einen Angriff abwehren oder verhindern, dass jemand einen Vorteil gegen dich erschafft

SCHADEN VERWALTEN (SEITE 168)
Markiere ein Stresskästchen mit dem gleichen oder einem höheren Wert als die Erfolgsstufen des Treffers, nimm eine oder mehrere Konsequenzen oder markiere ein Stresskästchen und nimm eine Konsequenz. Kannst du keines dieser drei Dinge tun, wirst du ausgeschaltet.

KONSEQUENZEN (SEITE 170)
- **Leicht**: -2 Schaden
- **Mittel**: -4 Schaden
- **Schwer**: -6 Schaden
- **Extrem**: -8 Schaden und ein permanenter Charakteraspekt

ERHOLUNG (SEITE 172)
- **Leicht**: Überwinde Ordentlich (+2), warte eine ganze Szene
- **Mittel**: Überwinde Großartig (+4), warte eine ganze Spielsitzung
- **Schwer**: Überwinde Fantastisch (+6), warte ein ganzes Szenario

ASPEKTARTEN (SEITE 63)
- **Spielaspekte**: Permanent, entstehen während der Spielgestaltung
- **Charakteraspekte**: Permanent, entstehen während der Charaktererschaffung
- **Situationsaspekte**: Bestehen für eine Szene, bis sie überwunden oder bedeutungslos werden
- **Schübe**: Bestehen, bis sie einmal eingesetzt werden
- **Konsequenzen**: Bestehen bis zur Erholung

ASPEKTE EINSETZEN (SEITE 76)
Gib einen *Fate-Punkt* aus oder verwende einen freien Einsatz. Wähle:
- +2 auf deine Fertigkeitsprobe
- Würfle noch einmal
- Teamwork: +2 auf die Fertigkeitsprobe eines anderen gegen einen passenden passiven Widerstand
- Hindernis: +2 für einen passiven Widerstand.

Ein freier Einsatz ist sowohl mit anderen freien Einsätzen als auch mit bezahlten Einsätzen kumulativ.

ASPEKTE REIZEN (SEITE 79)
Du bekommst einen *Fate-Punkt* für eine Komplikation.
- **Ereignisbasiert**: Du hast den Aspekt ____ und befindest dich in ____ Situation. Es leuchtet also ein, dass dir unglücklicherweise ____ zustößt. Verdammtes Pech.
- **Entscheidungsbasiert**: Du hast ____ Aspekt in der ____ Situation. Es leuchtet also ein, dass du den Entschluss fasst, zu ____. Das geht schief, als ____ passiert.

ERHOLUNGSRATE (SEITE 88)
Zu Beginn einer Spielsitzung hast du so viele *Fate-Punkte* wie deine Erholungsrate beträgt. Hattest du am Ende der letzten Spielsitzung mehr Punkte als deine Erholungsrate, dann behältst du die Zusatzpunkte. Beginnst du ein neues Szenario, dann bekommst du nur deine Erholungsrate.

FATE-PUNKTE AUSGEBEN (SEITE 88)
Für einen *Fate-Punkt* kannst du:
- einen Aspekt reizen
- einen Stunt anwenden
- Reizen ablehnen
- ein Detail hinzufügen

HERAUSFORDERUNGEN (SEITE 155)
- Jedes Hindernis oder Ziel muss mit einer anderen Fertigkeit überwunden werden.
- Werte Fehlschlag, Haken und Erfolg einer jeden Probe aus, um das Ergebnis zu ermitteln.

WETTSTREITE (SEITE 158)
- Charaktere im Wettstreit benutzen eine geeignete Fertigkeit.
- Wenn du das höchste Ergebnis erzielst, bekommst du einen Siegpunkt.
- Wenn du als einziger einen vollen Erfolg hast, bekommst du zwei Siegpunkte.
- Wenn das höchste Ergebnis ein Gleichstand ist, erhält niemand einen Siegpunkt und eine unerwartete Wendung tritt ein.
- Derjenige, der zuerst drei Siegpunkte erreicht, gewinnt den Wettstreit.

KONFLIKTE (SEITE 162)
- Gestalte die Szene, beschreibe die Umgebung des Konflikts, denk dir Situationsaspekte und Zonen aus und leg fest, wer teilnimmt und wer auf welcher Seite steht.
- Bestimme die Initiative.
- Beginne den ersten Austausch:
  - Wenn du dran bist, mach deine Aktion und ermittele das Ergebnis.
  - Wenn andere dran sind, verteidige dich oder reagiere auf ihre Aktionen, wenn es erforderlich ist.
  - Wenn jeder einmal dran war, beginne den nächsten Austausch.
- Der Konflikt ist zu Ende, wenn eine Seite aufgibt oder ausgeschaltet wird.

FATE-PUNKTE BEKOMMEN (SEITE 89)
Du bekommst *Fate-Punkte*, wenn:
- Du ein Reizen akzeptierst
- Wenn ein Aspekt gegen dich eingesetzt wird (außer, der Einsatz war frei)
- Du einen Konflikt aufgibst
  - Für jede erlittene Konsequenz in einem aufgegebenen Konflikt

Quelle: https://faterpg.de/download/offizielles_material/fate_core_turbo-fate_fate_accelerated/Fate_Core_Spickzettel.pdf

Charaktererstellung

Fate Core System

Ihr habt euch nun mit dem Regelwerk ein wenig vertraut gemacht. Doch bevor es losgehen kann, gilt es noch eure Charaktere, die ihr innerhalb der Story spielen möchtet, zu erstellen. Also ran an die Charakterbögen und das verlinkte Regelwerk und loslegen mit der Kreation eurer fiktiven Spielfigur!

Charaktererstellung

Um einen Charakter zu erstellen, braucht es einen Charakterbogen. Dieser kann entweder digital oder ausgedruckt genutzt werden.
Für die weitere Charaktererstellung ist es wichtig, den Charakterbogen vor sich zu haben.

https://fffutu.re/fate-charakter

Charaktererstellung

Fate Core System

Allgemeines

Suche dir für deinen Charakter einen Namen aus und beschreibe ihn bzgl. Aussehen, Kleidung, Beruf etc.
Wenn du dir noch nicht sicher bist, kannst du diesen Schritt auch später nachholen.
Du hast eine Erholungsrate von 3 alias du hast drei Fate-Punkte.

Aspekte

Denke dir unter "Aspekte" zuerst ein Konzept und ein Dilemma für deinen Charakter aus. Frage dich, was dein Charakter früher schon für Geschichten alleine und mit den anderen erlebt hat und wie diese den Charakter geprägt haben. Fülle mit 3 Aspekten aus den Geschichten die letzten drei freien Aspekte aus.

Fertigkeiten

Denke dir aus welche "Fertigkeiten" dein Charakter hat oder nutze die Liste im Regelwerk.
Du hast eine Fertigkeit auf +4, zwei auf +3, drei auf +2 und 4 auf +1. Je höher der Fertigkeitswert ist, desto besser ist die Fertigkeit.

Stunts

Hier kannst du dir drei "Stunts" ausdenken oder im Regelwerk danach stöbern. Stunts können die Art und Weise verändern, wie du deine Fertigkeiten einsetzen kannst. Fallen dir auf Anhieb keine drei Stunts ein, kannst du sie auch nachträglich während des Spielens einfügen.

Extras

Dieses Feld kann erstmal leer gelassen werden.

Stress

Dein Charakter startet mit jeweils 2 Slots in körperlichem und geistigem "Stress".
In belastenden und gefährlichen Situationen und Kämpfen, kann es dazu kommen, dass der Charakter "Stress" erfährt und dadurch Konsequenzen erfährt. Stress und Konsequenzen sind quasi deine Lebensanzeige.

Charaktererstellung

Beispiele aus dem Abenteuer vom 26. November 2022

Cora Martens, 33 Jahre alt, ist gebürtige Hamburgerin und ist Mechanikerin und IT-Experting. Sie trägt Alltagskleidung, ist 186 cm groß, hat hellbraune Augen, ist schlank und hat eine sportliche Figur. Sie ist ein rationaler Charakter, eher ruhig, ehrlich, braucht länger um Menschen zu vertrauen. Ihre Lieblingstiere sind Seehunde.
Cora hat kein gutes Verhältnis zu ihren Eltern, dafür aber zu ihrer kleinen Schwester, ist früh ausgezogen und stand auf eigenen Beinen.

Liz Meira, 26, kommt aus Bayern und wohnt in Hamburg, wo sie als Medizinerin aerbeitet sowie ein Praktikum beim Rettungsdienst macht. Sie 155 cm groß, hat grüne Augen, eine zierliche Figur und trägt eher alternative Kleidung.
Zudem ist sie Tierlieb, vegan, extrovertiert und eigentlich ein sehr lieber und fröhlicher Mensch. Grün ist Lieblingsfarbe
Sie ist Lesbisch und kommt aus einer linke Familie, ihre Mutter war Aktivistin bei Fridays for Future.

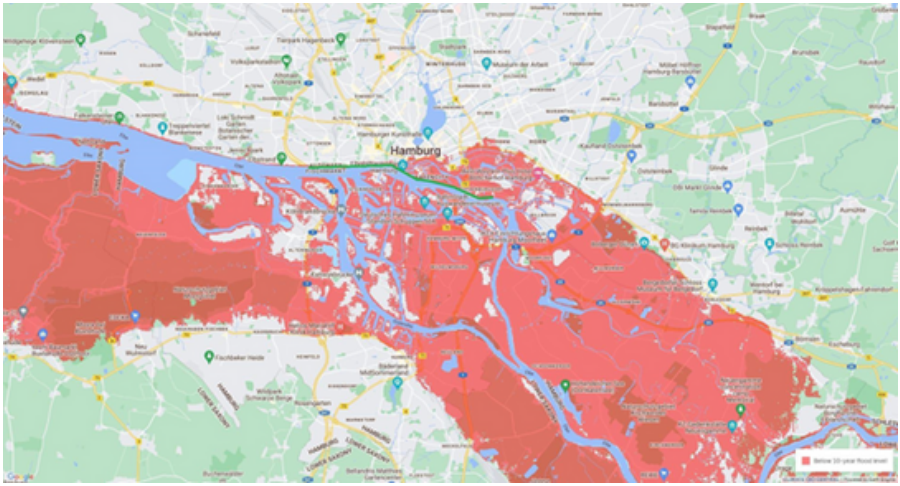
Arun "Der Käpt'n" Hab ist 63 Jahre alt und Hamburger Jung. Er lebt auf'm Schiff, wo auch immer es halt ankert. Dort arbeitet er auch als Käpt'n und fährt mit seinem Kutter alles, was gefahren werden muss.
Er hat darüber hinaus große Probleme mit Tee und Technik, denner ist ein furchtbar analoger Mensch.
Seine Eltern, Mutter deutsche, Vater kambodschaner, sind beide bei Panik wegen des Y2K-Bugs direkt nach der Geburt ums Leben gekommen. Aufgewachsen Ist er daher in Kiel bei den Kolleg:innen aus der Werft seiner Mutter.

Eva Calden, 42, stammt aus einer kleinen Gemeinde in der Nähe von Bad Segeberg und lebt an den Wochenenden oder wenn sie Urlaub hat auch dort. Ihre Familie hält Pferde, Esel und Alpakas und bietet Wandern mit Tieren und Tier-Therapie an. Sie arbeitet als Funkerin und wohnt während ihrer Arbeitszeit in einer WG in Hamburg-Harburg.
Eva liebt es, für andere zu kochen, und bringt meist bergeweise Tupperdosen mit Snacks und Mittagessen für alle mit. Eigentlich ist Eva studierte Meeresbiologin, hat nach mehreren Einsätzen auf Studienfahrten aber beschlossen, lieber in Küstennähe zu arbeiten.

Story

Kurzbeschreibung Szenario - Nur für die Spielleitung*

Karte von Hamburg (Grün - Der Damm, Rot - Überflutet oder beschädigt)



WARNUNG: Hier dürfen nur diejenigen lesen, die die Story bereits kennen oder die Spielleitung übernehmen. Für Mitspieler:innen empfehlen wir nicht rein zu schauen, um das Spielerlebnis zu erhalten.

Wir schreiben das Jahr 2062 und viele Teile Norddeutschlands sind aufgrund des globalen Anstiegs des Meeresspiegels von der Überflutung bedroht. Städte wie Oldenburg, Bremerhaven und Bremen liegen unter dem Meeresspiegel und werden regelmäßig von starken Sturmfluten heimgesucht. Viele der ehemaligen Bewohner:innen sind nach Süden oder in Richtung Hamburg geflüchtet. Dort spielt auch unser Abenteuer.

Hamburg ist im Jahr 2062 zweigeteilt. Während das Hamburg nördlich der Elbe größtenteils von den Überflutungen verschont geblieben ist, sind die südlichen Stadtteile wie Harburg und Kirchwerder durch Sturmfluten stark in Mitleidenschaft gezogen worden. Die Bewohner:innen dieser Stadtteile sind besonders wütend, weil die Budgets zur Pflege der Dämme in ihren Teilen Hamburgs einem Großprojekt zum Opfer gefallen sind: Dem Damm.

Auch der Hafen ist Opfer einer großen Sturmflut geworden und zwischen alten Kränen, die aus dem Wasser ragen, und angeschwemmten Containern, hat sich eine größere Gruppe von Geflüchteten versammelt und aus Schrott eine neue Heimat aufgebaut.

Story

Kurzbeschreibung Szenario

Doch nach Neu-Hamburg, wie der nördliche Teil nun genannt wird, werden sie nicht reingelassen. Denn die Neu-Hamburger:innen haben nach der Zerstörung des Hafens einen nie dagewesenen wirtschaftlichen Abschwung erlebt und viele haben Angst davor, noch mehr Menschen in die Stadt aufzunehmen.

Getrennt werden die beiden Lager durch eine gigantische Wasserschutzanlage: Den Damm. Dieser wurde vor 10 Jahren errichtet, um die nördliche Stadt Hamburg vor den Fluten der Elbe zu schützen. Der Damm erstreckt sich über die gesamte südliche Küste Neu-Hamburgs und besteht aus mehreren großen Betonanlagen, die sich bei Bedarf hochfahren lassen. Erdacht und erbaut wurde die Anlage von der Professorin Dr. Evelynn Dharma, einer Ingenieurin, die an der Hamburger Universität gelehrt hat. Sie wollte ursprünglich den Damm weiter abwärts der Elbe platzieren, um so auch die südlichen Gebiete wieder trockenzulegen. Doch die damalige Hamburger Bürgerschaft entschied sich dagegen und schnitt die südlichen Gebiete von diesem Hochwasserschutz ab. Erbost darüber schnappte sich Dr. Dharma alle ihre Unterlagen und verschwand spurlos. Seitdem existiert die Anlage zwar, aber die Wartung stellt sich als schwierig heraus, ohne über die Pläne von Dr. Dharma zu verfügen. Was viele Bürger:innen nicht wissen: Der Damm ist momentan nicht wirklich funktionstüchtig und eine ganze Armee an Ingenieur:innen versucht im Hintergrund verzweifelt die Anlage zu reparieren. Genau zu dieser ungünstigen Zeit braut sich ein Orkan mit potenziell sehr gefährlichen Regenmassen über der Nordsee zusammen.

In diese schwierige Situation werden unsere Spieler:innen geworfen. Sie sind Teil einer kleinen maritimen Rettungseinheit in Neu-Hamburg und sind die Crew eines Rettungsschiffs, welches aus einem alten Militärschiff zusammengebaut wurde. Sie bekommen die Aufgabe, aufgrund der bevorstehenden Katastrophe Dr. Dharma zu finden und den Damm wieder funktionstüchtig zu machen.

Story

Das Abenteuer in 3 Akten - Nur für die Spielleitung

Aufgeteilt wird das Abenteuer grob in drei Akte die unterschiedlich gelöst werden können und alle große Auswirkungen auf das Ende des Abenteuers haben. Dabei müssen die Spieler:innen sowohl soziale als auch körperliche Aufgaben meistern. Die Akte teilen sich folgendermaßen auf:

1. Akt: Die Suche nach Dr. Dharma

Die Spieler:innen müssen sich zunächst an die Spuren von Dr. Dharma heften. Dabei finden sie heraus, dass Dr. Dharma vor 10 Jahren nach Harburg geflüchtet ist. Dort verläuft sich ihre Spur zunächst. Die Spieler:innen müssen also nach Harburg aufbrechen und mit den Geflüchteten dort sprechen. Leider sind diese nicht gerade positiv auf die Neu-Hamburger eingestellt und weigern sich zu helfen. Die Spieler:innen werden mit dem Leid und der Wut konfrontiert, welche die Entscheidung des Hamburger Senats vor 10 Jahren verursacht hat. Hier müssen die Spieler:innen durch soziale Interaktion oder durch List weiterkommen, um die Tochter von Dr. Dharma zu finden. Diese erklärt allerdings, dass sie nicht bereit ist, den Spieler:innen zu helfen. Ganz im Gegenteil: Die Harburger:innen wissen um die drohende Sturmflut und sind mit ihren schwimmenden Häusern gut gewappnet. Sie wollen, dass der Damm weiter defekt bleibt, damit die Neu-Hamburger:innen ihre eigene Medizin zu schmecken bekommen.

Story

Das Abenteuer in 3 Akten

2. Akt: Pläne schmieden

Nachdem die Spieler:innen alle Informationen aus Akt 1 gefunden haben, müssen sie Pläne schmieden, wie sie die Katastrophe aufhalten. Dazu müssen sie einerseits zwischen den zwei verfeindeten Parteien vermitteln und sich andererseits darauf vorbereiten, besonders betroffene Gebiete vor der Sturmflut zu schützen. Die Harburger:innen helfen nur, wenn die Neu-Hamburger sich darauf einlassen, allen Geflüchteten eine neue Heimat zu bieten. Die Hamburger Bürgerschaft erweist sich allerdings als sehr stur und bezeichnet die Harburger:innen als Terrorist:innen. Hier ist viel Fingerspitzengefühl gefragt und es werden einige Dinge aus der Vergangenheit enthüllt.

3. Akt: Die Rettung

Nachdem die Spieler:innen alle Parteien vereint haben, müssen sie ihre Pläne in die Tat umsetzen. Sie müssen rechtzeitig den Damm reparieren, alle von der Flut betroffenen Gebiete evakuieren und nach der Sturmflut bei der Beseitigung ihrer Folgen helfen. Je nachdem, wie sich die Spieler:innen in Akt 1 und Akt 2 angestellt haben, gestaltet sich die Rettung deutlich einfacher oder schwieriger. Nur wenn alle verfeindeten Parteien vereint sind und alle Hamburger:innen an einem Strang ziehen, kann die Stadt komplett gerettet werden.

Legende

Im Laufe der Story werden euch immer wieder die folgenden Symbole begegnen. Diese sollen es der Spielleitung erleichtern zu wissen, welche Infos nur für die Spielleitung bestimmt sind, welche Hinweise die Spieler:innen herausfinden können, wann eine wegweisende Entscheidung ansteht, ob etwas Auswirkungen auf den späteren Verlauf hat und falls verschiedene Szenarien anstehen, wie es weitergehen könnte.

Nur Infos für die Spielleitung

Hinweise für die Spieler:innen

Eine Entscheidung steht an

Etwas hat Auswirkungen auf den späteren Verlauf

Es gibt verschiedene Szenearioen, wie es weite geht

Story

Wichtige Charaktere

Elisa Dharma

Die Aktivistin

Elisa ist die Tochter von Dr. Evelynn Dharma, dem Kopf hinter dem Damm. Sie ist 21 und lebt in Harburg, wo sie mit wachsendem Zorn auf Neu-Hamburg blickt. Ihre Mutter verstarb vor 3 Jahren und hat Elisa ihre Forschungen inklusive der dazugehörigen Daten hinterlassen.

Elisa ist relativ klein, hat sonnengebräunte Haut und braune Augen. Sie hat kurze braune Haare die sie auf der rechten Seite mit einem Undercut trägt. Außerdem hat sie ein Piercing an der Lippe sowie eins an der linken Augenbraue. Sie trägt meistens eine blaue Latzhose, darunter ein schwarzes Shirt und schwere Arbeitsstiefel. In Gedenken an ihre Mutter trägt sie außerdem meist ihren langärmigen Laborkittel.

Sörensen ist seit 20 Jahren die Chefin der Hamburger Feuerwehr im Hafengebiet. Sie ist 64 Jahre alt und körperlich immer noch gut in Form. Sie versucht stets sehr korrekt und genau zu wirken, weshalb sie bei ihren Mitarbeiter:innen den Ruf hat, bei kleinsten Fehlern direkt einzugreifen.

Sörensen ist 1,85m groß und trägt stets ihre Marineuniform und ihren Kapitänshut. Sie trägt ihr mit grauen Strähnen durchzogenes blondes Haar stehts zu einem hohen Dutt gebunden, der genau unter ihrer Kapitänsmütze herausragt. Ihr Gesicht ist streng und von einigen Falten durchzogen. Ihre stechenden blauen Augen fallen besonders auf.

Kapitänin Wilma Sörensen

Chefin der Feuerwehr

Story

Wichtige Charaktere

Hinnerk Hinrichsen

Bürgermeister von Harburg

Hinrichsen ist ein alter eingefleischter Harburger, der seit 5 Jahren das inoffizielle Amt des Bürgermeisters innehält. Eigentlich gehört Harburg formell weiterhin zu Hamburg, da sich die Harburger aber immer weiter von Neu-Hamburg entfernt haben, haben diese kurzerhand Hinrichsen zu ihrem eigenen Bürgermeister gewählt.

Hinrichsen ist 2,00m groß und mit Anfang 70 hat er schon viel erlebt, ist aber immer noch gut in Schuss. Er ist breit gebaut und trägt meist einen dicken Pullover, eine Arbeitshose und schwere Stiefel. Darüber trägt er wie viele Harburger den klassischen Friesennerz und eine Elbsegler-Kappe auf dem Kopf, unter welcher seine wilden grauen Haare zum Vorschein kommen. Markant sind auch sein grauer Vollbart und seine grünen Augen.

Sonderlund ist die eigentliche Bürgermeisterin von Hamburg. Sie hat eine steile Politik-Karriere hinter sich und gilt allgemein als harte Vertreterin der Interessen von Neu-Hamburg.

Sie ist stets gut gekleidet in einem schwarzen Hosenanzug. Sie ist 1,85m groß und 42 Jahre alt. Sie trägt meist eine Brille und ihr blondes Haar in einer schicken Kurzhaarfrisur.

Svenja Sonderhold

Bürgermeisterin von Hamburg

Story

Prolog

Wir schreiben das Jahr 2062 und an den Küsten Norddeutschlands hat sich einiges verändert. Dies hat vor allem mit dem globalen Anstieg des Meeresspiegels zu tun, der mit der Zeit immer mehr zugenommen hat. Als dann in der Antarktis der “Thwaites Gletscher” kollabierte, bedeutete dies für viele Gegenden an der Nordsee eine existenzielle Bedrohung. Der globale Meeresspiegel stieg stark an, was zur Folge hatte, dass Städte wie Bremen, Oldenburg und Hamburg unter stärkeren Sturmfluten zu leiden hatten und viele der Deiche an den Küsten verstärkt werden mussten, um das Wasser zurückzuhalten. Viele kleinere Ortschaften und Teile der Inseln wurden vom Nordseewasser überschwemmt und die ehemaligen Bewohner:innen machten sich auf den Weg nach Süden oder in die größeren Städte in Norddeutschland. Unsere Geschichte soll heute aber in Hamburg spielen, das sich ebenfalls verändert hat.

2050 wurden bei einer noch nie dagewesenen Sturmflut große Teile des Hamburger Hafens sowie viele Stadtteile südlich des Hafens und Elbabwärts überflutet. Viele der Stadtteile wurden danach nicht wieder aufgebaut, da man befürchtete, sie würden ab jetzt regelmäßig den Fluten standhalten müssen. Die Schäden am Hafen waren so groß, dass dieser für mehrere Jahre seinen Betrieb einstellen musste.

Story

Prolog

Der wirtschaftliche Kollaps des Hafens riss ein großes Loch in den Hamburger Haushalt, was die Aufräumarbeiten zusätzlich erschwerte. Außerdem schien der bisherige Flutschutz unzureichend gewesen zu sein, weshalb man sich dazu entschied, viel Geld in ein neues Projekt zur Abwehr von Sturmfluten zu stecken. Dieses Projekt wird im Volksmund nur “Der Damm” genannt.

Der Damm ist eine riesige Wallanlage aus Beton, die sich über 10 km vom Altonaer Fischmarkt bis hin zu den Elbbrücken erstreckt. Er ist ausgerüstet mit modernsten Fluttoren, die auch die stärksten Fluten der Nordsee aufhalten sollen. Doch hat man beim Bau dieser Anlage nicht an die Menschen südlich der Elbe und in den weiterhin zerstörten Gebieten Hamburgs gedacht. Denen wurden zwar weitere moderne Dämme versprochen, doch der Damm fraß so viele Ressourcen, dass für zusätzliche Schutzmaßnahmen kaum Platz war. 2052 wurde der Damm unter großem Protesten der Menschen in Südhamburg eingeweiht, doch die Proteste wurden ignoriert.

10 Jahre später seht ihr die majestätische Anlage des Damms vor euch. Ihr befindet euch in der Zentrale des deutschen Wetterdienstes, einem runden Glasbau, der euch ein bisschen an eine Schiffsbrücke erinnert. Gerade seht ihr euch die neusten Wettermeldungen an. Denn ihr seid Mitglied der “Sonderwache für Naturkatastrophen (F33)” der Hamburger Feuerwehr und seid mit eurem Schiff, der Elbperle, dafür verantwortlich, die Hansestadt in Fällen von Naturkatastrophen vor großem Schaden zu bewahren.

Story

Kapitel 1: Sturmwarnung

Charaktere: Die Spieler:innen, Kapitänin Sörensen
Länge: ca. 30 Minuten
Musik / Sounds: Möwen, Murmeln von Menschen, Meeresrauschen

Zusammenfassung

Wir lernen die Spieler:innen und ihr Schiff kennen. Sie erhalten die Warnungen bezüglich eines Sturmes, der sich aktuell auf der Nordsee zusammenbraut und haben die Möglichkeit sich den Damm von innen anzusehen.

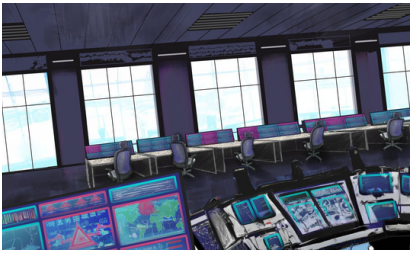
Ablauf

Wir beginnen unser Abenteuer an einem Herbstmorgen im Personalraum der Sonderwache F33 in der Nähe des Damms. Die Spieler:innen stellen sie sich einzeln vor und werden dann in das Lagezentrum der Wache zu einem Gespräch mit Kapitänin Sörensen gebeten. Sörensen ist die Vorgesetzte der Spieler:innen und Leiterin der Sonderwache F33. Das Lagezentrum der Wache befindet sich in einem runden Glasbau an der Spitze des Gebäudes, aus welchem heraus sich die gesamte Elbe und auch der Damm überblicken lassen.

Story

Kapitel 1: Sturmwarnung

Das Lagezentrum ist gespickt mit Monitoren, die aktuelle Wetterberichte, Pegelstände und Kamerabilder zeigen. In der Mitte des Raumes befindet sich ein großer Tisch, in den ein gewaltiger Monitor eingelassen ist. Er zeigt eine Karte von Hamburg und der Nordseeküste.



Sörensen empfängt die Spieler:innen freundlich und beginnt mit ihrem Briefing:

„Orkan Henri liegt über der Nordsee und wird innerhalb der nächsten 12 Stunden Hamburg erreichen. Die Meteorolog:innen rechnen mit Windgeschwindigkeiten von über 200 km/h und starken Regenfällen, die im Stadtgebiet zu Überschwemmungen führen werden. Außerdem fällt das Eintreffen des Sturms auf die Flut, was dazu führen wird, dass das Tidehochwasser wahrscheinlich hoch ausfallen wird. "

Sörensen bekräftigt allerdings, dass der Damm die größten Schäden abhalten wird.

Infos zum Herausfinden* für die Spieler:innen *

Sörensen wirkt zu eurer Verwunderung seltsam nervös.

Sie gibt den Spieler:innen noch eine Aufgabe für den heutigen Tag:

Sörensen möchte, dass die Spieler:innen nach Harburg aufbrechen, um Dr. Dharma zu suchen. Diese war Leiterin des Bauprojektes rund um den Damm und hat die Pläne für den Damm entwickelt. Die Spieler:innen sollen die Originalpläne beschaffen. Als Grund dafür nennt Sörensen nur “kleinere Reparaturmaßnahmen", nichts was problematisch wäre.

Story

Kapitel 1: Sturmwarnung

Infos zum Herausfinden für die Spieler:innen

Mit etwas Fingerspitzengefühl können die Spieler:innen Sörensen entlocken, dass mit dem Damm nicht alles in Ordnung ist und die "kleineren Reparaturmaßnahmen" eigentlich die gesamte Steuerung der Fluttore betreffen. Diese lassen sich aktuell nicht schließen. Was bedeutet, dass der Damm gerade im Bereich der Stadtmitte quasi funktionslos ist.

Die Spieler:innen können nach dem Gespräch mit Sörensen ihr Schiff, die "Elbperle", besteigen. Die Elbperle ist ein kleines ehemaliges Schiff der Hafenpolizei, welches mit einer Löschkanone, einem Kran und einer Drohnenstation ausgestattet wurde. Es ist schon recht alt, allerdings ist es für die Spieler*innen über die letzten Jahren zu einer zweiten Heimat geworden. Mit der Elbperle können sich die Spieler:innen auf den Weg nach Harburg machen.

Story

Kapitel 2: Auf den Spuren von Dr. Dharma

Charaktere: Die Spieler:innen, Elisa Dharma (Tochter von Dr. Dharma), Wilhelm Hinrichsen (Bürgermeister von Harburg)
Länge: ca. 50 Minuten
Musik / Sounds: Möwen, Meeresrauschen, Wind, Mysteriöse Musik (beim Auftritt Elisa Dharmas)

Zusammenfassung

Die Spieler:innen machen sich auf nach Harburg, um die Spur von Dr. Dharma aufzunehmen. Hier müssen sie sich mit dem Misstrauen der Einwohner:innen herumschlagen und bekommen Wind von einem möglichen Anschlagsversuch auf den Damm.

Ablauf

Nach einer kurzen Überfahrt und einer schwierigen Navigation durch die Überreste des Hamburger Hafens, erreichen die Spieler:innen Harburg. Die Innenstadt von Harburg ist größtenteils noch intakt, sieht aber sehr heruntergekommen aus. Zudem hat sich an der Elbküste ein kleines Dorf aus Schiffscontainern und Hafenschrott auf schwimmenden Pontons gebildet, welches viele Geflüchtete von der Nordseeküste beherbergt. In ebendiesem Dorf soll angeblich Dr. Dharma untergetaucht sein. Die Spieler:innen müssen zunächst versuchen, sie zu finden.

Story

Kapitel 2: Auf den Spuren von Dr. Dharma

Infos für die Spielleitung

Für die Suche nach Dr. Dharma ist es wichtig, ob die Spieler:innen sich zu erkennen geben oder nicht. Sind sie verkleidet, so haben die Spieler:innen die Möglichkeit, mit den Einheimischen zu interagieren und sie nach Dr. Dharma zu befragen. Treten sie allerdings in offizieller Funktion auf, wird ihnen Misstrauen entgegenschlagen und es wird deutlich schwieriger, den Verbleib von Dr. Dharma aufzuklären.
Haben die Spieler:innen jemanden dabei, der/die mit Technik umgehen kann, so ist es möglich, auf dem Marktplatz das zentrale Netzwerk von Harburg anzuzapfen und darüber die Adresse Dr. Dharmas herauszubekommen. Allerdings patrouillieren auf dem Marktplatz Harburger Milizen, die alle verdächtigen Personen befragen.

Ablauf

Beim vermeintlichen Haus Dr. Dharmas angekommen, wissen die Spieler:innen nicht, dass es sich nicht um Dr. Dharma, sondern um ihre Tochter Elisa handelt. Diese scheint gerade nicht zuhause zu sein. *Die Spieler:innen können entweder auf sie warten, um mit ihr zu reden, oder versuchen sich eigenmächtig Zutritt zum Haus zu verschaffen.*

Eine Entscheidung steht an...

Story

Kapitel 2: Auf den Spuren von Dr. Dharma

Option I) Die Spieler:innen warten

Warten die Charaktere, so kommt Elisa nach einer halben Stunde und begrüßt sie eisig. Sie berichtet davon, dass sie nichts mehr mit den Leuten aus Neu-Hamburg zu tun haben möchte, da diese die Ideale ihrer Mutter verraten hätten. Sie enthüllt außerdem, dass ihre Mutter tot ist und behauptet, dass sie nichts über irgendwelche Pläne weiß. Sie ruft schließlich die Harburger Miliz.

Option II) Sich eigenmächtig Zutritt zum Haus verschaffen

Ablauf

Verschaffen sich die Spieler:innen Zutritt zum Haus und der Wohnung Dharmas, so können sie diese nach Hinweisen durchsuchen. Die Wohnung ist schlicht eingerichtet und umfasst ein Wohnzimmer, ein Schlafzimmer und eine kleine offene Küche.

Infos zum Herausfinden für die Spieler:innen

Im Wohnzimmer können die Spieler:innen Hinweise darauf finden, dass Dr. Dharma verstorben ist. Im Schlafzimmer finden die Charaktere einen Computer, auf welchem Hinweise über eine Sabotage am Damm gefunden werden können. Anscheinend hat Dr. Dharma vor ihrem verschwinden den Quellcode der Torsteuerung sabotiert.

Story

Kapitel 2: Auf den Spuren von Dr. Dharma

Weitere Infos zum Herausfinden für die Spieler:innen

Neben den Informationen zur Sabotage am Damm können die Spieler:innen auch Pläne finden, welche beschreiben wie der Damm wieder funktionstüchtig gemacht werden kann. Schlussendlich können die Spieler:innen darüber herausfinden, dass es um den Damm schlechter steht, als Kapitänin Sörensen es dargestellt hat.

Ablauf der Szene in Option II)

Elisa überrascht die Spieler*innen schließlich und macht ihnen Vorwürfe, bevor sie versucht, die Miliz zu rufen. *Die Charaktere können sich entweder auf eine Konfrontation einstellen oder versuchen aus der Situation zu fliehen.*

Eine Entscheidung steht an...

Option I) Warten und auf die Konfronttation einstellen

Warten die Spieler:innen ab, so taucht schnell der Bürgermeister von Harburg Wilhelm Hinrichsen mit einer bewaffneten Bürgerwehr auf. Dieser konfrontiert die Spieler:innen mit der unrümlichen Geschichte ihres Schiffes (sollten sie es dabei haben).
Die Elbperle war früher ein Schiff der Küstenwache, welches dafür genutzt wurde, Harburger Geflüchtete von der Überfahrt nach Hamburg zu hindern.

Infos zum Herausfinden für die Spieler:innen

Die Spieler:innen können versuchen sich mit Hinrichsen gut zu stellen, um seine Unterstützung zu gewinnen. Haben sich die Spieler:innen ehrlich verhalten sagt er ihnen seine Unterstützung bei der Reparatur des Damms zu, wenn Hamburg dafür die Stadt für alle Bürger:innen öffnet.

Option II) Fliehen

Sollten die Spieler:innen fliehen wird ihnen die Miliz dicht auf den Fersen bleiben. Es muss Ihnen gelingen die Miliz abzuschütteln, jedoch wird dies zur Folge haben, dass es in Kapitel 3 deutlich schwerer wird, die Unterstützung der Harburger:innen zu bekommen.

Story

Kapitel 3: Alte Konflikte

Charaktere: Die Spieler:innen, Elisa Dharma, Bürgermeister Hinrichsen (Harburg), Bürgermeisterin Sonderhold (Neu-Hamburg), Kapitänin Sörensen
Länge: ca. 40 Minuten
Musik / Sounds: Hamburg-Thema, Hall im Rathaus, falls Ortswechsel Harburg-Thema, Damm-Thema

Zusammenfassung

Die Spieler:innen müssen versuchen, zwischen den Konfliktparteien zu vermitteln und die Anschlagspläne auf den Damm vereiteln. Währenddessen kommt der Sturm immer näher und es beginnt nach und nach heftig zu regnen.

Ablauf

Je nachdem ob die Spieler:innen in Harburg erfolgreich waren, werden sie gemeinsam mit Kapitänin Sörensen bei Bürgermeisterin Sonderhold im Hamburger Rathaus empfangen. Hier gibt es nun zwei mögliche Szenarien:

Story

Kapitel 3: Alte Konflikte

Szenario 1

Haben sie erfolgreich die Daten von Dr. Dharma geborgen, ist Bürgermeisterin Sonderhold höchst erfreut und leitet diese unverzüglich zum Reparaturteam am Damm weiter. Die Spieler:innen werden in den höchsten Tönen gelobt und ihnen wird eine Gehaltserhöhung versprochen. Allerdings sagt Sonderhold auch, dass Hamburg dennoch eine schwere Nacht bevorstehen wird.

Noch während die Spieler:innen vor Ort sind, bekommt Sonderhold eine Nachricht von Bürgermeister Hinrichsen. Er ist nicht erfreut über die Aktivitäten der Spieler:innen und droht damit, den Damm zu beschädigen, sollte Sonderhold die Harburger:innen nicht nach Hamburg und damit unter den Schutz des Damms lassen. Bürgermeisterin Sonderhold lässt sich allerdings nicht auf einen Handel mit Hinrichsen ein.

Infos für die Spielleitung

Die Spieler:innen sind dazu angehalten zwischen den beiden Streitenden zu vermitteln und einen Kompromiss finden. Dabei könnte auch Elisa Dharma behilflich sein, vor allem wenn diese an die ursprüngliche Mission ihrer Mutter erinnert wird. Allerdings ist es nicht einfach Elisa zu überzeugen, wenn die Spieler:innen zuvor bei ihr eingebrochen sind. Die Streitparteien haben folgende Ziele:

Bürgermeisterin Sonderhold will, dass der Damm repariert wird und funktionstüchtig Schutz vor dem Sturm steht. Sie will außerdem die Harburger:innen weiterhin aus der Stadt halten, da sie Angst vor Protesten der Hamburger Bürger:innen hat.

Hinrichsen und die Harburger:innen wollen, dass Hamburg sie in die Stadt aufnimmt und Ihnen die vollen Rechte als Bürger:innen einräumt. Außerdem verlangt er eine offizielle Entschuldigung der Stadt und Ausgleichszahlungen für das angerichtete Leid.

Sollten die Spieler:innen keinen Kompromiss zwischen den Streitparteien finden, so kommt es zu einer Explosion am Damm. Diese beschädigt ein größeres Fluttor, was die Sicherheit von Neu-Hamburg unmittelbar bedroht.

Story

Kapitel 3: Alte Konflikte

Szenario 2

Haben die Spieler:innen die Daten von Dr. Dharma in Harburg gelassen, so werden sie deutlich kälter von Bürgermeisterin Sonderhold empfangen. Diese macht den Spieler:innen Vorwürfe, während sie plötzlich eine Nachricht von Hinrichsen empfängt.

Dieser bietet Sonderhold an alle Daten zum Damm vollständig auszuhändigen, sollten die Neu-Hamburger:innen die Harburger:innen in den Schutz des Damms lassen.

Infos für die Spielleitung

Auch hier lehnt Sonderhold diesen Erpressungsversuch ab. Nun müssen die Spieler:innen analog zum ersten Szenario zwischen den Streitparteien vermitteln. Gelingt es Ihnen nicht, so bleibt der Damm für Kapitel 4 defekt und kann einen Großteil der Flut nicht abhalten.

Schaffen es die Spieler:innen einen Kompromiss auszuhandeln, stehen ihnen deutlich mehr Ressourcen in Kapitel 4 zur Verfügung, um die Folgen des Sturms zu bekämpfen.

Story

Kapitel 4: Der Sturm

Charaktere: Die Spieler:innen, Kapitänin Sörensen, Bürgermeister Hinrichs, Bürgermeisterin Sonderhold
Länge: ca. 60 Minuten
Musik / Sounds: Heftige Winde, Regenprasseln, dramatische Musik

Zusammenfassung

Der Sturm trifft Hamburg und die Spieler:innen müssen entscheiden, wo sie helfen können und wie sie den Damm vielleicht doch noch funktionstüchtig bekommen.

Ablauf

Der Sturm trifft Hamburg und die Spieler:innen müssen die Auswirkungen auf die Stadt begrenzen und vorrangig im Hafengebiet für Sicherheit sorgen. Folgende Aufgaben werden den Spieler:innen dafür gestellt:

Story

Kapitel 4: Der Sturm

Aufgabe 1: LNG-Tanker

Ein großer LNG-Tanker hat sich von einem Kai am Damm losgerissen und droht den Damm zu beschädigen. Die Spieler:innen müssen mit ihrem Schiff den Tanker wieder in die richtige Position bringen, bevor Schlimmeres passiert.

Aufgabe 2: Altonaer Fischmarkt

Am Altonaer Fischmarkt, dem westlichsten Punkt des Damms, haben sich einige Menschen auf ein Dach gerettet. Außerdem gibt es dort einen medizinischen Notfall. Die Spieler:innen müssen die Personen bergen und sie medizinisch versorgen.

Aufgabe 3: Evakuierung

Sollten die Harburger:innen nicht evakuiert worden sein, so versuchen einige mit Schlauchbooten über die Elbe zu setzen. Bei dem Sturm ist dies aber extrem riskant sodass mehrere Boote in Seenot geraten. Die Spieler:innen müssen ihnen helfen.

Aufgabe 4: Kattwykbrücke

An der Kattwykbrücke bricht ein alter Deich der Harburg schützt. Die Spieler:innen müssen helfen den Deich zu flicken, um Harburg zu schützen.

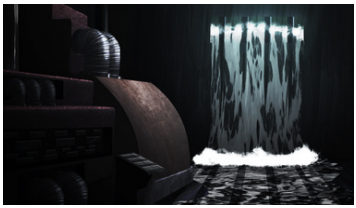
Sollte der Damm nicht repariert worden sein, so kommt es auch im Bereich der Speicherstadt und des Baumwalls zu Überschwemmungen, welche die Menschen vor Ort komplett überraschen.

Story

Kapitel 4: Der Sturm

Aufgabe 5: Schaden im Bereich Baumwall
Durch einen Schaden an der elektrischen S-Bahn kommt es zu kleineren Bränden im Bereich Baumwall, welche gelöscht werden müssen.

Aufgabe 6: Autoblockade
Einige Autos wurden von den Fluten auf der Straße erwischt und umgeworfen und blockieren nun den Weg für flüchtende Menschen.



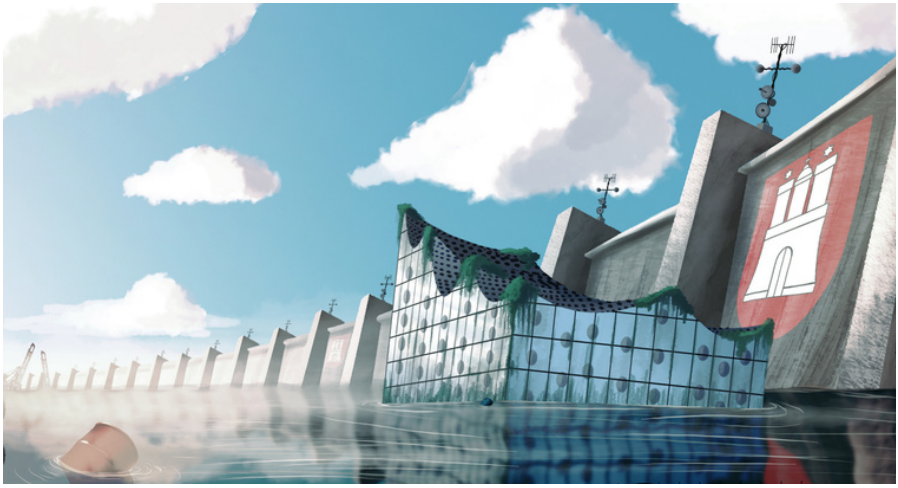
Aufgabe 7: Notstromaggregat
Im Krankenhaus herrscht ein Stromausfall, sodass es nur noch über die Notstromaggregate versorgt wird. Dringt jetzt Wasser ins Krankenhaus ein droht ein Kurzschluss und ein völliges Versagen der Stromversorgung.

Die Spieler:innen müssen das Eindringen des Wasser verhindern und bereits eingedrungenes Wasser abpumpen.

Sind die Harburger:innen evakuiert worden, so packen diese fleißig mit an und unterstützen in der Stadt beim Befüllen von Sandsäcken. Dies begrenzt die Schäden in der Stadt, auch wenn der Damm nicht einsatzbereit sein sollte.

Story

Kapitel 5: Der Morgen



Charaktere: Die Spieler:innen
Länge: ca 10 Minuten
Musik / Sounds: Stück mit verschiedenen Variationen (gut, neutral, schlecht), Aufräumgeräusche, Möwengeräusche

Zusammenfassung

Die Spieler:innen werden mit dem Ausmaß der Katastrophe konfrontiert und müssen beginnen mit den restlichen Hamburger:innen die Schäden zu beseitigen.

Ablauf

Das Ende des Spiels ändert sich je nachdem wieviel Punkte die Spieler:innen im Laufe des Abends erspielt haben. Folgende Punkte können erreicht werden:

- +50 Punkte wenn die Spieler:innen einen Kompromiss zwischen Hamburg und Harburg ausgehandelt haben
- +25 Punkte wenn der Damm in Kapitel 4 intakt geblieben ist
- +10 Punkte wenn Elisa Dharma überzeugt wurde den Spieler:innen zu helfen
- +10 Punkte wenn Hinrichsen überzeugt wurde den Spieler:innen zu helfen
- +10 Punkte für jede gelöste Aufgabe in Kapitel 4

Story

Kapitel 5: Der Morgen

Szenario 1) Ende bei über 100 Punkten

Die Spieler:innen haben die ganze Nacht mit ihren Verbündeten die Auswirkungen des Sturms bekämpft. Am nächsten Morgen geht die Sonne auf und der Sturm lässt nach. Auch wenn es viele Schäden an der Infrastruktur gibt, so lassen sich diese schnell in den nächsten Tagen reparieren und auch der Damm wird noch einmal verstärkt, um weiteren Stürmen besser standzuhalten. Es sind nur wenige zivile Opfer in Hamburg und Harburg zu beklagen. Jede Absprache zwischen Hamburg und Harburg wird erfüllt.

Szenario 2) Ende bei 50-100 Punkten

Die Spieler:innen und ihre Verbündeten bekämpfen die ganze Nacht die Auswirkungen des Sturms. Am nächsten Morgen blicken sie auf ein Trümmerfeld Elbaufwärts. Im Bereich der Hafencity sind große Schäden entstanden und viele Menschen gelten als vermisst. Einige von Ihnen werden auf Häuserdächern oder in Ruinen gefunden, für viele kommt allerdings jede Hilfe zu spät. Nichtsdestotrotz haben es die Spieler:innen geschafft, einen Großteil des Schadens von Hamburg abzuwenden. Jede Absprache zwischen Hamburg und Harburg wird erfüllt.

Szenario 3) Weniger als 50 Punkte

Die Spieler:innen und ihre Verbündeten bekämpfen die ganze Nacht die Auswirkungen des Sturms, doch dieser ist zu mächtig. Der Damm bricht an mehreren Stellen und große Teile Hamburgs werden verwüstet. Viele Menschen verlieren ihre Häuser und ihr gesamtes Hab und Gut. Hamburg erlebt eine weiteren heftigen Schlag, von dem es sich nie wieder ganz erholen wird. Alle Absprachen zwischen Harburg und Hamburg werden ignoriert und die Fehde zwischen den beiden Städten eskaliert in den nächsten Jahren.

Poetry: Was wäre wenn?

Inga Thao My Bui

Was wäre, wenn du auf der Seite stehst,
auf der du siehst, dass dein Zuhause untergeht
Wenn du genau weißt, dass nur in kurzer Zeit, eine Flut dein Leben mitreißt
Was wäre wenn du schon längst verstanden hast,
dass du für diese Last,
für diese Folgen nicht verantwortlich bist
Und trotzdem damit leben musst,
weil die Menschheit unfair ist.

Was würdest du fühlen,
wärst du aufgewühlt, wütend,
voller Hass, was völlig verständnlich
nach so einer Erkenntnis ist.

Würdest du daran glauben, dass die Verantwortlichen ihre Verantwortung annehmen
und aufhören, dein Leben zu rauben?

Poetry: Was wäre wenn?

Inga Thao My Bui

Würdest du nach unzähligen Jahren immer noch daran festhalten
Obwohl du siehst, dass der Großteil der Menschen
ihr Verhalten nicht verändert hat
Gesetze nicht gesetzt worden sind
Dle Menschen mit Macht scheinen irgendwie blind
Für die Konsequenzen ihres Handels zu sein.

Du rufst, du kämpfst, du schreist
und wirst trotzdem nicht beachtet
Weil man es auf der anderen Seite nur aus der eigenen Perspektive betrachtet.

Was wäre, wenn du aber genau zu dieser Seite gehörst,
Die durch ihre Art zu leben, das Leben anderer zerstört
Wenn es dir bewusst wird und du langsam erkennst,
Was eigentlich getan werden müsste, aber die Mehrheit nicht wirklich daran denkt,
Wenn auch du verstanden hast,
dass du in einem System lebst,
das Probleme schafft
und Straftaten begeht.

Was würdest du dann fühlen
Würdest du dich schämen,
die Schuld in dir spüren
Kämen Ängste ans Tageslicht
Weil du fürchtest, dass du dafür gerichtet wirst?

Würdest du dich am liebsten deiner Verantwortung entziehen
Bloß kein großes Geschrei daraus machen, eher davor fliehen
Es solange ignorieren,
Bis deine Augen den Blick dafür verlieren.

Würdest du dir dann einreden, dass deine Taten sowieso nichts bewegen
Und aus diesem Grund würdest du nichts machen und einfach so weiterleben.

Poetry: Was wäre wenn?

Inga Thao My Bui

Denn du siehst die Welle nicht,
die nicht dich,
Und nicht dein Leben,
sondern ein anderes zerbricht.
Denn du kannst die Hitze, die Dürren und Brände noch nicht spüren,
Umstände, die in anderen Regionen dazu führen,
Dass Hunger und Krankheit dein Leben so sehr begleiten
Dass dir dadurch keine Freiheiten mehr bleiben.

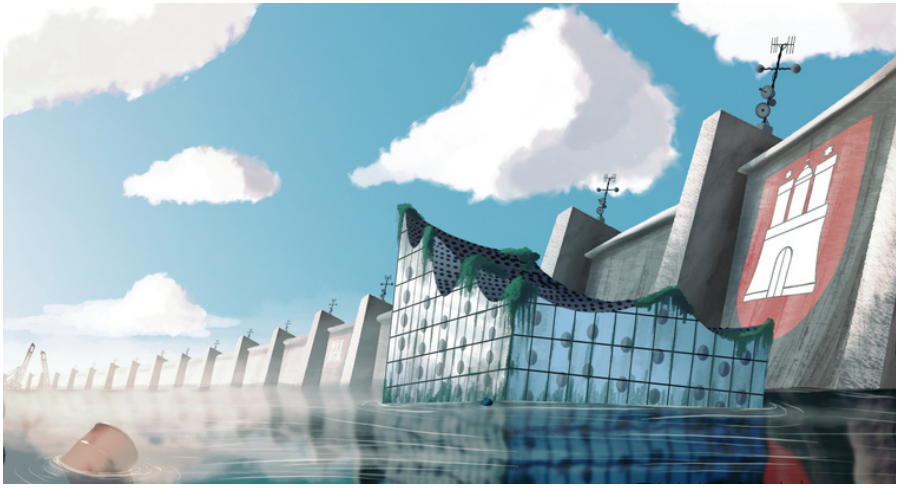
Aber was wäre, wenn es keine zwei Seiten mehr gibt
Kein Schwert, dass uns teilt,
dass der Mensch wieder liebt.

Was wäre, wenn aus Grenzen Brücken wachsen
Die uns sich noch mehr begegnen lassen
Und uns dadurch glücklicher machen.

Was wäre, wenn wir unsere Fehler einsehen,
dafür einstehen, einander vergeben.
Und erkennen, dass wir alle auf dieser einen Erde leben.

Was wäre wenn, wir jetzt anfangen, noch weitere Schäden aufzuhalten
Und endlich beginnen, den Wandel mitzugestalten.

Danksagung



Ein riesiges Dankeschön analle Beteiligten und Unterstützer:innen!

Ans Team

Adrian, Barbara, Caro, Christian, Fabi, Gregory, Helene, Josh, Leo, Lucas, Mathis, Nats, Niclas, Patricia, Paul, Peter, Pontus, Rebecca, Timm, Wolfgang

Expert:innen

Stephan Juricke, Daniel Heßler, Amely

Supporter

Psychologists 4 Future Germany

KLIMA ARENA – Der Klima-Erlebnisort

GameDevs for Future

youpaN

KEEP ON ROLLING

BURMESTER Event- & Medientechnik GmbH

PRIO 1 – Das Klima-Netzwerk

SPREAD THE FLAME

Danksagung

Supporter

GEFÖRDERT VOM

KLIMA
BILDUNG
E.V.

Klimabildung.org