How to be a Hero

DAS HOTEL

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. November 2026





INHALT

Das Hotel 3
- Allgemeines 3
- Module und Regeln 3
- Hintergund 4
- Das Abenteuer 4
- Kapitel 1 - Ankunft 4
- Kapitel 2 - Wo ist Monsieur Cochou? 5
- Kapitel 3 - Der Keller 7
- Ende des Abenteuers: 8
- Charaktere 9
- Gegenstände und Waffen im Hotel 12
- Basiswissen der Mitarbeiter über das Hotel 12
- Zusatzmaterialien 13
- Zum Autor 13

DAS HOTEL

Kursive Texte: Alles, was kursiv geschrieben ist, kann wörtlich vorgetragen werden. Dabei handelt es sich meistens um die Einleitungen der einzelnen Abschnitte oder um wörtliche Rede in Gesprächen.

Szenen und Interaktionen: Die Abschnitte sind in Szenen und Interaktionen unterteilt. Damit es einfacher ist, dorthin zu navigieren, sind diese **rot** markiert. Szenen geben eine Handlung vor, die sich den Spielern offenbart, wenn sie sich in einem Abschnitt befinden. Interaktionen ermöglichen optionale Handlungsstränge, die den Spielern entgehen können, wenn sie nicht die entsprechenden Aktionen durchführen oder sich für die entsprechende Option entscheiden.

- **Wo spielt das Abenteuer?**: In einem kleinen Ort in Frankreich, in einem Hotel das mitten in der Pampa steht.
- **Wann spielt das Abenteuer?**:In der Neuzeit
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**:Standart HTBAH- Regeln
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: 4-5 Spieler plus Spielleiter (empfohlen)
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: Mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler**: Mittel
- **Spieldauer**: 3 Stunden

Allgemeines

Ein gutes Abenteuer kann nur dann entstehen, wenn deine Geschichte die wesentlichen Elemente von Pen and Paper beinhaltet. Versuche daher in dein Abenteuer Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten einzubauen, anstatt einen linearen Verlauf vorzugeben. Um dieses aktive Einwirken zu unterstützen, sind Würfelproben unverzichtbar. Diese entscheiden darüber, ob und wie sehr auf das Geschehen Einfluss genommen werden kann. Bedenke auch, dass für Spieler und Spielleiter ein einheitliches Grundgerüst gelten muss. Auch wenn der Spielleiter den Verlauf des Abenteuers lenkt, müssen sich die von ihm gesteuerten NPCs und Handlungen an denselben Maßstäbe orientieren wie die Spieler.

Module und Regeln

Modul zur Geistigen Gesundheit: Zusätzlich zur Lebensenergie, haben die Spieler einen Wert von 100 in Geistigegesundheit (GG). Im Abenteuer sind immer wieder Punkte angegeben an denen die Geistige Gesundheit sinken kann. Der Spielleiter kann aber entscheiden, wann und ob ein Spieler zusätzlich GG verliert. Fällt der GG Wert unter die Hälfte, hat der Spieler Halluzinationen. Fällt die GG auf Null verfällt der Spieler dem Wahnsinn und stirbt aller Wahrscheinlichkeit an den Folgen (Aufgrund von Angstattacken und daraus resultierenden, meistens unabsichtlichen, Selbstmord).

Das eigentliche Modul für Geistigegesundheit, findet ihr hier Es steht euch natürlich frei, dieses Modul zu benutzen, für das Abenteuer, sollte die oben beschriebene Mini-Version reichen.

Hintergund

Ein guter Hintergrund ist die halbe Miete. Dieser gibt den Helden und dem Abenteuer ihre Daseinsberechtigung und gilt als Grundlage für die Handlungen der Spieler und die Geschehnisse innerhalb der Spielwelt.

Erkläre, wie die Welt, in der das Abenteuer spielt, funktioniert, oder verlinke auf die Seite des entsprechenden Universums. Wenn eine bestimmte Begebenheit erst dazu geführt hat, dass dieses Abenteuer entstehen kann, wird das hier erläutert. Überlege dir also, was zu den vorliegenden Ereignissen geführt hat und schreibe es auf.

Das Abenteuer

Kapitel 1 - Ankunft

Der Spieler mit der höchsten? Initiative beginnt.

Nach einer recht langen Reise kommst du abends an einem Hotel an. Es ist ein recht altes Haus, mit einer Fassade aus Stein und Fenstern. Zwei kleine Türme, wahrscheinlich Treppenaufgänge lassen das Haus wie eine kleine Burg aussehen. Der kleine Wintergarten fügt einen kleinen modernen touch zu der Kulisse. Die Worte Hôte Mère, stehen in geschwungenen Lettern an der Front des kleinen Treppenaufgangs. Dein Taxi erreicht das viktorianische Gebäude bei Sonnenuntergang, es ist ein schöner Sommerabend und du bist froh, dass du endlich die Möglichkeit hast dich auszuruhen und dein Gepäck abzugeben. Die Lobby ist einladen mit Stühlen aus dunklem Holz und mit grünem Samt überzogen. Ein alter Teppich mit geschwungenem Muster liegt unter einem runden Tisch und einem weichen Sofa, auf dem bereits [Anzahl der restlichen Spieler] weitere Leute sitzen.

Interaktion:

An dieser Stelle dürfen sich die Charaktere einmal vorstellen und beschreiben was für eine Person der Spieler sieht. Das beinhaltet das Aussehen und welche Gepäckstücke er/sie dabei hat

Du gehst also zur Rezeption und ihr alle seht mit an, was ihr vor ein paar Minuten auch miterlebt hat. [Name des Spielers] geht zum Tresen und spricht mit dem Rezeptionisten.

Smalltalk mit dem Rezeptionisten.

Wird beendet mit: *„Bitte nehmen sie noch einige Minuten Platz, während wir ihr Zimmer vorbereiten.“ Nach dem ihr alle eingecheckt habt und darauf wartet auf eure Zimmer geführt werdet habt ihr die Gelegenheit euch zu Unterhalten.*

Szene:

Nach und Nach werdet ihr von einem Zimmermädchen [Miss Lorest] auf eure Zimmer geführt. Sie trägt eine Zimmermädchenkluft, allerdings bedeckt ein Schleier ihr Gesicht.Es sind einfach eingerichtete Ein-Bett-Zimmer. Ihr habt ein Fenster, ein Bad und einen Schrank. Es riecht gut, vielleicht sogar ein bisschen zu gut, als hätte jemand etwas zu großzügig mit dem Raumerfrischer herumgesprüht. Aber alles ist sauber, alles ist heile und das Bett wartet darauf, dass in ihm geschlafen wird.

Interaktion:

Die Spieler können sich das Hotel angucken und ihren Abendplan beschreiben, bevor sie ins Bett gehen

Szene:

Mitten in der Nacht wacht einer der Spieler auf und hört ein Geräusch, es hört sich an wie ein kratzen. Etwas schweres wird über den Flur vor den Zimmern gezogen. Schaut jemand nach, sieht er die Reinigungskraft, die einen schweren Müllsack hinter sich herzieht. Entschuldigend blickt sie sich um und sagt: *„Entschuldigung, ich habe vergessen den Müll raus zu bringen, ich werde sie nicht mehr stören.“*. Mit diesen Worten wuchtet sie den Sack auf die Schultern und verschwindet hinter einer Ecke. In dem Sack ist tatsächlich Müll.

Kapitel 2 - Wo ist Monsieur Cochou?

Nach dieser Nacht, verliert jeder der aufgestanden ist 10 MB und jeder der das Geräusch gehört hat 5 MB.

Mehr oder weniger ruhig, schlaft ihr alle wieder ein und genießt den Rest des Abends, solange ihr könnt. Am Morgen wacht ihr auf, die Sonne scheint euch auf das Gesicht und ihr steht auf. **[Wurf auf Wahrnehmung oder einen ähnlichen Skill: Der Spieler riecht einen leicht muffigen Geruch]**

Sofern keine andere Aktion gewünscht ist können alle zum Frühstück gehen.

Szene:

Die Frühstückskarte ist reichhaltig und es gibt alles, von einem süßen französischen Frühstück, über ein mediterranes Italienisches, bis zum Super-Deluxe-American-Breakfast. Hier könnt ihr euch den Bauch vollschlagen, wie ihr wollt. In dem Raum sitzen noch einige andere Gäste, es ist jedoch recht überschaubar. Ein dunkelhäutiger Geschäftsmann mit blauem Anzug und roter Kravatte, ein junges Pärchen, Ein alter Herr der mit einer Mittzwanzigerin spricht, als wäre es seine Tochter und ein paar Andere Gäste. Als ihr alle dabei seid, euer Frühstück zu euch zu nehmen, bekommt ihr eine Unterhaltung mit. Eine Dame in einem gelben Blümchenkleid und unterhält sich hitzig mit einem Mann der eine weiße Weste trägt

„ … das ist eine absolute Frechheit, so eine Inkompetenz muss ich mir nicht bieten lassen. Ich möchte das Videomaterial ihrer Überwachungskameras sehen!“ „Beruhigen sie sich doch Madame, bitte schreien sie doch nicht so. Ich kann das ich nicht gestatten, dieses Material ist ausdrücklich nur von unseren Sicherheitsleuten und unserem Manager einzusehen, aber ich versichere ihnen, er hat alles persönlich durchgeschaut und ihr Mann hat das Gebäude nicht durch die bewachten Eingänge verlassen.“ „Irgendwo muss er doch sein, wenn ihr inkompetenter Rezeptionist schon nicht in der Lage ist seine Liste korrekt zu führen, muss mir ein anderer Beweis geliefert werden! Außerdem was soll das heißen, er hat das Gebäude nicht durch die bewachten Eingänge verlassen, meinen Sie er ist durch das Fenster geklettert? Wo sollte er denn hin?“ „Madame, bitte: Wir wollen nur das sie glücklich sind und tun unser bestes für sie. Lassen sie mich mit dem Manager telefonieren, ich werde sehen, was ich für Sie tun kann.“

Er lässt die aufgelöste Dame stehen und entfernt sich einige Schritte.

Interaktion:

Die Spieler können mit der Madame Cochou sprechen und sich die Geschichte anhören wie er verschwunden ist. Ihr Mann soll sich wohl im Hotel umgeschaut haben und ihr ganz aufgeregt erzählt, wie er etwas interessantes im Wintergarten gefunden hätte. Sie interessierte sich nicht für seinen Fund und als sie schließlich sagte, dass sie nun lieber schlafen würde. Als sie am nächsten Morgen aufwachte, war ihr Mann verschwunden. „Nicht nur musste ich meinen Hund abgeben, bevor wir in das Hotel durften, mein Mann ist nun auch verschwunden,, oder den Manager belauschen, wie er ein kurzes und knappes Ja-Nein-Natürlich-Selbstverständlich-Gespräch mit einer Person am anderen Ender der Leitung führt.

Nach ein Paar Minuten kommt der Mann wieder und sagt zu der Dame: „Madame, Monsieur Fils Premier (Fis Prömije) wir sich jeden Moment um sie kümmern. Bis dahin, soll ich sie in die Hände unseres Patissiers geben. Er wird sich um sie kümmern. Monsieur Morreu hat ein Händchen dafür, Gäste aufzuheitern.“ Damit begleitet er Madame Cochou in die Küche.

Interaktion:

Die Spieler haben wieder die Möglichkeit sich frei zu bewegen

Szene:

Nach einiger Zeit meldet sich eine Stimme durch die Lautsprecher: „Alle Gäste des Hotels werden gebeten sich in der Lobby einzufinden.“ In der Lobby stellt sich ein Herr vor euch, der einen dunkel roten Anzug trägt, dazu ein weißes Hemd und eine schwarze Krawatte. „Mesdames et Messieurs, sicherlich haben Sie heute Morgen mitbekommen haben, gab es eine kleine Unruhe. Ich freue mich sie beruhigen zu dürfen. Monsieur Coucho wurde wohl auf wiedergefunden. Bitte genießen sie weiterhin ihren Urlaub, es besteht kein Grund zur Sorge.“

Warum ist das Paar nicht mehr im Hotel:

- **Nightmanager:** *Es gab wohl ein paar, Probleme zwischen den beiden. Monsieur Cochous Aufenthaltsort ließ darauf hindeuten, dass er sich nicht mehr so … angezogen fühlte, von seiner Frau.*
- **Pâtissier:** *Ach der lieben Frau ging es wohl nicht so gut. Ich habe ihr einen beruhigenden Tee gemacht, bevor sie gegangen ist … irgendetwas mit ihrem Magen.*
- **Alle anderen:** *Da müssen sie sich an den Nightmanager wenden.*

Was ist wirklich passiert?: Monsieur Coucho hat im Wintergarten eine Wand inspiziert und gesehen, dass anstatt Glas, Gewebe zwischen zwei Rahmen ist. Er konnte beobachten, dass kleine Adern durch das Glas fließen und piekste hinein, dies markierte ihn als Feind für Mutter. Er schrieb dazu auch etwas in sein Tagebuch, welches im Hotelzimmer gefunden werden kann. Außerdem können am Kellereingang auch Hundehaare gefunden werden. Mr.Patchy, der Hund der Couchos wurde bereits an Mutter verfüttert. Als er abends noch mal nachschaute, wurde er von dem Nightmanager abgefangen und zu Mutter gebracht

Szene:

Das Büro des Nightmanagers:

Das Büro des Nightmanagers liegt im zweiten Stock, am Ende eines Ganges. Es ist ein ordentliches Büro mit einem Schreibtisch, einem Bücherregal. Hier können die Spieler auf dem Schreibtisch, neben dem Telefon steht eine einzelne Nummer im Telefonbuch. Die Nummer gehört zu einem Wachmann der David Chermont heißt. Im Schreibtisch findet sich eine **Pistole mit 12 Schuss (7W10)**. Es gibt noch einen Abgeschlossenen Aktenschrank. Können sie das Schloss knacken, finden sie darin eine dicke Akte mit den Informationen zu der STD.corp, Mutters Ausbruch und Davids Akte ist dort auch eingeschlossen.

Die Akte:

In der Akte können folgende Informationen gefunden werden.

- Die STD.corp wurde von Stewart Tate Danwell gegründet.
- Sein Ziel: Er will den Menschen das perfekte Urlaubserlebnis bieten. Für Ferien oder den Ruhestand bieten.
- Auf einer Seite stehen Kritzeleien über einen Organismus der E3O1 (Mutter ist in Rot darübergeschrieben) genannt wird. Ursprung: Unbekannt, Multizellular, Nicht Humanoid, Formwandler.
- Das Motto der Firma lautet: Wir zeigen Ihnen das Paradis.

Wenn die Spieler nichts unternehmen wollen, geht der Tag langsam vorbei.

Szene:

Vielleicht geht ihr einigen Geschäften nach, vielleicht genießt ihr auch noch den Tag am Hotel. Am Abend trefft ihr euch zur späten Stunde, um das Abendessen zu euch zu nehmen und begebt euch dann in eure Betten. Doch auch diese Nacht besteht ihr nicht, ohne Unruhen. Diesmal wacht ihr alle auf. Ihr wisst nicht so recht, was euch geweckt hat. Vielleicht eine Brise, die durch das Fenster weht? Oder hat sich die Decke selbstständig gemacht? Nein … es ist etwas anderes. Ihr hört ein klopfen … ein dumpfes klopfen, vielleicht auf Holz? Je mehr ihr euch darauf konzentriert, desto deutlicher wird es. Irgendwo aus der Ferne hört ihr (Abspielen: Herzklopfen).

Die Spieler verlieren alle **5GG** und dürfen nun eine Aktion durchführen. Zum Beispiel lokalisieren, woher das Geräusch kommt.

- Sie können es an der Wand hören, dort ist es am lautesten, oder am Fußboden.
- Versuchen sie eine Diele aufzustemmen, ist darunter stinkendes Fleisch und Blut spritzt den Charakter an. Er verliert **20GG**.
- Beschädigen sie Mutter in irgendeiner Form, kommt der Nightmanager und eskortiert die Person aus dem Raum. Er bittet sie sich zu beruhigen und schickt den Rezeptionisten in das Zimmer. Der Nightmanager wird dann versuche die Person zu beruhigen und falls diese es nicht zulässt, wird sie ihr erklären, dass im Keller die Antworten auf ihre Fragen warten und es nicht so schlimm ist wie die Person denkt. Anschließend wird er versuchen sie an Mutter zu verfüttern.

Sollte keiner der Spieler etwas unternehmen, dann können sie sich wieder schlafen legen, aber verlieren erneut **5MB**, weil sie keine logische Antwort auf die Frage gefunden haben.

Kapitel 3 - Der Keller

Szene:

Morgens trefft ihr euch alle in der Lobby. Ihr seht den anderen an, dass sie ebenfalls eine raue Nacht hinter sich haben. Auch andere Gäste sind unterwegs. Ein alter Mann, den ihr schon am vorherigen Morgen gesehen habt, läuft etwas verwirrt vor sich hin und auch der Dunkelhäutige im Anzug läuft an euch vorbei. Ihr begebt euch in die Lobby, die mit den üblichen Gästen gefüllt ist (außer den Couchos natürlich), um euer wohlverdientes Frühstück zu euch zunehmen.

Interaktion:

Die Spieler können sich unterhalten, oder eine Aktion durchführen. Wurf auf Wahrnehmung: Jemand bemerkt, dass der alte Mann sehr verwirrt in sein Essen stammelt.]

Entdecken sie den Mann:

- Der Mann sucht seine Tochter die Gestern noch abends raus wollte. An der Rezeption haben sie keinen Ausgang dokumentiert und auch auf den Kameras scheint nichts zu sehen zu sein. So hat er es jedenfalls von dem Nightmanager erfahren. Dieser hat dem Mann auch nahe gelegt, dass seine Tochter (Lucille) wohl einfach die Nacht bei einem netten Mann in dem Dorf verbracht hat.
- Erkundigen die Spieler sich bei dem Nightmanager, wird er ihnen dasselbe sagen.

Lassen die Spieler nicht locker, will der Nightmanager sie beruhigen und lädt sie dazu ein, all die Rätsel der verschwundenen Gäste aufzulösen. Dazu müssen sie ihm nur in den Keller folgen. Es ist nicht so schlimm wie sie denken.

Szene:

Der Keller:

Um zum Keller zu gelangen, muss man durch die Küche gehen. Man kommt an eine schwere Tür und muss dann eine Treppe hinuntersteigen.

Es eröffnet sich ein feuchtes Tunnelsystem mit Lampen an den Wänden. Das Material erinnert an verholzte Pflanzenfasern, aber dennoch scheint es gebaut zu sein, vielleicht geflochten. Es riecht hier sehr streng (eventuell haben die Spieler diesen Geruch schon im Hotel wahrgenommen). Es führt ein Gang nach unten in einen kleinen Raum, aus dem nur ein Ausgang führt nach links. Geht man durch diese Tür (Der Nightmanager schließt die Tür ab), kommt man in eine kreisrunde Höhle. In mitten dieser Höhle hängt ein großer, pulsierender Fleischklumpen mit Adern, Auswüchsen und dicken Bändern aus Fleisch, die zu nach hinten, nach oben und zu den Seiten, in die Wände übergehen. Dieser gewaltige Fleischball bewegt sich und gibt von Zeit zu Zeit ein Brummen von sich. In Regelmäßigen Abständen, sendet er Vibrationen aus.

Jeder Spieler verliert **20GG** wenn sie schon einen Sprössling gesehen haben, dann nur **10MB**

Der Manager erzählt ihnen: Das ist Mutter. Aufgewachsen in einem Labor, gezüchtet von wahnsinnigen Wissenschaftlern wurde sie Jahre lang gequält. Mit der Hilfe eines Aufrichtigen Sicherheitsmann aus dem Labor, schaffte sie sich zu befreien. Mutter ist nicht Rachsüchtig, Mutter will einfach nur leben. Sie ließ sich hier nieder und wuchs. Sie wuchs in eine der Formen, für die sie bestimmt war, um Menschen eine Freude zu bieten. Aber jeder muss sich irgendwie ernähren und auch Mutter fand einen Weg.

Argumente:

- Fleisch von Tieren oder von Menschen ist das nicht egal?
- Menschen sterben jeden Tag, im Krieg, an Krankheiten etc.

Alles was ich euch bitte, ist die Wahrheit zu akzeptieren wie sie ist und das Hotel zu verlassen. Bereitet ihr Mutter diesen Gefallen, ist sie gewillt euch gehen zu lassen. Wenn ihr jedoch nicht mit dieser Wahrheit leben könnt, wird sich euch den Gefallen tun und euch … erlösen. Bevor ihr euch entscheidet seid gewarnt, Mutter wurde darauf trainiert die Gemüter der Menschen zu erfassen, wenn ihr Lügt, dann wird sie es erfahren.

Die Spieler können sich beraten, in dem Raum gibt es allerdings keine Gegenstände. Wenn sie sich dafür entscheiden zu Lügen, dann wird der Nightmanger seine wahre Gestalt annehmen und versuchen die Spieler an Mutter zu verfüttern. Dazu versucht er sie zu verstümmeln oder bewusstlos zu schlagen und dann in Mutters Mund zu werfen, der sich öffnet sobald der Nightmanager näher als drei Meter mit einem Opfer kommt.

Ende des Abenteuers:

Sollten sie Mutter besiegen, ist es noch nicht vorbei. Mutters Körper wird erschlaffen, nach und nach einstürzen und sie müssen fliehen: *Panisch versucht ihr aus dem Raum zu rennen, doch die Tür ist im Weg (Versucht einer der Spieler sie aufzumachen, fällt sie einfach um und wir zu Fleischbrei. Mutters Energie Reserven, versuchen sie am Leben zu halten). Rennt ihr durch die Tunnel, die hinter euch nachgeben. Verholzte Pflanzenwände verwandeln sich in rosa Fleisch, welches schlaff in sich zusammenfällt. Wie während vor euch noch die Illusion des Hotels hält, bricht hinter euch der tote Kadaver von Mutter in sich zusammen. Ihr stürzt durch die Gänge und während ihr rennt fällt euch ein, dass auch noch andere Menschen in diesem Gebäude sind. Menschen, denen ihr gerade eigentlich das Leben gerettet habt. Wollt ihr sie Mitnehmen? Wer geht?*

Sollten sie sich entscheiden, Mutter leben zu lassen:

Nightmanager: *Ich danke euch. Dafür sind wir euch zu großem Dank verpflichtet. Mutter wusste schon immer, dass es auch Menschen mit einem Herz gibt. Es steht euch frei zu gehen.* Auf dem Weg aus dem Hotel, kommt ihr an dem alten Herrn vorbei der immer noch seine Tochter sucht, ihr sehr den Dunkelhäutigen im Anzug, er scheint mit seiner Tochter zu telefonieren, aber ihr habt etwas geschworen und es gibt kein Zurück mehr. Draußen wartet ein Wagen. Ihr steigt ein und man fährt euch zum Flughafen. Auf dem Weg schaut ihr noch einmal zurück und seht wie das Hotel in der Ferne verschwindet …

Charaktere

Normale Charaktere: Hotelgast: Jeder Hotelgast hat durchschnittliche Werte. Falls es zu einem Kampf kommt, oder jemand überredet werden muss, kann man sich an folgende Tabelle halten.

Hotelgast(50Lp)

Handeln	Wissen	Soziales
10	**7**	**8**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 0
Faustkampf: 30 + 13 = **43**	Gossenwissen: 60 + 12 = **72**	Führen: 20 + 8 = **28**
Klingenwaffen 40 + 13 = **53**	Kriegsführung: 30 + 12 = **42**	Feilschen: 30 + 8 = **38**
Fallenstellen: 20 + 13 = **33**	Verborgenes Erkennen: 30 + 12 = **42**	

Über Sprösslinge: Sprösslinge sind Wesen, die Mutter aus ihrem Fleisch formen kann. Sie wachsen in einer kleinen Kammer im Erdgeschoss und werden über einen Ausläufer Mutters mit Nahrung versorgt. Sie brauchen eine Zeit, um ihre menschliche Außenhülle zu entwickeln, werden aber wie **Miss Lorest** auch schon vorher in den Dienst geschickt.

Sprösslinge können lange Krallen aus ihren Fingern wachsen lassen und haben große Münder mit nadelspitzen Zähnen. Einige von ihnen haben spezielle Fähigkeiten, von Säure spucken, Gestaltwandeln bis zu stark regenerativen Kräften. Sofern es eine Sonderfähigkeit nicht verhindert

Alle normalen Sprösslinge haben eine LE von **50Lp**.

Miss Lorest(50Lp)

Handeln	Wissen	Soziales
12	**7**	**0**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 0
Faustkampf: **60**	Urbanes Wissen: **37**	Angsteinflößen: 58
Beißen **40**	Zimmerkenntnis: **47**	Lügen: **38**
Rennen: **20**		

Ein Zimmermädchen (Miss. Lorest): Zimmermädchen und Roomboys sorgen für die Instandhaltung der Zimmer eines Hotels. Sie reinigen die Zimmer, machen die Betten und füllen die Toilettenartikel auf. Lorest trägt immer einen Schleicher und spricht nicht. Sie ist schnell und gefährlich denn unter diesem Schleicher verbirgt sich ein kreisrunder Mund, mit spitzen Zähnen. Lorest ist ein noch nicht ausgereifter Sprössling, der seine vollkommene Tarnung erst noch entwickeln muss. Steht man dicht vor ihr, dringt manchmal ein leichter Hauch von Verwesung an.

Madame Tuscha(50Lp)

Handeln	Wissen	Soziales
12	**7**	**0**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 0
Säurespucken: **60**	Urbanes Wissen: **37**	Angsteinflößen: 58

Faustkampf: *40'*	Hauswirtschaft: **47**	Lügen: **38**
Rennen: **20**		

Eine russische Reinigungskraft (Madame Tuscha): Die Reinigungskraft sorgt für die Reinigung von Gebäude und Außengelände. Dabei ist sie unter anderem für das Säubern von Böden, Innen- und Außengebäude und Glaswände zuständig. Sie ist ein Mischwesen, ein Wächter, den Mutter aus ihrem Fleisch geformt hat. Er füttert und beschützt sie und kann heiße Säure spucken.

Butler(50Lp)

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
12	**7**	**0**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 0
Faustkampf: **60**	Urbanes Wissen: **37**	Angsteinflößen: 58
Beißen **40**	Bedienen: **47**	Lügen: **38**
Rennen: **20**		

Der Butler ist darum bemüht, den Gästen ihren Aufenthalt so angenehm wie möglich zu gestalten. Ein ganz normaler Sprössling.

Portier(50Lp)

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
12	**7**	**0**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 0
Faustkampf: **60**	Urbanes Wissen: **37**	Angsteinflößen: 58
Beißen **40**	Mechanik: **47**	Lügen: **38**
Rennen: **20**		

Der Portier arbeitet in großen Betrieben im Eingangsbereich eines Hotels. Dort empfängt er die Gäste und sorgt sich um ihr Gepäck. Der Portier ist ein Auswuchs der Mutter und scheint ewig am gleichen Platz neben der Tür zu stehen. Er spricht nicht, wird sich aber verteidigen, wenn er angegriffen wird.

Concierge(50Lp)

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
12	**7**	**0**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 0
Faustkampf: **60**	Urbanes Wissen: **37**	Angsteinflößen: 58
Beißen: **40**	Psychologie: **47**	Lügen: **38**
Rennen: **20**		

Der Concierge arbeitet in der Luxushotellerie. Er ist dafür verantwortlich, die Wünsche der Gäste – selbst die exotischsten – zu erfüllen. Concierges müssen besonders diskret sein. Ein ganz normaler Sprössling, der mit Mutters Hilfe versucht alle Wünsche der Gäste zu erfüllen, die sie glücklich machen.

Nightmanager (200Lp)

Handeln	**Wissen**	**Soziales**

12	**7**	**0**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 0
Faustkampf: **72**	P: **57**	Angsteinflößen: 58
Beißen**52**	Rechtliches: **47**	Lügen: **38**
Geschicklichkeit: **32**		

Der Nightmanager ist ab 23:00 Uhr für den Empfang und Kontrollgänge im gesamten Hotel zuständig. Er ist dafür verantwortlich, die Ruhe im Hotel zu wahren, und macht die Tagesabschlüsse. Er ist der Erstgeborene und der Einzige, der ein wirklich inniges Verhältnis zu Mutter hat. Er würde für sie sterben und will mit allen Mitteln verhindern, dass ihr etwas geschieht und wurde dafür von Mutter mit außergewöhnlicher Stärke und stark regenerativen Fähigkeiten ausgestattet. Regeneriert er sich bekommt er allerdings keine Lebenspunkte zurück.

Rezeptionist(50Lp)

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
12	**7**	**0**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 0
Faustkampf: **60**	Urbanes Wissen: **37**	Angsteinflößen: 58
Beißen **40**	Zimmerkenntnis: **47**	Lügen: **38**
Rennen: **20**		

Der Rezeptionist arbeitet an der Rezeption und empfängt Gäste. Ein ganz normaler SPrössling.

Chef de Cuisine

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
12	**7**	**0**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 0
Klingenwaffen: **60**	Urbanes Wissen: **37**	Angsteinflößen: 58
Beißen **40**	Zimmerkenntnis: **47**	Lügen: **38**
Rennen: **20**		

Der Küchenchef, hier auch Koch. Ein ganz normaler Sprössling

Patissier

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
12	**7**	**0**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 0
Faustkampf: **60**	Urbanes Wissen: **37**	Angsteinflößen: 58
Beißen **40**	Kochen: **47**	Lügen: **38**
Rennen: **20**		

Der Pâtissier ist für die Fertigung von Süßspeisen zuständig. Er kann entweder eine Ausbildung als Konditor absolviert haben oder bildet sich nach seiner Lehrzeit als Koch fachspezifisch weiter. Ein ganz normaler Sprössling.

Officer David

Handeln	Wissen	Soziales
12	**7**	**0**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 0
Faustkampf: **76**	Urbanes Wissen: **37**	Lügen: 58
Beißen **66**	Taktik: **47**	Autorität: **38**
Rennen: **46**		
Klettern: **36**		

Der Officer ist ein verbündeter Ex-Wachmann aus der STD.corp. Er half Mutter dabei zu fliehen und hat sie damals hier in der Gegend ausgesetzt. David sorgt dafür, dass Mutter ungestört ihr Futter bekommt und denkt sich seit jeher Ausreden und Alibis für das Hotel und seine Mitarbeiter aus. Er fälscht Videomaterial, berät den Nightmanager höchstpersönlich und einige der Sprösslinge nennen ihn auch Vater.

Gegenstände und Waffen im Hotel

Auf den Fluren stehen **Kleiderständer (1w10)** harten Füßen, wenn man ihn umdreht und die Jacken entfernt, kann man ihn mit etwas Mühe, als rudimentären Zweihänder benutzen. An der Wand hängt in jedem Flur eine **Axt (4W10)** zum durchschlagen von Türen und Fenstern im Notfall. In der Küche finden sich **Messer**, **Gabeln** und weitere **Küchenutensilien (1-2W10)**

Basiswissen der Mitarbeiter über das Hotel

Folgendes Basiswissen haben die Mitarbeiter.

Grünes Schrift, ist Wissen, welches die Mitarbeiter weitergeben und welches in Gesprächen erfragt werden kann.

Rote Schrift ist nur für den Spielleiter bestimmt, bzw. kann dieser Entscheiden ob und wie die Spieler an dieses Wissen kommen.

*Die Gründerin des Hotels wird Mutter genannt (Nom de l'artiste). Sie ist im Moment nicht zusprechen, weil sie leider sehr krank ist.

*Das Hotel wurde vor etwa zehn Jahren gebaut. Es gibt auch Pläne für das Hotel (Fehler einbauen).

*Es gibt auch ein Untergeschoss, dies ist allerdings nur für Mitarbeiter zugelassen.

*Frühstück findet immer von 7:30 Uhr bis 9:30 Uhr statt (Es gibt Frühstück Angebote, von denen man wählen kann). Mittagessen von 12:00 Uhr bis 13:30 Uhr (Ebenfalls à la carte) Abendessen findet von 17:00 Uhr statt, es ist allerdings ein offenes Buffet. Alle Gäste werden gebeten zu den Essenszeiten ihre Anwesenheit zu bestätigen, oder bei Ausgang einen Stellvertreter zu schicken. Das Hotel sorgt sich sehr über das Wohlbefinden der Kunden und möchte sicher gehen, dass auch niemand etwas zustößt. Zwar notiert der Rezeptionist alle Personen mit Zeit, Datum und Name, aber es gibt ja auch noch andere Ausgänge.

*Im Untergeschoss des Hauses lebt ein außerweltliches Wesen, welches Mutter genannt wird.

*Mutter ist vor etwa zehn Jahren aus einem Labor der STD.corp ausgebrochen und hat sich hier eingegraben. Sie hat sich als Haus getarnt, weil Häuser allgemein als sicher gelten und sie nie ein zuhause hatte.

*Mutter wurde von der STD.corp entwickelt, um Menschen ein individuelles Paradis zu bieten. Als das Wesen ein eigenes Bewusstsein entwickelte, wollte die Firma es umbringen. Mutter schaffte es allerdings sich mit einem Sicherheitsmann zu verbünden und zu entkommen.

*Die Mitarbeiter sind Sprösslinge von Mutter und versorgen sie mit Nahrung in Form von Hotelgästen.

*Die Wände, die Dielen etc. ist alles Fassade. Dahinter verläuft graues stinkendes Fleisch, welches sich wieder regenerieren kann, wenn ein Sprössling etwas von seinem Fleisch opfert. Im Gegenzug kann Mutter sie heilen.

*Mutter kann nur getötet werden, wenn man direkt in ihr Herz sticht. Sie erleidet dann kritischen Schaden.

*Mutter braucht jeden Tag Nahrung und sie mag ihre Nahrung am liebsten glücklich.

*Bekommt sie keine Nahrung, isst sie ihre Sprösslinge, das ist bisher zum Glück nur selten vorgekommen.

*Mutter ist intelligent und versteht die menschliche Sprache.

*Mutter kommuniziert über ihre Herzschläge, mit denen sie Morsesignale aussendet.

Panikprotokoll von Mutter: Entsteht Panik, setzen Mutters Schutzmechanismen ein. Die Türen und Fenster verwachsen und sind nicht mehr da. Was nun aussieht wie eine flache Holz/Glaswand, ist in echt eine dicke Fleischwand. Ihre Schützlinge gehen dann auf die Jagd und bringen Mutter ihr Futter (vorzugsweise Lebend).

Zusatzmaterialien

Zum Autor

Hallo, ich bin Leon und kleiner Hobby-Autor. Ich habe bereits für mich und meine Freunde 5 (drei weitere noch in Arbeit) Abenteuer für ein eigenes P&P-Regelwerk geschrieben. Ich arbeite an dem System aber im Moment nicht weiter, weil ich zur Zeit an einem Fantasy-Roman schreibe. Außerdem bin ich viel zu schlecht im Balancen, es ist sehr unwahrscheinlich, dass das einmal fertig wird. Als ich gesehen habe, dass man richtig einfach und gern gesehen Abenteuer für diese Webseite und dieses System schreiben darf, dachte ich, ich schreibe die mal um und stelle sie hier rein. Ich weiß nicht, wie oft ich dazu komme, aber ich geb mein Bestes. Ich finde so eine kleine Nachricht unter Abenteuern immer schön, damit man auch etwas von der Person weiß, deren Geschichte man spielt. Ich wünsche euch viel Spaß beim Spielen!

lg Leon

Folgende und bestehende Abenteuer:

Ein ganz normales Weihnachten

Die Herrschaft der Schatten

Das Geheimnis der Starveil (Star Wars) [wird potentiell nicht bestätigt werden]

STD.corp

HOPE

Das Hotel

Der Götterkristall (DSA) [wird potentiell nicht bestätigt.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. November 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. Das Hotel – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Das+Hotel&oldid=19432`