How to be a Hero

POST CORONA HOLIDAYS

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 17. Oktober 2026





INHALT

Post Corona Holidays 3
- Klappentext 3
- Vorbereitung 4
- Charaktererstellung 4
- Inhaltliche Zusammenfassung des Abenteuers 4
- Anmerkung zum Szenario 4
- Ablauf 4
- Charaktere 24
- Hotelmitarbeitende 24
- Hotelgäste 25
- Zusatzmaterialien 28
- Karte des Hotels 29
- Musik 29



POST CORONA HOLIDAYS

- **Wann spielt dieses Abenteuer?** Fiktive nahe Zukunft: 2034. Die Corona-Pandemie konnte ein Jahrzehnt lang nicht eingedämmt werden und die Bevölkerung lechzt nach Freiheit.
- **Wo spielt dieses Abenteuer?** Das Abenteuer spielt in dem spanischen Resorthotel "Pampa Ñera". Es ist ein großer Komplex, in dem es verschiedene Aktivitäten gibt – alles all inclusive.
- **Für wieviel Leute ist es gemacht?** Ca. 3-5 Spieler + Spielleiter.
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: mittel (Improvisation ist vonnöten)
- **Schwierigkeit für die Spieler**: leicht-mittel (Würfelglück gehört dazu)
- **Spielzeit**: 3-4 Stunden (+Charaktererstellung)

Szenen: Szenen geben Handlung und Orte vor, die die Spieler meist passiv miterleben.

Interaktionen: Interaktionen sind aktive Szenen, die eine Interaktion mit den Spielern erfordern.

Kursive Texte: Kursive Texte können wörtlich vorgetragen werden und beinhalten meist direkte Rede oder Beschreibungen.

Proben: Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

> **Boxen:** Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

Klappentext

Es ist 2034 - nachdem 10 Jahre lang Corona gewütet hat, wurde 2030, nach umfassenden Impfungen, endlich die Gefahr gebannt und die Grenzen wieder geöffnet. Alle durften raus und vor allem: Urlaub war wieder angesagt! Ab ins Ausland. Doch so einfach ist das nicht, denn sämtliche, verbliebene Hotels sind restlos ausgebucht - und zwar bis in die nächsten 5-10 Saisons. Die Wartelisten sind lang und so müssen die Menschen eben Däumchen drehen, Überstunden abfeiern und Zuhause vorm Fenster sitzen. Doch heute, nach 14 Jahren Urlaubslosigkeit ist es soweit: ihr seid auf der Warteliste des Resorthotels Pampa Ñera nachgerückt: Die Koffer sind gepackt, die Erwartungen könnten größer nicht sein. Endlich Urlaub!

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

Vorbereitung

Charaktererstellung

Die Spieler spielen eine Familie, sie müssen sich gemeinsam überlegen, wer welche Rolle spielt und wie die Beziehungen untereinander sind (dabei ist natürlich jede Form von Familie erlaubt, ob adoptiert, gepatch-worked, erkauft… alles erlaubt. Altersunterschiede wären allerdings wünschenswert.)

Inhaltliche Zusammenfassung des Abenteuers

Die Familie hat es geschafft! Sie sind next in line für die fantastische Reise ins All-Inclusive Resort Pampa Ñera. Doch als sie ankommen, wird schnell klar, dass die vielen Jahre Urlaubslosigkeit die Urlauber zu aggressiven Gästen macht, die alle hart dafür kämpfen, den bestmöglichen Urlaub zu erleben. Die Familie muss sich bei jeder Aktivität gegen andere Urlauber behaupten. Als ihnen die Zimmerkarte gestohlen wird, ist klar: sie müssen den Dieb finden, um den Urlaubskampf nicht zu verlieren und auf die Straße gesetzt zu werden. Durch Kombinieren und Erpressen können sie den Übeltäter stellen und ihr Zimmer zurückerlangen.

Anmerkung zum Szenario

Entwicklungstechnisch gesehen ist 2034 nicht viel weiter entwickelt als 2020. Als hätte die Menschheit sich in slow-motion bewegt, ist die Produktivität um die Hälfte verringert gewesen. Klar, es kam ein neues iPhone raus und die PS6 kam mit 5 Jahren Verspätung 2032 auf den Markt. Größtenteils blieb ein Fortschritt jedoch aus und irgendwie scheinen die Menschen auch keinen Bock mehr drauf zu haben, fortschrittlich zu sein.

Ablauf

Vorgeschichte

2020. Das Coronavirus erobertet die Lungen der Menschen im Eiltempo. Klopapier ist in Deutschland rar, in Italien sind es Kondome.

Die Regierungen der Welt veranlassen, eine nach der anderen, Lockdowns und die Menschen müssen sich Zuhause mit ihren Netflixaccounts und Home Offices abfinden. Langeweile, erzwungene Selbstreflexion und unausweichliche Konfrontation mit Partnern, Kindern und Mitbewohnern bestimmen den Alltag der Menschen. Die meisten tragen brav ihre Masken und dennoch scheint sich der Virus nicht bändigen zu lassen. Die Monate gehen ins Land und der Lockdown bleibt. Erst nach einem halben Jahr darf sich die Menschheit wieder hinauswagen und wird gleich darauf von einer neuen Welle heimgesucht… So geht es jahrelang, die Hoffnung auf Besserung begräbt sich selbst und schließlich kehrt Akzeptanz ein. Home Office, Supermarkt, Spaziergang (mit Maske!), schlafen, repeat.

Doch dann: ein brasilianischer Grundschüler kreiert, aufgrund jahrelangem Tutorial-schauens, mit seinem Chemie-Baukasten das Gegenmittel. Der Junge, überall nur noch „O Salvador" genannt, wird auf der ganzen Welt gefeiert, kriegt einen Yale und Cambridge-Abschluss geschenkt und tritt in jeder Talkshow auf. Endlich können die Menschen, nach fast einem Jahrzehnt, wieder ein „normales" Leben führen.

Natürlich ist der Übergang zurück zur Vor-Corona Zeit nicht so einfach, bis jetzt war eben die Corona-Zeit die Normalität. Viele Menschen haben Schwierigkeiten sich in den Arbeitsalltag einzugliedern und kommen regelmäßig in Hemd und Unterhose ins Büro, andere kehren überhaupt nicht mehr zur Arbeit zurück und machen es sich in ihrem Haus aus Konservendosen bequem. Manche Menschen drehen vollkommen durch, wenn ihnen die Maske abgenommen werden soll. Es resultierte sogar ein Amoklauf daraus, dass im Meeting die Maske abgenommen werden musste und der Täter plötzlich wild um sich kloppte (der Mann hatte nur eine Desinfektionsflasche zur Hand, schaffte aber dennoch 3 Menschen zu töten und 5 weitere schwer zu verletzen, bevor er selbst das Desinfektionsmittel austrank und einen Tag später im Krankenhaus starb).

Besonders „die Freiheit" ist mittlerweile ein schwer zu begreifendes Konzept für viele. Da endlich die Grenzen wieder geöffnet haben und das eigene Land nicht mehr das Limit an Reise-Möglichkeiten aufstellt, bricht ein sofortiger Urlaubs-Boom aus, der die verbleibenden Hotels, Airbnbs und selbst Couchsurfing Couches bis in die nächsten 5 Jahre restlos ausbucht. Das verlorene Geld des letzten Jahrzehnts spielt sich in kürzester Zeit wieder ein. Die Wartelisten sind so lang, dass ein vorgebuchter Urlaub ca. fünf Jahre im Voraus liegt, bei den beliebten Hotels können es 10-15 Jahre sein.

In diesem Zustand befindet sich die Welt 2034.

Intro

Es ist soweit! Nach einem anstrengendem Hinflug mit einem Flugzeug voller schreiender Babys, fahrt ihr mit eurem Mietwagen zum Hotel. Oleandersträuche säumen den Weg und die Luft riecht nach Meersalz.

Die Familie hat einen Augenblick Zeit zu interagieren, sich ein bisschen in ihre Charaktere einzugrooven.

Szene: *Auf der holperigen Straße zeigt ein gigantisches Schild nach links. Auf ihm steht: „Bienvenido a Pampa Ñera! Welcome! Willkommen! Bienvenue!" – nun ist er zum Greifen nah: der Urlaub, auf den ihr euch seit 10 Jahren gefreut habt.*

Als ihr auf das Hotel zu fahrt, seht ihr den hohen mit Stacheldraht umsäumten Zaun, der das Hotel umgibt. Ihr kommt der Eingangsschranke näher, schwer bewaffnete Militärs sind an jeder Ecke des Zauns postiert. Euch ist klar: hier kommt niemand einfach so rein. Und dahinter seht ihr es: das Pampa Ñera, ein Hotelkomplex, wie man ihn sich vorstellt, wenn man an All Inclusive-Urlaub denkt.

Als die Familie mit dem Auto an die Schranke kommt, werden sie gebeten auszusteigen und ihre Personalien und die Hotelbuchung wird geprüft.(Möglichkeit für Spieler mit dem Beamten zu sprechen, hier gibt es jedoch keinen Hinweis zu holen.)

Falls die Spieler frech werden oder nicht das tun, was der Beamte von ihnen verlangt, wird er immer ungeduldiger (der GM sollte dies den Spielern unbedingt mitteilen!). Ihm kann schließlich der Kragen platzen und die Familie wird abgewiesen.
Sie haben daraufhin die Möglichkeit sich zu entschuldigen. Der Beamte ist relativ leicht milde zu stimmen.

Szene: *Ihr werdet durchgelassen und geht einen, von Palmen gesäumten und mit Werbung, für die diversen Aktivitäten, zugepflasterten, Weg entlang, direkt auf den Eingang des Hotels zu.*

10 Uhr - Vor dem Hotel

Interaktion: *Vor dem Eingang kommt der Hotelmitarbeiter, der das Auto weggefahren hat, zu euch. Er reicht euch den Schlüssel. Seine Hand bleibt unangenehm lange am Schlüssel hängen und er blickt euch abwartend an.*

Eine Probe auf Menschenkenntnis o.Ä. ergibt: Er erwartet Trinkgeld.

Wenn sie ihn drauf ansprechen, wird er immer ausweichen und irgendwelche Floskeln von sich geben:
„Ich freue mich sehr, sie als Gäste hier begrüßen zu dürfen!“ – „Ich hoffe, Sie sind mit unserem Service zufrieden!“

Interaktion:

Die Spieler können ihn ignorieren und einfach reingehen.

Geben sie ihm 4 Euro aufwärts Trinkgeld ist er zufrieden und bedankt sich überschwänglich, dass sie wirklich großartige Gäste seien. Er drückt ihnen einen Piña Colada-Gutschein in die Hand.

Der Urlaub kann beginnen - Rezeption

Szene: *Die saubere und glänzende Lounge strahlt euch entgegen. Die soften Latin-Chill-Beats, die aus den Lautsprechern dringen, versprechen Sonnenliegen, Sangria und Sorglosigkeit.*

An der Rezeption empfängt sie die breit grinsende Mitarbeiterin ELVIRA. (Frischfleisch, denkt sie sich.) Sie überprüft ebenfalls die Hotelbuchung und händigt ihnen die Zimmer-Karte aus. Dabei ist sie SO freundlich, dass es gruselig ist. *„Wunderbar! Sie sind wirklich eine reizende Familie!“ - „Ich freue mich, Sie hier begrüßen zu dürfen!“*

Probe auf Menschenkenntnis o.Ä.: Sie meint das alles nicht ernst. Was genau sie allerdings im Schilde führt, können die Spieler nicht herausfinden.

Ein weiterer Mitarbeiter holt euch ab und fährt mit euch und eurem Gepäck eine Etage höher. Ihr folgt ihm durch einen, sich zu wiederholen scheinenden, Flur, bis er an einer Zimmertür anhält: Zimmer 104.

Zimmer 104

Szene: *Endlich seid ihr für euch! Das Zimmer ist nicht sonderlich groß aber bietet für alle ein Bett. Ein großer Flatscreen, auf dessen Rahmen ein „Netflix & Chill“-Sticker klebt, hängt gegenüber dem Queensize-Bett. Ein Stockfoto von einem karibischen Strand hängt in einem Plastikrahmen an der Wand und der Blick aus dem Fenster gibt eine verheißungsvolle Aussicht auf die Poollandschaft.*

Die Spieler haben Zeit sich umzuschauen, sich ein Bett auszusuchen, auszuräumen etc. Wenn sie fertig sind, können sie sich auf nach draußen machen. Auf dem Tisch liegt ein Prospekt mit dem Hotelplan (der Plan wird auf den Tisch gelegt), darin finden sie die verschiedenen Aktivitäten.

Falls ein Spieler den Fernseher anschaltet:
„... Und nun weiter mit der neuen Staffel "Deine Mudda, meine Mudda...“
Es folgt eine Sendung über Mütter mit sozialschwachem Hintergrund, die vom Sender in eine Dating-Situationen gebracht werden und somit ihre angeblich lesbische Ader auszuleben.

11 Uhr - Hotel erkunden

Die Spieler haben Zeit die verschiedenen Orte des Hotels zu besuchen. Einen Ort zu untersuchen braucht ungefähr eine Stunde (falls die Spieler nicht superschnell wieder gehen).

Tennisplätze

Szene: *In den 90ern noch DER Renner werden die Tennisplätze mittlerweile meist nur von den tagsüber betrunkenen Investmentbänker-Frauen benutzt. Und Tennis gespielt wird hier auch eher selten, obwohl die jungen, dynamischen Tennislehrer trotzdem immer sehr gut zu tun haben…*

Doch heute ist der Platz völlig leergefegt. Es herrscht Stille, nur das Rauschen des Windes ist zu hören. Ein tumbleweed (Steppenläufer) fegt übers Spielfeld.

Interaktion: Untersuchen die Spieler den Schuppen, springen drei Kinder aus dem Nichts heraus und bewerfen sie mit Bällen (+5 Schaden bei jedem Treffer). Es führt kein Weg dran vorbei, die Kinder zu bekämpfen oder wegzurennen.

Sind die Kinder außer Gefecht gesetzt, können die Spieler in der Schuppen schauen und finden dort nur Schrott, kaputte Tennisschläger und Pornohefte aus den 70ern, sowie ein kleines angebrochenes Fläschchen Kümmerling mit pinkfarbenen Lippenstift am Flaschenhals.

Strand

Szene: *Der hoteleigene Privatstrand bietet den Gästen, die trotz Aktivitäten und Chlorwasser, ernsthaft noch nötig haben, das Meer anzuschauen, unzählige Liegen im bräunlich-grauen Sand. Außerdem gibt es natürlich das Meer, sowie die Anlegestelle für das crazy-Bananaboat™. Aufregend!*

Interaktion: Die Spieler können ab 14 Uhr zum Crazy Bananaboat.

Untersuchen sie die Liegen, finden sie ein Hotelprospekt, auf dem der Salsa-Kurs um 18 Uhr gekennzeichnet ist. Darunter steht: "Hey Schatz, ich werde nachher zur Champagner-Verkostung in den Nachbarort fahren, um 18 Uhr sehen wir uns beim Salsa! Bussi, Jerome".

Couples Lounge

Szene: *Kinder sind hier nicht nur unerwünscht, sondern dürfen den Bereich gar nicht erst betreten. Falls die Eltern also mal keinen Bock mehr auf die Kleinen haben müssen sie nur schnell genug durch die Schranke laufen – da hilft dann auch kein Schreien mehr. Eine kleine Poolbar versorgt die Gäste mit den nötigen Aphrodisia und spielt erotische Lounge Musik – über die Konzentration von Sperma im Poolwasser der Couples Lounge, möchte sich das Hotel nicht äußern.*

Interaktion: Die (erwachsenen!) Spieler können sich hier umschauen, an der Bar Getränke bestellen oder Snacks essen.

> Von 14-16 Uhr sind Leo und Jerome hier. Die beiden knutschen im Wasser herum.

Sollten die Spieler Leo und Jerome ansprechen, reagiert Jerome extrem abweisend. Lassen die Spieler nicht von ihnen ab, zerrt Jerome Leo mit sich und die beiden gehen ins Hotelzimmer.

Belauschen die Spieler die beiden mit einer **Probe auf Auffassungsgabe/Schleichen/Verstecken o.Ä.** kriegen sie folgende Gesprächsfetzen von Jerome an Leo mit: *"Schatz, du weißt ja, dass ich mich freue, dass du das Zimmer für uns gebucht hast… aber hätte es nicht eine Suite sein können?" - "Ja ja, ich weiß. Ich hoffe nur, dass ich dir irgendwann mal mehr wert bin als so ein billiger Urlaub."*

Schwimmbecken

Szene: *Das Schwimmbecken ist vollkommen überfüllt mit Kindern aller Altersstufen. Der Geräuschpegel ist enorm, Kreischen, Heulen, Lachen vermischt sich mit dem SPLASH-Sound von den vielen Kinderhänden, die übereifrig auf die Wasseroberfläche trommeln. Es riecht nach Sonnencreme und als ihr in das Poolbecken schaut, hat sich schon ein dicker weißlicher Film auf der Oberfläche gebildet. Auf der Kinderrutsche drängt eine Mutti gerade ein Kleinkind aus dem Weg um Platz für ihren eigenen Wonneproppen zu machen.*

Interaktion: Die Spieler können ins Wasser oder auf die Rutsche, da begegnen sie Juanito, der aufgeregt die ohnehin schon überdrehten Kinder bespaßt. Sprechen die Spieler ihn auf Elvira an, erzählt er ihnen, dass sie ihn schon den ganzen Tag bitte, ihr einen Piña Colada zu machen. Er müsse sich aber erstmal um die Gäste kümmern und habe fürs Mixen keine Zeit, das sollen sie ihr ausrichten.

Sprechen die Spieler ihn auf die Geheimzutat an, fängt er an zu grinsen und schüttelt den Kopf. Er verrät ihnen nur, dass genug von den kleinen braunen Fläschchen herumliegen, sie müssen nur eins finden.

12 Uhr - Mittagsbuffet

Die Spieler, die das Hotel erkundet haben (hoffentlich alle), wissen nun schon, dass hier „Krieg“ herrscht. Das Mittagessen wird nicht anders sein. Hier beobachten sie JEROME, wie er sich ganz selbstverständlich vordrängelt. Sie haben die Wahl, ob sie es ihm gleich tun oder nicht - so oder so: sie werden angegriffen, doch da eilt ihnen LEO zur Hilfe.

Szene: *Ihr betretet die große Restaurantbar. Der wunderbare Geruch von fettigem, warmen Essen erobert eure Herzen, das Wasser läuft euch im Munde zusammen. Doch: die Schlange vor dem Buffet führt bis weit nach draußen vor die Pool-Landschaft. Vor euch geht ein gestriegelter Mann, mit einem auffälligem rosafarbenen Handtuch, an der Schlange vorbei und drängt sich wie selbstverständlich direkt ans Buffet heran. Die umstehenden Leute machen Platz. Nur ein älterer Mann wird wütend und will den Typ scheinbar auf sein Verhalten ansprechen, doch er wird von einer Hotelmitarbeiterin mit einer Geste und einem strengen Blick zurückgehalten.*

Optionen für Interaktionen:

- Stellen sie sich brav an, wird relativ schnell klar, dass sie niemals rechtzeitig drankommen werden. Immer wieder drängeln sich Menschen ganz selbstverständlich dazwischen.
- Um auf körperliche Art (sich einfach vordrängeln) erfolgreich zu sein, müssen sie **eine Probe auf Fitness/Kampfsportart, o.Ä.** bestehen.
- Sie können durch **Redegewandtheit/Lügen o.Ä.** eine Geschichte auftischen, warum sie sich vordrängeln dürfen.

Egal wie es läuft, die Meute der anstehenden Gäste lässt dies nicht durchgehen und sie wollen sich auf die Familie stürzen.

In diesem Moment geht ein Surferboy mit langen, blonden Haaren und Sixpack, dazwischen. Das, aus den Haaren herunterlaufende Wasser scheint auf seinem nacktem Oberkörper zu glitzern.

Er hebt die Hände wie Jesus und scheint alle Gäste gleichzeitig anzusprechen:

„Ihr Lieben! Unruhe, Wut und Hass haben uns noch nie weitergebracht. Sind wir nicht alle hier, um einen entspannten Urlaub zu erleben? Wir, die es geschafft haben uns einen Platz in diesem Paradies zu ergattern?“

Augenblicklich beruhigen sich die Leute, manche blicken beschämt zu Boden. Andere schauen zwar immer noch angepisst aber lassen von der Familie ab und stellen sich brav zurück in die Schlange.

Der Surferboy Leo hält noch etwas länger seine Predigt, geht dann auf das Buffet zu – die umstehenden Gäste weichen zurück – und er winkt der Familie zu, zu ihm zu kommen. Sie alle kriegen etwas zu essen.

Leo legt einem der Spieler (die Person, bei der am ehesten ein romantisches Interesse möglich wäre) die Hand auf den Rücken und lädt die Familie ein, mit ihm zu essen.

Der GM würfelt verdeckt auf **Charme**, gelingt der Wurf, ist der entsprechende Spieler in Leo verknallt.
Wichtig: Ab diesem Punkt hat die Familie ihre Zimmerkarte nicht mehr!

Sollte die Familie wirklich brav in der Schlange geblieben sein, kriegt sie nichts zu essen - es ist leider schon alle. Doch bevor sie gehen, kommt Surferboy Leo zu ihnen und lädt sie an seinen Tisch ein.

Interaktion: Leo stellt sich der Familie vor. Er spricht mit ihnen während des Essens. Man kann von ihm erfahren, dass es sich lohnt, sich mit den Hotelmitarbeitenden gut zu stellen.

Auf jegliche Flirtversuche geht er charmant ein, ist dabei aber immer ein perfekter Gentleman.

Leo bietet ihnen zum Ende des Essens weiterhin seine Hilfe an. Er zwinkert ihnen zum Abschied zu und wendet ihnen den muskulösen Rücken zu.

13 Uhr - Das Dilemma

Die Familie soll ihre Zimmerkarte vorzeigen und erkennt, dass sie weg ist. Ihnen wird klargemacht, dass dieses Problem schnellstens behoben werden sollte.

Szene: *Nachdem Leo gegangen ist, kommt ein Kellner des Restaurants zu euch mit einer überdimensional großen Sangria-Karaffe. Grinsend sagt er euch, dass alle All Inclusive Gäste eine Sangria bekommen. Er bittet euch, eure Zimmerkarte vorzuzeigen, um den All Inclusive Status zu prüfen.*

Als die Familie ihre Zimmerkarte herausholen will, können sie sie nirgendwo finden: sie ist weg.

Das Lächeln, des Kellners schwindet im Bruchteil von Sekunden und er zieht eine Augenbraue hoch: "So, so keine Karte? Darf ich fragen, wie Sie hier reingekommen sind?"

Der Kellner macht ihnen klar, dass sie ihre Karte schleunigst wiederfinden müssen, wenn sie nicht herausgeschmissen werden wollen, dann macht er auf dem Absatz kehrt - tja, kein Sangria für die Family.

Die Familie hat drei Optionen:

- sie gehen zur Rezeption, um den Schwund der Karte zu melden.
- sie fahren erstmal damit fort das Hotel zu erkunden.
- Wenn sie pfiffig sind (bitte keine Hilfe durch den GM) erkennen sie schon, dass es Leo war und suchen ihn auf

zur Rezeption

Szene: *Die Rezeptionistin schmatzt auf einem Kaugummi herum und hebt eine Augenbraue, als ihr auf den Tresen zugeht. Ein Lächeln macht sich auf ihrem Gesicht breit: "Haben Sie sich schon eingelebt? Was kann ich für Sie tun?"*

Interaktion: Wenn die Familie der Dame erzählt, dass die Karte verschwunden ist, schaut sie gespielt bedauernd in ihre Gesichter und sagt Ihnen, dass sie da leider nichts machen könne. Sie müssen die Karte wohl wiederbeschaffen.

Die Familie kann folgende Dinge erfahren:

- auf ihrem Namensschild steht "Elvira".
- mit einer **Probe auf Auffassungsgabe** können sie erkennen, dass Elvira ein wenig angetrunken scheint.
- mit einer **Probe auf Menschenkenntnis** erkennen sie, dass Elvira etwas im Schilde führt.

Egal, wie sehr die Familie lamentiert, Elvira lässt nicht locker und verweist sie nur darauf, die Karte schnellstmöglichst wiederzubeschaffen.

Als ihr gerade kehrt macht, hört ihr das feine Räuspern der Rezeptionistin hinter euch. "Oh, übrigens: um 19 Uhr schließen die Außentore... und wenn Sie bis dahin ihre Hotelkarte nicht gefunden haben, müssen wir Sie leider dazu anhalten das Hotel zu verlassen – ohne gültigen Schlafplatz können wir Sie hier nicht beherbergen."

Ein unverkennbar hämisches Grinsen macht sich auf ihrem Gesicht breit, dann heftet sie den Blick schnell wieder auf ihren Bildschirm.

Leo am Schwimmbecken konfrontieren

Interaktion: Die Familie kann herumfragen oder selbst auf die Suche nach Leo gehen. Sie werden in Richtung Rutsche geleitet, dort finden sie Leo.

Mit **Auffassungsgabe** können die Spieler aus der Ferne den Mann von vorhin (Jerome) erkennen, wie er Leo einen Kuss gibt, bevor er sich davonmacht. Wollen sie ihn verfolgen, rennt ihnen jedoch ein kleiner, an Hyperaktivität-grenzender Junge zwischen die Beine und bringt sie dazu in den Pool zu fallen.

Als sie Leo konfrontieren, streitet er alles ab. Der verliebte Spieler glaubt für den Rest der Stunde, dass "ihr" Leo tatsächlich keinerlei Schuld an dieser Lappalie hat.

Den anderen ist mit einer **Probe auf Menschenkenntnis o.Ä.** glasklar, dass er lügt, er hat die Karte gestohlen.

Egal, was die Spieler versuchen, Leo gibt nichts zu. Sollten die Spieler handgreiflich werden, wehrt sich Leo nicht, er breitet nur die Arme aus und redet auf die Spieler ein, dass Wut nie die wahre Lösung sei. Bevor die Spieler Schaden anrichten können, kommen urplötzlich fünf Hotelmitarbeiter und trennen die Spieler von Leo. Sie kriegen Anschiss und werden gebeten, sich von Leo fernzuhalten.

Nachdem die Spieler gegangen sind oder abgeführt wurden, kommt ein kleiner, verschwitzter Hoteljunge (ELTON) auf sie zu.

"Das bringt nichts... hier... hier sind die Strukturen anders". Der Junge starrt auf den Boden vor sich und nuschelt in sich hinein, so dass es schwer ist, ihn zu verstehen. "Ihr müsst einen anderen Weg finden, um an eure Karte ranzukommen."

In dem Moment ertönt ein schriller Pfiff hinter euch und der Junge schreckt auf. "Wir sehen uns im Kochkurs!" Blitzschnell dreht er sich um und bevor ihr euch verseht, ist er in der Masse an Kleinkindern verschwunden.

14 Uhr - Aktivitäten

Die Spieler können sich frei im Hotel bewegen, sie können die verschiedenen Orte besuchen oder eine der Aktivitäten besuchen. Die Aktivitäten finden nur zu den jeweiligen Uhrzeiten statt.

ab 14 Uhr - Crazy Bananaboat

Eine Fahrt mit dem Bananaboat ist ab 14 Uhr zu jeder vollen Stunde möglich. Hier müssen sich die Spieler gegen Zahnspangen-Mathilda durchsetzen, um dann mit etwas Geschick von Old Earl zu erfahren, dass Elvira auf Piña Coladas mit Schuss Kümmerling steht.

Szene: *Du/ihr geht zur Anlegestelle des Crazy Bananaboats. Ein sehr alter, dünner Mann werkelt gerade am Bananaboat herum. Als ihr euch nähert, dreht er sich zu euch und mit einem breiten Grinsen zeigt er euch seine schiefen, teilweise fehlenden, gelben Zähne.*

OLD EARL begrüßt die Spieler und stellt sich der Runde vor, wie ein aufgepeitschter Animateur. Es steht schon eine Gruppe hämisch schauender Hotelgäste um das Boot. Die Spieler werden hinauf gesetzt, jeder hat einen Riemen zum Festhalten und die Fahrt beginnt. Zuerst langsam schaukelt das Bananaboat vor sich her, doch ruckartig erhört der Fahrer die Geschwindigkeit und das „Boot" macht einen gewaltigen Sprung. **Probe auf Fitness, Kraft o.Ä.** ob die Spieler sich halten können.

Wenn ja: Old Earl, der sich mit Leichtigkeit einhändig am Riemen festhält ist beeindruckt:

„DAS lobe ich mir, haha! Doch habt ihr auch Ausdauer? Vielleicht erzähle ich euch dann ein kleines Geheimnis über die Rezeption…“

Er fängt manisch an zu lachen und gibt dem Bootsführer ein Zeichen, das nur "schneller, schneller!!!" bedeuten kann.

Falls nein: Old Earl schüttelt verächtlich den Kopf und schlägt sich mit der Hand an die Stirn, was ihn freihändig auf dem ruckelnden Bananaboat zurücklässt. Dann fängt er manisch an zu lachen und gibt dem Bootsführer ein Zeichen, das nur "schneller, schneller!!!" bedeuten kann.

Interaktion: *Gerade als das Boot die Geschwindigkeit noch weiter erhöht, spürst du ein stechenden Schmerz in der Rippe. Ein Mädchen mit breitem Grinsen, dass ihre Zahnspange zeigt und genau hinter dir sitzt, hat einen Stock in deine Seite gedrückt und versucht dich offensichtlich vom Boot zu schubsen.*

Einer der Spieler wird von ZAHNSPANGEN-MATHILDA angegriffen, sie will die Spieler unbedingt vom Boot hauen und hört nicht auf, bis sie es schafft oder besiegt wird. Schaffen die Spieler es Mathilda außer Gefecht zu setzen, können sie sich ungestört mit Old Earl unterhalten, der ganz begeistert vom spektakulären Kampf ist.
Vermasseln sie es, fallen sie ins Wasser und müssen zurückschwimmen, Old Earl nimmt sie nicht wieder aufs Boot.

Mathilda wurde besiegt:

Der alte Mann grinst die Spieler an und jubelt, er lehnt sich zu ihnen und fängt in einem verschwörerischen Ton an zu erzählen: *„Am korruptesten ist ja wohl diese Elvira. Bring ihr einen“-*

in genau dem Moment macht das Boot eine gewaltige Kurve und schlägt dem Spieler eine Welle ins Gesicht, mit **Geschicklichkeit oder einer passenden körperlichen Fähigkeit** kann er der Welle ausweichen. Schaffen die Spieler es, erfahren sie: *"Piña Colada..."*.

Wenn nicht: *"das wird sie zum Singen bringen! Aber du darfst den Schuss Kümmerling dazu nicht vergessen!" Er schaut euch tief in die Augen, plötzlich erwischt ihn etwas am Kopf und Old Earl fällt rückwärts ins Wasser, während das Bananaboat fröhlich weiterbrettert.*

Eine Hotelmitarbeiterin (zufällig eine der Rezeptionisten) hat Old Earl mit einem Stand-Up Paddle erwischt. Sowohl sie, als auch der Bootsführer kümmern sich einen feuchten Dreck drum. Das Bananaboat fährt noch ein kleinen Kreisel und legt dann wieder am Strand an. Old Earl sehen sie nicht mehr...

15 Uhr - Pool-Nudel-Kampf "Splash War"

Der Splash War findet von 15-16 Uhr statt. Beim Pool-Nudel-Kampf geht es darum der letzte Überlebende zu sein. Dabei wird rundenbasiert 1 gegen 1 gekämpft. Die Spieler müssen sich gegen alle 3 Gegner durchsetzen um zu gewinnen. Sollten sie gewinnen, zeigt ihnen JUANITO wie man den perfekten Piña Colada für Elvira mixt.

Szene: *Die salzige Meerluft wird vom Geruch intensiven Chlors übertüncht. Ihr kommt am Schwimmbecken an und ein Animateur steht schon breitbeinig bereit, unter seinen Armen hat er ein dutzend Poolnudeln geklemmt. Er nickt euch zu, sein Blick schreit nach Kampfeslust. Um ihn herum stehen mehrere Gäste, ein paar Kinder, zwei verpickelte Teens und auch ein Elternpaar hat sich dazugestellt, der Blick der beiden Erwachsenen auf die Teenies sagt alles: endlich können sie sich bei ihren Bälgern rächen. Über dem Pool sind drei Balken aufgestellt.*

Der Animateur stellt sich als Juanito vor und deutet auf den Balken - auf diesem gilt es zu balancieren. Auf jeder Seite eine Person. Diese laufen aufeinander zu und versuchen sich mit den Poolnudeln ins Wasser zu befördern. Wer als erstes ins Wasser fällt, scheidet aus. Der Gewinner zieht weiter in die nächste Runde. Ganz einfach. Wer den Splash War gewinnt, werde von Juanito das perfekte Piña Colada Rezept erfahren. Auf los, geht's los.

Sobald eine Person getroffen wird und mehr als 6 Schaden erhält, muss sie auf **Balance/Körperkraft/Handeln** werfen. Falls die Probe versemmelt wird, fällt die Person in den Pool und scheidet somit aus. Falls ein kritischer Treffer geworfen wird, ist die Balanceprobe um 40 erschwert.

Interaktion: Juanitos Pfeife schrillt und in dem Augenblick rasen schon die Kinder auf ihn zu, schnappen sich eine Nudel und stellen sich auf einen der Balken. Die Spieler müssen sich auch eine Nudel holen und können sich dann einen Gegenspieler aussuchen. Zur Auswahl steht ein kleiner, dicklicher Junge mit Wuschellocken, eine muskulöse, zierliche Mutti mit Schwimmbrille und ein magerer Teenager, dessen ausgeblichene Surfshorts gerade so auf seinem Körper hält. Das Spiel geht sofort los, es gibt keinen Anpfiff - die jeweiligen Gegner nähern sich schon.

Sonderregel: sollte mehr als ein Spieler am Kampf teilnehmen, können die Spieler selbstverständlich gegeneinander kämpfen! Falls sie bis zur letzten Runde übrig bleiben, müssen sie auch im Finale gegeneinander antreten, um an Juanitos Geheimnis zu kommen.

Wuschelkopf-Junge

Der Junge rennt in einem Tempo, das man ihm gar nicht zugetraut hätte auf den Spieler zu und landet den ersten Hit.

> Der GM sollte hier verdeckt eine **Probe auf Auffassungsgabe o.Ä. würfeln (um 20 erschwert)**. Wenn geschafft, kann der Spieler die Attacke blockieren, wenn nicht, wird er getroffen.

Der Kampf fährt ab da abwechselnd fort, bis einer der beiden in den Pool fällt. Der Kampf kann maximal so lange gehen, bis die Gesundheit des Gegners unter 75% sinkt. Der GM sollte die Spieler auch darauf hinweisen, dass sie jederzeit abbrechen können.

Muskel-Mum

Die muskulöse Mutter fängt einen Trashtalk vom Feinsten an, sobald der Spieler den Balken betritt. *"Na, du Lusche? Was willst du, hä? Schau dich mal an, was für schmächtige Ärmchen! Damit willst du mich treffen?!"* Sie hört den gesamten Kampf über nicht auf.

> Sollten die Spieler eine Fähigkeit in **Rhetorik/Redegewandheit o.Ä. (der allgemeine Soziales Wert gilt nicht)** haben, dürfen sie darauf würfeln. Schaffen sie es, dürfen sie zurückpöbeln und die Mutti hat die nächsten drei Angriffe keine Chance zu parieren. Sollten die Spieler es nicht schaffen oder das Talent nicht haben, können *sie* die nächsten drei Angriffe nicht parieren.

Der Kampf fährt ab da abwechselnd fort, bis einer der beiden in den Pool fällt. Der Kampf kann maximal so lange gehen, bis die Gesundheit des Gegners unter 75% sinkt. Der GM sollte die Spieler auch darauf hinweisen, dass sie jederzeit abbrechen können.

Surfshorts-Teen

Vorsichtig stellt sich der Junge auf den Balken und hebt nur langsam die Nudel an. Schüchtern blickt er vor sich auf den Balken. Den gesamten Kampf über sagt er kein Wort.

> Die Spieler können den Jungen an dieser Stelle erwischen, er wird nicht parieren und muss für diesen Treffer schon ab einem Schadenstreffer von 3 auf Balance würfeln. Sollten die Spieler den Moment nicht ausnutzen, muss der Junge künftig erst ab einem Schadenstreffer von 7 auf Balance würfeln.

Der Kampf fährt ab da abwechselnd fort, bis einer der beiden in den Pool fällt. Der Kampf kann maximal so lange gehen, bis die Gesundheit des Gegners unter 75% sinkt. Der GM sollte die Spieler auch darauf hinweisen, dass sie jederzeit abbrechen können.

Sieg (nach jeder Runde)

Haben die Spieler ihren Gegner erfolgreich zum Fallen gebracht, rastet Juanito vollkommen aus und jubelt als gäbe es kein Morgen mehr. Die Runde ist getan, nun geht es auf in die nächste Runde. Die Spieler können sich kurz sammeln und einen Snack essen oder etwas trinken, um ihre Energie wieder aufzuladen.

Niederlage (nach jeder Runde)

Sollten die Spieler ins Wasser fallen und somit verlieren, passiert Folgendes:

Interaktion: *Ihr werdet von der Poolnudel getroffen und könnt euch nicht mehr halten. Wie die Blamage, die ihr seid, fallt ihr in das lauwarme Wasser. Plötzlich erfüllt das dumpfe Unterwasserblubbern eure Ohren, unwillkürlich öffnet ihr die Augen - vor euch liegt etwas auf dem Boden des Pools. Ihr könnt nicht genau*

ausmachen, was es ist aber die merkwürdige Form gibt euch zu denken.

Greifen die Spieler danach, können sie ein Brecheisen hervorholen. Juanitos Gesicht ist vor Fremdscham tief in seiner Hand vergraben, die Spieler müssen also keine Sorge haben, dass sie beobachtet werden. Abgesehen davon ist ein Brecheisen im Pool auch nicht das Merkwürdigste, das im Pampa Ñera zu finden ist...

Runde 2
In der 2. Runde würfelt der GM verdeckt mit einem W100 welche der zwei übrigen Personen (bei <50 - Gegner A, >50 - Gegner B) gegen den Spieler antritt. Zum Beispiel: falls Surfshorts-Teen besiegt wurde, stehen nun Muskel-Mum und Wuschelkopf-Junge zur Verfügung. Der Kampf läuft genau wie in Runde 1 ab.

Runde 3
Das Finale: Hier treten die Spieler nun gegen den letzen übrig gebliebenen Gegner (Surfshorts-Teen, Muskel-Mum oder Wuschelkopf-Junge) an. Besiegen die Spieler ihren Gegner, pustet Juanito für eine halbe Ewigkeit in die Pfeife und reißt den Arm des Spielers nach oben. *"Wow! EIN WAHRER KAMPF! Dass ich so etwas erleben darf!"*

Gemeinsam mit dem Spieler geht er an die Bar und zeigt ihm dort, wie man einen perfekten Piña Colada macht, mit der Geheimzutat: 1 Schuss Kümmerling. *Juanito schmunzelt: "Der öffnet an der Rezeption alle Türen!"* Die Spieler sind angehalten es ihm nachzumachen und müssen auf ein **passendes Talent, wie Auffassungsgabe, Geschicklichkeit oder auch Kochen, Zubereitung etc.** würfeln.

> Schaffen sie es, können sie Elvira den perfekten Piña Colada bringen. Schaffen sie es nicht, ist der Cocktail nur mäßig gut und sie müssen Elvira zusätzlich mit einem anderen Talent überreden.

16 Uhr Spanisch Kochkurs - Arriba!

Der Kochkurs findet in der großen Restaurantbar statt und dauert 1 Stunde. Die Spieler müssen sich beim Kochen gegen die GRAUE MAUS und das EHEPAAR SCHRÖDER durchsetzen. Hier haben die Spieler die Möglichkeit, an die General-Karte des Küchenjungen zu gelangen und ein Kümmerling-Fläschchen für Elvira zu finden.

Szene: *In der Restaurantbar haben sich noch 3 weitere Personen eingefunden, die lernen wollen, wie man so richtig original spanisch kocht. Ein älteres Ehepaar, dessen grimmige Gesichter versprechen, dass auch Kochen ein Kampf auf Leben und Tod sein kann - und eine graue Maus, die mit dem breitesten Grinsen an den vorbereiteten Plätzen steht und den Duft der Gewürze einatmet.*

Die Köchin Helga stellt sich den Gästen vor, sie wirkt dabei wie ein stolze Zirkusdompteurin. Sie erklärt ihnen, dass sie heute die Vielfalt der spanischen Küche mittels einer Paella kennenlernen werden und brüllt dann “Elton!" Prompt erscheint der Küchenjunge Elton neben ihr und schaut euch nervös an – von da an ist action angesagt.

Wie Teilnehmer einer Quizshow werdet ihr aufgestellt, jeder Gast hat dieselben Zutaten, Utensilien und zwei Kochplatten vor sich. Das Ehepaar stellt sich auf und beide nehmen schon einmal die Messer in die Hand.

"Ich mache vor und ihr macht nach! Verstanden?!" poltert Helga und kaum hat sie den Satz ausgesprochen, schält sie schon in Windeseile eine Zwiebel.

Interaktion: Die Spieler müssen nun den blitzschnellen Bewegungen der Köchin folgen. Zuerst werden Zwiebeln und Knoblauch fein geschnitten. Die Spieler können mit einer **Probe auf Wahrnehmung, Kochen, Geschicklichkeit etc. (hier können sie gern mit guter Begründung ein anderes Talent nutzen)** der Köchin gut folgen. Sollten sie versagen, verpassen die nächste Zutat (Hühnerfleisch). Zwiebeln, Knoblauch und Fleisch werden angebraten.

Der Küchenjunge wird von Helga in die Vorratskammer geschickt und stolpert dabei gegen den Tisch der grauen Maus. Ein Teil ihrer Paella verabschiedet sich aus ihrer Pfanne und mit einem kleinen Ruck drückt sie die heiße Pfanne an den Arm des armen Jungen, der laut aufheult und sich dann schnell in die Vorratskammer verpieselt. Den Spielern fällt auf, dass dem Jungen eine weiße Hotelkarte unter den Tisch der Dame gefallen ist.

Die Spieler können versuchen die Hotelkarte zu erlangen, indem sie:

- für eine Ablenkung sorgen. Hier können sie kreativ sein und sich etwas ausdenken. Wichtig ist, dass keiner der Teilnehmer dem Spieler zuschaut, wie er zum Tisch hinübereilt.
- zum Tisch hinüberschleichen. **Probe auf Schleichen, Verstecken o.Ä.**
- durch ein soziales Talent **Redegewandheit, Lügen, Charme o.Ä.** die graue Maus ablenken oder überzeugen, dass die Karte ihnen gehört.

Zum Tisch schleichen: Falls es eine Ablenkung gibt, müssen die Spieler auf keine Fähigkeit würfeln, wenn sie zum Tisch hinübereilen. Ansonsten müssen sie auf **Schleichen, Verstecken o.Ä.** würfeln. Versagen sie, werden sie von der Köchin ermahnt und von der grauen Maus argwöhnisch beäugt. Sie können es noch ein weiteres Mal versuchen, doch sollten sie wieder versagen, werden sie von Helga aus dem Kurs geworfen.

Sobald die Spieler zurück an ihrem Platz sind, können sie mit dem Kochen fortfahren.
Wenn es eine Ablenkung gab, ist der Kochunterricht unterbrochen worden und die Spieler haben keine Zutat verpasst. Wenn der Kochkurs während der Klau-Aktion weiterging, haben sie die letzten Zutaten verpasst, das ist ihnen klar. Sie können dies nachholen, indem sie auf die Zutaten des Ehepaars schauen. Sind sie dabei nicht vorsichtig, stellen die sich so hin, dass die Spieler von ihrem Platz aus nichts sehen können.

Interaktion: *"... und nun, gießen wir die Brühe in die Pfanne und fügen Risottoreis hinzu." Helga ist völlig vertieft in das Gericht und die graue Maus schüttet eifrig Risottoreis in ihre Pfanne.*

Mit einer weiteren **Probe auf Wahrnehmung, Kochen, Geschicklichkeit etc.** können die Spieler auch die restlichen Zutaten (Meeresfrüchte) in die Pfanne hauen. Sollten sie versagen, kommen sie nicht hinterher und ihrer Paella fehlen alle Meeresfrüchte.

Zum Schluss werden alle Paellas serviert und die Gäste dürfen sich durchkosten.

Hier haben die Spieler noch eine Chance durch ein Manöver die Paellas der anderen zu verunstalten oder sogar zu vertauschen. Allerdings müssen sie hierzu **eine um 40 erschwerte Probe auf ein passendes Talent (je nach Vorhaben)** bestehen.

Daraufhin probiert dann Helga die Paellas und kürt den Sieger. Die Sieger erhalten eine schrottige Plastik-Medaille. Helga stößt den Küchenjungen Elton unwirsch an: "Sag mal! Das kann doch nicht alles sein! Bring den Siegern gefälligst einen Preis!" Hektisch greift Elton nach einem kleinen Fläschchen aus der Vorratskammer und überreicht es dem Sieger.

Es handelt sich um eine kleine Kümmerling-Flasche, auf der mit Edding "Elviras Eigentum" geschrieben steht.

Hotelzimmer 104 (Einbruch)

Vor 17 Uhr

Haben die Spieler kurz zuvor Leo **und** Jerome gesehen, sind die beiden logischerweise nicht im Zimmer und die Spieler können versuchen einzubrechen. Wenn nicht, ist einer von den beiden (der, der nicht gesichtet wurde) im Zimmer und die Spieler müssen noch schaffen sich zu verstecken, bevor sie den Versuch starten können.
Ohne das Brecheisen oder die Schlüsselkarte können die Spieler nicht in das Hotelzimmer einbrechen.

Szene: *Ihr steht in einem langen Flur, Türen zu allen Seiten und vor euch ist sie, die begehrte Zimmertür 104. Die abgeblätterten goldenen Zahlen scheinen euch böse anzufunkeln. Ein paar Türen weiter steht der Roomservice-Wagen, scheinbar ohne den dazugehörigen Mitarbeiter. Hinter euch ist der Fahrstuhl und neben dran das Treppenhaus, dessen muffiger Geruch bis hierher dringt.*

Sobald die Spieler sich der Zimmertür nähern (gemäß dem Fall, dass Jerome und Leo nicht gerade eben erst an einem anderen Ort von den Spielern gesehen wurden), hören sie Stimmen aus dem Zimmer kommen und gleich darauf Schritte, die sich nähern.

Die Spieler haben einen kurzen Moment Zeit zu handeln:

- Sie können sich hinter dem Roomservice-Wagen verstecken (allerdings nur 1 Spieler), dazu müssen sie eine **Probe auf Verstecken, Schleichen o.Ä.** werfen.
- Sie können den Fahrstuhl rufen. Sollten sie nicht direkt vor der Tür und somit in Jerome/Leos Blickfeld stehen, beachtet er sie gar nicht und geht einfach schnurstracks in die offene Fahrstuhltür.
- Sie können ins Treppenhaus flüchten, allerdings hört das Leo/Jerome und verfolgt den Spieler. Mit einer **Probe auf Geschwindigkeit, Rennen, Fitness o.Ä., erleichtert um 20** können sie ihm entkommen.

Sollte Jerome/Leo die Spieler entdecken oder erwischen, fragt er sie kurz was sie hier wollen. Die Spieler haben noch eine Chance sich mit **Redegewandheit, Charme o.Ä. herauszureden**, daraufhin geht Jerome/Leo zufrieden weiter. Falls nicht, ist klar, dass Jerome/Leo misstrauisch ist und dieser kehrt wieder zurück ins Zimmer. Die Spieler haben vorerst keine Chance den Einbruch unbemerkt zu vollziehen und müssen später wiederkehren.

Je nach dem welche Interaktionen zwischen Jerome/Leo und den Spielern zuvor stattgefunden hat, ist die Unterhaltung zwischen ihnen natürlich anzupassen und die Probe ggf. zu erschweren.

Brechen die Spieler dennoch ein, holt Jerome/Leo sofort die Hotelmitarbeiter, die die Spieler umgehend hinausbefördern. Sie können den Einbruch dann erst wieder ab 17 Uhr begehen, sonst wiederholt dieses sich Szenario.

Interaktion: Haben sich die Spieler erfolgreich versteckt, können sie einen Einbruch-Versuch starten. Dazu benötigen sie entweder das Brecheisen oder die Generalkarte vom Küchenjungen. Mit dieser kommen sie ganz einfach in das Hotelzimmer rein. Mit dem Brecheisen müssen sie auf **Geschicklichkeit, Körperkraft oder ein anderes passendes Talent - um 40 erleichtert** werfen, um damit ins Hotelzimmer zu gelangen. Weiter zu Hotelzimmer (Jerome & Leo-Style).

Ab 17 Uhr

Ab 17 Uhr sind weder Jerome, noch Leo im Zimmer. Die Spieler können entweder ungehindert mit Brecheisen oder Generalkarte einbrechen, oder den Wäschewagen im Flur benutzen, um in das Zimmer geschoben zu werden.
Ohne das Brecheisen oder die Schlüsselkarte können die Spieler nicht in das Hotelzimmer einbrechen.

Szene: *Ihr steht in einem langen Flur, Türen zu allen Seiten und vor euch ist sie, die begehrte Zimmertür 104. Die abgeblätterten goldenen Zahlen scheinen euch böse anzufunkeln. Eine Tür weiter steht ein Wäschewagen vor einer offenen Zimmertür, scheinbar ist der Hotelmitarbeiter gerade am Betten beziehen. Hinter euch ist der Fahrstuhl und neben dran das Treppenhaus, dessen muffiger Geruch bis hierher dringt.*

Die Spieler können einen Einbruch-Versuch starten, allerdings müssen sie sich beeilen. Dazu benötigen sie entweder das Brecheisen oder die Generalkarte vom Küchenjungen. Mit dieser kommen sie ganz einfach in das Hotelzimmer rein. Mit dem Brecheisen müssen sie auf **Geschicklichkeit, Körperkraft oder ein anderes passendes Talent - um 40 erleichtert** werfen, um damit ins Hotelzimmer zu gelangen. Falls sie es beim ersten Versuch mit dem Brecheisen nicht schaffen, ist der Einbruch zwar um 60 erleichtert, sie müssen aber beim zweiten Mal auch einen **Wurf auf Schleichen, Geschicklichkeit o.Ä.** bestehen.

Falls sie das Brecheisen oder die Karte nicht haben oder nicht benutzen, haben sie die Option sich im Wäschekorb zu verstecken (maximal 2 Spieler). Gelingt ihnen eine **Probe auf Verstecken, Schleichen** können sie unbemerkt im Korb bleiben. Der Mitarbeiter schiebt sie ein paar Minuten später in Zimmer 104.

Interaktion: *Ihr hört, wie das Pfeifen des Mitarbeiters etwas leiser wird, nun hat es einen Hall - er scheint im Badezimmer zu sein.*

Die Spieler haben einen kurzen Moment, um aus dem Korb zu kommen und sich zu verstecken. Sie können unter das Bett, in den Schrank oder hinter die Gardine. Je nachdem welchen Ort die Spieler wählen, müssen sie eine **erschwerte Verstecken/Schleichen-Probe bestehen: Bett - nicht erschwert, Schrank - um 20 erschwert, Gardine - um 30 erschwert**. Schaffen Die Spieler es, verlässt der Hotelmitarbeiter das Zimmer und schließt die Tür hinter sich.

Weiter zu Hotelzimmer (Jerome & Leo-Style).

Sollte der Hotelmitarbeiter die Spieler im Korb/beim Verstecken entdecken oder aus dem Nebenzimmer kommen, während die Spieler in das Zimmer einbrechen (die Zeiteinschätzung liegt im Ermessen des GMs), werden sie von ihm gestellt. Spieler mit einem hohen Talent in **Redegewandheit, Überzeugen o.Ä. können**

um 50 erschwert versuchen, den Mitarbeiter zu überreden. Ansonsten wird ihnen das jeweilige Werkzeug abgenommen und sie werden zurück in die Lobby eskortiert.

Hotelzimmer (Jerome & Leo-Style)

Ist den Spielern der Einbruch geglückt, können sie sich in ihrem alten Zimmer umsehen und entscheidende Hinweise finden, um Leo vor Jerome bloßzustellen.

Die Spieler können allerdings nicht im Hotelzimmer bleiben und es damit wieder übernehmen. Sobald Leo zurück in das Hotelzimmer kommt, lässt er sie einfach rausschmeißen - immerhin hat er die rechtmäßige Zimmerkarte.

Szene: *Euer schönes, altes Hotelzimmer von heute morgen ist kaum wiederzuerkennen. Überall befinden sich Luxusartikel, vergoldete Kerzenhalter stehen auf den Nachttischen und die Bettdecke ist scheinbar gerade mit einem silber-glänzendem Satinbezug verfeinert worden. Wohin ihr auch seht, funkelt es. Das hässliche Bild an der Wand ist durch ein langweiliges aber sicher hochwertiges Gemälde mit zwei Strichen darauf ausgewechselt worden. Außerdem duftet es nach Lavendel.*

Interaktion: Die Spieler können das Zimmer untersuchen. Zu inspizieren gibt es zwei Nachttische, einen kleinen Tisch, der Schrank, das Badezimmer (inklusive kleinem Schränkchen) und die Betten.

Die Spieler können sich umschauen und dabei folgende wichtige Dinge finden:

- Im rechten Nachttisch finden sie ein kleines Fläschchen Kümmerling.
- Im Schrank finden die Spieler Leos und Jeromes Klamotten, in einer Jackentasche von Jerome findet sie eine Taschenuhr. Klappen die Spieler sie auf, ist darin ein Foto eingelassen auf dem Jerome mit einem anderen, wesentlich älteren Mann zu sehen ist, die beiden lächeln sich verliebt an.
- Im Badezimmer befindet sich Leos Badeshorts, worin ein kleiner Zettel herauslugt. Dieser ist nur durch nähere Untersuchung zu entdecken oder sofort sichtbar durch einen hohen Talentwert in Auffassungsgabe o.Ä.. Darauf steht eine Notiz an Elvira:

Liebe Elvira, vielen Dank, dass du uns das Zimmer ermöglicht hast. Ich hätte Jerome nie beichten können, dass ich mir so einen Urlaub gar nicht leisten kann. Danke, fürs Mitspielen! Ich werde dich dafür belohnen! Dein Leo

- Unter dem Bett finden die Spieler ihre Reisetaschen zusammengehäuft und mit einer großen Decke überdeckt.
- Im Badezimmerschrank sind Viagra-Pillen zu finden.

Mit den gesammelten Beweisen und Gegenständen können die Spieler das Zimmer ungesehen verlassen.

Elvira bestechen

Die Spieler können Elvira an der Rezeption auffinden und ihr dort den Piña Colada anbieten. Haben sie den Piña Colada + Kümmerling-Geheimzutat erzählt ihnen Elvira über Leo und Jerome.

Szene: *Der Eingangsbereich ist fast leergefegt, außer einem älteren Pärchen, die scheinbar gerade eine Sangria-Überdosis auskurieren, ist nur die Rezeptionistin am Empfang. Sie schaut euch mit einer hochgezogenen Augenbraue an, "was denn jetzt noch?", die aufgesetzte Freundlichkeit ist nun gänzlich verschwunden. Als ihr nähertretet seht ihr, dass sie Candy Crush auf ihrem Handy spielt.*

Folgende Interaktionen sind möglich:

- Die Spieler haben nichts dabei, dann wimmelt Elvira sie schnell ab und sagt ihnen, sie müssen ihr schon etwas bieten.
- Die Spieler haben einen ganz normalen oder schlecht zubereiteten Piña Colada (ohne Geheimzutat) dabei - in dem Fall sagt sie ihnen, dass sie den nicht trinke, wenn er nicht auf die "spezielle Weise" zubereitet sei, sie weist die Spieler an Juanito aufzusuchen. Spieler mit einem **sehr hohen Charme/Redegewandheit/Flirt Talent, können versuchen Elvira den normalen Piña Colada anzudrehen - um 60 erschwert**.
- Haben die Spieler den Piña Colada mit Geheimzutat, ist Elvira sofort angefixt und will den Drink haben. Sie verspricht den Spielern, dafür zu sorgen, dass sie ihr Hotelzimmer wieder kriegen.

Nach Übergabe des Piña Coladas mit Schuss Kümmerling, nimmt Elvira einen langen Schluck aus dem Becher, dann grinst sie die Spieler an und sagt:

"Danke für dieses Elixir... Eigentlich könnte ich euch jetzt einfach rausschmeißen... (Pause) aber eure ausdauernde Art gefällt mir. Und wenn ich dazu beitragen kann, dass es einen Krieg zwischen den Gästen gibt, dann nutze ich die Gelegenheit. Also..."

Das Geheimnis:

Elvira erzählt den Spielern, dass Leo (ein alter Freund, aus der Tourist Management Ausbildung) zu ihr gekommen ist und nach dem, ihrer Meinung nach, unverschämt großen Gefallen gebeten hat, ihm ein Zimmer zu besorgen. Sein Freund Jerome wolle in den Urlaub und verstehe nicht, dass es in den Post-Corona-Zeiten unmöglich wäre, spontan in den Urlaub zu fahren. Elvira hatte zwar keinen Bock den Gefallen zu erfüllen aber dann fiel ihr auf, dass sie dadurch noch mehr Unruhe zwischen den Gästen stiften könne. Also brandmarkte sie die Familie für Leo und der klaute ihnen die Karte und gab sie Jerome.

Und hier kommt der Clou: Jerome ist vollends überzeugt, dass Leo durch sein (angeblich) vieles Geld an das Zimmer gekommen sei - und das MÜSSE auch so bleiben. Sonst werde Jerome ihn sofort verlassen, wenn er herausfindet, dass Leo mehr ein Schwindler als ein reicher Sugardaddy sei. Damit Elvira ihm nichts verrät, habe Leo sie im Voraus mit Piña Colada+ (so nennt sie das Getränk) versorgt.

Sollten die Spieler Jerome dies erzählen, wäre dies fatal für Leo. Tja, nun haben sie also die Infos, um den restlichen Urlaub in ihrem Zimmer zu verbringen. Und nicht nur das: Elvira (die inzwischen den Piña Colada+ geleert hat und ein wenig lallt) verspricht ihnen, als Zeugin mitzukommen - allerdings erst wenn ihre Schicht rum ist - also um 18 Uhr beim Salsa-Kurs.

Showdown

Die Spieler können mithilfe von Elvira oder den gesammelten Beweisen aus dem Hotelzimmer Leo stellen. Wichtig ist, dass sie dies vor Jerome tun - dieser ist allerdings von 16-18 Uhr im Nachbarort für eine Champagnerverkostung.

Falls die Spieler Leo ohne Jerome stellen, können sie ihn aufsuchen und haben die Möglichkeit ihm zu berichten, was sie herausgefunden haben. Drohen sie ihm oder erzählen sogar von Elvira, ist Leo zwar verängstigt aber ab da bereitet er eine Rede vor, um Jerome zu überzeugen, dass ihr völligen Quatsch redet. Der GM sollte dies notieren, da es später für den Ausgang des Showdowns eine Rolle spielt.

18 Uhr - Salsa-Kurs

Gehen die Spieler um 18 Uhr zum Salsa-Kurs empfängt sie Juanito entweder extrem enthusiastisch oder dreht sich demonstrativ von ihnen weg (je nachdem, ob sie beim Pool-Nudel-Kampf gewonnen haben).

Szene: *In der beträchtlichen Menge der Hotelgäste seht ihr Jerome. Juanito breit seine Arme aus und ruft in die Menge "Señoras y señores! Lasst uns die wunderbare Kunst des Salsa erlernen! AY AY AYYYY!" Er springt wie von der Tarantel gestochen von seinem Podest und klatscht in die Hände, dass es nur so schallt. Er schnipst mit der rechten Hand, bedeutet mit einem Zeichen, dass die Gäste still zu sein haben und schließt dann die Augen. Einen Moment herrscht beengende Stille und dann dröhnt aus den blechernen Boxen ein Salsa-Stück. Juanito fängt an, sich zu den Klängen zu bewegen, verloren in seiner eigenen Welt. Plötzlich taucht Leo am anderen Ende der Menge auf und gesellt sich zu Jerome. Die beiden fangen sofort an, einen schon nahezu perfekten Salsa hinzulegen.*

Interaktion: Die Spieler können sich überlegen, ob die direkt auf Leo und Jerome zugehen oder dem Salsakurs weiter folgen.

Direkt zu Leo und Jerome

Versuchen sie durch die Masse auf Leo und Jerome zuzugehen, müssen sie sich mehreren feindlichen Gästen gegenüber aussetzen.

Gerade als sie in Richtung Leo und Jerome aufbrechen, beginnt Juanito, die Schritte zu erklären und leitet die Gäste an, es ihm nachzumachen. Einer der Spieler gerät direkt zwischen das Ehepaar Schröder aus dem Kochkurs, als sie ihre Paarposition einnehmen wollen. Die Frau brüllt sofort auf den Spieler ein. Schafft der Spieler es nicht, sie zu beruhigen **Wurf auf Beruhigen, einschüchtern etc.**, greift sie ihn an. Die anderen Spieler können Zuhilfe eilen, denn ab der zweiten Runde greift auch ihr Mann an.

Der Kampf mit Ehepaar Schröder dauert länger als 3 Runden:
Einer der Spieler stößt beim Kämpfen das Zahnspangen-Mädchen Mathilda an (sollte sie noch leben - ansonsten bitte mit allgemeinem Hotelgast austauschen), die gerade mit einem sehr kleinen Jungen (ca. 5 Jahre) tanzt. Diese steigt sofort in den Kampf ein und der Junge beißt den Spieler mit dem höchsten Gesundheitswert gehörig ins Bein (macht 10 Schaden). Wird er nicht innerhalb einer Runde ruhig gestellt, rennt er heulend zu seinen Eltern (hinzu kommt die Muskel-Mum, falls sie noch lebt) und wird auch Teil des Kampfes.

Der Salsakurs ist in vollem Gange, Juanito ist vollkommen eingenommen von der Musik und den Tanzschritten - die Spieler können sehen, wie er mit Elvira auf dem Podest tanzt - der graziöse Anblick ist fesselnd. Sobald einer der Spieler unter 15 Leben kommt, breitet sich der Kampf über den gesamten Kurs aus, immer mehr Gäste wurden beim Kampf geschubst und sind nun damit beschäftigt sich gegenseitig fertigzumachen.

Ab diesem Punkt werden die Spieler nicht mehr angegriffen!

Der Kampf mit Ehepaar Schröder dauert weniger als 3 Runden:
Die Spieler wurden nicht vom Zahnspangen-Mädchen angegriffen, doch im Vorbeigehen zieht einer der Spieler dem Surfshorts-Teen (sollte er noch leben) die Hose runter. Dieser läuft rot an und haut dem Spieler mit Wucht eine runter (15 Schaden). Danach beginnt ein Kampf mit dem nun unten-ohne-Surfshorts-Teen. Im Laufe der zweiten Runde, klatscht sein nacktes Glied dem dicklichen Wuschelkopf-Jungen gegen den etwas hervorragenden Bauch, der sofort aufgebracht dem Kampf beiwohnt (er schlägt einfach wild um sich, sein Ziel sind sowohl die Spieler als auch der keine-Surfshorts-mehr-Teen).

Haben die Spieler die Gegner erfolgreich außer Gefecht gesetzt oder eine Massenschlägerei angezettelt, können sie sich endlich zu Jerome und Leo durchschlängeln, die wie Juanito und Elvira im Tanz aufgehen und die Umwelt scheinbar vergessen haben.

Salsakurs weiter folgen

Entscheiden sich die Spieler dem Salsakurs zu folgen, werden sie von Juanito auserkoren auf dem Podest die Tanzschritte vorzuführen. Von dort können sie Jerome und Leo sehen, wie sie etwas verdutzt den Tanzschritten der Spieler folgen. Sie müssen von der Bühne aus ihre Anklage gegen Leo erheben.

Juanito bricht aus seiner Salsa-Trance aus und erklärt die Schritte. Er leitet die Gäste an, es ihm gleich zu tun. Die Spieler müssen eine Probe auf **Tanzen, Rhythmusgefühl o.Ä. - ansonsten auf den allgemeinen Handeln-Wert** bestehen, um die Schritte richtig auszuführen, Spielern mit einer guten Auffassungsgabe ist der Wurf um 20 erleichtert.

Juanitos Blick trifft auf die Familie, er wird ganz erregt, fuchtelt mit den Händen und fordert sie auf, zu ihm auf die Bühne zu kommen (folgen sie nicht sofort, packt er sie am Arm und tänzelt mit ihnen auf die Bühne).

Je nachdem ob sie gut oder schlecht performed haben (die Tanzen-Probe geschafft oder versemmelt haben) sagt er laut in die Menge:

*"Was für ein Anblick! Genau **SO** musss das aussehen! Los, los, zeig es den untalentierten Idioten da unten!"*

oder

*"Pah! Pahahahahahahahahaha (er kriegt sich eine ganze Weile nicht ein) Was für eine Schande! Ihr seid nun das lebende Beispiel wie tanzen **nicht** funktioniert!"*

Die verschiedenen Spieler werden je nach Einzelleistung bewertet, es kann also innerhalb der Familie Spieler geben, die als Parade-Beispiel und welche die als Schande auf die Bühne gestellt werden.

Szene: *Als ihr nun auf der Bühne steht schaut euch die Masse an Hotelgästen mit viel zu großen Augen an, als ob ihr ihnen nun die Weisheiten des Lebens beibringen werdet. Juanito klatscht hinter euch in die Hände und macht den Tanzschritt noch einmal, in halb so schnellem Tempo, vor - er weist euch an, ihm nachzumachen – in dem Moment kommt der Küchenjunge Elton auf Juanito zugehetzt und bringt umständlich ein Headset mit Mikrofon an Juanitos Kopf an. Juanito gibt dem Küchenjungen einen Klaps auf den Hinterkopf und scheucht ihn fort. In sein neues, komplett unnötiges Mikroport brüllt Juanito: "Vamos! Jetzt erhöhen wir das Tempo!" Einige Gäste halten sich die Ohren, doch der Tanz geht sofort weiter.*

Die Spieler sollen Juanitos Tanzschritten Folge leisten, tun sie es nicht, packt er ihnen an die Hüfte und leitet sie einfach dazu an. Um die Schritte zu Juanitos Zufriedenheit auszuführen, müssen alle(!) Spieler eine Probe auf **Tanzen, Rhythmusgefühl o.Ä. - ansonsten auf den allgemeinen Handeln-Wert** bestehen. Schaffen sie es, ist Juanito verzückt und tanzt sich in eine Trance, die Spieler haben von nun an freie Bahn. Versagt mindestens einer von ihnen, schimpft Juanito und greift sich einen der versagenden Spieler, zieht ihn an sich und bringt ihm Salsa bei. Dieser Spieler ist ab da tatunfähig, von einer merkwürdig rhythmischen Trance gefangen – sobald der Salsakurs aber vorbei ist, kann sich der Spieler Salsa: 100 auf den Charakterbogen notieren.

Szene: *In diesem Moment betritt Elvira die Bühne, trotz ihres etwas schwankenden Ganges, beherrscht sie die Schritte perfekt. Sie zwinkert Juanito zu und die beiden legen einen fantastischen Salsa hin.*

Interaktion: Je nach dem, wie die Spieler vereinnahmt sind, können sie nun versuchen ihre Agenda mit Leo zu vollziehen. Dazu können sie Juanitos Mikroport benutzen, indem sie es ihm einfach abnehmen – sollte er in Trance sein – oder ihn darum beten, dies kann allerdings nur einer der erfolgreich tanzenden Spieler tun. Als versagender Spieler müssen sie Juanito anbetteln - vermehrtes Nachfragen genügt (Juanito will einfach nur tanzen).

> Sollten die Spieler es ohne Mikroport versuchen, sind sie über die Musik schlecht zu hören, sie können sie abstellen, doch diese peinliche Aktion kostet sie später Überzeugungskraft für Jerome.

Das Finale - Leo stellen

Auf welche Weise auch immer die Spieler an Leo und Jerome gelangen, haben sie nun die Chance ihnen ihre Beweise vorzubringen. Dabei müssen sie erreichen, dass die Überzeugung auf min. 100% gelangt, nur so überzeugen sie Jerome und können ihr Zimmer zurückgewinnen.

> Der GM sollte die Prozente zusammenrechnen - Achtung! Es können auch Prozente abgezogen werden - das Ergebnis bestimmt den Ausgang des Abenteuers.

Prozentzahl der Überzeugungskraft, die die Beweise bringen:

- Brief von Leo an Elvira: +100% Überzeugung
- Elviras Geständnis, Elvira erklärt haargenau und gleichgültig, was passiert ist: +70% Überzeugung
- (optional) eine feurige Rede, mit der die Spieler ihre Agenda stützen **Probe auf Redegewandheit/Überzeugen/Rhetorik/Charme**: 60% Überzeugung
- (optional) die Taschenuhr von Jerome - löst sofortigen Streit zwischen Leo und Jerome aus: +30% Überzeugung
- (optional) Viagra-Pillen: Leo und Jerome zucken nur unbeteiligt mit den Schultern.
- **Achtung!** haben die Spieler Leo schon zuvor ihre Beweise vorgestellt, ist er vorgewarnt und hält eine flammende Liebesrede an Jerome: -20% Überzeugung
- **Achtung!** Sollten die Spieler es ohne Mikroport versuchen, sind sie über die Musik schlecht zu hören, sie können sie abstellen, doch diese peinliche Aktion kostet: -20% Überzeugung

Die Familie schafft es, über 100% Überzeugung zu kommen:

Jerome ist empört. Er kriegt sich kaum ein. *"Wie konntest du mir so etwas antun?! Eine Schande ist diese Beziehung... worauf habe ich mich da nur eingelassen... wäre ich doch mit Jeff Bezos zusammengeblieben.. Wein in Nappa... Kaviar in St.Petersburg..."* Vor sich hinmeckernd verschwindet er in der Lobby, jeder Versuch von Leo, ihn zurückzuhalten schlägt fehl und einige Minuten später hört man nur noch den aufheulenden Motor eines Sportwagens. **Wurf auf Automechanik/Luxuswagen-Kenntnis** enthüllt: es ist ein Koenigsegg CCXR Trevita (ja, völlig irrelevant für das Abenteuer aber wenn es die Spieler glücklich macht...)

Leo steht wie ein Häufchen Elend vor der Spieler-Familie, eine Träne rinnt aus seinem Augenwinkel. Langsam reicht er in seine Tasche und gibt ihnen ihre Zimmerkarte zurück. Hurrah!

Epilog:

Ihr habt es geschafft! Eure heilige Zimmerkarte ist wieder in euren Händen und ihr verbringt eine wundervolle Nacht in eurer kratzigen Hotelbettwäsche. Das leise Schluchzen, dass durch das angekippte Fenster von der Poolbar in euren Raum dringt, überhört ihr mit Leichtigkeit.

Habt ihr einem Menschen die Liebe seines Lebens genommen? Vielleicht – aber macht euch das was aus? Spätestens am nächsten Tag, beim Wettrutschen, wird kein Gedanke mehr daran verschwendet, denn hier gilt es im Familien-Rennen die widerwärtige Familie zu besiegen, die unmittelbar vor euch mit ihren Reifen die Rutschbahn herunterbraust.

Interaktion: Die Spieler haben die Möglichkeit, die Familie zu besiegen, indem sie sie sabotieren. Die Herangehensweisen sind sehr frei, sollten aber mit einem entsprechenden Talentwurf besiegelt werden.

Schaffen sie es: *Ihr braust als erster ins Ziel, das Wasser spritzt euch ins Gesicht. Helga klatscht mit ihren riesigen Pranken und Old Earl überreicht euch den Urlaubspokal - ein aus Plastik gegossener Pokal, der mehr mitgemacht hat als Leo. Der Pokal ist bis zum Rand mit Sangria gefüllt. Die Menge jubelt und eins ist klar: so schnell kann euch niemand mehr was. Genießt euren Urlaub, ihr habt ihn euch verdient!*

Schaffen sie es nicht: *Ihr schaut genervt zu, wie die Familie vor euch den Urlaubspokal von Old Earl überreicht bekommt, während Helga in ihre riesigen Pranken klatscht. Ihr werdet verächtlich von Elvira angeschaut und plötzlich spürt ihr, dass es warm an euren Füßen wird. Neben euch steht ein kleines Mädchen, sie schaut euch in die Augen und pinkelt auf eure Füße. Ärgerlich. Euch wird klar: ihr habt zwar die Zimmerkarte aber der Krieg ist noch lange nicht vorbei... dafür aber hoffentlich bald der Urlaub.*

Die Familie schafft es nicht, über 100% Überzeugung zu kommen:

Jerome starrt die Familie mit großen Augen an – Stille herrscht – dann fängt er an zu lachen, zuerst langsam, dann immer heftiger.

"Was für ein Schwachsinn! Leo, Schatz, hast du mir diese Clowns bestellt? Willst du mich veralbern?"

Behutsam gibt er einem der Spieler einen Klaps auf die Schulter. Dann greift er nach Leos Arm, hakt sich unter und macht sich mit ihm davon. Leo dreht sich noch einmal hämisch zu den Spielern um und lässt die Zimmerkarte in seiner Hand aufblitzen, mit einem aufgesetzten Bedauern zuckt er die Schultern.

> Sollten die Spieler versuchen, Leo und Jerome aufzuhalten, kommen Hotelmitarbeiter auf sie zugestürmt und halten sie zurück. Wenn es die Spieler wirklich darauf anlegen, können sie hier bis zum Tod kämpfen – sowohl die Salsa-Gäste als auch mehr Hotelmitarbeiter mischen sich ein, bis alle Spieler entweder aufgeben oder verenden. (Der Epilog muss natürlich angepasst werden.)

Epilog:

*Ihr lauft mit gesenktem Kopf durch die Lobby, um euch herum stehen gefühlt **alle** Hotelgäste des Pampa Ñera und tuscheln so lautstark, dass die Gesprächsfetzen laut und deutlich zu verstehen sind: "Wie UNangehnem! - Was für Schmarotzer.. - sie haben die Regeln hier einfach nicht verstanden - es gibt eben Leute, die sind für Urlaub nicht gemacht - mir tun sie irgendwie leid..."*

Elvira schaut euch Kaugummi-schmatzend hinterher als ihr am Eingangstresen vorbeilauft. Juanito steht vor euch und schüttelt beschämt den Kopf. Neben der Tür steht Old Earl mit einem Baseballschläger in der Hand und schaut euch feindselig an - ihr seid euch nicht ganz sicher, ob er überhaupt versteht, was hier los ist.

Als ihr durch die Eingangstür geht, schmeißt der Küchenjunge zusammen mit Helga eure Habseligkeiten aus dem Fenster. Nachdem ihr sie aufgehoben habt, wirft euch der Einpark-Mitarbeiter euren Schlüssel angeekelt zu. **Probe auf Fangen/Schnelligkeit o.Ä.**, wenn sie nicht geschafft wird: *Du bückst dich, um den Schlüssel aufzuheben, hinter dir fangen die Hotelgäste an zu lachen. "Schönes Bauarbeiter-Dekoltee!" ruft jemand.*

Erfüllt mit maximalen Scham, packt ihr eure Sachen ins Auto und verschwindet aus dem Pampa Ñera. Eins ist euch nun klar: Urlaub Zuhause ist eben doch der Schönste. Als euch die eigenen vier Wände endlich wieder umgeben, macht ihr eine Großbestellung im Online-Handel - Pool, aufblasbare Rutsche und Piña Colada Zutaten. Für den Rest eures Lebens kriegt euch jedenfalls nichts mehr ins Ausland.

Charaktere

Hotelmitarbeitende

Elvira

Elvira arbeitet schon seit 10 Jahren an der Rezeption und hat eine Hassliebe zu ihrem Job entwickelt. Die Gäste und ein Großteil des Personals gehen ihr auf den Senkel aber ihnen übel zuzuspielen macht ihr große Freude. Seit der Corona-Zeit hat sie den Spaß ihres Lebens, den Gästen dabei zuzuschauen, wie sie sich bekriegen.

Die Rezeptionistin ist ca. Mitte dreißig und trägt einen strengen Zopf. Ihre knallpinken Lippen sind zu einem eingefrorenem Lächeln geformt und ihr Blick ist chronisch gelangweilt. Sie trägt die Hoteluniform: ein leuchtend gelbes Shirt mit einem kleinen Smiley-Emblem, worunter ihr Namensschild prangt.

Sie ist eiskalt und meistens genervt, was sie, wenn nötig, professionell überspielt. Der einzige Weg, von ihr Informationen zu erlangen, ist mit einem Piña Colada+ (ein Piña Colada mit einem Schuss Kümmerling).

Handeln: 16		**Wissen: 13**		**Soziales: 11**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Trinkfestigkeit	100 + 16 = **116**	Spanisch	40 + 13 = **53**	Bedrohen	40 + 11 = **51**
Tanzen	60 + 16 = **76**	Englisch	40 + 13 = **53**	Beleidigen	70 + 11 = **81**
		Buchungssyteme	50 + 13 = **63**		

Juanito

Juanito ist der aufgedrehteste Animateur des Resorts – das hat bestimmt absolut natürliche Ursachen! Außerdem ist er Head Barkeeper der Bar und mixt Elvira ihren Piña Colada+. Neben dem heißbegehrten Salsa-Kurs, leitet er auch den Pool-Nudel-Kampf.

Juanito ist ein ziemlich kleiner, durchtrainierter Spanier, dessen lange schwarze Haare über seine Schultern fallen. Mit einem breiten Dauergrinsen zeigt er seine perfekt weißen Zähne.

Er ist grundsätzlich für alle Fragen ansprechbar, beleidigt die Gäste aber oft spielerisch, man weiß nie, ob es nur ein Spaß ist oder nicht. Mit Humor kann man Juanito ein wenig beeindrucken, das Einzige, was für ihn jedoch zählt, ist der Sieg.

Handeln: 14		**Wissen: 14**		**Soziales: 12**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Salsa	100 + 14 = **114**	Deutsch	40 + 14 = **54**	Freundlich beleidigen	40 + 12 = **52**
Gitarre	40 + 14 = **54**	Piña Coloda Mixen	100 + 14 = **114**	Animieren	80 + 12 = **92**

Old Earl

Old Earl ist old... niemand weiß genau wie alt, aber seiner ledernen Haut nach zu urteilen, über 80. Obwohl er der klapprigste der Animateure ist, ist er erstaunlich agil. Er hängt ausschließlich am Strand rum und leitet die Crazy Bananaboat Tour. Er schläft auch am Strand, wobei niemand ganz genau weiß, wo.

Old Earls Augen sind vor Falten fast nicht zu erkennen und die braungebrannte, lederne Haut schreit nach Hautkrebs. Der knochige, alte Opa trägt nichts außer einer winzig kleinen Speedo.

Old Earl versteht nicht viel, außer vom Bananaboat, dass er nie müde wird einzuholen und auszufahren. Er ist besonders angetan von Gästen, die es schaffen - wie er – niemals umzukippen.

Köchin Helga

Helga ist auch schon seit mehreren Jahrzehnten im Pampa Ñera als Köchin tätig. Sie liebt ihren Beruf mit Leib und Seele und versucht mit ihren Gerichten eine Fusion aus spanischer und deutscher Küche zu kreieren – oft zum Pech der Gäste.

Die rüstige Köchin hat riesige Hände und eine knollige Nase. Ihre kleinen Augen lugen unter buschigen Augenbrauen hervor. Sie trägt eine Chefmütze, die sie der Versiffung nach zu urteilen, niemals absetzt. Die karierte Kochschürze trägt die Aufschrift: "Liebe fängt im Magen an".

Helga interessiert sich kaum für den restlichen Hotelbetrieb, sie war in den letzten 20 Jahren nur einmal am Strand, dafür ist ihr die Küche umso wichtiger. Alle, die die Leidenschaft fürs Kochen teilen, sind ihr sympathisch. Die, die es nicht tun behandelt sie wie Snape Harry Potter behandelt (wie Abschaum).

Elton Küchenjunge

Der Küchenjunge Elton ist eigentlich für alles im Hotel zuständig. Da er so schüchtern und verängstigt ist, aber gleichzeitig überall Zugang hat, weiß er um viele Geheimnisse, die er jedoch nicht einfach so ausplaudert.

Auf Eltons Stirn tummeln sich einige pubertäre Pickel, auch wenn der Junge schon seit ein paar Jährchen erwachsen sein dürfte. Sein Blick ist stetig auf den Boden gerichtet und seine Hände fummeln in der etwas zu großen Schürze herum. Das gelbe Uniform-Shirt ist unter seinen Achseln schweißnass.

Elton ist den Spielern freundlich gesinnt, hat aber viel zu viel Angst, ihnen wirklich zu helfen. Er ist sehr schüchtern und nuschelt extrem beim reden.

Hotelgäste

Leo

Leo ist ein Hochstapler, der seinem anspruchsvollen Freund Jerome versprochen hat, gemeinsam in den Urlaub zu fahren. Er kennt eine der Angestellten (Elvira) und konnte sich deshalb ins Hotel hineinmogeln. Er stiehlt der Familie die Zimmerkarte und gibt sie seinem Freund Jerome, leugnet jedoch alles.

Gäbe es im Lexikon ein Bild neben dem Begriff Surferboy, wäre darauf Leo zu sehen. Seine hellen, schulterlangen Haare und das freundliche, braungebrannte Gesicht lassen ihn wie den perfekten Feel-Good Beach Boy aussehen. Er läuft grundsätzlich nur mit Badeshorts durch die Gegend, so ist sein muskulöser Oberkörper an dem immer Wasser abzuperlen scheint in Szene gesetzt.

Leo spricht mit einer ruhigen, gelassenen Marihuana-Stimme, die "Peace, bro!" zu sagen scheint. Egal, worum es geht, Leo bleibt immer cool und freundlich. Er ist extrem charmant und kann sich damit so manchen Gefallen leisten.

Nie regt er sich auf, sondern hält stattdessen eine Rede darüber, dass Friede im Geist beginne.

Handeln: 14		**Wissen: 3**		**Soziales: 23**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Körperkraft	60 + 14 = **74**	Buddhismus	10 + 3 = **13**	Täuschen	60 + 23 = **83**
Surfen	70 + 14 = **84**	Wahrnehmung	20 + 3 = **23**	Überzeugen	70 + 23 = **93**
Schlagen	10 + 14 = **24**			Betören	100 + 23 = **123**

Jerome

Jerome ist ein unendlich verwöhnter Jura-Student (aber eher für den Lifestyle, als aus Interesse). Seine Hobbies sind Kaviar-Verkostungen, Polo und Stricken (aber nur mit Kaschmir), die Stricknadeln trägt er immer bei sich. Er selbst kommt aus einer stinkreichen Familie und könnte sich das Resort wahrscheinlich kaufen. Doch nach seinem Empfinden, gehört es sich, dass der Sugardaddy (auch wenn Leo nur 8 Jahre älter ist) alles zahlt, und so sei es.

Jerome ist ziemlich schmächtig, hat aber einen stolzen, aufrechten Gang. Seine Haare sind jederzeit zurückgegelt und er trägt gern einen Pullover um die Schultern gebunden, um seiner Schnöseligkeit Ausdruck zu verleihen.

Jerome lässt sich ungern auf Smalltalk ein und ist in seinem Kopf besser als die meisten Menschen, weshalb er grundsätzlich sehr herablassend ist. Auch wenn man es nicht denken würde, ist Jerome eigentlich sehr humorvoll und mit einem guten Witz zu kriegen.

Handeln: 11		**Wissen: 14**		**Soziales: 15**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Stricken	40 + 11 = **51**	Reiche-Leute-Wissen	70 + 14 = **84**	Einschüchtern	30 + 15 = **45**
Polo	40 + 11 = **51**	Französisch	40 + 14 = **54**	Humor	70 + 15 = **85**
Standardtanz	30 + 11 = **41**	Britisch Englisch	30 + 14 = **44**	Manipulieren	50 + 15 = **65**

Gäste (allgemein)

Die Hotelgäste des Pampa Ñera sind grundsätzlich aggressiv und feindlich eingestellt. Von ihnen kann man weder Hilfe noch Zuneigung erwarten. Die meisten lieben Tratsch und das Leid der Nachbarn zu sehen. Jeder kämpft hier für sich und so ist auch jeder allzeit bereit einen Kampf einzugehen, ob das nun ein Wettbewerb, ein verbales Duell oder Faustkampf ist, ist völlig egal.

Zahnspangen-Mathilda (Bananaboat)

Das Mädchen ist mit ihrer Familie wie jedes Jahr im Resort (ihr Vater ist ein hohes Tier im Hotelgewerbe und bekommt immer einen Platz). Sie liebt das Bananaboat und Old Earl, auch wenn der sie nicht ausstehen kann.

Bei genauerem Hinschauen, wird klar: das Zahnspangen-Mädchen hat gar keine Zahnspange. Es sind einfach nur kleine Essensreste, die auf ihren Zähnen kleben. Durch ihr dauerhaftes Grinsen sind diese ständig zu sehen. Selbst ihre beiden Zöpfchen, die ihre blonden Löckchen halten, trügen nicht über den Schalk in ihren Augen hinweg.

Mathilda will hauptsächlich Unruhe stiften und ist schnell am Start wenn es darum geht, jemanden zu piesacken. Sie spricht nie ein Wort, lacht aber dafür gern, oft und laut.

Wuschelkopf-Junge (Splash War)

Der kleine Junge heißt eigentlich Uwe, hasst den Namen aber voller Inbrunst. Er ist mit seinen beiden Eltern im Urlaub, die alles und jeden "faszinierend" finden und gern morgens um 6 Uhr die einheimischen Vögel beobachten gehen. Durch das viele durch-die-Locken-wuscheln, welches ihm mehrmals am Tag widerfährt hat sich einiges an Aggression angestaut.

Ein bisschen Speck formt eine kleine Wampe über der Badehose des Wuschelkopf-Jungen und seine dicklichen Ärmchen sind meistens vor der Brust verschränkt. Das gibt ihm einen grimmigen Ausdruck, den seine zusammengezogenen Augenbrauen unterstreichen. Am auffälligsten sind jedoch seine zu einem Afro aufgetürmten, wuscheligen, braunen Locken, die "fass mich an!" zu rufen scheinen.

Eigentlich spielt Uwe lieber für sich allein und ist relativ friedlich. Oft plappert er vor sich her, während er mit seinen Actionfiguren spielt. Berührt jemand jedoch nur seine Haare, rastet er komplett aus und ist nicht mehr zu halten.

Muskel-Mum (Splash War)

Die Muskel-Mum Petra ist vor einigen Tagen zusammen mit ihrem Mann und ihren Söhnen angereist. Die Finanzberaterin will eigentlich einfach nur entspannen, doch ihre Söhne lassen sie nie zur Ruhe kommen. Auch wenn die beiden schon längst pubertieren, können sie keine Minute ohne Mami sein. Das geht ihr so richtig auf den Kranz.

Petra ist um die Vierzig und hat einen durchtrainierten Körper, als würde sie den ganzen Tag nichts anderes machen als Fitness. Selbst der Adidas-Badeanzug scheint "SPORT" zu sagen. Ihre zierliche Gestalt wird von einer strengen, blonden Kurzhaarfrisur gesäumt.

Die Muskel-Mum redet ausschließlich im Befehlston und hat kein bisschen Geduld. Hat man sie erstmal auf die Palme gebracht, übersäht sie einen mit Schimpfwörtern, dass sich die Balken biegen.

Surfshorts-Teen (Splash War)

Der junge Patrick ist mitten in der Pubertät und riecht auch danach. Er ist das Muttersöhnchen schlechthin und wo andere ihre Eltern ablehnen, kann Patrick nicht ohne die Zuneigung seiner Mami. Er spürt, dass sie sauer auf ihn zu sein scheint, weiß aber nicht warum.

*Patrick hat blasse, weiße Haut, die trotz der gleißenden Sonne keine Bräune abzukriegen scheint. Seine halblangen Haare kleben an seinem Gesicht und sein Blick weicht grundsätzlich alles und jedem aus. Die langen Arme verschwinden oft in den Taschen – und manchmal auch einfach nur **in** - seiner Hose.*

Surfshorts-Teen Patrick ist so zurückhaltend, dass es nervt. Er kriegt kaum einen geraden Satz raus und scheint sich für alles zu schämen. Was er aber wirklich gut kann, ist standhaft bleiben, wenn er angegriffen wird - sowohl verbal, als auch körperlich.

Graue Maus (Kochkurs)

Die graue Maus heißt eigentlich... ach, who cares. Sie ist schon seit 2 Wochen im Resort und kennt sich dementsprechend aus. Den Kochkurs belegt sie schon zum zweiten Mal, da sie sich erhofft, sich bei der Köchin einschleimen zu können und somit Sonderprivilegien am Buffet zu erhalten.

Über das Aussehen der grauen Maus, gibt's nicht viel zu sagen. Haare, deren Haarfarbe man nicht einordnen kann, zierliche Gestalt... und oh, da hat man sie schon wieder vergessen.

Die graue Maus ist zwar unauffällig und leicht zu übersehen, da sie sich gern zurückzieht, doch wenn man ihr in die Quere kommt, ist sie sehr hinterlistig. Ihre Unschuldsmiene und seichte Säusel-Stimme führen auf die falsche Fährte...

Ehepaar Schröder (Kochkurs)

Das Lehrer-Ehepaar Schröder ist ganz frisch im Hotel angekommen, doch innerhalb der letzten Stunden, haben sie sich dem Urlaubskampf mit Vergnügen angeschlossen. Handtücher auf Liegen legen ist genau ihr Ding! Anderen Leute ihre Fehler aufzeigen, ist ihre Leidenschaft.

Während Herr Schröder eher zierlich ist, ist Frau Schröder eine echte Wuchtbrumme. Beide tragen den gleichen Schlapphut, der mit einer Kordel unter ihrem Kinn befestigt ist. Ihre Füße stecken in Teva-Sandalen und beide haben tiefe Zornesfalten, die mit Sicherheit nicht vom vielen Lächeln kommt.

Die beiden sind einfach nur auf Kampf aus, sie interessiert der Urlaub weniger, als die Chance, es anderen Menschen heimzuzahlen. Mit ihnen ist nicht gut Kirschen essen, also sollte man es besser direkt bleiben lassen, bevor sie einen anschnauzen.

Zusatzmaterialien

Karte des Hotels



Musik

Playlists für das Pampa Ñera Ambiente:

Chill-Out Latin Instrumentals: https://open.spotify.com/playlist/7y1HvLPXMxsWoDySGbHLsa?si=J4W-mlMYQWqOBK3rKW8HTA

Erotic Lounge Musik für die Couples Lounge: https://open.spotify.com/playlist/46cfWSh1LdVtEaImZAlHdX?si=nDyWaEULRU6nWaHY6PLcMw

Anstrengende Zumba Party Musik (für die Aktivitäten z.b.): https://open.spotify.com/playlist/2dav3Jb1PCMjC22h0E4KzK?si=mqCW0W5pRFmMc1qLuC-kUQ

Playlist für den Salsa-Kurs: https://open.spotify.com/playlist/0jpaEE2I5nb4Dr4eAwl3MN?si=JkhQNniNTUS0GDe8TIIpfA

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 17. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Post Corona Holidays – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Post+Corona+Holidays&oldid=25949`