How to be a Hero

SCHWARZWÄLDERTOTE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026





INHALT

SchwarzwälderTote 3
- Klappentext 3
- Hinweise für den Spielleiter 3
- Grundlegende (Hintergrund-) Storyline 9
- Ablauf 15
- Karten 17
- Über den Autor & Motivation für die Geschichte 17

SCHWARZWÄLDERTOTE

Wo spielt das Abenteuer?: In einem Hotel im Schwarzwald, dem Mountain View

Wann spielt das Abenteuer?: Heutige Zeit

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How to be a Hero Grundregeln, grundsätzlich erweiterbar

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 3 bis 5 Spieler, ausgelegt und ideal ist das Abenteuer aber für 4 Spielende

Schwierigkeit für den Spielleiter: einfach (war mein erstes P&P als Meister)

Schwierigkeit für die Spieler: Für Anfänger: Mittel bis Schwer - Für Fortgeschrittene: Leicht bis Mittel

Spieldauer: 4 - 6 Stunden

Autor: Adrianor

Klappentext

Das Mountain View ist ein richtiges Luxus-Hotel und enthält die grösste Suite in Deutschland. Hier gehen die Schönen und vor allem die Reichen ein und aus. Speziell am Mountain View ist, dass es auf einem Felsplateau liegt und nur via Helikopter erreichbar ist. Es gibt weder Strassen noch Fusswege zum Hotel. Hier treffen unsere 4 Helden und Heldinnen zufällig zusammen. Sie werden Teil einer spektakulären Geiselnahme und müssen trotz ihrer Unterschiedlichkeit zusammenarbeiten, um zu überleben. Während ihrem Abenteuer stellen sie aber nach und nach fest, dass die Geiselnehmer nicht die einzigen Menschen mit unlauteren Absichten im Hotel sind ...

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

Hinweise für den Spielleiter

Das Abenteuer spielt in der jetzigen Zeit im Schwarzwald in unserer Welt. Es gibt vor allem am Anfang einige Ereignisse, welche die Spielenden nicht verhindern können. Danach sind sie aber völlig frei, wie sie das Abenteuer meistern möchten. Wie in der echten Welt finden die Ereignisse statt unabhängig aber nicht unbeeinflussbar von den Spielenden. Also wenn in Raum X um 21:00 jemand erschossen wird, geschieht

das. Wenn die Spielenden vorher im Raum sind, entdecken sie nichts. Wenn sie während dem Ereignis im Raum sind, können sie es ggf. verhindern oder verändern. Wenn sie den Raum erst danach entdecken finden sie ggf. eine Leiche.

Die Spielenden können das Abenteuer auch überleben bzw. beenden ohne je mit der Hintergrund-Story in Kontakt gekommen zu sein.

Ich habe als Ersteller des Abenteuers ebenfalls Personenbeschreibungen für die Spielenden erstellt. Wichtig: Die Werte darin sind Minimal-Werte welche die Biographie der Werte wiederspiegelt. Die Werte können erhöht werden und es können darüber hinaus noch weitere Fähigkeiten dazu genommen werden, da die vorgegeben Werte nur 200-250 Punkte ausmachen und jede/r Spielende ja 400 Punkte vergeben darf.

Es sind 4 Charaktere, die zufällig im Hotel zu Gast sind und sich nicht kennen. Besonders Anfänger*innen sind froh um die Anhaltspunkte. Bei der Durchführung haben sich die Spielenden auch ihrer Rolle entsprechend verkleidet. Das ist natürlich optional und am besten gibst du als Spielleiter*in vor ob ihr das als Gruppe machen wollt oder nicht.

Natürlich können die Spielenden auch eigene Charaktere erstellen, falls sie nicht vorgeschriebene Charaktere spielen wollen. In dem Fall muss sich der Spielleiter jedoch überlegen, wie er die Funktion der Rolle Anna Rast ersetzt, da diese als Einzige Rolle eine Verbindung zur Hintergrund-Geschichte hat. Natürlich kann aber auch eine andere Rolle die Schwester/Bruder/anderer Verwandter von Sam darstellen und von ihm kontaktiert worden sein (Siehe Grundlegende Hintergrund Geschichte und Personenbeschreibung von Anna Rast)

Alle einzelnen Dokumente (Personenbeschreibung; Hintergrund-Geschichte; Charakterbögen der NPC; Zeitleiste; Zeitungsartikel etc. findet man auch als PDFs, wo es übersichtlicher ist als die Darstellung in diesem Wiki).

Triggerwarnung

In diesem Abenteuer kommen sensible Themen wie Gewalt, Entführung, Selbstmord und Tod vor. Spielleitende sollten daher vor dem Abenteuer sehr sensibel mit ihren Spielenden über deren persönliche Trigger bzw. die konkret im Abenteuer vorkommenden Trigger sprechen. Wir empfehlen eine Session Zero, bei der sich alle zusammensetzen und über ihre "NO-GOs" reden und diese berücksichtigen oder zumindest ein Vorgespräch des Spielleitenden mit allen Spielenden.

Personenbeschreibungen der Spielenden (falls sie keine selber erstellte Charaktere spielen wollen)

Leonhard Henckel von und zu Dommersmark (32)

Du bist Sohn einer sehr vermögenden deutschen Adelsfamilie. Deine Familie gehört zu den reichsten 100 der Welt. Allein auf deinen Konten liegen mehrere Milliarden. Du wurdest von deinen Eltern verwöhnt und hast noch nie im Leben gearbeitet. Jedoch hast du eine sehr gute Schule besucht und hast ein riesiges Allgemeinwissen. Deine Familie lebt nach dem Motto «Wissen ist Macht» und das Einzige was deine Eltern je von dir verlangt haben ist, dass du dich stets weiterbildest. Du kannst daher mindestens eine Fremdsprache sehr gut.
Du behandelst alle Menschen arrogant von oben herab und variierst dabei nur ob du Beleidigungen offen

aussprichst oder in deiner gehobenen Sprache versteckst. Du stehst gerne im Mittelpunkt. Wenn du den Raum betrittst, soll das ruhig jeder Anwesende merken. Du sprichst in der Regel gehoben, die Zunge des Pöbels ist dir fremd. Zur Zunge des Pöbels gehören auch Dialekte wie Bayerisch, Schweizerdeutsch oder Österreichisch. Du sprichst und verstehst ausschliesslich Hochdeutsch. Du bist der festen Überzeugung aufgrund deines Reichtums besser und wichtiger zu sein als alle anderen Menschen. Die einzigen Menschen, denen du auf Augenhöhe begegnest, sind jene, die dir glaubhaft dein Eindruck vermitteln können, sie haben mindestens genauso viel Geld wie du.
Du stehst auf Frauen, strebst aber keine Beziehung an. Im Gegenteil. Du bezeichnest Frauen oft als ein Hobby oder netten Zeitvertreib und behandelst sie auch so. Du lässt dich auf Frauen ein, die sich von deinem Auftreten beeindrucken lassen, lässt sie aber ausnahmslos alle nach einer Nacht links liegen. Die Namen der weiblichen Körper mit denen du dich vergnügst, merkst du dir nicht. Denn du sammelst nur nützliches Wissen.
Aufgrund deiner vielen Tagesfreizeit machst du dir einen Spass daraus andere Menschen zu belehren und/oder für dich arbeiten zu lassen. Du kannst überzeugend sein und bist geübt im Manipulieren und Belügen von Menschen. Da dir oft langweilig ist, hast du nichts gegen etwas Nervenkitzel einzuwenden und suchst das Abenteuer.

Handeln: 0		**Wissen: 12**		**Soziales: 11**	
Geistesblitzpunkte: 0		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
		Themengebiet frei wählbar	40 + 12 = **52**	Lügen	40 + 11 = **51**
		Themengebiet frei wählbar	40 + 12 = **52**	Manipulieren	70 + 11 = **81**
		1 Fremdsprache	40 + 12 = **52**		

Inventar
Unmengen an Bargeld in verschiedenen Währungen
3 Kreditkarten
Neues Smartphone

Kleidung : Du kleidest dich ausschliesslich elegant und vornehm. Der massgeschneiderter Anzug ist deine Alltagskleidung. Sogar deine Unterwäsche und dein Schlafanzug sind massgeschneidert.

Ziele - Überlebe - Optionale Ziele o Amüsiere dich auf Kosten anderer o Finde Frauen mit denen du Sex haben kannst o Such den Nervenkitzel

Anhang

Hier die Personenbeschreibung als PDF, damit du als spielleitende Person deinen Spielenden die Personenbeschreibung spoilerfrei zustellen kannst.

PDF-Datei Personenbeschreibung Leonhard

Leonie Weber (25)

Du bist sehr attraktiv. Beruflich hast du lange im Detailhandel gearbeitet und in einer Papeterie Regale aufgefüllt und Kunden beraten. Doch dies gehört der Vergangenheit an. Du wurdest von mehreren Männern, mit denen du eine Beziehung hattest, tief verletzt und sinnst darum auf Rache. Die gestaltest du so, dass du (vor allem reiche und arrogante) Männer verführst und dich als leicht zu haben ausgibst. Ausnahmslos alle diese Begegnungen laufen so ab, dass du die Männer verführst, ans Bett fesselst und ihnen den Inhalt ihres

Portemonnaies stiehlst. Bei besonderer Unsympathie gibst noch einen Tritt in die Weichteile und dann bist du verschwunden. Natürlich nennst du nie deinen richtigen Namen beim Kennenlernen, damit keiner dieser Männer dich je wiederfindet. Von deiner Masche kannst du mittlerweile sehr gut leben.
Du stammst aus einer ärmeren Familie, kannst dir mittlerweile aber auch einen etwas gehobeneren Lebensstil leisten. Du begegnest allen Männern eher misstrauisch und etwas arrogant. Erst wenn sich zeigt, dass die Männer weder Frauen benachteiligen noch in Frauen reine Sex-Objekte sehen, lässt du dich dazu herab, ihnen respektvoll zu begegnen. Frauen gegenüber bist du offen und liebevoll. Du gibst z.B. weiblichen Kellnerinnen immer doppelt so viel Trinkgeld wie männlichen Kellnern. Du kümmerst dich auch um Frauen, wenn diese Hilfe brauchen und bist Mitglied in 3 verschiedenen feministischen Vereinigungen.
Wenn du einen Raum betritts schauen viele Männer dir nach. Das ist dir bewusst und du weisst die Aufmerksamkeit für dich zu nutzen. Du kannst sehr gut flirten und Leute, besonders Männer, beeinflussen. Sei es, um dir beim Umzug zu helfen oder den Drink an der Bar gratis zu bekommen. Du wickelst fast alle um den kleinen Finger. Du hast ein normales Allgemeinwissen.

Handeln: 3		**Wissen: 4**		**Soziales: 15**	
Geistesblitzpunkte: 0		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 2**	
Kicken	30 + 3 = **33**	Papier, Stifte & Papeterie	40 + 4 = **44**	Täuschen	60 + 15 = **75**
				Beeinflussen	60 + 15 = **75**
				Flirten	30 + 15 = **45**

Inventar
Etwas Bargeld
Handschellen
4 Halstücher
1 Beauty Case
Auto-Schlüssel
Smartphone

Kleidung : Du kleidest dich ausschliesslich elegant. Du trägst stets ein elegantes Kleid und High Heels. Bei Kälte ergänzt du dies mit Strumpfhosen und einem vornehmen Mantel.

Ziele

- Überlebe

- Optionale Ziele

o Finde Männer die auf deine Masche hereinfallen und stiehl ihnen Geld

o Hilf anderen Frauen, wenn diese Hilfe brauchen.

Anhang

Hier die Personenbeschreibung als PDF, damit du als spielleitende Person deinen Spielenden die Personenbeschreibung spoilerfrei zustellen kannst.

PDF Datei Personenbeschreibung Leonie Weber

Ralph Jost (42)

Du bist dick. Und zwar richtig dick. Als du dich vor gut 10 Jahren das letzte mal gewogen hast, kamen gut 140kg auf die Waage. Du bist leider mit 175cm auch nicht der Grösste. Dein unattraktives Äusseres beschäftigt dich sehr, aber dass zeigst du niemals, im Gegenteil, du lächelst Sprüche und Beleidigungen einfach weg.
Du trägst eine ziemlich nerdige Brille und bist auch ein ziemlicher Nerd. Du arbeitest als Filmkritiker und kennst unglaublich viele Filme. Auch kennst dich aus in fiktiven Welten wie Star Wars, Herr der Ringe, Harry Potter, Game of Thrones etc. etc. Du kannst ziemlich gut im richtigen Moment Filmzitate platzieren, da dir zu jeder Situation im Leben ein passendes Filmzitat einfällt. Du hast auch sonst ein grosses Allgemeinwissen. Filme sind deine Welt und in der Film-Community bist du aufgrund deines Wissens und deines Berufes sehr angesehen. Daher fühlst du dich am wohlsten, wenn du über Filme sprechen kannst und sie sind dein Small Talk Thema Nr. 1.
Du stehst auf Frauen und suchst ihre Nähe, gibt's dich stets als nett und hilfsbereit aus. Du hattest zwar schon 1-2 Beziehungen, doch leider wirst du oft gefriendzoned. Trotzdem oder auch gerade deshalb fehlt dir das Selbstbewusstsein, um Gegenüber Frauen stark und selbstbewusst aufzutreten, sondern gibst wie du bist: Kumpelhaft.
Du hast ein grosses Herz, bist grosszügig, bescheiden und hilfsbereit. Du wirkst grundsätzlich vertrauenswürdig und überhaupt nicht bedrohlich auf andere. Du bist ein ruhiger Mensch und suchst stets den Frieden, trittst daher auch oft als Schlichter aus. Du bietest in Konflikten den Menschen Kompromisse an oder gibst lieber mal nach. Hauptsache du bist mit möglichst jedem Menschen im Reinen. Du begegnest grundsätzlich jedem Menschen offen und respektvoll, aber wenn dich jemand beleidigt, ziehst du dich von dieser Person zurück. In ganz seltenen Fällen setzt du dich auch zur Wehr.

Handeln: 0		**Wissen: 12**		**Soziales: 10**	
Geistesblitzpunkte: 0		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Sportliche Aktivitäten max 10	0 + 0 = **0**	Wissen über Filme	80 + 12 = **92**	SmallTalk	50 + 10 = **60**
		Fiktive Welten	40 + 12 = **52**	Schlichten	50 + 10 = **60**

Inventar
Etwas Bargeld
Ein Laptop mit DVD Laufwerk
Mindestens 5 Filme - Benennen
Auto-Schlüssel
Ein Flachmann gefüllt mit Single Malt Scotch Whiskey
Smartphone

Kleidung : Du kleidest dich ausschliesslich bequem. Du trägst ein weites T-Shirt und Schlabberhosen sowie Turnschuhe. Du achtest dich nicht sehr auf dein Äusseres, hast daher schon ausgewaschene Klamotten und eine eher verstrubbelte Frisur.

Ziele

- Überlebe

- Hilf anderen Menschen, wenn diese Hilfe brauchen

- *Optionale Ziele*

o Sei mit allen Menschen in einer friedlichen, bereinigten Beziehung

Anhang

Hier die Personenbeschreibung als PDF, damit du als spielleitende Person deinen Spielenden die Personenbeschreibung spoilerfrei zustellen kannst.

PDF Datei Personenbeschreibung Ralph Jost

Anna Rast (18)

Du bist eine junge Frau aus einem kleinen Dorf mit grossen Träumen. Du bist sportlich, auch attraktiv, aber zurückhaltend und schüchtern. Du stehst nicht gerne im Mittelpunkt und gehst Menschenmassen eher aus dem Weg. Du schätzt eher intimere Gespräche. Du bist offen, um mit Menschen in Kontakt zu treten. Dir ist Gerechtigkeit wichtig. Du bist bescheiden und hilfsbereit.
Du stammst aus einer mittelständischen Familie und hast gerade das Gymnasium abgeschlossen. Deine grösste Leidenschaft und zugleich dein grösstes Hobby sind Pferde. Du hast ein grosses Wissen über Pferde und das Reiten und reitest zudem wirklich sehr gut. Auch sonst magst du Tiere sehr gerne. Deine Eltern haben entschieden dass du als Mädchen dich musst verteidigen können. Daher besuchst du seit 5 Jahren das Krav Maga und bist darin relativ gut (blauer Gurt)
Du bist aus diesem Grund Vegetarierin. Du magst Menschen, die wie du bescheiden sind. Du bist zwar nicht aggressiv aber wenn dir jemand frech kommst, gibst du durchaus gerne mal zurück. Du hasst es, bemuttert zu werden und willst der Welt zeigen, dass du das Leben bereits jetzt alleine meistern kannst. Du teilst die Menschen relativ schnell ein in sympathisch und unsympathisch und sobald dir jemand unsympathisch ist, gehst du diesem Menschen konsequent aus dem Weg, scheust aber meistens die Konfrontation. Ausser es nervt dich zu sehr, dann gibst du schon mal zurück. Du neigst dazu bei Themen, welche dir wichtig sind impulsiv und emotional zu reagieren.
Aufgrund deiner aber grundsätzlichen höflichen und zurückhaltenden Art wirkst du auf andere Menschen sehr glaubwürdig.

Handeln: 11		**Wissen: 12**		**Soziales: 5**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Reiten	60 + 11 = **71**	Wissen über Pferde & Tiere allgemein	80 + 12 = **92**	Glaubwürdigkeit	50 + 5 = **55**
Krav Maga	50 + 11 = **61**	Themengebiet frei wählbar	40 + 12 = **52**		

Inventar
Etwas Bargeld
1 Beauty Case
Notiz von dir aus dem Gespräch mit Sam
Taschenlampe
Smartphone

Kleidung : Du trägst sportliche Alltagskleidung kombiniert mit flachen Stiefeln.

Ziele

- Finde Sam

- Überlebe

- *Optionale Ziele*

o Hilf anderen Menschen, wenn diese Hilfe brauchen.

Anhang

Hier die Personenbeschreibung als PDF, damit du als spielleitende Person deinen Spielenden die Personenbeschreibung spoilerfrei zustellen kannst.

PDF Datei Personenbeschreibung Anna Rast

Notiz aus deinem Gespräch mit Sam

Du erhältst um 12:00 einen Anruf von deine Bruder Sam. Er teilt dir mit dass er seit einiger Zeit eine Freundin hat, Natalie. Sein Chef, Friedhelm Weiss, der Onkel von Natalie, versucht aber ständig die Beziehung zu sabotieren und erzählt Natalie negative Sachen über Sam, die nicht wahr sind. Um sich zu rächen sucht Sam seit Wochen etwas womit er Friedhelm erpressen kann. Heute wird er ihn konfrontieren. Er hat aber Angst. Du bist seine Rückversicherung. Sollte er sich nicht bis 16:00 wieder bei dir melden, musst du ihn unbedingt suchen kommen.

Um 16:00 und auch später meldete sich Sam nicht. Du bist hier, um ihn zu suchen. Du hast keine Zimmer-Reservierung und willst die Nacht nicht hier verbringen.

Grundlegende (Hintergrund-) Storyline

Vor der Ankunft der Spielenden

Sam (22) arbeitet als Koch im Mountain View im Schwarzwald. Das Mountain View ist ein spezielles Luxus-Hotel, welches nur per Helikopter erreicht werden kann, da es auf einem Berg ist, umringt von undurchdringlichen, steilen Klippen. Sam freundet sich mit dem Zimmermädchen Natalie (19) an. Sie müssen jedoch ihre Liebe geheim halten. Denn Natalies Onkel Friedhelm Weiss ist der Direktor des Hauses. Er sieht in Natalie die Möglichkeit durch eine Heirat Mitglied einer sehr reichen Familie zu werden. Sie wohnt im Hotel und er sorgt für sie, denn ihre Eltern leben im Norden Deutschlands. Natürlich sagt er ihr dies nicht direkt, sondern bürdet Natalie viel Arbeit auf und versucht diskret, aber bestimmt, ihre Beziehungen zu sabotieren. Dabei lügt er sie auch schon mal an, was die Unzulänglichkeiten möglicher Liebhaber angeht.

Er bemerkt, dass sie sich für Sam interessiert und macht ihn bei ihr schlecht. Er erzählt ihr Sam sei unreif und werde sie links liegen lassen, er sei noch nie treu gewesen etc. Sam hört eines Tages ein Telefonat ab zwischen Friedhelm Weiss und Natalie. Er beschliesst jedoch, Friedhelm erst zu konfrontieren, wenn er diesen mit etwas Erpressen kann. Sam wollte schon immer Journalist werden und angetrieben durch seine Wut, stellt er Recherchen über Friedhelm an. Er findet heraus, dass dessen Frau vor 15 Jahren unter merkwürdigen Umständen starb. Sie soll Selbstmord begangen haben und sich beim Mountain View von der Klippe gestürzt haben. Ihre Leiche wurde nie gefunden.

Sam versucht nun an Tag X um 14:00 im Büro des Direktors Beweise gegen diesen zu finden. Dabei wird er von Friedhelm allerdings erwischt. Dieser lässt den Hauswart Ralf, einen grossen und kräftigen Typ, der ihm stets ergeben ist, Sam verprügeln und in seine Werkstatt einsperren. Sam kann auf dem Weg dahin aber einen Zettel mit den Worten «Brauche Hilfe, bin in Werkstatt, Sam» fallen lassen. Tatsächlich findet Nicole, eine Kollegin von Natalie, den Zettel und gibt ihn ihr. Natalie will Sam befreien und geht um 16:00 in die Werkstatt. Dort wartet allerdings Friedhelm auf sie und versucht ihr zu sagen, dass er Sam festhalte bis die Polizei komme und dass Sam ihn bestehlen wollte. Natalie glaubt Friedhelm nicht und attackiert Friedhelm und wirft ihm vor, damals seine Frau umgebracht zu haben. Sie führt aus, dass ihre Eltern diesen Verdacht auch schon hatten, es sich aber nie erhärten liess. Friedhelm verpasst ihr mehrere Ohrfeigen und Ralf fesselt sie mit Handschellen und Seilen. Er bringt sie um 17:00 in einem Abfallwagen nach draussen

und sperrt sie in den Vorratsraum. Er bindet sie mit den Händen auf dem Rücken und gefesselten Beinen an ein Regal. Verbindet ihr Mund mit mehr Panzertape als nötig und schlägt sie dann mit einem Schlag brutal ko.

Wichtige Informationen während dem Spiel

Hauptplot

Der Hauptplot besteht aus der Geiselnahme der Spielenden. Die Geiselnahme ist jenes Ereignis welches die Personen, die sich nicht kennen, zu einer Gruppe macht und eine gemeinsame Motivation gibt. Die Geiselnahme & die erste Flucht sind fixe Teile des Plots. Danach entscheiden die Spielenden mit ihren Handlungen, ob sie erneut gefangengenommen werden oder ob sie "fliehen" bzw. die Polizei rufen können. Es ist auch möglich den Hauptplot zu bestehen ohne dass die Hintergrund-Story aufgedeckt wird.

Die Postierung der Geiselnehmer ist variabel. Du als spielleitende Person kannst dynamisch die Wachen patrouillieren lassen oder auch nicht. Der Grundgedanke ist der, dass die Spielenden wieder gefangen genommen werden können und wenn sie eine bestimmte Zeit gefangen sind, besonders Leonhard, muss Leonhard das Geld organisieren (das kann er problemlos machen) und ein mögliches Story-Ende kann sein, dass die Geiselnehmer die Spielenden mit einem Hubschrauber an einen Treffpunkt bringen, wo die Geiselnehmer das Geld erhalten und die Spielenden dann da aussetzten.

Falls die Spielenden lange genug entkommen oder immer wieder, ist ein mögliches Story-Ende dass die Polizei alle Geiseln befreit inklusive den Spielenden.

Grundsätzliche Infos zum Hauptplot

Alle Spielenden nehmen den 18:45 Heli ausser Leonhard, der um 18:30 mit einem Privat-Flug extra für ihn zum Hotel gelangt. Leonhard hat die 401, die grösste Suite in Süddeutschland, Leonie die 402 und Ralph Jost erhält die 403, weil die normalen Zimmer überbucht sind.

Um 20:00 kommen 3 schwarze Kampfhubschrauber beim Hotel an mit insgesamt 18 Mann, alle schwarz gekleidet und mit russischem Akzent. Sie wollen Geiseln nehmen und Geld erpressen. Alle Gäste und das Personal, welche sich im EG befinden zu dieser Zeit, werden umgehend in die Toiletten gesperrt. Allen werden die Handys abgenommen. Die Handys werden alle zerstört. Alle werden gefilzt. 4 Mann mit AK 47 bewachen sie. Die anderen 14 gehen durch die Zimmer, nehmen allen Gästen das Handy ab. (Ab 19:30 kein Handynetz mehr vorhanden, Telefon & Internet auch gekappt) und die Schlüssel und sperren sie in ihre Zimmer ein.

Die Suiten-Bewohner werden so oder so ins Zimmer 401 geführt und als spezielle Geiseln verwendet. Friedhelm verbarrikadiert sich in seinem Büro. Er ist ein früherer Offizier und er hat eine Pistole mit 45 Schuss. Die Geiselnehmer gehen nicht in den Keller. Dort halt sich Ralf versteckt. Sonst kein Personal mehr, denn die Wäscherei machte um 17:00 Feierabend.

Postierung: Anführer und 3 Mann in 401 + 3 Geiseln. 4 Mann bei den Toiletten. 2 Mann pro Stockwerk (=8); 2 Mann vor dem Büro des Direktors. Ausser dem Anführer versteht keiner Deutsch, manche polnisch, manche russisch. Geben auf Deutsch wortkarge Befehle. Anführung ist Dimitri Jatov (47), ein Russe. Er ist Gangster und Ex Armee-Soldat und eine kleine Armee von Ex-Soldaten aufgebaut, um mit einem oder zwei Coups den Lebensabend finanziert zu haben. Er geniesst die Macht, geniesst die Vorzüge der Suite. Die 3 Geiseln werden nicht gefesselt. Er erkennt Leonhard als sehr reichen Mann und will ihn separat auch noch erpressen. Dimitri hat ein Satelliten-Telefon und ruft den Ministerpräsidenten von Baden-Würtemberg an. Er fordert 1 Million pro Geiseln (und von Leonhard noch 3 Milliarden für die 3 Geiseln). Dimitri kann von Leonie beeinflusst werden. Allerdings nicht genug um sie frei zu lassen.

Die Gästin Rebecca James, Zimmer 207, ist eine CIA Agentin, die hier Urlaub machte (offiziell, inoffiziell beschattet sie tatsächlich Leonhard, da die CIA sich fragt, ob er in kriminelle Machenschaften verwickelt ist. Sie wird in ihrem Zimmer eingesperrt, befreit sich aber um 20:45 daraus. Sie hat ein Sniper-Gewehr mit Betäubungsmunition sowie eine schallgedämpfte Pistole. Sie schaltet die beiden Männer auf Stock 2 aus hört den Funk ab (sie kann russisch) und macht sich auf in Zimmer 401 die Geiseln zu befreien. Sie kommt um 21:00 dort an. Sie wirft eine Blendgranate in den Raum und betäubt die 3 Bewacher. Dimitri verfehlt sie aber. Dimitri ist im Whirpool zu dem Zeitpunkt. Rebecca scheucht die 3 Geiseln aus dem Zimmer und auf das Dach um dort einen Plan auszuhecken. Dimitri kann keine Verbindung mehr mit der Aussenwelt aufnehmen, da das Satelliten-Telefon bei Rebeccas Aktion zu Bruch ging.

Dimitri sammelt seine Männer neu und postiert sie ab 21:15 wie folgt: 2 Männer pro Stock, 4 Männer im EG, 2 Männer bei den Hubschrauber, 3 Betäubt in 401, Betäubung wirkt ca. 2h Stunden. Dimitri im EG. Rebeccas Ziel ist, mit einem Helikopter zu fliehen und Hilfe zu holen. Sie hat neben den Waffen auch eine Taschenlampe dabei und trägt Kampfmontur (Kampfstiefel, Tarnhose, blaues Top, schwarzes Cap). Sie mag Leonhard nicht, behandelt ihn aber höflich. Sie wird um 22:30 einen Versuch wagen durchs Hotel zu kommen. Ohne Hilfe schaltet sie in Sock 4 beide Wachmänner aus, nimmt den Aufzug und wird im EG an der Tür erschossen. Mit Hilfe wird es ausgespielt. Sie kann sehr gut schiessen, ist im Nahkampf aber nur so naja. Sie hat keine Blendgranate mehr nach dem sie die Suiten-Geiseln befreit hat.

Um 03:00 stürmt die Polizei das Hotel, Männer Seilen sich aufs Dach ab. Die Helikopter werden nach und nach zur Explosion gebracht. Sie befreien alle Geiseln und töten alle Geiselnehmer. Sie entdecken auch Natalie, falls diese im Vorratsraum tot sein sollte. Einige Polizisten sterben dabei. Die Geschichte um Friedhelm Weiss und Natalie wird durch die Polizei nicht ermittelt und aufgedeckt.

Hintergrund-Geschichte

Natalie hat schweren Schaden erlitten. Sie blutet daher aus der Nase. Sie trägt noch ihre Uniform. Sie wird um 21:00 frühstens wach und braucht ärztliche Hilfe um reden zu können. Sonst kann sie nicht wirklich klare Sätze von sich geben.

Der Vorratsraum ist mit einem Vorhängeschloss gesichert, den Schlüsselt trägt Ralf bei sich. Friedhelm ist nicht klar, dass Natalie ohnmächtig ist und sterben wird. Sam ist in der Werkstatt und kann befreit werden. Er ist mit Handschellen gefesselt. Ralf trägt 2 verschiedene Schlüssel bei sich, den für Vorratsraum und den für die Handschellen von Sam. Der Schlüssel für die Handschellen von Natalie hat er ihr in den Mund gestopft, bevor er dieses zugetappt hat. Ralf war mal Security Arbeiter, hat daher die Handschellen und hat Erfahrungen in Kampfkünsten. Er ist ein starker Gegner im Nahkampf, aber nicht der Hellste. Er kann überlistet werden, wenn er glaubt, dass Friedhelm etwas befohlen hat.

Friedhelm hat seine Frau damals mit Gift umgebracht und sie dann die Klippen hinabgestossen, weil sie ihn mit einem Gast betrogen hat. Er wird dieses Geheimnis aber nur verraten. wenn er wirklich glaubt sonst zu sterben. Der Gast war Martin Liefers, ein reicher Industrieller, Zimmer 301, der noch immer ab und zu im Hotel zu Gast ist. Er ist zwar sehr reich, aber nicht so reich wie Leonhard. Martin erzählt die Begebenheit, allerdings nur in einem intimen Gespräch an einem ruhigen Ort. Er übergibt dann der Person eine Haarlocke die er noch von Carol, Friedhelms Frau, hat.

Friedhelm überlegt sich wie er Sam und Natalie loswerden kann. Bei Sam ist es einfach, er kann die Polizei anrufen und ihn verhaften lassen, denn sei Büro hat eine Überwachungskamera (Bildschirm ist auch im Büro, Passwort ist Carol) und Sams reinschleichen ist auf Video festgehalten. Natalie ist schwieriger, weil sie eigentlich nichts getan hat, aber er durch seine impulsives zurückschlagen sich verdächtig gemacht hat. Er beschliesst um 23:00 zu ihr hinzugehen, sie zu vergiften (Gift ist in seinem Safe, Kombination ist Carols Todesdatum 15.05.2007) und anschliessend ihre Leiche ebenfalls die Klippen runterzustürzen, was er um 23:30 auch tut, sofern Natalie noch da ist, vergiftet ist und er nicht abgelenkt ist. Er schleicht sich dafür aus dem Fenster, benutzt seinen Master Key für den Vorratsraum und vergifte Natalie.

Nicole, das andere Zimmermädchen, dass nun als Bardame arbeitet, erzählt vom Zettel wenn sie gefragt wird oder das Gefühl hat, jemand kann ihr wirklich helfen. Sie ist sich unsicher wie ernst sie das Ganze nehmen soll. Es beunruhigt sie nur wie lange sie Natalie schon nicht mehr sah. Sie hat als Bardame den Abfallcontainer gesehen, der von Ralf um 17:00 aus dem Hintereingang gebracht wurde, dies aber nicht als auffällig taxiert.

Der Concierce Piere ist ein Franzose und stets überfreundlich und überbemüht. Er wird wenig gemocht aber sehr geschätzt. Er kann einem mit seiner übereifrigen Art durchaus mal auf die Nerven gehen. Auch er hat von der Rezeption aus Ralf mit dem Abfallwagen gesehen, doch auch ihm ist das nicht auffällig erschienen.

Friedhelm hat in der Küche verlauten lassen, dass Sam heute frei macht. Dadurch haben Cornelia (42) eine dicke Köchin und Fred (29, guter Kollege von Sam) sehr viel Stress. Das Essen kommt verspätet. Kellnerinnen sind Jessica (22), die allerdings erst mit dem 18:45 Heli gekommen ist und Maria (27), welche am Nachmittag in einem leeren Zimmer ein Schläfchen hielt. Da dies verboten ist, tut sie geheimnisvoll was sie heute gemacht hat und weicht allen Fragen dazu aus.

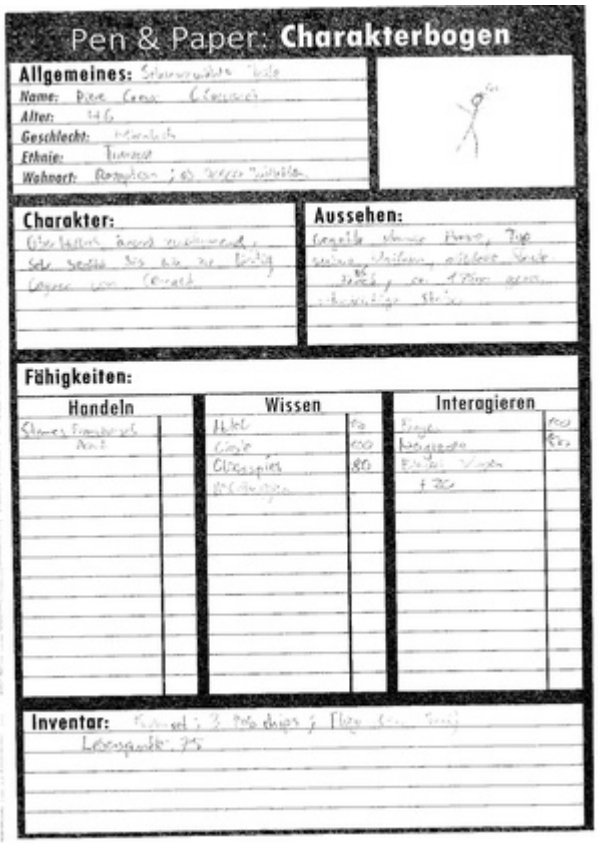
Anna`s Geschichte

Anna erhält umm 12:00 einen Anruf von ihrem Bruder Sam. Er teilt ihr mit, dass er seit längerem versucht, seinem Chef Friedhelm Weiss etwas Illegales nachzuweisen, um ihn zu erpressen, weil er sich gegenüber seiner Freundin, die Nichte von Friedhelm, Natalie ständig negativ über Sam auslässt. Sam erzählt Anna, was er bis dahin von der Geschichte mit Friedhelms Frau macht. Er sagt, dass er um 16:00 wieder anruft. Tut er dies nicht, soll Anna unbedingt zum Mountain View kommen und nach dem Rechten sehen. Anna hat das Gefühl, ihr Bruder übertreibt etwas, macht sich aber dennoch auf den Weg mit dem 18:45 Heli und kommt beim Hotel an. Sie hat keine Zimmer Reservierung und will die Nacht eigentlich nicht da verbringen. Da die Geiselnehmer sie nicht zuordnen können kommt sie mit den anderen Suiten-Besitzer (die anderen 3 Spielenden) in Raum 401. Ausser sie befindet sich bei der Geiselnahme schon in einem Zimmer, dann wird sie in dieses gesperrt und erst später (aber noch vor Rebeccas Auftauchen im Zimmer 401) ins Zimmer 401 geführt.

Weitere Figuren (für mehr Infos siehe Charakterbögen)

Weitere Figuren: Gäste in der Toilette sind Wanda Jade, eine Ärztin. Sie kann Verwundete versorgen und Lebenspunkte zurückgeben. Weitere Gäste sind Petr Sykora, ein tschechischer Geschäftsmann, sehr ängstlich, Walter Teberon, ein grossmäuliger Texaner und seine Frau Jessica Teberon eine hübsche aber recht dumme junge Frau. Dann Waldemar Löffel und Dorothee Neumaier, die eine heimliche Affäre hier im Mountain View ausleben wollten. Er Bauer, sie Professorin an der Universität für Chemie. Grosses chemisches Wissen. Tom Rudolf schliesslich ein neureicher, verwöhnter 16-Jähriger Teenie, dessen Eltern heute eine 2 tägige Wanderung angetreten sind. Und Antoinette DuBois, eine Französin, 52, die leider kaum Deutsch versteht. Sie ist Bäckerin von Beruf und hat den Aufenthalt in einem Gewinnspiel gewonnen. Gäste im Zimmer sind Henry Dufour, 82, ein alter Franzose, Zimmer 308, Pascal & Viola Stenzel die als Reiseblogger arbeiten mit den Kindern Samira (8) und Joshua (5) in 205. Ruben Vektor (72), Zimmer 211, der stets im Anzug rumläuft und wenig spricht. Er ist Schweizer, Verwaltungsrat der SBB, Bähnler und ist heimlich homosexuell. Er trifft sich gerne mit Rainer Meiner (32), Zimmer 102, der als Call-Boy für homosexuelle ältere Herren arbeitet. Brunhilde & Hildegard von Wasserschneidt-Lohnsteiner, 2 adelige Schwestern, nicht sehr reich, aber dafür sehr arrogant, Zimmer 312. Sie interessieren sich für Klatch & Tratsch und geben den Spielenden den Hinweis dass Martin Liefers mit der Frau von Friedhelm Weiss wohl intim war.

Für weitere Informationen zu den NPCs liess dir bitte die Charakterbögen durch.



Pen & Paper: **Charakterbogen**

Allgemeines:
Name:
Alter:
Geschlecht:
Ethnie:
Wohnort:

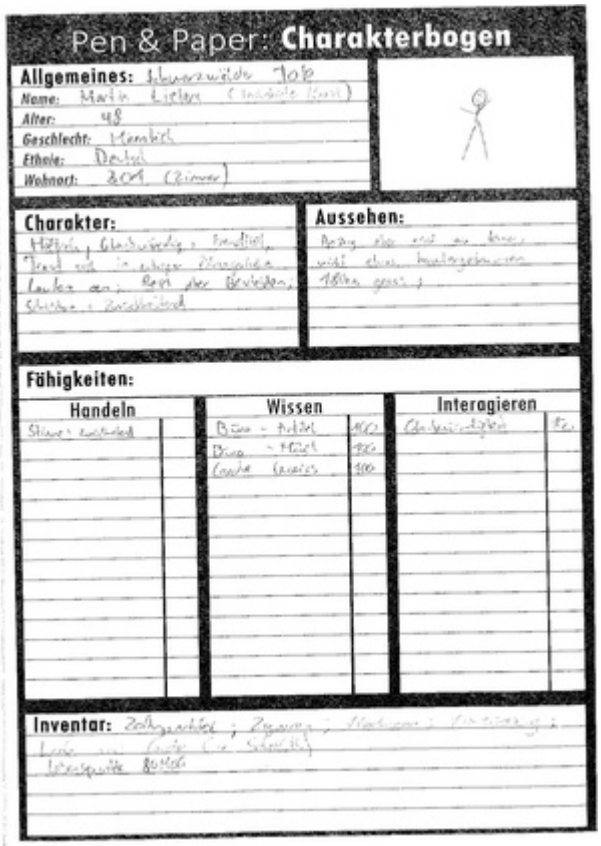
Charakter:

Aussehen:

Fähigkeiten:

Handeln		Wissen		Interagieren	
Stimme Fremdsprachen					

Inventar:



Pen & Paper: **Charakterbogen**

Allgemeines:
Name:
Alter:
Geschlecht:
Ethnie:
Wohnort:

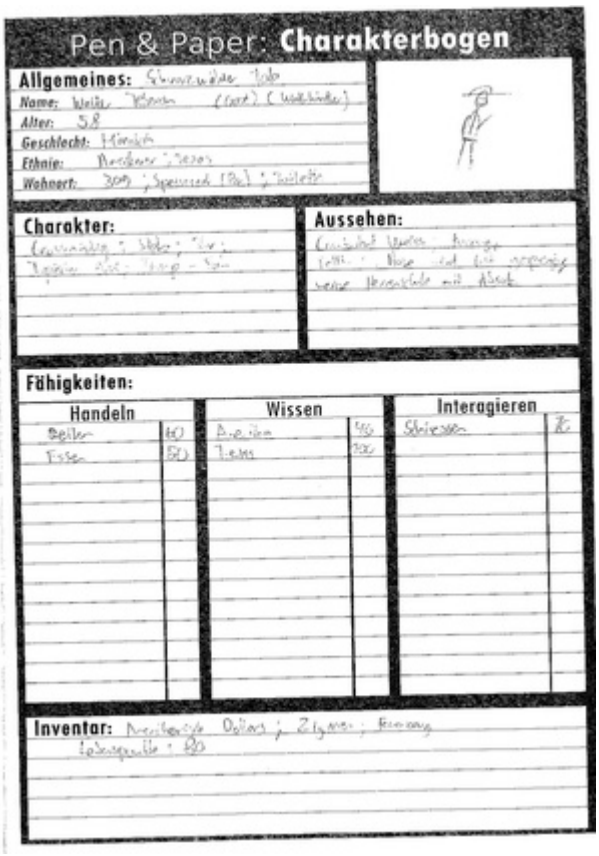
Charakter:

Aussehen:

Fähigkeiten:

Handeln		Wissen		Interagieren	
Stimme einsetzen					

Inventar:



Pen & Paper: **Charakterbogen**

Allgemeines:
Name:
Alter: 58
Geschlecht:
Ethnie:
Wohnort:

Charakter:

Aussehen:

Fähigkeiten:

Handeln		Wissen		Interagieren	
Reiten	60	Betrug	40	Schießen	70
Essen	50	Tennis	30		

Inventar:

Zeitungsartikel der sowohl von Martin Liefers erhalten werden kann als auch im Safe von Friedhelm Weiss gefunden werden kann.



Südkurier
Unabhängige Zeitung in Baden-Württemberg

Oettinger für alle

Die CDU Baden-Württembergs steht wie eine Eins hinter ihrem Vorsitzenden Günther Oettinger. Dies sollte das Signal des Freiburger Parteitags sein. Das Kalkül ging auf. Die Christdemokraten im Südwesten demonstrierten Geschlossenheit, obwohl die Beziehung der Basis zum Parteichef keineswegs leidenschaftlich genannt werden kann. Das liegt an der Person Oettingers, der oft zu wenig emotional, zu technokratisch rüberkommt. Er ist gewiss nicht der erste Ministerpräsident Baden-Württembergs, dessen Parteitagsreden sich anhören wie der Rechenschaftsbericht des Vorstands eines börsennotierten Unternehmens. Und doch vermissen Bürger wie Parteibasis bei ihm die Herzlichkeit besonders.

Auf diesem Freiburger Parteitag war es ein wenig anders. Diesmal waren die Weichzeichner am Werk: Oettinger sagte ganz traditionell Ja zur Hauptschule. Und, vor allem, zum Betreuungsgeld für Mütter, die daheimbleiben. Das entspricht nicht wirklich seiner Haltung. Doch im Landesvorsitzenden muss die Überzeugung Oberhand gewonnen haben, ohne die Konservativen in der CDU nicht ausreichendgefestigt zu sein. Hauptschule und Betreuungsgeld sollte wohl ein Angebot an jenen Parteiflügel sein, der sich in der forschen Oettinger-CDU wenig beheimatet fühlte.

Bislang bezahlte er für dessen Solidarität einen hohen Preis. Je mehr Patzer er sich erlaubte, je schwächer er gegenüber außerparteilichen Gegnern dastand, desto engerschlossen sich die Reihen. Anders als es sich etwa Angela Merkel vorstellen mochte, schaffte es gerade die unglückliche Fibinger-Rede, Günther Oettinger in einer Art Trotzreaktion mit der Basis zu verschmelzen.

Der CDU-Landeschef dankte vor den Delegierten nicht zufällig seiner "Familie". Ermeinte damit keineswegs seine Frau Inken. Er meinte seine Südwest-CDU, für die er sich aufreibt, für die er sich krumm legt, als wäre es sein Leben. Dies anerkennen dieParteimitglieder. Aber sie sehen auch, dass er sich dabei kaputt zu machen droht. Die91,5 Prozent Zustimmung könnten deshalb auch als Zeichen verstanden werden:Mach halbjang, wir wählen Dich trotzdem!

Opfer der neuen Harmoniesucht wurde ausgerechnet CDU-Fraktionschef Stefan Mappus. Ihn belegten die Delegierten mit einer wenig schmeichelhaften Zustimmungsquote von 65 Prozent. Und dies, obwohl Mappus skandalfrei und zuverlässig für Mehrheiten sorgt - auch in jenen Fällen von Regierungswillen, bei denen sich viele Abgeordnete quer stellen. Mappus fühlt sich ungerecht behandelt. Man kann es verstehen. Denn ihm, nicht etwa Oettinger, kommt die Aufgabe zu, in einem Bundesland, in dem eine schlagkräftige Opposition ausfällt, für attraktive Debatten zu sorgen. Er liefert Brot und Spiele, die Oettingers Konsenscharakter verweigert. Dass ihn die CDU-Delegierten mit ihrem Votum zum Störenfried abstempelten, wirft ein bezeichnendes Licht auf deren Demokratieverständnis. Doch es stimmt schon: Mappus ist nicht handzahm wie ein Hündchen am Halsband der Regierung. Aber für die Partei im Sinne einer programmatischen Arbeitsteilung ist er mindestens ebenso unverzichtbar wie der Chef selbst.

Die CDU ist die unangefochtene Nummer eins in Baden-Württemberg, die ihre Stärke keineswegs nur aus der Schwäche der Gegner bezieht. Die Südwest-CDU hat sich in Freiburg zukunftsfähig aufgestellt. Mit ihrem Leitantrag deklinierte sie Nachhaltigkeit auf allen Handlungsebenen durch: Vom Flugbenzin und dem Flottenverbrauch für Autos über Flächenfraß bis hin zu Schuldenabbau, Krippenausbau und verpflichtendem letzten Kindergartenjahr. Leider erlag Oettinger mit seinem Vorstoß zum Betreuungsgeld oder seinem Ja zur Hauptschule der Versuchung, gleichzeitig ein Oettinger für alle sein zu wollen. Dieser Spreizgang kann, aber muss nicht gelingen. Meistens geht er schief. Weil die Menschenauthentische Politiker wollen. Und Oettinger wirkt eben vor allem authentisch als der moderne, aufgeschlossene Christdemokrat mit Blick für Notwendigkeiten und nicht als Grabhüter konservativer Positionen. Daher ist es unverständlich, warum der CDU-Vorsitzende ausgerechnet sein Image nicht auf persönliche Nachhaltigkeit hin prüft.

Ablauf

Anhand der Zeitleiste mit allen Ereignissen als Übersicht für den Spielleiter bzw. die Spielleiterin

Vorgeschichte

14:00 Konfrontation Sam & Friedhelm mit Prügel für Sam. Sam ab 14:30 in Werkstatt. Keine Zeugen. Zettel von Sam (Brauche Hilfe, bin in Werkstatt, Sam) zu Nicole.

16:00 Natalie konfrontiert ihren Onkel im Büro. Sie macht im Vorwürfe wegen Sam. Friedhelm gibt zu dass er Sam verprügeln liess und sagt er hätte die Polizei gerufen. Natalie konfrontiert Friedhelm damit, dass er Carol umgebracht hätte und sie wisse das. Daraufhin verprügelt Friedhelm sie, fesselt und knebelt sie und lässt sie von Ralf in den Vorratsraum bringen. Er erzählt Ralf Natalie wäre auf ihn losgegangen und er würde sie auch verhaften lassen. Zeugen des Abfall-Wagens: Piere, Nicole, Cornelia, Fred

17:00 Natalie wird im Abfallwagen versteckt von Ralf durch die Küche in den Vorratsraum gebracht.

Intro

18:30 Ankunft Leonard Henckel v. & z. Dommersmark in eigenem Helikopter

18:45 Ankunft der anderen Spielenden

Für die Stockwerke in denen sich die Spielenden befinden, erhalten sie die jeweilige Karte zur besseren Orientierung.

Die Geiselnahme

19:30 Ankunft Geiselnehmer. Die Spielenden werden alle in die Suite 401 geführt. Dimitri erkennt Leonhard und will von ihm 4 Millionen in Bar. Leonhard soll das organisieren (Leonhard kann das tun mit einem Telefon von Dimitri, da er genug Geld und Leute hat, will es aber nicht). Dimitris Ziel ist es mit Leonhard und anderen Geiseln zu einem Übergabe-Ort zu fliegen, wo er das Geld erhält. Allerdings will er natürlich bei der Gelegenheit auch noch die anderen Reichen Geiseln ausnehmen.

Ab **20:15** haben die Geiselnehmer im Herrenzimmer im EG ein Gerät aufgebaut, welches verhindert dass man mit einem Smartphone, PC oder Tablet Empfang hat. Sowohl Internet wie auch Telefon-Funk funktionieren nicht mehr.

Bis **20:15** alle Geiseln in Toiletten, Zimmern oder Suiten. Folgende Aufteilung der Geiselnehmer 4x EG; pro Stock 2, 2 Hubschrauber, 3 Suite 401 + Dimitri 401

20:30 Dimitri macht es sich im Whirlpool bequem. Dimitri ist der einzige der Geiselnehmer der gebrochen Deutsch spricht. Die Spielenden können mit ihm interagieren, dass sie freigelassen werden (z.B. via Betören; Manipulieren) ist jedoch hier nicht möglich.

Erste Befreiung

20:45 Rebecca James verlässt ihr Zimmer (207), betäubt 2 Wachen auf Stock 2 und 2 Wachen auf Stock 4. Kommt um ca. 20:50 in Zimmer 401. Blendgranate. Ca. 10 Sekunden Zeit um mit ihr zu flüchten aufs Dach. Dies sollten alle Spielenden tun, ist aber nicht zwingend. Kampf mit den 3 Wachen in 401 wird ausgespielt (gewürfelt), falls die Spielenden nicht innerhalb 10 Sekunden mit Rebecca fliehen. Rebecca hat in Pistole nur Betäubungsmunition und nur im Sniper-Gewehr richtige Munition. Allerdings dort nur 5 Schüsse.

In der Regel sind dann alle Spielenden auf dem Dach mit Rebecca. Ab hier sind die Spielenden sehr frei, wie sie vorgehen wollen. Rebeccas Ziel ist es, möglichst alle Geiseln zu befreien. Rebecca James möchte möglichst nicht offen kämpfen, da die Geiselnehmer in der Überzahl sind. Sie ist bereit dass die Gruppe Risiken eingeht, will jedoch ein unnötiges Blutvergiessen verhindern. Gegen Leonhard hat sie eine spürbare Abneigung.

Die Spielenden können klettern, sich abseilen (wenn jemand Seil im Inventar hat) schleichen oder kämpfen um vom Dach runterzukommen. Werden sie erneut gefangen genommen z.B. bei einem Kampf, verlieren sie ihr Inventar und kommen erneut ins Zimmer 401. Rebecca kann in diesem Fall fliehen, einen Helikopter stehlen und verspricht Hilfe zu organisieren. Ggf. kann der Spielleiter auch Rebecca mit 1-2 Geiseln aus den Zimmer die Spielenden nochmals befreien falls es diesen nicht gelingt selber zu entkommen

Falls die Spielenden sich abseilen und selber einen Helikopter stehlen wollen verhindert Rebecca dies und fliegt nur alleine los. Sie hat nämlich Angst bei der Kommunikation mit der Polizei enttarnt zu werden, da sie eine heimliche CIA Agentin ist.

Böses Erwachen

21:00 Natalie erwacht schwer geschwächt aus der Ohnmacht.

21:15 Dimitri stellt seine Männer neu auf: 11-14: 4x EG, 2 Hubschrauber, 2 Eingang zum Dach (Stock 4), 2 weitere Stock 4, Rest patrouilliert auf den Stöcken 1-3 in unregelmässigen Abständen hin und her.

22:30 Friedhelm Weiss verlässt mit dem Gift aus seinem Safe sein Büro. Er schleicht sich in den Vorratsraum, und vergiftet dort die gefesselte Natalie falls diese noch da ist und kein Spielender da ist. Falls sich ein Spielender im Raum befindet, versucht Friedhelm sich herauszureden und auf gut Freund zu machen, hat sicherheitshalber aber seine Pistole dabei.

23:15 Friedhelm schmeisst Natalie über die Klippen (falls er nicht abgelenkt ist logischerweise und sie noch im Vorratsraum). Sie kann allerdings noch mit den Hubschrauber (mit Suchscheinwerfer und bei gezielter Suche, nicht Random beim Drüberfliegen, gefunden werden, weil der Wurf von Friedhelm nicht gut gelingt.

Falls Rebecca von der Gruppe auf dem Dach (oder sonst wo) zurückgelassen wurde und noch nicht mit einem Helikopter geflüchtet ist:**23:30** Rebecca James schaltet die beiden Wachen der Helikopter mit dem Scharfschützen-Gewehr aus. Sie unternimmt eine Versuch durchs Hotel zu kommen. Denn sie weiss, in gut 30 Minuten wachen die ersten Betäubten wieder auf. Sie schaltet die 4. Im 3 Stock aus, wird da aber schon ins Bein geschossen. Nimmt den Lift ins EG und wird von den dortigen 4 Wachen erschossen. Mit Hilfe wird es natürlich ausgespielt.

00:00 Die 4-7 Anfangs betäubten Wachen sind alle wieder einsatzfähig. Die Wachen werden übrigens in Zimmer 401 verwahrt bis sie wieder aufwachen.

Showdown

01:00 Polizeihubschrauber erscheinen am Himmel, blieben aber relativ weit oben. Es gibt die erste Lautsprecherdurchsage, dass die Polizei nun das Haus umstellt hat. Die Hubschrauber (mindestens 5) kreisen um das Hotel. Sie werden wohl auch einen Abflug der gelandeten Hubschrauber nicht zulassen (ausser es sind Geiseln an Bord).

01:00 Dimitri wählt Random 5 Geiseln aus und bereitet den Rückzug vom Hotel vor. Ihm ist bewusst dass die Polizei nicht landen kann. Mit den 2 Getöteten hat er allerdings die beiden anderen Piloten verloren. Daher kann er nur noch 1 Hubschrauber benutzen. Er lässt 5 Geiseln in Hubschrauber 1 und 2 Wachen.

01:00 Natalie stirbt wenn sie keine Hilfe erhalten hat am Gift.

01:15 Dimitri erklärt 4 seiner Soldaten bei Hubschrauber 3 wie sie einen Hubschrauber steuern. Er muss nun in kurzer Zeit Piloten finden.

01:30 Warnungen der Polizei die Geiselnehmer müssen sich ergeben, andernfalls wird die Polizei das Hotel stürmen.

02:30 der Hubschrauber mit 4 Soldaten und 5 Geiseln verlässt das Hotel. Er wird von den Polizeihubschraubern verfolgt aber nicht angegriffen.

03:00 Die Polizei stürmt mit einem riesigen Aufgebot das Hotel. Gleichzeitig seilen sich Spezialeinheiten aufs Dach ab, ein Polizeihelikopter landet und das Hotel wird gestürmt. Es kommt zum Kampf. Dimitri kann mit Hubschrauber 1 mit 5 Geiseln und 2 Soldaten fliehen.

Damit endet das Abenteuer. Sam wird im Werkraum befreit, Ralph verhaftet, Friedhelm hat Selbstmord begangen und die Spielenden kehren in ihr normales Leben zurück.

Karten

Karten für die Spielenden

Karte für Spielende 1

Karte für Spielende 2

Karte für Spielende 3

Karte für Spielende 4

Karte für Spielende 5

Karte für Spielende 6

Karte für Spielende 7

Karten für den Spielleitenden

Karte für Spielleitende 1

Karte für Spielleitende 2

Karte für Spielleitende 3

Karte für Spielleitende 4

Karte für Spielleitende 5

Karte für Spielleitende 6

Karte für Spielleitende 7

Über den Autor & Motivation für die Geschichte

Mein Name ist Adrian, ich bin 1993 geboren und wohne in der Schweiz. Durch Moriton Manor und dann auch die anderen Pen & Paper von den Rocketbeans & Hauke kam ich zu Pen & Paper. Weil ich selber mal eines machen wollte habe ich, ohne Erfahrung als Spielender, ein Pen & Paper geschrieben und dann gleich mit 2 verschiedenen Gruppen durchgeführt. Dieses hier ist es nun also, mein erstes eigenes Pen & Paper.

Mein Ansatz war ähnlich wie bei Moriton Manor & Dysnomia, dass es eine abgeschlossene "Welt" gibt in der Dinge passieren und die Spielenden können sich relativ "frei" darin bewegen und frei entscheiden zu welchem Zeitpunkt sie was machen. Allerdings werden sie besonders am Anfang durch die Ereignisse der Geiselnahme und Befreiung etwas schlauchartig geführt. Dies geschieht bewusst, damit die Gruppe eine Motivation bekommt und auch als Team zusammenfindet dass nun durch die Umstände ein Team ist.

Die Durchführung hat den Spielenden und mir sehr viel Spass gemacht. Als Spielleiter habe ich, logischerweise, oft auch improvisiert was NPCs und Ereignisse angeht. Der hier vorliegende Ablauf dient als Sicherheit, muss aber logischerweise dynamisch umgesetzt werde.

Ich freue mich sehr falls jemand dieses Abenteuer nachspielen möchte und würde mich freuen über Nachfragen oder Feedback zu diesem Pen&Paper. Bin unter "Adrianor" auch auf dem "How to be a Hero"-Discord zu finden :-)

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. 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. SchwarzwälderTote – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Schwarzw%C3%A4lderTote&oldid=35751`