How to be a Hero

THE CASTLE

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





INHALT

The Castle 3
- Setting // SPOILER!! 3
- Hintergrund 3
- Ziel 3
- Die Orte 3
- NPCs 4
- Möglichkeiten 4
- NPCs – Werte: 4

THE CASTLE

The Castle:

Setting // SPOILER!!

Die Spieler sind für ein Wochenende Gäste eines Hotels.

Es gibt einen festen Zeitstrahl:

Freitagabend: Die Spieler kommen im Hotel an, lernen sich an der Bar kennen.

Samstagmorgen: Die Polizei erklärt allen Hotelgästen, dass eine Leiche gefunden wurde. Sie werde alle Hotelgäste befragen, auch wenn sie einen Unfall annehmen. Einem Spieler fällt eine Frau namens Emi auf, mit der er ins Gespräch kommt.

Samstagnachmittag: Eine weitere Leiche (Emi) wurde gefunden. Die Spieler hatten als letztes Kontakt zu ihr, weshalb sie ins Visier der Ermittler geraten. Alle werden von Polizisten verhört.

Samstag auf Sonntag nachts: Einem der Spieler wird der Leichnam eines Journalisten in die Badewanne seines Hotelzimmers gelegt.

Sonntagnachmittag: Die Polizei möchte den Fall vorläufig abschließen, da sie die Gäste nicht länger im Hotel festhalten kann. Sie verhaften die Verdächtigen.

Hintergrund

Um das wirtschaftlich miserable Hotel wieder anzukurbeln, inszeniert das gesamte Personal eine „übernatürliche“ Geschichte und gehen dabei auch über Leichen, um Aufmerksamkeit zu erregen. Dabei kommt ihnen entgegen, dass bereits der Erbauer des Hotels dieses vor 100 Jahren samt einiger Geheimgänge und versteckter Räume errichtete, um dort seine Gäste zu beobachten und zu töten. Ziel: Können die Spieler genug Hinweise sammeln, um den Verdacht von sich abzulenken?

Ziel

Können die Spieler genug Verdächtiges sammeln, um den Verdacht aufs Hotelpersonal zu lenken?

Die Orte

Neben der Rezeption und der Bar, wo unser Abenteuer beginnt, können folgende Orte besucht werden:

- Das **1. OG** ist eine große Suite, hinter dessen verschlossener Tür liegt in einem Schuhkarton im Kleiderschrank eine Schusswaffe. Hier nächtigt oft das Personal, wenn die Suite nicht gebucht ist. Im zweiten und dritten Stockwerk sind Umbauarbeiten. **2.+3. OG**: Umbauarbeiten.

- **4. + 5. OG**: Hotelzimmer, welche außen keine Klinke haben. In Emis verschlossenem Zimmer findet man nach ihrem Tod einen Zettel: „Puerierte Erbse essen vor deinem Trausaal“ -> Lösung: jeder vierte Buchstabe: „PERSONAL“ / Die Hotelzimmer sehen normal aus, dort hängt ein Bild vom Erbauer des Hotels.

- **6. OG**: Hinter einer Abstellkammertür führt eine Treppe 4 Stufen herunter, dann 11 Stufen nach oben und endet in einer Holzdecke. Hinter den Balken befindet sich eine Schaltzentrale mit Überwachungskamerabildern von jedem Hotelzimmer. Auf Videos von Emis Zimmer ist zu sehen, wie ein Mann mit aufgesetztem Ziegenkopf in ihr Zimmer kommt, sie betäubt und aus dem Zimmer schleift.

- **7. OG**: Hier sind die Zimmer kleiner als sonst. Hier wohnen nur Drogenabhängige und Prostituierte. Dahinter sind Gänge mit aufgestellten Kameras, welche die Gäste durch Spiegel bei ihren „Aktivitäten" filmten. Die Gänge führen über eine eigene Treppe in ein Zimmer hinter der Rezeption.

NPCs

- Page Joe: ehrlich – schüchtern – leicht zu erpressen

- Rezeptionistin Susanne: hat alle Informationen über das Hotel; kann über den Erbauer des Hotels befragt werden

- Barkeeper Don: nebenbei Drogendealer. Seine Leiche befindet ab Samstagnachmittag in der Suite. Erschossen mit der Waffe im Wandschrank. Er wollte das restliche Personal verraten.

- Emi: hübsch – jung – naiv

- Polizisten: bestechlich – aggressiv

Möglichkeiten

- Zimmerservice findet verdächtige Gegenstände im Zimmer eines Spielers

- Mit Beweisen kann man einen Angestellte überreden, dass er gegen einen anderen aussagt.

- Beim (toten) Barkeeper können Drogen gefunden werden, damit wurde die erste Leiche betäubt.

- Die Glocke vom Empfang fehlt am Nachmittag des zweiten Tages (damit wurde Don niedergeschlagen, bevor er erschossen wurde)

NPCs – Werte:

Page Joe:

Handeln: 1		**Wissen: 6**		**Soziales: 1**	
Geistesblitzpunkte: 0		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Schusswaffen	14+ 1 = **15**	Technik	64+ 6 = **70**	Lügen	9+ 1 = **10**

Rezeptionistin Susanne:

Handeln: 1	**Wissen: 7**	**Soziales: 10**
Geistesblitzpunkte: 0	**Geistesblitzpunkte: 0**	**Geistesblitzpunkte: 0**

Schusswaffen	14+ 1 = **15**	Hotelwissen	73+ 7 = **80**	Lügen (erkennen)	55+ 10 = **65**
				Manipulieren	50+ 10 = **60**

Barkeeper Don:

Handeln: 1		**Wissen: 8**		**Soziales: 11**	
Geistesblitzpunkte: 0		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Schusswaffen	14+ 1 = **15**	Botanik	42+ 8 = **50**	Charme	74+ 11 = **65**
		Gossenwissen	42+ 8 = **50**	Feilschen	40+ 11 = **51**

Emi:

Handeln: 0		**Wissen: 0**		**Soziales: 11**	
Geistesblitzpunkte: 0		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
				Charme	64+ 11 = **75**
				Betören	54+ 11 = **65**

Page Joe:

Handeln: 9		**Wissen: 0**		**Soziales: 0**	
Geistesblitzpunkte: 0		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Schusswaffen	66+ 9 = **75**				
Nahkampf	36+ 9 = **45**				

Autor: LeechBoy

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. 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. The Castle – `https://howtobeahero.de/index.php?title=The+Castle&oldid=33507`