



*Colm
Duffy*



Horror Dinner

Haunted Hotel



Colm Duffy
Der Assistent



Achtung: Wer das liest, wird verflucht! Dieses Skript ist NUR für die Augen von Colm Duffy bestimmt. Führe es während des Horror-Dinners bei dir. Bis inklusive Seite 14 solltest du dieses Schriftstück im Vorfeld lesen, nur nicht darüber hinaus. Die Runden werden gemeinsam am Tisch gelesen.

Begegne deinen Geistern!

Einladung

Werter Gast,

das Black Moor Hotel öffnet Ihnen die Tore.
Luxuriöse Zimmer, treues Hauspersonal und ein
exquisites Hotel-Bankett erwarten Sie!

Bitte erscheinen Sie zum Dinner am _____ um
_____ Uhr in der _____ Straße,
_____ PLZ, _____
Ort, *San Antonio, Black Moor Hotel.*

Aufzuklären ist ein mysteriöser Mordfall. Wenn Sie
diese Einladung erhalten, zählen Sie zum Kreis der
Hauptverdächtigen. Erscheinen Sie pünktlich.

Hausregeln in aller Kürze

Horror-Dinner – Haunted Hotel ist ein schauriges Horrorspiel, in dem du in eine Rolle schlüpfst und einen Mordfall löst. Halte dich an ein paar einfache Regeln und dir wird nichts allzu Schreckliches passieren. Wahrscheinlich!

1. Die Mission

Jemand oder etwas unter euch hat einen Mord begangen. Ob allein oder in Zusammenarbeit: Nur die mordenden Personen dürfen lügen, sofern es in ihren Rollenheften gestattet wird. Alle anderen müssen die Wahrheit sagen. Rekapituliert in teuflischer Zusammenarbeit, was sich im Black Moor Hotel zugetragen hat und entlarvt das Böse.

2. Vor dem Dinner

Verkleidung und Vorbereitung sind das Alpha und Omega! Studiere alles über deine Rolle bis **Runde 1**, sobald dieses Skript dich erreicht. Ab Runde 1 lest ihr gemeinsam. Versetze dich in deine Figur hinein und suche dir passende Kleidung und Accessoires, um deine Wesenheit zu untermauern. Es wird groß aufgetischt! Die gastgebende Person entscheidet, wie und was gegessen wird.

3. Das Dinner beginnt

Erscheine pünktlich und verkleidet zum Dinner. Wenn ihr das Spiel beginnt, ist die Tat bereits geschehen. Das Dinner beginnt mit allen Anwesenden an der Tafel. Geht mit der Hotelbesitzerin

Mia Arroyo kurz die Regeln durch. Die Vorgeschichte wird von der **gruseligsten Person** – wer das ist, entscheidet ihr selbst – vorgelesen und alle schlüpfen in ihre Rollen. Bis zum Spielende bleiben alle Gäste in ihrem Charakter, in einer anderen Zeit und einem anderen Ort. Guten Appetit!

4. Plaudert ein wenig

Nach der Vorgeschichte und den ersten vollen Tellern beginnt **Mia** die Vorstellungsrunde. Wie heißt ihr? Wo kommt ihr her? Was macht ihr hier? Wie erschüttert seid ihr über das Verschwinden von **Maya Arroyo**, zweite Hotelierin und Zwillingsschwester der Gastgeberin? Nennt den nächsten Namen, damit eine Vorstellungskette entsteht. Als Gastgeberin entscheidet **Mia** darüber, wer beginnt und wer während des Dinners die Zeit im Auge behält.

5. Der Schrecken nimmt seinen Lauf

Alle sind in ihren Rollen angekommen. Es wird ermittelt! Lest zeitgleich und leise Runde 1 und fragt euch anschließend aus, gezielt zu Zeiten, Vorkommnissen, Motiven usw. Jeder Abschnitt beginnt mit der Person, der ihr begegnet seid. Nach ca. 30 Minuten beendet ein Hüter der Zeit die Runde und es beginnt Pause 1. Bleibt in euren Rollen. Vertretet euch die Beine, lebt eure Ereignisse aus und untersucht Objekte im Hotel. Alles wird in den Heften genau beschrieben. Nach ca. 20 Minuten Pause folgt Runde 2, dann Pause 2 usw. In Pause 3 könnt ihr nach Belieben anklagen und jemanden an den Pranger stellen. Vor der „Schlusszeremonie“ sollten alle ihren Hauptverdächtigen genannt haben.

Ablaufplan

Vorgeschichte und Vorstellungsrunde

20 Minuten: Geht vorher kurz die Regeln durch und ernennt einen Hüter der Zeit. Mia Arroyo leitet die Vorgeschichte und die Vorstellungskette ein.

Runde 1

30 Minuten: Was geschah vor wenigen Tagen?

Pause 1

20 Minuten: Ereignisse und Objekte untersuchen (1).

Runde 2

30 Minuten: Was geschah in den letzten Nächten?

Pause 2

20 Minuten: Ereignisse und Objekte untersuchen (2).

Runde 3

30 Minuten: Was geschah in den letzten Stunden?

Pause 3

Anschuldigungen und Auflösung

30 Minuten: Ereignisse und Objekte untersuchen (3).
Bereitet euch auf eine Zeremonie und die Auflösung vor.
Die Auflösung findet ihr hinten im Regelwerk ab Seite 10.

Nützliche Hinweise

☠ Triggerwarnung: Das Horror Dinner kann Spuren von physischer und psychischer Gewalt, Kannibalismus, Drogenkonsum, Dunkelheit, Fanatismus und anderem Gräuel enthalten. Die Figurenbeschreibungen und Handlungen spiegeln nur die Facetten der fiktiven Charaktere wider und lassen keine Rückschlüsse auf die Gesinnung der Spielenden zu.

☠ Krallt euch Stift, Papier oder die Rückseite eurer Rollenhefte für Notizen. Die Feder ist eure beste Waffe gegen das Unerklärliche!

☠ Es lohnt sich viel preiszugeben, um viel zu erfahren. Redet! Beginnt bei euren frühesten Erinnerungen. In den letzten Runden werdet ihr euch auch an die letzten Stunden erinnern.

☠ Befragt Personen direkt, falls Fragen in die Runde oder offene Fragen nichts bringen. Die Verdächtigen dürfen ausweichend antworten, müssen aber über kurz oder lang mit der Wahrheit rausrücken, sofern das Rollenheft ihnen das Lügen nicht erlaubt.

☠ Möglicherweise denkt ihr früh zu wissen, wer schuldig ist oder ertappt jemanden beim Lügen. Spielt in jedem Fall zu Ende und lüftet alle dunklen Geheimnisse.

☠ Der Spaß steht im Vordergrund: Nimm die Regeln und das Skript nicht allzu ernst. Improvisiere einfach, wenn du etwas nicht verstehst oder machen möchtest. Du entscheidest, wen du siezt oder duzt, wie du deine Rolle spielst und wie viel Horror du auslebst.

Vorgeschichte

Black Moor Hotel, San Antonio, 1978. Eine Fassade, die schwarzen Dunst ausatmet, Hoffnungen einatmet. Und mit jedem Atemzug höher emporragt.

Eine unheilige Aura kriecht aus dem Hotel. Tretet ein. Willkommen! Heute erwartet unsere Gäste ein ganz besonderes Bankett!

Maya Arroyo, zweiter Zwilling und erste Hotelbesitzerin, wurde als Geist gesehen. Sie ist nicht mehr unter euch. Wo ist die Leiche? Was hat sich zugetragen? Und wer wagt es, in diesem Hotel Blut zu vergießen?

Es ist 00:32 Uhr. Erst später wird euch mehr über heute Nacht und den Todeszeitpunkt einfallen. Das Buffet ist noch warm. Das Hotel lässt niemanden heraus. Nicht, bis der mordende Gast oder die mordenden Gäste entlarvt und ihrem gerechten Schicksal zugeführt wurden.

Guten Appetit!

Deine Rolle

Colm Duffy, 23 Jahre

Zimmer 502

Unter deiner Haut

Du bist gerissen und höflich, verbeugst dich sogar. Du bist abergläubisch, aber nicht religiös. Du wärst gerne selbst ein Zauberkünstler wie deine Meisterin, die zauberhafte Lovisa Hellström. Dir selbst fehlt die gewisse Ausstrahlung. Dein Lächeln ist schief. Dein Lachen klingt gemein. Leute starren deine Zähne an. Du schlurfst dein linkes Bein über den Boden, als gehöre es nicht dir. Du hast das Gefühl, als würde es dich langsam verfolgen wie etwas Übernatürliches. Es macht dir Angst, so wie Fliegenbeine, Spinnenbeine, Mottenbeine, kleine krabbelnde Beinchen ... Ah! Wegen deiner Insektenphobie zitterst du bei jeder Fliege im Raum. Tötet sie! Reißt ihr die Flügel raus! *(Falls ein echtes Insekt im Raum ist, lass es raustragen, es ist auch nur ein Lebewesen.)*

Über deiner Haut

Du kleidest dich wie ein dunkler Magier für die Bühne, immer bereit für den Auftritt. Schwarze Fliege, allein bei dem Wort spürst du die ekligen Beinchen auf deiner Haut. Gegelte Haare. Frack oder Jacket. Anzugshose. Weißes Hemd. Ein dunkles Notizbuch für Zahlen und Ideen.

Notizen

Nur für die Augen von Colm Duffy bestimmt!