

HACIENDA DEL HORROR

Tim Schuchert



Zusammenfassung

In diesem Oneshot-Szenario für vier vorgefertigte Charaktere schlüpft man in die Rolle von Darstellenden der Pilotfolge einer drittklassigen Found Footage Horror Reality TV Show in Chihuahua-Mexiko in der Moderne (ES 8+). Doch was ihnen als gescrypteter Gruselspaß und Durchbruch in Hollywood verkauft wurde, entpuppt sich schnell als Alptraum, als mehr und mehr Dinge nicht wie geplant verlaufen. Das Szenario entstand während des FHTAGN Schreibwettbewerbs 2025, einer Kooperation der Würfelturm und Kellerbiertaverne Discord-Server mit dem FHTAGN-Team der dLG und gewann den ersten Preis der Jury.

Impressum

Autorenschaft: Tim Schuchert
Lektorat: Julia Knobloch
Korrektur: Tina Wessel
Bildnachweise: Tim Schuchert
Layout und Satz: Julia Knobloch
Redaktion: Julia Knobloch, Volker Rattel

FHTAGN Copyright © 2026 Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.

FHTAGN ist eine eingetragene Marke der Deutschen Lovecraft Gesellschaft e.V.

HACIENDA DEL HORROR

“Der Produzent muss bereit sein, den Preis zu zahlen, den der Erfolg verlangt.”

Frank Marshall

amerikanischer Filmproduzent und -regisseur

Dieses Oneshot-Szenario für das Horror-Rollenspielsystem FHTAGN entstand während des FHTAGN Schreibwettbewerbs 2025, einer Kooperation der Würfelturm und Kellerbierkneipe Discord-Server mit dem FHTAGN-Team der dLG und gewann den ersten Preis der Jury.

Setting

Das Szenario spielt in der Moderne (ES 8+) in Chihuahua-Mexiko und ist für vier vorgefertigte Charaktere konzipiert. Diese finden sich im Anhang.

Tonalität

Neugier, Chancen, Aufbruch, Hingabe, Kunst. Verfall, Unordnung, Einsamkeit, Lügen, Gefahr.

Themen

- Schattenseiten des American Dream,
- Hollywoods Spiel mit den Träumen derer, die dort etwas erreichen wollen,
- persönliche Ausbeutung für die Kunst,
- Lügen und die darunter liegende Wahrheit,
- soziale Abhängigkeitsverhältnisse in der Gesellschaft.

Inhaltswarnungen

Kosmischer Horror, Drogenkonsum, Insekten, beengte Räume, Kontrollverlust über den eigenen Körper, selbstverletzendes Verhalten, Blut und menschliche Überreste, Gewaltanwendung.

Inspirationen und Referenzen

Found Footage Filme wie bspw. „Blair Witch Project“, „Cloverfield“, „Paranormal Activity“ und Mexploitation B-Movies; Serien wie „Blind Frog Ranch - Die Schatzsucher von Utah“ oder „Die Geheimnisse der Skinwalker Ranch“.

Überblick

Die Spielenden schlüpfen in die Rolle von Darstellern der Pilotfolge einer drittklassigen Found Footage Horror Reality TV Show. Doch was ihnen als gescripteter Gruselspaß verkauft wurde, der ihnen zum großen Durchbruch in Hollywood verhelfen könnte, entpuppt sich schnell als Alptraum, als mehr und mehr Dinge nicht wie geplant verlaufen.

Das Abenteuer spielt sich idealerweise im Verlauf eines einzigen Tages ab und konfrontiert die Charaktere dabei mit der dunklen Vergangenheit des Drehortes, vermeintlichen Monstern und tatsächlichen, übernatürlichen Schrecken.

Hintergrund

Vor vielen Jahrhunderten kam aus den Tiefen des Alls das Volk der **Di'lan** auf die Erde. Es handelt sich um ein Volk gigantischer Motten, denen es - angetrieben von einem expansionistischen Drang - möglich war, Lichtjahre durch die Schwärze des Alls zu reisen. Auf ihren Expansionsfeldzügen unterjochten und versklavten die Di'lan endemische Spezies, indem sie deren Materie mit ihrer eigenen verwoben, welche sie Seidenfäden gleich ausspeien konnten. Die Di'lan trafen im heutigen Mittelamerika auf der Erde ein und errichteten hier ihr Reich, lange bevor an Maya oder Inka zu denken war. Sie machten sich Mensch und Tier in der Region grausam untertan. Ihr Schmerzens- und Sklavenkult wurde von den Di'lan in Verehrung von Azathoth betrieben, welchen sie seit jeher als Schöpfergottheit betrachteten. Es gehörte zu ihrer üblichen Praxis, Menschen zu entführen und deren Fleisch in einer schmerzhaften Prozedur mit ihrer metallenen Seide zu durchsetzen, was oftmals zum Zerfall der eigentlichen Hülle führte. Die entstehenden **Seidenmenschen** waren amorphe geometrische Gestalten, die nur noch wenig mit ihrer ursprünglichen Form gemein hatten. Die Di'lan nutzten die Seidenmenschen als willenlose, starke und emsige Arbeitskräfte für ihr Imperium auf der Erde, denen sie mittels Gedankenkontrolle Befehle erteilten. Nicht selten wurden Seidenmenschen für den einfacheren Transport oder zur Lagerung von ihren Artgenossen in Stücke zerhackt, die sich später wieder zusammensetzen ließen. Einer dieser Verwahrorte liegt nahe einer Stadt in Mexiko, die heute als Chihuahua bekannt ist.

In gelehrten Kreisen des FHTAGN-Netzwerks herrscht noch Uneinigkeit darüber, ob das Reich der Di'lan mit seinen monumentalen Bauten und Todeskulten den späteren Hochkulturen der Region als Vorbild diente. Ebenso werden Verbindungen zum Mythos rund um den "**Mariposa de la muerte**" (Schmetterling des Todes) vermutet: Ein Nachtfalter, welcher im Deutschen als "Schwarze Hexe" bekannt ist und dessen Ankunft oft als Zeichen eines bevorstehenden Todes gedeutet wird. Es ist nicht näher bekannt, was die plötzliche und rapide Degeneration des

Faltervolkes auf der Erde verursachte. Dies sorgte dafür, dass die Di'llan verkümmerten und ihnen intergalaktische Reisen, sowie die Kreation neuer Seidenmenschen unmöglich wurde. In der Folge nahm die Population der Di'llan auf der Erde ab und die verbliebenen kleineren Exemplare waren zu einem Leben in den Schatten gezwungen. Von dort ehren die Schwärme noch heute Azathoth und beten um eine Genesung ihres Volkes und einen Weg zum Verlassen der Erde. Von Zeit zu Zeit zieht es einzelne Falter auch hinaus in die Welt, um dort parasitär mit dem Verstand eines Lebewesens zu verschmelzen und dieses für die eigenen Zwecke zu korrumpieren.

Auf diese Weise hat sich ein Di'llan des **Kameramanns Dean Rogers** bemächtigt und nutzt ihn nun, um sein Ziel zu erreichen, die zerlegten Seidenmenschen bei Chihuahua zu reaktivieren und als Arbeitskraft für seinen Schwarm zu gewinnen.

Die Gegenwart - was bisher geschah

Im Frühjahr 2025 erreicht eine Anfrage vom **TV Sender Discover MAX** den drittklassigen **Filmproduzenten Hunter Sherman**, welche die Geschehnisse dieses Abenteuers auslöst. Darin wird Hunter gebeten, eine Pilotfolge für eine Found Footage Horror Reality TV Show zu produzieren. Sofort macht sich Hunter an das Konzept, was sich aufgrund des schmalen Budgets schwierig gestaltet. Nach Mexiko soll es gehen, wo die Protagonisten der Serie auf einer verlassenen Hacienda nach dem versteckten Goldschatz eines Drogenbarons suchen sollen. Dabei soll ihnen immer wieder der vermeintliche Fluch des Schatzes begegnen. Hunters Idee - "Hacienda Del Horror" - wird vom Sender abgesegnet und ein Castingaufruf wird gestartet, bei dem sich die Charaktere der Spielenden behauptet haben. Die Charaktere sind allesamt mittellos, suchen ihr Glück in Hollywood und hoffen nun auf ihren Durchbruch.

Gemeinsam mit Kameramann Dean Rogers ist die Crew komplett, fliegt nach Chihuahua und fährt von dort aus gemeinsam in einem Auto auf ein abgelegenes Anwesen außerhalb der Stadt, wo sie in den nächsten drei Tagen drehen wollen.

Was weder die Charaktere noch Hunter wissen - es gab nie ein Angebot von *Discover MAX*. Der ganze Auftrag ist eine einzige Scharade des Di'llan, welcher von Dean Besitz ergriffen hat. Dieser beabsichtigt, die Charaktere für die Bergung der für ihn wertvollen Seidenmenschen zu benutzen, wozu er allein aufgrund seiner Degeneration nicht mehr in der Lage ist. Den Menschen währenddessen möglichst viel Schmerz und Angst zu bereiten, ist dabei im Sinne seines Herren Azathoth obligatorisch. Dass Hunter und die Charaktere ihm dabei mit einer gefährlichen Mischung aus Gutgläubigkeit, Unterwürfigkeit und absoluter Hingabe begegnen, um sich ihren ersehnten Durchbruch zu ermöglichen, vereinfacht es ihm enorm.

Das Abenteuer

Welcome to Mexico!

Die Charaktere sind gemeinsam mit Dean von Los Angeles nach Chihuahua geflogen - natürlich Holzklasse. Am Flughafen hat sie Hunter mit dem billigsten Transporter, den er zur Miete finden konnte, abgeholt, sie haben ihr spärliches Gepäck und Equipment verladen und sind ins bergige Umland der Stadt zur **“Rancho Dos Hermanos”** aufgebrochen.

Mit der Ankunft der Gruppe dort am späten Morgen des Tages beginnt auch das Abenteuer.

Bevor sie **Haus (A1)** und **Gelände (A3)** (siehe den Plan im **Anhang**) erkunden können, erhalten die Charaktere von Hunter noch eine Einweisung. Dieser erklärt ihnen, dass er bereits seit einigen Tagen vor Ort ist und alles für den ersten Dreh vorbereitet hat. Dafür werden sie am Nachmittag zu einer nahegelegenen, überfluteten **Höhle (A2)** aufbrechen und dort tauchen. Im Skript der Serie gehört dies zu ihren Bestrebungen das Kartell-Gold zu finden.

Bis dahin gibt Hunter der Gruppe frei, um sich im Anwesen einzufinden und sich von der Reise zu erholen. Er wird in der Zwischenzeit noch einmal in die Stadt fahren, um Besorgungen zu machen und fragt nach Sonderwünschen der Charaktere. Dies bietet sich an, um die Bindung zu Hunter auszuspielen und Gefallen einzufordern, da die Charaktere selbst nur mit leichtem Gepäck gereist sind.

Abschließend erinnert Hunter alle noch einmal daran, dass sie gemeinsam Großes schaffen werden und bittet alle in der Nähe des Haupthauses zu bleiben, da die Dreharbeiten direkt nach seiner Rückkehr beginnen sollen. Danach verlässt er mit dem einzigen Fahrzeug das Anwesen und lässt die Charaktere allein mit Dean zurück.

Home Sweet Home

Die Charaktere sind nun eingeladen, sich erstmals intensiver gegenseitig kennenzulernen und das Haus zu erkunden. Dieses sieht zwar von außen noch gut in Schuss aus, bietet im Inneren jedoch nicht ansatzweise den Komfort, welchen Hunter den Charakteren in ihrem Briefing versprach. Die Beschreibung des Hauses findet sich unter **Rancho Dos Hermanos** im **Anhang**.

Es steht den Charakteren an diesem Punkt frei, was sie tun wollen. Reden sie, erkunden sie die nähere Umgebung, besprechen sie ihre Rollen oder improvisieren sie vielleicht schon die erste Szene? Alles ist denkbar.

Dean bezieht an diesem Punkt sein Zimmer, welches er sich mit Hunter teilt. Weder er noch Hunter wollen mit den Charakteren tauschen. Danach begibt er sich in den Wohnbereich, wo er auf Hunters Rückkehr wartet, sollten die Charaktere ihn nicht anderweitig einspannen.

Sollten die Charaktere die Umgebung erkunden, können erfolgreiche Proben auf **Geologie** (Ranell) oder **Überlebenskunst** die Vergiftung des Bodens offenbaren. Auch das Umland ist tot. Nur wenige trockene, braune und dornige Farngewächse ragen aus der kargen, staubigen und von Felsen durchsetzten Landschaft des Hochplateaus, welches keine Rückschlüsse auf die einstmals rot strahlenden Mohnfelder mehr zulässt. Eine nachfolgende Probe auf **Geschichte** (Ana, Cornelia) oder **Kriminologie** lässt einen Charakter die Verbindung zum Drogenkrieg erkennen, wodurch klar wird, dass die Dreharbeiten tatsächlich auf ehemaligem Kartell-Land stattfinden. Das wiederum führt zu einem Verlust von **0/1 STA**.

Die Charaktere könnten auch die **verschlossene Werkstatt** des Anwesens entdecken. Wenn sie diese betreten wollen, ist eine Probe auf **Schließtechnik** (Ana) oder **ST** erforderlich, um das Schloss zu knacken oder die Tür aufzubrechen. Eine erfolgreiche Probe auf **Suchen** im Inneren der Werkstatt erlaubt es einem Charakter, einen verborgenen Hohlraum unter dem locker gepflasterten Boden zu erkennen. Wird dieser freigelegt, finden sich darin **Schusswaffen**, geladen und funktionsfähig, welche das Kartell hier zurückgelassen hat. Die genaue Zusammensetzung obliegt der Spielleitung, je nachdem wie schwer sich spätere Kämpfe gestalten sollen (bspw. zwei mittelschwere Pistolen im Vergleich zu zwei mittelschweren Gewehren und Schrotflinten). Das Betreten der Werkstatt und Auffinden der Waffen kann auch zu späteren Zeitpunkten im Abenteuer auf gleiche Weise erfolgen.

Der Rest des Hauses bietet nichts von Wert.

Sobald die Charaktere sich in ihrer neuen Lage eingefunden haben, spätestens aber, wenn mindestens ein Charakter die Waffen in der Werkstatt findet, hören sie, wie Hunters Wagen vorfährt.

Dieser kommt mit seinen Besorgungen aus der Stadt zurück (wobei es sich vorrangig um Lebensmittel handelt) und übergibt den Charakteren etwaige geforderte Ausrüstung.

Auf den Zustand des Hauses angesprochen, zeigt er sich ebenfalls wenig begeistert, da ihm der Sender Anderes versprochen hatte. Allerdings behält er sich seinen Optimismus, will das Beste aus der Lage machen und gibt an, schon unter schlimmeren Umständen gearbeitet zu haben. Berichtet ein Charakter von der Existenz der Waffen, ist Hunter schockiert und bittet darum, diese nicht weiter zu beachten und an ihrem Fundort zu belassen. Er bestätigt, dass es sich um ein ehemaliges Kartell-Anwesen handelt, weist aber darauf hin, dass die Kartelle das

Anwesen schon lange nicht mehr nutzen und kein Grund zur Sorge besteht. Sollten Charaktere beunruhigt und unwillig zu arbeiten sein, erinnert Hunter sie zuerst an die große Chance, welche er ihnen bietet. Sollte das nicht genügen, wird er ausfällig und droht sogar damit, den Namen der Charaktere in Hollywood in den Schmutz zu ziehen, wenn sie nicht mitmachen. Letztlich sollte sich Hunter durchsetzen und lädt die gesamte Gruppe ins Auto, um mit ihnen zur besagten Höhle zu fahren, die sie am frühen Nachmittag erreichen.

Light, Camera, Action

Bei der Höhle angekommen gibt Hunter den Charakteren schnell die minimalen Fakten, sodass sie die Szene so unverfälscht wie möglich beginnen können. Er teilt ihnen mit, dass Cornelia von Ranell eine Karte des gefluteten Höhlensystems erhalten wird, sodass diese Nic beim Tauchgang anleiten kann, während Ana ihn sichert. Nic soll dann im Inneren einige Steine finden und diese in einem Sack sammeln und zurückbringen. Laut Hunter handelt es sich dabei um Golderz-Imitate, welche in einer späteren Szene analysiert werden sollen, um so den Höhepunkt für die Pilotfolge zu setzen und ein Näherkommen an den verborgenen Goldschatz des Kartells anzudeuten. Den Tauchgang soll Nic mit einer GoPro filmen, während Dean den Rest der Gruppe vor der Höhle filmt. Daraufhin händigt Hunter die Utensilien und Requisiten aus (diese beinhalten eine GoPro Kamera, eine Stirnlampe, Tauchausrüstung, ein Seil, einen reißfesten Sack und eine Walkie Talkie Einheit für Taucher, kann aber im Ermessen der Spielleitung auch noch mehr bieten). Auf die Herkunft der Karte und der Steine angesprochen, sagt Hunter nur, dass diese vorab durch den Sender zur Verfügung gestellt wurden. Der Sender habe auch die unterirdischen Höhlen vorab präpariert.

Nachdem alle bereit sind, gibt Hunter das Signal, die Szene zu beginnen, welche die Charaktere ausspielen, während Dean die Kamera drauf hält.

Nic fällt beim Tauchen recht schnell auf, dass die Ansagen von Cornelia nichts mit der Realität des Höhlensystems gemein haben, in dem er sich bewegt, da egal welche Ansage von Cornelia erfolgt, Nic immer wieder in Sackgassen oder vor nicht existierenden Abzweigungen landet. Die schlechte Sicht und die fehlende Führung sorgen für **0/1W4 STA** Verlust bei Nic. Erfolgreiche Proben auf **Wachsamkeit, Suchen, Navigation** oder **Schwimmen** sind erforderlich, um Nic trotzdem seinen Weg und die beschriebenen Steine finden zu lassen, die nun geborgen werden können.

Patzer auf beliebige Proben während des Tauchens sorgen für einen starken Verlust des Atemluftvorrates. Dieser sollte im Normalfall für den gesamten Tauchgang genügen, gerät in einem solchen Fall jedoch in den kritischen Bereich, wodurch Nic **0/1W4 STA** verliert.

Sollten die Spielenden nicht selbst absprechen wie genau Ana Nic sichert, kann die Spielleitung hierfür bspw. eine Probe auf **Wachsamkeit** fordern, um ein panisches Zucken im Sicherungsseil zu bemerken oder eine Probe auf **Schwere Maschinen** fordern, um die bereitgestellte Seilwinde schnell und sicher genug zu bedienen, um Nic aus der Höhle zu ziehen.

Sobald Nic zurück ist, lässt Hunter Dean weiter auf die Szene draufhalten, um die Reaktionen der restlichen Gruppe einzufangen.

Sollten sich aufgrund der Problematiken beim Tauchgang Spannungen zwischen den Charakteren entladen, schreitet Hunter erst ein sollte es zu Handgreiflichkeiten kommen. Sollte Nic seinen Tauchgang vorzeitig abbrechen, so reagiert Hunter sehr wütend, was für Nic einen Verlust von **1W4+1 Bindungspunkten** zu ihm zur Folge hat. Hunter besteht darauf, die Szene zu wiederholen, zur Not mit einer anderen Person im Schwimmanzug. Sollte sich niemand aus der Gruppe finden, so übernimmt es Hunter notfalls selbst und kommt nach wenigen Minuten mit den Steinen zurück, tauscht erneut Plätze mit Nic und lässt das Ende der Szene drehen. Dies hat einen Malus von -40% auf alle sozialen Proben mit Hunter für den Rest des Abenteuers für alle Gruppenmitglieder zur Folge, da sie ihn enorm enttäuscht haben.

In jedem Fall mahnt Hunter die Gruppe zum Zusammenhalt an, entschuldigt sich für eventuelle Fehler im Produktionsablauf und ruft dazu auf, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren. Die Szene ist im Kasten, die Steine sind gefunden und es ist der Gruppe möglich, die zweite geplante Szene des Tages zu filmen - die Analyse des Gesteins auf der Hacienda.

Die Gruppe packt zusammen und Hunter fährt sie zurück zum Haus, wo sie am Abend ankommen. Die Fahrt kann für weitere Diskussionen unter den Charakteren genutzt werden.

All that glitters is not gold

Die Charaktere kommen wieder am Haus an, wo Hunter direkt eine Anschlusszene drehen will, bei der Cornelia und Ranell die geborgenen Steine aufklopfen sollen, um noch am selben Abend ihre unverfälschte Reaktion einfangen zu können. Sollte die Werkstatt bereits geöffnet worden sein, so möchte Hunter die Szene dort drehen. Ist dem nicht, so schlägt er vor, sich dort Zutritt zu verschaffen, nimmt aber auch Gegenvorschläge der Charaktere an. Die Anwesenheit von Nic und Ana während der Szene zwischen Ranell und Cornelia ist optional. Sie können sich um eine Teilnahme am Dreh der Szene drücken. Stattdessen könnten sie in dieser Zeit bspw. die Technik im Haus reparieren, gemeinsam die Geschehnisse des Tages auswerten oder in das Zimmer von Hunter und Dean eindringen und über die dortige Technik stolpern (siehe dazu den Abschnitt **What we see in the shadows**).

Sollten die Charaktere die Steine eingehender analysieren, bevor sie diese öffnen, so können mit einer erfolgreichen Probe auf **Geologie** oder **Chemie** (Ranell) Spuren von Eisenoxid darauf erkannt werden, was üblicherweise ein gutes Zeichen dafür ist, dass es sich bei den Steinen tatsächlich um Golderz handeln könnte. Ein kritischer Erfolg, zeigt außerdem, dass das Gestein nicht zu dem passt, was natürlich in der Umgebung vorkommt. Das kann den Verdacht nahelegen, dass es von Menschenhand in die Höhle gebracht wurde. Charaktere, die sich zuvor bereits erfolgreich eingehender mit der Umgebung beschäftigt haben, erhalten einen Bonus von +20% auf diese Probe.

Sobald die Charaktere einen der Steine öffnen, finden sie im Inneren jedoch kein Gold, sondern **Quader eines silbernen Metalls**, von dem ein lila Schimmer ausgeht. Diese Quader scheinen wie in den Stein gegossen und haben akkurate Kanten. Initiale Tests darauf, um welches Material es sich handelt (bspw. Silber, Aluminium, Nickel, Platin) bleiben erfolglos und widersprüchlich. Beispielfhaft können die Charaktere die folgenden Eigenschaften feststellen:

- Der Schmelzpunkt des Metalls liegt bei etwa 30 Grad Celsius, was niedrig genug ist, dass es sich im Verlauf der warmen mexikanischen Nacht zeitnah verflüssigt.
- Das Metall ist, ähnlich wie bekannte Edelmetalle, reaktionsträge.
- Unter Gewalteinwirkung zerbröckelt das Metall.
- Splitter des Metalls scheinen sich gegenseitig magnetisch anzuziehen, ohne dass jedoch magnetische Ströme messbar sind.
- Das Metall zeigt sich mit hohem Widerstand elektrisch leitfähig.

Diese Erkenntnisse bereiten allen Charakteren einen Verlust von **0/1 STA**. Ranell verliert jedoch aufgrund seines Vorwissens **1/1W4 STA**, da ihn diese Entdeckung mehr erschüttert.

Was die Charaktere nicht wissen, ist, dass sie die Einzelteile eines Seidenmenschen vor sich haben. "Aufgetaut" durch die Umgebungstemperatur, wird das Metall in der Folge von selbst aus den geborgenen Gesteinen austreten, zusammenfließen und sich im Verlauf des Abends zu einem voll lebensfähigen Exemplar formen (Werte siehe **Anhang**). Dabei verfügt das Wesen über die Fähigkeit, sein Material selbst zu replizieren, sollten die Charaktere zuvor nur eine kleine Menge Gestein geborgen haben.

Während sie diese Analyse filmen, wird Hunter sichtlich unruhiger und verwirrter, bis er schließlich den Dreh abbricht und zu seinem Smartphone greift. Als er mit diesem keinen Empfang erhält, entschuldigt er sich und will mit dem Auto auf einen nahen Hügel (**A4**) fahren, in der Hoffnung, dort besseren Empfang zu haben. Sprechen die Charaktere ihn darauf an, wen er erreichen will, so gibt er an, mit den Verantwortlichen bei *Discover MAX* reden zu wollen, da die offensichtliche Differenz zwischen seinem Briefing und der Realität seine Geduld überstrapaziert. Überprüfen die Charaktere ihre Smartphones, so stellen sie fest, dass sie ebenfalls

keinen Empfang mehr haben. Hunter gibt der Gruppe den Rest des Abends frei und verschwindet. Dean nutzt dies als sein Zeichen, sich ebenfalls für eine frühe Nachtruhe zu verabschieden.

What we see in the shadows

Nun wieder unter sich haben die Charaktere die Chance, sich zu besprechen und gemeinsam die Geschehnisse des Tages aufzuarbeiten.

Nach einigen Minuten werden sie auf ein alarmierendes, piependes Geräusch aus dem oberen Stockwerk aufmerksam. Dieses können sie leicht zum Zimmer von Hunter und Dean zurückverfolgen.

Öffnen sie die Tür, so finden sie Dean im Zimmer vor, welcher konzentriert vor einem Laptop sitzt. Von diesem Gerät geht der Alarm aus. Geschockt zeigt Dean den Charakteren, dass auf dem Bildschirm die Live-Feeds mehrerer Kameras zu sehen sind, die das Umland und die Innenräume der Hacienda filmen. Eine Probe auf **Suchen** erlaubt es, die versteckten Kameras im Haus zu finden, wobei die Probe mit einem Bonus von +40% erfolgt, wenn ein suchender Charakter gleichzeitig die Bildausschnitte auf dem Laptop betrachtet. Dean erklärt, dass dies der Laptop von Hunter sei, und dieser anscheinend vor der Ankunft der Charaktere überall Überwachungskameras installiert habe, um sie heimlich rund um die Uhr aufzuzeichnen. Warum er das gemacht hat, versteht Dean nicht, da die Serie im Found Footage Format erstellt werden soll und er als Kameramann nur von seinen eigenen Aufnahmen wusste. Eine erfolgreiche Probe auf **Psychologie** erlaubt es einem Charakter Deans Aufregung zu bemerken. Dieser ist aufgekratzt, da er noch nicht zweifelsfrei klären konnte, ob die Kameras eine seiner unehrlichen Aktivitäten (siehe **Dirty Dean's Doings**) aufzeichnen konnten. Dies würde er jedoch nie zugeben. Als Ausrede verweist er stattdessen wieder auf die Kameras und zeigt sich empört, dass Hunter wirklich überall Kameras hat, sogar in den Schlafzimmern und der Duschkabine. Sollte ein Charakter zuvor eine zweifelhafte oder private Aktivität im Haus getätigt haben, kann die Spielleitung dies nutzen, um ein Unwohlsein zu erzeugen, dass dies anscheinend auch aufgezeichnet wurde.

Bezüglich des Alarms erklärt Dean, dass anscheinend eine der Kameras im Außengelände Bewegung registriert und eine Meldung gesandt hat, welche den Alarm auslöste. Dean behauptet darüber hinaus, einen **eigenartigen Schemen auf dem Video** erkannt zu haben, der ihn an ein Tier auf zwei Beinen erinnert. Eine erfolgreiche Probe auf **Okkultismus** oder (mexikanische) **Geschichte** (Ana, Cornelia) erlaubt es einem Charakter, anhand der Beschreibung eine Verbindung zum mexikanischen **Nahual-Mythos** (siehe **Nahual** im Anhang) herzustellen. Betrachten die Charaktere die Aufzeichnungen weiter, werden sie auch Zeuge des vermeintlichen Nahual, was zum Verlust von **1/1W4 STA** für alle Betrachter führt. Mit einer erfolgreichen Probe auf **Wachsamkeit** können die Charaktere anhand der

Bewegungen des Schemens ausmachen, dass der Nahual sich auf der Seite des Hügels, zu dem Hunter aufgebrochen ist, dem Haus nähert. Danach verschwindet das Wesen von der Bildfläche, als sei es im Gelände untergetaucht.

Es ist nun an den Charakteren zu entscheiden, ob sie sich im Haus verbarrikadieren wollen oder ob sie nach draußen treten, um den Nahual zu stellen und Hunter zu warnen. Dean wird unter keinen Umständen das Haus verlassen.

Sollte die Gruppe im Haus bleiben, so taucht der Nahual nicht wieder auf den Kamerabildern auf. Allerdings ist sein Geheul immer wieder über die brachen Felder hinweg zu hören, was noch einmal zu **0/1 STA** Verlust führt. Etwa zehn Minuten nach dem ersten Alarm kehrt Hunter unversehrt mit dem Wagen zum Haus zurück, ohne etwas von dem Zwischenfall mitbekommen zu haben.

Sollte die Gruppe nach draußen treten, so können erfolgreiche Proben auf **Überlebenskunst, Suchen** oder **Wachsamkeit** dabei helfen, die Spur des Nahual aufzunehmen. Ohne eine andere Lichtquelle als den Mond fällt es den Charakteren schwer, mehr als bloße Schemen zu sehen, so dass ihr Verstand ihnen durchaus die Existenz von Monstern vorgaukeln kann. Sollten sie das Waffenversteck des Kartells gefunden haben und Waffen mit sich führen, kann es sein, dass sie auf den vermeintlichen Nahual feuern. Sobald dieser unter Beschuss gerät, ergreift er schnell die Flucht. Charakteren, welche die Verfolgung aufnehmen, kann dabei auffallen, dass der Nahual sich plötzlich sehr viel menschlicher verhält und Fellteile und Knochen verliert. Sollte es der Gruppe nicht gelingen, die Spur aufzunehmen, so irren sie einige Minuten durch das Gelände und stoßen schließlich auf menschliche Knochen. Sie wissen es nicht, aber sie haben das flache Grab von Opfern der Kartelle gefunden, die hier in der Ödnis verscharrt und über die Zeit wieder freigelegt worden sind. Die Entdeckung dieses Massengrabs führt zum Verlust von **0/1 STA**. Kurz nachdem die Charaktere den ersten Schuss abgegeben haben, ihnen der Nahual entkommen ist oder sie das Massengrab entdeckt haben, kommt ihnen Hunter in seinem Fahrzeug vom Hügel her entgegen. Er fordert sie direkt auf, die Jagd sofort einzustellen.

Hunter berichtet nun davon, dass er seinen Kontakt beim Sender nicht telefonisch erreichen konnte und lediglich eine getextete Durchhalteparole als Antwort bekommen hat. Seine Frustration ist dementsprechend groß und auch er beginnt nun, die Sinnhaftigkeit des Unterfangens zu hinterfragen.

Konfrontieren die Charaktere ihn mit dem Fund der Überwachungskameras, so gerät Hunter in Bedrängnis und sucht nach Ausflüchten. Eine erfolgreiche Probe auf **Überzeugen** lässt ihn einknicken und er gesteht, dass er die Kameras heimlich installiert hat, um bessere Schnittbilder zu haben, welche die Show letztlich natürlicher und besser wirken lassen. Ebenso gesteht er, dass er bei seiner Fahrt in die Stadt am Morgen einige Männer angeheuert hat, um als Nahual verkleidet zur Farm zu kommen, um so einen tatsächlichen Schockmoment für die Darsteller zu

kreieren. Allerdings hätten diese erst am nächsten Abend auftauchen sollen und Hunter muss sich eingestehen, dass sein Spanisch auch einmal besser war. Letztlich gilt für ihn aber die Maxime - "Alles für die Kunst."

Sollte es zuvor zu einer Schießerei gekommen sein, bei der einer der Charaktere tatsächlich einen verletzenden oder gar tödlichen Treffer gelandet hat, so geht mit der Erkenntnis, auf einen Unschuldigen geschossen zu haben, auch ein Verlust von **1/1W8 STA** einher.

Spätestens nachdem alle Fragen beantwortet wurden, kehren die Charaktere zum Haus zurück, um sich dort entweder auf weitere Drehtage vorzubereiten oder ihre Sachen für die Abreise zu packen.

One last "Cut"

Dean wird die Jagd nach dem Nahual bzw. die Aufregung bei der Ankunft von Hunter nutzen, um sich davon zu stehlen und unbemerkt zur Werkstatt zu begeben.

Zurück im Haus kann den Charakteren auffallen, dass von Dean jede Spur fehlt. Sollten Charaktere mit ihm im Schlafzimmer geblieben sein, so schiebt er einen unverfänglichen Grund vor, um das Zimmer zu verlassen (bspw. einen Besuch der Toilette). Charakteren, welche ihn dabei auf den Kamerabildern beobachten, fällt auf, dass er jedoch zur Werkstatt geht. In der Werkstatt angekommen, versucht der Di'lan, welcher von Dean Besitz ergriffen hat, auch Kontrolle über den Seidenmenschen auszuüben, welcher sich spätestens jetzt komplett neu geformt hat. Das gelingt ihm jedoch eher schlecht als recht und das Wesen beginnt mit kindlicher Neugier, Dean bei lebendigem Leib zu sezieren, um den menschlichen Organismus zu studieren. Nun, da sein Wirt verstorben ist, fährt der Di'lan aus Dean heraus, so dass die Charaktere nun das falterhafte Wesen erstmals in seiner wahren Gestalt sehen können. Der Di'lan sucht nach einem neuen Wirt, den er mittels seiner Fähigkeit **Verstand brechen** vereinnahmen kann (siehe die Werte des Di'lan im **Anhang**). Dabei bevorzugt er nach Möglichkeit Charaktere, die allein sind, und sollte dies nicht gegeben sein, diejenigen mit einem hohen ST-Wert und niedriger EN. Aufgrund dessen, dass der Di'lan nur teilweise stofflich ist, kann man sich vor ihm nicht verstecken (bspw. in abgeschlossenen Räumen). Nach dem Verlust von Dean als Wirt gilt sein vorrangiges Interesse der Schwächung des Seidenmenschen, so dass er diesen doch noch kontrollieren kann. Sollte ihm dies verwehrt bleiben, versucht er trotzdem, mit seinen Befehlen noch so viel Leid und Schmerz wie möglich anzurichten (bspw. Angriffe untereinander, selbstverletzendes Verhalten, etc.). Charaktere, welche sich auf direktem Weg in die Werkstatt begeben, werden noch Zeuge von Deans Tod und sehen dabei den Di'lan, was insgesamt zu einem Verlust von **1/1W8 STA** führt. Sollte keiner der Charaktere nach Dean suchen, so übernimmt Hunter diese Aufgabe und wird somit Zeuge von dessen Tod, woraufhin er angsterfüllt zurück ins Haus flieht.

Einmal ausgeformt und mit neuem Leben beschenkt, zieht der Seidenmensch mit ungebremster Neugier weiter und wird dabei besonders von auditiven Reizen getriggert - laute, hektische Schritte, ein aufheulender Motor, panische Schreie (möglicherweise auch ausgelöst durch einen Befehl des Di'lan). Sollte er auf weitere Menschen treffen, beginnt er ebenso interessiert und ohne böse Absichten diese aufzuschneiden. Wer zum ersten Mal Zeuge eines solchen Mordes wird, verliert **1/1W6 STA**.

Es ist nun an den Charakteren zu entscheiden, ob sie fliehen oder kämpfen wollen.

Ersteres gelingt dabei wahrscheinlich nur, wenn sie sich damit abfinden, dass den Letzten das Monster holt. Sie könnten auch versuchen, die Autoschlüssel vom hysterisch um sich schlagenden Hunter zu erringen, um damit zu entkommen.

Die Erfolgsaussichten in einem Kampf mit dem Seidenmenschen sind, wenn überhaupt, nur mit Hilfe der Waffen aus dem Versteck des Kartells gegeben, da die metallene Haut des Wesens kaum zu durchschlagen ist. Sollten die Charaktere das Versteck zu diesem Zeitpunkt noch nicht entdeckt haben, so kann die Spielleitung überlegen, ob durch das Ausformen des Wesens das Waffenversteck offenbart wird. Sollte es einem Charakter gelingen, den Seidenmenschen zu verletzen, so hat er dessen volle Aufmerksamkeit, da dieser nun mit aller Härte versuchen wird, seinen Angreifer zu töten.

Die einzige Schwäche des Wesens ist **Kälte**. Diese lässt dessen metallene Hülle spröde werden, sodass sie leichter zerspringt. Ein Charakter, der das Wesen bspw. mit dem Eis aus der Kühltruhe oder dem kalten Wasser aus dem Badezimmer übergießt, vermag es, das Wesen temporär verletzlicher zu machen. Einen Hinweis darauf könnte **Geologie** (Ranell) liefern. Gelingt es, die ausgefallene Klimaanlage des Hauses wieder in Stand zu setzen, gilt das Wesen solange als verletzlich, wie es sich im Inneren des Hauses aufhält.

Während der Seidenmensch die Charaktere bekämpft, versucht der Di'lan weiterhin diesen zu übernehmen und nutzt dafür seine Fähigkeit **Verstand brechen** (siehe die Werte und Fähigkeiten im **Anhang**). Sollte es dem Di'lan gelingen, sich im Seidenmenschen als seinem neuen Wirt festzusetzen, kann er sogar davon absehen, die Gruppe weiter zu attackieren, um stattdessen mit dem Seidenmenschen als seiner Beute in die Nacht hinaus zu fliehen. Sollte der Seidenmensch zerstört werden, obliegt es der Spielleitung zu entscheiden, ob der Di'lan flieht oder ob er versucht einen der verbliebenen Charaktere mittels seiner Fähigkeiten als neuen Wirt zu übernehmen. Bei einer erfolgreichen Übernahme lässt sich der Di'lan mit ausgebreiteten Flügeln wie eine Maske auf dem Gesicht seines Opfers nieder, sodass die Punkte auf seinen Flügelspitzen die Augen des Opfers bedecken. Danach diffundiert der Falter in den Schädel des Ziels. Wird ein Charakter derart übernommen, fällt die Kontrolle über diesen an die Spielleitung, da sein Geist durch den Di'lan auf schmerzvolle Weise zersetzt wird.

We'll fix it in post

Charaktere, welche die Nacht überleben, sollten durch die Spielleitung die Möglichkeit bekommen, zu beschreiben, wie sich ihr Leben nach den Ereignissen des Abenteuers entwickelt. Konnten sie mit den Kameraaufnahmen zurück nach Amerika gelangen und so endlich ihren Durchbruch feiern? Sind sie zu Verschwörungsgläubigen geworden, die von der Existenz von Aliens überzeugt sind? Finden sie zurück in den Staaten plötzlich merkwürdige Rekrutierungsanfragen des FTHAGN-Netzwerks in ihrem E-Mail Postfach? Oder wandern sie noch immer ziellos durch die Wüsten Mexikos, im Bestreben, das Gesehene durch starken Drogenkonsum vergessen zu machen?

Bonusmaterial: Dirty Dean's Doings

Wie im Abenteuer mehrfach angemerkt, ist Dean Rogers in Wahrheit nicht der, für den er sich ausgibt. Der Di'lan, welcher ihn befallen hat, hat sich vor einigen Monaten unbemerkt in ihm eingenistet. Seitdem ist der Parasit mehr und mehr mit seinem Hirn verschmolzen und hat schrittweise die Kontrolle über Deans alltägliche Handlungen übernommen. Als ihm sein Wirt letztlich so hörig war, dass zwischen ihnen quasi keine Trennung mehr bestand, hat der Di'lan seinen Plan in die Tat umgesetzt. Er hat sich einen Produzenten gesucht, der verzweifelt und einfältig genug ist, den Vorwand eines Pilotfolgendrehs zu schlucken und umzusetzen. Unter den vielen Kandidaten in Hollywood hat er diesen in Hunter Sherman gefunden. Jeglichen Mailverkehr, den Hunter glaubte mit *Discover MAX* zu haben, war in Wahrheit ein Austausch mit Dean. Jegliches Feedback, das Hunter für seinen Pitch erhielt, waren indirekte Anweisungen von Dean, um eine Gruppe von Menschen zusammenzustellen, die ihm helfen würden, den Seidenmenschen zu bergen. Alle Ausgaben, die "der Sender" in Vorbereitung für den Dreh tätigte (bspw. Drehgenehmigung auf der Ranch, Flüge, Technik, Verpflegung), gingen eigentlich von Deans Privatkonto ab. Dass die Darstellenden des Cast ebenfalls alle in verzweifelten Lagen stecken, die sie zwingen die Rollen anzunehmen, und das daraus resultierende Leid, wenn sie irgendwann erfahren, dass nichts davon echt ist, erfüllt Dean/den Di'lan mit großem Vergnügen. Dass "der Sender" Hunter letztlich dazu verpflichtete, Dean Rogers als Kameramann zu engagieren, da sie ihm "nach häufiger Zusammenarbeit in höchstem Maße vertrauen", war letztlich ebenso kein Zufall.

Es war Teil von Deans Plan, nach seiner Ankunft einen kleinen **Störsender in seinem Zimmer** in der Hacienda zu platzieren, um den Empfang möglicher Smartphones zu stören und Hilferufe unmöglich zu machen, sobald der Seidenmensch befreit wird. Womit Dean jedoch nicht gerechnet hat, war der Übereifer, mit dem Hunter seine Rolle ausfüllte. Dean wusste weder etwas von den zusätzlichen **Überwachungskameras**, noch von den **angeheuerten Laiendarstellern** des Nahual, was ihn im Verlauf des Abends zur Improvisation

zwingt. Als Hunter das Haus verlässt, um nach der Entdeckung der Steine "den Sender" zu kontaktieren, zieht es Dean keineswegs aus Müdigkeit so schnell auf sein Zimmer. Vielmehr muss er heimlich sein Smartphone bedienen (welches vom Störsender verschont bleibt) und Hunter mit Nachrichten abwimmeln. Im Moment, als der Bewegungsalarm der Kameras auslöst, ist er ebenso überrascht wie die Charaktere, hat aber einen Moment länger Zeit, die Situation zu analysieren und seinen Plan zu adaptieren. Er versucht ab diesem Moment die Charaktere gegen Hunter aufzuwiegen und so für Streit und Leid in der Gruppe zu sorgen. Im entstehenden Chaos begibt er sich dann heimlich zum Seidenmenschen, um ihn wie vorgesehen zu dominieren. Dies scheitert jedoch, als die Wirtshülle von Dean tödliche Verletzungen erleidet. Danach kann der Di'lan noch die Charaktere gegen den Seidenmenschen schicken, um vielleicht doch noch die Kontrolle zu bekommen, sich unter den Charakteren einen neuen Wirt suchen oder zu seinem Schwarm fliehen - dies ist der Spielleitung überlassen.

Sollten die Charaktere je Verdacht gegen ihn schöpfen, wird er versuchen, die Anschuldigungen sachlich abzustreiten. Wenn es den Charakteren gelingt, in den Besitz von Deans Smartphone zu kommen, können sie dieses mit einer erfolgreichen Probe auf **Informatik** (Ranell), **Forensik** (Ranell) oder **Elektrische Reparaturen** (Ana) entsperren. In diesem Fall, können sie die gesamte Historie an Mails und Nachrichten lesen, welche Dean getarnt als Mitarbeiter von *Discover MAX* an Hunter geschrieben hat. Spätestens ein Abgleich mit den Nachrichten auf Hunters Smartphone oder den Mails auf seinem Laptop enthüllt Dean als den Urheber. Ebenso kann das Videomaterial von Hunters versteckten Kameras analysiert werden, welches dann zeigt, wie Dean den Störsender installiert und zur passenden Uhrzeit Nachrichten an Hunter geschrieben hat, obwohl eigentlich kein Empfang bestehen dürfte. Diese Offenbarung der Täuschung verlangt einem Charakter einen Verlust von **0/1W4 STA** ab. Es obliegt der Spielleitung, welche weiteren Informationen im Smartphone gefunden werden können. Wird Dean mit dieser Erkenntnis konfrontiert, ist er willens, sein Ziel nun auch mit (wenn nötig tödlicher) Gewalt zu erreichen. Ein vorzeitiges Ableben von Dean setzt den Di'lan wie beschrieben frei. Dies hält allerdings nicht die Ausformung des Seidenmenschen auf.

Anhang

Spielercharaktere

Die Charakterbögen der vorgefertigten Charaktere finden sich im separaten Spielmaterial.

Ana Sofia Arrabal

Maschinenführerin

ST 12 KO 14 GE 12 IN 10 EN 14 CH 10

TP 13 WP 14 STA 70 BG 56

Motivationen: Geld für die teure Krebsbehandlung deiner Mutter sammeln; dir den Respekt deines Vaters erarbeiten; die Chance erhalten richtig schwere Maschinen zu bedienen; deinen Platz finden.

Facette: Zweisprachigkeit (Englisch, Spanisch).

Fertigkeiten: Athletik 40%, Buchführung 40%, Bürokratie 40%, Erste Hilfe 30%, Fahren 80%, Geschichte 20%, Handwerk: Elektrische Reparaturen 60%, Handwerk: Mechanische Reparaturen 40%, Handwerk: Schließtechnik 40%, Navigation 30%, Okkultismus 30%, Schusswaffen 40%, Steuern: Schwere Maschinen 60%, Suchen 40%, Überwachen 20%, Überzeugen 40%, Wachsamkeit 60%, Waffenloser Kampf 60%.

Aussehen: Mittelgroß, muskulös; dunkle halblange Haare im praktischen Pferdeschwanz; dunkelbraune Augen.

Bindungen: Hunter Sherman (Produzent); Valentina (Mutter); Robert (Vater).

Hintergrund: Die 28jährige Ana ist die Tochter eines amerikanischen Bauarbeiters aus El Paso und einer mexikanischen Verkäuferin aus Ciudad Juárez, die sich auf einem Party-Trip des Vaters südlich der Grenze trafen. Das Verhältnis der beiden hielt nicht lang, aber lang genug, dass Ana in Amerika geboren werden konnte, was es ihrer Mutter ermöglichte, ein Bleiberecht zu erwirken. Aufgewachsen in getrennten Haushalten, hat Ana zugleich das Beste und Schlechteste von amerikanischer und mexikanischer Kultur kennengelernt. Da sie schon früh recht kräftig war, sich auf den Straßen El Pasos zu behaupten lernte und ihrem Vater näher sein wollte, stieg sie ebenfalls ins Baugewerbe ein und arbeitete sogar an der Seite ihres Vaters. Dabei zeigte sie sich besonders begeistert vom Bedienen schwerer Geräte jeder Art. Allerdings kam es durch die permanente Nähe recht bald zu Auseinandersetzungen und schließlich zum kompletten Kontaktabbruch mit ihrem Vater, als dieser sich mehr und mehr als unangenehmer Zeitgenosse entpuppte. Enttäuscht suchte Ana in der Fremde ihr Glück und landete schließlich

in Hollywood, wo sie sich vor allem mit kleineren Jobs im Setbau über Wasser hielt. Vor Kurzem erreichte sie die Nachricht, dass bei ihrer Mutter Krebs festgestellt wurde. Dessen Behandlung wird Unsummen kosten, wodurch Ana den verzweifelte Versuch vor die Kamera gewagt hat und Hunters Castingaufruf für *Hacienda Del Horror* gefolgt ist, bei dem sie zu ihrem eigenen Erstaunen überzeugen konnte.

In der Serie soll sie die "Frau fürs Grobe" verkörpern. Hunter hat ihr sogar versprochen, dass er ihr, wenn der Pilot gut ankommt, von einem richtigen Produktionsbudget einen ganzen Fuhrpark schwerer Baumaschinen organisiert, die sie am Set bedienen darf.

Von allen Charakteren hat Ana wahrscheinlich das meiste Wissen über Mexiko und die Kultur des Landes.

Cornelia Cunningham

Schauspielerin

ST 9 KO 10 GE 9 IN 12 EN 16 CH 16

TP 10 WP 16 STA 80 BG 64

Motivationen: Endlich berühmt werden; eine bedeutende Rolle beim Film spielen; deinem Barrista-Kollegen Jeff das geliehene Geld zurückzahlen und ihm beweisen, dass du es geschafft hast; jünger wirken als du bist.

Facette: Verlusterfahrung und Hingabe.

Fertigkeiten: Anthropologie 30%, Athletik 50%, Buchführung 50%, Erste Hilfe 30%, Fahren 40%, Geschichte 50%, Heimlichkeit 20%, Kriminologie 20%, Kunst: Schauspiel 70%, Kunst: Singen und Tanzen 40%, Psychologie 60%, Psychotherapie 40%, Rechtswesen 20%, Schusswaffen 30%, Suchen 50%, Überzeugen 60%, Verkleiden 40%, Wachsamkeit 50%.

Aussehen: Schlank und zierlich; lange blonde Haare; Schmollmund.

Bindungen: Hunter Sherman (Produzent), Jeff (Barristakollege).

Hintergrund: Cornelia (47 Jahre) hatte schon seit ihrer Kindheit, welche sie in der Bescheidenheit von Massachusetts verlebte, eine Liebe für das Schauspiel. Egal ob in der Schule oder im Gemeindesaal, wenn es eine Bühne gab, musste Cornelia sie bespielen. So zog sie zum Studium gegen den Willen ihrer Eltern quer durch die USA nach Los Angeles, um dort am College Schauspiel zu studieren. Nach ihrem Abschluss war ihr die Stadt der Engel jedoch nicht wohl gesinnt. Über die Jahre konnte sie zwar immer wieder kleinere Nebenrollen in Produktionen auf Kleinkunsthöfen erringen, und durfte als Extra auch in einigen Filmproduktionen

durchs Bild laufen, hatte aber nie eine wirklich herausstechende Rolle. Vielmehr war ihr Leben geprägt von Aushilfsjobs als Kellnerin und Barrista, von deren geringem Gehalt sie sich die Fahrten zu Castings zusammen sparte. Mit ihrer Familie hat sie aufgrund dieser Lebensentscheidungen schon längst gebrochen und für ernste Beziehungen fehlte ihr bisher die Zeit und das Interesse. Ihre einzig nennenswerte Bindung ist ihr Barrista-Kollege Jeff, der ihr mitunter auch Geld geliehen hat und dem sie beweisen will, dass sie es schaffen kann. Umso glücklicher ist Cornelia nun, in ihren Vierzigern endlich die Hauptrolle in der Serie "Hacienda Del Horror" errungen zu haben.

In der Serie wird sie die neue Besitzerin der Hacienda verkörpern, welche das Land gekauft hat, im Vertrauen darauf, dort einen versteckten Goldschatz der Drogenkartelle zu finden. Dazu hat sie in der Serie die anderen Charaktere als Expertenteam um sich versammelt.

Von allen Charakteren hat Cornelia wahrscheinlich die meiste Erfahrung als Schauspielerin, was sie auch gern jederzeit alle am Set spüren lässt.

Nikolo "Nic" Mano

Tauchlehrer

ST 14 KO 14 GE 13 IN 9 EN 9 CH 13

TP 14 WP 9 STA 45 BG 36

Motivationen: Einen möglichst leichten und interessanten Job finden, um deinen Drogenkonsum zu finanzieren; deinem Freund Hunter einen Gefallen tun; Eindruck schinden.

Facette: Glück (Bonus von 20% auf Glücksproben).

Fertigkeiten: Athletik 70%, Erste Hilfe 20%, Handwerk: Mechanische Reparaturen 30%, Heimlichkeit 40%, Kriminologie 20%, Navigation 50%, Pharmazie 20%, Psychologie 40%, Schusswaffen 50%, Schwimmen 80%, Suchen 50%, Überlebenskunst 50%, Überzeugen 40%, Wachsamkeit 60%, Waffenloser Kampf 50%.

Aussehen: Mittelgroß; schlank und sportlich, braungebrannt; wilde schwarze Wuschelmähne, strahlende graue Augen.

Bindungen: Hunter Sherman (Freund und Produzent); Carmen (Mutter); Vater Keanu (Vater); Greg (Ex-Boss).

Hintergrund: Nikolo (33 Jahre), oder einfach nur "Nic" wie ihn alle nennen, ist in Los Angeles als Kind mit hawaiianischen Wurzeln geboren und aufgewachsen. Schon immer vom Wasser angezogen, hat er viel Zeit in Venice Beach verbracht,

und wurde schließlich mit seinem sonnengebräunten Körper, seiner wilden schwarzen Haarpracht und seinen Skills beim Tauchen zur Legende des Strands. Leider hat er jedoch nicht nur beim Tauchsport voll durchgezogen und raucht gern mal den ein oder anderen Joint zu viel. Das führte dazu, dass er vor Kurzem seinen Job als Ausbilder bei einer Tauchschule verloren hat, als er vollkommen breit zum Unterricht erschienen ist. Es tat seinem Boss Greg sehr leid, aber das Risiko für ihn war zu hoch. Als er bei einem gemeinsamen Bier in einer Bar seinem alten Freund, dem Filmproduzent Hunter Sherman, welcher einst sein Tauchschüler war, von seiner Misere erzählte, offerierte dieser ihm aus heiterem Himmel einen Job. Er sagte, dass er vor Kurzem das Angebot bekommen hat, den Piloten für die Serie "Hacienda Del Horror" zu produzieren, und jemand wie Nic ihm noch in seinem Ensemble fehlt. Ohne Umschweife sagte Nic zu.

In der Serie wird Nic der Mann für die verrückteren Unterfangen werden. Wann immer jemand irgendwo hineintauchen, hinaufklettern oder hinabsteigen muss, ist er gefragt. Dabei soll er mit seiner lockeren, offenen Art auch die Rolle des Comic Relief einnehmen.

Von allen Charakteren hat Nic wahrscheinlich die beste körperliche Fitness, sein Drogenkonsum macht ihn aber möglicherweise unzuverlässig.

Ranell Dawson

Geologie-Student

ST 12 KO 14 GE 10 IN 16 EN 10 CH 10

TP 13 WP 10 STA 50 BG 40

Motivationen: Einen bezahlten Praktikumsplatz finden, um erfolgreich das Studium abzuschließen; hervorragende Arbeit in der Geologie leisten; deine Mutter stolz machen; viel Geld verdienen, um die hohen Schulden für das Studium zurückzuzahlen und der Armut deiner Herkunft zu entkommen; den Namen des Herrn ehren.

Facette: Schulden.

Fertigkeiten: Buchführung 40%, Bürokratie 30%, Erste Hilfe 30%, Forensik 20%, Handwerk: Grabungstechnik 50%, Heimlichkeit 30%, Informatik 50%, Mathematik 20%, Naturwissenschaft: Chemie 50%, Naturwissenschaft: Geologie 70%, Navigation 40%, Psychologie 30%, Religion 50%, Suchen 60%, Überlebenskunst 50%, Überwachen 30%, Überzeugen 40%, Wachsamkeit 60%, Waffenloser Kampf 50%.

Aussehen: Schüchterner junger Mann mittlerer Statur; Black Person of Colour (BPoC), schwarze kurze Haare, dunkelbraune Augen.

Bindungen: Hunter Sherman (Produzent); Toshina Dawson (Mutter); Pater Robert (Kirche)

Hintergrund: Ranell wuchs im Problembezirk von Compton, Los Angeles, zwischen Gang-Mentalität und Hip Hop auf. Diese dunkle Welt nahm ihm auch den Vater, als er noch ein Baby war, wodurch seine Mutter Toshina ihn allein und wohlbehütet großzog. Mit ihr besuchte er regelmäßig die Gottesdienste der lokalen Kirche bei Pater Robert und wurde zum gläubigen Christ erzogen. Somit schrieb er es auch seit jeher der Gnade des Herrn zu, dass er mit hoher Intelligenz gesegnet war und vor Problemen mit den Gangs und Kriminalität bewahrt wurde. Allerdings war Ranell auch schon immer eher schüchtern und zurückhaltend und schätzte den Kontakt zu anderen Menschen wenig. Steine waren in Ordnung. Und so schlug Ranell den Weg des Akademikers ein und studierte Geologie, um endlich in der Lage zu sein, "mit den Steinen zu reden", wie er es nannte. Im Studium schnitt er bisher auch immer recht gut ab. Der angehäuften Schuldenberg für die Studiengebühren ist inzwischen jedoch riesig und die Suche nach Praktikumsstellen stellte sich als schwierig heraus, da er oft nach dem ersten Blick auf die Adresszeile seiner Bewerbung abgelehnt wurde. Als Ranell die Stellenausschreibung für einen Geologen bei der Produktion von "Hacienda Del Horror" entdeckte, überlas er dabei in seiner Verzweiflung, dass es sich nicht um eine tatsächliche Geologenstelle, sondern um einen Schauspielrolle als Geologe handelte. Da jedoch sonst niemand zum Casting für die Rolle auftauchte, erhielt Ranell von Hunter die Zusage und traute sich nun nicht mehr "nein" zu sagen.

In der Serie soll Ranell in die Rolle des Beraters schlüpfen, der Gesteine und Erze analysiert und als Intelligenzbestie der Gruppe immer den nächsten Hinweis auf den Goldschatz der Kartelle findet. Dass er dafür tatsächlich über geologische Kenntnisse und grundlegendes Werkzeug verfügt, welches er privat beisteuert, ist eine nette Dreingabe für die Produktion.

Von allen Charakteren hat Ranell wahrscheinlich die höchste Bildung, dafür aber am wenigsten mit der Schauspielerei am Hut, in die er nur durch einen blöden Zufall geraten ist.

Nichtspielercharaktere

Dean Rogers

Außergewöhnlicher Kameramann (45)

Besonderheiten: Wird von einem Di'lan kontrolliert, zurückhaltend.

Wichtige Attribute: Entschlossenheit.

Wichtige Fertigkeiten: Kunst (Kameraarbeit), Heimlichkeit.

Dean Rogers ist Kameramann in Hollywood, der schon für einige Serien die Bilder eingefangen hat, wobei er bisher besonders dokumentarische Formate betreut hat. Von seinem letzten Job für ein Heimat- und Reiseformat kam er verändert zurück. Er war reservierter, unfreundlicher und risikofreudiger. Dies führte zu einer längeren Phase der Arbeitslosigkeit und sozialen Isolation, mit welcher er sich aber erstaunlich gut abgefunden hat. Nicht einmal er selbst weiss, dass seine Veränderung auf den Befehl durch einen Di'lan zurückzuführen ist, der sich seiner bemächtigt hat.

Tipps für die Spielleitung Dean verhält sich stets wie ein ganz normaler Mensch, wenn er auch etwas wortkarg und zurückhaltend auftritt und teilweise wortwörtlich hinter der Kamera verschwindet. Die Spielleitung sollte nicht absichtlich versuchen ihn als nicht vertrauenswürdig darzustellen, sodass die Spielenden sich zunächst eher auf Hunter als Antagonisten einschießen und Dean möglicherweise sogar als Verbündeten betrachten. Sollte er enttarnt werden, geht Dean jedoch mit aller Härte gegen diejenigen vor, die sich ihm entgegensetzen.

Hunter Sherman

Überdurchschnittlicher Filmproduzent (54)

Besonderheiten: Vom Erfolg besessen, Vaterfigur.

Wichtige Attribute: Charisma.

Wichtige Fertigkeiten: Buchführung, Überzeugen.

Hunter Sherman ist ein drittklassiger Autor und Produzent in Hollywood, der bisher bei vielen Independent-Produktionen die Leitung übernommen hat, besonders jenen, die sich mit Anomalien und dem Übernatürlichen beschäftigten. Der übliche amerikanische TV-Zuschauer wird mit seinem Namen nicht viel anfangen können, aber Hunter bildet sich sehr viel auf seinen "Hands-On Ansatz" ein, und schwört darauf, noch "echte Kunst" zu produzieren, die man "nur einmal entdecken müsse".

Dementsprechend ist er komplett aus dem Häuschen, als ihn die Anfrage vom TV Sender *Discover MAX* erreicht.

Tipps für die Spielleitung Hunter ist Anhänger des *Old Hollywood Cinema* und konservativ-traditionell in jeder Hinsicht. Gegenüber seiner Crew verhält er sich fürsorglich und väterlich, erwartet jedoch auch viel. Sollten diese Erwartungen nicht erfüllt werden, kann er auch schnell in einen harten, erbarmungslosen Tonfall

wechseln. Dabei nimmt er sich stets viel zu wichtig. Er ist ein Mann, der große Stücke auf sich selbst hält, tief im Inneren jedoch weiß, dass er noch nie etwas von Bedeutung erreicht und seinen Zenit bereits überschritten hat.

Wesen

DI'LAN

Halbstofflicher außerirdischer Falter

Der Di'lan ist Mitglied eines expansionistischen, bössartigen Volks gigantischer Falter, das aus den Tiefen des Universums auf die Erde gekommen ist. Da die Di'lan der Erde über die Jahrhunderte degeneriert und verkümmert sind, ist das Exemplar in diesem Abenteuer bei weitem nicht mehr so mächtig wie seine Vorfahren und weist auch nicht deren Spannweite auf. Der Di'lan ist größer als die meisten Insekten der Erde, aber kleiner als ein menschlicher Kopf. Da er nur teilweise stofflich ist, ist es ihm möglich, sich unbemerkt und schmerzlos im Hirn eines Wirtslebewesens festzusetzen und parasitär in diesem zu leben, um es so langsam seinem Willen zu unterwerfen. Er betet wie alle Di'lan zum Dämonensultan Azathoth und ehrt ihn, indem er Schmerz in der Welt verbreitet, was ihm außerdem große Freude bereitet. Es ist sein Bestreben, den Seidenmenschen von Chihuahua aus seinem Lager zu bergen, zu reparieren und schließlich zu dominieren, sodass er ihn als Arbeitssklaven zurück zu seinem Schwarm bringen kann, die durch ihren Verfall nicht in der Lage sind selbst neue Seidenmenschen zu erschaffen.

ST 2 KO 2 GE 2 IN 22 EN 16

TP 2 WP 16

Größenkategorie: extrem klein (Zielgrößenmalus -40%).

Panzerung: keine (siehe **Transzendent**).

Angriffe: Insektenbeine 60%, Schaden 1; mentale Angriffe siehe **Gedankenkontrolle** und **Verstand brechen**.

Fertigkeiten: Transzendent 80%, Heimlichkeit 80%, Überzeugen 70%.

Transzendent: Transzendente Wesen sind gegenüber physischem Schaden immun. Die degenerierten Di'lan sind halbstofflich, sie können Materie problemlos durchdringen und sich in ihrer natürlichen Gestalt durch Wände und andere feste Materialien bewegen, sind aber nicht komplett transzendent. Deshalb gehen die meisten - aber nicht alle - Angriffe einfach durch sie hindurch. Die Wahrscheinlichkeit mit der der Di'lan transzendent ist, ist als Fertigkeit angegeben. Ist der Di'lan auf dieser Existenzebene nimmt er dagegen ganz normal Schaden.

Flugfähigkeit: Das Wesen kann sich durch die Luft bewegen.

Gedankenkontrolle: Einmal pro Runde kann das Wesen zusätzlich zu seiner Aktion einem anderen Wesen mittels Hypnose seinen Willen aufzwingen und einen einfachen Befehl geben. Gewinnt das Wesen eine vergleichende EN-Probe gegen das Ziel, muss das Ziel dem Befehl des Wesens folgen. Ein erfolgreiches Abwehren der Gedankenkontrolle kostet das Ziel **1W4 WP**.

Verstand brechen: Der Di'lan kann den Willen anderer zerstören und deren Verstand und Körper übernehmen. Einmal pro Runde kann das Wesen seine Aktion nutzen, um in den Verstand eines anderen Wesens einzudringen. Gewinnt das Wesen eine vergleichende EN-Probe gegen das Ziel, verliert das Ziel **1W6 WP**, bei erfolgreicher Abwehr **1W4 WP**. Wird das Ziel auf 2 WP oder weniger reduziert, erleidet es einen mentalen Zusammenbruch, der dem Di'lan erlaubt, in das Hirn des Ziels einzudringen und dauerhaft die Kontrolle über dessen Körper zu übernehmen. Dabei lässt sich der Di'lan mit ausgebreiteten Flügeln wie eine Maske auf dem Gesicht seines Opfers nieder, sodass die Punkte auf seinen Flügelspitzen die Augen des Opfers bedecken. Danach diffundiert der Falter in den Schädel des Ziels. Ein übernommener Charakter wird sofort zum NSC.

Stabilitätsverlust: 1/1W6.

SL-Hinweis - Abwicklung von vergleichenden Proben

Beide Seiten würfeln und der höchste Wurf, der noch ein Erfolg ist, gewinnt. Ein kritischer Erfolg schlägt einen gewöhnlichen Erfolg. Andernfalls gewinnt der höhere Erfolg. Ein gewöhnlicher Erfolg schlägt einen Misserfolg.

SEIDENMENSCH

Ehemals menschliche metallische Hilfskraft

Der Seidenmensch war einmal menschlich und wurde vor mehreren Jahrhunderten von den Di'lan entführt, welche seinen Körper auf grausame und schmerzvolle Weise mit ihrer Seide verwoben. Dies machte ihn zu einem leicht zu unterwerfenden, unförmigen, aber dennoch starken Diener. Als solcher wurde er von den Di'lan zerlegt und für Jahrhunderte im kalten Wasser einer unterirdischen Höhle verwahrt, um ihn zu einem späteren Zeitpunkt erneut nutzen und quälen zu können. Das Wesen verfügt über eine kindliche, primitive und grausame Neugier, ist darüber hinaus jedoch eher kalt und berechnend wie eine Maschine. Sein unförmiger, geometrischer Körper reicht einem Mensch etwa bis zur Brust, besteht aus einem unbekannten metallischen Fleisch und bildet zahlreiche zappelnde Gliedmaßen aus, welche es zu Waffen formen kann.

ST 20 KO 20 GE 12 IN 6 EN 12

TP 20 WP 12

Größenkategorie: mittelgroß.

Panzerung: 3.

Angriffe: Klingenglieder 80%, Schaden 2W6.

Festnageln: Bei einem erfolgreichen Angriff durch das Wesen wird das Ziel mit den Klingengliedern am Boden festgenagelt. Diesem Zustand kann man nur durch Ausweichen entgehen.

Raserei: Wenn das Wesen das erste Mal Schaden erleidet, verfällt es in Raserei und kann ab diesem Zeitpunkt zwei Nahkampfangriffe mit einem Malus von -20% ausführen.

Unnatürliche Materie: Wesen, die aus unnatürlicher Materie bestehen, erleiden durch erfolgreiche Angriffe maximal 1 TP Schaden. Sofern der Angriff über einen Tödlichkeitswert verfügt, scheitert der Wurf auf Tödlichkeit automatisch und die TP werden um den kleineren der beiden Würfel reduziert. Diese Fertigkeit wird für die folgende Runde aufgehoben, wenn das Wesen mit kalter Materie in Berührung kommt bzw. gänzlich aufgehoben, solange es sich in einer kalten Umgebung (<15 Grad Celsius) befindet.

Fertigkeiten: Athletik 60%, Wachsamkeit 50%, Suchen 70%.

Stabilitätsverlust: 1/1W8.

NAHUAL

In indigenen mittelamerikanischen Kulturkreisen ist Nahual die Bezeichnung für einen Zauberer oder eine Zauberin oder ein übernatürliches Wesen mit der Fähigkeit, Tiergestalt anzunehmen. Ursprünglich meinte dies eine Art Schutzgeist der Menschen, welcher sowohl zum Guten als auch zum Bösen fähig war. Mit der Kolonisierung durch die Spanier im 16. Jahrhundert bekam der Nahual-Mythos eine immer negativere Prägung und erhielt ein gefährliches, anti-christliches und okkultes Image. Die Charaktere in diesem Abenteuer würden einen Nahual wahrscheinlich fälschlicherweise mit den Gestaltwandlern oder "Skin-Walkern" aus den indigenen Mythen Nordamerikas gleichsetzen. Der unsensible Umgang mit der Thematik durch die dargestellten Charaktere im Abenteuer ist daher beabsichtigt, sollte aber nach dem Spiel durch die Spielleitung eingeordnet werden.

Weitere Informationen im Web bei [Monster Fandom](#) und [Wikipedia](#).

“Rancho Dos Hermanos”

Diese alte Farm war in der Vergangenheit als Teil des “goldenen Dreiecks” dafür zuständig, Schlafmohn für die Drogenkartelle anzubauen, welcher dann in die USA exportiert wurde. Während des amerikanischen *War on Drugs* wurde die Farm 1976 während der *Operation Condor* zerstört und die Felder unwiederbringlich vergiftet. In der Folge verfiel das Anwesen und wurde nur gelegentlich von verschiedenen Kartellen als Lager genutzt, bis es schließlich gänzlich dem Verfall preisgegeben wurde.

Im ganzen Haus ist die Klimaanlage ausgefallen. Die Anlage kann mit drei erfolgreichen Proben auf **Mechanische Reparaturen** zu je 5 Minuten Zeitbedarf (bei einem kritischen Erfolg sofort) repariert werden. Schirmlose gedimmte Glühbirnen sorgen für schummriges Licht, und Internetzugang besteht zu Beginn des Abenteuers nur über mobile Daten, bis die Verbindung gänzlich abbricht. Der morsche Fußboden knarrt unter jedem Schritt und der Wind, der über das umliegende, flache Land peitscht, lässt die schlecht befestigten Fensterläden klappern und heult im Gebälk. Im Putz an den Wänden klaffen vereinzelt kreisrunde Löcher, die von vergangenen Schießereien stammen. Dieser Umstand wird den Charakteren aber wahrscheinlich erst wirklich bewusst, sollten sie die Waffen in der Werkstatt finden. Im Ermessen der Spielleitung könnten hier eingetrocknete Blutspritzer oder alte Projektile zu finden sein. Das ganze Haus strahlt eine kalte Aura des Todes aus, von dem es in seiner Zeit mehr als genug gesehen hat, was empfänglichen Charakteren einen Schauer über den Rücken jagen dürfte. Unterstützt wird dieser Eindruck noch durch den chemisch-sauren Geruch, welcher das ganze Haus durchtränkt und noch aus der Zeit rührt, als man hier aus Schlafmohn Heroin gewonnen hat.

Im Erdgeschoss befindet sich das einzige **Badezimmer (B1)**, das sich alle Charaktere teilen und das nur über Kaltwasser verfügt. Daneben gibt es einen offenen **Küchen- und Wohnbereich (B2)**, dessen schlechte Ausstattung nur noch vom Staub auf den harten Sitzflächen der Möbel übertroffen wird. Im Ermessen der Spielleitung kann der Staub mit Drogen- und Pulverrückständen in beliebigem Mischverhältnis versetzt sein. Der Kühlschrank und die Gefriertruhe sind schlecht bestückt, stark vereist und teilweise am Lecken, wodurch sich im gesamten Untergeschoss eine unangenehm modrige Geruchsnote hinzugesellt. Die Wand im Wohnbereich zieren schief hängende Rahmen mit präparierten Schmetterlingen und Motten. Unter den Exemplaren findet sich auch eine “Mariposa de la muerte” - hier können die Charaktere später eine Verbindung zum Di'lan erkennen, sobald dieser auftaucht.

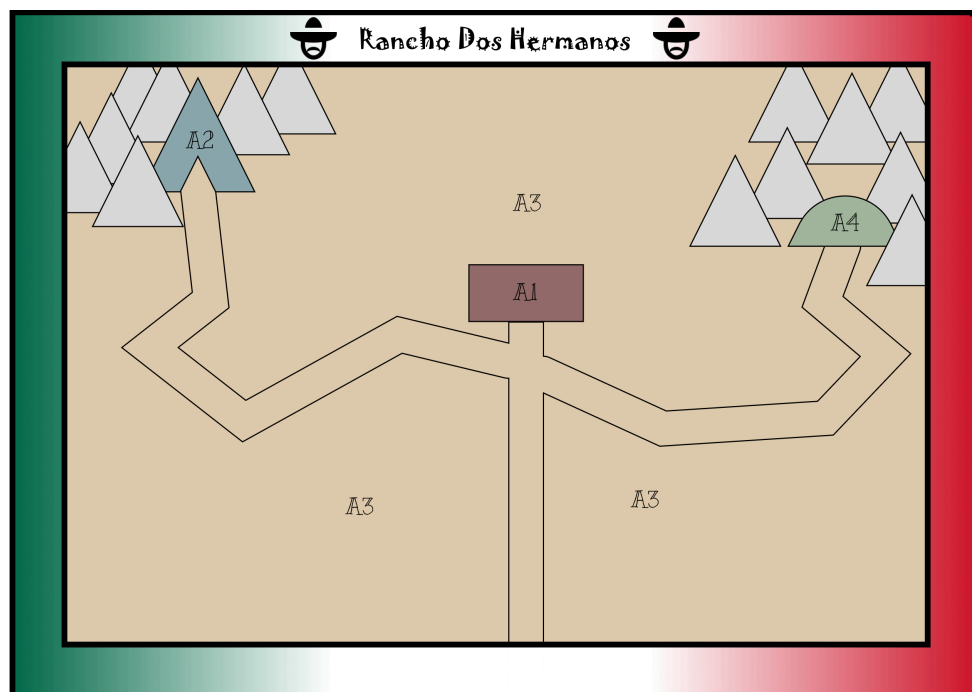
Eine kleine **Werkstatt (B3)** grenzt an das Haus und beinhaltet die Hausanschlüsse, sowie etwas Werkzeug und eine Werkbank. Dieser Teil wurde allerdings zu Beginn des Abenteuers noch nicht von Hunter erkundet, da ihm der Schlüssel zu diesem

Raum fehlt. In einem Hohlraum unter dem Boden der Werkstatt befindet sich ein altes, noch immer gut bestücktes **Waffenlager** der Kartelle.

Im **oberen Stockwerk** gibt es **drei Schlafzimmer (B4-6)** mit jeweils zwei Betten. Eines davon (**B6**) ist Hunter und Dean vorbehalten. Unter einem ausgetretenen, verblichenen Teppich in einem weiteren Zimmer (**B5**) kann ein großer eingetrockneter **Blutfleck** im Holzboden gefunden werden aus den Tagen, als hier Menschen gefoltert wurden. Außerdem gibt es eine kleine **Terrasse (B7)**, deren Tür jedoch klemmt.

Pläne

Rancho Dos Hermanos Geländeplan



Rancho Dos Hermanos Grundriss Haupthaus

