

# DER FLUCH DES PHARAO

von Stefan Droste



*Eine Szene des Schreckens für Cthulhu 1920er oder NOW*

## Hintergrund

Der *Spiegel der Nitocris* ist ein uraltes Artefakt, das bereits im legendenumwobenen *Necronomicon* erwähnt wird. Den Gerüchten zufolge war er einst im Besitz der namensgebenden Ghoulkönigin, sondern auch des Schwarzen Pharaos Nephren-Ka und soll sogar älter sein als die Menschheit selbst. Die gefährliche Macht dieses Gegenstands liegt in seiner Eigenschaft, bei denjenigen, die in ihn hineinschauen, innerhalb von kürzester Zeit Alpträume und trügerische Visionen auszulösen. Nun ist eben dieser Gegenstand gemeinsam mit vielen weiteren altägyptischen Relikten einem ehrgeizigen Archäologen in die Hände gefallen und wird als Teil einer neuen Ausstellung in einem renommierten Museum der Öffentlichkeit zugänglich gemacht.

Dieses Kurzabenteuer soll einen raschen Einblick in das Spielgefühl des *Cthulhu*-Rollenspiels geben und Lust auf mehr machen. Es kann nahezu unverändert für die 1920er wie für NOW eingesetzt, und innerhalb von 20 Minuten gespielt werden. Das Szenario eignet sich daher für Demorunden auf Messen oder aber als Einstiegsszene für eine längere Spielsitzung.

Aber niemand rechnet damit, dass der rechtmäßige Besitzer des Spiegels sich ebenfalls entschlossen hat, seinen ganz persönlichen Beitrag zur standesgemäßen Präsentation des Artefakts beizutragen...

## Im Museum

Die Spielercharaktere befinden sich zu Beginn des Szenarios in einem großen Ausstellungssaal des Museums, der ganz dem Thema Altes Ägypten verschrieben ist. Die Halle ist mit etwa 100 Besuchern relativ gut gefüllt. Außerdem befinden sich im Saal ein diskreter Wachmann sowie eine belesene Museumsführerin. Ob die Charaktere Teil dieser Gruppe sind, das Museum auf eigene Faust erkunden oder sogar ebenfalls aus beruflichem Interesse dort sind kann ganz frei entschieden werden.

Der geräumige Saal ist rechteckig, an den Stirnseiten befinden sich große Doppeltüren, eine davon zu ebener Erde, die andere auf einem Absatz oberhalb einer ausladenden Treppe. Nachgemachte ägyptische Säulen tragen die Decke. Fenster befinden sich sowohl auf zweieinhalb Meter Höhe an den Wänden sowie als Oberlichter in der Decke. Auf den Längsseiten und im Zentrum des Raumes befinden sich die Objekte.

## Die Ausstellung

Mit einem Wurf auf B1x5 oder INx4 lässt sich in der Ausstellung erfahren, dass alle Stücke wohl aus einem bisher unentdeckten Tempel stammen, der von einem Herrscher der dritten Dynastie (2707–2639 v. Chr.) errichtet wurde. Interessanterweise wurde sein Name aus allen Objekten herausgemeißelt, vermutlich von seinem Nachfolger Snofru. Daher wird er nur der „Schwarze Pharao“ genannt.

Wer zudem über *Geschichtskennntnisse*, Erfahrung in *Okkultismus* oder gar Kenntnissle in *Altägyptisch* verfügt kann anhand der Exponate weiter herausfinden, dass es sich bei diesem unbekanntem Pharao möglicherweise um den sagenumwobenen Nephren-Ka gehandelt haben könnte. Man sagt dieser habe in seinen Tempeln abscheuliche Riten abgehalten um von Wesen von jenseits der Sterne blasphemisches Wissen zu erhalten. Er wurde schließlich bei Karnak besiegt und die Erinnerung an ihn sollte auf alle Zeit getilgt werden, damit seine Macht niemals wiederkehren könnte.

## Auftritt: Nyarlathothep

Das Drama beginnt als ein schlanker, orientalisches aussehender Mann den Saal betritt und am oberen Treppenabsatz stehen bleibt. Er trägt einen hellen Leinenanzug, Gehstock und goldenen Fingerring. Eine Aura strenger Majestät umgibt ihn, wem ein *Stabilitätswurf* misslingt erschauert und verliert 1W2 STA.

Seine Stimme ist weder laut noch aggressiv, doch durchdringend wie sein gleißender Blick, als er von seiner erhöhten Warte das Wort ergreift. Schlagartig verstummt alles und blickt den Ägypter an.

*„Jämmerlich. Unwert. Erbärmlich. Ihr glotzt wie Vieh auf die Zeugnisse einer Macht, die ihr nicht einmal annähernd versteht. Nun, ich will euch gern die Augen öffnen und euch an euren Platz zu Füßen des Schwarzen Pharaos erinnern!“*

In diesem Augenblick schlagen die beiden Doppeltüren krachend zu. Der Wachmann ergreift nun die Initiative und versucht den Fremden zur Ruhe zu bringen. Doch eine beiläufige Handbewegung des Ägypters und vor den Augen aller Zuschauer geht der Uniformierte von innen heraus in Flammen auf und stirbt (1/1W4+1 STA)! Ein kurzer Moment der Fassungslosigkeit, dann bricht der Wahnsinn in der Halle los.

## Die Jagd ist eröffnet

Der nun folgende Aufruhr sollte vom Spielleiter so chaotisch und irrational wie möglich beschrieben werden. Alles was die Spieler nun tun wollen sollte auf diese Weise erschwert und spannend gemacht werden. Als Grundlage kann diese Zufallstabelle dienen:



## W6 Panik-Effekt

- 1 Alles drängt zu den Ausgängen und flieht in blinder Angst. Wem kein Wurf auf STx4 oder GRx4 gelingt wird niedergetrampelt und erleidet einmalig 1W8 Schadenspunkte.
- 2 Eine große Vitrine wird umgerissen und zerbricht. Mit GEx5 kann verhindert werden dass man im Gedränge stolpert und sich an den Glasscherben verletzt. Misslingt der Wurf erleidet der Charakter 1 Schadenpunkt und einen Malus von 10% auf alle körperlichen Proben, bis ein Wurf auf *Erste Hilfe* gelingt.
- 3 Ausgelöst von einem verbrennenden Körper bricht Feuer aus. Die Sprinkleranlage macht die Rauchentwicklung nur noch schlimmer. Wem kein Wurf auf KOx6 gelingt, der ist für eine Runde durch krampfartigen Husten handlungsunfähig und kann so in neue Schwierigkeiten geraten.
- 4 In alttestamentarischem Blutrausch zerfleischen sich die Spielercharaktere gegenseitig. Die Spielercharaktere können selbst entscheiden mit welcher Fertigkeit sie sich zur Wehr setzen. Für jeden Misserfolg erleidet der Charakter

1W4 Schadenspunkte, bis der Wurf einmal geglückt ist.

- 5 Eine Gruppe von Besuchern wirft sich vor dem Schwarzen Pharao auf die Knie. Ein *Stabilitätswurf* ist nötig, um nicht ebenfalls der Anbetung des Herrn über Altägyptens zu verfallen. Misslingt der Wurf kann er nächste Runde wiederholt werden, jeder Fehlversuch kostet aber 1 STA.
- 6 Hilfesuchend klammert sich ein vom Wink des Schwarzen Pharaos getroffener Besucher an den Charakter mit dem wenigsten *Glück*, während er innerhalb von Sekunden verkohlt. Der Spielercharakter verliert dabei 1W6 Stabilitätspunkte.

Wie genau die Spieler auf diese Eskalation reagieren dürfte von Gruppe zu Gruppe unterschiedlich sein. Der Spielleiter sollte hier ganz auf die Pläne der Spieler eingehen und sie so gewisse Freiheiten der Problemlösung ausspielen lassen. Dabei sollten die Spieler ermutigt werden, die Umgebung der Ausstellungshalle kreativ zu nutzen. Grundlegend stehen drei Vorgehensweisen zur Verfügung.

**Flucht:** Die intuitivste und vielleicht klügste Lösung. Die erste Fluchtmöglichkeit sind die Türen. Diese werden aber von der anderen Seite von je einem unsichtbaren *Hetzenden Schrecken* (ST 30) zugehalten und müssten mit einer Widerstandsprobe aufgebrochen werden. Die zweite Möglichkeit sind die Fenster, diese liegen aber so weit oben, dass man *Klettern* oder eine Leiter improvisieren muss. Mit der vermeintlichen Flucht endet die Szene.

**Verhandlung:** Der Herrscher duldet eigentlich nur bedingungslose Unterwerfung. Nur wer seinem Blick mit einer Probe auf MAX1 standhalten kann oder seinen wahren Namen kennt beeindruckt ihn. Diesem bietet er eine Papyrusrolle dar und fordert ihn auf, darin zu unterschreiben, dann würde er ihn und seine Freunde verschonen. Egal ob der Charakter zustimmt oder ablehnt, der Schwarze Pharao nimmt dies mit einem böartigen Lächeln zur Kenntnis. Dann endet die Szene.

**Kampf:** Besonders mutige oder verzweifelte Charaktere wagen es vielleicht sogar, dem Schwarzen Pharao mit Gewalt entgegenzutreten (Spielwerte im Anhang). Alle zwei Runden kann er mit Ring oder Stab seinen tödlichen Angriff durchführen, diesen richtet er stets gegen die direkteste Bedrohung. Möglicherweise greifen die Spielercharaktere ja sogar zu den ausgestellten Waffen aus dem alten Ägypten? Sollte es den Charakteren gelingen, die sterblichen Hülle des Nyarlathothep zu töten, befreien sie damit nur den Großen Alten selbst – zum Glück endet die Szene sobald klar wird, was sich da aus dem Leichnam erhebt. Auch wenn alle Charaktere beim Angriffsversuch sterben sollten finden sie sich in der folgenden Szene wieder.

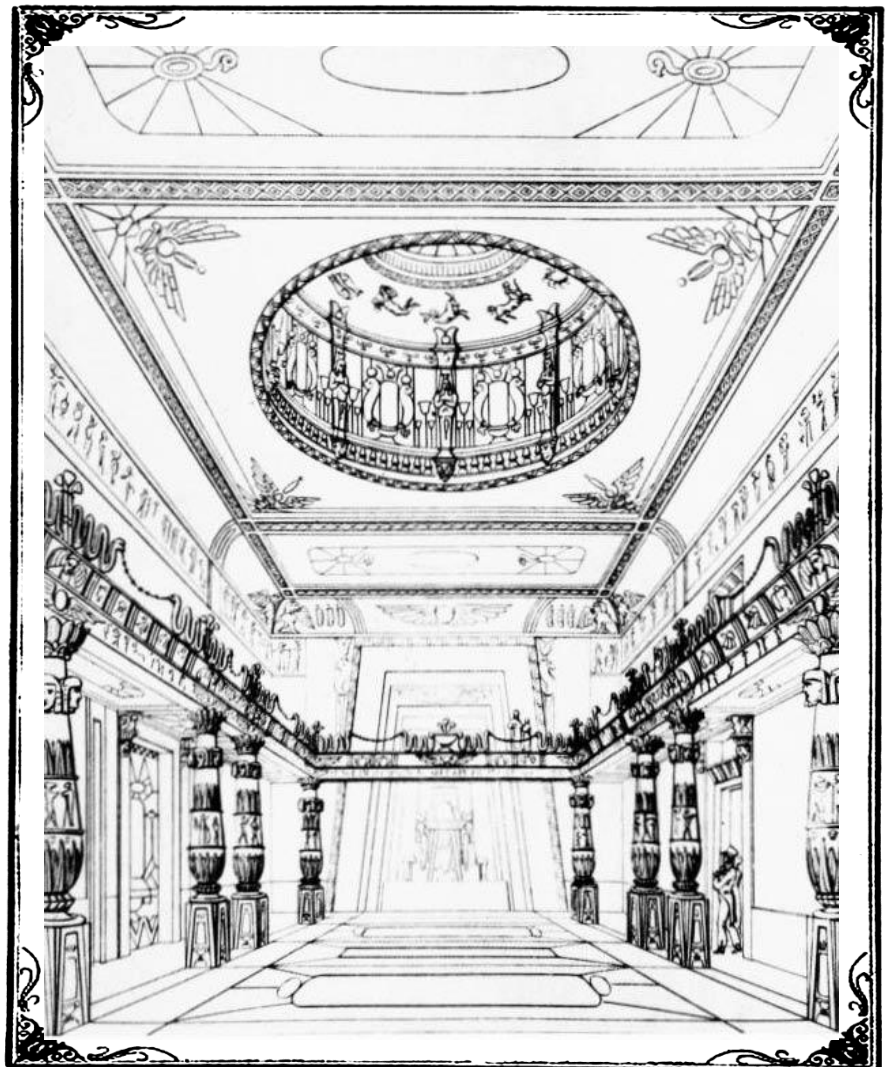


## Abschluss

Diese abschließende Szene sollte eingesetzt werden wenn die Pläne der Spieler schließlich gelingen oder scheitern. Sie sollte als scharfer Schnitt präsentiert werden. Es ist finster, vor den Fenstern ist es auf einmal tiefe Nacht geworden. Die Charaktere stehen wie betäubt in einem ganz anderen Teil des Museums vor dem *Spiegel der Nitocris* und starren auf dessen blanke Oberfläche. Der Spielleiter sollte an dieser Stelle jede Aufklärung der Frage vermeiden, ob die zuvor erlebten Ereignisse tatsächlich stattgefunden haben oder es sich um eine Vision gehandelt hat. In dieser Unsicherheit liegt der Reiz des Szenarios,

außerdem kostet sie die Charaktere 0/1W4 Stabilitätspunkte.

Dann der abschließenden Schockeffekt: Hinter den Charakteren nähert sich nun das *Ding aus dem Spiegel*, das durch dessen Oberfläche in unsere Welt gekommen ist. Wer mit *Verborgenes erkennen* seinen gallertartigen Anblick im Spiegel erkennt oder durch *Horchen* sein grausiges Blubbern hört und sich daher umdreht, verliert noch einmal 1W4/1W20 Stabilitätspunkte und das Kurzabenteuer endet mit dem schreienden Wahnsinn in den nächtlichen Gängen des Museums.



## Anhang: Spieldaten

### Der Schwarze Pharao *Herr Altägyptens*

ST 21 KO 15 GR 15  
IN 86 MA 100GE 18

**Bewegungsweite:** 8

**Trefferpunkte:** 15

**Schadensbonus:** +1W6

**Angriff:** Stab oder Ring, Automatisch, Schaden 20 Punkte

**Panzerung:** Keine, jedoch kann er pro aufgewendeten Magiepunkt 1W6 Trefferpunkte regenerieren.

**Zauber:** Alle nach Ermessen des Spielleiters.

**Stabilitätsverlust:** Es kostet 0/1W2 Stabilitätspunkte den Schwarzen Pharao zu erblicken.