

Begraben!

von André „Seanchui“ Frenzer

Überblick

Dieses kurze Szenario spielt im Spätsommer des Jahres 1928. Es begleitet eine Expedition der Miskatonic University in ein ägyptisches Tal unweit des Tals der Könige. Hier vermutet der exzentrische Professor Capwell das Grab eines bislang von der Geschichtsschreibung ignorierten, schwarzen Pharaos, der während seiner kurzen, gewalttätigen Regentschaft einen Pakt mit Dämonen eingegangen sein soll. Capwell sucht dringend nach Beweisen für seine Theorie, um seinen guten Ruf nicht zu gefährden. Während der Arbeiten kommt es aber zu einem tragischen Unfall, der insgesamt sechs Arbeiter das Leben kostet und sechs weitere Personen in der weit verzweigten Grabanlage einschließt, unter ihnen die Charaktere. Dort werden sie auf ein Grauen treffen, das nicht von dieser Welt ist...

Das Abenteuer ist aufgrund des eng gesteckten Rahmens als sogenannter One Shot konzipiert. Im Anhang finden sich vier eigens für dieses Szenario vorgefertigte Charaktere, die darauf ausgelegt sind, für Spannungen innerhalb der Gruppe zu sorgen, und deren Verwendung im Folgenden ausgegangen wird – es können aber auch eigene Charaktere verwendet werden. Da ein guter Teil des Szenarios auf der Interaktion zwischen den Charakteren und dem Aufdecken ihrer Geheimnisse besteht, wendet sich das Abenteuer eher an erfahrene Rollenspieler. Die Anforderungen für den Meister sind aufgrund der linearen Geschichte und der einfachen Möglichkeiten, die passende Stimmung zu erzeugen, eher gering.

Vorgeschichte

Professor Robert Capwell aus Arkham verließ bereits früh im Laufe seiner Studien die in seinen Augen ausgetretenen Pfade der Wissenschaft. Von Kindesbeinen an eher ein Sonderling und Außenseiter, der den Besuch in der väterlichen Bibliothek dem Spiel mit anderen Kindern vorzog, eignete er sich bereits mit jungen Jahren ein umfangreiches okkultes Wissen an. Besonders anregend empfand er dabei die Geschichten aus dem alten Ägypten, ein Themengebiet, das er später studieren und dessen Lehrstuhl an der örtlichen Miskatonic University er schließlich belegen sollte.

In verbotenen Schriften stieß er irgendwann auf Spuren des schwarzen Pharaos Nephren-Ka, der von der Geschichtsschreibung dank den Bemühungen des Pharaos Snofru fast völlig vergessen worden war. Dieser war während seiner kurzen, gewalttätigen Regentschaft einen Pakt mit außerweltlichen Göttern eingegangen, der ihm unglaubliche Macht verlieh. Angestachelt durch diesen Fund forschte Capwell weiter und besorgte sich weitere Informationen über diese mächtigen Verbündeten. Er studierte unter den wachsamen Augen des Bibliotheksleiters Auszüge des gefürchteten Necronomicons des verrückten Arabers Abdul Al-Hazred. Dort fand er mehr über den Götterboten Nyarlathotep, dessen Name in der ägyptischen Sprache soviel bedeutet wie „es gibt keinen Frieden am Tor“.

Bald hatte er genug Wissen gesammelt, um den Ort der Grabkammer des schwarzen Pharaos ausfindig machen zu können. Dort vermutete er auch das Artefakt, das Nephren-Ka seinen Kontakt mit Nyarlathotep ermöglichte. Es fiel ihm leicht, die Universitätsleitung von der Notwendigkeit einer solchen Expedition zu überzeugen und schon bald war ein Team für die Ausgrabung zusammengestellt

und genügend Fördergelder gesammelt. Viele Mäzene wollten sich den Fund einer unbekanntes ägyptischen Grabstätte auf die Fahnen schreiben, sodass Capwell mit umfangreichen finanziellen Mitteln ausgestattet in Richtung Ägypten aufbrach.

Vor Ort wurden sofort zahlreiche Arbeiter und Führer angeworben, und Capwell führte die Expedition zu einer Felsformation, die westlich von Luxor nahe des Tals der Könige lag. Dort ließ er zunächst mit großzügigen Sprengungen die oberen Gesteinsschichten abtragen, bevor die Arbeiter in mühevoller Kleinarbeit begannen, einen Zugang zu der von Capwell vermuteten Grabstelle freizulegen. Tatsächlich erwies sich seine Vermutungen als richtig: Nach wenigen Wochen war ein Zugang zu einem unterirdischen Höhlensystem geschaffen, dessen Wände vollständig mit Hieroglyphen bedeckt waren.

Dennoch irrt Professor Capwell: Das Grab, das er sucht, liegt an einer völlig anderen Stätte, in der Nähe von Kish. Und selbst, wenn er an der

richtigen Stelle suchen würde: Enoch Bowen hat die Grabstätte Nephren-Kas bereits vor Jahrzehnten gefunden und dabei das Leuchtende Trapezoeder entwendet, welches den Kontakt mit einem Avatar Nyarlathoteps ermöglicht. Er nutzte die dem Artefakt innewohnende Macht, um in Neuengland einen blasphemischen Kult, die Starry Wisdom-Sekte, aufzubauen.

Doch diese Geschichte sollte ein anderes Mal erzählt werden. Die Grabstätte, welche die von Capwell geleitete Expedition entdeckt hat, wird ein anderes, dunkles Geheimnis offenbaren: Sie wird von einem Schatten heimgesucht. Dieses seltsame Wesen aus den Tiefen des Weltalls strandete vor wenigen Jahrzehnten ganz in der Nähe der frisch freigelegten Grabstätte. Auf der Flucht vor dem Sonnenlicht des anbrechenden Tages suchte es Schutz in dem lichtleeren Höhlensystem. Seitdem hat es sich von dem einen oder anderen verhinderten Grabräuber ernährt. Doch die Zeit seiner Heimkehr in eine finstere Welt zwischen den Sternen scheint noch weit entfernt zu sein. Und es hat Hunger...



Es geht los

Im vorderen Teil der Grabkammer arbeiten in eben diesem Moment zwölf Menschen

- insgesamt acht einfache Arbeiter, die mit Spitzhacken und Holzpfeilern ausgerüstet den schmalen Gang stabilisieren
- ein Vorarbeiter, Atem Kahled, der die Bemühungen der Arbeiter beaufsichtigt
- Der Geologe Charles Jameston
- Der Archäologe und wissenschaftliche Assistent von Professor Capwell, Glarke Maple
- Der Hieroglyphen-Experte Winston

Bei den vieren handelt es sich um die vorgefertigten Charaktere. Professor Capwell befindet sich nicht hier. Den Charakteren sei an dieser Stelle ein wenig Ruhe gegönnt. Ein jeder sollte etwas seinen Aufgaben nachgehen können, dann wird es turbulent:

Eine Explosion

Mit einem Mal ist vom Berg oberhalb des Eingangs eine heftige Explosion zu vernehmen. Die anwesenden Arbeiter lassen ihre Ausrüstung fallen und stürmen Richtung Ausgang, doch es ist bereits zu spät: Schwere Felsbrocken stürzen über den Eingang hinweg den Hang hinunter; die vordersten Steinstelen geben nach wie Streichhölzer. Dumpfe Schreie sind vom Eingang zu hören, als die fliehenden Arbeiter unter die Gerölllawine geraten. Binnen weniger Sekunden ist der gesamte Eingangsbereich verschüttet.

Hat einer der Charaktere ebenfalls versucht die Grabkammer zu verlassen, könnte er von einem flüchtenden Arbeiter beiseite gedrückt worden sein, bevor ihn ein Felsbrocken erwischen konnte. Eine rechtzeitige Flucht aus der Grabkammer ist einfach nicht möglich gewesen – zu schnell hat der sandige Fels alles unter sich begraben.

An dieser Stelle ist bei den Plänen Atem Kahleds (siehe hierzu den Extrakasten „Hinweise und

Echtheit durch Echtzeit

Dieses Szenario verwendet ein Prinzip, das Peer Kröger für sein hervorragendes Szenario ABWÄRTS* in Worte gefasst hat: Echtheit durch Echtzeit. Dies bedeutet, dass jede am Spieltisch vergangene Minute auch in der Spielwelt vergangen ist. Das ist natürlich nicht in jeder Situation möglich. Beispielsweise kann eine Beschreibung durch den Spielleiter länger dauern, als das Erfassen der Informationen durch die Charaktere gedauert hätte. Diese Abweichungen bleiben aber normalerweise in einem vertretbaren Rahmen.

Das hat zur Folge, dass ruhig ein paar Minuten vergehen dürfen, bevor die Charaktere wieder etwas zu tun bekommen. Zum Beispiel wird sich der Weg zur Grabkammer einige Zeit hinziehen, in der nichts geschieht. Ist die Stimmung am Spieltisch gut, sollte der Spielleiter diese Minuten auch verstreichen lassen – das erhöht die Spannung.

Echtzeit bedeutet insbesondere auch, dass Diskussionen über das Szenario und Besprechungen über das weitere Vorgehen unmöglich sind. Die Spieler sprechen ausschließlich als ihre Charaktere. Wird also eine Vermutung über den Hintergrund des Szenarios angestellt, so tut dies der entsprechende Charakter.

* erschienen in der *Cthuloiden Welten* #15

Wissensfragmente der Charaktere“) etwas furchtbar schief gelaufen. Tatsächlich hatte er den Sprengstoff oberhalb des Eingangs deponiert, um in einem Akt der Sabotage möglichst viele Teilnehmer der Expedition in den sicheren Tod zu reißen. Allerdings hatte sich durch die Mittagshitze der empfindliche Sprengstoff selbst entzündet, sodass Kahled nun zusammen mit seinen verhassten Feinden eingeschlossen ist.

Die neue Lage

Nachdem sich das dumpfe Grollen herabstürzender Felsen gelegt hat und auch das leichte Beben der Wände abgeklungen ist, müssen die Charaktere ihre neue Lage sondieren. Es ist absolut stockfinster, kein rettender Lichtstrahl dringt durch die wohl meterdicke Wand aus Felsbrocken. Darüber hinaus ist die Luft trockene, heiße Wüstenluft jetzt auch

noch mit durch die Explosion aufgewirbeltem Staub durchsetzt.

Den Charakteren bleibt an dieser Stelle erst einmal nichts anderes übrig, als einander durch Tasten und Rufen zu finden. Die Explosion und den anschließenden Steinschlag haben neben den vier Charakteren noch zwei Arbeiter, Aman und Tamer, überlebt. Von den übrigen sechs Arbeitern fehlt jede Spur; sie sind von den herabstürzenden Steinmassen schlicht erschlagen worden. Die beiden stehen allerdings an der Grenze zur Hysterie, sprechen kaum Englisch und es bleibt fraglich, ob sie den Charakteren eine große Hilfe sein werden.

Was den Charakteren bleibt

Wenn die Gruppe zueinander gefunden, alle Knochen im Leib neu sortiert und anschließend festgestellt hat, dass es allen Überlebenden den Umständen entsprechend gut geht, sollten sie die Ausrüstung sondieren, welche ebenfalls die Explosion überstanden hat. Jameston und Maple sind Raucher und beide verfügen über ein paar Streichhölzer in ihren Hosentaschen, sodass für den Anfang für ein wenig Licht gesorgt ist. Die folgenden Ausrüstungsgegenstände liegen nicht unter tonnenschweren Trümmern begraben:

- zwei Öllaternen
- ein gut zehn Meter langes Seil
- zwei Spitzhacken, eine davon zerbrochen
- drei Holzbalken, mit denen die Decke hätte abgestützt werden sollen

Ansonsten haben die Charaktere noch ein paar Habseligkeiten wie Zigaretten, eine Feldflasche mit Wasser und ihre Papiere in den Hosentaschen. Weitere Ausrüstung ist den Verschütteten nicht geblieben.

Interaktion

Nun wird es spannend zwischen den Charakteren und die Spieler können ihre Rollen voll ausleben. Während die Gruppe darüber berät, wie nun weiter verfahren werden soll, bietet es sich an, die eine oder andere Anfeindung gegenüber den anderen Charakteren anzubringen. Immerhin ist in so einer Situation nicht nur die Frage wichtig, wie es

Stimmung am Spieltisch I

Bei einem Szenario das teilweise in völliger Finsternis stattfindet, ist die entsprechende Atmosphärensimulation am Spieltisch einfach: Der Spielleiter sollte für absolute Dunkelheit und gegebenenfalls auch mangelnde Durchlüftung des Raumes sorgen. Die eigentliche Handlung erfolgt sehr geradlinig und lässt den Charakteren wenige Möglichkeiten, nach links oder rechts abzuweichen, sodass auch der Spielleiter kein gesondertes Licht benötigen sollte.

Idealerweise hält der Spielleiter darüber hinaus noch ein paar Streichhölzer und eine Laterne bereit: Wenn die Charaktere erst einmal ihre Ausrüstung sortiert und eine Laterne entzündet haben, kann der Spielleiter ihnen parallel dazu auch am Spieltisch wieder etwas Licht gönnen.

jetzt weitergeht, sondern auch, wie man überhaupt in so eine Lage kommen konnte. Und das dürfte für einigen Zündstoff in der zusammengewürfelten Gruppe sorgen. Das Geflecht aus Hinweisen und Wissensfragmenten der einzelnen Charaktere ist der Übersicht halber in einem Extrakasten zusammengefasst.

Je nachdem, wie rasch die Geheimnisse der verschiedenen Charaktere aufgedeckt oder zugegeben werden, entwickelt sich die Situation für Atem Kahled natürlich zunehmend unangenehmer. Letztendlich ist der ohne großes Selbstbewusstsein ausgestattete Winston Brewster das Zünglein an der Waage, das den entscheidenden Hinweis auf den Schuldigen liefern kann.

Bevor es aber zu handfester Lynchjustiz durch die eingeschlossenen Amerikaner kommen wird – und natürlich auch, wenn die Gruppe kein Interesse an den Hintergründen des „Unfalls“ zeigt und einfach nur entkommen möchte – sollte ein einfacher kleiner Umstand bald die Aufmerksamkeit aller Charaktere fesseln: eine flackernde Flamme.

Flucht nach vorne

Sei es, weil eine der beiden Öllaternen bei einem Handgemenge umstürzt, weil einer der Charaktere etwas Lampenöl aus dem Boden einer Laterne entfernen muss oder auch weil die Gruppe von selbst auf die *Idee* kommt: Eine Öllaterne sollte

geöffnet werden oder zerstört werden, sodass die Charaktere das folgende Aufflackern der Kerze und das unruhige Zucken vom Gang weg auf die tonnenschwere Felswand hinter ihnen hin mitbekommen können (*Verborgenes erkennen*). Dies legt die Vermutung nahe, dass ein Luftzug – wohl zu schwach um von der menschlichen Haut erkannt zu werden – aus dem finsternen Gang kommt und dass es daher irgendwo auf der anderen Seite der Grabkammer eine Öffnung nach draußen geben muss. Dies ist der Strohhalm, an den die Gruppe sich nun verzweifelt klammern muss, bietet er doch die Chance zu überleben. Die wenige Ausrüstung ist schnell zusammengepackt, dann können sich die sechs Überlebenden auf den Weg hinein in die

Hinweise und Wissensfragmente der Charaktere

Atem Kahled hasst die Amerikaner und ihre Vergehen an der Geschichte seiner Vorväter. Er hat die Explosion verursacht – allerdings sah sein Plan nicht vor, mit verschüttet zu werden. Das Leben der Amerikaner ist ihm samt und sonders egal.

Er weiß, dass Charles Jameston regelmäßig die Privatpost der übrigen Expeditionsteilnehmer liest und wird dieses Wissen notfalls gegen den Geologen einsetzen, um von sich abzulenken.

Charles Jameston liest heimlich die Post der anderen Expeditionsteilnehmer. Dabei ist er auf die betrügerischen Machenschaften von Clarke Maple gestoßen. Seine wenig geschulte Menschenkenntnis sorgt nun dafür, dass er Maple alles zutraut und ihn sogar der Sabotage verdächtigen könnte.

Clarke Maple versucht, möglichst viele Fundstücke zu stehlen um sie an einen reichen Privatier zu veräußern. Mit dem erzielten Gewinn möchte er seine erheblichen Spielschulden in den USA zurückzahlen. Von irgendwelchen Machenschaften seiner Mitgefangenen ahnt er nichts.

Winston Brewster wird von Versagensängsten geplagt und hat bisher noch keine Handlung der anderen Expeditionsteilnehmer hinterfragt. Allerdings weiß er, dass sich Atem Kahled vor zwei Tagen Dynamit aus dem Materiallager besorgt hat, ohne dass eine Sprengung geplant war.

finstere Grabkammer machen. Es mag an dieser Stelle von Vorteil sein genau zu beschreiben, welcher Charakter welchen Ausrüstungsgegenstand erhält. Das Seil beispielsweise wird das Finale des Szenarios bedeutend vereinfachen und umso ärgerlicher wäre es daher, wenn es ein Charakter bei sich trägt der dem Schatten zum Opfer fällt oder sich mit dem Rest der Gruppe entzweit.

Ein erster Hinweis auf drohendes Ungemach

Der vor der Gruppe liegende Gang ist wohl gut zwei Meter breit, unbestimmbar weit und wird von den beiden Öllaternen nur äußerst unzureichend erhellt. Der Boden ist uneben und übersät von Geröll und größeren Steinen. Der jahrhundertealte, feine Staub, der in der Luft liegt, lässt darauf schließen, dass die Detonation am Eingang der Kammer bis hierher gewirkt hat. An den Wänden sind im schummrigen Licht massenweise Hieroglyphen zu erkennen. Unter anderen Umständen wäre diese Grabkammer wohl ein Traum für jeden Archäologen. Aber zur Zeit muss sich die Gruppe eher mit dem Gedanken herumschlagen, dass dieses Grab wohl ihr eigenes werden könnte...

Nachdem die Charaktere und die beiden immer noch an der Grenze zur Hysterie stehenden Arbeiter ungefähr zehn ereignislose Minuten den Tunnel hinunter gestolpert sind, weitet sich der Gang unversehens in einen größeren Raum, scheinbar die eigentliche Grabkammer. Sie hat einen Durchmesser von rund sechs Metern und ihre Wände scheinen auf den ersten Blick vollständig mit Hieroglyphen bedeckt zu sein. Am gegenüberliegenden Ende der Kammer öffnet sich ein dunkler Schlund, der weiter in den Berg hineinführt. Eine im Licht der Öllaternen durchgeführte Untersuchung des Grabes macht rasch deutlich, dass wohl bereits vor Jahren Grabräuber am Werk gewesen sein müssen: Die Kammer ist vollkommen leer. Weder der erwartete Sarkophag, noch irgendwelche Grabbeigaben lassen sich finden, dafür aber etwas Anderes:

Wer *Verborgenes erkennt* oder die Wände der Kammer explizit untersucht, wird bemerken, dass auf die Hieroglyphen moderne, vielleicht 50 Jahre alte arabische Schriftzeichen aufgetragen worden sind, die einen Großteil der Wände überziehen.

Schatten

Die Schatten sind eine Unterart der „Farben aus dem All“, sozusagen ein finstere Verwandter dieser Kreaturen, von schwarzer, schattenhafter Färbung. Genau wie die Farben aus dem All sind die Schatten eine Rasse aus den Tiefen des Weltalls, die nur solange auf der Erde verweilen, bis sie einen Umwandlungsprozess durchgemacht haben. Dazu brauchen Schatten andere Lebensformen, die sie absorbieren und in eigene Körpersubstanz verwandeln.

Zu Beginn des Prozesses sind Schatten körperlos, durch Absorption von lebender Materie gewinnen sie eine gewisse Stofflichkeit, die jedoch sehr gering ist und der von Luft nicht unähnlich ist. Wie diese lassen sie sich nicht greifen und gelangen selbst durch die kleinsten Ritzen. Für den weiteren Verlauf des Szenarios bedeutet das, dass der Schatten zusammen mit den Charakteren in dem Höhlensystem gefangen ist – denn auch er kann nicht durch Wände gehen!

Sobald ein Schatten in Kontakt mit einem Lebewesen kommt, beginnt er, dieses langsam aufzulösen. Zuerst wird die Haut absorbiert, ebenso wie die austretende Körperflüssigkeit, bevor der Schatten sich in die tieferen Gewebeschichten vorarbeitet. Das Opfer hat dabei den Eindruck, von starker Säure verätzt zu werden.

Ein Schatten ist einzig durch Licht (und durch Zaubersprüche, welche in diesem Szenario nicht zur Verfügung stehen) zu verletzen. Die Einwirkung direkten Sonnenlichts tötet ihn binnen weniger Sekunden, doch schon der Strahl einer Taschenlampe fügt ihm empfindlichen Schaden zu. Letztendlich steht den Charakteren in diesem Szenario aber kein probates Mittel gegen den Schatten zur Verfügung: Das Licht einer Öllaterne wird nicht ausreichen, um den Schatten zu besiegen, auch wenn er sich von dem Lichtkreis instinktiv fernhalten wird, da ihm die Berührung auch diesen schwachen Lichtscheins unangenehm ist.

Mehr Informationen über Schatten finden sich im *Malleus Monstrorum*, S. 155 f.

Wer in *Biologie* oder *Medizin* ein wenig bewandt ist, wird schnell feststellen, dass es sich bei der rostrotten Farbe um getrocknetes Blut handelt. Da jeder der Charaktere zumindest in Grundzügen

arabisch lesen kann, ist die Botschaft wohl rasch entschlüsselt:

Es ist überall.

Es kommt aus dem Dunkel.

Flieht!

Vor wem oder was der Leser fliehen soll, verraten die Schriftzeichen jedoch nicht. Nichtsdestotrotz sollte sich die Gruppe bald wieder auf den Weg weiter hinein in den Berg begeben. Eine kurze Kontrolle mit Hilfe einer Öllaterne macht jedenfalls deutlich, dass der Luftzug aus dem finsternen Tunnel vor ihnen kommt.

Das Unheil bricht herein

Hoffentlich ordentlich missmutig stapft die Gruppe weiter durch den finsternen Tunnel. Vorher hätte sich niemand auszumalen gewagt, welche Ausmaße das unterirdische Höhlensystem wohl hat. Inzwischen sind die Hieroglyphen auf den Wänden auch unbearbeiteten Felsformationen gewichen, was vermuten lässt, dass man sich in einer natürlichen Röhre durch den Berg befindet. Die Gruppe kann auf die *Idee* gekommen sein, Öl zu sparen und nur mit einer Laterne unterwegs sein. Doch selbst wenn beide Laternen entzündet sind, ist nun die Zeit gekommen, um sich von einem der beiden ägyptischen Arbeiter zu verabschieden.

Aman und Tamer, die beiden mit den Charakteren verschütteten Arbeiter, halten sich stets etwas hinter der Gruppe auf. Sie trauen dem Tunnel nicht und würden lieber sterben als voranzugehen. Leider wird Tamer nun genau dieses Schicksal trotz aller Vorsicht ereilen: Um kurz Luft zu holen, lehnt er sich an eine Wand, und bemerkt zunächst gar nicht, dass er unmerklich zur Seite rückt und dass seine Hand scheinbar keinen festen Fels zu spüren bekommt. Nach Sekundenbruchteilen ändert sich dieser gnädige Umstand allerdings und Tamer stellt verdutzt und entsetzt fest, dass seine Hand in der Finsternis zu verschwinden scheint, während ein Brennen wie von unsichtbarem Feuer seinen Arm durchzieht. Tamer schreit panisch auf, was die Aufmerksamkeit der Charaktere auf ihn lenken sollte.

Wer im Licht der rasch herübergehaltenen Öllaternen *Verborgenes erkennt*, bemerkt eine dichte Schwärze, die sich von Tamers Hand zurückzieht, als das Licht auf sie fällt. Den

Charakteren bietet sich nun das grausige Bild eines panischen Arbeiters, der wimmernd auf den Stumpf seines Armes starrt, auf dem vor Augenblicken noch seine Hand war (1/1W4 STA). Aman wird sofort beginnen, auf *Arabisch* auf ihn einzureden, doch Tamers Geist hat sich längst vernebelt. Plötzlich bricht er in panisches Gekreis aus, schlägt mit seinem Armstumpf wild gegen die Felsen links und rechts neben ihm, macht auf dem Fuße kehrt und rennt in Richtung Grabkammer zurück. Ein fataler Fehler. Die Charaktere können nur vernehmen, wie sein panischer Schrei abrupt endet. Das Echo seines Schreis hallt noch wenige Sekunden nach; dann herrscht wieder tödliche Stille in dem finsternen Gang.

Wieder Flucht nach vorne

Nun sollte es hektisch werden in der Gruppe: Offensichtlich ist man nicht so alleine in dem Höhlensystem, wie man es erwarten könnte – und wie es im Nachhinein betrachtet wohl wünschenswert gewesen wäre. Irgendwer oder irgendwas hat die Jagd auf die Gruppe eröffnet, ein unbekannter Gegner mit unbekanntem Waffen.

Wer unbedingt Tamer den Gang zurück folgen möchte, sollte tunlichst eine Öllaterne dabei haben, sonst fällt er ohne viel Federlesen ebenfalls dem Schatten zum Opfer. So oder so lassen sich keine Spuren von Tamer finden, da dieser keine für den Schatten unverdaulichen Gegenstände am Leib trug. Wahrscheinlicher aber wollen sich die Charaktere eh in die entgegengesetzte Richtung wenden und das Höhlensystem schnellstmöglich verlassen.

Die nächste Szene sollte den Charakteren nun deutlicher machen, mit welchen Mitteln dem unheimlichen Gegner beizukommen ist. Leider wird nun aber Aman, der andere ägyptische Arbeiter, dem Schatten zum Opfer fallen. Dieser bleibt, da er während der Explosion leicht verletzt wurde, bei der mehr oder weniger kopflosen Flucht leicht hinter der Gruppe zurück – außerhalb des rettenden Lichts. Der Angriff des Schattens erfolgt schnell und erbarmungslos. Aman spürt eine unnatürlich heiße Kälte in seinem Rücken, schreit auf und bleibt entsetzt stehen. Sehen die Charaktere nach dem Rechten, können sie nun deutlich die



lebendige Schwärze hinter Aman ausmachen. Einmal vom Lichtkegel der Öllaternen erfasst, weicht der Schatten auch gleich zurück und lässt den verwunderten Aman zurück. Dieser dreht sich steif um, präsentiert der Gruppe seinen bereits teilweise aufgelösten Rücken und Hinterkopf (1/1W8 STA) und sackt dann leblos in sich zusammen. Jede Hilfe kommt zu spät. Die Gewissheit, es mit einer lebenden Schwärze zu tun zu haben, die es auf das Leben der Gruppe abgesehen hat, kostet weitere 1W3/1W8 Punkte Stabilität.

Überleben

Spätestens nach dieser Begegnung mit dem furchtbaren Gegner sollte die Gruppe auf die *Idee* kommen können, dass Licht die seltsame Kreatur auf Abstand hält. Je nachdem, wie sich die Verhältnisse innerhalb der Gruppe während den ersten Minuten ihrer Gefangenschaft entwickelt haben, kann es nun zu einem deftigen Streit darüber kommen, wer eine der rettenden Öllaternen tragen darf und wer gefälligst schauen muss, ob er in der Nähe des Lichts bleiben kann oder nicht. Insbesondere Atem Kahled könnte es schwer haben, falls der Rest der Gruppe bereits seine Rolle bei der Explosion aufgedeckt hat.

Auf jeden Fall sollte es der Spielleiter der Gruppe nicht zu leicht machen. Einige einfache Möglichkeiten, um die Gruppe in Atem zu halten, seien nun beschrieben: Sollte die Gruppe eine kopflose Flucht nach vorne antreten, so bietet es sich an, dass der Boden des natürlichen Ganges durch den Berg mit einem Haufen von Schutt und Geröll übersät ist. Die eine oder andere Probe auf GEx3 mag nötig sein, um nicht zu stolpern und die wertvolle Öllaterne auf den Boden fallen zu lassen, wo sie zersplitternd erlischt. Ein ebensolches Stolpern kann natürlich auch ein Gruppenmitglied in arge Bedrängnis bringen, selbst, wenn keine der Laternen bei dem Sturz zu Bruch geht. Werden die übrigen Charaktere auf ihn warten und das Licht schützend über ihn halten? Oder dient er als willkommene Ablenkung für den finsternen Jäger, welcher der Gruppe nachstellt? Eine besonnene Gruppe hingegen, die sich ruhig um die beiden Öllaternen scharf und gemeinsam den Weg ans rettende Tageslicht sucht, vertrödelt vielleicht etwas zu viel Zeit, sodass schließlich eine der Öllaternen erlischt.

Stimmung am Spieltisch

Spätestens bei der wilden Flucht durch den finsternen Tunnel bietet es sich für den Spielleiter an, für musikalische Untermalung zu sorgen. Es gibt eine Reihe passender Musik für diese Szenen, von klassischen Komponisten wie Wagner oder Holst bis hin zu modernen Soundtracks bekannter Kinofilme. Insbesondere themenverwandte Filme wie beispielsweise *Pitch Black*, der auch für dieses Szenario als Inspirationsquelle diente, bieten passende Musikuntermalung.

Der Ausgang

Wenn die Gruppe nach Meinung des Spielleiters genug gelitten hat (oder auch arg dezimiert wurde), endet plötzlich der Gang und die überlebenden Charaktere stehen vor einer steilen Felswand. Der Verzweiflung nahe müssen sie feststellen, dass der Tunnel an dieser Stelle endet – eine Erkenntnis, die 0/1 STA kosten mag. Nun gilt es einen kühlen Kopf zu bewahren und den Ausgang suchen, den es geben muss! Wer *Verborgenes erkennt*, kann hoch über seinem Kopf das Glitzern von Sternen ausmachen. Der rettende Ausgang befindet sich in gut zehn Metern Höhe über den Charakteren!

Nun ist es am Spielleiter, einen möglichst dramatischen Aufstieg zu gestalten. Vor allem ist es wichtig, dass die Spieler beschreiben, was sie mit den verbliebenen Öllaternen anstellen. Die sicherste Methode ist natürlich, sie dem letzten aufsteigenden Charakter zu übergeben, der sie an seinem Gürtel festmacht und so den Schatten auf Abstand halten kann. Doch was, wenn dann ausgerechnet dieser Charakter stürzt? Auf jeden Fall muss nun jeder Charakter seine Fähigkeiten im *Klettern* unter Beweis stellen, wobei die Proben *einfach* ausfallen können, wenn die Gruppe das Seil benutzt, welches ihnen der Zufall am Beginn des Szenarios in die Hände gespielt hat. Auch das gegenseitige Helfen und Abstützen – das in dieser Situation nicht unbedingt selbstverständlich ist – sollten bei der Findung des Schwierigkeitsgrades berücksichtigt werden.

Das Ende

Erleichtert werden die überlebenden Charaktere feststellen können, dass sie – einmal dem finsternen Höllenschlund entkommen – nicht weiter von dem Schatten verfolgt werden. Dieser hat bereits schmerzhaft Erfahrungen mit der Welt außerhalb

„seines“ Höhlensystems machen müssen und wird selbst die finsterste Nacht nicht zu einer weiteren Verfolgung nutzen. Das muss den Spielern aber nicht unbedingt klar werden: Eine weitere wilde Flucht oder das stundenlange, bange Warten auf die Morgendämmerung um die verbliebene Öllaterne versammelt könnten ängstlicheren Charakteren noch bevor stehen.

Das Szenario endet letztendlich auch an dieser Stelle. Der Weg der Charaktere zurück zu ihren Kameraden, eine Bestrafung für Atem Kahled oder seine Flucht in die Wüste und auch eventuell die Bekämpfung des Schattens sind Geschichten, die ein anderes Mal erzählt werden sollen.

Anhang - Daten und Werte

Nichtspielercharaktere

Aman und Tamer, ägyptische Arbeiter

Drahtige, braungebrannte Gestalten; der Panik nahe.

ST 11 KO 12 GR 08
IN 10 MA 11 GE 11

Trefferpunkte: 10

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb

Fertigkeiten: Feilschen 52%, Fremdsprache (Englisch) 12%, Horchen 46%

Kreaturen

Schatten

Düsterer Körperfresser

ST 8 KO 11 GR verschieden
IN 3 MA 11 GE 18

Bewegungsweite: 12

Trefferpunkte: unwichtig

Schadensbonus: unwichtig

Angriff: Nähren 85%, 1W6 Schaden pro Runde

Panzerung: Schatten können nur durch Licht und Zaubersprüche Schaden erleiden.

Zauber: Keine.

Stabilitätsverlust: Der Anblick des Schattens kostet 1W3/1W8 Stabilitätspunkte, sofern er als Lebensform erkannt wird. Der Anblick eines Opfers, das gerade aufgelöst wird, kostet 1/1W8 Stabilitätspunkte.

Beschreibung: siehe Extrakasten



Vorgefertigte Charaktere

Auf den folgenden Seiten finden Sie vier vorgefertigte Datenblätter für Charaktere sowie ausgearbeitete Hintergründe für diese Spielfiguren.

Begraben

Name des Charakters: Atem Kahled
 Beruf: Vorarbeiter
 Ausbildung, Titel: keine
 Geburtsort: Luxor
 Geisteskrankheiten: keine
 Geschlecht: männlich Alter: 33 Jahre

Attribute und Rettungswürfe

ST 14	GE 14	IN 13	Idee 65
KO 15	ER 11	MA 14	Glück 70
GR 12	gS 40	BI 12	Wissen 60
99 – Cthulhu-Mythos			Schadensbonus +1W4

Stabilitätspunkte

Wahnsinn	0	1	2	3	4	5	6	7	8			
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73
74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86
87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Magiepunkte

Bewusstlos	0	1	2		
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44

Trefferpunkte

Tot	-2	-1	0	1	2
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44

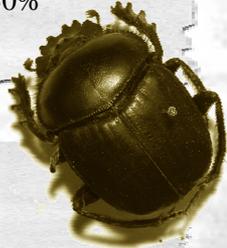
Fertigkeiten

Ansehen (15%) 15%
 Anthropologie (01%) 01%
 Archäologie (01%) 01%
 Astronomie (01%) 01%
 Ausweichen (GE x 02%) 28%
 Bibliotheksnutzung (25%) 25%
 Biologie (01%) 01%
 Buchführung (10%) 10%
 Chemie (01%) 01%
 Cthulhu-Mythos (00%) 00%
 Elektrische Reparaturen (10%) 10%
 Erste Hilfe (30%) 30%
 Fahren (20%) 20%
 Feilschen (05%) 38%
 Fotografie (10%) 10%
 Fremdsprache (01%)
Englisch: 38%
 Geologie (01%) 22%

Geschichtskennnisse (20%) 20%
 Gesetzeskennnisse (05%) 05%
 Handwerk (05%) 35%
 Horchen (25%) 25%
 Kampfsportart (01%) 01%
 Klettern (ST+GE %) 50%
 Kunst (05%) 05%
 Mechanische Reparaturen (20%) 38%
 Medizin (05%) 05%
 Muttersprache (BI x 05%) 60%
 Naturkunde (10%) 10%
 Okkultismus (05%) 05%
 Orientierung (10%) 37%
 Pharmazie (01%) 01%
 Physik (01%) 01%
 Pilot (01%) 01%
 Psychoanalyse (01%) 01%
 Psychologie (05%) 05%
 Reiten: Kamel (05%) 30%
 Schleichen (10%) 10%

Schlosserarbeiten (01%) 01%
 Schweres Gerät (01%) 48%
 Schwimmen (25%) 25%
 Springen (25%) 25%
 Spurensuche (10%) 10%
 Tarnen (15%) 20%
 Überreden (05%) 05%
 Überzeugen (15%) 30%
 Verbergen (10%) 10%
 Verborgenes erkennen (25%) 30%
 Verkleiden (01%) 01%
 Werfen (25%) 25%

Schusswaffen
 Faustfeuerwaffe (20%) 20%
 Gewehr (25%) 25%
 Maschinengewehr (15%) 15%
 Maschinenpistole (15%) 15%
 Schrotflinte (30%) 30%



Waffen

Nahkampf	%	Schaden	Hände	RW	#Angriffe	TP
Faustschlag (50%)	55%	1W3+Sb	1	Berührung	1	—
Kopfstoß (10%)	10%	1W4+Sb	2	Berührung	1	—
Fußtritt (25%)	35%	1W6+Sb	0	Berührung	1	—
Ringeln (25%)	25%	spezial	2	Berührung	1	—

Hintergrundinformationen

Beschreibung

Deine Englischkenntnisse und das Vertrauen der einfachen Arbeiter haben dich recht problemlos in die Position des Vorarbeiters gebracht. Du behandelst die Arbeiter gut, was ihre Loyalität aufrecht erhält und verhältst dich höflich gegenüber den Amerikanern. Insgeheim hasst du sie aber dafür, dass sie deinem Volk die Geschichte stehlen, und planst die Ausgrabung zu sabotieren: Du hast Dir Dynamit aus dem Materiallager besorgt, es oberhalb des Eingangs der Grabstelle deponiert und sobald sich genügend der verhassten Amerikaner in der Grabkammer aufhalten, wirst du für einen bedauerlichen Unfall sorgen.

Du bist 1,80 m groß, von schlanker, drahtiger Statur und typisch arabischer Hautfarbe.

Was Du von den anderen hältst

Professor Capwell, der Leiter dieser Expedition, ist für dich der Teufel in menschlicher Gestalt. Er stiehlt dir und deinen Landsleuten die eigene Geschichte, um sie neugierigen Gaffern präsentieren zu können. Du verachtest ihn und alles, wofür er steht.

Charles Jameston, der Geologe, hat deinen ehrlichen Respekt für seine saubere Arbeit und eine zurückhaltende Art. Trotzdem würdest du ihn sofort mit den anderen Amerikanern umbringen: Wer sich in Gefahr begibt, kommt darin um, heißt es. Du hast ihn mehrfach dabei beobachtet, wie er die Post der anderen Amerikaner in die Heimat gelesen hat. Er hatte dabei stets einen traurigen, verträumten Blick.

Clarke Maple, der Assistent des Professors, hat sich in den letzten Tagen unmöglich gegenüber den einheimischen Arbeitern und auch seinen Kollegen aufgeführt. Du hasst ihn inbrünstig.

Winston Brewster, der Hieroglyphen-Experte, ist jung und ehrgeizig – amerikanische Tugenden. Du findest ihn amüsant, aber nicht amüsant genug um sein Leben zu verschonen.

Begraben

Name des Charakters: Charles Jameston
 Beruf: Geologe
 Ausbildung, Titel: Doktor (PHD)
 Geburtsort: Newport, RI
 Geisteskrankheiten: keine
 Geschlecht: männlich Alter: 56 Jahre

Attribute und Rettungswürfe

ST 11	GE 9	IN 16	Idee 80
KO 10	ER 12	MA 11	Glück 55
GR 10	gS 55	BI 18	Wissen 90
99 – Cthulhu-Mythos		Schadensbonus -	

Stabilitätspunkte

Wahnsinn	0	1	2	3	4	5	6	7	8			
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73
74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86
87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Magiepunkte

Bewusstlos	0	1	2		
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44

Trefferpunkte

Tot	-2	-1	0	1	2
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44

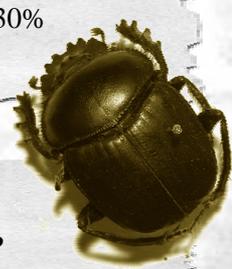
Fertigkeiten

Ansehen (15%) 45%
 Anthropologie (01%) 18%
 Archäologie (01%) 16%
 Astronomie (01%) 12%
 Ausweichen (GE x 02%) 18%
 Bibliotheksnutzung (25%) 65%
 Biologie (01%) 01%
 Buchführung (10%) 10%
 Chemie (01%) 31%
 Cthulhu-Mythos (00%) 00%
 Elektrische Reparaturen (10%) 25%
 Erste Hilfe (30%) 30%
 Fahren (20%) 48%
 Feilschen (05%) 05%
 Fotografie (10%) 10%
 Fremdsprache (01%)
Arabisch: 28%
Deutsch: 31%
 Geologie (01%) 73%

Geschichtskennnisse (20%) 20%
 Gesetzeskennnisse (05%) 05%
 Handwerk: Vermessen (05%) 35%
 Horchen (25%) 25%
 Kampfsportart (01%) 01%
 Klettern (ST+GE %) 20%
 Kunst (05%) 05%
 Mechanische Reparaturen (20%) 46%
 Medizin (05%) 05%
 Muttersprache (BI x 05%) 90%
 Naturkunde (10%) 21%
 Okkultismus (05%) 05%
 Orientierung (10%) 37%
 Pharmazie (01%) 01%
 Physik (01%) 21%
 Pilot (01%) 01%
 Psychoanalyse (01%) 01%
 Psychologie (05%) 05%
 Reiten (05%) 05%
 Schleichen (10%) 10%

Schlosserarbeiten (01%) 01%
 Schweres Gerät (01%) 01%
 Schwimmen (25%) 25%
 Springen (25%) 25%
 Spurensuche (10%) 10%
 Tarnen (15%) 15%
 Überreden (05%) 05%
 Überzeugen (15%) 45%
 Verbergen (10%) 10%
 Verborgenes erkennen (25%) 25%
 Verkleiden (01%) 01%
 Werfen (25%) 25%

Schusswaffen
 Faustfeuerwaffe (20%) 20%
 Gewehr (25%) 25%
 Maschinengewehr (15%) 15%
 Maschinenpistole (15%) 15%
 Schrotflinte (30%) 30%



Waffen

Nahkampff	%	Schaden	Hände	RW	#Angriffe	TP
Faustschlag (50%)	50%	1W3+Sb	1	Berührung	1	—
Kopfstoß (10%)	10%	1W4+Sb	2	Berührung	1	—
Fußtritt (25%)	25%	1W6+Sb	0	Berührung	1	—
Ringern (25%)	25%	spezial	2	Berührung	1	—

Hintergrundinformationen

Beschreibung

Du wirst von der Miskatonic University dafür bezahlt, archäologische Projekte in geologischen Fragen zu unterstützen. Du verhältst dich meist schüchtern und zurückhaltend, auch langjährigen Kollegen gegenüber. Zeit deines Lebens hat dich die Arbeit an der Universität sehr in Beschlag genommen, sodass wenig Zeit für Privates blieb. Nun gehst du bereits stark auf die 60 zu und hast keinerlei Familie mehr. Insgeheim liest du die Post der anderen amerikanischen Mitgereisten in die Heimat. Dich bedrückt, dass du niemanden mehr hast, dem du schreiben könntest und schwelgst ein wenig in sentimentalischen Gedanken, wenn du jeden Abend heimlich die Briefe der anderen öffnest und liest.

Du bist 1,63 m groß, doch etwas übergewichtig und von blasser Hautfarbe.

Was Du von den anderen hältst

Professor Capwell, der Leiter dieser Expedition, ist ein rechtes Arbeitstier. Du kennst ihn ausschließlich von der Universität. Er ist sehr gewissenhaft und hat diese Expedition professionell vorbereitet.

Atem Kahled, der ägyptische Vorarbeiter, ist ein umgänglicher und freundlicher Mensch. Er behandelt die Arbeiter gut und ist höflich zu euch Amerikanern. Er hat dich einmal dabei erwischt, wie du die Briefe deiner Kollegen geöffnet hast, aber wohl niemandem etwas davon erzählt. Du fühlst dich ihm deswegen zu Dank verpflichtet.

Clarke Maple, der Assistent des Professors, hat sich seit Beginn der Ausgrabung sehr verändert – er ist fast jähzornig. In einem seiner letzten Briefe an einen der Geldgeber hat er erwähnt, dass er nicht bereit wäre, seine Funde in der Grabkammer mit den anderen zu teilen. Er würde dafür schon Mittel und Wege finden. So, wie er sich in den letzten Tagen Dir und den anderen gegenüber aufgeführt hat, würdest Du ihm sogar Sabotage zutrauen.

Winston Brewster, ist trotz seiner jungen Jahre bereits eine Koryphäe auf dem Gebiet der Hieroglyphen. Du findest ihn allerdings nicht sonderlich sympathisch; zwar lebt auch er für seine Arbeit, geht aber viele Dinge zu verbissen und ehrgeizig an.

Begraben

Name des Charakters: Clarke Maple
 Beruf: Archäologe
 Ausbildung, Titel: Doktor (PHD)
 Geburtsort: Boston
 Geisteskrankheiten: keine
 Geschlecht: männlich Alter: 43 Jahre

Attribute und Rettungswürfe

ST 13	GE 12	IN 16	Idee 80
KO 11	ER 14	MA 13	Glück 65
GR 14	gS 47	BI 18	Wissen 90
99 – Cthulhu-Mythos			Schadensbonus +1W4

Stabilitätspunkte

Wahnsinn	0	1	2	3	4	5	6	7	8			
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73
74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86
87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Magiepunkte

Bewusstlos	0	1	2		
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44

Trefferpunkte

Tot	-2	-1	0	1	2
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44

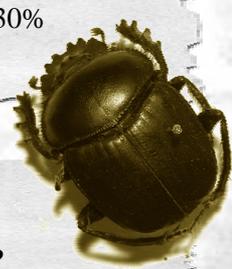
Fertigkeiten

Ansehen (15%) 35%
 Anthropologie (01%) 31%
 Archäologie (01%) 67%
 Astronomie (01%) 01%
 Ausweichen (GE x 02%) 24%
 Bibliotheksnutzung (25%) 72%
 Biologie (01%) 01%
 Buchführung (10%) 10%
 Chemie (01%) 01%
 Cthulhu-Mythos (00%) 00%
 Elektrische Reparaturen (10%) 10%
 Erste Hilfe (30%) 30%
 Fahren (20%) 20%
 Feilschen (05%) 38%
 Fotografie (10%) 10%
 Fremdsprache (01%)
Arabisch: 47%
Latein: 39%
Altägyptisch: 20%

Geologie (01%) 11%
 Geschichtskennntnisse (20%) 55%
 Gesetzeskennntnisse (05%) 25%
 Handwerk (05%) 05%
 Horchen (25%) 25%
 Kampfsportart (01%) 01%
 Klettern (ST+GE %) 25%
 Kunst (05%) 05%
 Mechanische Reparaturen (20%) 20%
 Medizin (05%) 05%
 Muttersprache (BI x 05%) 80%
 Naturkunde (10%) 10%
 Okkultismus (05%) 15%
 Orientierung (10%) 10%
 Pharmazie (01%) 01%
 Physik (01%) 01%
 Pilot (01%) 01%
 Psychoanalyse (01%) 01%
 Psychologie (05%) 18%
 Reiten (05%) 05%
 Schleichen (10%) 10%

Schlosserarbeiten (01%) 01%
 Schweres Gerät (01%) 01%
 Schwimmen (25%) 25%
 Springen (25%) 25%
 Spurensuche (10%) 10%
 Tarnen (15%) 15%
 Überreden (05%) 51%
 Überzeugen (15%) 70%
 Verbergen (10%) 10%
 Verborgenes erkennen (25%) 25%
 Verkleiden (01%) 01%
 Werfen (25%) 25%

Schusswaffen
 Faustfeuerwaffe (20%) 20%
 Gewehr (25%) 25%
 Maschinengewehr (15%) 15%
 Maschinenpistole (15%) 15%
 Schrotflinte (30%) 30%



Waffen

Nahkampf	%	Schaden	Hände	RW	#Angriffe	TP
Faustschlag (50%)	50%	1W3+Sb	1	Berührung	1	—
Kopfstoß (10%)	10%	1W4+Sb	2	Berührung	1	—
Fußtritt (25%)	25%	1W6+Sb	0	Berührung	1	—
Ringeln (25%)	25%	spezial	2	Berührung	1	—

Hintergrundinformationen

Beschreibung

Nach sieben Jahren als wissenschaftlicher Assistent des Professors hättest du schon längst selbst zum Professor berufen werden sollen. Nichtsdestotrotz werden Lohn und Lorbeeren für deine Leistungen immer noch zu großen Teilen von Capwell geerntet. Aber dieses Mal soll alles anders werden: Du hast dir parallel zu den Bemühungen Professor Capwells einen eigenen Geldgeber für diese Expedition gesucht, einen reichen Kunstsammler mit enormen Interesse an ägyptischen Antiquitäten und einem ebenso großen Geldbeutel. Du versuchst, möglichst viele Fundstücke an den offiziellen Fundlisten vorbeizuschleusen, um deine nicht geringen Spielschulden begleichen zu können. Und wenn du alles richtig anstellst, wird dir eventuell auch der wissenschaftliche Ruhm zuteil, der dir so lange verwehrt blieb. Allerdings bist du seit Beginn der Ausgrabungen stets verbitterter und nervöser geworden, was sich in dem einen oder anderen Wutausbruch bemerkbar machte.

Du bist 1,85 m groß, von kräftiger Statur und sonnengebräunter Hautfarbe.

Was Du von den anderen hältst

Professor Capwell, der Leiter dieser Expedition, wird von allen maßlos überschätzt. Du hättest diese Expedition sicherlich besser im Griff.

Atem Kahled, der ägyptische Vorarbeiter, ist stets höflich. Du hasst sein aufgesetztes Grinsen und seine beschwichtigende Ruhe.

Charles Jameston, der mitgereiste Geologe, lebt scheinbar nur für seine Arbeit – von einer Familie weißt du bei ihm nichts. Er ist dir völlig gleichgültig; durch seine schüchterne Art fällt er ohnehin kaum auf.

Winston Brewster, ist ein junger und ehrgeiziger Hieroglyphen-Experte. Du schätzt seine verbissene Art, würdest aber nicht soweit gehen, ihn als Freund zu bezeichnen.

Begraben

Name des Charakters: Winston Brewster
 Beruf: Geschichtswissenschaftler
 Ausbildung, Titel: Doktor (PHD)
 Geburtsort: Marblehead, MA
 Geisteskrankheiten: keine
 Geschlecht: männlich Alter: 25 Jahre

Attribute und Rettungswürfe

ST 12	GE 10	IN 17	Idee 85
KO 12	ER 12	MA 8	Glück 40
GR 14	gS 40	BI 18	Wissen 90
99 – Cthulhu-Mythos			Schadensbonus +1W4

Stabilitätspunkte

Wahnsinn	0	1	2	3	4	5	6	7	8			
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73
74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86
87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Magiepunkte

Bewusstlos	0	1	2		
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44

Trefferpunkte

Tot	-2	-1	0	1	2
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44

Fertigkeiten

Ansehen (15%) 35%
 Anthropologie (01%) 18%
 Archäologie (01%) 23%
 Astronomie (01%) 01%
 Ausweichen (GE x 02%) 20%
 Bibliotheksnutzung (25%) 80%
 Biologie (01%) 01%
 Buchführung (10%) 10%
 Chemie (01%) 01%
 Cthulhu-Mythos (00%) 00%
 Elektrische Reparaturen (10%) 10%
 Erste Hilfe (30%) 30%
 Fahren (20%) 20%
 Feilschen (05%) 05%
 Fotografie (10%) 22%
 Fremdsprache (01%)
Arabisch: 45%
Latein: 44%
Altägyptisch: 49%

Geologie (01%) 01%
 Geschichtskennnisse (20%) 65%
 Gesetzeskennnisse (05%) 05%
 Handwerk (05%) 05%
 Horchen (25%) 25%
 Kampfsportart (01%) 01%
 Klettern (ST+GE %) 22%
 Kunst: Oboe (05%) 23%
 Mechanische Reparaturen (20%) 20%
 Medizin (05%) 05%
 Muttersprache (BI x 05%) 90%
 Naturkunde (10%) 10%
 Okkultismus (05%) 10%
 Orientierung (10%) 16%
 Pharmazie (01%) 01%
 Physik (01%) 01%
 Pilot (01%) 01%
 Psychoanalyse (01%) 01%
 Psychologie (05%) 05%
 Reiten (05%) 05%
 Schleichen (10%) 10%

Schlosserarbeiten (01%) 01%
 Schweres Gerät (01%) 01%
 Schwimmen (25%) 25%
 Springen (25%) 25%
 Spurensuche (10%) 22%
 Tarnen (15%) 15%
 Überreden (05%) 05%
 Überzeugen (15%) 27%
 Verbergen (10%) 10%
 Verborgenes erkennen (25%) 25%
 Verkleiden (01%) 01%
 Werfen (25%) 25%

Schusswaffen
 Faustfeuerwaffe (20%) 20%
 Gewehr (25%) 25%
 Maschinengewehr (15%) 15%
 Maschinenpistole (15%) 15%
 Schrotflinte (30%) 30%



Waffen

Nahkampf	%	Schaden	Hände	RW	#Angriffe	TP
Faustschlag (50%)	50%	1W3+Sb	1	Berührung	1	—
Kopfstoß (10%)	10%	1W4+Sb	2	Berührung	1	—
Fußtritt (25%)	25%	1W6+Sb	0	Berührung	1	—
Ringeln (25%)	25%	spezial	2	Berührung	1	—

Hintergrundinformationen

Beschreibung

Du giltst trotz deiner jungen Jahre schon als für ägyptische Geschichte und vor allem für Hieroglyphen, was auch der Grund für deine Teilnahme an der Ausgrabung ist. Diesen Status hast du dir mit viel Engagement und Ehrgeiz erarbeitet. Du kennst Professor Capwell noch von Vorlesungen, die du bei ihm besucht hast und bist stolz darauf, zum Expeditionsteam zu gehören. Dennoch begleiten dich ständig Versagensängste. Trotz deiner bisherigen Erfolge traust Du Dir kaum zu, hier etwas alleine zu bewegen. Darum hast du bislang noch keine Entscheidungen der Expeditionsleitung oder Handlungen der einfachen Arbeiter hinterfragt. Du versuchst, dir deine Unsicherheit nicht anmerken zu lassen und versteckst Dich hinter vorgeschobenem Ehrgeiz.

Du bist 1,79 m groß, von schlaksiger Statur und sonnengebräunter Hautfarbe.

Was Du von den anderen hältst

Professor Capwell, der Leiter dieser Expedition, hat deine aufrichtige Anerkennung für sein profundes Wissen.

Atem Kahled, der ägyptische Vorarbeiter, ist stets höflich zu dir und freundlich zu seinen Untergebenen. Allerdings scheint er Ausrüstung der Expedition zu stehlen – vor zwei Tagen hast du beobachtet, wie er sich im Materiallager eine Ladung Dynamit besorgt hat. Seitdem hat aber keine Sprengung mehr stattgefunden, sodass er die Ware wohl auf dem Schwarzmarkt verkauft haben muss. Du traust dich allerdings nicht, ihn darauf anzusprechen.

Charles Jameston, der mitgereiste Geologe, ist Dir bislang kaum aufgefallen. Er ist ruhig, zurückhaltend und schüchtern – aber nicht unsympathisch.

Clarke Maple, der Assistent von Professor Capwell, könnte eigentlich ein geschätzter Kollege sein. Aber er hatte in den letzten Tagen einen Wutausbruch nach dem anderen. Du fragst dich, was mit ihm los ist.