

Spielbericht: Begraben!

von *Blackdiablo*

Grundsätzlich:

Das Abenteuer ist so konzipiert, dass bis zu 4 Spielern mit den extra vorgerfertigten Charakteren spielen, die untereinander in einem überschaubaren Geflecht aus Meinungen und Vorurteilen miteinander verwoben sind. Der Clou an der Sache ist dabei, dass die Extremsituation, in der sich die Charaktere unglücklicherweise kurz nach Beginn des Abenteuers wiederfinden und bei der es sich wie der Titel bereits suggeriert, um die Isolation der Charaktere in einem eingestürzten Grab handelt, Stresssituationen heraufproviziert, in der sich schon mit dem einfachsten Mitteln die Frage stellt: "Wie konnte das nur geschehen?" Doch dazu gleich noch mehr.

Eine weitere Besonderheit des Abenteuers ist, dass es in vollkommener Finsternis spielt, was eine angenehm leicht erzeugte Atmosphäre zur Folge hat. Verbunden mit der Tatsache, dass das Abenteuer wunderbar in Echtzeit spielbar ist (sich also erzählte Zeit mit der Erzählzeit deckt), und dem simplen Aufbau des Szenarios, greift die Faszination ziemlich effizient.

Nun folgt aber der Spielbericht, wobei ich voraussetze, dass das Abenteuer bereits gelesen wurde:

Unerwartete Sprengung:

Eingeführt habe ich das ganze wie eigentlich bei jeder Kampagne mit einem kleinen Einführungstext, in dem das Setting kurz geschildert wurde (dazu auch noch die Info, dass die eher wertlos anmutende Mumie, die bereits gefunden worden war, entwendet wurde, was im Laufe der Kampagne noch von Belang sein wird, siehe "Ankh Dschet"). Alle vier SCs buddelten noch fröhlich in der ersten Grabkammer, in welcher sich nach einiger Zeit sogar schon vor dem eigentlichen Beginn des Begraben-seins einige Handgreiflichkeiten entsponnen.

Der Archäologe Maple zoffte sich bereits mit Aman, einem der Arbeiter, da dieser den Stützbalken, den er errichten sollte, nur unzureichend angebracht hatte. Eingegriffen hat dann noch der Vorarbeiter Kahled, was sich auch wunderbar mit dem Rest des Szenarios vertrug. Es entwickelte sich eine Diskussion, in der Maple Kahled dafür beschuldigte, nur schlechtes Rohmaterial einzuliefern und Kahled den Amerikanern Knauserigkeit vorwarf.

Jameston, der Geologe, untersuchte den porösen Sandstein und fürchtete bereits Einsturzgefahr, während der Geschichtswissenschaftler Brewster die Hieroglyphen an den Wänden beäugte (und dabei schonmal auf einige kleine Infos über ein kommendes Abenteuer der Kampagne stieß, ich habe nämlich vor, dieses Grab zu dem Grab aus "Ankh" des Ägyptenbandes umzugestalten).

Maple wurde schließlich von etwas am Boden in seinen Bann gezogen, doch bevor er es näher begutachten konnte, geschah die Explosion, aufgrund derer alle Arbeiter, mit Ausnahme von Aman und einem anderen Arbeiter, Tamer, verstarben. Natürlich sind auch die 4 Charaktere relativ heil davongekommen und so wurden die restlichen Lichter im Reallife ausgeknipst und (da es bei der Session leider nur am hellichten Tag ging) auch noch alle Glastüren abgedeckt.

Im Dunkeln - und niemand, der mich trösten kann:

Schnell haben sich die SCs aufgerappelt und sich gegenseitig beratschlagt, was sie denn als nächstes tun sollten. Um den Spieler von Brewster (der die wichtige Information über Kahled besaß, dass jener vor kurzem Dynamit entwendet hat) etwas anzustacheln, begann ich mit Aman wilde Anschuldigungen gegen Maple vorzubringen, dass er sich etwas kurz vor der Explosion hastig vom Boden in die Tasche gesteckt haben soll. Außerdem berichtete Aman von dem Diebstahl von Dynamitstangen nur ein paar Tage vorher, doch wusste der Brewster-Spieler in keinsten Weise den Wink mit dem Zaunpfahl zu verstehen. Zweifel an Maple wurden aber schnell ausgeräumt und der kurios glänzende Gegenstand Maples entpuppte sich als ein silberner Knopf. Vermutlich von irgendjemandem dort verloren.

Die Charaktere packten die am Boden aufgefundenen Sachen (2 Spitzhacken, 1 kaputt; 2 Gaslaternen, vorläufig nur eine in Betrieb aus Sparsamkeit [dargestellt durch eine schummerige Kerze]) zusammen und machten sich, dem geheimnisvollen Luftzug folgend, auf in die Eingeweide des Grabes.

Die Grabkammer (bis zu der bis jetzt das Grab erforscht worden war) habe ich noch etwas an meine Wünsche angepasst (hinsichtlich des anstehenden "Ankh") und ich habe auch dort schon den Schatten zuschlagen lassen. Jenen habe ich ebenfalls ein wenig modifiziert, denn es sollte nicht irgendein Schattenvieh sein, sondern zu der Thematik aus "Ankh" passen. Also habe ich ihn prompt zu einer schattenhaften Tiersilhouette umgedichtet.

Der liebe Tamer verlor so also seine Hand und der Kommentar des Maple-Spielers beim Anblick des Tierschattens ("Ach du Scheiße!") hat mich besonders gefreut (wahrscheinlich war der Kommentar aus Assoziation mit "Gefangen bei den Pharaonen" entstanden). Allgemein habe ich versucht, nicht sofort herauszuposaunen, um was für ein Ding es sich denn jetzt handelt und so habe ich häufig noch die Möglichkeit offen gelassen, dass die Spieler denken, es mit einem tierischen Jäger zu tun zu haben. Beispielsweise kam am Anfang eine relativ riesige Ratte vor, die den Anschein erweckte, dass es in diesem Grab womöglich gigantische Katzen geben könnte (schließlich haben alle Hieroglyphen an den Wänden Katzenmotive gehabt). Gelungener Red Herring.

Nachdem Tamer sowohl den ihn beruhigenden Vorarbeiter als auch Aman weggestoßen hat, um auf grauenvolle Weise ein Beweis zu werden, dass in der finsternen Tiefe des Grabes ein grauenvoller Jäger lauert, gingen die Charaktere schweren Mutes weiter. Die Idee, doch am Eingang zu graben, um einen Ausweg zu finden, wurde durch die Information Jamestons zunichte gemacht, dass Sandstein besonders leicht nachrutscht und ein solches Unterfangen sinnlos wäre.

Niemand der Spieler achtete mehr auf Aman, der immer weiter zurückfiel und nach einer Pause hechelte. Aber nicht einmal der zu seinen Arbeitern gutmütige Kahled ließ sich bereitschlagen, Zeit für sowas zu verschwenden. Damit verschuldete sich die Gruppe Amans Todes, der den Rücken und den Hinterkopf vom tierhaften Schatten aufgemampft bekam.

Beim Anblick solch eines Grauens packte Jameston die blanke Furcht und er bestand darauf, die Gaslaterne halten zu dürfen. Bei allerlei Diskussionen ging schließlich die Laterne (bzw. unsere Kerze) aus, sodass die Charaktere in Finsternis getaucht wurden. Noch bevor der Schatten sich

einer der SCs habhaft werden konnte, entzündete Jameston jedoch mit zitternden Fingern die 2. Laterne.

Dicht gedrängt wankten die 4 schließlich bis zum Ende des Grabes, nur um auf eine steile Felswand zu stoßen, die jedoch nach eindringlicher Untersuchung eine Öffnung etwa 10 m über ihnen besaß. Dummerweise war den Charakteren das Seil, das zu Beginn ihres Aufenthaltes in dem Grabgewölbe findbar war, entgangen, und so musste prompt geklettert werden.

Das Ende des Amerikanischen Traums:

Als Kahled mit wenig Mühe die Felswand emporgeklettert war, musste er jedoch voller Verblüffung feststellen, dass die restlichen abergläubischen Arbeiter aus dem Lager, die Schreie aus dem Grab vernommen hatten und sich nun in den Kopf gesetzt hatten, nichts und niemanden aus dem Grab kommen zu lassen. Auch wenn dafür ihr geliebter Vorarbeiter sterben muss, begannen sie, die neu entdeckte Öffnung mit Holzbrettern zu verschließen.

Unten erstarb jedoch langsam aber sicher auch die 2. Laterne und wegen eines gescheiterten Kletterversuchs Jamestons, war er ohnehin schon so gut wie gefangen. Die anderen hievten mit Mühen die Spitzhacken hoch und schafften es tatsächlich, ein Loch in die Holzbretter zu reißen. Doch dabei fiel Brewster leider auch hinab und zerdepperte damit das letzte Fünkchen Licht. Kahled vergrößerte stetig die Öffnung in dem diesmal ironischweise stabilen Holz. Die beiden unteren Charaktere wurde währenddessen schon deutlich von dem Schatten drangsaliert und nur mithilfe einiger weniger Streichhölzer konnte dieser mehr oder weniger in seine Schranken gewiesen werden. Doch als die Zeitspanne mit der kleinen Flamme verstrich (passenderweise auch bei uns mit Streichhölzern dargestellt), blickten beide ihrem sicheren Ende entgegen.

Nun hatte es Kahled bis nach draußen geschafft und dachte aber nicht daran, seinen ursprünglichen Plan, alle Amerikaner zu töten, komplett aufzugeben. Er rammte die Spitzhacke in die Hand des knapp am Rande des Abgrund baumelnden Maple, der fluchend und schreiend in seinen Tod stürzte. Kahled beugte sich über die Öffnung, spuckte auf die kreischenden Überreste seiner "Kollegen" und schnaubte verächtlich: "Das war wohl euer Amerikanischer Traum ...". Ein Wort: Episch.

Fazit:

Das Abenteuer war sehr gelungen, und ich habe großflächig positives Feedback bekommen. Mir selber sind einige Kleinigkeiten aufgefallen, die zumindest bei uns für Probleme gesorgt haben oder die optimaler hätten sein können.

- Die Information, wer von den SCs raucht, hätte ich mir persönlich gerne auf den Bögen eingeflochten gewusst (das ist relevant für die Frage nach Feuer). Denn da sich meine Spieler vorher eindringlich mit ihren SCs befasst hatten, war es im Endeffekt etwas plump, sagen zu müssen: "Achja, du bist Raucher ...". Aber das ist nun wirklich eine Kleinigkeit (die ich im Vorfeld natürlich auch hätte ausmerzen können).

- Die Hintergrundgeschichten, wer zu wem wie steht, hat zwar außerordentlich gut funktioniert, dafür haben die Geheimnisse zumindest bei meinen Spielern so gar keinen Anklang gefunden. Mein Brewster hat sein Verhalten, warum er nicht von seinem Wissen erzählt hat, übrigens so gerechtfertigt, dass er meinte, er sei eher schüchtern, würde nichts hinterfragen und hätte die Infos über Kahled deshalb eher für sich behalten. Das Geheimnis mit den Briefen schien zu wenig mit der heiklen Situation zu tun gehabt zu haben, als dass es hätte angesprochen werden können.

- Luxus wäre natürlich auch gewesen, Fotos für die Charaktere zu haben, doch mit etwas google-fu ließ sich auch dafür schnell Abhilfe schaffen.

- Das fehlende Licht erschwert, selbstverständlich, Würfelwürfe und das Lesen vom Charakterbogen. Doch dafür kann natürlich der Autor nichts. Nur sollte man wirklich versuchen, die Charaktere schon min. 1 Woche vorher auszuteilen, damit die Spieler sich mit jenen bereits vertraut machen können. Auch Namensschilder können eine große Hilfe sein.

Davon abgesehen hatten wir sehr unterhaltsame zwei Stunden. Das Abenteuer war sehr kurz, atmosphärisch und lässt sich ideal in eine Ägyptenkampagne einbauen, da es einfach vom Hintergrund nicht zu speziell ist und gut anpassbar daherkommt. Die zusätzlichen Elemente machen es auf jedenfall zu einem spaßigen Erlebnis und die Vorbereitungszeit ist erfreulicherweise sehr gering. Ich würde jedem, der eine Ägyptenkampagne plant, wirklich empfehlen einen Blick auf das Abenteuer zu werfen, denn dessen Einzigartigkeit und die Tatsache, dass es für lau zum Download bereitsteht, machen es auf jedenfall zu einer guten Alternative zu anderen Publikationen.