

# Spielbericht: Begraben!

*von Tzunkilord*

Begraben! ist die bis dato beste nichtoffizielle Veröffentlichung die ich geleitet habe. Der Grund dafür ist einfach: Dieses Abenteuer hat Stimmung en masse!

Gespielt habe ich dieses Abenteuer als One-Shot mit 3 Spielern in einer einsamen Hütte mitten im Wald (unser üblicher Spielort). Da ich keinen vierten Spieler aufreiben konnte wurde Clark Maple von mir übernommen und später für die Story geopfert. Mir war klar, dass das Abenteuer kurz sein würde, darum habe ich es etwas ausgeschmückt. Zum einen habe ich mit Hilfe des Cthulhu Ägypten Buches ein sich windendes Pulp-Grab erschaffen, welches wir während es Erkundens nach und nach zusammengefügt haben. Zum anderen habe ich tatsächlich die Ruhestätte eines längst vergessenen Herrschers in der Kammer plaziert. Dies war zwar nicht das Grab des schwarzen Pharaos, aber das eines ähnlich üblen Gesellen, welcher in meinem Fall die lebendige Dunkelheit repräsentierte. Schon als ich die SC verteilte (wohlgemerkt in Einzelgesprächen) spürte ich, dass meine Spieler ganz heiß auf dieses Abenteuer und ihre persönlichen Aufgaben waren. Besonders Kahleds Spieler war mehr als bereit es seinen "amerikanischen Gutsherren" heimzuzahlen^^

Nun zum Verlauf des Abenteuers:

Alles begann friedlich in der brütenden Mittagssonne Ägyptens. Die SC warteten die Mittagshitze ab um während der Arbeit nicht zu schmelzen. Diesen Teil nutzten Alle um sich besser kennen zu lernen. Vor allem Kahled zeigte sich hierbei stark unterwürfig. Er sprach alle Weißen stets mit Meister oder Efendi an un buckelte vor ihnen, wohl wissend, dass er sie bald alle töten würde. Als die Arbeiten dann schließlich begannen kam es zum frühen spielerischen Höhepunkt des Abenteuers. Vorweg: In unserer einsamen Waldhütte haben wir kein elektrisches Licht, alles wird mit Kerzen ausgeleuchtet, eine ideale Voraussetzung für die folgenden Ereignisse. Nach dem missglückten Attentat löschte ich alle Kerzen und es war plötzlich stockfinster. Danach folgte Rollenspiel vom allerfeinsten, samt jämmerlichen Hilferufen, falschen Anschuldigungen, blindem Tasten und spontanen Schmerzensschreien^^ Irgendwann kramte dann Jameston endlich seine Zündhölzer hervor (ich hatte ihm auf den Bogen geschrieben, dass er Raucher ist) und brachte Licht ins Dunkel, fand die intakte Lampe und entzündete diese. Den Rest des Abenteuers spielten wir dann limitiertem Licht, was für massive Gruselstimmung sorgte.

Den SC ging es soweit gut, doch Maple hatte einen offenen Bruch und ein Trauma. Bis auf die SC, Maple, Aman und Tamer waren alle tot. Kurz darauf bemerkte Jameston, dass es einen Luftzug gab. Alle schöpften neue Hoffnung und machten sich bereit dem Lüftchen zu folgen (währenddessen glotzte mich Kahleds Spieler dauernd an, nach dem Motto: Was ist da bitte schief gelaufen!). Maple schrie und zeterte, denn er wollte nicht zurückgelassen werden. Brewster überlegt auch fast den Mann zu tragen, doch man beschloss, dass es sinnvoller wäre ohne Maple voranzugehen und diesen dann zu holen, sobald man einen Ausgang finden würde.

Im ersten Raum entdeckte Kahled die blutige Schrift an der Wand und schrie seine Kameraden voller Entsetzen an (der Schocker des Abends ). In der nächsten Kammer folgte dann die erste Begegnung mit den Schatten und Aman verlor zuerst seine Hand und dann sein Leben. Die Gruppe war völlig am ausrasten, doch man merkte schnell, dass Licht für Sicherheit sorgte. Brewster las währenddessen so viele Hieroglyphen wie möglich, dadurch konnte ich die Gruppe Häppchenweise

mit schauerigen Infos über den hier Begrabenen versorgen. Als dann im nächsten Raum auch noch Tamer starb schien alles verloren. Besonders Kahled lies seinen Gefühlen freien Lauf und beschimpfte Brewster und Jameston aufs Übelste, ohne jedoch seine Schuld an der Sprengung zu gestehen. Jameston gelang es dann aber den Araber zu beruhigen und die Drei machten sich auf in die nächste Kammer. In den folgenden Räumen wurde v.a. Stimmung aufgebaut. Zerkratzte Bilder an den Wänden, seltsame Texte an den Stelen und die unheimliche Präsenz des Schattens sorgten für ein gepflegtes Gruseln. Der Höhepunkt war dann die Entdeckung der echten Grabkammer. Das Licht neigte sich langsam dem Ende entgegen und die Schatten spielten in diesem Raum wie verrückt. Brewster las Grausames von den Wänden ab und Jameston öffnete den goldenen Sarkophag. Die Gruppe steigerte sich voll in diesen Teil der Geschichte hinein, ein weiterer spielerischer Höhepunkt.

Der letzte Raum war dann schließlich ein Sackgasse. Alles schien verloren, bis die SC endlich den Schacht über sich bemerkten. Hier nahm nun das Schicksal seinen Lauf. Kahled konnte Brewster und Jameston davon überzeugen, dass er die besten Chancen hätte hinauf zu klettern, um dann Seile vom Lager zu holen. Die Amerikaner stimmten zu und besiegelten somit ihren Untergang. Kahled gelang es dann auch den Schacht empor zu klettern. Mittels Orientierung gelangte er dann auch zurück zum Camp und besorgte eine Lampe, Seil und Dynamit. Mit einem der Kamele des Ausgrabungsteams ritt er zurück zum Schacht. Als die Amerikaner Kahled sahen jubelten sie, da ihr Lampenöl beinahe aus war und die Dunkelheit am Rande des Lichtscheins hungrig auf sie wartete. Kahled lies zunächst die Lampe herab, was Brewster und Jameston auch gut hießen. Dann sprach Kahled davon das Seil befestigen zu wollen und zog es nochmals weg. Nachdem er das Seil zurück hatte begann er damit die beiden Archäologen zu beschimpfen und gestand, dass der Einsturz sein Verdienst war. Die Amis waren sprachlos! Danach entzündete Kahled die Stange Dynamit und ließ sie auf halbe Höhe des Schachtes herab. Bei der darauf folgenden Explosion sackte der Schacht in sich zusammen und Brewster und Jameston waren gefangen, aber dieses Mal ohne eine Chance auf eine Entrinnen. In ihren letzten Bestrebungen dem Tod zu entkommen befassten sie sich nochmals mit den Schriften an den Wänden, um eine Möglichkeit zu finden die Dunkelheit zu besiegen, doch vergebens...

Damit endete ein genialer Rollenspielabend und was soll ich sagen, meine Spieler waren erst einmal baff! Das Ende hatte es nochmals in sich, wurde jedoch sofort als episch/filmreif gefeiert. Mein Fazit ist ähnlich: Dank supercooler Spielmechaniken (Echtheit durch Echtzeit, absolute Dunkelheit), einer klassischen Story und einem markerschütternden Ende erwies sich Begraben! als absoluter Spaßgarant. Was will man mehr Hiermit auch ein großes Dankeschön an den Autor für seine kreativen Ideen! Allen anderen kann ich nur empfehlen diesem Szenario eine Chance zu geben, es lohnt sich.