How to be a Hero

AUFRUHR IM ALTEN ÄGYPTEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. Oktober 2026





INHALT

Aufruhr im alten Ägypten 3
- Allgemeines 3
- Vorbereitung 3
- Regeln 3
- Misstrauen 3
- Hintergrund 4
- Zeitmanagement 4
- Das Abenteuer 4
- Ziel 4
- Charaktererstellung 4
- Das Ziel erreichen 6
- NPCs 7
- Objekte & Konstruktionen 9
- Ablauf 10
- Einleitung 10
- Freies Spiel 11
- Das Gift brauen 15
- Das Attentat 16
- Ende 24
- Zusatzmaterialien 24
- Das Giftrezept 24
- Der Plan zur Ablenkung 24
- Rätsel zum Grab 25
- Mumifizierung fehlgeschlagen! 25
- Der Palastplan 25
- Anmerkungen 25

AUFRUHR IM ALTEN ÄGYPTEN

IN BEARBEITUNG! Weitere Informationen

Dieses Abenteuer soll zwar möglichst exakt auf die Gegebenheiten dieser Zeit aufbauen, jedoch sind für den Verlauf der Geschichte Personen, Fakten und Ereignisse verändert oder frei erfunden worden.

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

Allgemeines

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Ägypten
- **Wann spielt das Abenteuer?**: ca. 200 v. Chr.
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: How to be a Hero Regelwerk
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: 3 bis 6 Spieler
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: Mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler**: Mittel
- **Spieldauer**: 6 bis 8 Stunden (1-2 Abende)

Vorbereitung

Vorbereitungen werden bald hinzugefügt

Regeln

Das Abenteuer wird grundsätzlich dem Standard How to be a Hero Regelwerk gespielt.

Misstrauen

Während die Spieler im Palast herumlaufen, werden die Wachen & Angestellten immer misstrauischer. Um diess zu simulieren, empfehle ich, dass jedes Mal das Level an Misstrauen um 5% erhöht wird (Startwert 0%), wenn Spieler außerhalb ihrer Zelle einer Wache begegnen. Bei bestimmten Leveln von Misstrauen ändern die Wachen ihre Verhaltensweisen, wie hier beschrieben. Selbstverständlich kann der Spielleiter je nach Situation mehr oder weniger Misstrauen vergeben.

Hintergrund

Die Geschichte setzt in der altägyptischen Neuzeit ein. In der unteren Mittelschicht des Volkes lebten die Abenteurer unter dem amtierenden Pharao [Name fehlt] und führen ein eigentlich langweiliges Leben. Doch jetzt wo dessen Ableben schon einige Monde zurück liegt, drängt sich der Bruder des eigentlichen Nachfolgers an die Spitze der ägyptischen Hierachie. Sollte dies gelingen, geht das Land mit seinen Heiligtümern unter, soviel steht fest.

Zeitmanagement

Das Abenteuer verläuft nach einer festgelegten Zeitachse. Dabei starten die Spieler zur 6. Tagstunde (12 Uhr) und spielen maximal bis zur 3. Nachtstunde (20 Uhr) des Tages. Dieser Zeitverlauf kann ungefähr parallel zur realen Zeit ablaufen, jedoch sollte die Zeit zum dramatischen Effekt gegen Ende des Abenteuers gestreckt oder gerafft werden (*Falls die Spieler zum Beispiel kurz vor der Umsetzung eines guten Plans stehen und die Zeit neigt sich gegen Ende, ist es empfehlenswert, um den Spielspaß zu steigern, ein Auge zu zu drücken!*).

Das Abenteuer

Ziel

Ziel dieses Abenteuers ist es, die Ernennung des bösen Pharaos zu verhindern.

Charaktererstellung

Grundsätzlich werden Charaktere nach den normalen How to be a Hero Regelwerk erstellt. Allerdings gibt es einige Besonderheiten zu beachten.

Berufe

Zu Beginn muss sich jeder Spieler einen Beruf aussuchen. Dabei kann er entweder aus dieser Liste wählen oder mit dem Spielleiter eigene Berufe absprechen. Diese müssen jedoch passend zur ägyptischen Bevölkerung sein. Des Weiteren ist zu beachten, dass manche Berufe standardmäßig nur von bestimmten Geschlechtern ausgeführt wurden.

- Lehrer
- Schreiber
- Architekt
- Bauer
- Künstler
- Schiffahrer
- Soldat

Lehrer

```
Als Lehrer bringst du täglich ägyptischen Kindern, welche ab dem Alter von 5-10 Jahren
für 4 Jahre unterrichtet werden, das Lesen und schreiben, sowie mathematisches und
```

```
astronomisches Wissen näher.
```

- **Wert-Veränderung:** Ein Wert der Gruppe Wissen/ Soziales um 30 erhöhen oder zwei Werte in diesen Gruppen um 15 erhöhen.
- **Inventar:** Der Spieler erhält einen hölzernen Stab und ein Buch mit literarischen Werken.
- **Vorgeschlagene Vorteile:** Aufmerksamkeit, Ausgezeichnetes Kurzzeitgedächtnis
- **Vorgeschlagene Nachteile:** Besserwisser, Bestimmer

Schreiber

```
Als Schreiber ist es deine Aufgabe allerhand Geschichten, Erzählungen und was das Volk sonst gesichert haben möchte zu notieren. Dabei bist du dir sicher, dass keiner ein so schönes Hieroglyphen-Schriftbild hat wie du, selbst wenn du nicht für offizielle Aufgaben in Betracht gezogen wurdest.
```

- **Wert-Veränderung:** Ein Wert der Gruppe Handeln um 30 erhöhen (zum Beruf passend) oder jeweils einen Wert der Gruppe Wissen und Handeln um 15 erhöhen.
- **Inventar:** Der Spieler erhält einen Griffel aus Schilfrohr, ein Wassertöpfchen, eine Palette mit roter und schwarzer Farbe und mehrere Ellen wertvollen Papyrus.
- **Vorgeschlagene Vorteile:** Künstlerische Begabung, Ausgezeichnetes Kurzzeitgedächtnis
- **Vorgeschlagene Nachteile:** "Kleinste Fehler korrigieren", Höchnäsig

Architekt

```
Als Architekt bist du ein angesehener Mensch in deinem Umfeld. Zwar wurden unter deiner Leitung noch keine Pyramiden gebaut, aber du bist guter Dinge, dass es dazu eines Tages noch kommt. Solange musst du dich mit kleineren Aufträgen in der Stadt begnügen.
```

- **Wert-Veränderung:** Ein Wert der Gruppe Wissen um 30 erhöhen (Zum Beruf passend) oder jeweils ein Wert der Gruppe Wissen und Handeln um 15 erhöht.
- **Inventar:** Der Spieler erhält eine Zeichenhilfe und Baupläne des Palastes.
- **Vorgeschlagene Vorteile:** Perfektes Augenmaß, Ausgezeichnete Orientierung
- **Vorgeschlagene Nachteile:** Zerstreut, Extrem genau

Bauer

```
Als Bauer lebst du in Abhängigkeit zum großen Fluss, dem Nil. Die Jahreszeit der jährlichen Überschwemmung ist dabei sehr wichtig, denn ohne diese bleibt auch die Ernte aus. Allerdings haben deine Opfer die Götter milde gestimmt und zusammen mit deinen soliden astronomischen Grundkenntnissen fielen die letzten Ernten außerordentlich gut aus.
```

- **Wert-Veränderung:** Ein Wert der Gruppe Handeln um 30 erhöht oder jeweils ein Wert der Gruppe Wissen und Handeln um 15 erhöht.
- **Inventar:** Der Spieler erhält eine Sichel und eine Holztafel mit Notizen über den Mond- und Sonnenzyklus.
- **Vorgeschlagene Vorteile:** Hohe Ausdauer, Gottesgnade
- **Vorgeschlagene Nachteile:** Extrem abergläubig, Unsicher

Künstler

```
Als Künstler widmest du dich voll und ganz deiner Leidenschaft: Dem Erschaffen von Gemälden/Gefäßen/Texten mit einer noch nicht dagewesenen Schönheit. Zwar verkaufst du
```

```
diese noch auf der Straße, während du eigentlich als Arbeiter für den Bau neuer Tempel
eingeteilt bist, aber das kann sich ja noch ändern.
```

- **Wert-Veränderung:** Ein Wert der Gruppe Handeln um 30 erhöht (Zum Beruf passend) oder jeweils ein Wert der Gruppe Wissen und Handeln um 15 erhöht.
- **Inventar:** Der Spieler erhält ein Arbeitswerkzeug seiner Wahl, sowie die Möglichkeit jemanden zu kontaktieren, der angeblich ein hohes Tier in der Regierung ist.
- **Vorgeschlagene Vorteile:** Spontanität, Lokale Berümtheit
- **Vorgeschlagene Nachteile:** Überheblich, Extrem introvertiert

Schifffahrer

```
Als Schifffahrer ist es deine Aufgabe, Güter und Truppen in ferne Gebiete und zurück zu
transportieren. Dazu musst du die Gewässer und dein Boot besser kennen, als dein eigenes
Zuhause. Doch trotzdem verlief nicht deine ganze Karriere so wie gewünscht.
```

- **Wert-Veränderung:** Ein Wert der Gruppe Handeln um 30 erhöht (Zum Beruf passend) oder jeweils ein Wert der Gruppe Wissen und Handeln um 15 erhöht.
- **Inventar:** Der Spieler erhält eine Flüssekarte, sowie ein kleines sichelförmiges Boot im Hafen der Stadt.
- **Vorgeschlagene Vorteile:** Sehr geschickt, "Strahlt Autorität aus"
- **Vorgeschlagene Nachteile:** Traumatisiert, Extrem abergläubig

Soldat

```
Als Soldat stehst du im Dienst deines Landes Ägypten und unterwirfst dich den Befehlen
deines Pharaos - eigentlich. In letzter Zeit ist dir das ganze etwas zu viel geworden,
vor Allem weil du seit Jahren nur einen der untersten Soldatenränge erreicht hast.
```

- **Wert-Veränderung:** Ein Wert der Gruppe Handeln um 30 erhöht (Zum Beruf passend) oder zwei Werte der Gruppe jeweils Handeln um 15 erhöht.
- **Inventar:** Der Spieler erhält ein Schwert und Soldaten-Bekleidung.
- **Vorgeschlagene Vorteile:** Lokale Berümtheit, "Strahlt Autorität aus"
- **Vorgeschlagene Nachteile:** Traumatisiert, Überheblich

Straftat

Des Weiteren muss sich jeder Spieler eine Straftat überlegen, die er vor Beginn des Abenteuers begangen hat. Wichtig ist dabei, dass kein Spieler vor größeren Taten zurückschreckt, aus Angst vor der dazugehörigen Strafe (*Alle werden gleich bestraft').*

Das Ziel erreichen

Hier wird erklärt, wie die Spieler das Abenteuer erfolgreich abschließen könnten (Beispiel):

1. Badesalz aus dem königlichen Badezimmer holen.
2. Schlange in Nebenraum der Küche finden, Gift extrahieren in Fiole, welche aus Schreibzimmer geholt wurde.
3. Schilf von der Pflanze am Eingangsbereich abschneiden.
4. Durch Zimmer des alten Pharaos in eine ehemalige Grabstätte gelangen, Knochen aus dem falsch mumifizierten Körper entnehmen.
5. Über Palastwand klettern und so Zugang zur Küche verschaffen.
6. Wasser schöpfen und dort die Zutaten zusammenbrauen.

7. Gift in Fiole füllen.
8. Tür der wahren Künstlers von außen verriegeln.
9. Seinen Text klauen.
10. Hinter der Bühne Kostüme klauen.
11. Ein Teil der Gruppe tritt auf, während ein bis zwei Personen das Gift in den Becher des Königs träufeln.

NPCs

Hier befindet sich eine Liste von Charakteren, welche in verschiedenen Situationen vorkommen können und welche der Spielleiter auch unabhängig von bestimmten Ereignissen benutzen kann, um die Geschichte individuell zu gestalten.

Erklärung

Jeder Charakter ist nach folgendem Muster erklärt:

Allgemeines

Hier sind ein paar grundlegende Informationen über den Charakter zusammengefasst.

Statur	-------
Haare	-------
Geschlecht	-------
Meinung über den Pharao	-------
Inventar	-------

Situationen

Die folgenden Situationen können diesen NPC beinhalten. Hier sind jeweils ein Beispieltext, sowie Informationen, die der NPC geben kann, aufgelistet. Dabei sind Monologe und Dialoge zu unterscheiden.

- Monologe sind ein vorgeschriebener Text, welchen der NPC ohne sich unterbrechen zu lassen spricht.
- Dialoge sind Sammlungen von Informationen, welche der NPC in einem Gespräch offenbaren kann (manchmal nur unter bestimmten Bedingungen).

Prinzessin von Ägypten

Allgemeines

Statur	Dünn, mittelgroß
Haare	Zottelig, schwarz, schulterlang
Geschlecht	Weiblich
Meinung über den Pharao	Sehr negativ
Inventar	Gold, eine Schachtel mit Armreifen

Situationen

Gespräch im Garten

Helfende Wache

Allgemeines

Statur	Korpulent
Haare	kurz, hellbraun
Geschlecht	Männlich
Meinung über den Pharao	Unsicher
Inventar	Nichts

Dialog

- Die Spieler sind ihr unbekannt
- Gespannt, was die Ernennung bringt
- Lässt Unmut erkennen, auf Grund der Entscheidung, dass ihr älterer Bruder Pharao wird.

Falls die Spieler mit einer Probe Vertrauen gewinnen:

- Fragt die Spieler, ob sie Künstler sein und ob sie Bekanntschaft mit dem anderen Künstler schließen mögen.

Situationen

Unterwasserversteck

Die Spieler erblicken Luftblasen, welche an einer Stelle aus dem Becken aufsteigen

Nach circa 30 Sekunden taucht er schwer atmend aus dem Wasser auf und reißt seine Hände nach oben

Monolog

```
Bitte, ich ergebe mich!!! Lassen sie mich am Leben es war mein Feh.... Oh, wer seid ihr denn?!
```

Dialog

- Verbot für diesen Bereich
- Soll angeblich die Prinzessin ausgespannt haben
- Ob man ihm ein Trockentuch reichen kann

Falls die Spieler mit einer Probe Vertrauen gewinnen:

- Er hat gehört, dass heute Abend Schlange als Delikatesse serviert werden soll. Die Schlangen werden lebendig in einem Raum in Nähe der Küche aufbewahrt.

Nach dem Gespräch verzieht er sich hastig in einen Nebenraum, wobei sein Tuch ein bisschen zu weit runter rutscht

Wache

Dies ist ein beispielhafter Wachen-NPC

Allgemeines

Statur	groß, gut gebaut
Haare	verschieden
Geschlecht	Männlich
Meinung über den Pharao	Sehr positiv
Inventar	Dolch

Misstrauens-Level

Ab 30%

Proben, welche Wachen überzeugen sollen, sind um 10 erschwert.

Ab 50%

Wachen werden aufmerksam, sobald die Spieler in die Nähe kommen. Solange die Wachen nicht überrumpelt werden, greifen sie immer zuerst an.

Ab 70%

Wachen befehlen den Spielern, sich aus dem Palast hinaus zu begeben und gucken ihnen hinterher, bis diese außer Sichtweite sind.

Ab 100%

Alle Wachen greifen die Spieler bei Sichtung an.

Situationen

Objekte & Konstruktionen

Die mysteriöse Schatulle

Dieses Objekt wird den Spielern zu Beginn ausgehändigt und es leitet Sie durch das Abenteuer.

Äußeres

Ein Konstrukt mit den Maßen einer Sprühdose, an beiden Seiten befinden sich Schlitze, welche von Metallklappen verdekct sind und oben drauf befindet sich ein grüner Edelstein.

Funktionalität

Falls die Spieler auf ihrer Suche lange keinen Erfolg haben, leuchtet der Stein, wenn sie sich einer Zutat nähern.

1. Hinweis

Sobald sich die Spieler aus der Zelle befreit haben.

```
Plötzlich, ohne dass ihr euch erinnern könnt, etwas getan zu haben, fängt der kleine
Apperat an zu klicken und ihr hört Zahnräder rattern. Langsam schiebt sich ein Spalt an
der Seite auf und ein zusammengerolllter Papyrus fällt auf den Boden.
```

Den Spielern wird das Giftrezept ausgehändigt.

2. Hinweis

Direkt nachdem der Brauprozess abgeschlossen ist (oder die Spieler aus Zeitgründen fortahren wollen).

```
Sobald alle Schritte erfüllt wurden, fängt der Stein auf dem merkwrdigen Apperaten an
grell zu leuchten und ihr hört das bekannte Rattern und Klicken. Auf der anderen Seite
der Schatulle öffnet sich ein weiteres Wach und ein zweiter Papyrus fällt in eure Hände.
```

Den Spielern wird der Plan zur Ablenkung ausgehändigt.

Ablauf

Zu Beginn erhalten die Spieler eine Botschaft, welche sich als eine Einladung in den Palast herausstellt. Hier empfängt sie die Tochter des ehemaligen Pharaos, welche die Abenteurer über den Sachverhalt aufkärt und sie bittet, den bösen Bruder zu beseitigen. Ab jetzt können sich die Spieler frei durch den Palast bewegen und müssen eine Möglichkeit finden, ihre Mission zu erledigen.

Einleitung

Prolog

```
Ägypten vor ca. 2200 Jahren - Die Spieler leben in einer der außergewöhnlichsten
Kulturen, die unser Planet beherbergt hat. Seit Jahrtausenden haben ihre Ahnen mit weit
entwickelten Fähigkeiten in Mathematik, Kunst, Handwerk, Landwirtschaft und vielem mehr
eine Kultur geschaffen, welche von Bauwerken und Skulpturen unfassbarer Größe, sowie
tausenden Niederschriften auf Papyrus und Steintafeln belegt wird. Eine Reihe von
Herrschern regierte Ägypten durch Höhen und Tiefen. Doch vor einigen Wochen traf die
Bevölkerung Ägyptens ein starker Schlag. Der ehemalige Pharao [Name] verstarb. Doch schon
am heutigen Abend wird ein neuer Pharao ernannt werden, einer der Söhne des Verstorbenen.
Doch leider fiel die Wahl auf den als grausamen Menschen bekannten älteren der beiden
Brüder. Ihr seid euch sicher, dass dieser Ägypten in einen Abgrund führen wird. Als wäre
das nicht genug Unheil gewesen, jetzt wurdet ihr auch noch verhaftet, und das am Tag der
Ernennungszeremonie. Jetzt dürft ihr diesen Tag also in einer Zelle im Keller des
Palastes verbringen.
```

Die Begegnung mit dem Nachbar

```
Nachdem ihr euch ein wenig kennen gelernt habt, hört ihr plötzlich einen dumpfen Schlag
von der neben euch liegenden Zelle. Auf ein Stöhnen folt die zittrige Stimme eines
Mannes.
```

Monolog

```
Hallo, hört ihr mich?...Ich höre, dass ihr kluge Köpfe seid. Schon heute soll der neue
Pharao ernannt werden und ihr wisst sicherlich, was das für grausame Folgen haben wird.
Ich selbst bin bei meinem Versuch ihn zu stoppen gescheitert, sodass ich nun meine
letzten Stunden in dieser Zelle verbringe. Doch ihr, ihr seid die richtigen für diese
Aufgabe. Kommt irgendwie aus diesem Gefängnis heraus und nehmt dies mit euch. (Krächzend)
Bitte!
```

In diesem Moment wird etwas durch ein Loch in der Zellenwand hindurchgeschoben. Die Spieler erhalten Die mysteriöse Schatulle.

```
Daraufhin hört ihr einen weiteren dumpfen Schlag und Stille.
```

Freies Spiel

Ab diesem Zeitpunkt wird das Abenteuer nicht mehr durch eine chronologische Reihenfolge, sondern durch Zeit und Ort des Geschehens bestimmt. Das bedeutet, dass der Spielleiter am besten immer die Karte des Palastes, sowie den Zeitstrahl mit Erläuterungen bereit hält. Trotzdem sind bestimmte Elemente der Geschichte fest verankert, was darauf folgend erläutert wird.

Zeit

- **6. Tagstunde:** Die Spieler starten mit der Erkundung.
- **11. Tagstunde:** Berühmte Tänzer, Schreiber und andere Gelehrte treffen in großer Zahl ein.
- **2. Nachtstunde** Beginn der Zeremonie.
- **3. Nachtstunde:** Die offizielle Ernennung des Pharaos findet statt. Falls den Spielern bis zu diesem Zeitpunkt kein erfolgreiches Attentat gelungen ist, ist das Abenteuer gescheitert.

Orte

- Haupteingang
- Baderaum
- Vorraum zum Baderaum
- Zimmer des Pharao
- Aufenthaltsraum
- Zimmer der Prinzessin
- Truppenraum
- Innenhof
- Bibliothek
- Grabstätte
- Küche
- Vorratskammer
- Festsaal
- Keller
- Raum hinter der Bühne

Haupteingang

Aussehen

- Eingang in den Palast
- Treppe in den Keller
- Treppe ins Obergeschoss
- Abgegrenzte Beete in allen Ecken (Schilfrohr)

Besonderheiten & Interaktionen

- Ab 11. Tagstunde sind die beiden Treppen bewacht, damit keiner der Gäste in andere Etagen vordringt.

Baderaum

Aussehen

- Riesiges Bad
- Große, offene Fenster

- Seitliche Tür zum Truppenraum

Besonderheiten & Interaktionen

- Die Spieler treffen eine freundliche Wache.

Vorraum zum Baderaum

Aussehen

- Kleine Kammer
- Zwei Stühle mit Wachen

Besonderheiten & Interaktionen

- Eine der Wachen schläft, außer die andere Wache weckt sie (falls jemand offensichtlich auf sie zu kommt).
- Falls jemand eintreten möchte, schicken ihn die Waffen weg.
- Wenn eine Wache umgebracht oder als Geisel genommen wird, lässt die andere sie passieren.

Zimmer des Pharao

Aussehen

- Ein leeres Bett
- Einige Bücher
- Recht geräumig
- Viele Sachen werden inzwischen dort gelagert
- An einer Wand eine komplexe Apperatur, welche mit einem Tuch bedeckt ist

Besonderheiten & Interaktionen

- Die Apperatur ist ein Türschloss.
- 7 Hebel & ein Zugmechanismus zum Bestätigen.
- Mit mindestens zwei bestandenen Proben kann der Spielleiter es erlauben, dass der Mechanismus entschlüsselt oder verändert wird.
- Falls eine falsche Kombination eingegeben wird, erhält einer der Spieler, die direkt vor dem Apperat stehen (falls das jemand tut) 5W10+10 Schaden.

Aufenthaltsraum

Aussehen

- Weitläufig
- Sitzgelegenheiten
- Tür zum Innenhof

Besonderheiten & Interaktionen

- Auf einer der Sitzgelegenheiten liegt ein Brief.

Zimmer der Prinzessin

Aussehen

- Großes Bett in der Mitte des Raums
- Eine Harfe steht in der Ecke
- Großer abgeschlossener Schrank

Besonderheiten & Interaktionen

- In dem Schrank findet sich Badesalz, dieser kann entweder mit Gewalt oder Geschick geöffnet werden.

Truppenraum

Aussehen

- Düster
- Eng aneinandergereihte Betten
- Wenig persönlicher Stauraum (kleine Kommoden)
- 3 Wachen sitzen auf ihren Betten

Besonderheiten & Interaktionen

- In einer der Kommoden liegt eine Fiole mit Schlangengift.
- Mit vielen geschafften sozialen Proben können sie die Wachen überzeugen, es ihnen zu überlassen.

Innenhof

Aussehen

- Bepflanzt
- Einige Löcher im Boden lassen einen Blick in den Festsaal zu (abgezäunt)
- Großer Springbrunnen in der Mitte
- Außenrum einige Tongefäße

Besonderheiten & Interaktionen

- Die Prinzesin kommt gelegentlich hier vorbei.
- Kann angesprochen werden.

Bibliothek

Aussehen

- Regale voller gebundenm Papyrus & Holztafeln
- Duster im Vergleich zum Rest des Palastes
- Niemand zu stehen
- Stille

Besonderheiten & Interaktionen

- Entweder durch eine Probe mit einem entsprechenden Skill oder durch den Rat einer Person kann man Aufzeichnungen über einen Geheimgang zur Grabanlage finden.
- Bei einer zweiten aufmerksamen Person findet man direkt die Hinweise für den Verschlussmechanismus.

Grabstätte

Aussehen

- Sarg auf Podest in der Mitte
- Viele goldene Grabbeigaben
- An Wänden stehen Weißheiten geschrieben
- Spieler werden ehrfürchtig

Besonderheiten & Interaktionen

- Beim Öffnen des Sarges schießt eine Pfeilspitze durch den Raum (Der Spieler muss ausweichen, sonst 3W10 Schaden).
- Beim Herausgehen aktiviert die Druckplatte eine Wand, welche droht den Ausgang zu verschließen (Solange die Spieler sich beeilen, schaffen sie es an ihr vorbei zu kommen).

Küche

Aussehen

- Einige steinerne Tresen, auf welchen verschiedene Speisen zubereitet werden
- Zwei Personen

Besonderheiten & Interaktionen

- Der Küchenchef verschwindet regelmäßig für 2-3 Minuten im Nebenraum (Vorratskammer)
- Die Küchenhilfe arbeitet am Verfeinern der Vorspeise

Vorratskammer

Aussehen

- Schmaler Raum
- Regale auf beiden Seiten
- Alle Art Speisen (sollten die Spieler etwas nicht zu außergewöhnliches suchen, finden sie es)
- Auf der rechten Seite steht eine Kiste, welche mit Schlangen beschriftet ist.

Besonderheiten & Interaktionen

- Der Küchenchef betrit regelmäßig für 2-3 Minuten den Raum und kramt in Regalen.
- Die Schlangen probieren aus der Kiste zu kommen, sollte diese länger als 30 Sekunden geöffnet werden, schafft es eine.
- Wenn möglich greifen sie die Spieler an (1W100<40, dann 2W10 Schaden pro Stunde für 5 Stunden oder bis ein Gegengift gefunden wurde).
- Selbstverständlich können die Spieler durch geschicktes Handeln die Chance, dass sie gebissen werden verringern oder ganz vermeiden.

Festsaal

Aussehen

- Großer, prunktvoller Saal
- Mehrere Tische durch den Raum verteilt
- Ein Tisch zentral und golden
- Vorne ein Podest mit Türen links und rechts

Besonderheiten & Interaktionen

- Ab der 11. Tagstunde treffen hier immer mehr Gelehrte und Berühmte ein.
- Der Pharao selbst gesellt sich zu ihnen mit drei seiner Wachen ab der 12. Tagstunde.
- Regelmäßig treten neue Künstler, Sänger und Tänzer auf.

Keller

Aussehen

- Düster & Vernachlässigt
- Drei Zellen schmücken den Raum.

- Diese besitzen Türen aus Holz. Neben ihnen gibt es ein kleines Fenster mit Gittern auf den Gang
- Eine Wache bewacht die Zellen mit ihren Insaßen.

Besonderheiten & Interaktionen

- Die Wache schreitet regelmäßig den Gang auf und ab.

Raum hinter der Bühne

Aussehen

- Es stehen einige verschlossene Schränke herum.
- Schlösser knacken o.Ä., um Kostüme zu finden.
- Zwei Türen führen auf die Bühne.

Besonderheiten & Interaktionen

- Eine Wache steht im Raum und überwacht das Geschehen.
- Regelmäßig verlassen Künstler aller Art den Raum und kommen hinein.
- Kurz vor der Ernennung werden sie auf die Bühne geschickt. Jetzt kommt es zum Attentat.

Das Gift brauen

Die Spieler haben zu Beginn das Rezept erhalten, um ein gefährliches Gift zu schaffen. Bei jeder Zutat, die sie beim Brauvorgang hinzufügen, verändert sich eine Eigenschaft der Flüssigkeit. Dabei ist die Reihenfolge unwichtig.

Das Gift:

```
Wie beschrieben tröpfelt ihr das Gift in die Flüssigkeit. Sobald das Gift das Wasser berührt, bildet ihr euch ein, dass ein grüner Blitz von der Fiole in das Gefäß zuckt.
```

Der Schilf:

```
Ihr teilt den Schilf in möglichst kleine Stücke. Als ihr diesen in das Gefäß fallen lasst, formt sich um diesen eine Strudel, welcher sich über den Rand der Schale/Vase (Welches Gefäß wird genutzt?) erhebt. Als dieser sich legt, ist der Schilf verschwunden.
```

Das Badesalz:

```
Als das Badesalz die Oberfläche des Wassers/Gebräu (Wurden schon Zutaten hinzugefügt?) berührt, erscheint ein schimmernder Ring, welcher die Farben des Regenbogen durchläuft und langsam zu einem Punkt in der Mitte des Gefäß zusammenläuft.
```

Der Knochen:

```
Je länger ihr den Knochen um das Gefäß bewegt, desto mehr schrumpft die Flüssigkeit in sich zusammen, bis sie in eine Fiole passen würde.
```

Hinweis: Falls zu lang oder zu kurz gerührt wird, wächst die Flüssigkeit wieder auf ihre normale Größe an.

Das Attentat

Dies ist das Ende des Abenteuers, welches dadurch bestimmt wird, ob den Spieler das Attenat vor der offiziellen Ernennung des Pharaos gelingt. Dabei gibt es diese viele mögliche Endzustände.

Damit das Ende des Abenteuers möglichst "simpel" ermittelt werden kann, stehen folgende drei Tabellen zur Verfügung.

1. Welche Auswirkung hat die Ablenkung?
2. Welche Auswirkungen hat der Trank?
3. Was ist das Resultat?

Über jede dieser Tabellen gelangt man zu einem Textschnipsel. Diese müssen jetzt einfach in der obigen Reihenfolge aneinandergereiht werden.

Ergebnis der Ablenkung

Hinweis: Falls die Spieler 2 oder weniger Ablenkungselemente gesammelt haben, aber diese gut ausgespielt haben, darf der Spielleiter ein beliebiges Ablenkungselement hinzuzählen.

Künstler ausgeschaltet o.Ä.	Programm geklaut	Acessoires geklaut	Ergebnis Nr.
Nein	Nein	Nein	00
Nein	Nein	Ja	01
Nein	Ja	Nein	02
Nein	Ja	Ja	03
Ja	Nein	Nein	04
Ja	Nein	Ja	05
Ja	Ja	Nein	06
Ja	Ja	Ja	07

Ablenkung Nr. 00

```
Was eine Katastrophe. Gleichzeitig mit euch schreitet aus einer anderen Tür der echte
Künstler auf die Bühne und fängt an seine lustigen Texte vorzulesen, während ihr nur
stotternd auf der Bühne steht und wegen eurer Alltagskleidung offensichtlich nicht dort
hingehört. Lässig guckt der baldige Pharao zu, wie ein Teil eurer Gruppe probiert, das
Gift in seinen Becher zu füllen und lässt euch alle in ein Hochsicherheitsgefängnis
führen und umbringen.
```

Der Trank wurde nicht getrunken, daher muss jetzt direkt der dritte Textteil vorgelesen werden.

Ablenkung Nr. 01

```
Mit viel Phantasie könnte man zwar denken, dass ihr dort auf die Bühne gehört, aber
sobald ihr anfangt zu sprechen ist klar, dass ihr keinerlei Gründe habt, dort zu stehen.
Spätestens als neben euch ein weiterer, gleichgekleideter Mann auftaucht, welcher viel
besser erzählt als ihr, hat sich eure Illusion erledigt. Und dann wird seine Geschichte
auch noch genau in dem Moment langweilig, wo einer von euch probiert, das Gift in den
Becher des Pharaos zu kippen. Leichtes Spiel für ihn herauszufinden, dass ihr zusamen
```

gehört. So geht es in ein Hochsicherheitsgefängnis, wo ihr eure letzte Nacht verbringen dürft.

Der Trank wurde nicht getrunken, daher muss jetzt direkt der dritte Textteil vorgelesen werden.

Ablenkung Nr. 02

Sobald ihr auf die Bühne tretet, kommt verwundertes Gemurmel auf, denn Aussehen wie Künstler tut ihr nicht. Zwar sind eure Texte lustig erzählt, aber alle achten auf diesen anderen Menschen, der gleichzeitig mit euch auf die Bühne trat und zwar gekleidet wie ein echter Künstler. Misstrauisch geworden ist es für den angehenden Pharao nun nicht mehr schwer, einen von euch dabei zu ertappen, wie er probiert das Getränk des Pharaos zu vergiften. So kommt es, dass dies euere letzte Nacht auf diesem Planeten sein wird.

Der Trank wurde nicht getrunken, daher muss jetzt direkt der dritte Textteil vorgelesen werden.

Ablenkung Nr. 03

Ihr tretet auf die Bühne, offensichtlich seid ihr Künstler, denn ihr tretet souverän mit lustigen Texten auf und euer Aufreten ist damit ebenfalls stimmig. Nur komisch, dass neben euch ein anderer Mensch auf die Bühne kommt, welcher behauptet der richtige Künstler zu sein. Misstrauisch nippt der baldige Pharao an seinem Glas, man weiß ja nie.

Jetzt folgt der Textteil über den Trank

Ablenkung Nr. 04

Als letzter Unterhaltungsakt vor der Ernennung tretet nun ihr auf die Bühne, aber leider wird schnell klar, dass da etwas faul ist. Weder seht ihr aus wie richtige Künstler, noch scheint ihr irgendeine Ahnung zu haben, was ihr da erzählt. So kommt es, dass sich Misstrauen breit macht und euer Versuch, den zukünftigen Herrscher zu vergiften direkt auffliegt. Damit könnt ihr stolz sein als erster Amtsakt des Pharaos exekutiert zu werden.

Der Trank wurde nicht getrunken, daher muss jetzt direkt der dritte Textteil vorgelesen werden.

Ablenkung Nr. 05

So kommt es, dass ihr vor den versammelten Gelehrten und dem baldigen Pharao auf die Bühne tretet und nun ja...ihr probiert souverän zu wirken, doch das klappt nicht wirklich. So nippt der Pharao zwar kurz an seinem Glas, ist aber zu misstrauisch es leer zu trinken.

Jetzt folgt der Textteil über den Trank

Ablenkung Nr. 06

Als letzter Akt vor der Ernennung tretet ihr auf die Bühne. Souverän tragt ihr die Texte des Künstlers vor und lenkt damit gut von dem Einfüllen des Giftes ab, aber leider seht ihr dabei etwas verdächtig aus, ohne Anzeichen davon, dass ihr Künstler seid. Etwas misstrauisch geworden nippt der Pharao an seinem Getränk, man weiß ja nie.

Jetzt folgt der Textteil über den Trank

Ablenkung Nr. 07

```
Ihr tretet auf die Bühne und ihr könnt es nicht glauben. Eure Erzählungen kommen so gut an, wie selten gesehen und der Pharao ist in seiner besten Stimmung. Keiner scheint zu merken, was da vor sich geht und dass ihr nicht die bestellten Künstler seid. Föhlich greift der Pharao nach der Vorstellung zu seinem Getränk, welches ohne dass es irgendeiner gemerkt hat, mit eurer Flüssigkeit gemischt wurde und trinkt es ohne zu zögern leer.
```

Jetzt folgt der Textteil über den Trank

Auswirkungen des Tranks

Hinweis: Wenn der Pharao vorher an seinem Getränk nippt/nur einen Schluck nimmt, muss der Teil "Ein Schluck" vorgelesen werden, wenn er alles trinkt der Teil "Leer trinken".

Schlangengift	Schilf	Badesalz	Knochen	Ergebnis Nr.
Nein	Nein	Nein	Nein	00
Nein	Nein	Nein	Ja	01
Nein	Nein	Ja	Nein	02
Nein	Nein	Ja	Ja	03
Nein	Ja	Nein	Nein	04
Nein	Ja	Nein	Ja	05
Nein	Ja	Ja	Nein	06
Nein	Ja	Ja	Ja	07
Ja	Nein	Nein	Nein	08
Ja	Nein	Nein	Ja	09
Ja	Nein	Ja	Nein	10
Ja	Nein	Ja	Ja	11
Ja	Ja	Nein	Nein	12
Ja	Ja	Nein	Ja	13
Ja	Ja	Ja	Nein	14
Ja	Ja	Ja	Ja	15

Trank Nr. 00

Ein Schluck:

```
Erstaunt, wie wässrig sein Getränk schmeckt, setzt der zukünftige Pharao sein Gefäß wieder ab.
```

Leer trinken:

```
Erstaunt, wie wässrig sein Getränk war, setzt der Pharao die Feier fort.
```

Jetzt folgt der letzte Textteil, in welchem die zukünftige Entwicklung beschrieben ist.

Trank Nr. 01

Ein Schluck:

```
Überrascht, wie schwer das Wasser im Gaumen liegt, verschluckt er sich etwas doller.
```

Leer trinken:

```
Überrascht, wie schwer das Wasser im Gaumen liegt, verschluckt er sich etwas doller und
spuckt einiges seines Wassers auf den Tisch, worauf leises Gelächter folgt.
```

Jetzt folgt der letzte Textteil, in welchem die zukünftige Entwicklung beschrieben ist.

Trank Nr. 02
Ein Schluck:

```
Einer der Kristalle, die ihr ins Getränk gefüllt habt, bleibt am Gaumen des Pharaos
hängen und er hat einen Hustenanfall, der sich gewaschen hat.
```

Leer trinken:

```
Die Kristalle bleiben auf der Zunge des Pharaos kleben und dieser würgt und würgt, sodass
er klingt, wie die Schlange , welche zum Hauptgang verspeißt wurde. Einiges Gelächter ist
zu hören.
```

Jetzt folgt der letzte Textteil, in welchem die zukünftige Entwicklung beschrieben ist.

Trank Nr. 03
Ein Schluck:

```
Offensichtlich zeigte der Trank Wirkung, auch wenn nicht die erhoffte. Mit einem Tuch
wischte sich der baldige Pharao wie verrückt auf der Zunge herum, keiner wusste genau,
warum. Aber viel mehr geschah leider nicht.
```

Leer trinken:

```
Plötzlich, gerade hatte der baldige Pharao sein Gefäß abgesetzt, quoll sein Gesicht auf
und an vielen Stellen stießen kleine kristallförmige Pocken aus seiner Haut hervor. Zwar
verschwand der Großteil dieser nach einigen Wochen wieder, aber einige sollte er noch
viele Jahre mit sich schleppen und es war offensichtlich, dass dies keine positiven
gesundheitlichen Folgen haben würde.
```

Jetzt folgt der letzte Textteil, in welchem die zukünftige Entwicklung beschrieben ist.

Trank Nr. 04
Ein Schluck:

```
Der Schluck schmeckt scheußlich, was der Blick des Pharaos erahnen lässt.
```

Leer trinken:

```
Die Schilfblätter, welche ihr ihm untergemischt habt scheinen furchtbar widerlich zu
schmecken, doch das ist nicht alles. Als der Pharao seinen Mund öffnet ist zu erkennne,
dass seine ganze Zunge dunkelgrün gefärbt ist, was im Saal mit Ekel und Gelächter
empfangen wird.
```

Jetzt folgt der letzte Textteil, in welchem die zukünftige Entwicklung beschrieben ist.

Trank Nr. 05

Ein Schluck:

```
Ein kleiner Schluck von dem Getränk hat aber offensichtlich gereicht, um zumindest dem baldigen Pharao den Schreck ins Gesicht zu schreiben. Denn nicht nur schmeckt das Gemisch furchtbar, ihm wächst auch ein kleines Schilfblatt aus dem Ohr. Großes Gelächter im Saal und auch bei euch ist jedoch wohl das einzige, dass der Pharao über sich ergehen lassen muss.
```

Leer trinken:

```
Sobald er den Kelch absetzt, sprießen aus allen sichtbaren (und vielleicht auch nicht sichtbaren) Öffnungen seines Körpers Schilfblätter. Diese Flechten sich in seinem Gesicht zusammen, so dass das atmen dem Pharao scheinbar schwer fällt. Kurzerhand schneidet eine Wache sein Gesicht frei, sodass der Pharao mit grünen Stummeln im Gesicht und einigen Schnittwunden
```

Jetzt folgt der letzte Textteil, in welchem die zukünftige Entwicklung beschrieben ist.

Trank Nr. 06

Ein Schluck:

```
Sobald er diesen Schluck nahm, entstand auf der Spitze seiner Nase ein grün schimmernder Kristall, welcher für immer dort verbleiben sollte.
```

Leer trinken:

```
Sobald er seinen Kelch absetzte, viel der klirrend auf den Boden und sein eines Auge wirkte wie versteinert. Langsam bildeten sich Ecken und Kanten in diesem, bis es zu einem großen Kristall wurde mit leuchtend grünem Inneren. Dieses Auge würde der Pharao nie mehr benutzen können.
```

Jetzt folgt der letzte Textteil, in welchem die zukünftige Entwicklung beschrieben ist.

Trank Nr. 07

Ein Schluck:

```
Nach diesem Schluck begann der baldige Pharao an zu husten und eine schleimige Masse quoll aus ihm hervor, bis er bleich hechelnd nach einigen Sekunden wieder zu atmen anfing.
```

Leer trinken:

```
Sobald erden Becher absetzte, durchzuckte den baldigen Pharao ein ungekannter Schmerz. Lieber scheint er sterben zu wollen, als diesen zu ertragen. Seine Speiseröhre wurde dabei so stark angegriffen, dass es unwahrscheinlich ist, dass er je wieder ohne Schmerzen essen können wird.
```

Jetzt folgt der letzte Textteil, in welchem die zukünftige Entwicklung beschrieben ist.

Trank Nr. 08

Ein Schluck:

```
Der Pharao würgt sehr laut und spuckt das Getränk in seinen Becher.
```

Leer trinken:

```
Nachdem der Pharao das getrunkene geschluckt hat, erbricht er sofort sein komplettes
Festmahl auf den Tisch und die Bekleidung seiner Mitmenschen. Schreie des Ekels und
lautes Gelächter ist zu hören.
```

Jetzt folgt der letzte Textteil, in welchem die zukünftige Entwicklung beschrieben ist.

Trank Nr. 09

Ein Schluck:

```
Ein grüner Blitz durchzuckte den Pharao und dort, wo er endete, entstand eine kleine
Brandnarbe, welche er bis ins Grab bei sich tragen sollte.
```

Leer trinken:

```
Sofort setzten die Folgen des Tranks ein. Ein grüner Blitz zuckte über das Gesicht des
Pharaos, so wie ihr es vorher beim Brauprozess mitbekommen habt. Als dieser verschwindet
sieht man eine Narbe, welche sich den Weg des Blitzes entlang vom einen Auge zum Kinn
zog.
```

Jetzt folgt der letzte Textteil, in welchem die zukünftige Entwicklung beschrieben ist.

Trank Nr. 10

Ein Schluck:

```
Ein grüner Blitz durchzuckte den Pharao und dort, wo er endete, entstand eine kleine
Brandnarbe, welche er bis ins Grab bei sich tragen sollte.
```

Leer trinken:

```
Nachdem der baldige Pharao sein Glas abgestellt hatte, schien ihn ein undefinierbarer
Schmerz zu durchzucken. Plötzlich erschien eine Wölbung auf seiner Stirn, in dieser
brachen plötzlich zwei leuchtende Steine hervor. Es war der eingebrannte Kopf einer
Schlange mit funkelnden Augen, welche den Pharao sein Leben lang begleiten soll.
```

Jetzt folgt der letzte Textteil, in welchem die zukünftige Entwicklung beschrieben ist.

Trank Nr. 11

Ein Schluck:

```
Daraufhin erscheint ein funkelnder Kristall über dem baldigen Pharao, welcher diesem am
Kopf trifft und eine kleine Platzwunde verursacht.
```

Leer trinken:

```
Ein kristallener Blitz stößt darauf hin von der Decke auf den baldigen Pharao hinab,
welcher ernsthafte Kopfverletzungen erleidet, die er sein Leben lang mit sich tragen
wird.
```

Jetzt folgt der letzte Textteil, in welchem die zukünftige Entwicklung beschrieben ist.



Trank Nr. 12

Ein Schluck:

```
Der Schluck schien nicht geschmeckt zu haben, denn es erscheint ein Schlangenkopf aus
Schilf vor dem rülpsenden Pharao, welcher nach kurzer Zeit in der Luft verpufft, aber für
einige Aufschreie sorgte.
```

Leer trinken:

```
Beim leeren des Gefäß schien den Pharao plötzlich unendlicher Schmerz zu durchzucken.
Grün leuchtend schien seine Zunge von einem Schilfblatt umwickelt, welches sich tief in
diese einbrannte, bevor es verschwand. Wochenlang wird die Nahrungsaufnahme und das
Sprechen eine Qual für den baldigen Pharao sein.
```

Jetzt folgt der letzte Textteil, in welchem die zukünftige Entwicklung beschrieben ist.

Trank Nr. 13

Ein Schluck:

```
Nach diesem Schluck erscheint vor ihm in der Luft eine Peitsche aus Schilf, welche eine
kleine Narbe auf der Schulter das baldigen Pharaos hinterlässt.
```

Leer trinken:

```
Wie von Zauberhand zieht sich nachdem er den Becher abgestellt hat der Bauch des Pharaos
zusammen, als wäre ein unsichtbares Seil um ihn gespannt. Nach wenigen Minuten löst sich
dieses zwar wieder, aber der baldige Pharao wird offensichtlich bleibende Schäden
behalten.
```

Jetzt folgt der letzte Textteil, in welchem die zukünftige Entwicklung beschrieben ist.

Trank Nr. 14

Ein Schluck:

```
Nach diesem Schluck seht ihr, wie der zukünftige Pharao für einige Minuten von einem
Zucken unbestimmbarer Natur gepackt ist, bevor er sich fassen kann.
```

Leer trinken:

```
Auf einmal durchfährt den Pharao ein Schok wie selten gesehen. Zuckend bricht er vor dem
Stuhl zusammen und kommt erst einige Minuten später wieder zu sich. Aber es ist
offensichtlich, dass er den Rest seines Lebens einige Körperteile nicht mehr wird bewegen
können.
```

Jetzt folgt der letzte Textteil, in welchem die zukünftige Entwicklung beschrieben ist.

Trank Nr. 15

Ein Schluck:

```
Obwohl er nach kurzem probieren den Becher wieder absetzt, scheint das Gift einiges an
Wirkung zu entfalten, sodass der baldige Pharao ohnmächtig auf seinem Tisch umkippt. Zwar
```

```
kommt er nach einigen Stunden wieder zu sich, aber er wird für immer einige
Muskelstörungen im Gesichtsbereich behalten.
```

Leer trinken:

```
Bevor er die Gelegenheit hat den Becher abzustellen, fällt ihm dieser aus der Hand und
unter großem Tumult sackt der Pharao tot zu Boden, während ihr euch aus dem Staub macht.
```

Jetzt folgt der letzte Textteil, in welchem die zukünftige Entwicklung beschrieben ist.

Zukünftige Entwicklung

Fehlende Trankzutaten	Fehlende Ablenkungen	Ergebnis Nr.
0	0	00
1	0	01
2	0	02
0	1	02
1	1	03
Sonstige Kombinationen		04

Entwicklung Nr. 00

```
Und so begab es sich, dass in späteren Niederschreibungen der ägyptischen Machthaber, der
Name des Pharao [Name] nie auftauchte. Doch was an diesem Abend geschah blieb ein
Geheimnis, welches die tapferen (Spieleranzahl) Ägypter mit ins Grab nahmen.
```

Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt das Abenteuer perfekt bestanden.

Entwicklung Nr. 01

```
Und so kam es, dass der Pharao zwar ernannt wurde, aber lebenslang von Beschwerden
geplagt wurde und somit nach nicht allzulanger Zeit an diesen verstarb.
```

Herzlichen Glückwunsch! Nur eine Zutat hat zum perfekten Ergebnis gefehlt.

Entwicklung Nr. 02

```
Und so kam es, dass der Trank zwar nicht seine volle Wirkung entfalten konnte, jedoch
bleibende Spuren hinterließ. Ob diese jedoch irgendwann tötlich enden werden, ist
abzuwarten.
```

Nicht schlecht! Zwar ist es euch nicht gelungen den Pharao umzubringen, aber sicherlich habt ihr seine Regierungszeit um einiges verkürzt.

Entwicklung Nr. 03

```
Und so kam es, dass sein Misstrauen dem Pharao wahrscheinlich sein Leben rettete, aber er
trotzdem diese Blamage über sich ergehen lassen musste. Vielleicht zeigen sich ja doch
irgendwann Spätfolgen, die ihm sein Leben kosten, aber wahrscheinlich ist das nicht.
```

Schade, dass ihr den Pharao nicht umbringen konntet, aber zumindest kann man sich aus dem, was an diesem Abend Geschehen ist einen Spaß machen.

Entwicklung Nr. 04

```
Und so kam es, dass euer Plan scheiterte, wie man selten einen Plan scheitern gesehen
hat. Naja immerhin das könnt ihr euch zu Gute halten.
```

Schade, leider seid ihr an dieser Aufgabe gescheitert, aber hauptsache ihr hattet Spaß an diesem Abentuer.

Ende

Ich hoffe, dass das Abenteuer für den Spielleiter und die Spieler einige unterhaltsame Abende beschert hat.

Zusatzmaterialien

Das Giftrezept

Toxicum Sanctum

Ein toxisches Mittel ungesehener Stärke, lässt sich durch folgende Mittel kreieren.

- () Wasser
- Eine Fiole Gift der heiligen Schlange
- Ein halbes Dutzend Streifen feinsten Schilfes
- 2 bis 3 Priesen kristallförmigen Badesalzes
- Der Knochen eines Menschen

Man nehme ein Behältnis, das Fassvermögen mindestens () und füllt das Wasser hinein. Darauf folgen in unbestimmter Reihenfolge die anderen Zutaten.

Gift
Das Gift der Schlange in das Behältnis tröpfeln.

Schilf
Den Schilf zerhacken und in einem Schub dazufügen

Badesalz
Das Badesalz Kristall für Kristall in einer Kreisbewegung dazu geben

Knochen
Den Knochen 4 und ein Halbes Mal um das Gefäß herum führen

Wird die Zeit eng und der Feind naht, arbeitet man die Zutaten ab, welche einem zur Verfügung stehen und hofft, dass das Gift trotzdem Wirkung zeigt.

Der Plan zur Ablenkung

Ablenkung

Jemand sagte mal: "Ein Plan ist nichts ohne eine gute Ablenkung."

Drum ist es auch bei diesem Plan wichtig, sich um diese zu kümmern. Abends, kurz bevor die Ernennung geschieht, tritt ein neuer Künstler auf, vondem sich der baldige Herrscher wohl viel verspricht. Ihr müsst an dessen Stelle auftreten, nur so könnt ihr die Kunststücke so platzieren, dass die Ablenkung im richtigen Moment glückt, während jemand seinen Becher mit Gift befüllt.

Dafür wichtig ist:

- Der wahre Künstler darf nicht auch zum Auftritt erscheinen.
- Die Texte des Künstlers sollten geklaut werden, um souverän aufzutreten.
- Es benötigt etwas, was das Künstlerdasein glaubwürdig macht, wie ein Instrument oder ein Kostüm.

Dabei soll bewusst bleiben, dass wenn der Zeitpunkt naht, gilt, lieber einen Versuch mit wenig Ablenkung wagen, als den Zeitpunkt zu verpassen.

Rätsel zum Grab

Um des Toten Ruhe zu stören, muss erst die heilige Tür geöffnet werden. Dessen sieben Hebel du musst verstellen in dem richtigen Wege. Doch bedenke, der erste Versuch könnte dein letzter sein!

- Irgendwo gehen zwei nebeneinander nach oben
- Rechts neben einem nach unten liegt immer einer nach oben
- Am Rand in Richtung Westen gehen 2 aus 3 nach unten

Mumifizierung fehlgeschlagen!

Hoch verehrter Herr Pharao,

mit Bedauern muss ich mitteilen, dass bei der Mumifizierung ihres Ur-Urgroßvaters ein fataler Fehler gemacht wurde. Unser aller Befürchtung ist, dass der Körper somit nur noch in Knochen vorhanden ist und nicht mehr zu den Göttern aufsteigen kann. Ob das der Fall ist, muss dringenst über den Zugang in ihrem Gemach überprüft werden, doch fehlt es uns an Kenntnis über die korrekte Einstellung des Verrieglungsmechanismus.

Bitte dringend um Rückmeldung.

Gruß, Küchenhelfer Merit

Der Palastplan

Anmerkungen

Das Abenteuer wird gerade erst erstellt und kann somit noch nicht gespielt werden.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Aufruhr im alten Ägypten – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Aufruhr+im+alten+%C3%84gypten&oldid=21277`