

KommilitonInnen

Einst habt ihr gemeinsam gelernt, gefeiert, gestritten.
Nun bringt euch euer alter Freund erneut zusammen.
Die Vergangenheit ruht niemals still und während die
Gläser klingen, erwachen die Erinnerungen.

Ihr alle habt
Geheimnisse, die hier, in
dieser Nacht, ans Licht
kommen könnten.
Manch einer hat
Schulden, ein anderer
eine alte Rechnung
offen. Wer von euch
kann am tiefsten fallen
– und wer wird das
Ausnutzen?



HobbydetektivInnen

Eine exzentrische Party, eine seltene Mumie, und ein Gastgeber mit etwas zu viel Geld und zu wenig gesundem Menschenverstand, das klingt für euch zunächst nach einem klassischen Fall von Schmuggel und Betrug. Vielleicht gelingt es euch ja, die Herkunft der geheimnisvollen Mumie aufzudecken.



Sollen die anderen doch an Flüche und anderen Humbug glauben oder ihre Schaulust befriedigen, ihr seid hier der Wahrheit auf der Spur. Und wer weiß, vielleicht ergeben sich vor Ort ja noch weitere spannende Fälle.

Zwielichtige Gestalten

Alte Knochen und seltene Artefakte – für euch ist das alte Ägypten nicht mehr als eine Schatzkammer, aus der man sich nur geschickt bedienen muss. Ihr seid keine Idealisten, sondern Profiteure. Manche von euch schmuggeln, andere fälschen, und wieder andere wissen genau, welche wohlhabenden Sammler sich für okkulte Gegenstände interessieren. Vielleicht könnte das aus der Mumie gewonnene Mumia ja tatsächlich die tödliche Krankheit eurer Liebsten heilen oder ihr braucht wirklich dringend etwas Mumienbraun, um euer neuestes Gemälde zu perfektionieren?

Diese Party ist für euch eine Gelegenheit. Sollten die Dinge außer Kontrolle geraten, wird sich zeigen, wer von euch wirklich skrupellos genug ist.



Die Geheimgesellschaft

Im Schatten alter Geheimnisse seid ihr zusammengeführt worden, von wem bleibt ungewiss. Ein Brief ohne Absender, ein verborgenes Erkennungszeichen, eine Einladung zur Mumienparty. Für euch ist dies mehr als nur ein mondäner Abend, ihr seid Suchende, Bewahrer, vielleicht Diener einer Macht, die über Jahrtausende hinweg verborgen blieb. Ja, ihr seid Suchende, Kultisten ist doch so ein negativ behaftetes Wort.



Eure Ziele sind klar, doch eure Wege sind verschieden. Doch zuallererst müsst ihr euch erkennen und eure gemeinsame Kontaktperson finden.

RegierungsagentInnen

Ihr seid keine einfachen Beamten, ihr seid Jäger verlorener Schätze. Ihr seid der Kulturgutschutz. Während andere Artefakte als Sammlerstücke sehen, betrachtet ihr sie als gestohlene Geschichte. Ihr habt den Auftrag, die Funde in das Königreich Ägypten zurückzuführen, und ihr werdet euch nicht von ein paar reichen Snobs und abergläubischen Wahnsinnigen aufhalten lassen. Ob ihr auf diplomatischem Wege verhandelt oder notfalls drastischere Maßnahmen ergreifen müssen, wird sich zeigen, vor allem, wenn der Abend in Chaos zu versinken droht.



Gäste

Ihr seid vom Gastgeber selbst handverlesen. Ob als wohlhabende Gönnerinnen, begeisterte Altertumsfreunde, Geschäftspartner oder die Presse – Gustaaf de Boers hat euch eingeladen, weil er euch vertraut. Oder? Vielleicht erhofft er sich etwas von euch. Vielleicht hat er euch in etwas hineingezogen, das größer ist als eine simple Abendveranstaltung.

Es bieten sich zum Beispiel an:

- Altertumswissenschaftler und Archäologen
- Geschäftspartner und Reisegefährten des Gastgebers
- enge Kontakte des Gastgebers (Familie, Mentoren, Geliebte)
- Presse/ Journalisten, die versuchen das bestmögliche aus der Geschichte herauszuholen und daher auch gerne Skandale aufdecken, Konflikte anheizen und SC zu riskanten Handlungen ermuntern

