

# ARKHAM HORROR

## DAS KARTENSPIEL

### DIE SUCHE NACH KADATH

#### MYTHOS - PACK

Die Suche nach Kadath ist Szenario 2–A der Kampagne Die Traumsuche für Arkham Horror: Das Kartenspiel. Dieses Szenario kann als eigenständiges Szenario gespielt werden, es ist aber auch möglich, es mit den anderen Erweiterungen aus dem Zyklus Die Traumfresser zu einer vierteiligen oder sogar achteiligen Kampagne zu verbinden.

## Szenario II–A: Die Suche nach Kadath

**Einführung 1:** Du verbringst die Nacht in Einars Herberge, was leider nicht besonders erholsam ist. Selbst wenn es möglich wäre, in einem Traum einzuschlafen, dir gelingt es einfach nicht. Sorgen über die bevorstehende Suche quälen deinen Geist. Immer wieder musst du an die Warnung der schwarzen Katze denken, eine Warnung vor Gefahren in der wachen Welt. Dann schweiften deine Gedanken zu den anderen, die Virgil Gray die Stufen des Schlummers hinab und durch den Verwunschenen Wald gefolgt sind. Ob sie wohl ebenfalls hier sind? Sollte es dir gelingen, die Onyxfeste zu finden und mit Beweisen für die Existenz der Traumlande zurückzukehren, kannst du sie vielleicht alle retten: dich selbst, deine Freunde und auch die anderen Träumer.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☞ Falls die schwarze Katze an deiner Seite ist, fahre mit **Einführung 2** fort.
- ☞ Falls der obere Punkt nicht zutrifft und sich Luke Robinson in deiner Gruppe befindet, fahre mit **Einführung 3** fort.
- ☞ Falls keiner der oberen Punkte zutrifft, fahre mit **Einführung 4** fort.

**Einführung 2:** Als der Morgen hereinbricht und erste Lichtstrahlen durch die Vorhänge ins Zimmer fallen, nimmst du einen katzenförmigen Umriss vor dem Fenster sitzend wahr. Als du dich an die Helligkeit gewöhnt hast, bist du ganz und gar fasziniert von ihren stechenden gelben Augen, die wie die Morgensonne strahlen. Der Statur nach müsste es Virgils sprechende Katze sein. Du fragst die schwarze Katze, wie lange sie schon dort sitzt.

„Lange genug, um zu wissen, dass du weder wach noch schlafend bist“, antwortet sie paradoxerweise.

Die Naturgesetze dieser Welt verwirren dich immer noch. Ist es überhaupt möglich, in den Traumlanden zu schlafen? Und wenn ja, wovon würde man träumen? Neugierig gibst du die Frage an die Katze weiter.

„Für diejenigen, die hier ihren physischen Körper haben, ist es möglich, doch du bist etwas vollkommen anderes. Aber das nur nebenbei. Kommen wir zum Geschäftlichen.“ Die schwarze Katze springt auf dein Bett. „Ich habe deinen Freunden die Warnung überbracht, um die du mich gebeten hattest. Mir scheint, auch sie machen sich derzeit für eine Reise in die Traumlande bereit. Vorerst werde ich bei dir bleiben. Irgendjemand muss ja schließlich auf dich und meinen Hausmenschen aufpassen.“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☞ Falls sich Luke Robinson in deiner Gruppe befindet, fahre mit **Einführung 3** fort.
- ☞ Ansonsten fahre mit **Einführung 4** fort.

**Einführung 3:** Am Morgen triffst du Virgil und Randolph auf dem Marktplatz vor Einars Herberge, wo sie sich angeregt unterhalten. Du weißt immer noch nicht, was du von den beiden halten sollst, doch zumindest hast du eine gewisse Vorstellung davon, was als Nächstes zu tun ist. Schließlich ist das nicht deine erste Exkursion in das sagenhafte Land der Träume. Du wendest dich an Randolph und schlägst vor, mit dem Hohepriester Atal im nahegelegenen Tempel der Älteren zu sprechen. Diesen Namen hast du bei deinem letzten Besuch in Ulthar gehört, auch wenn es damals keinen Grund für dich gab, den Priester aufzusuchen. Randolph wirft dir einen verdutzten Blick zu, der sich schnell in ein Schmunzeln verwandelt.

„Wie ulkig“, sagt er. „Genau das wollte ich auch gerade vorschlagen. Atals Weisheit übersteigt alle Vorstellungskraft. Vielleicht weiß er, wo der Ort, den wir suchen, zu finden ist.“

Voller Abenteuerlust klatscht Virgil in die Hände: „Na dann, worauf warten wir? Hier entlang, Freunde!“

Du nickst und machst dich zum Tempel auf, einem runden Turm aus elfenbeinverkleidetem Stein, der auf dem höchsten Hügel der Stadt thront. Ein kleines Heer von Katzen patrouilliert um das Gemäuer herum. Die Katze an der Spitze der Formation ist keine andere als das alte, vernarbte Tier, das du zuvor in den Wäldern getroffen hast. Sie tritt nach vorn, um dir und deinen Reisebegleitern den Weg zu versperren und euch mit großer Missbilligung zu mustern.

„So sieht man sich wieder“, sagt die alte Katze mit scharfer Stimme. „Ich nehme an, ihr wollt hier hinein.“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☞ Falls die Ermittler mit den Zoogs gesprochen haben oder falls die Ermittler von Randolph Carter gerettet wurden, fahre mit **Einführung 5** fort.
- ☞ Falls die Katzen ihren Tribut von den Zoogs eingefordert haben, fahre mit **Einführung 6** fort.

**Einführung 4:** Am nächsten Morgen triffst du Virgil und Randolph auf dem Marktplatz vor Einars Herberge, wo sie sich angeregt unterhalten. Du weißt immer noch nicht, was du von den beiden halten sollst, doch zumindest scheinen sie mit diesem absonderlichen Land vertraut zu sein. Also fragst du sie, wie es weitergehen soll. „Wir sollten mit dem Hohepriester Atal im Tempel der Älteren sprechen“, schlägt Randolph vor. „Seine Weisheit übersteigt alle Vorstellungskraft. Vielleicht weiß er, wo der Ort, den wir suchen, zu finden ist.“ Du fragst dich laut, wie weit es bis zum Tempel sein könnte.

„Überhaupt nicht weit“, antwortet Randolph. „Er liegt auf dem höchsten Hügel von Ulthar. Mir nach, ich kenne den Weg!“ Angeführt von Randolph macht ihr euch zum Tempel der Älteren auf, einem runden Turm aus elfenbeinverkleidetem Stein, der von einem kleinen Heer von Katzen bewacht wird. Die Katze an der Spitze der Formation ist keine andere als das alte, vernarbte Tier, das du zuvor in den Wäldern getroffen hast. Sie tritt nach vorn, um dir und deinen Reisebegleitern den Weg zu versperren und euch mit großer Missbilligung zu mustern.

„So sieht man sich wieder“, sagt die alte Katze mit scharfer Stimme. „Ich nehme an, ihr wollt hier hinein.“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☞ Falls die Ermittler mit den Zoogs gesprochen haben oder falls die Ermittler von Randolph Carter gerettet wurden, fahre mit **Einführung 5** fort.
- ☞ Falls die Katzen ihren Tribut von den Zoogs eingefordert haben, fahre mit **Einführung 6** fort.

**Einführung 5:** „Tja, zu dumm“, sagt die Katze und reckt ihren Schwanz in die Höhe. Von links und rechts kommen weitere Katzen herbei, von denen einige böse fauchen. Ihr Fell sträubt sich und ihre Augen funkeln vor Zorn. „Es ist unsere Pflicht, diesen Ort vor ungestümen Fremden wie euch zu beschützen. Ihr seid hier nicht willkommen.“

„Bitte, seid doch vernünftig“, fleht Randolph. „Wir wollen doch nur mit Atal sprechen. Wir haben nichts Böses im Sinn.“

„Man kann das eine im Sinn haben und doch das andere tun.“ Die vernarbte Katze streift auf und ab. „Und jetzt schleicht euch und kommt bloß nicht wieder.“

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ☞ Gehe mit leeren Händen. Fahre mit **Einführung 7** fort.
- ☞ Verschaffe dir gewaltsam Zutritt zum Tempel. Fahre mit **Einführung 8** fort.

**Einführung 6:** Du erklärst der Katze, dass ihr nur hier seid, um mit Atal zu sprechen, und nichts Böses im Sinn habt. „Keine Sorge, mein lieber Mensch“, sagt die Katze mit einem herzhaften Gähnen – wie nur eine Katze es zustande bringt, ohne ihr majestätisches Aussehen zu verlieren. „Ihr seht mir nicht wie Unruhestifter aus. Abgesehen davon bin ich beschäftigt.“ Vor der Katze siehst du einen kleinen Klumpen liegen: einen blutigen, halb gefressenen Fasan. Du widerstehst dem Drang, die Nase zu rümpfen, und dankst deinem Glückstern dafür, dass du dich gut mit der Katze gestellt hast. „Na los, geht schon rein“, sagt sie und leckt sich die Lippen vor lauter Vorfreude auf den Rest ihrer Mahlzeit.

Fahre mit **Einführung 9** fort.

**Einführung 7:** Resigniert lasst ihr den Tempel auf der Hügelkuppe hinter euch. „Dann müssen wir eben ohne Atals Ratschläge auskommen“, sagt Randolph seufzend. „Wie dem auch sei, aller Wahrscheinlichkeit nach liegt unser Ziel in weiter Ferne – vielleicht sogar auf einem anderen Kontinent. Wir sollten uns eine Schiffsreise besorgen. Ich schlage vor, wir reisen nach Süden, in die Hafenstadt Dylath-Leen. Dort können wir unsere nächsten Schritte planen.“ Du nickst und wirfst einen letzten Blick auf den steinernen Tempel. Niemals wirst du erfahren, welches Wissen dir entgangen ist.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

**Einführung 8:** Du lässt die Katze wissen, dass du den Tempel so oder so betreten wirst und dich von einer einfachen Katze nicht aufhalten lässt. „Wollen wir wetten?“, knurrt sie und setzt zum Sprung an. Andere Katzen, die den Tempel bewachen, werden auf den Tumult aufmerksam und umzingeln dich. Es ist nicht dein Wunsch, den Katzen wehzutun, aber du wirst auch nicht zulassen, dass sie dich von deinem Ziel fernhalten. Mit einem letzten Nicken in Richtung deiner Kameraden rennst du wie verrückt auf das Tempeltor zu. Ein fauchender, wütend kreischender Sturm erhebt sich und die Katzen nehmen eine erbitterte Verteidigungsformation ein. Ein Wall aus winzigen Krallen und Zähnen versperrt dir den Weg, doch du kämpfst dich unerschrocken weiter voran. Als du das steinerne Tor hinter dir zuschlägst, hörst du die alte Katze von der anderen Seite brüllen: „Na schön, Mensch! Besuche deinen Priester! Aber glaube bloß nicht, dass wir deine Schandtat vergessen werden!“

Im Kampagnenlogbuch wird notiert:

Die Ermittler haben sich gewaltsam Zutritt zum Tempel verschafft.

Fahre mit **Einführung 9** fort.

**Einführung 9:** In der höchsten Kammer des Tempels, auf einer Elfenbeinempore, empfängt euch der Hohepriester Atal. Er ist ein sehniger, gebrechlicher Mann mit einem langen, schütterten schwarzen Bart, eingefallenen Wangen und den milchig-bleichen Augen eines Menschen, der mit Blindheit geschlagen ist. „Lass dich von seinem Aussehen nicht täuschen“, flüstert Randolph, als ihr vor der Empore Platz nehmt. „Atal ist zwar schon über drei Jahrhunderte alt, verfügt aber noch immer über einen scharfen Verstand und ein gutes Gedächtnis.“

Du stellst dem Priester Fragen über deine Suche und beschreibst das Ziel deiner Reise: die Feste, die Randolph in seinen Träumen gesehen hat. „Du sprichst von der Ruhestätte der Großen Götter, hoch über dem unbekanntem Kadath. Selbst mir ist ihr genauer Standort nicht bekannt. Und das ist auch gut so, denn der Lohn für den Aufstieg wäre ein äußerst bitterer. Mein Gefährte Barzai erklimmte einst einen Gipfel, der bei Weitem nicht so heilig war, und wurde dennoch nie wieder gesehen. Die Götter des Kadath mögen machtlos erscheinen, doch sie werden geschützt von den Anderen Göttern von Außerhalb, von denen man besser nicht spricht. Es wäre ratsamer, die Götter in Frieden zu lassen und dieses törichte Vorhaben aufzugeben.“

Dass Atal immer wieder von „Göttern“ spricht, macht dich neugierig. Laut fragst du dich, welche Art von Gott an einem Ort wie diesem existieren könnte.

Der Priester schüttelt den Kopf. „Es sind nicht unsere Götter, sondern die Götter der Erde, denn dieses Land ist nur ein Spiegelbild des deinen.“

Du bohrst weiter nach, um noch mehr von Atals Weisheit zu erfahren, doch er lässt sich nicht darauf ein. „Ich habe bereits mehr preisgegeben, als ich sollte“, betont er. „Ich bitte euch, um euretwillen, lasst ab von diesem Wahnsinn.“

Im Kampagnenlogbuch wird unter „Beweis von Kadath“ 1 Zählstrich notiert.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☞ Falls die Ermittler mit den Zoogs gesprochen haben, fahre mit **Einführung 10** fort.

☞ Falls die Katzen ihren Tribut von den Zoogs eingefordert haben oder falls die Ermittler von Randolph Carter gerettet wurden, fahre mit **Einführung 11** fort.

**Einführung 10:** In einem plötzlichen Geistesblitz fällt dir der Mondwein ein, den du von den Zoogs im Verwunschenen Wald erhalten hast. Du bietest Atal etwas davon an und er nimmt dankend an. Während du nur so tust, als würdest du trinken, leert der Priester ein Glas nach dem anderen. Schließlich wird Atal redselig und plappert verbotene Dinge aus, die er ohne den Wein niemals verraten hätte. Er erzählt dir von einem Bildnis, das in den Fels des Berges Ngranek auf der Insel Oriab gehauen ist – ein Abbild der Gesichtszüge der Erdgötter, so behauptet er zumindest. Er erzählt von den Säulen von Kadatheron, auf denen die Geschichte der irdischen Traumlande niedergeschrieben ist, und von jenen, die von den Horden der Nacht erschlagen wurden und nun in den Krypten von Zulan-Thek, der Stadt der Toten, bestattet sind. Und er erzählt von einem unheilvollen Stern über einer vergessenen Stadt, die auf keiner Landkarte verzeichnet ist. „Wenn ihr wirklich nicht davon abzubringen seid, den Kadath in der Kalten Öde zu suchen“, sagt er trunken, „solltet ihr nach Dylath-Leen reisen. Das ist eine Stadt an der Südküste. Dort werdet ihr eine Schiffsreise bekommen.“

Im Kampagnenlogbuch wird unter „Beweis von Kadath“ 1 Zählstrich notiert. Jeder Ermittler verdient 2 Erfahrungspunkte. Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

**Einführung 11:** Atal weigert sich, weitere Ratschläge zu geben, und so beschließt ihr, den Tempel auf der Hügelkuppe hinter euch zu lassen. „Wir haben viel erfahren, doch was den genauen Standort des Kadath betrifft, sind wir keinen Schritt weiter“, sagt Randolph seufzend. „Höchstwahrscheinlich liegt unser Ziel in weiter Ferne – vielleicht sogar auf einem anderen Kontinent. Wir sollten uns eine Schiffsreise besorgen. Ich schlage vor, wir reisen nach Süden, in die Hafenstadt Dylath-Leen. Dort können wir unsere nächsten Schritte planen.“

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

## Einzelspielszenario

Falls ein Einzelspielszenario gespielt wird und keine anderen Vorbereitungs- und Auflösungsanweisungen verwendet werden sollen, können die unten stehenden Informationen bei der Vorbereitung und während des Spiels dieses Szenarios verwendet werden:

☞ Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:  
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

☞ Die schwarze Katze ist nicht an deiner Seite.

☞ Die Ermittler wurden von Randolph Carter gerettet.



## Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die Suche nach Kadath*, *Anhänger von Nyarlathotep*, *Korsaren*, *Traumlande*, *Geflüster des Hypnos* und *Zoogs*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Die Orte Ulthar, Skai und Dylath-Leen werden ins Spiel gebracht.
  - ☞ Jeder Ermittler beginnt das Spiel in Ulthar.
- ☉ Alle übrigen Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☉ Folgende Gegner werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Katzen von Ulthar, Pirschender Mantikor, Der kriechende Nebel, Horde der Nacht, Wesen von Ib, beide Kopien von Finsterer Dunkeldürer, beide Kopien von Korsar von Leng und alle 3 Kopien von Priester der Tausend Masken.
- ☉ Die herausgesuchten Begegnungskarten werden nach 1 Kopie von Voonith-Schwarm durchsucht, die am Skai erscheint. Falls sich 3 oder 4 Ermittler im Spiel befinden, werden die herausgesuchten Begegnungskarten zusätzlich nach einer weiteren Kopie von Voonith-Schwarm durchsucht, die in Dylath-Leen erscheint.
- ☉ Der Ermittlungsleiter übernimmt die Kontrolle über die Storyvorteilskarte Virgil Gray (*Autor seltsamer Geschichten*) und bringt sie ins Spiel.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

## Orte im Szenario „Die Suche nach Kadath“

Jeder Ort in diesem Szenario hat keine verhüllte Seite. Deshalb kommen sie mit ihrer enthüllten Seite nach oben ins Spiel. Statt einer verhüllten Seite haben diese Orte Handlungskarten auf ihrer Rückseite. Immer wenn in diesem Szenario ein Ort ins Spiel kommt (*auch während der Vorbereitung*), werden wie üblich Hinweise in Höhe des Hinweiswertes des Ortes darauf platziert.

Orte können auf zwei Arten umgedreht werden. Die meisten Orte werden durch das Schlüsselwort *Verschleiert* wie unten beschrieben umgedreht. Manche Orte werden aber durch die auf dem Ort aufgedruckte Fähigkeit umgedreht.

**Ist ein Ort erst einmal umgedreht und der Text der Handlungskarte gelesen worden, kann dieser Ort für den Rest des Spiels nicht erneut umgedreht werden, außer es ist etwas anderes angegeben.**

## Verschleiert

Viele Orte in diesem Szenario haben das Schlüsselwort *Verschleiert*. Dieses Schlüsselwort gibt an, dass an diesem Ort unbekanntes Wissen oder Dinge verborgen sind, welche die Ermittler erst finden müssen, bevor sie genutzt werden können.

Ein Ermittler darf an einem verschleierten Ort ohne Hinweise darauf diesen als -Fähigkeit umdrehen und den Text auf der Rückseite abhandeln.

## Gegner mit Ausschwärmern X und Sieg X

Sobald auf einem ausschwärmenden Gegner der Text **Sieg X** auftaucht, ist er nur für die Wirtskarte aktiv. Schwarmkarten können den Siegpunktestapel nicht betreten und sind niemals Siegpunkte wert.

## Halt!

Zu diesem Zeitpunkt kann mit dem Spielen von *Die Suche nach Kadath* begonnen werden. Die 4 zusätzlichen Vorbereitungsanweisungen werden zunächst ignoriert. Die Spieler werden zu einem späteren Zeitpunkt während des Szenarios dazu angewiesen, diese abzuhandeln.

## Vorbereitung: Oriab

- ☉ Jeder Ermittler verliert alle seine Hinweise.
- ☉ Jeder Ort im Spiel wird aus dem Spiel entfernt (oder dem Siegpunktestapel hinzugefügt, falls er **Sieg X** hat und sich keine Hinweise auf ihm befinden). Jeder Gegner und jede Verstärkung an jenen Orten werden abgelegt. Ermittler werden während dieses Prozesses nicht besiegt.
- ☉ Jeder beiseitegelegte **Oriab**-Ort wird ins Spiel gebracht (Baharna, Ngranek und Namenlose Ruinen).
  - ☞ Jede Ermittler wird auf Baharna platziert.
- ☉ Das Begegnungsdeck wird nach 1 Kopie von Nachtreiter durchsucht, die am Ngranek erscheint. Falls sich 3 oder 4 Ermittler im Spiel befinden, wird das Begegnungsdeck zusätzlich nach einer weiteren Kopie von Nachtreiter durchsucht, die in den Namenlosen Ruinen erscheint. Das Begegnungsdeck wird gemischt.
- ☉ Die Ermittler rücken zu Szene 2a – Die Insel Oriab vor.

## Vorbereitung: Mnar

- ☉ Jeder Ermittler verliert alle seine Hinweise.
- ☉ Jeder Ort im Spiel wird aus dem Spiel entfernt (oder dem Siegpunktestapel hinzugefügt, falls er **Sieg X** hat und sich keine Hinweise auf ihm befinden). Jeder Gegner und jede Verstärkung an jenen Orten werden abgelegt. Ermittler werden während dieses Prozesses nicht besiegt.
- ☉ Jeder beiseitegelegte **Mnar**-Ort wird ins Spiel gebracht (Kadatheron, Sarnath und Ruinen von Ib).
  - ☞ Jeder Ermittler wird auf Kadatheron platziert.
- ☉ Der beiseitegelegte Gegner Wesen von Ib erscheint in den Ruinen von Ib.
- ☉ Die Ermittler rücken zu Szene 2a – Das Verderben, das zuvor kam vor.

## Vorbereitung: Verbotene Lande

- ☉ Jeder Ermittler verliert alle seine Hinweise.
- ☉ Jeder Ort im Spiel wird aus dem Spiel entfernt (oder dem Siegpunktestapel hinzugefügt, falls er **Sieg X** hat und sich keine Hinweise auf ihm befinden). Jeder Gegner und jede Verstärkung an jenen Orten werden abgelegt. Ermittler werden während dieses Prozesses nicht besiegt.
- ☉ Jeder beiseitegelegte **Verboten**-Ort wird ins Spiel gebracht (Ilek-Vad, Die Verbotenen Lande und Zulan-Thek).
  - ☞ Jeder Ermittler wird auf Ilek-Vad platziert.
- ☉ Der beiseitegelegte Gegner Pirschender Mantikor erscheint am Ort Die Verbotenen Lande.
- ☉ Der beiseitegelegte Gegner Horde der Nacht erscheint in Zulan-Thek.
- ☉ Die Ermittler rücken zu Szene 2a – Auf der Suche nach der Nacht vor.

## Vorbereitung: Zeitloses Königreich

- ☉ Jeder Ermittler verliert alle seine Hinweise.
- ☉ Jeder Ort im Spiel wird aus dem Spiel entfernt (oder dem Siegpunktestapel hinzugefügt, falls er **Sieg X** hat und sich keine Hinweise auf ihm befinden). Jeder Gegner und jede Verstärkung an jenen Orten werden abgelegt. Ermittler werden während dieses Prozesses nicht besiegt.
- ☉ Die Orte Celephais, Serannian und Hazuth-Kleg werden ins Spiel gebracht.
  - ☞ Jeder Ermittler wird auf Celephais platziert.
- ☉ Der beiseitegelegte Gegner Der kriechende Nebel wird in das Begegnungsdeck gemischt.
- ☉ Das Begegnungsdeck wird nach 1 Kopie von Priester der Tausend Masken durchsucht, die in Hazuth-Kleg erscheint. Falls sich 3 oder 4 Ermittler im Spiel befinden, wird das Begegnungsdeck zusätzlich nach einer weiteren Kopie von Priester der Tausend Masken durchsucht, die in Celephais erscheint. Das Begegnungsdeck wird gemischt.
- ☉ Die Ermittler rücken zu Szene 2a – Der Erlass des Königs vor.

## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Bevor du irgendeine andere Auflösung abhandelst, falls mindestens 1 Ermittler besiegt wurde:** Die besiehten Ermittler lesen zuerst **Besiegter Ermittler** vor.

**Besiegter Ermittler:** *Als du aufwachst, bist du mit dicken Hanfseilen gefesselt und liegst auf hartem, feuchtem Holz. Unter dir schwankt der Boden und du hörst Wellen gegen die Wände schwappen. Man hat dich auf eine Art Galeere verschleppt. Aber wozu?*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird für jeden besiehten Ermittler notiert: (Name des Ermittlers) wurde gefangen genommen.
- ☉ Falls sich im Deck eines besiehten Ermittlers Randolph Carter befindet und mindestens 1 Ermittler aufgegeben hat, wird Randolph Carter an einen Ermittler weitergegeben, der aufgegeben hat. Jener Ermittler ist jetzt der Besitzer von Randolph Carter.
- ☉ Fahre mit der Auflösung fort, welche die Ermittler erreicht haben. Falls keine Auflösung erreicht wurde ...
  - ◆ ... und mindestens 1 Ermittler aufgegeben hat, fahre mit **Auflösung 1** fort.
  - ◆ ... und jeder Ermittler besiegt wurde, fahre mit **Auflösung 2** fort.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil jeder Ermittler aufgegeben hat:** Fahre mit **Auflösung 1** fort.

**Auflösung 1 (jeder besiehte Ermittler sollte zuerst den Abschnitt Besiegter Ermittler abhandeln):** *Du bist weit herumgekommen, von den beschaulichen, gepflasterten Städtchen des Königreiches am Skai zu all den wundersamen Ländern, die du dir in hundert Jahren nicht hättest erträumen können. Du hast viel über die Traumlande gelernt und auch über die Götter, die auf dem unbekanntem Kadath wohnen. Auch wenn du deinem Ziel näher gekommen bist, kennst du immer noch nicht den genauen Standort des Berges. Indessen wird mit jedem verstreichenden Tag die Suche gefährlicher. Wohin du auch gehst, blasphemische, albraumhafte Kreaturen verfolgen dich über Land und auf See. Geflügelte Bestien ohne Gesichter, gehörnte Korsaren mit rasiermesserscharfen Säbeln und mächtigen schwarzen Galeeren – die Boten deines Verderbens haben viele Gestalten. Du beschließt zum Schiff zurückzukehren, wo du vor den vielen Gefahren der Traumlande sicher bist ... oder sicher zu sein glaubst. Leider erweist sich das Schiff nicht als die erhoffte Zuflucht. Als du zurückkehrst, fehlt von Kapitän und Mannschaft jede Spur. Anzeichen eines Kampfes gibt es nicht. Virgil, der schon früher zum Schiff zurückgekehrt ist, um sich für die nächste Fahrt bereitzumachen, ist ebenfalls verschwunden.*

*„Ich befürchte das Schlimmste“, klagt Randolph. „Wenn sie tatsächlich von diesen teuflischen Korsaren entführt wurden, stecken sie in großer Gefahr. Es sind Agenten der Anderen Götter von Außerhalb, deren Seele und Bote das kriechende Chaos NYARLATHOTEP ist.“ Bereits beim Klang dieses Namens bekommst du Gänsehaut, auch wenn du nicht weißt, warum. Du fragst, wohin man sie verschleppt haben könnte. „Zum Mond“, antwortet er, als würde er über einen gewöhnlichen Anlaufhafen sprechen. „Von dort segeln die Bestien mit ihren schwarzen Galeeren. Wenn wir Virgil und die anderen retten wollen, ist das unser Ziel.“*

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Für jedes Zeichen der Götter, das die Ermittler während des Szenarios aufgedeckt haben, wird 1 Zählstrich unter „Beweis von Kadath“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Virgil wurde gefangen genommen.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Randolph konnte der Gefangenschaft entgehen.*
- ☉ Falls *Die Traumsuche* als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Szenario 3–A: Die dunkle Seite des Mondes** fort.
- ☉ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden ...
  - ◆ ... und du noch nicht **Szenario 2–B: Tausend Formen des Schreckens** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
  - ◆ und du schon **Szenario 2–B: Tausend Formen des Schreckens** gespielt hast, fahre stattdessen mit **Zwischenspiel II: Die Traumreisenden** (im Beiblatt zu *Tausend Formen des Schreckens*) fort.

**Auflösung 2:** *Nach kurzem Umsehen steht fest, dass deine Reisebegleiter, Virgil und Randolph, ebenfalls gefangen genommen wurden. Im Moment sind sie nicht bei Bewusstsein, aber vielleicht könnt ihr gemeinsam einen Fluchtplan schmieden, wenn sie wieder aufwachen. Schließlich hast du trotz aller Rückschläge viel über die Traumlande und die Götter, die auf dem unbekanntem Kadath wohnen, gelernt. Auch wenn du seinen genauen Standort immer noch nicht kennst, hoffst du deine Suche fortsetzen zu können, sobald du von dieser schändlichen Galeere entkommen bist. Du schluckst einen Kloß der Verzweiflung herunter und betest, dass dies nicht das Ende deiner Reise sein möge ...*

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Für jedes Zeichen der Götter, das die Ermittler während des Szenarios aufgedeckt haben, wird 1 Zählstrich unter „Beweis von Kadath“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Virgil wurde gefangen genommen.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Randolph wurde gefangen genommen.*
- ☉ Falls *Die Traumsuche* als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Szenario 3–A: Die dunkle Seite des Mondes** fort.
- ☉ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden ...
  - ◆ ... und du noch nicht **Szenario 2–B: Tausend Formen des Schreckens** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
  - ◆ ... und du schon **Szenario 2–B: Tausend Formen des Schreckens** gespielt hast, fahre stattdessen mit **Zwischenspiel II: Die Traumreisenden** (im Beiblatt zu *Tausend Formen des Schreckens*) fort.