

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL

Kampagnenleitfaden

DIE TRAUMFRESSER

Die wache Welt ist nur eine Realität ...

„Im leichten Schummer stieg er die siebzig Stufen zur Kaverne der Flamme hinab und sprach den bärtigen Priestern von Nasht und Kaman-Thah von diesem Vorhaben. Und die Priester schüttelten ihre phsent-tragenden Häupter und erklärten feierlich, dies bedeute den Tod seiner Seele.“

–H.P. Lovecraft, Die Traumsuche nach dem unbekanntem Kadath

Die Traumfresser besteht aus zwei Kampagnen für Arkham Horror: Das Kartenspiel. Die Erweiterung Die Traumfresser enthält für beide Kampagnen je 1 Szenario: „Hinter den Toren des Schlafes“ und „Erwachter Albtraum“. Diese Szenarien können eigenständig gespielt werden oder mit 3 der 6 Mythos-Packs aus dem Die Traumfresser-Zyklus zu einer längeren vierteiligen Kampagne verbunden werden. Es ist aber auch möglich, sie mit allen 6 Mythos-Packs aus dem Die Traumfresser-Zyklus im Rahmen einer achteiligen Kampagne als miteinander verwobene Szenarien zu spielen.

Halt!

Zu diesem Zeitpunkt werden noch keine Ermittler gewählt oder Ermittlerdecks zusammengestellt. Zunächst muss der Prolog auf Seite 3 gelesen werden. Die Spieler werden nach Abschluss des Prologs dazu angewiesen, Ermittler zu wählen und die Ermittlerdecks zu erstellen.

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Alarmiert

Immer wenn einem Ermittler eine Fertigungsprobe misslingt, während er versucht, einem Gegner mit dem Schlüsselwort „Alarmiert“ zu entkommen, führt jener Gegner nach der Anwendung aller Ergebnisse jener Fertigungsprobe einen Angriff gegen den entkommenden Ermittler durch. Ein Gegner wird nicht erschöpft, nachdem er einen Alarmiert-Angriff durchgeführt hat. Dieser Angriff wird durchgeführt, egal ob der Gegner mit dem entkommenden Ermittler in einen Kampf verwickelt ist oder nicht.

Unzählig

Das Deck eines Ermittlers darf statt der üblichen 2 Kopien bis zu 3 Kopien einer Spielerkarte (nach Name) mit dem Schlüsselwort Unzählig enthalten. Zusätzlich gilt beim Erwerb einer Karte mit dem Schlüsselwort Unzählig, dass man bis zu 2 zusätzliche Kopien dieser Karte (der gleichen Stufe) erwerben darf, ohne ihre Erfahrungspunkte zu bezahlen.

Handlungskarten

Handlungskarten dienen dem Zweck, die Kampagne mit noch mehr erzählter Handlung zu füllen. Sie befinden sich normalerweise auf der Rückseite einer anderen Szenariokarte. Sobald die Spieler die Anweisung erhalten, eine Handlungskarte abzuhandeln, wird der Handlungstext auf der Karte vorgelesen und der Spieltext auf dieser Karte abgehandelt.



Gebunden

Karten mit diesem Schlüsselwort sind mit einer anderen Spielerkarte verknüpft. Sie haben keine Stufe und sind daher bei der Zusammenstellung der Decks nicht verfügbar. Stattdessen werden sie von der Karte ins Spiel gebracht, an die sie gebunden sind (deren Name steht in Klammern hinter dem Schlüsselwort).

Falls ein Deck eine Karte enthält, die 1 oder mehr gebundene Karten beschwört, sollten diese gebundenen Karten zu Beginn des Spiels beiseitegelegt werden.

Falls eine Schwächekarte mit dem Schlüsselwort Gebunden dem Deck, der Hand, der Bedrohungszone oder der Spielzone eines Ermittlers hinzugefügt wird, bleibt sie (anders als andere Schwächen) den Rest der Kampagne **nicht** Teil des Ermittlerdecks. Zu Beginn jedes Spiels wird sie mit den anderen gebundenen Karten des Ermittlers beiseitegelegt.

Beispiel: Hope, Zeal und Augur haben alle das Schlüsselwort „Gebunden (Miss Doyle)“. Dies bedeutet, dass alle diese Karten an die Karte Miss Doyle gebunden sind. Hope, Zeal und Augur haben keine Stufe und sind daher nicht verfügbar, wenn du dein Deck zusammenstellst. Miss Doyle bringt jede dieser Karten ins Spiel, sobald sie gespielt wird. Daher sollte ein Spieler, der Miss Doyle in seinem Deck hat, Hope, Zeal und Augur zu Beginn des Spiels beiseitelegen. Diese Karten sind nicht Teil des Ermittlerdecks und zählen daher auch nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Ausschwärmen X

Ein Gegner mit dem Schlüsselwort Ausschwärmen X ist Teil einer größeren Gruppe von Gegnern, die gemeinsam vorgehen. Nachdem ein Spieler einen Gegner mit dem Schlüsselwort Ausschwärmen X ins Spiel gebracht hat, werden die obersten X Karten des Spielerdecks als sogenannte Schwarmkarten verdeckt unter dem Gegner platziert, ohne sie sich anzusehen. Der Gegner, unter dem die Schwarmkarten liegen, wird „Wirtsgegner“ genannt. Manche Szenariokarteneffekte können einen Spieler dazu anweisen, einem Gegner Schwarmkarten hinzuzufügen. Dies geschieht nach demselben Verfahren.

- ☞ Falls unklar ist, welcher Ermittler Schwarmkarten hinzufügen soll, macht dies der Ermittlungsleiter.
- ☞ Jede Schwarmkarte unter dem Wirtsgegner agiert für die meisten Zwecke als eigenständige Instanz jenes Gegners. Jede Schwarmkarte hat die gleichen Werte und den gleichen Text wie die Wirtskarte. *(Beispiel: Ist ein Ermittler mit einem Wirtsgegner in einen Kampf verwickelt, der 2 Schwarmkarten unter sich liegen hat, ist der Ermittler mit insgesamt 3 Gegnern in einen Kampf verwickelt.)*
- ☞ Jede Schwarmkarte greift einzeln an, sobald Gegner während der Gegnerphase angreifen. Haben der Wirtsgegner und alle seine Schwarmkarten in diesem Schritt angegriffen, werden sie alle erschöpft.
- ☞ Jede Schwarmkarte kann unabhängig voneinander angegriffen werden und man kann jeder Schwarmkarte unabhängig voneinander Schaden zufügen, aber der Wirtsgegner kann nicht besiegt werden,

solange er noch Schwarmkarten unter sich liegen hat. Sobald eine Schwarmkarte besiegt wird, darf überschüssiger Schaden einer anderen Schwarmkarte unter demselben Wirtsgegner oder dem Wirtsgegner selbst zugefügt werden. *(Beispiel: Tony Morgan verwendet eine 41er Derringer, um einen heimlichen Zoog mit 2 Schwarmkarten anzugreifen. Der Angriff fügt 2 Schaden zu. Der erste Schadenspunkt besiegt 1 der 2 Schwarmkarten. Überschüssiger Schaden darf der anderen Schwarmkarte zugefügt werden, was ausreicht, um auch sie zu besiegen.)*

- ☞ Jedes Mal wenn eine Schwarmkarte das Spiel verlässt, wird sie unter das Deck ihres Besitzers platziert. Falls unklar ist, wer der Besitzer einer Schwarmkarte ist, darf man sie sich ansehen, um ihren Besitzer zu bestimmen.
- ☞ Der Wirtsgegner und alle seine Schwarmkarten werden als Einheit bewegt, in Kämpfe verwickelt und erschöpft. *(Beispiel: Gelingt es einem Ermittler, einem Wirtsgegner oder einer seiner Schwarmkarten zu entkommen, werden alle Karten dieser Einheit erschöpft und von dem Ermittler gelöst.)*

Neue Schwächen

Diese Erweiterung enthält 4 neue Grundschwächen – Egozentrisch, Narkolepsie, Kleptomanie und Dein schlimmster Albtraum – mit dem Text „Nur für Mehrspieler“. Diese Schwächen werden dem Vorrat verfügbarer Grundschwächen nur dann hinzugefügt, sobald mehr als 1 Ermittler im Spiel ist.

Verborgen

Eine Begegnungskarte oder Schwäche mit dem Schlüsselwort Verborgen hat eine **Enthüllung**-Fähigkeit, die sie geheim der Hand des Spielers hinzufügt. Dies sollte geschehen, ohne den anderen Ermittlern die Karte oder ihren Text zu enthüllen.

- ☞ Solange sich eine Verborgen-Verratskarte auf der Hand eines Spielers befindet, wird sie so behandelt, als ob sie sich in seiner Bedrohungszone befände. Ihre anhaltenden Fähigkeiten sind aktiv und Fähigkeiten auf ihr können ausgelöst werden, aber nur von dem Spieler, der sie auf der Hand hat.
- ☞ Solange sich eine Verborgen-Gegnerkarte auf der Hand eines Spielers befindet, gilt sie nicht als mit dem Spieler in einen Kampf verwickelt oder in seiner Bedrohungszone befindlich. Der Gegner greift nicht an, außer es ist etwas anderes angegeben. Seine anhaltenden Fähigkeiten sind aber aktiv und Fähigkeiten auf ihm können ausgelöst werden, aber nur von dem Spieler, der die Gegnerkarte auf der Hand hat.
- ☞ Eine Verborgen-Karte zählt bei der Bestimmung der Handkarten eines Spielers mit, kann aber **nicht** von der Hand abgelegt werden, außer auf die auf der Karte beschriebene Art. Sobald Verborgen-Karten abgelegt werden, werden sie auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.

Für ein optimales Spielerlebnis sollten die Spieler ihre Charaktere „verkörpern“ und keine Informationen über Verborgen-Karten auf ihrer Hand mit anderen Spielern teilen.

Erweiterungssymbol

Die Karten aus dem *Die Traumfresser-Zyklus* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



Prolog

Freitag, 15. Februar 1925

Irgendwas Seltsames ging in Arkham, Massachusetts vor sich.

Das war für die Bewohner der trostlosen Stadt in New England keine Überraschung, denn Arkham war schon immer bekannt für seine eigenartigen – manche würden sie übernatürlich nennen – Vorkommnisse. Doch dieser Umstand war alles andere als gewöhnlich.

Alles begann mit der neusten Ausgabe der Geschichten aus Nimmermehr. Ein Autor namens Virgil Gray beschrieb darin eine Reise, die sich in seinen Träumen ereignet hatte – eine Reise, von der er behauptete, sie sich nicht ausgedacht zu haben. Er schrieb über eine lange Wendeltreppe, über eine unerträglich heiße, mit Verstand gesegnete Säule aus Feuer, über einen Baum, der vom Mond kam, und über eine merkwürdige sprechende Katze ... um nur einige der wenig glaubhaften Dinge zu erwähnen. Aber es war nicht die außergewöhnliche Geschichte, die dein Interesse an der Sache geweckt hatte. Kurz nach der Veröffentlichung der Erzählung erreichte ein Brief nach dem anderen die Redaktion von Geschichten aus Nimmermehr. Die Leser von Virgils Geschichte behaupteten in den ebenfalls veröffentlichten Briefen, genau den gleichen Traum gehabt zu haben. Es dauerte nicht lange, da griff der Arkham Advertiser die Geschichte auf, sodass die Neuigkeit dieses seltsamen Phänomens schon bald Experten zu Ohren kam.

Virgil Gray wurde davon überzeugt, sich im örtlichen Sanatorium einer Therapie zu unterziehen. Auch viele andere, welche unter derselben Psychose wie der Autor litten, wurden dort eingewiesen. Die vorherrschende Theorie der Wissenschaftler ist, dass sich Virgils Traum so echt anfühlte, dass er ihn nicht mehr von der Realität unterscheiden konnte, und dass durch seine Schriften seine Wahnvorstellungen wie bei einer Massenhysterie auf andere übertragen werden konnten. Dich überzeugt das nicht. Schließlich ist nicht wirklich viel über den schlichten Akt des Träumens bekannt. Mediziner haben weit auseinandergelungene Theorien, was den Zustand des Gehirns im Schlaf betrifft. Erst kürzlich haben Experten, darunter auch Sigmund Freud, die These aufgestellt, dass Träume Manifestationen eigener unterbewusster Sehnsüchte, Ängste oder Obsessionen sein könnten. Wahrsager haben ihrerseits schon lange daran geglaubt, dass man Träume durchleuchten und interpretieren kann, um damit die Vergangenheit oder Zukunft des Träumers zu erkennen. Wenn diese

Theorien aber stimmen sollten, wie können dann unterschiedliche Leute – in ganz verschiedenen Lebensumständen – die gleichen geteilten Erfahrungen in ihren Träumen erleben? Was wäre, wenn unser heutiges Verständnis über den Schlaf falsch wäre? Was wäre, wenn es wirklich einen Ort in unserem Unterbewusstsein gäbe, zu dem wir im Schlaf reisen könnten – in ein Land der Träume, das nur jenseits unserer wachen Welt existieren würde?

Du und deine Gefährten sind zusammengekommen, um diesem seltsamen Phänomen auf den Grund zu gehen. Wenn andere in der Stadt in ihren Träumen in eine andere Welt reisen können, könnt ihr das vielleicht auch. Ihr habt die Gegebenheiten von Virgils Reise nahezu perfekt nachgestellt. Wenn alles gut geht, wird die eine Hälfte von euch eine Reise in dieses „Traumland“ und wieder zurück unternehmen, während die andere Hälfte in der wachen Welt verbleibt und das Schlafverhalten ihrer Gefährten überwacht, um sicherzugehen, dass nichts schiefgeht ...

Dieser Zyklus besteht aus 2 voneinander getrennten vierteiligen Kampagnen: Kampagne A und Kampagne B.

Kampagne A wird *Die Traumsuche* genannt und besteht aus den Szenarien 1–A, 2–A, 3–A und 4–A. Diese Kampagne erzählt die Geschichte der Ermittler, die in die Welt der Träume reisen.

Kampagne B wird *Das Netz der Träume* genannt und besteht aus den Szenarien 1–B, 2–B, 3–B und 4–B. Diese Kampagne erzählt die Geschichte der Ermittler, die in der wachen Welt zurückbleiben.

Die Szenarien dieses Zyklus können auf 3 verschiedene Arten gespielt werden: entweder als jeweils eigenständige vierteilige Kampagne (A oder B) oder als eine verbundene achteilige Kampagne (A und B), in der eine Gruppe aus 1–4 Spielern die Kontrolle über 2 verschiedene Ermittlergruppen übernimmt und sich zwischen diesen beiden Gruppen abwechselt.

☞ Falls *Die Traumsuche* als vierteilige Kampagne gespielt wird:

- ☞ Fahre mit **Vorbereitung für Kampagne A** auf Seite 4 fort. Fahre nach jedem Szenario mit dem A-Szenario mit der nächsthöheren Nummer fort, wie bei der Auflösung des Szenarios angegeben. Achte darauf, nicht die vier B-Szenarien zu spielen. Diese gehören zu einer eigenständigen Kampagne.

☞ Falls *Das Netz der Träume* als vierteilige Kampagne gespielt wird:

- ☞ Fahre mit **Vorbereitung für Kampagne B** auf Seite 9 fort. Fahre nach jedem Szenario mit dem B-Szenario mit der nächsthöheren Nummer fort, wie bei der Auflösung des Szenarios angegeben. Achte darauf, nicht die vier A-Szenarien zu spielen. Diese gehören zu einer eigenständigen Kampagne.

☞ Falls *Die Traumfresser* als achteilige Kampagne gespielt wird:

- ☞ Jeder Spieler sollte für jede Kampagne ein eigenes Ermittlerdeck erstellen. Einer seiner Ermittler ist Teil von Kampagne A und ein anderer Ermittler Teil von Kampagne B. (Um noch mehr Chaos ins Spiel zu bringen, können die Spieler zufällig bestimmen, welcher Ermittler in welcher Kampagne mitspielt.)

◊ Beide Kampagnen haben ihren eigenen Chaosbeutel, wie in den jeweiligen Vorbereitungsanweisungen beschrieben. Es ist aber nicht nötig, 2 Chaosbeutel gleichzeitig zu füllen. Im Abschnitt „Chaosbeutel“ jedes Kampagnenlogbuchs kann der aktuelle Inhalt jedes Chaosbeutels notiert werden, damit er zwischen den Szenarien leichter ausgetauscht werden kann.

◊ Fahre entweder mit **Szenario 1–A: Hinter den Toren des Schlafes** auf Seite 5 oder mit **Szenario 1–B: Erwachter Albtraum** auf Seite 10 fort (deine Wahl). Nach jedem Szenario werden die Anweisungen der Auflösung befolgt, um festzustellen, wann zwischen den beiden Gruppen gewechselt wird. Entscheidungen der einen Gruppe haben manchmal Auswirkungen auf die andere Gruppe.

Die Traumfresser mit 2 Spielergruppen spielen

Neben dem eigentlichen Spielmodus ist es auch möglich, die Kampagne *Die Traumfresser* mit 2 unterschiedlichen Spielergruppen (aus je 1–4 Spielern) zu erleben. Die eine Gruppe spielt Kampagne A, während die andere Gruppe Kampagne B spielt. In diesem Format werden die Regeln zur Vorbereitung zu der verwobenen achttägigen Kampagne mit den folgenden Ausnahmen verwendet:

- ⌚ Nach jedem Szenario muss jede Gruppe warten, bis die jeweils andere Gruppe das Szenario mit der gleichen Nummer beendet hat, bevor sie weitermachen kann. Beide Gruppen fahren dann mit dem Szenario mit der nächsthöheren Nummer ihrer Kampagne fort oder mit einem Zwischenspiel, falls sie dazu aufgefordert werden. (Beispiel: Hat Gruppe A **Szenario 1–A** beendet, muss sie warten, bis die andere Gruppe **Szenario 1–B** beendet hat, bevor sie weitermachen kann.)
- ⌚ Zwischenspiele sollten beide Gruppen zusammen lesen. Dabei trifft jede Gruppe die Entscheidungen, die für ihre Kampagne relevant sind.
- ⌚ Für ein optimales Spielerlebnis sollte der anderen Gruppe nicht mitgeteilt werden, was in der eigenen Kampagne passiert ist. Dadurch können die Gruppen nach Ende des Zyklus die Kampagnen tauschen, um bei einem erneuten Durchspielen die andere Seite der Geschichte zu erleben.

Vorbereitung für Kampagne A

Um die Kampagne *Die Traumsuche* vorzubereiten, werden folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt.

1. Ermittler wählen.
2. Jeder Spieler stellt sein Ermittlerdeck zusammen.
3. Schwierigkeitsgrad wählen.
4. Chaosbeutel für die Kampagne zusammenstellen.

◊ **Einfach (Ich möchte die Geschichte erleben):**

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, , , , 

◊ **Normal (Ich möchte eine Herausforderung):**

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , 

◊ **Schwer (Ich möchte einen echten Albtraum):**

0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, , , , 

◊ **Experte (Ich möchte den Arkham-Horror):**

0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, -6, -8, , , , 

Die Spieler können nun mit **Szenario 1–A: Hinter den Toren des Schlafes** beginnen.



Szenario I-A: Hinter den Toren des Schlafes

In Spielerreihenfolge wählt jeder Ermittler einen der folgenden Traumberichte, der zu dem entsprechenden Ermittler passt, und liest ihn laut vor. „Neutrale“ Träume dürfen von jedem Ermittler gewählt werden. Jeder Ermittler muss falls möglich einen unterschiedlichen Traum wählen. Dann fahre mit der **Vorbereitung** fort.

☉ **Wächter-(♁)-Traum:** Du umrundest einen in Dunkelheit getauchten und von Nebel umhüllten Hügel, der jedes Geräusch zu verschlucken scheint. Du weißt nicht, was unter dem Hügel ruht, aber es fühlt sich älter als diese Welt an und es scheint dich zu beobachten. Du wagst es nicht, den Grabhügel anzusehen. Dennoch kannst du den Ort nicht verlassen, also läufst du schier endlos um ihn herum. In den umgebenden Hecken erhaschst du flüchtige Blicke auf hin und her huschende Schatten, aber immer wenn du die Fackel in ihre Richtung hältst, verschwinden sie. Du fängst an zu rennen, erstarrst aber, als du ein lautes Klopfen hinter dir vernimmst. Als du dich umdrehst, teilt sich der Nebel und du kannst endlich den Fuß des Hügels erkennen, wo eine schwere, verwitterte Schiefertür darauf wartet, dass du eintrittst.

☞ Durchsuche dein Deck nach einer ♁-Karte und spiele sie (zahle ihre Kosten).

☉ **Sucher-(♁)-Traum:** Du eilst durch die Flure einer Universität, die du kaum wiedererkennt. Du hast einige Lehrbücher unter dem Arm und hastest an anderen Studenten und Fakultätsmitarbeitern vorbei. Dir ist schleierhaft, wie du das Datum deiner Prüfung vergessen konntest. Wenn du nicht schnell ankommst, ist dir klar, dass du durchfallen wirst. Irgendwie kannst du dich nicht mehr an den Lehrstoff des Kurses oder an den Studienplan erinnern. Du weißt aber, dass es das Ende des Semesters ist. Es ist gar nicht deine Art, Vorlesungen zu schwänzen oder das Lernen zu vergessen. Im Vorbeieilen kannst du die anderen Studenten miteinander kichern hören. Als du das Ende des Flures erreichst, siehst du die Tür des Hörsaals unheilvoll vor dir aufragen.

☞ Durchsuche dein Deck nach einer ♁-Karte und spiele sie (zahle ihre Kosten).

☉ **Schurke-(♠)-Traum:** Du musst dir ein Grinsen verkneifen, als du dir deine Karten ansiehst. Karo Bube und Pik Dame für die derzeit bestmögliche Straße. Der Chip-Stapel vor dir wird mit jeder Hand höher. Diesmal wird es nicht anders sein. Gebote werden abgegeben, bis nur noch du und der Mann im weißen Anzug dir gegenüber im Spiel sind. „Sind Sie sich ganz sicher?“, stichelt er und faltet seine Hände. Du schiebst alle deine Chips in die Mitte und deckst deine Straße mit dem König auf. „Wie schade.“ Er schnalzt mit der Zunge und deckt ein Pärchen auf. „Es sieht wohl so aus, als ob Sie alles verloren hätten.“ Du protestierst und deutest auf deine weit bessere Hand. Aber als du sie dir wieder anschaust, hat sie sich verändert. Die Figuren auf den Bildkarten haben sich in monströse Gestalten ohne Augen und ohne Mund, dafür aber mit Tentakeln verwandelt. Auf den Karten steht: „9♥-10♣-F♣-C♠-N♠“. Schockiert starrst du auf die Karten, als du vom Tisch weggebracht und zur Tür geleitet wirst.

☞ Durchsuche dein Deck nach einer ♠-Karte und spiele sie (zahle ihre Kosten).

☉ **Mystiker-(♠)-Traum:** Du wanderst auf einem Pfad voller Farben und Schwingungen. Irrlichter schweben in der Luft und hüpfen auf und ab, als du dich ihnen näherst. Allen Naturgesetzen widersprechend verkümmert mit jedem deiner Schritte die Flora am Wegesrand. Gerade noch blühende Blumen verwelken und Ranken verdorren, während du an ihnen vorbeigehst. Die Irrlichter verspotten dich ob deiner Unwissenheit, dennoch verlangsamt du deine Schritte nicht. Als du dir die prächtigen Bäume ansiehst, lassen sie ihre Blätter fallen. Das einst grüne Gras ist trocken, braun und geknickt. Doch auch wenn der gesamte Wald dabei sterben sollte, macht es die Sache wert, seine andere Seite zu erreichen. Als du es endlich geschafft hast, endet der Pfad plötzlich an einer verzierten Holztür, die in den Stamm eines großen Mammutbaums geschnitzt ist.

☞ Durchsuche dein Deck nach einer ♠-Karte und spiele sie (zahle ihre Kosten).

☉ **Überlebender-(♣)-Traum:** Du fliehst durch einen engen, dunklen und mit Ranken bedeckten Flur. Etwas Unerklärliches verfolgt dich durch die Düsternis. Du bist zu verängstigt, um dich umzudrehen und deinen Verfolger anzusehen. Dennoch weißt du, dass es deinen Tod bedeuten würde, wenn dich das Wesen einholen sollte. Es würde dein Herz durchstoßen, dich ausbluten lassen und dann deine Eingeweide verschlingen. Dieser Gedanke lässt dich weiterlaufen, schneller als du jemals zuvor gerannt bist. Es darf dich nicht erreichen. Es darf dich nicht fressen. Plötzlich erkennst du einen Ausweg: eine stabile, von Ranken umgebene Holztür.

☞ Durchsuche dein Deck nach einer ♣-Karte und spiele sie (zahle ihre Kosten).

☉ **Krimineller-Traum:** Sirenengeheil hallt hinter dir durch die Straßen. Sie holen auf. Sie waren dir schon immer dicht auf den Fersen, aber du warst ihnen immer einen Schritt voraus ... bis jetzt. Du rennst die Gasse entlang, dicht gefolgt von einem hellen, roten Licht. Sie werden dich kriegen. Sie werden dich in eine Zelle sperren und den Schlüssel wegwerfen. Deine Freiheit, deinen Lebensstil, alles, was dich ausmacht und was du liebst, werden sie dir wegnehmen. Und warum? Wann haben sie jemals alles richtig gemacht? Kurz bevor dich die Bullen schnappen können, biegest du um eine Ecke und entdeckst den Eingang zu einem Backsteingebäude.

☞ Durchsuche dein Deck nach einer Krimineller- oder Illegal-Karte und spiele sie (zahle ihre Kosten).

☉ **Herumtreiber-Traum:** Du schlenderst über eine Blumenwiese, begleitet von einer warmen Frühlingsbrise, die dich zum Weitergehen aufzufordern scheint. Bahngleise teilen das Feld. Als du die Schienen erreichst, hörst du das tosende Geräusch aus Dampf und Eisen auf dich zukommen. Während der Zug an dir vorbeifährt, hältst du dich an einer Leiter fest und ziehst dich auf einen der rostigen, verwitterten Waggons. Das Innere des Zuges hat jedoch nichts mehr mit dem Äußeren zu tun. Hier herrschen Luxus und Wohlstand: Persische Teppiche hängen als Dekoration von den Wänden, marmorne Treppen winden sich in schwindelerregende Höhen und ein Kristalleuchter taucht den Raum in spektralen Glanz. Unter dem Kronleuchter befindet sich ein Durchgang, dessen vergoldete Verzierung einen Fuchs in einem Wald darstellt.

☞ Du darfst eine Grundschwäche in deinem Deck durch eine andere zufällige Grundschwäche ersetzen. Falls du dies tust, erleidest du 1 Trauma deiner Wahl.

☞ **Jäger-Traum:** Du stellst deiner Beute in einem baufälligen Haus nach, dessen Flure nach Schimmel und Staub riechen. Die Kreatur, der du nachjagst, ist eine Abscheulichkeit aus einer unnatürlichen Welt. Mit ihrer Anwesenheit allein bedroht sie die bloße Existenz der Menschheit. Du kannst ihre unheimliche Gestalt in einer der Türöffnungen im oberen Stockwerk erkennen. Jetzt kann sie dir nicht mehr entkommen – sie gehört dir. Aber als du ihren Unterschlupf betrittst, findest du nichts weiter als einen schmutzigen, gesplitterten Spiegel und dein müdes, sorgenvolles Antlitz, das sich im Glas reflektiert. Wohin kann die Monstrosität nur verschwunden sein? Du bist dir sicher, dass sie sich hierhin zurückgezogen hat und dennoch ... du wendest dich wieder dem Eingang zu und bist überrascht, eine Tür zu sehen, die zuvor noch nicht da war.

☞ Durchsuche dein Deck nach einer **Waffe**-Karte und spiele sie (zahle ihre Kosten).

☞ **Mediziner- oder Assistent-Traum:** Du stehst vor einem geschlossenen Sarg. Schwarz gekleidete Trauernde stehen in einer Reihe neben dir und warten darauf, dass du die letzten Worte sprichst. Unter Tränen legst du deine Hand auf den Sarg. Das harte, kalte Holz fühlt sich tot an. Sie hat sich dir anvertraut. Sie hat sich auf dich verlassen. Und als sie dich am nötigsten brauchte, hast du sie enttäuscht. All das – der kalte Sarg, die trauernden Freunde und Familienangehörigen – all das geschieht nur wegen dir. Aber als du den Sarg öffnest, befindet sich keine Leiche darin: nur ein langer Durchgang aus Stein, der tief in den Untergrund führt. Plötzlich schubst dich einer der Trauernden und du fällst über die Kante des Sarges in das Loch darunter. Schmerzhaft landest du auf deiner Seite. Als du aufstehst, erkennst du deinen einzigen Ausgang: ein Steinbogen, der zu einem völlig anderen Ort führt ...

☞ Wähle einen anderen Ermittler. Er beginnt dieses Szenario mit 2 zusätzlichen Ressourcen und 1 zusätzlichen Karte auf seiner Starthand.

☞ **Miskatonic- oder Gelehrter-Traum:** Du befindest dich in einer vergessenen Bibliothek, umgeben von uraltem Wissen. Hunderttausende von Büchern ruhen in Regalen, die um dich herum bis in die Leere über dir emporragen. Die düsteren Hallen riechen nach modrigem Papier und geschmolzenem Wachs. Du nimmst einen der großen Wälzer aus einem Regal in der Nähe und fängst an, darin zu blättern. Du kannst zwar kein einziges Wort davon lesen, bist aber gänzlich von der Geschichte gefesselt, welche die Seiten weben. Deine Umgebung löst sich mit der Zeit in Belanglosigkeit auf. Nichts ist mehr wichtig, bis auf die Formen der blutroten Tinte; alles andere ist bedeutungslos im Vergleich zu diesen reinen Wahrheiten. Um dich herum brennt die Bibliothek bis auf die Grundmauern ab. Gerade als dich die Flammen erreichen, springt dir eine Tür, die aus der Bibliothek hinausführt, ins Auge. Die Flammen scheinen ihr nichts anhaben zu können.

☞ Durchsuche dein Deck nach einer **Buch**-Karte und spiele sie (zahle ihre Kosten).

☞ **Veteran-Traum:** Du befindest dich in einem schlammigen, verrußten Schützengraben. Um dich herum tobt der donnernde und nicht enden wollende Lärm des Krieges. Die Gräben sind mit Toten übersät: Freunde und Kampfgefährten, die ihr Leben für rein gar nichts verloren haben, in einem Land fern der Heimat. Du spähist über den Rand des Schützengrabens in das Niemandsland hinaus, auf eine karge, zerstörte und verkohlte Einöde, wo einem der Tod gewiss ist. Und dort erkennst du sie: eine einzelne Holztür zwischen Schutt und Schmutz. Du weißt, dass sie dein einziger Weg hier raus ist. Du packst dein Gewehr und stürzt dich Hals über Kopf in einen Hagel aus tödlichen Kugeln, während Explosionen den Boden um dich herum aufreißen.

☞ Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 **Taktik**- und/oder **Vorrat**-Karten und beginne dieses Szenario mit ihnen als zusätzliche Karten auf deiner Starthand.

☞ **Wanderer-Traum:** Du stapfst durch einen brackigen Sumpf. Das Wasser reicht dir bis an die Brust. Unmöglich große Rohrkolben ragen über dir auf und Schwärme seltsamer schillernder Insekten schwirren durch die übel riechende Luft. Mit jedem Schritt sinkst du tiefer in den weichen Schlamm ein, der dich hinabzuziehen droht. Du kannst spüren, wie etwas Glitschiges und Kaltes über dein Bein gleitet. Hastig versuchst du, ein trockenes Stück Land zu erreichen – aber je mehr du dich bemüht, desto weiter sinkst du ein. Augenblicklich wirst du vom Moor verschlungen und fällst dennoch immer weiter hinab. Endlich landest du in einer kleinen Schlammlawine auf einem Steinboden. Du befindest dich in einer geschlossenen Kammer, die durch das hellblaue Leuchten seltsamer Hieroglyphen erhellt wird. Die Symbole umrahmen eine aufwendig gestaltete, goldene Tür. Die Tür zur Krypta, nach der du gesucht hast.

☞ Durchsuche dein Deck nach einer **Wanderer**- oder **Relikt**-Karte und spiele sie (zahle ihre Kosten).

☞ **Neutraler Traum:** Die wirfst dich in deinem Bett umher, kannst aber keinen Schlaf finden. In deinem Kopf schwirren unangenehme und düstere Gedanken umher: Gedanken über Scheitern, Unfähigkeit und Verlust. Schweiß rinnt dir deine Stirn hinab. Egal wie du dich hinlegst, dir ist entweder zu heiß oder zu kalt. Der vergeblichen Mühen überdrüssig stehst du auf, um dir am Waschbecken etwas Wasser ins Gesicht zu spritzen. Da erkennst du, dass dein Zimmer nicht mehr wie zuvor aufgebaut ist – die Tür zu deinem Badezimmer ist durch ein großes Tor aus Onyx und Marmor ersetzt worden.

☞ Du beginnst dieses Szenario mit 2 zusätzlichen Ressourcen.

☞ **Neutraler Traum:** Du sitzt auf der Terrasse hinter dem Zuhause deiner Kindheit, aber etwas stimmt nicht. Du erkennst deine Familie nicht wieder ... die Pflanzen im Hinterhof wachsen an der falschen Stelle ... und der Himmel ist ein Flickwerk aus verwesenden Leichen, von dem abgetrennte Körperteile auf die Landschaft hinabregnen. Deine Nicht-Familienmitglieder beobachten diesen grauischen Niederschlag in aller Seelenruhe und unterhalten sich dabei übers Wetter, als ob dieser Vorfall das Normalste der Welt wäre. Sie hören auch nicht damit auf, als das unregelmäßige Aufschlagen der Hände und Füße aufs Dach deines Hauses noch durch eine Flut von verstümmelten Rumpfen verstärkt wird und dabei die Decke zum Absacken bringt. Du läufst davon, weichst dem tödlichen Niederschlag aus und steuerst instinktiv auf die Grenze des Grundstücks deiner Eltern zu. Als du hörst, wie das Haus hinter dir einstürzt, schiebst du an einer altvertrauten Stelle Gliedmaßen zur Seite und bist erleichtert, das verwitterte Holz einer Kellertür zu finden.

☞ Du beginnst dieses Szenario mit 1 zusätzlichen Karte auf deiner Starthand.

Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Hinter den Toren des Schlafes*, *Anhänger von Nyarlathotep*, *Zoogs*, *Der Fluch des Träumers*, *Traumlande* und *Grabeskälte*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Die sieben Stufen (*Leichter Schlummer*) und die Kaverne der Flamme werden ins Spiel gebracht. Jeder Spieler beginnt das Spiel auf den sieben Stufen (*Leichter Schlummer*).

- ☉ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Randolph Carter (*Meisterhafter Träumer*), der Gegner Arbeitender Gug, die 2 doppelseitigen Gegnerkarten (Nasht und Kaman-Thah) und jeder übrige Ort.

◆ *Hinweis: Nasht und Kaman-Thah sind doppelseitig und haben Handlungskarten auf ihrer Rückseite. Für ein optimales Spielerlebnis sollte man die Rückseite erst ansehen, wenn ein Effekt dazu auffordert.*



- ☉ Dieses Szenario beginnt ohne Begegnungsdeck im Spiel. Alle übrigen Begegnungskarten werden auf einem einzigen Stapel beiseitegelegt. Zu einem späteren Zeitpunkt werden sie zusammengemischt und bilden dann das Begegnungsdeck. (Siehe dazu „Stufen des Schlummers“ weiter unten.)

Stufen des Schlummers

Zu Beginn des Szenarios gibt es kein Begegnungsdeck. Das bedeutet, dass Ermittler keine Fähigkeiten verwenden können, die mit dem Begegnungsdeck auf jegliche Weise interagieren. (Beispiel: Effekte, die das Begegnungsdeck durchsuchen, Karten vom Begegnungsdeck ziehen oder Karten aus dem Begegnungsdeck ansehen lassen, schlagen fehl.)

Szene 1a hat zusätzlich den Text: „Ziehe während der Mythosphase keine Karten vom Begegnungsdeck.“

Zu einem bestimmten Zeitpunkt im Szenario werden die Ermittler dazu angewiesen, das Begegnungsdeck zu erstellen. Dann ist der obige Text nicht mehr aktiv. Von diesem Zeitpunkt an können die Ermittler ganz normal mit dem Begegnungsdeck interagieren.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil alle Ermittler besiegt wurden: *Du erlangst dein Bewusstsein zurück, als dich eine alte, vernarbte Katze anstupst. „Hey. Ist alles in Ordnung mit dir, Mensch?“*

Ich träume, erinnerst du dich, sodass dir die sprechende Katze schon weniger bizarr erscheint. Erschöpft mühst du dich aufzustehen und klopfst dir den Schmutz von den Kleidern. „Du hattest Glück, nicht zu Schaden gekommen zu sein, bevor wir ankamen“, spricht dich eine menschliche Stimme an, die einem blonden Mann in einem braunen Reisemantel gehört. Er lehnt an einem Baumstamm. „Die Wälder sind nichts für Leute mit schwachen Nerven.“ Die vernarbte Katze läuft zu dem Mann, der sich bückt, um sie über den Rücken zu streicheln.

Du fragst den Mann, wo du dich befindest und wie du an diesen Ort gekommen bist, aber er unterbricht dich. „Das wirst du noch alles rechtzeitig erfahren. Jetzt müssen wir uns aber auf den Weg nach Ulthar machen. In der Stadt ist es sicher, relativ gesehen. Dort kannst du dich von deiner Tortur erholen.“ Er wendet sich der Katze zu und sagt zu ihr ein Wort in einer seltsamen Sprache – eine Art Passwort, nimmst du an – aber die Katze geht einfach nur auf eine Hecke zu, bei der noch mehrere andere Katzen versammelt sind. „Mach es doch selbst“, antwortet sie ihm.

„Achte nicht auf die Katzen“, flüstert dir der Mann zu, als die Katzen sich entfernen. „Sie sind nützliche Verbündete, aber auch recht unabhängige Kreaturen, die weder auf dich noch auf mich angewiesen sind. Wenn wir in Ulthar ankommen, lernst du vielleicht noch andere ihrer Art kennen. Aber eins nach dem anderen.“ Zusammen lasst ihr den Verwunschenen Wald hinter euch.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler wurden von Randolph Carter gerettet.*
- ☉ Einer der Ermittler darf Randolph Carter (*Meisterhafter Träumer*) (*Die Traumfresser*, 59) seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☉ Falls *Die Traumsuche* als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Zwischenspiel I: Die schwarze Katze** fort.

☉ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verbundene achteilige Kampagne gespielt wird ...

◆ ... und du noch nicht **Szenario 1-B: Erwachter Albtraum** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.

◆ ... und du schon **Szenario 1-B: Erwachter Albtraum** gespielt hast, fahre stattdessen mit **Zwischenspiel I: Die schwarze Katze** fort.

Auflösung 1: Die Kreaturen unterhalten sich aufgeregt miteinander. Nach einer Weile zieht sich etwa ein Dutzend von ihnen hinter den großen Baum am Rande eines ausgetretenen Pfades zurück. Kurze Zeit später kehren sie mit einer Auswahl von Auerhahn-, Wachtel- und Fasanenfleisch zwischen ihren Mäulern zurück. Du bist dir fast sicher, verrückt zu werden. Aber das Schauspiel geht noch weiter. Die Kreaturen legen ihren „Tribut“ aus Vögeln ängstlich vor den Katzen nieder und ziehen sich ruhig wieder zurück. „Ich muss mich im Namen der Zoogs entschuldigen“, sagt der Mann, als er sich nähert. „Es sind neugierige Wesen, die gewöhnlich nicht so ... aufgebracht sind. Nur gut, dass wir vorbeigekommen sind.“ Der Anführer der Katzen springt auf einen Baumstumpf und fügt hinzu: „Ja, ja. Diese gemeinen Zoogs haben ihre Schuldigkeit getan. Es wird Zeit, von diesem verlassenem Ort zu verschwinden. Was meint ihr?“

Du kannst deine Aufregung nicht verbergen. Zoogs, sprechende Katzen – alles, wovon du gelesen hast, ist real. Du willst den Mann mehr über diese Welt fragen, aber er unterbricht dich. „Das wirst du noch alles rechtzeitig erfahren. Jetzt müssen wir uns aber auf den Weg nach Ulthar machen. In der Stadt ist es sicher, relativ gesehen. Dort kannst du dich von deinen Reisen erholen.“ Er wendet sich der Katze zu und sagt zu ihr ein Wort in einer seltsamen Sprache – eine Art Passwort, nimmst du an – und die Katze antwortet ihm mit einem Nicken. Die anderen Katzen nehmen mit dem Tribut in ihren Mäulern eine schützende Kreisformation um dich herum ein und zusammen entkommt ihr aus dem Verwunschenen Wald.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Katzen haben ihren Tribut von den Zoogs eingefordert.

☉ Einer der Ermittler darf Randolph Carter (Meisterhafter Träumer) (*Die Traumfresser*, S9) seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.

☉ Falls *Die Traumsuche* als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Zwischenspiel I: Die schwarze Katze** fort.

☉ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verbundene achteilige Kampagne gespielt wird ...

◆ ... und du noch nicht **Szenario 1-B: Erwachter Albtraum** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.

◆ ... und du schon **Szenario 1-B: Erwachter Albtraum** gespielt hast, fahre stattdessen mit **Zwischenspiel I: Die schwarze Katze** fort.

Auflösung 2: Du hältst den neuen Besuchern eine Hand hin, weil du glaubst, die Lage alleine entschärfen zu können. Hättest du von Anfang an gewusst, dass diese nagetierartigen Kreaturen intelligent sind, hättest du schon viel früher versucht, dich mit ihnen zu unterhalten. Du teilst ihnen mit, dass du nur ein Reisender in diesem fernen Land bist und dass du nur in Frieden weitergehen willst. Kurze Zeit unterhalten sich die Kreaturen aufgeregt miteinander: „Ist doch ganz nett!“, „Gehört auch nicht zur schwarzen Katze!“, „Ruft den Rat der Weisen ein!“. Kurze Zeit später erscheinen noch mehr von ihnen, alle mit sprödem grauen Fell und gebrechlicher dünner Gestalt. Die Älteste von ihnen wirft einen Blick hinter dich und verkündet, dass sie dir helfen werden, solltest du es schaffen, die Katzen zum Gehen zu bewegen.

Irgendwie schaffst du es, deine Ungläubigkeit zu verbergen, und bittest die Katzen höflich, zu einer anderen Zeit wiederzukommen. „In Ordnung“, antwortet die vernarbte Katze, „wir sind uns aber nicht das letzte Mal begegnet.“ Die Katzen ziehen sich an den Rand des Waldes zurück, aber ihr menschlicher Gefährte bleibt bei dir zurück. Als die Katzen außer Hörweite sind, bietet dir einer der Ältesten eine Kürbisflasche mit etwas an, das fermentiertes Baumharz zu sein scheint, was du dankbar annimmst.

„Das ist Wein des Mondbaums“, erklärt der Mann hinter dir ruhig und macht einen Schritt nach vorne. „Die Zoogs machen solche Geschenke nicht leichtfertig. Es sind neugierige Wesen, denen eine gewisse Weisheit nicht abzusprechen ist. Da du jetzt offen mit den Ältesten sprechen kannst, würde ich ihnen Fragen stellen. Sie wissen mehr darüber, was in dem Land vor sich geht, als du glauben magst.“

Du beschreibst ihnen den Schriftsteller Virgil Gray und fragst die Zoogs, ob ein Mann, auf den diese Beschreibung passt, durch diese Wälder gekommen ist. Möglicherweise sogar mehrmals, wie du hinzufügst. Stille senkt sich über die Zoogs, manche von ihnen ziehen sich sogar tief ins Blattwerk zurück. „Wir haben diesen Menschen getroffen“, antwortet dir einer der Ältesten, kaum lauter als im Flüsterton. „Er ist hier oft vorbeigekommen. Er ist nett, aber dumm. Folge der Straße nach Ulthar. Dort wirst du ihn vielleicht finden.“ Dann fügt er noch mit einem leichten Knurren hinzu: „... aber hüte dich vor der Katze, die ihm folgt. Alle Katzen sind Lügner, aber die

Szenario I-B: Erwachter Albtraum

Einführung 1: Mehr als 24 Stunden ist es her, dass deine Gefährten eingeschlafen sind. Im Laufe des letzten Tages hat sich deine Wissbegierde langsam in Sorge und Furcht verwandelt. Die Probleme haben angefangen, als sich einer deiner Freunde im Schlaf wild hin und her zu wälzen begann. Du warst sofort zur Stelle und hast versucht, ihn und die anderen wachzurütteln. Trotz aller Versuche warst du erfolglos, selbst mit Hilfe von körperlichem Kontakt und Wasser, das aber lediglich das Bett durchweicht hat. Das Aufhalten der Augenlider hatte ebenfalls keine Wirkung, aber immerhin ist dir dabei aufgefallen, dass ihre Pupillen unnatürlich geweitet und ihre Augen mit einem milchig-weißen Schleier überzogen waren.

Du hast keine Ahnung, was das für deine Freunde bedeutet. Haben sie ihren Weg in das Land gefunden, das Virgil Gray in seinem Werk beschrieben hat? Oder hat etwas Düsteres ihren Verstand und ihre Körper ergriffen? Nur um sicherzugehen, beschließt du, deine Gefährten ins St. Mary's Hospital zu bringen. Wenn sie ein körperliches Leiden haben, sollten die Ärzte dort herausfinden können, was ihnen fehlt. Ansonsten bleibt dir nichts anderes übrig, als sie weiter zu beobachten und zu hoffen, dass sie wieder sicher in der wachen Welt ankommen.

St. Mary's ist das einzige Krankenhaus in Arkham und aus dem Wohnviertel nicht wegzudenken. Du erklärst Oberschwester Greenberg die Situation. Sofort beauftragt sie mehrere Schwestern damit, deine Gefährten auf Krankenhallen in die Notaufnahme zu bringen. Mit einem warmen und freundlichen Lächeln teilt sie dir mit, dass Doktor Maheswaran deine Freunde untersuchen wird. Darüber hinaus gibt sie dir keine weiteren Informationen.

Stunden vergehen, in denen du nichts über den Zustand deiner Gefährten erfährst. Bisher hast du Doktor Maheswaran noch nicht kennengelernt. So langsam wirst du ungeduldig. Plötzlich spürst du etwas deinen Arm entlangkrabbeln und versuchst, es instinktiv abzustreifen. Du fragst dich, ob es ein Insekt oder ein Produkt deiner Einbildung war. Langsam bist du dir auch nicht mehr sicher, ob es richtig war, deine Freunde hierherzubringen. Endlich beschließt du, die Sache in die eigene Hand zu nehmen.

Es ist mitten in der Nacht. Die Empfangsdame, die dich gebeten hat, im Wartezimmer Platz zu nehmen, ist nirgendwo zu sehen. Tatsächlich sind unheimlich wenige Menschen in den Fluren des Krankenhauses unterwegs. Da dich niemand aufhalten kann, schleichst du dich in die Notaufnahme, um dort nach deinen Freunden zu suchen. Es dauert nicht lange, bis du ihr Zimmer gefunden hast. Deine Gefährten liegen schlafend auf sauberen weißen Krankenhausbetten. Aber ihr Schlaf ist alles andere als ruhig. Auf ihren fahlen Gesichtern haben sich Schweißperlen gebildet. Einer von ihnen wirft sich auf dem Bett mit vor Schmerz oder Sorge gerunzelter Stirn hin und her.

Doktor Maheswaran scheint von deinem Eindringen nicht überrascht zu sein. „Shivani Maheswaran“, stellt sie sich dir unterkühlt vor, ohne von ihrem Klemmbrett aufzublicken. „Sie sind derjenige, der sie eingeliefert hat, nicht wahr? Bevor Sie fragen: Nein, so etwas habe ich in meinem Leben noch nicht gesehen“, erklärt sie mit leichter Ungeduld im Tonfall. Du verlangst, dass sie dir alles, was sie über ihren Zustand weiß, sagen und dich nicht hinhalten soll. Mit einem Seufzen legt sie das Klemmbrett zur Seite und spricht dich direkt an. „Hören Sie, ich mag zwar neu in Arkham sein, aber auch ich habe schon genug unerklärliche Leiden in dieser Stadt gesehen, die für mehrere Medizinerlaufbahnen reichen würden. Ich verstehe, dass Sie besorgt sind. Ihre Freunde ...“ Sie ringt mit den Worten. „Sie schlafen nicht nur. Wie es scheint, bewegen sie sich zwischen Schlaf und Unterbewusstsein oder sogar dem Tod. Von ihrer Umgebung nehmen sie zwar nichts wahr, scheinen aber auf interne Reize zu reagieren.“

Ohne zu zögern fragst du, ob sie träumen. „Träumen?“, antwortet Doktor Maheswaran. „Das ist unwahrscheinlich, würde aber ihr Verhalten erklären. Um ehrlich zu sein – was nicht wirklich beruhigend ist – medizinisch gesehen ergibt das alles für mich keinen Sinn.“

In diesem Moment entdeckst du, wie eine große, haarige Spinne die Brust eines deiner Freunde hinaufkrabbelt. „Das ist seltsam.“ Als Doktor Maheswaran die Spinne wegwischt, erscheinen auf den Laken noch mehr von ihnen. Du und die Ärztin weichen instinktiv ein paar Schritte zurück. Dann sind auf dem Flur der Notaufnahme schwere Schritte zu hören und das Licht beginnt zu flackern. „Das ... ist nun mehr als seltsam. Was in aller Welt geht dort draußen vor?“, fragt Doktor Maheswaran beunruhigt.

Einen kurzen Augenblick lang hast du den Eindruck, dass einer der schlafenden Gefährten etwas flüstert. Träumen sie wirklich? Wenn ja, was hat ihr Zustand mit diesen seltsamen Ereignissen zu tun?

🕒 Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ❖ Überzeuge Doktor Maheswaran davon, dich zu ihrer eigenen und zu deiner Sicherheit bei deinen Ermittlungen zu begleiten. Fahre mit **Einführung 2** fort.
- ❖ Überzeuge Doktor Maheswaran davon, bei den Patienten zu bleiben und sich um ihre Sicherheit zu kümmern, während du ermittelst. Fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: „Ja, das wäre vermutlich das Vernünftigste. In den letzten Stunden hat sich an ihrem Zustand sowieso nichts verändert.“ Doktor Maheswarans Blick wandert auf der Suche nach noch mehr Spinnen hin und her. „Außerdem würde ich den Raum ohnehin gerne allmählich verlassen. Gehen Sie nur voraus“, fügt sie hinzu. Du nickst und machst dich auf den Weg zurück ins Wartezimmer des Krankenhauses.

🕒 Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Maheswaran hat sich den Ermittlern angeschlossen.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 3: „Ja natürlich. Ihre Sicherheit hat Vorrang. Kommen Sie aber bitte wieder und erzählen mir, was hier vorgeht.“ Sie zittert. „Ich hasse diesen Ort im Dunklen.“ Du nickst und machst dich auf den Weg zurück ins Wartezimmer des Krankenhauses.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Dr. Maheswaran ist bei ihren Patienten geblieben.*

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

☞ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Erwachter Albtraum*, *Vermischende Realitäten*, *Geflüster des Hypnos*, *Verschlossene Türen* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



☞ Die folgenden Begegnungssets werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Anhänger von Atlach-Nacha* und *Spinnen*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



☞ Das Wartezimmer, die Notaufnahme, die Station für experimentelle Therapien und das Archiv werden ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Wartezimmer.

☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

❖ Falls sich *Dr. Maheswaran* den Ermittlern angeschlossen hat, wird *Dr. Shivani Maheswaran* unter der Kontrolle des Ermittlungsleiters ins Spiel gebracht.

❖ Falls *Dr. Maheswaran* bei ihren Patienten geblieben ist, wird *Dr. Shivani Maheswaran* als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

☞ Alle übrigen Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

☞ Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Randolph Carter (An die wache Welt gekettet)*, alle 3 *Verratskarten* *Ausbruch* und beide *Gegner Korruptierte Krankenpflger*.

☞ Die doppelseitige Handlungskarte *Der Befall* beginnt wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Diese Handlungskarte hat eine andere Szenarioübersichtskarte auf ihrer Rückseite und wird im Laufe des Szenarios ins Spiel kommen.

☞ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Vorschlag für die Platzierung der Orte



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde und mindestens 1 Ermittler aufgegeben hat: Während Panik deinen Verstand zu überwältigen droht, rennst du durch den Hauptausgang des St. Mary's Hospitals und bringst so viel Abstand wie möglich zwischen dich und den verfluchten Befall. Als du zu Hause ankommst, brichst du erschöpft zusammen.

Am nächsten Tag schaust du nach dem Aufwachen die Morgenzeitungen in der Erwartung durch, Berichte über den Spinnenbefall und das Chaos im St. Mary's zu finden. Aber in keinem Artikel wird das Krankenhaus auch nur erwähnt. Haben sich die Vorfälle der letzten Nacht zu spät für den Arkham Advertiser ereignet? Oder hast du nur schlecht geträumt? Du ziehst dir deinen Mantel über und machst dich wieder auf den Weg ins Krankenhaus. Du willst wissen, ob das, was du letzte Nacht gesehen hast, real war.

Als du am St. Mary's ankommst, erwartest du, dass das gesamte Gebäude – vielleicht sogar das ganze Wohnviertel – mit Spinnweben überzogen ist. Aber zu deiner Überraschung ist es in einwandfreiem Zustand. Patienten, Krankenschwestern und Ärzte bevölkern die Flure, als wäre letzte Nacht nichts geschehen. Aber noch bevor du das Zimmer deiner schlafenden Gefährten finden kannst, nähert sich dir ein blonder Mann mit dicken Tränensäcken unter den Augen und legt dir seine Hand auf die Schulter.

„Guten Morgen. Wir sollten uns unterhalten.“

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird unter „Stufen der Brücke“ für jeden Ort, der am Ende des Spiels befallen war, 1 Zählstrich notiert.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Dr. Maheswarans Schicksal ist ungewiss.*
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Randolph ist alleine aus dem Krankenhaus geflohen.* Einer der Ermittler darf Randolph Carter (*An die wache Welt gekettet*) (*Die Traumfresser*, 79) seinem Deck

hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

- ☞ Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil alle Ermittler besiegt wurden:

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird unter „Stufen der Brücke“ für jeden Ort, der am Ende des Spiels befallen war, 1 Zählstrich notiert.
- ☞ Fahre mit **Auflösung 4** fort.

Auflösung 1: *Bevor du das Krankenhaus verlässt, teilt Doktor Maheswaran dir mit, dass sie nach ihren Patienten sehen will. Du beschließt, sie dabei zu begleiten. In der Notaufnahme angekommen stellst du fest, dass deine Gefährten noch immer ohne Bewusstsein sind. Doktor Maheswaran überprüft ihre Augen, misst ihren Puls und schüttelt dann den Kopf. „Es ist noch schlimmer geworden. Auf welche interne Reize sie auch reagieren, sie verursachen starken geistigen und körperlichen Stress bei ihnen.“ Sie setzt sich zu einem der Patienten ans Bett und schüttelt erneut den Kopf. „Ich bleibe hier. Sie sollten mit diesem Patienten reden und der Sache auf den Grund gehen, in Ordnung? Oh, und wenn Sie irgendwo noch eine Spinne sehen, zerquetschen Sie sie bitte für mich.“ Als du gehst, schwörst du deinen schlafenden Freunden, dass du einen Weg finden wirst, sie zu retten.*

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Dr. Maheswaran ist am Leben.*
- ☞ Der Zustand deiner Gefährten hat sich verschlechtert. Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden, wird im Kampagnenlogbuch von Kampagne A notiert: *Die Träumer werden schwächer.*
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Randolph ist mit den Ermittlern aus dem Krankenhaus geflohen.* Einer der Ermittler darf Randolph Carter (*An die wache Welt gekettet*) (*Die Traumfresser*, 79) seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☞ Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 2: Bevor du das Krankenhaus verlässt, suchst du es von oben bis unten nach Doktor Maheswaran ab, aber du kannst sie nirgendwo finden. Du gehst in die Notaufnahme zurück, um nach deinen Gefährten zu sehen, und stellst fest, dass sie noch immer ohne Bewusstsein sind. Tatsächlich scheint sich ihr Zustand noch verschlechtert zu haben. Schweiß rinnt ihnen die Schläfen hinab und Blut quillt zwischen ihren geschlossenen Lidern hervor. Einer von ihnen murmelt etwas im Schlaf, wiederholt immer wieder etwas in einer Sprache, die du nicht verstehst. Als du gehst, schwörst du deinen schlafenden Freunden, dass du einen Weg finden wirst, sie zu retten.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Dr. Maheswaran wird vermisst. Vielleicht hättest du sie retten können. Der Ermittlungsleiter erleidet 1 seelisches Trauma.*
- ☞ Der Zustand deiner Gefährten hat sich verschlechtert. Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achtteilige Kampagne gespielt werden, wird im Kampagnenlogbuch von Kampagne A notiert: *Die Träumer werden schwächer.*
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Randolph ist mit den Ermittlern aus dem Krankenhaus geflohen. Einer der Ermittler darf Randolph Carter (An die wache Welt gekettet) (Die Traumfresser, 79) seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.*
- ☞ Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 3: Bevor du das Krankenhaus verlässt, gehst du in die Notaufnahme zurück, um nach Doktor Maheswaran zu sehen. Die Tür zu dem Raum, in dem deine Gefährten liegen, ist fest verschlossen. Du klopfst an die Tür und fragst, ob sie da ist. Von der anderen Seite hörst du, wie Möbel verschoben und umgeworfen werden. Die erschöpfte Shivani Maheswaran öffnet dir die Tür und sieht dich aus blutunterlaufenen Augen an. „Der Göttin sei gedankt, Sie sind es.“ Sie lässt dich eintreten und sackt dann auf einem Stuhl zusammen. „Diese ... Dinger haben versucht, hier reinzukommen. Ich musste den Raum verbarrikadieren, um sie davon abzuhalten.“ Du berichtest ihr, dass die Gefahr vorüber ist, und dankst ihr, dass sie auf deine Freunde aufgepasst hat. „Ich werde sie weiter im Auge behalten“, sagt sie. „Aber bitte sagen Sie mir erst, dass keine Spinnen mehr da sind, sonst nehme ich den ersten Zug, der Arkham verlässt.“ Als du gehst, schwörst du deinen schlafenden Freunden, dass du einen Weg finden wirst, sie zu retten.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Dr. Maheswaran ist am Leben.*
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Randolph ist mit den Ermittlern aus dem Krankenhaus geflohen. Einer der Ermittler darf Randolph Carter (An die wache Welt gekettet) (Die Traumfresser, 79) seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.*
- ☞ Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 4: Während Panik deinen Verstand zu überwältigen droht, rennst du einfach los, da du keine Ahnung hast, wie du von hier entkommen sollst. Abscheuliche Monster beginnen dich einzukreisen und du stellst dir vor, wie du in Netzen eingesponnen darauf wartest, die nächste Mahlzeit einer Spinne zu werden. Irgendwann landest du in einer Sackgasse: in einem Raum, der von oben bis unten von dicken, klebrigen Spinnennetzen bedeckt ist. Dicht hinter dir ist das Scharren hunderter Spinnenbeine zu hören. Dir wird klar, dass du keine Chance mehr zur Flucht hast, es sei denn hinter den Spinnweben verbirgt sich ein Ausgang. Du hast keine andere Wahl. Kopfüber stürzt du dich in die Netze und zerreißt sie mit der Wildheit eines in die Ecke gedrängten Tieres. Die Arbeit ist anstrengend und ermüdend, aber endlich kannst du Licht hinter den Fäden erkennen – vielleicht ein Fluchtweg.

Auf der anderen Seite befindest du dich nicht mehr in den dunklen, sterilen Fluren von St. Mary's, sondern in einer schmalen, mit Spinnweben bedeckten Höhle. Du wagst es nicht, anzuhalten oder gar umzukehren. Daher rennst du durch die enge, dunkle Höhle, ohne zu wissen, wohin sie dich führt. Während des Vorbeigehens blickst du hinter die Netze links und rechts von dir. Dahinter ist nicht nur kahler Fels, sondern auch schimmernde Lichter, die wie ein Sternenmeer hinter den seidenen Fäden hervorscheinen. Nach einiger Zeit schlüpfst du durch eine weitere Wand aus Spinnweben hindurch und befindest dich nun in einer Gasse im Geschäftsviertel von Arkham in der Nähe des Miskatonic. Du hast weder die Zeit noch den Wunsch, über das Geschehene nachzudenken. Stattdessen willst du so viel Abstand wie möglich zwischen dich und das Krankenhaus bringen. Als du zu Hause ankommst, brichst du erschöpft zusammen.

Am nächsten Tag schaust du nach dem Aufwachen die Morgenzeitungen in der Erwartung durch, Berichte über den Spinnenbefall und das Chaos im St. Mary's zu finden. Aber in keinem Artikel wird das Krankenhaus auch nur erwähnt. Haben sich die Vorfälle der letzten Nacht zu spät für den Arkham Advertiser ereignet? Oder hast du nur schlecht geträumt? Du ziehst dir deinen Mantel über und machst dich wieder auf den Weg ins Krankenhaus. Du willst wissen, ob das, was du letzte Nacht gesehen hast, real war.

Als du am St. Mary's ankommst, erwartest du, dass das gesamte Gebäude – vielleicht sogar das ganze Wohnviertel – mit Spinnweben überzogen ist. Aber zu deiner Überraschung ist es in einwandfreiem Zustand. Patienten, Krankenschwestern und Ärzte bevölkern die Flure, als wäre letzte Nacht nichts geschehen. Du fragst die Empfangsdame, ob du Doktor Maheswaran sprechen kannst, aber sie schüttelt den Kopf. „Es tut mir leid, ich glaube nicht, dass sie heute hier ist. Sie ist mitten in ihrer Schicht heute Nacht gegangen und niemand hat sie seither gesehen. Soll ich jemand anderen für Sie rufen lassen?“

Etwas stimmt nicht. Das ergibt alles keinen Sinn. Du willst gerade darum bitten, deine schlafenden Gefährten sehen zu können, als sich dir ein blonder Mann mit dicken Tränensäcken unter den Augen nähert und dir seine Hand auf die Schulter legt.

„Guten Morgen. Wir sollten uns unterhalten.“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Maheswaran wird vermisst. Vielleicht hättest du sie retten können. Der Ermittlungsleiter erleidet 1 seelisches Trauma.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Randolph ist alleine aus dem Krankenhaus geflohen. Einer der Ermittler darf Randolph Carter (An die wache Welt gekettet) (Die Traumfresser, 79) seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☉ Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 5: Mit dem blonden Mann im Schlepptau verlässt du das Krankenhaus. Er stellt sich dir als Randolph Carter vor und erzählt dir, dass er ein „Träumer“ ist, genau wie Virgil Gray und deine Freunde. Träumer haben die Fähigkeit, die Grenze zwischen der wachen Welt und einer parallelen Dimension, die von den Träumen aller lebenden Organismen auf der Erde erschaffen und erhalten wird, zu überqueren – ein Reich, das er **DIE TRAUMLANDE** nennt. „Es ist ein Ort der Träume, aber auch der Albträume“, erklärt er dir. „Und ich fürchte, dass Ihre Freunde jetzt dort gefangen sind.“

Zwischenspiel I: Die schwarze Katze

Du fragst ihn, ob du etwas tun kannst, um ihnen zu helfen. Randolph denkt einen Moment lang nach, dann antwortet er: „Normalerweise können Träumer in die reale Welt zurückkehren, indem sie einfach bewusst versuchen aufzuwachen. Aus irgendeinem Grund können Ihre Freunde das nicht. Wenn Sie ihnen wirklich helfen wollen, müssen Sie die Traumlande betreten und sie finden. Aber sich Zugang zu den Traumlanden zu verschaffen, wird nicht leicht. Solche Wege stehen normalerweise nur erfahrenen Träumern offen, und das nur im Schlaf. Dennoch gibt es ein paar Orte, wo die Traumlande die wache Welt berühren. An diesen Orten kann man mit dem richtigen Werkzeug die Traumlande auch körperlich betreten. Ich weiß von einem solchen Ort, nicht weit von hier. Aber ...“

Noch bevor Randolph seinen Satz beenden kann, wird er von einer mysteriösen Stimme unterbrochen ...

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktetapel.
- ☉ Der Befallsbeutel und alle Befallsmarker werden aus dem Spiel entfernt. (Sie müssen nicht notiert oder aufbewahrt werden.)
- ☉ Falls *Das Netz der Träume* als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Zwischenspiel I: Die schwarze Katze** fort.
- ☉ Falls *Das Netz der Träume* und *Die Traumsuche* als verwobene achtteilige Kampagne gespielt werden ...
 - ◆ ... und du noch nicht **Szenario 1–A: Hinter den Toren des Schlafes** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ◆ ... und du schon **Szenario 1–A: Hinter den Toren des Schlafes** gespielt hast, fahre stattdessen mit **Zwischenspiel I: Die schwarze Katze** fort.

- ☉ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achtteilige Kampagne gespielt wird oder falls *Die Traumsuche* (Kampagne A) als vierteilige Kampagne gespielt wird: Fahre mit **Die schwarze Katze 1** fort.
- ☉ Falls *Das Netz der Träume* (Kampagne B) als vierteilige Kampagne gespielt wird: Fahre mit **Die schwarze Katze 3** fort.

Die schwarze Katze 1: Setzt nach Szenario 1–A an, als die Träumer sich auf ihrer Reise jenseits des Verwunschenen Waldes befinden ...

Als du den Verwunschenen Wald verlässt, wanderst du durch eine hügelige Wiesenlandschaft. Am strahlend blauen Himmel ist keine Wolke zu sehen. Auf deiner Reise nach Süden unterhältst du dich mehrere Stunden mit dem blonden Mann, der sich als Randolph Carter vorstellt. Bei der Stadt Nir, wie sie Randolph nennt, überquerst du einen breiten Fluss über eine Steinbrücke. Da der Mann freundlich wirkt und sich in dieser wie in deiner Welt auszukennen scheint, erklärst du ihm deine Situation, dass du den Erzählungen eines Mannes namens Virgil Gray gefolgt bist, um dieses seltsame Land zu erreichen und selbst zu erleben, ob die Geschichte wahr ist. „In Ulthar gibt es einen Ort, wo du den Mann persönlich treffen kannst“, antwortet Randolph. „Wenn wir in Ulthar ankommen, zeige ich ihn dir.“

Die Stadt Ulthar ist nicht gerade das, was du dir vorgestellt hast. Eine Straße aus Kopfsteinpflaster bildet die Grenze der Stadt, welche die malerischen Hütten von der hügeligen Wiesenlandschaft trennt. In der Stadt sind die gepflasterten Straßen fast vollständig mit Katzen sämtlicher Farben bevölkert, die dir den Weg freimachen, wenn du dich ihnen näherst. Alte Spitzgiebeldächer und einander zugeneigte obere Stockwerke bilden eine Art Bogengang über den buckligen Straßen. Die gesamte Stadt scheint eine planlose Aneinanderreihung von Wohnungen und altmodischen Geschäften zu sein. Als du den Marktplatz in der Mitte der Stadt erreichst, hält dich Randolph an und wendet sich mit einem jugendlichen Lächeln an dich. „Willkommen in Ulthar“, verkündet er. „Wie ich bereits vorher erwähnt habe, ist es recht sicher hier. Es gibt hier nur eine wichtige Regel, an die du dich halten solltest, wenn du dich an diesem Ort aufhältst: In der Stadt Ulthar darf niemand eine Katze töten.“ Wegen des Umstands, dass die Straßen mit Katzen übersät sind, willst du wissen, ob die Stadt von Katzen regiert wird. „Nicht ganz“, antwortet dir Randolph, nachdem er über deine Frage nachgedacht hat, „obgleich man die Stadt als Zentrum der Katzensgesellschaft in den Traumlanden ansehen kann. Der Grund für die Existenz dieses Gesetzes ist eine andere Geschichte – Ich glaube, dass wir diesen Virgil bei Einar finden werden.“

Randolph führt dich über den Marktplatz, der von Gebäuden gesäumt wird, die mit Statuen, Schildern und sogar Buntglasfenstern mit Katzenmotiven verziert sind. Schließlich kommt ihr an ein solches Gebäude, auf dessen Schild „Einars Platz“ prangt. Im Inneren befindet sich eine mit langen Holztischen ausgestattete mittelalterliche Taverne. Du entdeckst mehrere Gäste und genauso viele Katzen. Einer der Gäste füttert an der Holztheke eine der Katzen mit getrockneten Fleischstreifen. Er ist ein stattlicher Mann in den

frühen Dreißigern mit kurzem schwarzen Haar und ausgeprägten, spitz zulaufenden Wangenknochen. Du erkennst ihn sofort als den Autor Virgil Gray. Im Hinterkopf nagt die Frage an dir, ob diese Begegnung zufällig oder doch vorherbestimmt ist – zum Guten oder zum Schlechten.

Wie dem auch sei, du nährst dich dem Mann zusammen mit Randolph und stellst euch vor. Mit einem fröhlichen Lächeln schüttelt Virgil dir und Randolph die Hand. „Seid begrüßt, werte Mitträumer!“, sagt der Autor mit leichter Aufregung in der Stimme. „Ich freue mich, andere zu treffen, die auch an die Sache glauben. Ich habe es satt, in der Zeitung ständig immer nur von meiner ‚Krankheit‘ lesen zu müssen.“

Du nickst zustimmend und teilst Virgil mit, dass du einen Beweis für deine Entdeckung suchst, die du in die wache Welt mitnehmen kannst. „Glaubst du etwa nicht, dass ich das nicht schon versucht habe?“, antwortet er matt. „Leider ist es für jemanden, der schläft, unmöglich, etwas aus diesem Reich in die reale Welt mitzunehmen. Das hier ist alles Einbildung, verstehst du? Ideen, Konzepte, Fantasien. Du kannst keinen Gedanken in der Hand festhalten, nicht wahr?“

Randolph mischt sich ins Gespräch mit ein. „In den Traumlanden gibt es einen Ort, der euch den Beweis liefern kann, den ihr sucht. Ich habe ihn in meinen Träumen gesehen. Ich habe ihn drei Mal besucht, immer nur ganz kurz, bevor ich von der aufgehenden Sonne zurückgeholt wurde ... aber was ich auch versuche, ich kann den Weg dorthin nicht mehr finden. Ich habe viele Nächte mit der Suche danach verbracht.“

„Oh?“, fragt Virgil neugierig. „Und was ist das für ein Ort?“

„Es ist eine wunderbare Stadt“, beschreibt er euch, wobei seine Augen zu leuchten beginnen, „aus Gold und so schön, wie nichts, das ich seitdem gesehen habe. Eine Stadt jenseits der Gipfel des unbekanntes Berges Kadath, wo noch niemand gewesen ist. Dort, verhüllt in Nebel und von den Sternen gekrönt, liegt die Onyxfeste der Großen.“

Virgil streichelt beiläufig eine Katze, die in der Nähe auf der Theke sitzt, während er gebannt Randolphs Geschichte zuhört. Sie ist eine schlanke Kreatur mit glänzendem schwarzen Fell, dunkel wie die Leere des Alls selbst. „Dann müssen wir diesen Ort finden! Auch wenn wir dort keinen Beweis finden, hört es sich nach dem Abenteuer des Lebens an. Genug, um hunderte Seiten zu füllen, wenn nicht mehr!“

Du erklärst Virgil und Randolph, dass du zuerst in die wache Welt zurückkehren musst, um deinen Gefährten von deinen Erlebnissen zu berichten, bevor du ein solches Abenteuer angehen kannst. Plötzlich vernimmst du eine andere Stimme, wie sie geheimnisvoll leise zu sprechen beginnt: „Oh, du kannst nicht aufwachen. Das Auge ruht nun auf dir.“

Du und die anderen wenden ihre Köpfe dem Ursprung der Stimme zu. War es der Wirt hinter der Theke? Ein anderer Gast? Virgils schwarze Katze streckt sich und setzt sich auf. Ihre gelben Augen spiegeln das Sonnenlicht wider, das durch die Fenster von draußen hereindringt. „Lange habe ich darauf gewartet, dass du auf die Suche nach Kadath gehst“, sagt sie.

„Du kannst sprechen?“, fragt Virgil, wobei er fast seinen Hocker umwirft, als er überrascht aufspringt.

„Ich bin eine Katze, du Tölpel. Natürlich kann ich sprechen“, antwortet die schwarze Katze und leckt sich gelangweilt ihre Pfote. „Du hast schon tausende Katzen vor mir in Ulthar getroffen. Und jetzt bist du überrascht?“

„Aber ... ich dachte ...“ Virgil wischt sich mit der Handfläche über die Stirn.

„Achte nicht auf ihn“, sagt die schwarze Katze und wendet sich direkt dir zu. „Ich versichere dir, dass du nicht mehr in die wache Welt wechseln kannst, bevor du Kadath gefunden hast. Das ist der einzige Ausweg. In der Zwischenzeit werde ich zurückkehren und deinen Gefährten von deiner bevorstehenden Suche berichten.“ Sie springt vom Tresen und läuft selbstbewusst auf den Ausgang zu. „Aber ich befürchte, dass ihnen eine noch schwierigere Aufgabe bevorsteht ...“

- ☉ Falls Die Traumsuche und Das Netz der Träume als verbundene Kampagne gespielt werden: Fahre mit **Die schwarze Katze 2** fort.
- ☉ Ansonsten verschwindet die rätselhafte Katze durch die Tür, bevor du ihr antworten kannst. Fahre mit **Szenario 2–A: Die Suche nach Kadath** fort.

Die schwarze Katze 2: „Was soll ich deinen Freunden in der wachen Welt ausrichten?“

- ☉ Der Ermittlungsleiter muss entscheiden (wähle eins):
 - ❖ Du erzählst deinen Gefährten von deiner Suche, deiner Notlage und deinem Wagnis. Die schwarze Katze wird zu dir zurückkehren, nachdem sie die Botschaft überbracht hat. Es könnte deine Gefährten übermäßig belasten. Im Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A) wird notiert: *Die schwarze Katze hat die Neuigkeit über deine Notlage überbracht.*
 - ❖ Du erzählst deinen Gefährten von deinen neuen Freunden und über die Traumlande. Im Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A) wird notiert: *Die schwarze Katze hat das Wissen über die Traumlande geteilt.*
 - ❖ Du erzählst deinen Gefährten, dass sie in Gefahr sind, du aber in Sicherheit bist. Die schwarze Katze wird bei ihnen bleiben, nachdem sie die Botschaft überbracht hat. Das könnte deine Suche etwas schwieriger machen. Im Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A) wird notiert: *Die schwarze Katze hat die anderen gewarnt.*
 - ❖ Du traust dieser Kreatur nicht über den Weg. Du drohst der schwarzen Katze und warnt sie, sich deinen Freunden auf keinen Fall zu nähern. Die schwarze Katze gähnt und verschwindet durch die Tür. Im Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A) wird notiert: *In Ordnung, gut, dann mach doch, was du willst.*

- ☉ Fahre mit **Die schwarze Katze 3** fort.

Die schwarze Katze 3: Setz nach Szenario 1–B an, als die Ermittler vor dem St. Mary's Hospital konfrontiert werden...

„... du musst einer ihrer Freunde sein“, sagt eine rätselhafte Stimme über dir. Zu deiner Überraschung gehört die leise Stimme keiner Person, sondern einer schwarzen Katze, die es sich über dir auf dem Ast eines Baumes bequem gemacht hat. „Oh, mach schon den Mund zu und hör mir zu.“ Die Katze erhebt sich und springt auf einen nahen Zaun neben dem Weg vor dem Krankenhaus und balanciert mit der Grazie, die nur einer Katze innewohnt, darauf entlang.

„Das ist eine der Katzen aus den Traumlanden“, verkündet Randolph mit freudigem Tonfall, als würde er nach langer Zeit einem alten Freund wiederbegegnen. „Wie lange ist es her, seit ich das letzte Mal mit einer deiner Art gesprochen habe?“

Der stechend gelbe Blick der Katze verweilt einen Moment bei Randolph, bevor sie wieder dich ansieht. „Klar doch! Auf jeden Fall habe ich eine Nachricht von deinen träumenden Freunden.“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A). Lies den zu deiner Situation passenden unten stehenden Abschnitt.

Falls Das Netz der Träume (Kampagne B) als vierteilige Kampagne gespielt wird und es keinen Eintrag im Kampagnenlogbuch für Die Traumsuche gibt:

„Deine Freunde sind nicht die einzigen, die in Gefahr schweben“, erklärt die schwarze Katze. „Es gibt eine groß angelegte Verschwörung und deine Freunde sind im Moment – sagen wir mal so – ein wenig mit ihren eigenen Problemen beschäftigt. Du bist derjenige, der das große Netz zerstören kann. Vergiss deine Gefährten und steige in die Schwärze hinab. Das ist der einzige Weg. Ich versuche, deine Freunde zu schützen, solange du mit deiner Aufgabe beschäftigt bist. Verstehst du das?“

Im Kampagnenlogbuch wird notiert:
Die Ermittler sind auf sich allein gestellt.

Falls die schwarze Katze Wissen über die Traumlande geteilt hat:

Die schwarze Katze erzählt dir von den Traumlanden und der Suche, vor der deine Freunde stehen. „Deine Freunde sind in den Traumlanden mit ein paar anderen an einem sicheren Ort. Mein Hausmensch Virgil ist einer von ihnen. Ja, der Virgil. Ich habe schon bemerkt, wie du mich ansiehst. Unter ihnen gibt es auch noch einen anderen Träumer, ein Mann namens ... he, Moment mal.“ Die Katze blickt Randolph argwöhnisch an, dann gähnt sie. „Ach, weißt du was? Schon gut. Ich muss etwas überprüfen.“ Damit lässt dich die Katze plötzlich allein zurück.

In beiden Kampagnenlogbüchern wird notiert:
Die schwarze Katze hat eine Ahnung.

Falls die schwarze Katze die Neuigkeit über deine Notlage überbracht hat:

„Also, deinen Kollegen geht's ja nicht so gut. Sie baten mich dir auszurichten, dass sie in Schwierigkeiten stecken. Sie können nicht aufwachen, bis sie ihre Suche abgeschlossen haben, was aber nicht einfach wird. Das Auge des Chaos beobachtet sie. Du weißt, was für eine Aufgabe du hier hast. Du bist vielleicht ihre letzte Hoffnung.“ Die schwarze Katze springt vom Zaun herunter und macht sich auf den Weg. „Wenn du mich jetzt entschuldigst, ich muss zu deinen Freunden zurückkehren, bevor sie sich noch umbringen.“

Im Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A) wird notiert: Die schwarze Katze ist an deiner Seite. Den Chaosbeuteln beider Kampagnen wird für den Rest der Kampagnen je 1 -Chaosmarker hinzugefügt.

Falls die schwarze Katze die anderen gewarnt hat:

„Deine Freunde haben mir erzählt, dass es ihnen gut geht. Sie haben mich aber gebeten, dich zu warnen, dass du derjenige bist, der in Gefahr schwebt. Ich würde ihnen glauben, wenn ich du wäre. Es gibt eine groß angelegte Verschwörung und du bist der Einzige, der sie aufhalten kann. Das Beste, was du jetzt tun kannst, ist weiterzumachen, um deinetwillen und ihrerwillen. Mach dir keine Sorgen, ich bleibe noch eine Weile hier. Jemand muss doch aufpassen, dass du am Leben bleibst.“

Im Kampagnenlogbuch für *Das Netz der Träume* (Kampagne B) wird notiert: Die schwarze Katze ist an deiner Seite. Den Chaosbeuteln beider Kampagnen wird für den Rest der Kampagnen je 1 -Chaosmarker hinzugefügt.

In Ordnung, gut, dann mach doch, was du willst:

„Ach, weißt du was? Vergiss es. Ich bin mir sicher, du schaffst das.“ Die schwarze Katze verschwindet, ohne ein weiteres Wort zu sagen.

In beiden Kampagnenlogbüchern wird notiert:
Du hast es so gewollt.

Nach dem Lesen des entsprechenden Abschnitts:

- ☉ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verbundene Kampagnen gespielt werden, fahre entweder mit **Szenario 2–A: Die Suche nach Kadath** oder mit **Szenario 2–B: Tausend Formen des Schreckens** fort.
- ☉ Ansonsten fahre mit **Szenario 2–B: Tausend Formen des Schreckens** fort.

Kampagnenlogbuch:

Die Traumsuche

ERMITTLER

SPIELERNAME	SPIELERNAME	SPIELERNAME	SPIELERNAME
ERMITTLER	ERMITTLER	ERMITTLER	ERMITTLER
NICHT AUSGEGEBENE EP	NICHT AUSGEGEBENE EP	NICHT AUSGEGEBENE EP	NICHT AUSGEGEBENE EP
TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)
VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN

Kampagnennotizen

Beweis von Kadath

GETÖTETE/WAHSINNIGE ERMITTLER

Tab. XXXIX.

Prolog

Hinter den Joren des Schlafes

Die schwarze Katze

Die Suche nach Kadath

Die Traumreisen

Die dunkle Seite des Mondes

Die Großen

Wo Götter wohnen

Epilog

CHAOSBEUTEL

Kampagnenlogbuch :

Das Netz der Träume

ERMITTLER



SPIELERNAME	SPIELERNAME	SPIELERNAME	SPIELERNAME
ERMITTLER	ERMITTLER	ERMITTLER	ERMITTLER
NICHT AUSGEGEBENE EP	NICHT AUSGEGEBENE EP	NICHT AUSGEGEBENE EP	NICHT AUSGEGEBENE EP
TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)	TRAUMA (Körperlich) (Seelisch)
VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN	VERD. STORYVORTEILE/SCHWÄCHEN

- Prolog
- Erwachter Albtraum
- Die schwarze Katze
- Tausend Formen des Schreckens
- Die Traumreisenden
- Kein Zurück mehr
- Die Großen
- Weber des Kosmos
- Epilog

GETÖTETE/WAHSINNIGE ERMITTLER

Kampagnennotizen

CHAOSBEUTEL

Stufen der Brücke

Begegnungssetsymbole



**Anhänger von
Atlach-Nacha**



**Anhänger von
Nyarlathotep**



**Hinter den Toren
des Schlafes**



Korsaren



**Kreaturen aus
der Unterwelt**



**Der Fluch des
Träumers**



Traumlande



**Vermischende
Realitäten**



Spinnen



**Erwachter
Albtraum**



**Geflüster des
Hypnos**



Zoogs

Häufig gestellte Fragen

Kann die Fähigkeit von Patrice Hathaway Verborgen-Begegnungskarten von ihrer Hand abgelegt werden?

Nein. Verborgene-Karten können auf keine Weise von der Hand abgelegt werden (außer durch ihren eigenen Text).

Sind die Kosten einer Karte mit den Kosten von 0 gerade oder ungerade?

Die Null ist eine gerade Zahl. Fertigkeitkarten und Karten mit einem „-“ als Kosten haben allerdings keine Kosten (und sind deshalb weder gerade noch ungerade).

Können Marker (wie die Kopfgelder von Tony Morgan) auf Schwarmkarten platziert werden?

Ja. Jede Schwarmkarte zählt als eine eigene Kopie ihrer Wirtskarte und kann ihre eigenen Marker auf sich legen haben.

Was bedeutet bei Mandys Reaktion „Handle 1 zusätzliches Ziel der Suche ab“?

Suchen-Effekte weisen den Spieler normalerweise dazu an, einen Effekt unter Verwendung der Karte(n) abzuhandeln, die Ziel der Suche ist/sind. Falls ein Spieler z. B. den Effekt verwendet, um „die obersten 3 Karten seines Decks nach einer Karte zu durchsuchen und zu ziehen“, würde das Ziehen der Karte, nach der gesucht wurde, die Abhandlung des Ziels der Suche sein. Würde Mandys Reaktion hier verwendet werden, könnte der Spieler entweder die obersten 6 Karten nach 1 Karte durchsuchen und ziehen oder die obersten 3 Karten nach 2 Karten durchsuchen und ziehen. (Der Spieler muss sich vor der Suche entscheiden.)

© 2019 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Hergestellt in China.

Und nun?

Jedes Szenario im Zyklus *Die Traumfresser* kann als Einzelspielszenario gespielt werden. Es ist aber auch möglich, die Szenarien zu einer achttteiligen Kampagne oder zu zwei viertelteiligen Kampagnen zu verbinden. Das nächste Szenario der Kampagne *Die Traumsuche* befindet sich im Mythos-Pack *Die Suche nach Kadath*, während das nächste Szenario der Kampagne *Das Netz der Träume* im Mythos-Pack *Tausend Formen des Schreckens* zu finden ist.

Credits

Expansion Design and Development: Matthew Newman

Producer: Calli Oliverius

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Jeremiah J. Shaw and Christine Crabb

Card Game Manager: Mercedes Opheim

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami and Kara Centell-Dunk

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Cristi Balanescu

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Production Management: Jason Glawe und Dylan Tierney

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Head of Studio: Andrew Navaro

Playtesters: David Attali, Dalia Berkowitz, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley "Search that Deck" Colby, Stephen Coleman, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, James Howell, Charlotte Kirchhoff-Lukat, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Eric Meyers, Samuel L. Olsen, Josh Parrish, Chad Reverman, Scarlett Reverman, Hans Schmidt, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Shelley Shaw, Derek Shuck, Rahma Sinien, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Jeremy "23 action" Zwirn.

Special thanks to all of our beta testers.

Asmodee Germany

Redaktion und Übersetzung: Benjamin Fischer

Layout & Grafische Bearbeitung: Florian Eck

Unter Mitarbeit von: Christian Kox, Christian Kretschmer, Christian Schepers, Frank Gerken und Niklas Bungardt

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE

Die Traumfresser
4 015566 028203