

# ARKHAM HORROR

## DAS KARTENSPIEL

### KEIN ZURÜCK MEHR

#### MYTHOS - PACK

Kein Zurück mehr ist Szenario 3–B der Kampagne *Das Netz der Träume* 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 III-B: Kein Zurück mehr

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☑ Falls Randolph den Abstieg nicht überlebt hat, fahre mit **Einführung 1** fort.
- ☑ Falls Randolph den Abstieg überlebt hat, fahre mit **Einführung 2** fort.

**Einführung 1:** Endlich hast du die Traumlande erreicht, doch es ist nicht wie in deiner Vorstellung. Nichts könnte den wundersamen Ländern und sagenhaften Städten aus Virgil Grays Erzählungen ferner sein als die zyklopische Kaverne, in der du gelandet bist. Vielleicht ist der Schriftsteller niemals bis nach hier unten vorgedrungen, hat niemals die Schrecken gesehen, die unter der Oberfläche der Traumlande lauern. Eine derart schauerliche Geschichte hätte er bestimmt nicht ausgelassen. Je tiefer du in das dunkle, trostlose Land vordringst, desto mehr wirst du von einem dumpfen Gefühl der Verzweiflung übermannt – es ist wie eine Leere, die sich in dein Herz frisst und die Trostlosigkeit deiner Umgebung auf dein Innerstes projiziert. Du bist gekommen, um deine Gefährten zu retten, und hast deinen einzigen Führer verloren. Was, wenn das alles ein riesengroßer Fehler war?









Du schüttelst dich, um die düsteren Gedanken aus deinem Kopf zu vertreiben, und konzentrierst dich auf das, was vor dir liegt. Für Selbstzweifel ist es zu spät. Jetzt gibt es nur noch einen Weg und der führt nach vorn. Selbst wenn du deinen Gefährten nicht helfen kannst und für Randolph jede Hilfe zu spät kommt, hast du nun eine neue Aufgabe. Offensichtlich besteht ein Zusammenhang zwischen dieser Region der Traumlande und den Kreaturen, die in deine Realität eindringen. Die Antwort muss irgendwo hier zu finden sein. Abgesehen davon hast du ohnehin keine andere Wahl.

Du trittst an den Rand eines schroffen Abhangs und blickst hinab auf das weite Höhlenreich. Seine Ausdehnung ist unermesslich. In der Ferne, entlang der Steilwände, kannst du zu deinem großen Erstaunen eine ummauerte Stadt ausmachen. Eine schwarze Turmspitze ragt zwischen ihren vielen hohen Bauten hervor und reckt sich so hoch, dass sie mit Sicherheit die oberen Traumlande durchstößt. Südlich davon erstrecken sich Ebenen über einem tiefen Tal, und du siehst Gestalten durch das gräuliche, phosphoreszierende Glimmen huschen. Du kannst nur hoffen, dass die Bewohner dieses Reiches vernünftig mit sich reden lassen. Irgendwie bezweifelst du es ... doch zumindest hast du nun einen Plan. Bleibt abzuwarten, ob es auch ein guter Plan ist.

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, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , , .
- ☑ Die schwarze Katze ist nicht an deiner Seite.
- ☑ Randolph hat den Abstieg nicht überlebt.

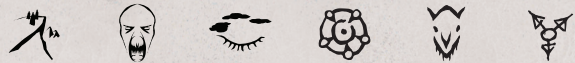
**Einführung 2:** Endlich hast du die Traumlande erreicht, doch es ist nicht wie in deiner Vorstellung. Nichts könnte den wundersamen Ländern und sagenhaften Städten aus Virgil Grays Erzählungen ferner sein als die zyklopische Kaverne, in der du gelandet bist. Vielleicht ist der Schriftsteller niemals bis nach hier unten vorgedrungen, hat niemals die Schrecken gesehen, die unter der Oberfläche der Traumlande lauern. Eine derart schauerliche Geschichte hätte er bestimmt nicht ausgelassen. Auf eurem Marsch durch das dunkle, trostlose Land sprichst du Randolph auf deine Bedenken an: „Es stimmt, dass wir weiter weg von Ihren Gefährten gelandet sind als beabsichtigt“, räumt er ein. „Aber wenn Sie mir gestatten, auf einen anderen Aspekt hinzuweisen – vielleicht haben wir Glück im Unglück gehabt. Offensichtlich besteht ein Zusammenhang zwischen der Unterwelt und den Kreaturen, die in unsere Realität eindringen. Ich schlage vor, wir stellen weitere Nachforschungen an. Sobald wir die Wahrheit herausgefunden haben, können wir an die Oberfläche zurückkehren.“

Du fragst Randolph, ob er schon irgendwelche Spuren hat. Er tritt an den Rand eines schroffen Abhangs und blickt hinab auf das weite Höhlenreich. „Ich war schon mal hier“, sagt er leise und versucht sich zu orientieren. „Die Mauern dort in der Ferne gehören zur Stadt der Gugs. Südlich davon erstreckt sich eine Ebene über einem tiefen Tal, wo die Ghule leben. Vielleicht werden wir dort mehr erfahren.“ Du meldest Zweifel an und fragst, ob derartige Kreaturen überhaupt zu einer friedlichen Konversation imstande sind. „Sie sind intelligenter, als Sie glauben, und könnten uns eine große Hilfe sein, sofern es uns gelingt, sie zu überzeugen. Genau genommen bin ich sogar mit einem von ihnen befreundet, einem Künstler namens Richard Pickman. Sollten wir auf ihn treffen, stehen unsere Chancen gut.“ Irgendwie hast du Zweifel ... doch zumindest habt ihr nun einen Plan. Bleibt abzuwarten, ob es auch ein guter Plan ist.

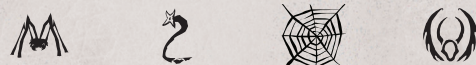
Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

### Vorbereitung

- ☑ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Kein Zurück mehr*, *Kreaturen aus der Unterwelt*, *Geflüster des Hypnos*, *Böses aus uralter Zeit*, *Ghule* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☑ Die folgenden Begegnungssets werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Abstieg in die Schwärze*, *Schrecken aus dem Tal*, *Anhänger von Atlach-Nacha* und *Dunkeldürre*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☑ Die folgenden Orte werden ins Spiel gebracht: *Gewölbe von Zin*, *Stadt der Gugs*, *Turm von Koth* und *Ebene der Ghule*.

- ◆ Jeder Ermittler beginnt das Spiel im *Gewölbe von Zin*.
- ◆ Jeder andere Ort wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

- ☑ Die Sammlung wird nach dem Ort *Verwünschter Wald (Steinerne Falltür)* (*Die Traumfresser*, 53) durchsucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ☑ Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: der *Gegner Gug-Wächter*, die *Storyvorteilskarte Richard Upton Pickman* und die *Schwäche Falsches Erwachen*.
- ☑ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Abhängig von den folgenden Umständen wird eine unterschiedliche Version von *Szene 1* in diesem Szenario verwendet. Die andere Version von *Szene 1* wird aus dem Spiel entfernt.
  - ◆ Falls Randolph den Abstieg nicht überlebt hat, wird *Szene 1a – In die Unterwelt (I)* verwendet.
  - ◆ Falls Randolph den Abstieg überlebt hat, wird *Szene 1a – In die Unterwelt (II)* verwendet.



- ☉ Du wirst von einer Welle aus Schmerz und Übelkeit gepeinigt. Überprüfe die Anzahl der im Kampagnenlogbuch unter „Stufen der Brücke“ notierten Zählstriche.
  - ◊ Falls keine Zählstriche notiert sind, passiert nichts.
  - ◊ Falls 1–4 Zählstriche notiert sind, platziere 1 Schaden auf der Szenarioübersichtskarte. Dies symbolisiert die Verzerrung innerhalb der Traumlande.
  - ◊ Falls 5 oder mehr Zählstriche notiert sind, platziere 2 Schaden auf der Szenarioübersichtskarte. Dies symbolisiert die Verzerrung innerhalb der Traumlande.
- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

## Orte im Szenario „Kein Zurück mehr“


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 verschleierte Ort ohne Hinweise darauf diesen als -Fähigkeit umdrehen und den Text auf der Rückseite abhandeln.

## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

**Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler wurde besiegt):**  
Fahre mit **Auflösung 2** fort.

**Auflösung 1:** Die schwarze, teerartige Masse umhüllt dich, verschlingt dich, und allmählich beschleicht dich die Furcht, einen fatalen Fehler begangen zu haben. Der Druck der zähen Flüssigkeit nimmt immer weiter zu und droht dich von allen Seiten zu zermalmen. Doch dann trittst du auf der anderen Seite wieder hervor. Einen kurzen, stillen Moment verbringst du im freien Fall, ehe du von einem leuchtenden, sehnigen Netz aufgefangen wirst. Panisch kletterst du auf eine nahegelegene Plattform aus festem Stein. Deine Rettungsinsel ist nur eine von vielen, die allesamt in der Luft schweben und durch dichte Spinnweben miteinander verbunden sind. Dahinter erstrecken sich die unermesslichen Weiten des Kosmos, eine grenzenlose Finsternis, so weit das Auge reicht.

- ☉ Für jeden Schaden auf der Szenarioübersichtskarte wird 1 Zählstrich im Kampagnenlogbuch unter „Stufen der Brücke“ notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Falls *Das Netz der Träume* als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Szenario 4–B: Weber des Kosmos** fort.
- ☉ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achtteilige Kampagne gespielt werden...
  - ◊ ... und du noch nicht **Szenario 3–A: Die dunkle Seite des Mondes** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
  - ◊ ... und du schon **Szenario 3–A: Die dunkle Seite des Mondes** gespielt hast, fahre stattdessen mit **Zwischenspiel III: Die Großen** (im Beiblatt zu *Die dunkle Seite des Mondes*) fort.

**Auflösung 2:** Du machst dich bereit für den Aufprall einer weiteren Realitätsverzerrung. Das Gefühl, was auch immer es sein mag, wird mit der Zeit immer stärker. Irgendjemand oder irgendetwas verursacht es, aber wie? Noch während du über seine Bedeutung nachsinnst, fällt dir etwas Kurioses auf: Du bist nicht der Einzige, der davon betroffen ist. Ganz im Gegenteil sogar; die gesamte Unterwelt scheint sich mit jeder Welle aus verzerrter Energie, die das Reich überrollt, zu verwandeln. Mauern werden verschoben, der Boden krümmt sich und das trübe, phosphoreszierende Licht nimmt ein kosmisches, außerirdisches Schillern an. Die Erde bebt, als eine weitere Energiewelle die Grundfesten der Traumwelt erschüttert. Auch der felsige Untergrund unter deinen Füßen gibt nach. Mit rudern den Armen versuchst du irgendetwas zu greifen, an dem du dich festhalten kannst. Deine Finger ertasten eine lackierte Holzlatte. Du hast keine Zeit, dich darüber zu wundern – es geht um Leben und Tod.

Als du dich an der Latte hochziehst, stellst du fest, dass du auf einer Parkbank kauerst, umgeben von dichtem Nebel und den grimmigen Mansardendächern von Arkham. Vor dir ist kein Boden. Nur eine klaffende, pechschwarze Grube, die in unfassbare Abgründe führt. In die Unterwelt vielleicht? Aber wie ist das möglich? Auf einem Ast, der über der Parkbank hängt, sitzt Virgils Katze und beobachtet dich gleichmütig. „Sie wird nicht aufhören“, sagt die schwarze Katze. „Nicht, solange noch etwas von deiner Welt übrig ist.“ Du fragst dich, was du als kleiner Mensch im Angesicht eines derart unsagbaren Schreckens überhaupt ausrichten sollst. Der Blick der Katze ist auf die Grube gerichtet. „Sie erwartet dich.“

Noch ein Beben. Starr vor Entsetzen beobachtest du, wie in der Ferne ein ganzes Haus vom Erdboden verschluckt wird. Weiter vorn glaubst du einen Fußgänger zu sehen, doch es ist kein Mensch. Wenn das so weitergeht, wird es für deine Freunde bald keine Welt mehr geben, in der sie aufwachen können. Du nimmst all deinen Mut zusammen, blickst in die pechschwarze Tiefe und schluckst. „Na los, runter mit dir“, sagt die Katze.

Du fällst. Das Tosen des vorbeirauschenden Windes ist ohrenbetäubend. Einen Fall aus dieser Höhe kannst du unmöglich überleben, denkst du dir. Doch statt auf einem harten Felsen zu zerschellen, wirst du von einem leuchtenden, sehnigen Netz aufgefangen. Panisch kletterst du auf eine nahegelegene Plattform aus festem Stein. Deine Rettungsinsel ist nur eine von vielen, die allesamt in der Luft schweben und durch dichte Spinnweben miteinander verbunden sind. Dahinter erstrecken sich die unermesslichen Weiten des Kosmos, eine grenzenlose Finsternis, so weit das Auge reicht.

- ☉ Der Ermittlungsleiter hat die Schwäche Falsches Erwachen (*Die Traumfresser*, 275) verdient (zählt nicht gegen seine Deckgröße). Sie wird dem Deck des Ermittlungsleiters hinzugefügt.
- ☉ Für jeden Schaden auf der Szenarioübersichtskarte wird 1 Zählstrich im Kampagnenlogbuch unter „Stufen der Brücke“ notiert.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Falls *Das Netz der Träume* als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Szenario 4–B: Weber des Kosmos** fort.
- ☉ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achtteilige Kampagne gespielt werden ...
  - ◊ ... und du noch nicht **Szenario 3–A: Die dunkle Seite des Mondes** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
  - ◊ ... und du schon **Szenario 3–A: Die dunkle Seite des Mondes** gespielt hast, fahre stattdessen mit **Zwischenspiel III: Die Großen** (im Beiblatt zu *Die dunkle Seite des Mondes*) fort.