

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

DIE DUNKLE SEITE DES MONDES

MYTHOS - PACK

Die dunkle Seite des Mondes ist Szenario 3-A der Kampagne Die Traumsuche für Arkham Horror: Das Kartenspiel. Dieses Szenario kann als eigenständiges Szenario gespielt werden, es ist aber auch möglich, es mit den anderen Erweiterungen aus dem Zyklus Die Traumfresser zu einer vierteiligen oder sogar achteiligen Kampagne zu verbinden.

Szenario III-A: Die dunkle Seite des Mondes

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls mindestens 1 Ermittler gefangen genommen wurde, fahre mit **Einführung 1** fort.

☉ Falls kein Ermittler gefangen genommen wurde, fahre mit **Einführung 2** fort.

Einführung 1: Im Laufe der nächsten Tage erfährst du mehr über deine Entführer, jedoch nichts über den Zielhafen der schwarzen Galeere. Es scheint, als wären die Korsaren, die dich gejagt und verschleppt haben, nur Agenten – oder gar Sklaven – eines viel größeren Übels: einer Rasse von gräulich-weißen, augenlosen Krötenwesen mit glitschiger Haut, die sie unter langen Seidengewändern verbergen. Für gewöhnlich bleiben sie unter Deck und lassen sich niemals zu einem Gespräch mit dir herab. Wenn sie tatsächlich die Herren der Korsaren sind, verheißt das nichts Gutes für dich. Virgil wird getrennt von dir gefangen gehalten, vielleicht sogar auf einem ganz anderen Schiff.

Noch mehr Tage vergehen. Du kannst nicht sagen, wie lange du schon in der Gewalt deiner Entführer bist. Zu essen gibt man dir genug – sofern man bitteren Haferbrei in einer schmutzigen Tonschale als „Essen“ bezeichnen mag. Was dich am meisten verstört, ist das Schiff selbst. Obwohl du ganz sicher eine Bewegung spürst, fühlst du weder das Schaukeln der Wellen, noch hörst du das Rauschen des Meeres oder das Kreischen von Möwen an der Küste. Im Grunde hörst du fast gar nichts, nur den gelegentlichen Befehl eines der Wesen unter Deck oder den Antwortruf eines Korsaren. Kein aufgewühltes Meer. Kein Wind in den Segeln. Einfach gar nichts.

Panik ergreift dich. Was, wenn ihr einen fremdartigen Hafen ansteuert, von dem es keine Rückkehr gibt? Könntet ihr von der Oberfläche des Planeten fortgesegelt sein? Du musst etwas unternehmen. Irgendwie entkommen. Verzweifelt versuchst du, einen Plan zu schmieden, doch es ist vergebens. Die Korsaren patrouillieren gewissenhaft vor den Zellen, und selbst wenn es dir gelänge, deine Fesseln abzustreifen und an ihnen vorbeizuschleichen, wohin solltest du gehen?

Gerade als dich die Hoffnung verlässt, steigt ein bekanntes Gesicht vom Oberdeck herab. Es ist der Schiffskapitän, den du in Dylath-Leen angeheuert hast: ein beliebter Bursche mittleren Alters mit einem buschigen Bart und langen Haaren, die auf dem Scheitel zu einem Dutt zusammengebunden sind. Er sieht sich um, stellt fest, dass er allein mit dir ist, und kommt zu dir. „Es tut mir so leid, mein Freund“, stammelt er leise. „Ich hatte ja keine Ahnung, mit wem ich es zu tun hatte. Man hat mich reingelegt, das schwöre ich. Ich wusste nicht, dass sie ... Ich wusste es nicht ...“ Seine Stimme versagt und sein Gesicht wird rot vor Scham. Du weißt nicht genau, was er meint, aber offensichtlich hatte er etwas mit deiner Entführung zu tun. Nichtsdestotrotz ist er deine einzige Hoffnung auf Rettung. Du versprichst, ihm alles zu verzeihen, wenn er dir jetzt hilft. Für einen Moment denkt er nach und schaut sich um, dann nickt er schließlich und durchtrennt deine Fesseln mit einem gekrümmten Messer.

Noch nie war der Duft der Freiheit so süß. Du streckst deine schmerzenden Glieder und hältst Ausschau nach deinen Habseligkeiten, doch es bleibt nicht viel Zeit. Dein Retter, der nun Schmiere steht, flüstert: „Auf dem Oberdeck gibt es ein Ruderboot, aber wenn wir dort hinwollen, müssen wir mucksmäuschenstill sein. Sollten sie uns bemer...“ Die Worte bleiben ihm im Halse stecken, zusammen mit einer scharfen, gezackten Klinge. Er stößt ein scheußliches Gurgeln aus, als Blut aus seinem Mund sprudelt, und bricht zusammen. Hinter ihm blitzt das sadistische Grinsen eines Korsaren auf, der sich bereits seinem nächsten Opfer zuwendet: dir.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls mindestens 1 Ermittler nicht gefangen genommen wurde, fahre mit **Einführung 2** fort.

☉ Ansonsten fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 2: Du hast keine Wahl. Wenn du deine Reisebegleiter aus den Fängen der Korsaren retten willst, musst du zum Mond segeln und sie befreien, ehe sie von den Bestien, die dort hausen, versklavt werden. „Das sind böse Kreaturen, die einem noch größeren Bösen dienen“, erklärt Randolph, während du die Segel setzt. „In Hafenstädten wie Dylath-Leen gibt es viele, die Geschäfte mit ihnen machen, aber nur wenige kennen ihre wahre Gestalt, denn sie tragen Verkleidungen, um ihre Hässlichkeit zu verschleiern.“

Vielleicht hatte der Kapitän, mit dem ihr quer durch die Traumlande gereist seid, schon einmal geschäftlich mit ihnen zu tun. Oder vielleicht auch nicht. Um deiner eigenen geistigen Gesundheit willen solltest du dich nicht in Zweifel und Verdächtigungen hineinsteigern.

„Wie segelt man überhaupt zum Mond?“, fragst du verwirrt. Nach all den Wochen, die du in den Traumlanden, ihren Städten, Wäldern und noch absonderlicheren Orten verbracht hast, sind dir ihre Merkwürdigkeiten nicht mehr fremd. Doch selbst wenn du die Gesetze der Physik und Astronomie außer Acht lässt, tust du dich schwer mit der Vorstellung, ein Schiff könne in den Weltraum segeln.

„Es wird eine lange Fahrt“, antwortet Randolph. „Weit über dem Meer liegen die Basaltsäulen des Westens. Zwischen diesen Säulen stürzt der Ozean wie ein Wasserfall ins Nichts, und wenn wir dort hindurchsegeln, gelangen wir in die Leere des Alls.“

Es sollte dich nicht erstaunen, dass die irdischen Traumlande eine Scheibe sind; schließlich entstammt hier alles dem Reich der Fiktion. Dennoch bist du skeptisch. „Ich bin schon einmal auf dieser Route gesegelt“, sagt Randolph, der deine Vorbehalte zu spüren scheint. „Aber ich fürchte, dieses Mal könnte es eine Fahrt ohne Wiederkehr werden, zumal wir keine Mannschaft haben. Vielleicht müssen wir einen anderen Weg zum unbekanntem Kadath finden. Bist du bereit?“

Dein Blick schweift zum Horizont, wo sich das azurblaue Meer mit dem Himmel vermählt. Irgendwo da draußen wird deine Hilfe gebraucht. Zudem könnte der Beweis, den du suchst, jenseits des Meeres, hinter dem Rand der Welt, zu finden sein. Du machst dich bereit.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einzelspielszenario

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

☉ Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:

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

☉ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

Jeder Ermittler wurde gefangen genommen und Randolph wurde gefangen genommen. Diese Wahl macht das Spiel schwieriger.

Keiner der Ermittler wurde gefangen genommen und Randolph konnte der Gefangenschaft entgehen. Diese Wahl macht das Spiel einfacher.

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die dunkle Seite des Mondes*, *Korsaren*, *Der Fluch des Träumers* und *Böses aus uralter Zeit*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Die folgenden Orte werden ins Spiel gebracht: Stadt der Mondbestien, Tempel der Mondechse, Mondwald und Der dunkle Krater.
 - Jeder andere Ort wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
 - Falls mindestens 1 Ermittler gefangen genommen wurde, wird der beiseitegelegte Ort Galeere der Mondbestien mit der enthüllten Seite nach oben ins Spiel gebracht. Dieser Ort hat keine verhüllte Seite – statt einer verhüllten Seite hat er eine Handlungskarte auf seiner Rückseite. (Für ein optimales Spielerlebnis sollte der Text auf der Rückseite erst gelesen werden, wenn ein Effekt dazu auffordert.)
 - Jeder Ermittler, der gefangen genommen wurde, beginnt das Spiel auf der Galeere der Mondbestien. Für jeden Ermittler, der das Spiel auf der Galeere der Mondbestien beginnt, werden 2 zusätzliche Hinweise (aus dem Markervorrat) darauf platziert.
 - Jeder andere Ermittler beginnt das Spiel im Mondwald.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
 - Falls Randolph gefangen genommen wurde, wird jedes Ermittlerdeck nach Randolph Carter (Meisterhafter Träumer) durchsucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: der Gegner Mondechse, die Storyvorteilskarten Virgil Gray (Wahrhaftig inspiriert) und Der Kapitän sowie die Schwäche Falsches Erwachen.
- Auf jeder Ermittlerkarte wird 1 Verderben platziert. Dieses Verderben steht für die aktuelle Alarmstufe des jeweiligen Ermittlers (siehe Alarmstufe weiter unten). Diese Marker zählen nicht als Verderben und zählen nicht gegen den Verderbensschwellenwert der aktuellen Agenda.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Alarmstufe

Bei der Vorbereitung dieses Szenarios werden die Spieler dazu angewiesen, 1 Verderben auf jeder Ermittlerkarte zu platzieren. Dieser Marker gibt die aktuelle „Alarmstufe“ des jeweiligen Ermittlers an. Während die Ermittler versuchen, sich aus den Fängen der Mondbestien zu befreien, kann sich die Alarmstufe eines Ermittlers erhöhen oder verringern, abhängig von den Aktionen und Entscheidungen des jeweiligen Ermittlers. Eine höhere Alarmstufe bedeutet, dass der Ermittler näher daran ist, entdeckt zu werden, was die Fluchtversuche erheblich erschweren wird.

Falls ein Effekt die Alarmstufe eines Ermittlers um eine beliebige Anzahl erhöht, wird die gleiche Anzahl Verderben auf der Ermittlerkarte platziert, um dies anzuzeigen. Falls ein Effekt die Alarmstufe eines Ermittlers um eine beliebige Anzahl senkt, wird die gleiche Anzahl Verderben von der Ermittlerkarte entfernt.

Auch wenn Verderbensmarker verwendet werden, um die Alarmstufe eines Ermittlers anzuzeigen, zählen diese Marker nicht als Verderben und zählen nicht gegen den Verderbensschwellenwert der aktuellen Agenda.

Die Alarmstufe hat für sich genommen keinen Effekt, kann aber die Effekte von Begegnungskarten verändern oder verstärken.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (alle Ermittler wurden besiegt):

Trotz aller Bemühungen war die Zahl der Verfolger zu groß, um ihnen unbemerkt zu entkommen. Ihr werdet umzingelt und festgenommen. Virgil wehrt sich nach besten Kräften, während Randolph sich widerstandslos ergibt, wohlwissend, dass es ohnehin zwecklos wäre zu kämpfen. Ihr werdet auf die dunkle Seite des Mondes in einen großen, kuppelgekrönten Tempel gebracht, und vor einer der Mondbestien auf die Knie gezwungen. Sie ist in graue Roben und schwere Tücher gehüllt, doch dahinter siehst du ihr wahres Gesicht: ihre glitschige, feuchte Haut und die triefenden, wulstigen Lippen. „Wunderbar“, sagt sie lobend zu ihren Handlangern. „Unser Herr wird zufrieden sein.“ Hinter euch versperren die Korsaren den Ausgang, während links und rechts geflügelte Wesen in einer Reihe aufstellung nehmen und rhythmisch krächzend mit den Flügeln schlagen. Es ist, wie du vermutest, die Vorbereitung einer unangenehmen Reise.

Die Mondbestie lässt euch von ihren Sklaven auf den geflügelten Kreaturen festbinden. „Schaffst diese erbärmlichen Wichte zu den Opfergruben“, befiehlt sie. „Ihre Ketzerei muss bestraft werden. Die Mondechse wird heute Nacht ein Festmahl bekommen.“

„Was? Nein, das ist nicht richtig.“ Randolph knirscht mit den Zähnen.

Plötzlich gibt es einen grellen Lichtblitz und du wachst auf. Du sitzt aufrecht in einem ungemütlichen, fremden Bett. Das Erste, was du fühlst, ist Erleichterung. Bist du etwa endlich aus diesem ewigen Traum erwacht? Doch dann spürst du sie, die stille, eiskalte Umarmung der Leere, und du begreifst, wo du wirklich bist. Statt vier Wänden und einer Decke umgibt dich der helle, sternengespickte Kosmos. In der Ferne siehst du Galaxien und Nebel, die dich mit gefühlloser Grausamkeit anstarren. Dein Bett hängt an dünnsten Silberfäden, und zu deinen Füßen sitzt Virgils Katze. „Du bist nicht wach“, sagt die schwarze Katze. „Noch nicht.“

Ein weiterer Lichtblitz. Die Mondbestie lässt dich von ihren Sklaven auf einer geflügelten Kreatur festbinden. „Bringt diese erbärmlichen Wichte zum Hohepriester in der Kalten Öde“, befiehlt sie. „Ihre Ketzerei muss bestraft werden.“

„Keine Sorge“, flüstert Randolph dir zu. „Hast du das gehört? Die Kalte Öde. Dort liegt der unbekannte Kadath. Mit etwas Glück werden sie uns direkt an unser Ziel bri...“ Randolph wird jäh unterbrochen, als die Mondbestie ihn packt und auf die Füße zerrt.

„Nein, du nicht. Dich kenne ich. Du wirst ein Geschenk sein. Futter für die Mondechse. Komm.“ Vor deinen Augen schleift sie Randolph davon. Seine Schreie hallen von den Tempelmauern wider und verklingen erst, als er im Untergrund verschwunden ist. Und dann wirst du auch schon von grauenhaften Fledermausschwüngen emporgehoben und in die Leere des Alls getragen.

- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler wurden in die Kalte Öde gebracht.
- Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Randolph hat die Reise nicht überlebt. Falls sich im Deck eines Ermittlers Randolph Carter (Meisterhafter Träumer) (Die Traumfresser, S9) befindet, wird er für den Rest der Kampagne aus jenem Deck entfernt.
- Der Ermittlungsleiter hat die Schwäche Falsches Erwachen (Die Traumfresser, 233) verdient (zählt nicht gegen seine Deckgröße). Sie wird dem Deck des Ermittlungsleiters hinzugefügt.
- Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- Falls Die Traumsuche als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Szenario 4–A: Wo Götter wohnen** fort.
- Falls Die Traumsuche und Das Netz der Träume als verwobene achtteilige Kampagne gespielt werden...
 - ... und du noch nicht **Szenario 3–B: Kein Zurück mehr** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ... und du schon **Szenario 3–B: Kein Zurück mehr** gespielt hast, fahre stattdessen mit **Zwischenspiel III: Die Großen** fort.

Auflösung 1: Während das Weiße Schiff lautlos zur Erde zurücksegelt, stimmt der Kapitän ein sanftes, klangvolles Seemannslied an und die Ruderer singen mit. Du scheinst die Sprache gut zu verstehen, obwohl du sie noch nie zuvor gehört hast. Auf deine Frage nach dem Kurs reagiert der bärtige Mann nicht und singt einfach weiter. Überzeugt von der ungemeinen Wichtigkeit deines Auftrags flehst du ihn an, dir bei der Suche nach dem unbekanntem Kadath zu helfen. „Man sollte die Götter nicht stören“, sagt der Mann, nachdem er seinen Gesang unterbrochen hat. „Ihre Belange gehen weit über unsere hinaus. Siehst du denn nicht, wie töricht dein Bestreben ist?“ Noch einmal wiederholst du deine inständige Bitte, erklärst ihm, dass du einen Beweis für die Existenz der Traumlande brauchst und ohne die Hilfe der Götter nicht heimkehren kannst. „Wäre es denn so bitter hierzulieben? Sieh dich nur um.“

Du tust wie geheißen und was du siehst, ist so bezaubernd schön, dass es dir den Atem verschlägt. Unter dir glitzert das Meer im Mondlicht wie ein Ozean aus Diamanten. Am Horizont reihen sich kristallklare Küsten, idyllische Landschaften, blühende Gebirgsketten und smaragdgrüne Gärten auf. Die Luft ist frisch und kühl, als ihr die Wolkendecke durchdringt, und der süße Blütenduft der nahegelegenen Küste lässt dein Herz höherschlagen. Nie in all den Jahren der „Realität“ hast du etwas als so real empfunden.

Vielleicht wäre es gar nicht so schlimm, hierbleiben zu müssen. Du hast bereits Wochen – nein, Monate – in diesem Land verbracht. Ja, es gab auch schwere Zeiten, doch könntest du wirklich in die triste Realität zurückkehren, nach allem, was du in diesem wundersamen Land gesehen und erlebt hast?

Und dann siehst du ihn, weit im Norden. Knapp über dem Horizont, oder gar jenseits aller irdischen Träume. Ein weißer Gipfel, auf dem ein azurblaues Leuchtfeuer aus gebrochenem Mondschein brennt. Der bärtige Mann folgt deinem Blick. „So soll es sein“, sagt er seufzend. Er ändert den Kurs und folgt nun einem Vogel, dessen Gefieder dem strahlenden Himmel gleicht. „Wir segeln also ins Reich der Götter.“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler sind in die Kalte Öde gereist.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Randolph hat die Reise überlebt.*
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktetapel.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch werden unter „Beweis von Kadath“ 3 Zählstriche notiert.
- ☉ Falls *Die Traumsuche* als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Szenario 4–A: Wo Götter wohnen fort.**
- ☉ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden ...
 - ◆ ... und du noch nicht **Szenario 3–B: Kein Zurück mehr** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ◆ ... und du schon **Szenario 3–B: Kein Zurück mehr** gespielt hast, fahre stattdessen mit **Zwischenspiel III: Die Großen** fort.

Zwischenspiel III: Die Großen

Lies dieses Zwischenspiel nur, falls du *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne spielst.

Lies dieses Zwischenspiel erst, wenn du **Szenario 3–A: Die dunkle Seite des Mondes** und **Szenario 3–B: Kein Zurück mehr abgeschlossen** hast.

Die Großen 1: Setzt nach Szenario 3–A an, als die Träumer auf dem Weg in die Kalte Öde sind, wo der unbekanntem Kadath liegt ...

Ein pelziges Köpfchen reißt dich aus deiner schlaflosen Träumerei. Du blickst nach unten und siehst die schwarze Katze. „He. Ich sehe, du hast Fortschritte gemacht.“ Du weißt nicht, ob du es wirklich als Fortschritt bezeichnen würdest. Einerseits bist du endlich auf dem Weg in die Kalte Öde, andererseits hast du immer noch nicht herausgefunden, wo genau sich der Kadath erhebt und was dich dort erwartet.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A). Lies den zu deiner Situation passenden unten stehenden Abschnitt. Falls keine Situation passt, überspringe diese Abschnitte.

Falls die Träumer schwächer werden:

„Oh“, sagt die Katze plötzlich. „Du siehst aber gar nicht gut aus.“ Mit neugierigen, wenn auch nicht sonderlich besorgten Augen mustert sie dich. Du fragst sie, was sie damit meint. „Das weißt du nicht? Du siehst kränklich aus. Isst du auch ordentlich? Ach, was soll’s, nicht so wichtig. Du kannst dich auf den Beinen halten, nicht wahr? Das genügt.“

Abhängig vom Schwierigkeitsgrad wird dem Chaosbeutel für *Die Traumsuche* (Kampagne A) folgender Marker hinzugefügt:
Einfach (–3), Normal (–4), Schwer (–5), Experte (–7).

Falls du es so gewollt hast:

„Lass dich nicht stören. Ich wollte nur mal sehen, ob du noch lebst.“ Du beginnst der schwarzen Katze von deinen Sorgen zu erzählen und mit einem Ausdruck von katzenhafter Neugier neigt sie ihren Kopf. „Was? Das ist ulkig. Habe ich gesagt, dass mich dein Gewäsch interessiert? Ich glaube nicht. Ach, sei’s drum. Dann werde ich mich eben deutlicher ausdrücken: Mich interessiert nur, ob du in der Lage bist, deine Pflicht zu erfüllen. Deine Gefühle sind mir egal.“ Die funkelnden Augen der Katze scheinen niemals zu blinzeln. „Na dann, viel Glück. Du wirst es brauchen.“ Und damit springt sie in einen Schatten und ist verschwunden.

Überspringe den Rest dieses Zwischenspiels.
Fahre entweder mit **Szenario 4–A: Wo Götter wohnen** oder mit **Szenario 4–B: Weber des Kosmos fort.**

Falls Randolph die Reise nicht überlebt hat und falls die schwarze Katze nach der Wahrheit sucht:

„Wo ist ... wie heißt er doch gleich?“, fragt die Katze und hält nach Randolph Ausschau. Du willst erzählen, was passiert ist, doch die Worte bleiben dir im Halse stecken. „Ist schon gut, ich verstehe“, sagt die Katze und scheint über die Situation nachzusinnen, ohne allzu bestürzt über Randolphs tragisches Schicksal zu sein. „Nun, dann wird die Sache, die ich erwähnen wollte, eben unerwähnt bleiben“, sagt sie rätselhaft.

In beiden Kampagnenlogbüchern wird *Die schwarze Katze sucht nach der Wahrheit* durchgestrichen.

Du fragst die schwarze Katze, ob sie weiß, was dich auf dem Kadath erwartet. „In groben Zügen“, antwortet sie. „Schon vor langer Zeit habe ich deine Ankunft auf dem Kadath vorhergesehen. Um ehrlich zu sein, ich habe eine Menge hiervon gesehen. Aber ... nun ja, nicht alles entwickelt sich so, wie ich es gesehen habe. Oder vielleicht sehe ich es auch einfach mit anderen Augen. Wie dem auch sei, du bist auf dem rechten Weg. Schließlich ist es der einzige Weg, der noch übrig ist. Ein paar Dinge habe ich noch gesehen, die sich ereignen werden, wenn du dein Ziel erreichst. Doch ich fürchte, wenn ich sie dir verrate, wirst du sie ebenfalls mit anderen Augen sehen. Mach dir keine Sorgen. Du machst das gut. Reise zum Kadath. Finde das Land der Großen Götter. Alles andere wird sich ergeben. Solange du nicht versagst. Die Wesenheiten, denen du gegenüber treten wirst und deren Namen ich nicht nennen will, sie bedrohen nicht nur die Traumlande. Nein, die ganze Existenz ist durch sie bedroht. Aber wenn du mich jetzt entschuldigen würdest, ich habe noch etwas vor.“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die schwarze Katze eine Ahnung hat, springt sie davon in die Leere des Alls, ehe du sie noch etwas fragen kannst.

Ansonsten bietet die schwarze Katze an, deinen Gefährten eine Nachricht zu überbringen. Der Ermittlungsleiter muss entscheiden (wähle eins):

Du lässt deinen Gefährten ausrichten, in welcher Gefahr du dich befindest. Die schwarze Katze wird nach dem Überbringen der Nachricht zu dir zurückkehren, doch für deine Gefährten könnte dies eine zusätzliche Belastung darstellen. Im Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A) wird notiert: *Die schwarze Katze hat von Nyarlathotep gesprochen.*

Du lässt deinen Gefährten ausrichten, dass sie sich keine Sorgen um dich machen sollen. Die schwarze Katze wird bei ihnen bleiben, nachdem sie die Nachricht überbracht hat. Dadurch könnte deine Aufgabe etwas schwieriger werden. Im Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A) wird notiert *Die schwarze Katze hat von Atlach-Nacha gesprochen.*

Fahre mit **Die Großen 2** fort.

Die Großen 2: Setzt nach Szenario 3–B an, als die Ermittler ein kosmisches Halbschattenreich zwischen den Welten erreicht haben ...

Das dumpfe Jaulen einer Katze lenkt deinen Blick auf ein nahegelegenes Netz. Als du näher trittst, siehst du die schwarze Katze in einem Haufen besonders klebriger Spinnweben hängen und vergeblich zappeln. Selbst ihre scharfen Krallen scheinen ihr nichts zu nützen. Du beugst dich nach vorn und befreist die Katze, worauf sie aus deinen Armen nach unten auf einen flachen Felsen springt. Er ist die einzige Barriere zwischen der Katze und der unendlichen Leere. Kurz faucht sie, dann macht sie einen Katzbuckel. „Habe ich etwa um Hilfe gebeten?“, schimpft sie. „So, du hast es also tatsächlich in die Tiefen unter dem Pechmeer geschafft. Nun, schau dich um. Siehst du die vielen Netze? Sie sind beim besten Willen nicht zu übersehen; du bist ringsum von Spinnweben umgeben, die sich in gefährlichen Pfaden durch die Leere ziehen. „Das ist die Brücke zwischen deiner Welt und den Traumlanden. Wenn sie fertiggestellt ist, werden die beiden Welten miteinander verschmelzen. Verstehst du? Wenn du nicht willst, dass es bald überall so aussieht wie in dem Krankenhaus, in dem deine Freunde gerade schlummern, musst du die Fertigstellung um jeden Preis verhindern. Nichts anderes ist von Bedeutung. Nichts!“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch für *Das Netz der Träume* (Kampagne B). Lies den zu deiner Situation passenden unten stehenden Abschnitt. Falls keine Situation passt, überspringe diese Abschnitte.

Falls die Ermittler den silbernen Schlüssel besitzen:

„Sag mal, hast du immer noch diesen Schlüssel?“, fragt die schwarze Katze. Du gräbst in deinen Taschen nach dem Schlüssel aus dem unennbaren Haus und zeigst ihn der Katze. „Her damit“, verlangt sie und schnappt ihn beißend aus deiner Hand, ehe du protestieren kannst. „Jetzt schau mich nicht so an. Deine Freunde brauchen ihn dringender als du.“

Im Kampagnenlogbuch für *Das Netz der Träume* (Kampagne B) wird *Die Ermittler besitzen den silbernen Schlüssel* durchgestrichen und stattdessen im Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A) notiert.

Falls sich Der silberne Schlüssel aktuell in einem Deck eines Ermittlers befindet, wird er entfernt. Ein beliebiger Ermittler in *Die Traumsuche* (Kampagne A) darf Der silberne Schlüssel seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

Falls die schwarze Katze nach der Wahrheit sucht:

Als der Blick der Katze auf Randolph fällt, verstummt sie plötzlich. Mehrmals streift sie um den Mann herum und wirkt dabei irgendwie aufgewühlt. Er wiederum reagiert ungewöhnlich nervös auf die Gegenwart der Katze und weicht sogar vor ihr zurück. „Was soll das? Ich habe nie einem deiner Artgenossen etwas getan“, sagt er nüchtern. „Habe ich dich irgendwie beleidigt?“

„Deine bloße Existenz beleidigt mich“, antwortet die Katze mit einem Fauchen. Sie schlendert zu dir zurück, ohne Randolph aus den Augen zu lassen. „Ich glaube, ich weiß jetzt, was hier vor sich geht. Alles ergibt einen Sinn. Ich weiß nun, wer meine Augen trübt. Du darfst diesem Ding nicht trauen“, warnt sie dich und geht im Kreis, um den blonden Mann im Blick zu behalten. „Ich habe noch Vorbereitungen zu treffen. Zu gegebener Zeit werde ich zu dir zurückkehren.“

Überspringe den Rest dieses Zwischenspiels. In beiden Kampagnenlogbüchern wird notiert: *Die schwarze Katze kennt die Wahrheit.*

„Oh, und bevor ich es vergesse: Deine Freunde haben ihr Ziel beinahe erreicht. Wenn alles so geschieht, wie ich es vorhergesehen habe, werden sie sich selbst befreien können. Folgendes lassen sie ausrichten ...“


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



Nachdem du den passenden Abschnitt gelesen hast, fahre entweder mit **Szenario 4–A: Wo Götter wohnen** oder mit **Szenario 4–B: Weber des Kosmos** fort.

Falls die schwarze Katze von Nyarlathotep gesprochen hat:

„Deine Freunde stehen einer Wesenheit gegenüber, die Tausende, vielleicht sogar endlos viele Masken trägt. NYARLATHOTEP wird er von manchen genannt. Er ist ein Meister der Manipulation, hinterlistig und verlogen. Wahrscheinlich ist er dafür verantwortlich, dass deine Freunde in den Traumlanden gefangen sind. Warum, weiß ich nicht. Wenn wir wollen, dass deine Freunde überleben, muss ich ihnen helfen. Du schaffst das sicher auch allein, stimmt's?“ Ohne auf eine Antwort zu warten und ohne ein weiteres Wort, springt die Katze in die Tiefen des Äthers und verschwindet.

Überprüfe beide Kampagnenlogbücher.

Falls in keinem Kampagnenlogbuch notiert ist, dass die schwarze Katze an deiner Seite ist, wird im Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A) notiert, dass die schwarze Katze an deiner Seite ist. Den Chaosbeuteln beider Kampagnen wird für den Rest der Kampagnen je 1 -Marker hinzugefügt.


Falls im Kampagnenlogbuch für *Das Netz der Träume* (Kampagne B) notiert ist, dass die schwarze Katze an deiner Seite ist, wird dieser Eintrag durchgestrichen und stattdessen im Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A) notiert. In den Chaosbeuteln beider Kampagnen wird je 1 -Marker durch je 1 -Marker ersetzt.



Falls im Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A) notiert ist, dass die schwarze Katze an deiner Seite ist, wird nichts verändert.

Falls die schwarze Katze von Atlach-Nacha gesprochen hat:

„Aber nun zurück zu der Brücke, von der ich eben gesprochen habe. Glaube mir, die Kreatur, die sie webt, ist schlimmer als alles, was du je gesehen hast. ATLACH-NACHA lautet ihr Name, den ich in den finstersten Winkeln der Traumlande im Flüsterton vernommen habe. Sie ist die Herrin und Urmutter aller Spinnen, die in diesen Landen umherkrabbeln. Vielleicht sogar in allen Landen. Du wirst meine Hilfe brauchen, um ihr Intrigengespinnst zu durchdringen.“

Überprüfe beide Kampagnenlogbücher.

Falls in keinem Kampagnenlogbuch notiert ist, dass die schwarze Katze an deiner Seite ist, wird im Kampagnenlogbuch für *Das Netz der Träume* (Kampagne B) notiert, dass die schwarze Katze an deiner Seite ist. Den Chaosbeuteln beider Kampagnen wird für den Rest der Kampagnen je 1 -Marker hinzugefügt.

Falls im Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A) notiert ist, dass die schwarze Katze an deiner Seite ist, wird dieser Eintrag durchgestrichen und stattdessen im Kampagnenlogbuch für *Das Netz der Träume* (Kampagne B) notiert. In den Chaosbeuteln beider Kampagnen wird je 1 -Marker durch je 1 -Marker ersetzt.

Falls im Kampagnenlogbuch für *Das Netz der Träume* (Kampagne B) notiert ist, dass die schwarze Katze an deiner Seite ist, wird nichts verändert.

Die Geschichte geht weiter ...

Die Geschichte geht in den letzten beiden Mythos-Packs des Zyklus *Die Traumfresser – Wo Götter wohnen* und *Weber des Kosmos* – weiter.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PROOF OF
PURCHASE
Die dunkle Seite
des Mondes
4 01556 028500