

# ARKHAM HORROR

## DAS KARTENSPIEL

### TAUSEND FORMEN DES SCHRECKENS

MYTHOS - PACK

Tausend Formen des Schreckens ist Szenario 2-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 II-B: Tausend Formen des Schreckens

**Einführung 1:** Um die Verschmelzung des Reiches der Träume mit der wachen Welt aufzuhalten, hast du beschlossen, gewaltsam in die „Traumlande“ – wie dein neuer Freund Randolph sie nennt – vorzudringen und deinen physischen Körper zu behalten, statt dich in die andere Dimension hineinzuträumen. „Trotz aller Gefahren, die bei dieser Art des Reisens bestehen, halte ich es für die bessere Alternative“, behauptet Randolph. „Eine Reise im Schlaf würde nur dazu führen, dass wir dort drüben gefangen wären und, genau wie Ihre Gefährten, nicht mehr aufwachen könnten.“ Du bist ganz seiner Meinung; es würde niemandem helfen, wenn du auf der anderen Seite gefangen wärst, vor allem nicht deinen schlafenden Gefährten.

„Als Erstes brauchen wir einen Schlüssel. Selbst an den Grenzen zwischen den Traumlanden und der wachen Welt kann man nicht einfach hinüberspazieren. Früher einmal besaß ich einen Schlüssel zum Tor der Träume, aber ich habe ihn schon vor vielen Jahren verloren und kann ihn nicht mehr finden“, klagt er.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☉ Falls die schwarze Katze an deiner Seite ist, fahre mit **Einführung 2** fort.
- ☉ Ansonsten fahre mit **Einführung 3** fort.

**Einführung 2:** Die schwarze Katze hockt auf einer Parkbank in der Nähe und funkelt Randolph aus verächtlichen Augenschlitzen an. „Du hast den Schlüssel zu den Traumlanden verloren?“

Du teilst die Skepsis der Katze. Randolph seufzt und schüttelt den Kopf. „Lassen Sie mich erklären“, sagt er zu dir. „Es ist kein physischer Schlüssel. Das war er nie. Der ‚Schlüssel‘ war der Sinn für das Wunderbare, das Fantastische und die Kreativität, die mich in meiner Jugend beflügelten – Eigenschaften, die sich für einen erwachsenen Mann nicht ziemen. Es ist ganz natürlich, dass man den Schlüssel zu solchen Träumen mit dem Erwachsenwerden verliert.“

„Das ist doch Unsinn!“, schimpft die schwarze Katze. „Es ist doch nicht ‚erwachsen‘, seine Vorstellungskraft über Bord zu werfen. Deine besten Eigenschaften hast du abgelegt. Und jetzt gleichst du mehr einem wimmernden Kätzchen als jedes Kind, das mir je unter die Augen gekommen ist.“

„Vielleicht hast du recht“, räumt Randolph niedergeschlagen ein. „Ich habe mich selbst gezwungen zu glauben, dass irdische Belange wichtiger seien als kindische Fantasien über goldene Turmspitzen, duftende Regenwälder und Reiche im Zwielflicht ... und nun fürchte ich, diese Wunder niemals wiederzusehen.“ Mit reuevollen Augen wendet er sich wieder an dich. „Und was viel schlimmer ist, ich kann Ihnen den Weg nicht zeigen.“

Fahre mit **Einführung 4** fort.

**Einführung 3:** Du gehst nach dem üblichen Schema vor: „Wann haben Sie ihn zum letzten Mal gesehen?“, „Wo waren Sie, als Sie ihn zum letzten Mal benutzt haben?“ und so weiter.

Randolph seufzt und schüttelt den Kopf. „Sie missverstehen mich. Es ist kein physischer Schlüssel. Das war er nie. Der ‚Schlüssel‘ war der Sinn für das Wunderbare, das Fantastische und die Kreativität, die mich in meiner Jugend beflügelten – Eigenschaften, die sich für einen erwachsenen Mann nicht ziemen. Es ist ganz natürlich, dass man den Schlüssel zu solchen Träumen mit dem Erwachsenwerden verliert.“

Fahre mit **Einführung 4** fort.

**Einführung 4:** Du fragst Randolph, wie es ihm gelang, sich vom Fantastischen abzuwenden und seinen Sinn ganz auf die praktischen Dinge des Lebens zu richten. Kurz denkt er nach und geht die verschiedenen Möglichkeiten im Kopf durch. Dann reißt er plötzlich die Augen auf, als hätte er einen Geistesblitz. „Es gab da einen Vorfall vor vielen Jahren! Meine letzte Begegnung mit dem Übersinnlichen – bis heute, versteht sich“, erklärt er. „Damals traf ich mich mit einem Freund – Joel Manton – auf dem Friedhof neben dem verlassenen alten Haus im Geschäftsviertel. Sie wissen schon, das Unnennbare. Ich wollte nicht glauben, dass es wirklich darin spukt, wie die Gerüchte gingen. Doch allein indem ich die Legende wiederholte, erweckte ich den Zorn der Kreatur.“

Als du ihn nach der Kreatur fragst, schließt Randolph die Augen und ein heftiges Schaudern überkommt ihn. „Sie entzieht sich jeder Beschreibung. Ich weiß nur, dass wir um ein Haar nicht überlebt hätten. Es war meine Schuld, dass Joel verletzt wurde. Von diesem Tag an verspürte ich kein Verlangen mehr nach übersinnlichen Phänomenen und Aberglauben. Nicht, weil ich nicht mehr daran glaubte, sondern weil ich Angst hatte. Habe ich so etwa den Schlüssel verloren? Ist das der Grund, warum ich nicht mehr träumen kann?“ Die Erkenntnis trifft ihn wie ein Schlag. „Ich weiß, wohin ich gehen muss. Dort habe ich den Schlüssel verloren und dort kann ich ihn wiederfinden!“, ruft er mit aufgerissenen Augen.

Als Randolph wie wild nach einem Taxi winkt, wird dir klar, wohin er gehen möchte: zu dem Haus ohne Namen, wo die unbeschreibliche Kreatur lauert, die ihn bis heute in seiner Erinnerung verfolgt ...

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.

## Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Tausend Formen des Schreckens*, *Kreaturen aus der Unterwelt*, *Vermischende Realitäten*, *Grabeskälte*, *Ghule*, *Verschlossene Türen* und *Rattenschwarm*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Die folgenden Orte werden ins Spiel gebracht: Begräbnisstätte, Vordertür, Flur im Obergeschoss, beide Kopien von Durchgang im Erdgeschoss und beide Kopien von Durchgang im Obergeschoss (siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte).

☞ Jeder Ermittler beginnt das Spiel an der Begräbnisstätte.

- ☉ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: die Orte Mansarde, Grab ohne Namen, alle 6 Orte Mysteriöse Stufen, alle 4 Verratskarten Endloser Abstieg und die Storyvorteilskarte Der silberne Schlüssel.

- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

## Vorschlag für die Platzierung der Orte



Mit Randolph im Schlepptau und dem silbernen Schlüssel im Gepäck machst du dich weiter an den Abstieg. Es ist nicht gesagt, dass die Unterwelt der Ort ist, an dem deine Gefährten gefangen gehalten werden. Aber wenn die Kreaturen, die in die wache Welt eindringen, tatsächlich von hier stammen, ist es vielleicht der Ort, an dem du Antworten finden kannst.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Randolph hat den Abstieg überlebt.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler besitzen den silbernen Schlüssel.* Einer der Ermittler darf Der silberne Schlüssel (Schlüssel zum Tor der Träume) 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.
- ☉ Dein Körper befindet sich nun in den schlummernden Traumlanden. Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzugefügt.
- ☉ Falls *Das Netz der Träume* als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Szenario 3–B: Kein Zurück mehr** fort.
- ☉ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene acht-teilige Kampagne gespielt werden ...
  - ◆ ... und du noch nicht **Szenario 2–A: Die Suche nach Kadath** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
  - ◆ ... und du schon **Szenario 2–A: Die Suche nach Kadath** gespielt hast, fahre mit **Zwischenspiel II: Die Traumreisenden** fort.

**Auflösung 2:** Das Letzte, was du fühlst, ist das Wirbeln eines grauisigen, eiskalten Windes, ehe du von der peitschenden, monolithischen Monstrosität, die keinen Namen trägt, von den Beinen gerissen wirst. Der Atem entweicht aus deinen Lungen. Du kannst nicht schreien. Verzweifelt krallst du dich in den Boden, als die Kreatur deine Haut zerfetzt und deine Knochen zertrümmert. Irgendwie gelingt es dir, freizukommen und dich in den bitteren, fauligen Wirbel zu stürzen, der die Kreatur umgibt. Du hörst das Splittern von Gips. Bruchstücke fegen an deinem Kopf vorbei. Ein loser Backstein erwischt dich an der Schulter. Du fragst dich, ob überhaupt noch ein Stein auf dem anderen stehen wird, wenn das alles vorüber ist.

- ☉ Falls die Ermittler „einen seltsamen Schlüssel gefunden haben“, fahre mit **Auflösung 3** fort. Ansonsten fahre mit **Auflösung 4** fort.

**Auflösung 3:** Randolphs Rufe gehen im Tosen des eiskalten Windstrudels beinahe unter. Entgegen aller Wahrscheinlichkeit dringst du zu ihm durch, dicht gefolgt von der unbeschreiblichen Monstrosität. Randolph biegt deine Finger auf, greift nach dem Schlüssel, den du in dem namenlosen Haus gefunden hast, und umklammert ihn fest. Er schließt die Augen und flüstert etwas Unverständliches. Dann bricht eine abscheuliche Flut über dich herein und alles um dich herum wird schwarz.

Als du wieder zu dir kommst, liegst du auf einem flachen Steinabsatz über einer Treppenflucht, die schnurgerade in ungeahnte Tiefen führt. Hinter dir schlängelt sich die Treppe aufwärts zu einem steinernen Turm, der in dunstigem Nebel verschwindet. In beiden Richtungen erstreckt sich eine Höhle, die von einem trüben, gräulichen Leuchten erfüllt ist. Randolph hilft dir auf. „Das war ganz schön knapp“, gesteht er. „Eine solche Reise möchte ich kein zweites Mal unternehmen.“ Auf die Frage, wo ihr seid, beißt er sich auf die Lippe und lässt seinen Blick über die öde, trostlose Landschaft schweifen.

„Das hier ist die tiefere Ebene der Traumlande, die als Unterwelt bekannt ist. Kein besonders einladender Ort. Viele der Kreaturen, die in unsere Welt übergetreten sind, stammen aus dieser Region. Vielleicht kannte der Schlüssel unser wahres Ziel. Ich glaube ... ich glaube, er ist fort.“

Du bist schockiert. Als Randolph deine Reaktion sieht, knirscht er mit den Zähnen und wendet beschämt den Blick von dir ab. „Vergessen Sie ihn. Wir brauchen ihn nicht mehr. Los, gehen wir.“ Seine knappe Antwort hallt von den steinernen Stufen wider. Es ist nicht gesagt, dass die Unterwelt der Ort ist, an dem deine Gefährten gefangen gehalten werden. Aber wenn die Kreaturen, die in die wache Welt eindringen, tatsächlich von hier stammen, ist es vielleicht der Ort, an dem du Antworten finden kannst.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Randolph hat den Abstieg überlebt.*

## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil alle Ermittler besiegt wurden: Fahre mit **Auflösung 2** fort.

**Auflösung 1:** Wo auch immer du gelandet bist, es hat rein gar nichts mit den zauberhaften Wäldern, beschaulichen Fachwerkdörfern und majestätischen Landschaften aus Virgil Grays Geschichten gemeinsam. Nein, ganz im Gegenteil: Ein eisiger, öder Abgrund scheint dir förmlich die Hoffnung auszusaugen und sie durch leeres, sinnloses Grauen zu ersetzen. Du fragst Randolph, ob dies der richtige Weg zu deinen komatösen Gefährten sei. Beinahe hoffst du, in die falsche Richtung abgelenkt zu sein und diesem abscheulichen Ort auf der Stelle den Rücken kehren zu können.

„Ich weiß nicht“, antwortet er und späht aus einem der Fenster entlang der Treppe. „Die wache Welt haben wir hinter uns gelassen, aber das hier ist die tiefere Ebene der Traumlande, die als Unterwelt bekannt ist. Kein besonders einladender Ort. Viele der Kreaturen, die in unsere Welt übergetreten sind, stammen aus dieser Region. Vielleicht kannte der Schlüssel unser wahres Ziel?“ Dein Führer betrachtet den geheimnisvollen Schlüssel, den du in dem verlassenen Haus gefunden hast, und streift mit dem Finger über seine Arabesken, als würden seine Form, sein Gewicht und seine Oberfläche Erinnerungen in ihm wecken. Tiefe Trauer treibt ihm Tränen in die Augen.

Du bietest an, den Schlüssel für ihn zu halten, und reißt ihn damit aus seinen Gedanken. „Ach, Ja, vielleicht wäre das besser“, sagt er und reicht dir das filigrane Artefakt. Für etwas, das laut Randolph gar nicht real sein soll, liegt der Schlüssel erstaunlich schwer in der Hand.

- Ⓢ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- Ⓢ Dein Körper befindet sich nun in den schlummernden Traumlanden. Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 Ⓢ-Marker hinzugefügt.
- Ⓢ Falls *Das Netz der Träume* als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Szenario 3-B: Kein Zurück mehr** fort.
- Ⓢ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden...
  - ⊖ ... und du noch nicht **Szenario 2-A: Die Suche nach Kadath** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
  - ⊖ ... und du schon **Szenario 2-A: Die Suche nach Kadath** gespielt hast, fahre mit **Zwischenspiel II: Die Traumreisenden** fort.

**Auflösung 4:** *In den Trümmern siehst du es: ein Glitzern inmitten des Wirbels aus eiskaltem Wind und Staub. Es ruft nach dir und flüstert deinen Namen. Nur am Rande deiner Wahrnehmung hörst du Randolph schreien, als die unbeschreibliche Monstrosität über ihn herfällt. Entgegen aller Wahrscheinlichkeit erreichst du die Überreste dessen, was einmal der Dachboden des Hauses ohne Namen war. Erst jetzt wird dir klar, woher das Glitzern kam: Es war das Aufblitzen eines hellen silbernen Schlüssels. „Benutzen Sie ihn!“, schreit Randolph unter Todesqualen. Die Abscheulichkeit begräbt ihn unter ihrem Leib. „Benutzen Sie ihn, solange Sie noch kö...“*

*Randolphs Schrei wird erstickt, als das Ding seinen Körper ganz umhüllt. Fest umklammerst du den Schlüssel und musst mit ansehen, wie der tausendgestaltige Schrecken Randolph mit Haut und Haaren verschlingt. Deine Gedanken wandern zu deinen Gefährten, die irgendwo in einem gefährlichen Traum fernab der Heimat gefangen sind, und das Leuchten des Schlüssels wird stärker, bis es dich ebenso verschluckt, wie das Wesen gerade Randolph verschluckt hat. Alles wird weiß.*

*Als du wieder zu dir kommst, liegst du auf einem flachen Steinabsatz über einer Treppenflucht, die schnurgerade in ungeahnte Tiefen führt. Hinter dir schlängelt sich die Treppe aufwärts zu einem steinernen Turm, der in dunstigem Nebel verschwindet. In beiden Richtungen erstreckt sich eine Höhle, die von einem trüben, gräulichen Leuchten erfüllt ist. Vergeblich tastest du nach dem silbernen Schlüssel, doch er ist verschwunden. Von Randolph Carter fehlt jede Spur.*

*Ganz offensichtlich bist du nicht mehr in der wachen Welt. Vielleicht hatte der Schlüssel tatsächlich die Kraft, deinen physischen Körper in die Traumlande zu versetzen, genau wie Randolph es behauptet hatte. Doch wo auch immer du gelandet bist, mit den zauberhaften Wäldern, beschaulichen Fachwerkdörfern und majestätischen Landschaften aus Virgil Grays Geschichten hat es rein gar nichts gemeinsam. Nein, ganz im Gegenteil: Der eisige, öde Abgrund scheint dir förmlich die Hoffnung auszusaugen und sie durch leeres, sinnloses Grauen zu ersetzen. Abermals blickst du auf die unzähligen Stufen, die hinter dir liegen. Wie es scheint, hast du keine andere Wahl als weiterzugehen, tiefer hinein in dieses trostlose, gefährvolle Land.*

- Ⓢ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Randolph hat den Abstieg nicht überlebt.* Falls sich im Deck eines Ermittlers Randolph Carter (An die wache Welt gekettet) (Die Traumfresser, 79) befindet, wird er für den Rest der Kampagne aus jenem Deck entfernt.
- Ⓢ 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 3-B: Kein Zurück mehr** fort.
- Ⓢ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden...
  - ⊖ ... und du noch nicht **Szenario 2-A: Die Suche nach Kadath** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
  - ⊖ ... und du schon **Szenario 2-A: Die Suche nach Kadath** gespielt hast, fahre mit **Zwischenspiel II: Die Traumreisenden** fort.

## Zwischenspiel II: Die Traumreisenden

**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 2-A: Die Suche nach Kadath* und *Szenario 2-B: Tausend Formen des Schreckens* abgeschlossen hast.**

**Die Traumreisenden 1:** Setzt nach *Szenario 2-B* an, als die Ermittler endlich das Ende der mysteriösen Treppe erreicht haben ...

*Auf dem unteren Treppenabsatz wartet die schwarze Katze auf dich und beobachtet unbeteiligt deinen langen Abstieg mit niemals blinzeln den Augen. Gerade willst du sie fragen, wie sie hierherge langt ist, da fällt sie dir ins Wort: „Zerbrich dir nicht den Kopf darüber. Du würdest es ohnehin nicht verstehen.“ Daraufhin macht sie es sich auf dem kalten Steinboden gemütlich und reckt sich in der trostlosen Umgebung.*

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 Randolph den Abstieg nicht überlebt hat und die schwarze Katze eine Ahnung hat:

*„Wo ist denn der Goldjunge?“, fragt die schwarze Katze und sieht sich um. Vor lauter Kummer bringst du kein Wort heraus. „Ah, ich verstehe.“ Die Katze betrachtet ihre Pfoten. Dass dein Reisebegleiter den Abstieg nicht überlebt hat, scheint sie nicht sonderlich zu kümmern. „Na, das Problem hat sich ja hübsch von allein gelöst“, sagt sie rätselhaft zu sich selbst.*

In beiden Kampagnenlogbüchern wird *Die schwarze Katze hat eine Ahnung* durchgestrichen.

### Falls du es so gewollt hast:

*„Nun, da du meine Hilfe ja offensichtlich nicht brauchst, werde ich mich vom Acker machen. Wollte nur mal sehen, ob du immer noch am Leben bist. Und siehe da, du bist es! Fürs Erste zumindest. Leb wohl.“ Ehe du etwas erwidern kannst, schlendert die schwarze Katze davon und ihr dunkles Fell verschmilzt mit der Finsternis der Unterwelt.*

Überspringe den Rest des Zwischenspiels. Fahre entweder mit **Szenario 3-A: Die dunkle Seite des Mondes** oder mit **Szenario 3-B: Kein Zurück mehr** fort.

*So langsam reicht es dir mit dieser Katze und ihren kryptischen Halbwahrheiten und Nichtantworten. Du schimpfst über das elende Biest. Wie sollst du etwas bewerkstelligen, wenn sie dich blind im Dunkeln umherstolpern lässt? Die schwarze Katze setzt sich auf und kneift die Augen zusammen. „Ich wusste nicht, ob du vertrauenswürdig bist. Um ehrlich zu sein, bin ich mir immer noch nicht sicher. Seit vielen, vielen Jahren sehe ich diese Ereignisse in meinen Visionen. Einen Teil der Zukunft kenne ich, aber nicht alles. Du könntest der Held sein, der uns alle rettet ... oder der Narr, der uns ins Verderben stürzt.“ Die Argumente der Katze sind einleuchtend, erklären aber nicht, wie sie dich immer wieder findet. Alle Versuche, sie von deiner Vertrauenswürdigkeit zu überzeugen, sind vergebens. „Ich sag dir jetzt was. Tief unter dem Pechmeer gibt es einen Übergang zwischen den Welten. Dorthin musst du gehen, um eine Verschmelzung dieser Welt mit der deinen zu verhindern. Komm in einem Stück dort an und ich werde dir alles verraten. Zuerst aber muss ich noch etwas anderes erledigen. Deine Gefährten brauchen ebenfalls meine Hilfe.“*

- Ⓢ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die schwarze Katze eine Ahnung hat, schlendert sie davon, ehe du etwas erwidern kannst, und ihr pechschwarzes Fell verschmilzt mit der Finsternis der Unterwelt.
- Ⓢ Andernfalls bietet die schwarze Katze erneut an, deinen Gefährten eine Nachricht zu überbringen. Der Ermittlungsleiter muss entscheiden (wähle eins):
  - ⊖ Du lässt deinen Gefährten ausrichten, dass du in Schwierigkeiten steckst. Die schwarze Katze wird mit Unterstützung zu dir zurückkehren, doch für deine Gefährten könnte dies eine zusätzliche Belastung darstellen. Im Kampagnenlogbuch für *Das Netz der Träume* (Kampagne B) wird notiert: *Die schwarze Katze hat die anderen um Hilfe gebeten.*
  - ⊖ Du lässt deinen Gefährten Informationen über die Unterwelt zukommen. Die schwarze Katze wird anschließend weiterziehen. Im Kampagnenlogbuch für *Das Netz der Träume* (Kampagne B) wird notiert: *Die schwarze Katze hat das Wissen über die Unterwelt geteilt.*
  - ⊖ Du lässt deinen Gefährten ausrichten, dass es dir gut geht. Die schwarze Katze wird bei ihnen bleiben, nachdem sie ihnen deine Nachricht überbracht hat. Dadurch könnte deine Aufgabe etwas schwieriger werden. Im Kampagnenlogbuch für *Das Netz der Träume* (Kampagne B) wird notiert: *Die schwarze Katze hat die anderen gewarnt.*

Ⓢ Fahre mit **Die Traumreisenden 2** fort.

**Die Traumreisenden 2:** Setzt nach Szenario 2–A an, als die Träumer zu unbekanntem Landen lossegeln ...

Geweckt vom schrillen Miauen einer Katze öffnest du die Augen. Du bist weggedämmert ... wenn auch nicht eingeschlafen. Trotz – oder vielleicht gerade wegen – deines Traumzustands gelingt es dir nicht, in diesem Land zu schlafen. Als du zu dir kommst, kannst du die Quelle des Miauens ausmachen: Virgils Katze, schwarz wie die Leere zwischen den Sternen, sitzt einen guten Meter von dir entfernt und wartet auf deine Aufmerksamkeit. „Na endlich“, ruft sie aus. „Wird aber auch Zeit, dass du etwas anderes wahrnimmst als die Dinge, die sich in deinem Kopf abspielen. Spitz die Ohren, ich habe dir etwas Wichtiges zu sagen.“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A). Lies den zu deiner Situation passenden unten stehenden Abschnitt. Dann fahre mit dem auf die Abschnitte folgenden Text fort.

**Falls mindestens 1 Ermittler nicht gefangen genommen wurde:**

„Halt, warte, wo ist mein Mensch?“, fragt die Katze und reckt den Hals, um sich an Deck deines Schiffes umzusehen. „Habe ich ihn nicht in deiner Obhut gelassen?“

Du erklärst ihr, dass Virgil von den Korsaren verschleppt wurde, worauf die Katze ohne allzu große Bekümmernisse ihre Pfote leckt. „Ach ja, stimmt. Gut, dass wir wieder auf dem gleichen Stand sind.“

**Falls alle Ermittler gefangen genommen wurden:**

Jeder Versuch, die schwarze Katze zum Schweigen zu bringen, wird geflissentlich ignoriert. „Nur die Ruhe. Deine Entführer sind im Augenblick alle an Deck.“ Frustriert fragst du die Katze, warum sie deine missliche Lage so sehr auf die leichte Schulter nimmt, und bittest sie um Hilfe. „Ach, nein. Das übernimmt schon ein anderer, wenn ich mich recht entsinne“, antwortet sie rätselhaft.

**Falls die schwarze Katze eine Ahnung hat und Randolph der Gefangenschaft entgehen konnte:**

Die schwarze Katze sieht Randolph am Steuerrad stehen und bäugt ihn misstrauisch. Laut fragst du dich, was mit ihr los ist. „Normalerweise mag ich den Geruch von Fisch, aber das hier stinkt doch gewaltig. Irgendetwas ist falsch. Es sollte nicht zwei von ihnen geben. Aber meine Erinnerung ist verschwommen ...“ Wenn du vorher schon verwirrt warst, bist du jetzt völlig durch den Wind. Zwei Randolphs? „Ja“, bestätigt die schwarze Katze. „Dieser da und ein weiterer in der wachen Welt. Das ist doch etwas seltsam.“ Die schwarze Katze neigt wohl zur Untertreibung. „Ich glaube, irgendetwas versucht hier Einfluss zu nehmen. Ich muss der Sache auf den Grund gehen.“ Und mit diesen Worten springt die Katze davon.

Überspringe den Rest des Zwischenspiels. In beiden Kampagnenlogbüchern wird notiert: *Die schwarze Katze sucht nach der Wahrheit.*

„Wo waren wir stehen geblieben? Ach ja, genau. Ich hatte einen netten kleinen Plausch mit deinen Gefährten. Sie sind jetzt auch in den Traumlanden und lassen etwas ausrichten.“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch für *Das Netz der Träume* (Kampagne B). Lies den zu deiner Situation passenden rechts stehenden Abschnitt.

Nachdem du den passenden Abschnitt gelesen hast, fahre entweder mit **Szenario 3–A: Die dunkle Seite des Mondes** oder mit **Szenario 3–B: Kein Zurück mehr** fort.

**Die Geschichte geht weiter ...**

Die Geschichte geht in den nächsten zwei Mythos-Packs des Zyklus *Die Traumfresser – Die dunkle Seite des Mondes* und *Kein Zurück mehr* – weiter.

© 2019 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply ist eine TM von Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, das FFG-Logo, Living Card Game, LCG und das LCG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply ist eine TM von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Made in China. Diese Information bitte aufbewahren.



**Falls die schwarze Katze die anderen um Hilfe gebeten hat:**

„Deine Freunde stecken ein klein wenig in der Klemme. Sie haben eine Reise ohne Rückfahrchein an einen ziemlich ungemütlichen Ort hinter sich, und ich weiß nicht, ob sie sich ohne meine Hilfe zurechtfinden werden. Ja, ich weiß, mit deiner Suche geht es gerade auch nicht so prächtig voran, aber wenn ich ihnen nicht helfe, wird es keinen Unterschied machen, ob du den Kadath erreichst oder nicht. Viel Glück. Versuch einfach, nicht zu sterben.“ Mit diesen Worten springt die schwarze Katze aus deinem Sichtfeld.

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 Chaosbeutel 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.

**Falls die schwarze Katze die anderen gewarnt hat:**

„Deinen Freunden geht es den Umständen entsprechend gut. Aber sie machen sich große Sorgen um dich, und das nicht ohne Grund, wie es scheint. Rechne nicht damit, dass sie dir in nächster Zeit aus der Patsche helfen können. Stattdessen wollen sie, dass ich noch ein bisschen bei dir bleibe und dir unter die Arme greife. Irgendjemand muss ja dafür sorgen, dass du überlebst. Denn wenn nicht ...“, sie macht eine lange Sprechpause, „... darüber schweigen wir besser.“

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 Chaosbeutel 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 das Wissen über die Unterwelt geteilt hat:**

Die schwarze Katze erzählt dir alles über den Teil der Traumlande, in dem deine Gefährten gelandet sind. „Die Welt, die du in letzter Zeit erforscht hast, war nur das obere Traumland. Es überspannt die Unterwelt wie ein hübsches Seidenkleid, das von einer verwesenen Leiche getragen wird. Es gibt keinen Grund für dich, dorthin zu reisen, und das ist auch gut so, denn es ist kein besonders einladender Ort. Wenn ich so darüber nachdenke, könnte es gut sein, dass du an einem Eingang in die Unterwelt vorbeispaziert bist – damals, im Verwunschenen Wald. Es gibt noch viele weitere Eingänge: unter einem alten Kloster in Leng, in den Ruinen von Sarkomand ...“

Im Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A) wird notiert: *Die Träumer kennen einen anderen Weg.*

Überprüfe beide Kampagnenlogbücher.

- Falls im Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A) notiert ist, dass die schwarze Katze an deiner Seite ist, wird dieser Eintrag durchgestrichen. Aus den Chaosbeuteln beider Kampagnen wird je 1 -Marker entfernt.
- Falls im Kampagnenlogbuch für *Das Netz der Träume* (Kampagne B) notiert ist, dass die schwarze Katze an deiner Seite ist, wird dieser Eintrag durchgestrichen. Aus den Chaosbeuteln beider Kampagnen wird je 1 -Marker entfernt.
- Falls in keinem Kampagnenlogbuch notiert ist, dass die schwarze Katze an deiner Seite ist, wird nichts verändert.