

Die Spinnenkönigin 3: Du hältst dich an den Spinnfäden fest und kletterst zu einer tieferen Plattform hinab. Von dort aus müsstest du den Rand der Brücke und sogar Atlach-Nacha selbst erreichen können. Auf halbem Weg fährt ein Ruck durch die schwebende Plattform und sie beginnt wild hin und her zu schwanken. Fest umklammerst du die seidenen Fäden und hoffst, durch das klebrige Netz vor einem Sturz bewahrt zu werden. Als du nach Randolph, der eigentlich über dir klettern müsste, sehen willst, stellst du fest, dass er dir nicht gefolgt ist. Er steht oben auf der Plattform, ein Onyxmesser in der Hand, und grinst dich böse an. Er hat gerade einen Strang des Netzes, an dem du hinabkletterst, abgeschnitten. Noch ehe du ihn zur Rede stellen kannst, hat er das ganze Netz durchtrennt. Du stürzt auf den darunterliegenden Felsen und landest unsanft auf dem Rücken. Als du wieder zu Randolph aufblickst, hat sich sein Antlitz verändert.

„Sterblicher Narr. Ich hätte niemals zugelassen, dass du deine Freunde rettetest. Du hast einen Auftrag für mich zu erfüllen – das ist dein einziger Daseinszweck. Wenn du weiterleben willst, bring deine Aufgabe zu Ende.“ Sein Blick wandert zu der unfassbaren Spinne, die ungeheuerlich vor euch aufragt. „Ich bin es, der deine Welt unterwerfen wird – und nicht dieses Ungeziefer.“ Dann dreht sich Nicht-Randolph einfach um und geht fort.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler sind in Atlach-Nachas Reich gefangen.
- ☞ 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.
- ☞ Abhängig vom Schwierigkeitsgrad wird dem Chaosbeutel folgender Marker hinzugefügt: Einfach (-3), Normal (-4), Schwer (-5), Experte (-7).
- ☞ Fahre mit **Die Spinnenkönigin 4** fort.

Die Spinnenkönigin 4: Die Kreatur steht kurz davor, ihren Plan zu vollenden. Eilig flitzen ihre Beine umher und spinnen mit unheimlicher Zielstrebigkeit einen kosmischen Seidenfaden nach dem anderen. Vielleicht kannst du eines ihrer Beine abtrennen oder das Netz, auf dem sie steht, zerreißen ...

- ☞ Entferne jeden Ort bis auf den untersten Ort aus dem Spiel. Lege jenen Ort in den oberen Bereich der Spielzone. Mische die übrigen beiseitegelegten Orte. Das große Netz und lege 7 davon so aus, dass sie zusammen mit dem Ort der Ermittler (ganz oben in der Spielzone) einen Kreis bilden. Bis zum Ende des Szenarios ist jeder Ort mit seinen beiden Nachbarorten (*im und gegen den Uhrzeigersinn*) verbunden.
- ☞ Baue Atlach-Nacha zusammen, indem du die folgende Schritte der Reihe nach durchführst:
 - ☞ Finde die doppelseitige Karte Atlach-Nacha und drehe sie auf die Seite, die nur ihr Bild zeigt.
 - ☞ Ordne die 4 Gegnerkarten Beine von Atlach-Nacha so an, wie es auf der folgenden Abbildung zu sehen ist:



- ☞ Platziere die zusammengesetzte Atlach-Nacha in der Mitte der 8 Orte, sodass je 1 Ecke jedes Gegners Beine von Atlach-Nacha einen anderen Ort berührt (siehe dazu die Abbildung „Spielerzone in Szene 2“ auf der nächsten Seite).
- ☞ Mische jede beiseitegelegte Kopie von Die Weberin in der Dunkelheit zusammen mit dem Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck.
- ☞ Lies die folgenden Regeln für „Atlach-Nacha“.

Atlach-Nacha

Atlach-Nachas Gestalt besteht aus mehreren Gegnerkarten Beine von Atlach-Nacha. Jeder dieser Gegner agiert wie ein eigenständiger Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig und gilt wie andere Gegner mit dem Schlüsselwort Gewaltig als mit jedem Ermittler an seinem Ort in einen Kampf verwickelt.

- ☞ Jeder Gegner Beine von Atlach-Nacha gilt als an dem Ort befindlich, der von der entsprechenden Kartenecke berührt wird (wie auf der Abbildung unten zu sehen ist).



- ☞ Atlach-Nachas mittlere Karte und jeder Gegner Beine von Atlach-Nacha sollten jederzeit in der gleichen Anordnung verbleiben, selbst wenn eine Karte aus der Anordnung entfernt wird. Falls 1 Karte bewegt wird, müssen alle Karten in der Anordnung auf gleiche Weise bewegt werden.
- ☞ Deshalb können sich die Gegner Beine von Atlach-Nacha nicht bewegen und auch nicht bewegt werden, außer durch Effekte, die Atlach-Nacha „rotieren“.
- ☞ Werden die Spieler aufgefordert, Atlach-Nacha ein Mal oder mehrmals zu „rotieren“, rotieren sie alle Karten in der Mitte des Kreises (die mittlere Karte von Atlach-Nacha und alle ihre Beine) in die angegebene Richtung, sodass sich jeder Gegner Beine von Atlach-Nacha im Uhrzeigersinn um so viele Orte bewegt.
 - ☞ Beispiel: Ein Effekt führt dazu, dass die Spieler „Atlach-Nacha 1 Mal im Uhrzeigersinn rotieren“ sollen. Das heißt, dass sie Atlach-Nacha auf der Stelle so drehen, dass sich jedes ihrer Beine um 1 Ort im Uhrzeigersinn bewegt, wie auf der Abbildung unten zu sehen ist.



Spielerzone in Szene 2



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil alle Ermittler besiegt wurden: Als du wieder zu dir kommst, bist du von etwas Engem und Klebrigem eingeschnürt. Deine Arme sind an den Seiten festgebunden und egal wie sehr du zappelst, du kannst kaum deine Fingerspitzen bewegen. Langsam macht sich Entsetzen in deinen Gedanken breit, je mehr du dir deiner Lage bewusst wirst. Da du den Kopf nicht drehen kannst, musst du zusehen, wie sich die achtbeinige Monstrosität aus der Dunkelheit schält. Lautlos betritt sie das Netz. Deine angsterfüllte Miene spiegelt sich in ihren vielen Augen wider. Ihre Beißscheren triefen vor Hunger. Du wünschtest nur, du könntest wegsehen.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Brücke wurde fertiggestellt.
- ☞ Jeder Ermittler wird **getötet**.
- ☞ Falls *Das Netz der Träume* als vierteilige Kampagne gespielt wird, verlieren die Ermittler die Kampagne.
- ☞ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden ...
 - ☞ ... und du noch nicht **Szenario 4–A: Wo Götter wohnen** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ☞ ... und du schon **Szenario 4–A: Wo Götter wohnen** gespielt hast, fahre stattdessen mit dem **Epilog** fort.

Auflösung 1: Du klammerst dich an einen Seidenfaden. Er ist das Einzige, was dich vor einem Sturz in die endlosen Tiefen der Leere bewahrt.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Brücke wurde zerstört.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. Jeder Ermittler verdient 5 Bonus-Erfahrungspunkte, weil die Ermittler verhindern konnten, dass die Traumlande und die Realität verschmelzen.

- ☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Handle die oberste Möglichkeit ab, die zutrifft.
 - ☞ Falls die Ermittler einen Weg aus der Unterwelt gefunden haben, fahre mit **Auflösung 3** fort.
 - ☞ Falls die Ermittler in *Atlach-Nachas Reich* gefangen sind, fahre mit **Auflösung 4** fort.
 - ☞ Falls nichts davon zutrifft, fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 2: Stundenlang kämpfst du dich durch die dunkle, klebrige, mit Spinnenfäden durchzogene Leere zwischen den Welten. Als du das Ende der kosmischen Spinnenbrücke erreichst, bietet sich dir ein grauvoller Anblick. Die Leere, die dich gerade noch umgeben hat, ist einem dämmerigen Abend gewichen, und am Himmel türmen sich die vertrauten Silhouetten von dicht gedrängten Mansardendächern vor dir auf. Zu deinem Entsetzen ist ganz Arkham von *Atlach-Nachas Brut* überrannt worden. Dicke Spinnweben reichen von den düsteren Pflastern bis zu den höchsten Giebeln der Dächer. Spinnen und Ghasts schleichen auf den einst geschäftigen Straßen der Stadt umher und halten nach menschlicher Beute Ausschau, um sie zu verschlingen – oder, was noch viel schlimmer ist, auf ewig in ihren unzerstörbaren Kokons gefangen zu halten. Von Verzweiflung übermannt fällst du auf die Knie. Wie weit reicht diese Verderbnis? Ist es nur Arkham oder ...?

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Brücke wurde fertiggestellt.
- ☞ Jeder Ermittler wird **wahnsinnig**.
- ☞ Falls *Das Netz der Träume* als vierteilige Kampagne gespielt wird, verlieren die Ermittler die Kampagne.
- ☞ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden ...
 - ☞ ... und du noch nicht **Szenario 4–A: Wo Götter wohnen** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ☞ ... und du schon **Szenario 4–A: Wo Götter wohnen** gespielt hast, fahre stattdessen mit dem **Epilog** fort.

Auflösung 3: In der Ferne siehst du den Turm, der drohend hinter der Spinnengöttin auftrugte, während sie ihr Netz webte. In diesem Moment erinnerst du dich an den Turm von Koth in der Unterwelt und an die Treppe, die zur Oberfläche führte. Könnten dies die Grundmauern desselben Turmes sein? Durchstichst er etwa diese Welt zwischen den Welten? Wenn ja, hast du womöglich einen Fluchtweg gefunden. Statt zurückzuklettern, schwingst du dich an deinem Faden durch die Leere und wagst einen weiten Sprung zum Fuß des Turmes. Dann machst du dich an den langen Aufstieg – durch das Pechmeer, in die unterirdische Stadt der Gugs und noch weiter, immer weiter aufwärts. Schließlich, nach meilenweisem Aufstieg ohne eine Ruhepause, stößt du die Steinplatte an der Spitze des Turmes auf und blickst in den Verwunschenen Wald. Du verschließt den Eingang hinter dir, damit nichts aus der höllischen Unterwelt an die Oberfläche gelangt. Zum ersten Mal seit deiner Ankunft in den Traumlanden kannst du erleichtert aufatmen. Du rufst dir das erste Kapitel von Virgil Grays Erzählung ins Gedächtnis und folgst einem schmalen Pfad durch den Wald, bis du eine stabile steinerne Treppe erreichst, die sich in den Wolken verliert. Es wird Zeit, nach Hause zu gehen.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler sind in die Realität zurückgekehrt.
- ☞ Jeder Ermittler erleidet 2 körperliche Traumata durch den erbitterten Kampf mit der Spinnengöttin.
- ☞ Falls *Das Netz der Träume* als vierteilige Kampagne gespielt wird, gewinnen die Ermittler die Kampagne!
- ☞ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden...
 - ☞ ... und du noch nicht **Szenario 4–A: Wo Götter wohnen** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ☞ ... und du schon **Szenario 4–A: Wo Götter wohnen** gespielt hast, fahre stattdessen mit dem **Epilog** fort.

Auflösung 4: Du hast die Spinnengöttin an der Fertigstellung ihres Netzes gehindert, doch dabei hast du dir auch deinen einzigen Fluchtweg abgeschnitten. Nun bist du dazu verdammt, auf ewig durch diese höllische Zwischenwelt zu irren und vergeblich nach einem Ausweg zu suchen. Dein einziger Trost ist, dass du allen anderen Menschen auf der Erde ein ähnliches Los erspart hast. Vielleicht könnte der silberne Schlüssel eine Tür nach draußen öffnen, doch er ist nicht mehr in deinem Besitz. So sehr du dich auch bemüht, es gelingt dir nicht, hier, in den abscheulichen, gähnenden Tiefen unter dem bodenlosen Pechmeer, die nötige Willenskraft aufzubringen, um einen eigenen Schlüssel zu schmieden.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler sind niemals entkommen.*
- ☞ Jeder Ermittler wird **wahnsinnig**.
- ☞ Falls *Das Netz der Träume* als vierteilige Kampagne gespielt wird, gewinnen die Ermittler die Kampagne! Und niemand hat je wieder etwas von ihnen gehört.
- ☞ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden ...
 - ☞ ... und du noch nicht **Szenario 4–A: Wo Götter wohnen** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ☞ ... und du schon **Szenario 4–A: Wo Götter wohnen** gespielt hast, fahre stattdessen mit dem **Epilog** fort.

Auflösung 5: Du hast die Spinnengöttin an der Fertigstellung ihres Netzes gehindert, doch dabei hast du dir auch deinen direkten Heimweg abgeschnitten. Du musst dich also nach Abschluss deines Auftrages an den langen Aufstieg in die Realität machen. Zu deinem Glück sind einzelne Überreste der Spinnenbrücke noch intakt, ansonsten wärest du wohl auf ewig in der höllischen Zwischenwelt gefangen. Es dauert viele Stunden, bis du deine Schritte in die Unterwelt zurückverfolgt hast. Schließlich tauchst du unweit der Küste aus dem zähen, teerartigen Pechmeer auf. Zu deinem Entsetzen stellst du fest, dass das düstere Tal, aus dem du gekommen bist, auf der anderen Seite des Meeres liegt. Ohne eine Möglichkeit der Überfahrt wirst du wohl oder übel einen anderen Ausweg aus der weiten Einöde suchen müssen. Tage vergehen, in denen du die Unterwelt erforschst und in immer dunklere und verbotener Landstriche tief unter der Kruste der irdischen Traumlande vordringst. Irgendwann findest du eine Treppe nach oben, die sich jedoch deutlich von der aus dem unennbaren Haus unterscheidet: eine Spirale aus unheimlichen Stufen, die sich in schwindelerregender Höhe auftürmen und allen Gesetzen der Realität spotten. Als du den oberen Treppenabsatz erreichst, wird dir schwer ums Herz. Arkham ist nirgendwo zu sehen. Stattdessen begrüßen dich eine eigenartige Ruinenstadt und ihre halb menschlichen Bewohner. Die Kreaturen teilen dir mit, dass du in die versunkene Stadt „Sarkomand“ gelangt bist. Bis nach Hause ist es noch ein weiter Weg.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler sind immer noch in den Traumlanden.*
- ☞ Jeder Ermittler erleidet 2 körperliche Traumata durch den erbitterten Kampf mit der Spinnengöttin.
- ☞ Falls *Das Netz der Träume* als vierteilige Kampagne gespielt wird, gewinnen die Ermittler die Kampagne!
- ☞ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden ...
 - ☞ ... und du noch nicht **Szenario 4–A: Wo Götter wohnen** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ☞ ... und du schon **Szenario 4–A: Wo Götter wohnen** gespielt hast, fahre stattdessen mit dem **Epilog** fort.

Credits

Expansion Design and Development: Matthew Newman and Daniel Schaefer

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 and 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, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley “No More Spiders” Colby, Stephen Coleman, Andrea Dell’Agnese, Julia Faeta, Grant Flesland, Jeremy Fredin, Jason Horner, Julien Horner, James “Gnarly-Hotep” Howell, Charlotte Kirchoff-Lukat, Casey “Chill Presence” Lent, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Eric Meyers, Josh Parrish, Chad Reverman, Jim Roberts, Hans Schmidt, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Shelley Shaw, Rahma Sinien, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Ben Wilkinson, Jeremy “58 actions” Zwirn.

Special thanks to all of our beta testers.

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer

Übersetzung: Benjamin Fischer und Susanne Kraft

Layout & Grafische Bearbeitung: Kristina Lanert

Unter Mitarbeit von: Sebastian Klinge und Simon Blome

Epilog

Lies diesen Epilog nur, falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden.

Lies diesen Epilog erst, wenn sowohl Szenario 4–A: *Wo Götter wohnen* als auch Szenario 4–B: *Weber des Kosmos* abgeschlossen sind.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch für beide Kampagnen. Verwende die unten stehende Tabelle, um den Epilog zu finden, der zu deiner Situation passt. Dann fahre mit dem entsprechenden Epilog fort.

	Die Brücke wurde fertiggestellt.	Die Ermittler sind in die Realität zurückgekehrt.	Die Ermittler sind niemals entkommen.	Die Ermittler sind immer noch in den Traumlanden.
Nyarlatheps Invasion hat begonnen.	Epilog 1	Epilog 2	Epilog 3	Epilog 4
Die Träumer sind erwacht.	Epilog 5	Epilog 6	Epilog 7	Epilog 8
Die Träumer sind für immer in den Traumlanden geblieben.	Epilog 9	Epilog 10	Epilog 11	Epilog 12
Die Träumer sind in die Tiefen unter dem Monasterium hinabgestiegen.	Epilog 13	Epilog 14	Epilog 15	Epilog 16

Epilog 1 (in der wachen Welt): Die schwarze Katze mustert die allgegenwärtige Verwüstung. „Eure Welt ist unkämpftes Gebiet. Genau genommen war sie das schon immer. Es gibt Mächte jenseits eurer Vorstellungskraft, deren Krieg schon länger andauert, als eure Gattung – oder auch meine – überhaupt ahnen könnte. Lange haben sie um das Reich der Träume gekämpft, aber es gibt noch viele andere Realitäten außerhalb der Traumlande und nur ein Einzelner kann über sie alle gebieten. Ich wusste immer, dass es hierzu kommen könnte. Dass wir scheitern könnten. Aber zumindest kann ich sagen, dass ich mein Bestes gegeben habe. Ganz ehrlich, mich trifft keine Schuld. Das habt ganz allein ihr zu verantworten.“

- Es gibt keine Überlebenden.
- Die Ermittler haben die Kampagne verloren.

Epilog 2 (in der wachen Welt): „Du bist also wieder zu Hause. Ich hoffe, du hattest eine angenehme Reise. Ja, deine ehemaligen Gefährten sind aufgewacht. Aber sie haben sich verändert, nicht wahr? Natürlich haben sie das. Auch wenn sie sich nicht an ihre Träume erinnern, macht sie das nicht ungeschehen. Siehst du nicht das Funkeln in ihren Augen? Ist dir nicht aufgefallen, dass sie flüsternd mit einer fremden Wesenheit sprechen, sobald du nicht hinsiehst? Ja, genau diese. Du weißt, von wem ich spreche. Keine Sorge, dir bleibt noch ein kleines bisschen Zeit bis zum Weltuntergang. Und vergiss nicht: Ich habe dich gewarnt.“

- Die beiden Gruppen sind in der wachen Welt wieder vereint. Oder doch nicht?
- Die Ermittler haben eine Art des Weltuntergangs verhindert, aber nicht die andere.

Epilog 3 (in den Traumlanden): „Was? Ob ich ein schlechtes Gewissen habe? Natürlich nicht. Klar, wenn ich nicht gewesen wäre, hätten deine Freunde ein normales Leben führen können, ohne jemals die Wahrheit über die Welt zu erfahren. Und Virgil auch. Aber ich bereue nichts. Ich habe getan, was notwendig war. Ich habe versucht, sie zu retten. Ihr Blut klebt nicht an meinen Händen.“ Die schwarze Katze wendet den Blick ab. „Zumindest müssen sie nicht miterleben, wie die Welt im Chaos versinkt.“

- Jeder Ermittler aus Kampagne B bleibt für immer verschwunden.
- Die Ermittler haben eine Art des Weltuntergangs verhindert, aber nicht die andere.

Epilog 4 (in den Traumlanden): „Was machst du denn hier, ausgerechnet in dieser Stadt? Ah, ich verstehe. Du findest nicht zurück in die wache Welt. Nun, vielleicht ist das gar nicht so schlimm. Deine Freunde, musst du wissen, sind aufgewacht, aber leider hatten sie einen ... heimlichen Mitreisenden. Ist die Frage denn wirklich notwendig? Du weißt, von wem ich spreche. Vertrau mir und bleibe hier, in dieser Welt. Lass dein altes Leben hinter dir. Hier wird es dir sehr viel besser gehen, das garantiere ich.“

- Jeder Ermittler aus Kampagne B führt ein unbekümmertes Leben, ohne jemals zu erfahren, was mit der Erde geschehen ist.
- Die Ermittler haben eine Art des Weltuntergangs verhindert, aber nicht die andere.

Epilog 5 (in der wachen Welt): „Oh, du bist wach. Faszinierend. Ich hätte nicht gedacht, dass du zurückkehren würdest. Vielleicht hättest du bleiben sollen. Es gibt da etwas, das du wissen musst. Deine Gefährten ... also, kurz gesagt, es lief nicht ganz so wie geplant. Deine Welt gehört dir nicht mehr. Tut mir leid, das sagen zu müssen. Ich jedenfalls habe kein Interesse daran, verspeist zu werden. Ich werde mich jetzt vom Acker machen. Was auch immer du tust, verlasse nicht diesen Raum.“

- Jeder Ermittler aus Kampagne A wird getötet.
- Die Ermittler haben eine Art des Weltuntergangs verhindert, aber nicht die andere.

Epilog 6 (in der wachen Welt): „Na, wenn das mal kein freudiges Wiedersehen ist. Glückwunsch, ihr seid zurück in der wachen Welt. Endlich könnt ihr euch wieder dem sinnlosen Treiben widmen, das ihr ‚Leben‘ schimpfst. Lasst eure Träume ruhig hinter euch wie einen verschmähten Happen, den man beim nächsten Hunger verschlingt. Oder dämmert es euch langsam, dass auch eure Welt eine Welt der Fantasie ist? Nehmt mit, was ihr aus diesem Traum gelernt habt, und nutzt es, um euer eigenes Schicksal zu formen. Was mich betrifft? Ich werde nun in meine eigene Heimat zurückkehren. Keine Sorge. Ich bin mir sicher, wir werden uns wiedersehen.“

- Die beiden Gruppen sind in der wachen Welt wieder vereint.
- Die Ermittler haben die Kampagne gewonnen!

Epilog 7 (in der wachen Welt): Die schwarze Katze beobachtet dich aus der Ferne. „Tut mir leid, dass du niemals erfahren wirst, was aus deinen Freunden geworden ist. Du würdest dich ohnehin nicht an mich erinnern, hab ich recht? Ich hoffe, du wirst bald wieder ruhig schlafen können. Immerhin wurde deine Welt gerettet. Es wäre doch ein Jammer, diese geschenkte Zeit zu vergeuden! Auf, lebe dein Leben! Vergiss deine Freunde. Es gibt nichts, was du für sie tun könntest.“

- ... Du kannst mich überhaupt nicht hören, oder?“
- Jeder Ermittler aus Kampagne B bleibt für immer verschwunden.
- Die Ermittler haben die Kampagne gewonnen!

Epilog 8 (in den Traumlanden): „Du willst wirklich nie wieder zurückkehren? Das ist aber ziemlich egoistisch von dir. Deine Gefährten sind in der realen Welt aufgewacht, und du bist immer noch hier und sonnst dich in den Wundern der Traumlande. Nun, ich schätze, ich kann's dir nicht verübeln. Wahrscheinlich hätte ich an deiner Stelle genauso entschieden. Ich kann ihnen sagen, wo du bist, aber sie werden sich nicht an mich erinnern. Du bist also auf dich allein gestellt. Was mich betrifft? Ich werde nun in meine eigene Heimat zurückkehren. Keine Sorge. Ich bin mir sicher, wir werden uns wiedersehen.“

- Beide Gruppen haben überlebt, sind aber für immer getrennt.
- Die Ermittler haben die Kampagne gewonnen!

Epilog 9 (in den Traumlanden): „Glaubst du wirklich, du könntest dich in deinen Träumen verkriechen und müsstest niemals die Konsequenzen tragen für das, was passiert ist? Ein törichter Gedanke. Vergiss nicht, dass du nur schläfst. Dein Körper ist nicht hier; du bist in beiden Welten gleichzeitig. Verstehst du denn nicht? Ach, vielleicht ist es besser so. Bleibe hier und vergiss dein altes Leben. Ich garantiere dir, es wird dir besser gefallen als die Alternative.“

- Jeder Ermittler aus Kampagne A führt ein unbekümmertes Leben, ohne jemals zu erfahren, was mit der Erde geschehen ist.
- Die Ermittler haben eine Art des Weltuntergangs verhindert, aber nicht die andere.

Epilog 10 (in der wachen Welt): „Du willst wirklich niemals aufwachen? Das ist aber ganz schön egoistisch von dir. Deine Gefährten sind in die wache Welt zurückgekehrt, in dem Glauben, dich gerettet zu haben. Aber du wirst dein Lebtage in diesem Krankenzimmer liegen und schlafen, nicht wahr? Nun, ich schätze, ich kann's dir nicht verübeln. Wahrscheinlich hätte ich an deiner Stelle genauso entschieden. Keine Sorge, ich werde ihnen nichts verraten. Ansonsten würden sie nur weiter nach dir suchen. Was mich betrifft? Ich werde nun in meine eigene Heimat zurückkehren. Keine Sorge. Ich bin mir sicher, wir werden uns wiedersehen.“

- Beide Gruppen haben überlebt, sind aber für immer getrennt.
- Die Ermittler haben die Kampagne gewonnen!

Epilog 11 (in den Traumlanden): „Egal wie lange du suchst, du wirst sie niemals finden. Sie sind tief unter der Erde. Um ehrlich zu sein, bin ich mir nicht einmal sicher, ob sie überhaupt noch dort sind. Wer weiß das schon? Wie dem auch sei, du solltest sie vergessen. Beide Welten wurden gerettet. Hurra! Lebe dein Leben und bereue nichts. Was mich betrifft: Ich werde nun in meine eigene Heimat zurückkehren. Keine Sorge. Ich bin mir sicher, wir werden uns wiedersehen.“

- ☑ Jeder Ermittler aus Kampagne B bleibt für immer verschwunden.
- ☑ Die Ermittler haben die Kampagne gewonnen!

Epilog 12 (in den Traumlanden): „Ah, endlich habt ihr euch wiedergefunden. Selbst in einem Land von so unermesslicher Größe wie den Traumlanden war es unvermeidlich, dass ihr euch früher oder später über den Weg lauft. Werdet ihr jetzt in eure eigene Welt zurückkehren? Nein? Das dachte ich mir. Warum solltet ihr auch? Alles, was ihr euch je erträumen könntet, ist hier. Gemeinsam könnt ihr von den Säulen des Westens bis zu den Säulen des Ostens reisen und jedes Wunder erleben, das die Welt der Träume zu bieten hat. Eines dürft ihr jedoch nie vergessen: Es ist alles nur ein Traum.“

- ☑ Die beiden Gruppen sind in den Traumlanden wieder vereint.
- ☑ Die Ermittler haben die Kampagne gewonnen!

Epilog 13 (in den Traumlanden): „Eine hübsche Idee, nur leider ist es dafür zu spät. Die Plage hat sich ausgebreitet und reicht inzwischen in jeden Winkel des Universums. Diese Welt, eure Welt, die Zwischenwelt ... ich wollte sie retten, doch es hat nicht gereicht. Offen gesagt, wünschte ich, du hättest diese Welt niemals gesehen. Jetzt wirst du weder hier noch dort Frieden finden.“

- ☑ Jeder Ermittler aus Kampagne A wird **wahnsinnig**.
- ☑ Die Ermittler haben eine Art des Weltuntergangs verhindert, aber nicht die andere.

Epilog 14 (in den Traumlanden): „Was machst du denn hier unten? Nein, deine Gefährten sind längst in deine Welt zurückgekehrt. Es war ein netter Gedanke, aber jetzt bist du auf dich gestellt. Ja, es gibt Auswege aus der Unterwelt, aber sie sind nicht gerade einfach zu finden. Außerdem wären da noch die Gugs und die Ghasts und die Ghule und ... ach, du wirst schon sehen. Mal ehrlich, warum bist du überhaupt hier? Ich hoffe, du findest irgendwann einen Weg nach draußen. Was mich betrifft? Ich werde nun in meine eigene Heimat zurückkehren. Keine Sorge. Ich bin mir sicher, wir werden uns wiedersehen.“

- ☑ Beide Gruppen haben überlebt, sind aber für immer getrennt.
- ☑ Die Ermittler haben die Kampagne gewonnen!

Epilog 15 (in den Traumlanden): Die schwarze Katze beobachtet den Abstieg mit angehaltenem Atem. „Oha. Damit hätte ich nun wirklich nicht gerechnet. Erst haben sie ihr Leben für dich aufs Spiel gesetzt und jetzt riskierst du deines für sie. Wie spannend. Vielleicht besteht doch noch Hoffnung für eure Gattung.“ Nach einer Weile wird ihr langweilig. „In Ordnung, das reicht jetzt. Ich habe nicht den ganzen Tag Zeit. Du und die anderen, ihr kommt auch ohne meine Hilfe zurecht, nicht wahr? Bitte tut mir den Gefallen und passt gut auf beide Welten für mich auf, ja?“

- ☑ Die beiden Gruppen sind in den Traumlanden wieder vereint.
- ☑ Die Ermittler haben die Kampagne gewonnen!

Epilog 16 (in den Traumlanden): „Welche Ironie des Schicksals! Ihr habt euch knapp verpasst. Tja, jetzt bist du auf dich allein gestellt. Ja, es gibt Auswege aus der Unterwelt, aber sie sind nicht gerade einfach zu finden. Außerdem wären da noch die Gugs und die Ghasts und die Ghule und ... ach, du wirst schon sehen. Mal ehrlich, warum bist du überhaupt hier? Ich hoffe, du findest irgendwann einen Weg nach draußen. Was mich betrifft? Ich werde nun in meine eigene Heimat zurückkehren. Keine Sorge. Ich bin mir sicher, wir werden uns wiedersehen.“

- ☑ Beide Gruppen haben überlebt, sind aber für immer getrennt.
- ☑ Die Ermittler haben die Kampagne gewonnen!

Falls (der Name deines Ermittlers) das Gesetz von Ulthar gebrochen hat und du nicht getötet wurdest oder wahnsinnig bist:

Eines Nachts wirst du von einem Fauchen geweckt. Überall um dich herum funkeln Katzenaugen in der Dunkelheit, die dich mit ihren Blicken durchbohren. Eines der Geschöpfe springt dir auf die Brust und bohrt seine Krallen schmerzhaft in deine Haut. „Hattest du etwa geglaubt, wir würden dich nicht finden?“ Die Augen der Katze blitzen. Sie bleckt die Zähne und die anderen Katzen rücken näher.

Wie konntest du es wagen! Du wirst **getötet**.

Anmerkungen des Entwicklers

Herzlichen Glückwunsch, du hast die Kampagne *Die Traumfresser* abgeschlossen! Wie auch immer die Geschichte ausgegangen sein mag, ich hoffe, du hattest Spaß mit den Schrecken und Wundern der Traumlande.

Von allen Erzählungen Lovecrafts ist *Die Traumsuche nach dem unbekanntem Kadath* – an welche diese Kampagne stark angelehnt ist – die wahrscheinlich außergewöhnlichste und einzigartigste. Es geht um sprechende Katzen statt um Tentakelmonster, um beschauliche Bauerndörfer statt um zyklische Ruinen und um einen Protagonisten, der wohl der erfahrenste und fachkundigste in allen Werken von Lovecraft ist. Aus diesem Grund weicht die Kampagne auch vom Grundton der bisherigen Kampagnen von *Arkham Horror: Das Kartenspiel* ab.

Die Traumlande sind ein beliebtes Setting, das einerseits viele Gefahren birgt, aber trotzdem ein fantastisches Land voller wunderschöner Orte und kurioser Bewohner ist. Eines meiner Hauptziele war es, so viel wie möglich von den Traumlanden in die Geschichte einzubauen, ohne diejenigen Spieler, die *Die Traumsuche nach dem unbekanntem Kadath* nicht gelesen haben, zu sehr zu verwirren. Das Ergebnis sind die doppelseitigen Orte von *Die Suche nach Kadath* und *Kein Zurück mehr*, die den Spielern tiefere Einblicke in die Traumlande gewähren sollen.

Da es bei dieser Kampagne nicht einen, sondern zwei Große Alte gibt, war mein anderes Ziel, diese beiden Urkräfte klar voneinander zu trennen. Atlach-Nacha hat nur ein Ziel vor Augen, nämlich mit ihrer Brut in unsere Welt einzudringen, während Nyarlathotep ein listenreiches und manipulatives Wesen ist, das praktisch jede Gestalt annehmen und die Ermittler an der Nase herumführen kann. Da es sich hier um Nyarlathotep persönlich und nicht um einen seiner vielen Avatare handelt, habe ich beschlossen, ihn in dieser Kampagne als den Inbegriff der Täuschung darzustellen. Anders als die meisten Großen Alten, für die wir Menschen nur bedeutungslose Ameisen sind (wenn sie uns denn überhaupt wahrnehmen), begibt sich Nyarlathotep oft unter die Menschen und interagiert mit ihnen. Vielleicht hegt er sogar einen persönlichen Groll gegen unsere Ermittler. Und selbst wenn es bisher noch nicht so war, jetzt tut er es bestimmt ...

Ich hoffe, du hattest viel Spaß mit *Die Traumfresser*, und ich freue mich bereits auf das nächste Kapitel unserer epischen Saga! Mit etwas Glück werden wir uns nach dem Aufwachen sogar daran erinnern ...

