

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL



DIE TRAUMFRESSER

Kampagnenleitfaden A
DIE TRAUMSUCHE

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL

DIE TRAUMFRESSER

Kampagnenleitfaden A – Die Traumsuche

Die wache Welt ist nur eine Realität ...

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

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

Die Kampagnen-Erweiterung *Die Traumfresser* besteht aus zwei Kampagnen für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Dieser Kampagnenleitfaden beinhaltet Kampagne A – *Die Traumsuche*, welche aus 4 Szenarien besteht: „Hinter den Toren des Schlafes“, „Die Suche nach Kadath“, „Die dunkle Seite des Mondes“ und „Wo Götter wohnen“. Diese Szenarien können auch als eigenständige Szenarien gespielt werden. Es ist aber auch möglich, sie mit den 4 Szenarien aus Kampagne B im Rahmen einer achteiligen Kampagne als miteinander verwobene Szenarien zu spielen. Die anderen 4 Szenarien befinden sich im Kampagnenleitfaden B – *Das Netz der Träume*.

Inhalt

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen	2
Prolog	3
Vorbereitung für Kampagne A	4
Szenario 1–A: Hinter den Toren des Schlafes	5
Zwischenspiel I: Die schwarze Katze	9
Szenario 2–A: Die Suche nach Kadath	10
Zwischenspiel II: Die Traumreisenden	14
Szenario 3–A: Die dunkle Seite des Mondes	16
Zwischenspiel III: Die Großen	19
Szenario 4–A: Wo Götter wohnen	20
Szenario-Zwischenspiel: Überwältigendes Werk	21
Epilog	24
Erfolge	26
Anmerkungen der Entwicklerin	26
Kampagnenlogbuch	27
Begegnungssetsymbole	28
Schnellübersicht & Credits	28

Erweiterungssymbol

Die Karten aus der Kampagne *Die Traumfresser* können an diesem Symbol vor jeder Setnummer erkannt werden:



Zusätzliche Regeln und Klarstellungen

Alarmiert

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

Handlungskarten

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



Ausschwärmen X

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

- ☞ Falls unklar ist, welcher Ermittler Schwarmkarten hinzufügen soll, macht dies der Ermittlungsleiter.
- ☞ Jede Schwarmkarte unter dem Wirtsgegner agiert für die meisten Zwecke als eigenständige Instanz jenes Gegners. Jede Schwarmkarte hat die gleichen Werte und den gleichen Text wie die Wirtskarte.

(Beispiel: Ist ein Ermittler mit einem Wirtsgegner in einen Kampf verwickelt, der 2 Schwarmkarten unter sich liegen hat, ist der Ermittler mit insgesamt 3 Gegnern in einen Kampf verwickelt.)

- ☉ Jede Schwarmkarte greift einzeln an, sobald Gegner während der Gegnerphase angreifen. Haben der Wirtsgegner und alle seine Schwarmkarten in diesem Schritt angegriffen, werden sie alle erschöpft.
- ☉ Jede Schwarmkarte kann unabhängig voneinander angegriffen werden und man kann jeder Schwarmkarte unabhängig voneinander Schaden zufügen, aber der Wirtsgegner kann nicht besiegt werden, solange er noch Schwarmkarten unter sich liegen hat. Sobald eine Schwarmkarte besiegt wird, darf überschüssiger Schaden einer anderen Schwarmkarte unter demselben Wirtsgegner oder dem Wirtsgegner selbst zugefügt werden. (Beispiel: Tony Morgan verwendet eine 4er Derringer, um einen Heimlichen Zoog mit 2 Schwarmkarten anzugreifen. Der Angriff fügt 2 Schaden zu. Der erste Schadenspunkt besiegt 1 der 2 Schwarmkarten. Überschüssiger Schaden darf der anderen Schwarmkarte zugefügt werden, was ausreicht, um auch sie zu besiegen.)
- ☉ Jedes Mal wenn eine Schwarmkarte das Spiel verlässt, wird sie unter das Deck ihres Besitzers platziert. Falls unklar ist, wer der Besitzer einer Schwarmkarte ist, darf man sie sich ansehen, um ihren Besitzer zu bestimmen.
- ☉ Der Wirtsgegner und alle seine Schwarmkarten werden als Einheit bewegt, in Kämpfe verwickelt und erschöpft. (Beispiel: Gelingt es einem Ermittler, einem Wirtsgegner oder einer seiner Schwarmkarten zu entkommen, werden alle Karten dieser Einheit erschöpft und von dem Ermittler gelöst.)

Verborgenen

Eine Begegnungskarte oder Schwäche mit dem Schlüsselwort Verborgenen hat eine **Enthüllung**-Fähigkeit, die du geheim deiner Hand hinzufügst. Dies sollte geschehen, ohne den anderen Ermittlern die Karte oder ihren Text zu enthüllen.

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

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

Halt!

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

Prolog

Freitag, 15. Februar 1925

Irgendetwas Seltsames ging in Arkham, Massachusetts vor sich.

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

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

Virgil Gray wurde davon überzeugt, sich im örtlichen Sanatorium einer Therapie zu unterziehen. Auch viele andere, welche unter derselben Psychose wie der Autor litten, wurden dort eingewiesen. Die vorherrschende Theorie der Wissenschaftler ist, dass sich Virgils Traum so echt anfühlte, dass er ihn nicht mehr von der Realität unterscheiden konnte, und dass durch seine Schriften seine Wahnvorstellungen wie bei einer Massenhysterie auf andere übertragen werden konnten. Dich überzeugt das nicht. Schließlich ist nicht wirklich viel über den schlichten Akt des Träumens bekannt. Mediziner haben weit auseinandergehende Theorien, was den Zustand des Gehirns im Schlaf betrifft. Erst kürzlich haben Experten, darunter auch Sigmund Freud, die These aufgestellt, dass Träume Manifestationen eigener unterbewusster Sehnsüchte, Ängste oder Obsessionen sein könnten. Wahrsager haben ihrerseits schon lange daran geglaubt, dass man Träume durchleuchten und interpretieren kann, um damit die Vergangenheit oder Zukunft des Träumers zu erkennen. Wenn diese Theorien aber stimmen sollten, wie können dann unterschiedliche Leute – in ganz verschiedenen Lebensumständen – die gleichen geteilten Erfahrungen in ihren Träumen erleben? Was wäre, wenn unser heutiges Verständnis über den Schlaf falsch wäre? Was wäre, wenn es wirklich einen Ort in unserem Unterbewusstsein gäbe, zu dem wir im Schlaf reisen könnten – in ein Land der Träume, das nur jenseits unserer wachen Welt existieren würde?

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

Diese Erweiterung besteht aus 2 voneinander getrennten vierteiligen Kampagnen: Kampagne A und Kampagne B.

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

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

Die Szenarien dieser Erweiterung können auf 3 verschiedene Arten gespielt werden: entweder als jeweils eigenständige vierteilige Kampagne (A oder B) oder als eine verbundene achteilige Kampagne (A und B),

in der eine Gruppe aus 1–4 Spielern die Kontrolle über 2 verschiedene Ermittlergruppen übernimmt und sich zwischen diesen beiden Gruppen abwechselt.

- ☉ Falls *Die Traumsuche* als vierteilige Kampagne gespielt wird:
 - ◆ Fahre mit **Vorbereitung für Kampagne A** weiter unten fort. Fahre nach jedem Szenario mit dem A-Szenario mit der nächsthöheren Nummer fort, wie bei der Auflösung des Szenarios angegeben. Achte darauf, nicht die vier B-Szenarien zu spielen. Diese gehören zu einer eigenständigen Kampagne.
- ☉ Falls *Das Netz der Träume* als vierteilige Kampagne gespielt wird:
 - ◆ Fahre mit **Vorbereitung für Kampagne B** auf Seite 4 im „Kampagnenleitfaden B – Das Netz der Träume“ fort. Fahre nach jedem Szenario mit dem B-Szenario mit der nächsthöheren Nummer fort, wie bei der Auflösung des Szenarios angegeben. Achte darauf, nicht die vier A-Szenarien zu spielen. Diese gehören zu einer eigenständigen Kampagne.
- ☉ Falls *Die Traumfresser* als achttellige Kampagne gespielt wird:
 - ◆ Jeder Spieler sollte für jede Kampagne ein eigenes Ermittlerdeck erstellen. Einer seiner Ermittler ist Teil von Kampagne A und ein anderer Ermittler Teil von Kampagne B. (Um noch mehr Chaos ins Spiel zu bringen, können die Spieler zufällig bestimmen, welcher Ermittler in welcher Kampagne mitspielt.)
 - ◆ Beide Kampagnen haben ihren eigenen Chaosbeutel, wie in den jeweiligen Vorbereitungsanweisungen beschrieben. Es ist aber nicht nötig, 2 Chaosbeutel gleichzeitig zu füllen. Im Abschnitt „Chaosbeutel“ jedes Kampagnenlogbuchs kann der aktuelle Inhalt jedes Chaosbeutels notiert werden, damit er zwischen den Szenarien leichter ausgetauscht werden kann.
 - ◆ Fahre entweder mit **Szenario 1–A: Hinter den Toren des Schlafes** auf Seite 5 in diesem Leitfaden oder mit **Szenario 1–B: Erwachter Albtraum** auf Seite 5 im Kampagnenleitfaden B fort (eure Wahl). Nach jedem Szenario werden die Anweisungen der Auflösung befolgt, um festzustellen, wann zwischen den beiden Gruppen gewechselt wird. Entscheidungen der einen Gruppe haben manchmal Auswirkungen auf die andere Gruppe.

Vorbereitung für Kampagne A

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

1. Ermittler wählen.
2. Jeder Spieler stellt sein Ermittlerdeck zusammen.
3. Schwierigkeitsgrad wählen.
4. Chaosbeutel für die Kampagne zusammenstellen.
 - ◆ **Einfach (Ich möchte die Geschichte erleben):**
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠.
 - ◆ **Normal (Ich möchte eine Herausforderung):**
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠.
 - ◆ **Schwer (Ich möchte einen echten Albtraum):**
0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠.
 - ◆ **Experte (Ich möchte den Arkham-Horror):**
0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♠, ♣, ♠, ♣, ♠.

Nun könnt ihr mit **Szenario 1–A: Hinter den Toren des Schlafes** beginnen.

Die Traumfresser mit 2 Spielergruppen spielen

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

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



Szenario 1-A: Hinter den Toren des Schlafes

In Spielerreihenfolge wählt jeder Ermittler einen der folgenden Traumberichte, der zu dem entsprechenden Ermittler passt, und liest ihn laut vor. „Neutrale“ Träume dürfen von jedem Ermittler gewählt werden.

Jeder Ermittler muss falls möglich einen unterschiedlichen Traum wählen. Dann fahre mit der **Vorbereitung** fort.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

◆ Du beginnst dieses Szenario mit 2 zusätzlichen Ressourcen.

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

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

Vorbereitung

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



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

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

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



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

Stufen des Schlummers

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

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

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



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

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

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

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

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

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler wurden von Randolph Carter gerettet.
- ☉ Einer der Ermittler darf Randolph Carter (Meisterhafter Träumer) (Die Traumfresser, 59) seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Falls Die Traumsuche als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Zwischenspiel I: Die schwarze Katze** fort.
- ☉ Falls Die Traumsuche und Das Netz der Träume als verwobene achtteilige Kampagne gespielt wird ...
 - ◆ ... und du noch nicht **Szenario 1-B: Erwachter Albtraum** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ◆ ... und du schon **Szenario 1-B: Erwachter Albtraum** gespielt hast, fahre stattdessen mit **Zwischenspiel I: Die schwarze Katze** fort.

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

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

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Katzen haben ihren Tribut von den Zoogs eingefordert.
- ☉ Einer der Ermittler darf Randolph Carter (Meisterhafter Träumer) (Die Traumfresser, 59) seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Falls Die Traumsuche als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Zwischenspiel I: Die schwarze Katze** fort.
- ☉ Falls Die Traumsuche und Das Netz der Träume als verwobene achtteilige Kampagne gespielt wird ...
 - ◆ ... und du noch nicht **Szenario 1-B: Erwachter Albtraum** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ◆ ... und du schon **Szenario 1-B: Erwachter Albtraum** gespielt hast, fahre stattdessen mit **Zwischenspiel I: Die schwarze Katze** fort.

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



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

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

Du beschreibst ihnen den Schriftsteller Virgil Gray und fragst die Zoogs, ob ein Mann, auf den diese Beschreibung passt, durch diese Wälder gekommen ist. Möglicherweise sogar mehrmals, wie du hinzufügst. Stille senkt sich über die Zoogs, manche von ihnen ziehen sich sogar tief ins Blattwerk zurück. „Wir haben diesen Menschen getroffen“, antwortet dir einer der Ältesten, kaum lauter als im Flüsterton. „Er ist hier oft vorbeigekommen. Er ist nett, aber dumm. Folge der Straße nach Ulthar. Dort wirst du ihn vielleicht finden.“ Dann fügt er noch mit einem leichten Knurren hinzu: „... aber hüte dich vor der Katze, die ihm folgt. Alle Katzen sind Lügner, aber die schwarze Katze ist besonders verlogen.“ Du dankst dem uralten Zoog für seine weisen Worte und machst dich im Gefolge des blonden Mannes und seiner tierischen Begleitung auf den Weg. Seit deiner Unterhaltung mit den Zoogs beäugt sie dich misstrauisch. Endlich bricht der Mann das unangenehme Schweigen. „Wenn du nach Ulthar unterwegs bist, um deinen Freund zu finden, dann biete ich mich als Führer an. In der Stadt ist es sicher, relativ gesehen. Dort kannst du dich von deinen Reisen erholen.“

Zoogs. Sprechende Katzen. Das kannst du dir nicht alles nur einbilden. Irgendwie kannst du ein Fünkchen Wahrheit in all dieser Absurdität erkennen. Fakt ist, dass der Rat der Zoogs deine Situation bestätigt hat: Die Traumlande sind echt und Virgil Gray befindet sich hier.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler haben mit den Zoogs gesprochen.
- ☉ Einer der Ermittler darf Randolph Carter (Meisterhafter Träumer) (Die Traumfresser, 59) seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☉ Falls Die Traumsuche als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Zwischenspiel I: Die schwarze Katze** fort.
- ☉ Falls Die Traumsuche und Das Netz der Träume als verwobene achteilige Kampagne gespielt wird ...
 - ◆ ... und du noch nicht **Szenario 1-B: Erwachter Albtraum** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ◆ ... und du schon **Szenario 1-B: Erwachter Albtraum** gespielt hast, fahre stattdessen mit **Zwischenspiel I: Die schwarze Katze** fort.

Zwischenspiel I: Die schwarze Katze

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

Die schwarze Katze 1: SETZT NACH **SCENARIO 1-A** AN, ALS DIE TRÄUMER SICH AUF IHRER REISE JENSEITS DES VERWUNSCHENEN WALDES BEFINDEN ...

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

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

Randolph führt dich über den Marktplatz, der von Gebäuden gesäumt wird, die mit Statuen, Schildern und sogar Buntglasfenstern mit Katzenmotiven verziert sind. Schließlich kommt ihr an ein solches Gebäude, auf dessen Schild „Einars Platz“ prangt. Im Inneren befindet sich eine mit langen Holztischen ausgestattete mittelalterliche Taverne. Du entdeckst mehrere Gäste und genauso viele Katzen. Einer der Gäste füttert an der Holztheke eine der Katzen mit getrockneten Fleischstreifen. Er ist ein stattlicher Mann in den frühen Dreißigern mit kurzem schwarzen Haar und ausgeprägten, spitz zulaufenden Wangenknochen. Du erkennst ihn sofort als den Autor Virgil Gray. Im Hinterkopf nagt die Frage an dir, ob diese Begegnung zufällig oder doch vorherbestimmt ist – zum Guten oder zum Schlechten.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- ☉ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene Kampagne gespielt werden: Fahre mit **Die schwarze Katze 2** fort.

- ☉ Ansonsten verschwindet die rätselhafte Katze durch die Tür, bevor du ihr antworten kannst. Fahre mit **Scenario 2-A: Die Suche nach Kadath** fort.

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

- ☉ Der Ermittlungsleiter muss entscheiden (wähle eins):

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

- ☉ Fahre mit **Die schwarze Katze 3** auf Seite 9 im Kampagnenleitfaden B fort.

Szenario 2-A: Die Suche nach Kadath

Einführung 1: Du verbringst die Nacht in Einars Herberge, was leider nicht besonders erholsam ist. Selbst wenn es möglich wäre, in einem Traum einzuschlafen, dir gelingt es einfach nicht. Sorgen über die bevorstehende Suche quälen deinen Geist. Immer wieder musst du an die Warnung der schwarzen Katze denken, eine Warnung vor Gefahren in der wachen Welt. Dann schweifen deine Gedanken zu den anderen, die Virgil Gray die Stufen des Schlummers hinab und durch den Verwunschenen Wald gefolgt sind. Ob sie wohl ebenfalls hier sind? Sollte es dir gelingen, die Onyxfeste zu finden und mit Beweisen für die Existenz der Traumlande zurückzukehren, kannst du sie vielleicht alle retten: dich selbst, deine Freunde und auch die anderen Träumer.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☉ Falls die schwarze Katze an deiner Seite ist, fahre mit **Einführung 2** fort.
- ☉ Falls der obere Punkt nicht zutrifft und sich Luke Robinson in deiner Gruppe befindet, fahre mit **Einführung 3** fort.
- ☉ Falls keiner der oberen Punkte zutrifft, fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 2: Als der Morgen hereinbricht und erste Lichtstrahlen durch die Vorhänge ins Zimmer fallen, nimmst du einen katzenförmigen Umriss vor dem Fenster sitzend wahr. Als du dich an die Helligkeit gewöhnt hast, bist du ganz und gar fasziniert von ihren stechenden gelben Augen, die wie die Morgensonne strahlen. Der Statur nach müsste es Virgils sprechende Katze sein. Du fragst die schwarze Katze, wie lange sie schon dort sitzt.

„Lange genug, um zu wissen, dass du weder wach noch schlafend bist“, antwortet sie paradoxerweise.

Die Naturgesetze dieser Welt verwirren dich immer noch. Ist es überhaupt möglich, in den Traumlanden zu schlafen? Und wenn ja, wovon würde man träumen? Neugierig gibst du die Frage an die Katze weiter.

„Für diejenigen, die hier ihren physischen Körper haben, ist es möglich, doch du bist etwas vollkommen anderes. Aber das nur nebenbei. Kommen wir zum Geschäftlichen.“ Die schwarze Katze springt auf dein Bett. „Ich habe deinen Freunden die Warnung überbracht, um die du mich gebeten hattest. Mir scheint, auch sie machen sich derzeit für eine Reise in die Traumlande bereit. Vorerst werde ich bei dir bleiben. Irgendjemand muss ja schließlich auf dich und meinen Hausmenschen aufpassen.“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☉ Falls sich Luke Robinson in deiner Gruppe befindet, fahre mit **Einführung 3** fort.
- ☉ Ansonsten fahre mit **Einführung 4** fort.

Einführung 3: Am Morgen triffst du Virgil und Randolph auf dem Marktplatz vor Einars Herberge, wo sie sich angeregt unterhalten. Du weißt immer noch nicht, was du von den beiden halten sollst, doch zumindest hast du eine gewisse Vorstellung davon, was als Nächstes zu tun ist. Schließlich ist das nicht deine erste Exkursion in das sagenhafte Land der Träume. Du wendest dich an Randolph und schlägst vor, mit dem Hohepriester Atal im nahegelegenen Tempel der Älteren zu sprechen. Diesen Namen hast du bei deinem letzten Besuch in Ulthar gehört, auch wenn es damals keinen Grund für dich gab, den Priester aufzusuchen. Randolph wirft dir einen verdutzten Blick zu, der sich schnell in ein Schmunzeln verwandelt.

„Wie ulkig“, sagt er. „Genau das wollte ich auch gerade vorschlagen. Atals Weisheit übersteigt alle Vorstellungskraft. Vielleicht weiß er, wo der Ort, den wir suchen, zu finden ist.“

Voller Abenteuerlust klatscht Virgil in die Hände: „Na dann, worauf warten wir? Hier entlang, Freunde!“

Du nickst und machst dich zum Tempel auf, einem runden Turm aus elfenbeinverkleidetem Stein, der auf dem höchsten Hügel der Stadt thront. Ein kleines Heer von Katzen patrouilliert um das Gemäuer herum. Die Katze an der Spitze der Formation ist keine andere als das alte, vernarbte Tier, das du zuvor in den Wäldern getroffen hast. Sie tritt nach vorn, um dir und deinen Reisebegleitern den Weg zu versperren und euch mit großer Missbilligung zu mustern.

„So sieht man sich wieder“, sagt die alte Katze mit scharfer Stimme. „Ich nehme an, ihr wollt hier hinein.“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☉ Falls die Ermittler mit den Zoogs gesprochen haben oder falls die Ermittler von Randolph Carter gerettet wurden, fahre mit **Einführung 5** fort.

- ☉ Falls die Katzen ihren Tribut von den Zoogs eingefordert haben, fahre mit **Einführung 6** fort.

Einführung 4: Am nächsten Morgen triffst du Virgil und Randolph auf dem Marktplatz vor Einars Herberge, wo sie sich angeregt unterhalten. Du weißt immer noch nicht, was du von den beiden halten sollst, doch zumindest scheinen sie mit diesem absonderlichen Land vertraut zu sein. Also fragst du sie, wie es weitergehen soll. „Wir sollten mit dem Hohepriester Atal im Tempel der Älteren sprechen“, schlägt Randolph vor. „Seine Weisheit übersteigt alle Vorstellungskraft. Vielleicht weiß er, wo der Ort, den wir suchen, zu finden ist.“ Du fragst dich laut, wie weit es bis zum Tempel sein könnte.

„Überhaupt nicht weit“, antwortet Randolph. „Er liegt auf dem höchsten Hügel von Ulthar. Mir nach, ich kenne den Weg!“ Angeführt von Randolph macht ihr euch zum Tempel der Älteren auf, einem runden Turm aus elfenbeinverkleidetem Stein, der von einem kleinen Heer von Katzen bewacht wird. Die Katze an der Spitze der Formation ist keine andere als das alte, vernarbte Tier, das du zuvor in den Wäldern getroffen hast. Sie tritt nach vorn, um dir und deinen Reisebegleitern den Weg zu versperren und euch mit großer Missbilligung zu mustern.

„So sieht man sich wieder“, sagt die alte Katze mit scharfer Stimme. „Ich nehme an, ihr wollt hier hinein.“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☉ Falls die Ermittler mit den Zoogs gesprochen haben oder falls die Ermittler von Randolph Carter gerettet wurden, fahre mit **Einführung 5** fort.

- ☉ Falls die Katzen ihren Tribut von den Zoogs eingefordert haben, fahre mit **Einführung 6** fort.

Einführung 5: „Tja, zu dumm“, sagt die Katze und reckt ihren Schwanz in die Höhe. Von links und rechts kommen weitere Katzen herbei, von denen einige böse fauchen. Ihr Fell sträubt sich und ihre Augen funkeln vor Zorn. „Es ist unsere Pflicht, diesen Ort vor ungestümen Fremden wie euch zu beschützen. Ihr seid hier nicht willkommen.“

„Bitte, seid doch vernünftig“, fleht Randolph. „Wir wollen doch nur mit Atal sprechen. Wir haben nichts Böses im Sinn.“

„Man kann das eine im Sinn haben und doch das andere tun.“ Die vernarbte Katze streift auf und ab. „Und jetzt schleicht euch und kommt bloß nicht wieder.“

Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ☉ Gehe mit leeren Händen. Fahre mit **Einführung 7** fort.
- ☉ Verschaffe dir gewaltsam Zutritt zum Tempel. Fahre mit **Einführung 8** fort.

Einführung 6: Du erklärst der Katze, dass ihr nur hier seid, um mit Atal zu sprechen, und nichts Böses im Sinn habt. „Keine Sorge, mein lieber Mensch“, sagt die Katze mit einem herzhaften Gähnen – wie nur eine Katze es zustande bringt, ohne ihr majestätisches Aussehen zu verlieren. „Ihr seht mir nicht wie Unruhestifter aus. Abgesehen davon bin ich beschäftigt.“ Vor der Katze siehst du einen kleinen Klumpen liegen: einen blutigen, halb gefressenen Fasan. Du widerstehst dem Drang, die Nase zu rümpfen, und dankst deinem Glücksstern dafür, dass du dich gut mit der Katze gestellt hast. „Na los, geht schon rein“, sagt sie und leckt sich die Lippen vor lauter Vorfreude auf den Rest ihrer Mahlzeit.

Fahre mit **Einführung 9** fort.

Einführung 7: Resigniert lasst ihr den Tempel auf der Hügelkuppe hinter euch. „Dann müssen wir eben ohne Atals Ratschläge auskommen“, sagt Randolph seufzend. „Wie dem auch sei, aller Wahrscheinlichkeit nach liegt unser Ziel in weiter Ferne – vielleicht sogar auf einem anderen Kontinent. Wir sollten uns eine Schiffsreise besorgen. Ich schlage vor, wir reisen nach Süden, in die Hafenstadt Dylath-Leen. Dort können wir unsere nächsten Schritte planen.“ Du nickst und wirfst einen letzten Blick auf den steinernen Tempel. Niemals wirst du erfahren, welches Wissen dir entgangen ist.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 8: Du lässt die Katze wissen, dass du den Tempel so oder so betreten wirst und dich von einer einfachen Katze nicht aufhalten lässt. „Wollen wir wetten?“, knurrt sie und setzt zum Sprung an. Andere Katzen, die den Tempel bewachen, werden auf den Tumult aufmerksam und umzingeln dich. Es ist nicht dein Wunsch, den Katzen wehzutun, aber du wirst auch nicht zulassen, dass sie dich von deinem Ziel fernhalten. Mit einem letzten Nicken in Richtung deiner Kameraden rennst du wie verrückt auf das Tempeltor zu. Ein fauchender, wütend kreischender Sturm erhebt sich und die Katzen nehmen eine erbitterte Verteidigungsformation ein. Ein Wall aus winzigen Krallen und Zähnen versperrt dir den Weg, doch du kämpfst dich unerschrocken weiter voran. Als du das steinerne Tor hinter dir zuschlägst, hörst du die alte Katze von der anderen Seite brüllen: „Na schön, Mensch! Besuche deinen Priester! Aber glaube bloß nicht, dass wir deine Schandtat vergessen werden!“

Im Kampagnenlogbuch wird notiert:
Die Ermittler haben sich gewaltsam Zutritt zum Tempel verschafft.

Fahre mit **Einführung 9** fort.

Einführung 9: In der höchsten Kammer des Tempels, auf einer Elfenbeinempore, empfängt euch der Hohepriester Atal. Er ist ein sehniger, gebrechlicher Mann mit einem langen, schütterten schwarzen Bart, eingefallenen Wangen und den milchig-bleichen Augen eines Menschen, der mit Blindheit geschlagen ist. „Lass dich von seinem Aussehen nicht täuschen“, flüstert Randolph, als ihr vor der Empore Platz nehmt. „Atal ist zwar schon über drei Jahrhunderte alt, verfügt aber noch immer über einen scharfen Verstand und ein gutes Gedächtnis.“

Du stellst dem Priester Fragen über deine Suche und beschreibst das Ziel deiner Reise: die Feste, die Randolph in seinen Träumen gesehen hat. „Du sprichst von der Ruhestätte der Großen Götter, hoch über dem unbekanntem Kadath. Selbst mir ist ihr genauer Standort nicht bekannt. Und das ist auch gut so, denn der Lohn für den Aufstieg wäre ein äußerst bitterer. Mein Gefährte Barzai erklimmte einst einen Gipfel, der bei Weitem nicht so heilig war, und wurde dennoch nie wieder gesehen. Die Götter des Kadath mögen machtlos erscheinen, doch sie werden beschützt von den Anderen Göttern von Außerhalb, von denen man besser nicht spricht. Es wäre ratsamer, die Götter in Frieden zu lassen und dieses törichte Vorhaben aufzugeben.“

Dass Atal immer wieder von „Göttern“ spricht, macht dich neugierig. Laut fragst du dich, welche Art von Gott an einem Ort wie diesem existieren könnte.

Der Priester schüttelt den Kopf. „Es sind nicht unsere Götter, sondern die Götter der Erde, denn dieses Land ist nur ein Spiegelbild des deinen.“

Du bohrst weiter nach, um noch mehr von Atals Weisheit zu erfahren, doch er lässt sich nicht darauf ein. „Ich habe bereits mehr preisgegeben, als ich sollte“, betont er. „Ich bitte euch, um euretwillen, lasst ab von diesem Wahnsinn.“

Im Kampagnenlogbuch wird unter „Beweis von Kadath“ 1 Zählstrich notiert.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☉ Falls die Ermittler mit den Zoogs gesprochen haben, fahre mit **Einführung 10** fort.

☉ Falls die Katzen ihren Tribut von den Zoogs eingefordert haben oder falls die Ermittler von Randolph Carter gerettet wurden, fahre mit **Einführung 11** fort.

Einführung 10: In einem plötzlichen Geistesblitz fällt dir der Mondwein ein, den du von den Zoogs im Verwunschenen Wald erhalten hast. Du bietest Atal etwas davon an und er nimmt dankend an. Während du nur so tust, als würdest du trinken, leert der Priester ein Glas nach dem anderen. Schließlich wird Atal redselig und plappert verbotene Dinge aus, die er ohne den Wein niemals verraten hätte. Er erzählt dir von einem Bildnis, das in den Fels des Berges Ngranek auf der Insel Oriab gehauen ist – ein Abbild der Gesichtszüge der Erdgötter, so behauptet er zumindest. Er erzählt von den Säulen von Kadatheron, auf denen die Geschichte der irdischen Traumlande niedergeschrieben ist, und von jenen, die von den Horden der Nacht erschlagen wurden und nun in den Krypten von Zulan-Thek, der Stadt der Toten, bestattet sind. Und er erzählt von einem unheilvollen Stern über einer vergessenen Stadt, die auf keiner Landkarte verzeichnet ist. „Wenn ihr wirklich nicht davon abzubringen seid, den Kadath in der Kalten Öde zu suchen“, sagt er trunken, „solltet ihr nach Dylath-Leen reisen. Das ist eine Stadt an der Südküste. Dort werdet ihr eine Schiffspassage bekommen.“

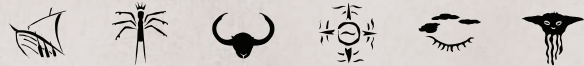
Im Kampagnenlogbuch wird unter „Beweis von Kadath“ 1 Zählstrich notiert. Jeder Ermittler verdient 2 Erfahrungspunkte. Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 11: Atal weigert sich, weitere Ratschläge zu geben, und so beschließt ihr, den Tempel auf der Hügelkuppe hinter euch zu lassen. „Wir haben viel erfahren, doch was den genauen Standort des Kadath betrifft, sind wir keinen Schritt weiter“, sagt Randolph seufzend. „Höchstwahrscheinlich liegt unser Ziel in weiter Ferne – vielleicht sogar auf einem anderen Kontinent. Wir sollten uns eine Schiffspassage besorgen. Ich schlage vor, wir reisen nach Süden, in die Hafenstadt Dylath-Leen. Dort können wir unsere nächsten Schritte planen.“

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Die Suche nach Kadath*, *Anhänger von Nyarlathotep*, *Korsaren*, *Traumlande*, *Geflüster des Hypnos* und *Zoogs*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



☉ Die Orte Ulthar, Skai und Dylath-Leen werden ins Spiel gebracht.

☞ Jeder Ermittler beginnt das Spiel in Ulthar.

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

☉ Folgende Gegner werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: Katzen von Ulthar, Pirschender Mantikor, Der kriechende Nebel, Horde der Nacht, Wesen von Ib, beide Kopien von Finsterer Dunkeldürrer, beide Kopien von Korsar von Leng und alle 3 Kopien von Priester der Tausend Masken.

☉ Die herausgesuchten Begegnungskarten werden nach 1 Kopie von Voonith-Schwarm durchsucht, die am Skai erscheint. Falls sich 3 oder 4 Ermittler im Spiel befinden, werden die herausgesuchten Begegnungskarten zusätzlich nach einer weiteren Kopie von Voonith-Schwarm durchsucht, die in Dylath-Leen erscheint.

☉ Der Ermittlungsleiter übernimmt die Kontrolle über die Storyvorteilskarte Virgil Gray (*Autor seltsamer Geschichten*) und bringt sie ins Spiel.

☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Orte im Szenario „Die Suche nach Kadath“

Jeder Ort in diesem Szenario hat keine verhängelte Seite. Deshalb kommen sie mit ihrer enthüllten Seite nach oben ins Spiel. Statt einer verhängelten 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 verschleierten Ort ohne Hinweise darauf diesen als -Fähigkeit umdrehen und den Text auf der Rückseite abhandeln.

Gegner mit Ausschwärmern X und Sieg X

Sobald auf einem ausschwärmenden Gegner der Text **Sieg X** auftaucht, ist er nur für die Wirtskarte aktiv. Schwarmkarten können den Siegpunktestapel nicht betreten und sind niemals Siegpunkte wert.

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 schwarze Katze ist nicht an deiner Seite.*
- ☉ *Die Ermittler wurden von Randolph Carter gerettet.*

Halt!

Zu diesem Zeitpunkt kann mit dem Spielen von *Die Suche nach Kadath* begonnen werden. Die 4 zusätzlichen Vorbereitungsanweisungen werden zunächst ignoriert. Die Spieler werden zu einem späteren Zeitpunkt während des Szenarios dazu angewiesen, diese abzuhandeln.

Vorbereitung: Oriab

- ☉ Jeder Ermittler verliert alle seine Hinweise.
- ☉ Jeder Ort im Spiel wird aus dem Spiel entfernt (oder dem Siegpunktestapel hinzugefügt, falls er **Sieg X** hat und sich keine Hinweise auf ihm befinden). Jeder Gegner und jede Verstärkung an jenen Orten werden abgelegt. Ermittler werden während dieses Prozesses nicht besiegt.
- ☉ Jeder beiseitegelegte **Oriab**-Ort wird ins Spiel gebracht (Baharna, Ngranek und Namenlose Ruinen).
✦ Jeder Ermittler wird auf Baharna platziert.
- ☉ Das Begegnungsdeck wird nach 1 Kopie von Nachtreiter durchsucht, die am Ngranek erscheint. Falls sich 3 oder 4 Ermittler im Spiel befinden, wird das Begegnungsdeck zusätzlich nach einer weiteren Kopie von Nachtreiter durchsucht, die in den Namenlosen Ruinen erscheint. Das Begegnungsdeck wird gemischt.
- ☉ Die Ermittler rücken zu Szene 2a – Die Insel Oriab vor.

Vorbereitung: Mnar

- ☉ Jeder Ermittler verliert alle seine Hinweise.
- ☉ Jeder Ort im Spiel wird aus dem Spiel entfernt (oder dem Siegpunktestapel hinzugefügt, falls er **Sieg X** hat und sich keine Hinweise auf ihm befinden). Jeder Gegner und jede Verstärkung an jenen Orten werden abgelegt. Ermittler werden während dieses Prozesses nicht besiegt.
- ☉ Jeder beiseitegelegte **Mnar**-Ort wird ins Spiel gebracht (Kadatheron, Sarnath und Ruinen von Ib).
✦ Jeder Ermittler wird auf Kadatheron platziert.
- ☉ Der beiseitegelegte Gegner Wesen von Ib erscheint in den Ruinen von Ib.
- ☉ Die Ermittler rücken zu Szene 2a – Das Verderben, das zuvor kam vor.

Vorbereitung: Verbotene Lande

- ☉ Jeder Ermittler verliert alle seine Hinweise.
- ☉ Jeder Ort im Spiel wird aus dem Spiel entfernt (oder dem Siegpunktestapel hinzugefügt, falls er **Sieg X** hat und sich keine Hinweise auf ihm befinden). Jeder Gegner und jede Verstärkung an jenen Orten werden abgelegt. Ermittler werden während dieses Prozesses nicht besiegt.
- ☉ Jeder beiseitegelegte **Verboten**-Ort wird ins Spiel gebracht (Ilek-Vad, Die Verbotenen Lande und Zulan-Thek).
✦ Jeder Ermittler wird auf Ilek-Vad platziert.
- ☉ Der beiseitegelegte Gegner Pirschender Mantikor erscheint am Ort Die Verbotenen Lande.
- ☉ Der beiseitegelegte Gegner Horde der Nacht erscheint in Zulan-Thek.
- ☉ Die Ermittler rücken zu Szene 2a – Auf der Suche nach der Nacht vor.

Vorbereitung: Zeitloses Königreich

- ☉ Jeder Ermittler verliert alle seine Hinweise.
- ☉ Jeder Ort im Spiel wird aus dem Spiel entfernt (oder dem Siegpunktestapel hinzugefügt, falls er **Sieg X** hat und sich keine Hinweise auf ihm befinden). Jeder Gegner und jede Verstärkung an jenen Orten werden abgelegt. Ermittler werden während dieses Prozesses nicht besiegt.
- ☉ Die Orte Celephais, Serannian und Hazuth-Kleg werden ins Spiel gebracht.
✦ Jeder Ermittler wird auf Celephais platziert.
- ☉ Der beiseitegelegte Gegner Der kriechende Nebel wird in das Begegnungsdeck gemischt.
- ☉ Das Begegnungsdeck wird nach 1 Kopie von Priester der Tausend Masken durchsucht, die in Hazuth-Kleg erscheint. Falls sich 3 oder 4 Ermittler im Spiel befinden, wird das Begegnungsdeck zusätzlich nach einer weiteren Kopie von Priester der Tausend Masken durchsucht, die in Celephais erscheint. Das Begegnungsdeck wird gemischt.
- ☉ Die Ermittler rücken zu Szene 2a – Der Erlass des Königs vor.



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Bevor du irgendeine andere Auflösung abhandelst, falls mindestens 1 Ermittler besiegt wurde: Die besiehten Ermittler lesen zuerst **Besiegter Ermittler** vor.

Besiegter Ermittler: *Als du aufwachst, bist du mit dicken Hanfseilen gefesselt und liegst auf hartem, feuchtem Holz. Unter dir schwankt der Boden und du hörst Wellen gegen die Wände schwap-pen. Man hat dich auf eine Art Galeere verschleppt. Aber wozu?*

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird für jeden besiehten Ermittler notiert: *(Name des Ermittlers) wurde gefangen genommen.*
- ☉ Falls sich im Deck eines besiehten Ermittlers Randolph Carter befindet und mindestens 1 Ermittler aufgegeben hat, wird Randolph Carter an einen Ermittler weitergegeben, der aufgegeben hat. Jener Ermittler ist jetzt der Besitzer von Randolph Carter.
- ☉ Fahre mit der Auflösung fort, welche die Ermittler erreicht haben. Falls keine Auflösung erreicht wurde ...
 - ◆ ... und mindestens 1 Ermittler aufgegeben hat, fahre mit **Auflösung 1** fort.
 - ◆ ... und jeder Ermittler besiegt wurde, fahre mit **Auflösung 2** fort.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil jeder Ermittler aufgegeben hat: Fahre mit **Auflösung 1** fort.

Auflösung 1 (jeder besiegte Ermittler sollte zuerst den Abschnitt Besiegter Ermittler abhandeln): Du bist weit herumgekommen, von den beschaulichen, gepflasterten Städtchen des Königreiches am Skai zu all den wundersamen Ländern, die du dir in hundert Jahren nicht hättest erträumen können. Du hast viel über die Traumlande gelernt und auch über die Götter, die auf dem unbekanntesten Kadath wohnen. Auch wenn du deinem Ziel näher gekommen bist, kennst du immer noch nicht den genauen Standort des Berges. Indessen wird mit jedem verstreichenden Tag die Suche gefährlicher. Wohin du auch gehst, blasphemische, alpträumhafte Kreaturen verfolgen dich über Land und auf See. Geflügelte Bestien ohne Gesichter, gehörnte Korsaren mit rasiermesserscharfen Säbeln und mächtigen schwarzen Galeeren – die Boten deines Verderbens haben viele Gestalten. Du beschließt zum Schiff zurückzukehren, wo du vor den vielen Gefahren der Traumlande sicher bist ... oder sicher zu sein glaubst. Leider erweist sich das Schiff nicht als die erhoffte Zuflucht. Als du zurückkehrst, fehlt von Kapitän und Mannschaft jede Spur. Anzeichen eines Kampfes gibt es nicht. Virgil, der schon früher zum Schiff zurückgekehrt ist, um sich für die nächste Fahrt bereitzumachen, ist ebenfalls verschwunden. „Ich befürchte das Schlimmste“, klagt Randolph. „Wenn sie tatsächlich von diesen teuflischen Korsaren entführt wurden, stecken sie in großer Gefahr. Es sind Agenten der Anderen Götter von Außerhalb, deren Seele und Bote das kriechende Chaos **NYARLATHOTEP** ist.“ Bereits beim Klang dieses Namens bekommst du Gänsehaut, auch wenn du nicht weißt, warum. Du fragst, wohin man sie verschleppt haben könnte. „Zum Mond“, antwortet er, als würde er über einen gewöhnlichen Anlaufhafen sprechen. „Von dort segeln die Bestien mit ihren schwarzen Galeeren. Wenn wir Virgil und die anderen retten wollen, ist das unser Ziel.“

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Für jedes Zeichen der Götter, das die Ermittler während des Szenarios aufgedeckt haben, wird 1 Zählstrich unter „Beweis von Kadath“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Virgil wurde gefangen genommen.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Randolph konnte der Gefangenschaft entgehen.*
- ☉ Falls *Die Traumsuche* als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Szenario 3–A: Die dunkle Seite des Mondes** fort.
- ☉ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden ...
 - ◆ ... und du noch nicht **Szenario 2–B: Tausend Formen des Schreckens** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ◆ und du schon **Szenario 2–B: Tausend Formen des Schreckens** gespielt hast, fahre stattdessen mit **Zwischenspiel II: Die Traumreisenden** fort.

Auflösung 2: *Nach kurzem Umsehen steht fest, dass deine Reisebegleiter, Virgil und Randolph, ebenfalls gefangen genommen wurden. Im Moment sind sie nicht bei Bewusstsein, aber vielleicht könnt ihr gemeinsam einen Fluchtplan schmieden, wenn sie wieder aufwachen. Schließlich hast du trotz aller Rückschläge viel über die Traumlande und die Götter, die auf dem unbekanntesten Kadath wohnen, gelernt. Auch wenn du seinen genauen Standort immer noch nicht kennst, hoffst du deine Suche fortsetzen zu können, sobald du von dieser schändlichen Galeere entkommen bist. Du schluckst einen Kloß der Verzweiflung herunter und betest, dass dies nicht das Ende deiner Reise sein möge ...*

- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Für jedes Zeichen der Götter, das die Ermittler während des Szenarios aufgedeckt haben, wird 1 Zählstrich unter „Beweis von Kadath“ im Kampagnenlogbuch notiert.
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Virgil wurde gefangen genommen.*
- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Randolph wurde gefangen genommen.*
- ☉ Falls *Die Traumsuche* als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Szenario 3–A: Die dunkle Seite des Mondes** fort.
- ☉ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden ...
 - ◆ ... und du noch nicht **Szenario 2–B: Tausend Formen des Schreckens** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ◆ ... und du schon **Szenario 2–B: Tausend Formen des Schreckens** gespielt hast, fahre stattdessen 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 und wenn du sowohl Szenario 2-A: *Die Suche nach Kadath* als auch Szenario 2-B: *Tausend Formen des Schreckens* abgeschlossen hast.

Beginnt dieses Zwischenspiel mit dem Lesen von *Die Traumreisenden 1* auf Seite 13 im Kampagnenleitfaden B.

Die Traumreisenden 2: SETZT NACH **SZENARIO 2-A** AN, ALS DIE TRÄUMER ZU UNBEKANNTEN 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 Text auf der nächsten Seite 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 Bekümmernung 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 Abschnitt auf dieser Seite.

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.

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 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.

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 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 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.



Szenario 3-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 beleibter 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 Hafentädten 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 Zweifeln 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?“

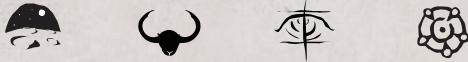
Dein Blick schweift zum Horizont, wo sich das azurblaue Meer mit dem Himmel vermählt. Irgendwo da draußen wird deine Hilfe gebraucht. Zudem könnte der Beweis, den du suchst, jenseits des Meeres, hinter dem Rand der Welt, zu finden sein. Du machst dich bereit.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.



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 jede 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 so viel 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.

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.

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. „Schafft 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 bringen.“ 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 verklängen 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, 59) 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 geheißt 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 Siegpunktstapel.
- ☉ 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 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.

Zwischenspiel III: Die Großen

Lies dieses Zwischenspiel nur, falls du *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne spielst und wenn du sowohl Szenario 3–A: *Die dunkle Seite des Mondes* als auch 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 UNBEKANNTE KADATH LIEGT ...

Ein pelziges Köpfchen reit dich aus deiner schlaflosen Träumerie. 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 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.

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.

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 gegenübertrittst 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** auf Seite 16 im Kampagnenleitfaden B fort.



Szenario 4-A: Wo Götter wohnen

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- ☉ Falls die Ermittler in die Kalte Öde gebracht wurden, fahre mit **Einführung 1** fort.
- ☉ Falls die Ermittler in die Kalte Öde gereist sind, fahre mit **Einführung 2** fort.

Einführung 1: Es dauert viele Flugstunden, bis eure Reittiere ihr Ziel erreichen. Einen Fluchtversuch wagst du nicht, schließlich würde ein Sturz aus dieser Höhe den sicheren Tod bedeuten. Abgesehen davon könnte dies deine einzige Chance sein, den Kadath zu erreichen. Die Kreaturen tauchen unter Torbögen aus gewebtem Schatten hindurch, gleiten über azurblaue Meere, die im Mondschein glitzern, und durchstoßen dichte, weite Nebelschwaden. Schließlich erreicht ihr einen Kontinent hoch im Norden, den selbst euer furchtloser Kapitän noch nie bereist hat. Riesenhafte Geschöpfe hausen in den dunklen Tiefen des Ozeans – eine fürchterliche Gefahr für jedes Schiff, das sich in diese grauvollen Gewässer verirrt.

Eure Reittiere gleiten über eine öde Eis- und Schneelandschaft, ehe sie zur Landung ansetzen. In der Ferne kannst du, verschwommen hinter dem Schneetreiben, die vagen Umriss eines Kuppelbaus erkennen. Eine der geflügelten Kreaturen deutet in Richtung der unheilvollen Ruine und gebietet dir schweigend, darauf zuzugehen. Die anderen stehen hinter dir, lautlos und mit absoluter Geduld, um dir falls nötig den Fluchtweg abzuschneiden. Doch du hast ohnehin nicht die Absicht wegzulaufen. Du bist fest entschlossen, den Gipfel des unbekanntes Kadath zu erklimmen oder bei dem Versuch unterzugehen.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.









Einführung 2: Schwerelos gleitet das Weiße Schiff durch den Äther. Es fliegt durch Torbögen aus gewebtem Schatten, über azurblaue Meere, die im Mondschein glitzern, und durch dichte, weite Nebelschwaden. Schließlich erreicht ihr einen Kontinent hoch im Norden, den selbst euer furchtloser Kapitän noch nie bereist hat. Riesenhafte Geschöpfe hausen in den dunklen Tiefen des Ozeans – eine fürchterliche Gefahr für jedes Schiff, das sich in diese grauvollen Gewässer verirrt. Über einer öden Eis- und Schneelandschaft wirft der Kapitän des fliegenden Schiffes den Anker. Mondstrahlen schießen aus dem weißen Rumpfhervor und bilden eine Landungsbrücke in die darunterliegende Tundra. In der Ferne kannst du, verschwommen hinter dem Schneetreiben, die vagen Umriss eines Kuppelbaus erkennen. „Willkommen auf dem schrecklichen Plateau von Leng“, sagt der ältere Kapitän ohne einen Anflug von Bedauern. „Weder Frieden noch Freude wirst du hier finden. Nur den Tod. Bitte, ein letztes Mal beschwöre ich dich, lass ab von deiner Suche und kehre zurück in beschaulichere Lande. Bist du sicher, dass du hier von Bord gehen willst?“

Du nickst, worauf der Kapitän mit einem Seufzen reagiert. „Ich verstehe. Nie wieder wird das Weiße Schiff an diesen verfluchten Gestaden anlanden, denn sie erschüttern mich bis ins Mark. Von hier an bist du auf dich gestellt. Lebe wohl und viel Glück, mein Weggefährte.“ Du setzt einen Fuß auf die gleißenden Mondstrahlen und marschierst auf die weite Einöde zu. Du bist fest entschlossen, den Gipfel des unbekanntes Kadath zu erklimmen oder bei dem Versuch unterzugehen.

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 schwarze Katze ist nicht an deiner Seite.
- ☉ Randolph hat die Reise überlebt.
- ☉ Die Ermittler sind in die Kalte Öde gereist.
- ☉ Unter „Beweis von Kadath“ sind keine Zählstriche notiert.

Vorbereitung

- ☉ Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Wo Götter wohnen*, *Anhänger von Nyarlathotep*, *Der Fluch des Träumers*, *Geflüster des Hypnos* und *Dunkler Kult*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- ☉ Die folgenden Orte werden ins Spiel gebracht: Plateau von Leng, Kalte Öde, Monasterium von Leng, Onyxtor und Onyxschloss (siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte).

- ☉ Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf dem Plateau von Leng.
- ☉ Die 6 Orte Verlassener Turm werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

- ☉ Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: der Gegner Der unsägliche Hohepriester, alle 5 Kopien des Gegners Nyarlathotep, alle 4 Kopien der Verratskarte Flüsterndes Chaos, beide Kopien der Verratskarte Unzählige Gestalten und der Gegner Der kriechende Nebel.

- ☉ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Vorschlag für die Platzierung der Orte



Halt!

Zu diesem Zeitpunkt kann mit dem Spielen von *Wo Götter wohnen* begonnen werden. Das Zwischenspiel und der unten stehende Regeltext sollten zunächst nicht gelesen werden. Die Spieler werden zu einem späteren Zeitpunkt während des Szenarios dazu angewiesen, diese Texte zu lesen.

Szenario-Zwischenspiel: Überwältigendes Werk

Lies dieses Zwischenspiel erst, wenn du dazu aufgefordert wirst.

Überwältigendes Werk 1: Höher und immer höher steigst du in das nördliche Gebirge empor. Ein fahles Licht scheint von der Spitze eines mächtigen schwarzen Turmes, der das vielfarbige Firmament durchbohrt. In diesem Moment wird dir klar, dass deine Suche zu Ende ist. Zahllose Stunden kämpfst du dich über schneebedeckte Hänge, bis du endlich die verbotenen Stufen erreichst, die zur Großen Halle führen. Das Schloss thront auf einem Steilhang, der den gesamten Kontinent und das dahinterliegende Meer überblickt. Es ist ein majestätischer Anblick. Unzählige finstere Türme, umhüllt von einem Wirbel aus Schnee und Hagel, wachsen vor dir empor. Du stapfst einen vereisten, schneebedeckten Pfad entlang, der schon bald einem glatten, blank polierten Onyxboden weicht. Der beißende Wind verstummt zu einem Flüstern und du tauchst in die wundersame Finsternis ein, welche die Weiten des Schlosses durchdringt. Schon bald gibt es nichts mehr außer dem Echo deiner Schritte auf den Onyxfliesen und der totenstillen Einsamkeit des Thronsaals. Obwohl du kein Portal durchschritten hast, weißt du genau, wo du bist: in den Hallen der Großen Götter. Du hattest mit Wachen gerechnet, mit Dienern der Götter oder gar mit leibhaftigen höheren Wesen, doch du wirst nur von Einsamkeit und einem Gefühl drohenden Unheils begrüßt, das dich nicht weniger frösteln lässt als der eiskalte Wind von draußen. Immer weiter gehst du, bis du schließlich das Ende der Halle erreichst. Und hier findest du, flankiert von glatten Onyxsäulen ... nichts.

Die Götter sind nicht hier. Dieser Ort ist schon lange verlassen.

Virgil steht der Mund offen. „Ich ... ich begreife das nicht.“

🕒 Enthülle den Ort Onyxschloss und platziere jeden Ermittler auf die enthüllte Seite: Die Große Halle.

🕒 Entferne jeden Ort bis auf Die große Halle aus dem Spiel.

🕒 Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

❖ Falls Randolph die Reise überlebt hat, fahre mit

Überwältigendes Werk 2 fort.

❖ Falls Randolph die Reise nicht überlebt hat, fahre mit

Überwältigendes Werk 3 fort.

Überwältigendes Werk 2: Hilfsuchend wendest du dich an Randolph. Seit deiner Ankunft in diesem irrsinnigen Land ist er dein Führer gewesen. Bestimmt weiß er, was hier vor sich geht. „Endlich“, sagt er und blickt mit großen Augen durch den Saal. „Hier sind wir, in den Hallen der Großen Götter, die zu erblicken den Menschen nicht gestattet ist. Wir wussten, dass es verboten ist, und doch sind wir hier. Unsere Suche ist zu Ende.“ Er wendet sich an Virgil. „War es das wert? Hast du nun den Beweis, den du wolltest?“

Virgil macht einen Schritt zurück. „Wovon redest du da, Randolph? War das nicht deine Idee? Du hast uns doch zu dieser Suche angestiftet.“

Randolph lächelt und legt eine Hand auf Virgils Schulter. „Ja, das habe ich. Aber ich bin nicht Randolph Carter.“ Er zieht seinen anderen Arm zurück und ehe du reagieren kannst, rammt er Virgil Gray eine rasiermesserscharfe Onyxklinge in die Brust. Leblos sinkt Virgil auf den glänzenden Boden, seine Augen in ewiger, tragischer Erschrockenheit erstarrt. Nun wendet sich das Wesen, das niemals Randolph Carter war, in deine Richtung und sein Schatten fächert sich in Myriaden von Formen auf dem Boden auf. „Sieh her!“, ruft er mit unzähligen Stimmen. „Dies ist dein wohlverdienter Lohn!“

🕒 Falls sich im Deck eines Ermittlers Randolph Carter (Meisterhafter Träumer) (Die Traumfresser, 59) befindet, wird er für den Rest der Kampagne aus jenem Deck entfernt.

🕒 Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

❖ Falls die schwarze Katze an deiner Seite ist, fahre mit

Überwältigendes Werk 4 fort.

❖ Ansonsten fahre mit **Überwältigendes Werk 5** fort.

Überwältigendes Werk 3: Just in diesem Moment bricht hinter dir eine Stimme das Schweigen, was deine Verwirrung nur noch größer macht. „Virgil Gray. Du bist gekommen, um die Großen Götter zu sehen, doch dies ist den Menschen nicht gestattet.“ Die Stimme gehört einer großen, schlanken Gestalt in den prächtigen bunten Gewändern eines antiken Pharaos. Auf ihrem Haupt schimmert eine goldene Doppelkrone, die aus sich selbst heraus glüht. „Was hattest du zu finden gehofft?“

„Bist du einer der Götter, die in dieser Festung leben?“, fragt Virgil und nähert sich dem Wesen. „Warum ist hier alles so dunkel und verlassen?“

Kurz gestattet sich die königliche Gestalt einen Anflug von Ärger in ihrem Antlitz. „Die Götter, die du suchst, haben ihr Schloss auf dem unbekanntesten Kadath verlassen, um in einem anderen Land zu leben, einem Land, so wunderbar, dass sie darüber vergaßen, Götter zu sein. Wirst du mir helfen, die Dinge wieder ins Lot zu bringen?“, fragt die Gestalt. Bevor Virgil etwas entgegen kann, zieht die Gestalt ihren Arm zurück und rammt eine rasiermesserscharfe Onyxklinge in Virgils Brust. Leblos sinkt er auf den glänzenden Boden, seine Augen in ewiger, tragischer Erschrockenheit erstarrt. Nun wendet sich die Gestalt in deine Richtung und ihr Schatten fächert sich in Myriaden von Formen auf dem Boden auf. „Nein!“, ruft sie mit unzähligen Stimmen. „Es ist nicht genug!“

🕒 Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

❖ Falls die schwarze Katze an deiner Seite ist, fahre mit

Überwältigendes Werk 4 fort.

❖ Ansonsten fahre mit **Überwältigendes Werk 5** fort.

Überwältigendes Werk 4: Währenddessen harrt die schwarze Katze auf deiner Schulter aus und beobachtet alles mit eiskalten, zu Schlitzeln verengten Augen. Es ist, als hätte sie dieses Stück schon oft gelesen und würde jetzt zum ersten Mal die Schauspieler auf der Bühne sehen. „Es tut mir leid, Virgil“, sagt sie. Doch das ist nicht wahr.

Fahre mit **Überwältigendes Werk 5** fort.

Überwältigendes Werk 5: Das kriechende Chaos zerfällt in Hunderttausende Schatten und löst sich in kalte, feuchte Luft auf.

- ☉ Bestimme zufällig 1 Kopie plus 1 des beiseitegelegten Gegners Nyarlathotep und mische sie ins Begegnungsdeck, ohne sie dir anzusehen. Entferne jede andere Kopie von Nyarlathotep aus dem Spiel.
- ☉ Mische den beiseitegelegten Gegner Der kriechende Nebel und jede beiseitegelegte Kopie der Verratskarten Unzählige Gestalten und Flüsterndes Chaos zusammen mit dem Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck.
- ☉ Mische die beiseitegelegten Orte Verlassener Turm, bestimme zufällig 4 Kopien davon und bringe sie ins Spiel. Diese Orte sollten um Die Große Halle in allen 4 Himmelsrichtungen (Norden, Süden, Osten und Westen) angeordnet werden, (siehe dazu den Vorschlag für die Platzierung der Orte unten).
- ☉ Bis zum Ende des Szenarios wird jeder Ort Verlassener Turm in Bezug auf die Position von Die Große Halle aus wie folgt betrachtet:
 - ◆ Der Ort oberhalb von Die Große Halle ist der „Nördliche Turm“.
 - ◆ Der Ort rechts von Die Große Halle ist der „Östliche Turm“.
 - ◆ Der Ort unterhalb von Die Große Halle ist der „Südliche Turm“.
 - ◆ Der Ort links von Die Große Halle ist der „Westliche Turm“.

Vorschlag für die Platzierung der Orte in Szene 4 & 5

Nördlicher Turm



Westlicher Turm



Östlicher Turm



Südlicher Turm

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil alle Ermittler besiegt wurden: Du schreckst aus dem Schlaf, matt und erschlagen vom Ausmaß des Traumes, der dich so lange in seinem Bann hielt. Trotzdem fällt es dir schwer, dich an Einzelheiten zu erinnern. Alles ist verschwommen, wie eine dunkle Erinnerung an ein Jahrzehnte zurückliegendes Ereignis. Nur einzelne Bilder sind geblieben. Ein schwarzes Schloss. Ein Schiff, das durch den Weltraum segelt. Eine Treppenflucht. Eine schwarze Katze. Das Einzige, woran du dich erinnerst, ist die Stimme in deinem Kopf. Eine fundamentale, universelle Wahrheit, die nicht aus deinem Gedächtnis zu verbannen ist. Sie spricht mit dir, selbst jetzt, da du zitternd unter der Decke deines Krankenhausbettes liegst: „Deine Träume gehören mir!“

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Nyarlathoteps Invasion hat begonnen.
- ☉ Falls Die Traumsuche als vierteilige Kampagne gespielt wird, verlieren die Ermittler die Kampagne.
- ☉ Falls Die Traumsuche und Das Netz der Träume als verbundene achtteilige Kampagne gespielt werden ...
 - ◆ ... und du noch nicht Szenario 4-B: Weber des Kosmos gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ◆ ... und du schon Szenario 4-B: Weber des Kosmos gespielt hast, fahre stattdessen mit dem Epilog fort.

Auflösung 1: Die höhnische Präsenz verschwindet aus deinem Geist und zieht sich in die Schatten zurück. Was bleibt, ist das überwältigende Gefühl der Einsamkeit. Du wirst keine Beweise in den weiten Hallen der Onyxfeste finden, außer vielleicht für Leid und Verzweiflung. Hierherzukommen war töricht. Du trägst den toten Virgil aus dem Schloss und begräbst ihn auf dem schneebedeckten Gipfel des Kadath. Noch immer fragst du dich, was das Wesen, das Nyarlathotep genannt wird, von ihm oder von dir wollte. Doch zumindest kannst du nun die Traumlande verlassen ... sofern das dein Wunsch ist.

- ☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Träumer sind aus den Fängen des Nyarlathotep entkommen.
- ☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel.
- ☉ Jeder Ermittler erleidet 2 seelische Traumata durch den Kampf zwischen Wahrheit und Fiktion in seinen eigenen Träumen.
- ☉ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):
 - ◆ Aufwachen. Fahre mit **Auflösung 3** fort.
 - ◆ In den oberen Traumlanden bleiben. Fahre mit **Auflösung 4** fort.
 - ◆ In die Unterwelt reisen, um deine Gefährten zu finden. Du kannst diese Option nur wählen, falls im Kampagnenlogbuch notiert ist: Die Träumer kennen einen anderen Weg. Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 2: Von der höhnischen Präsenz in deinem Geist ist nichts mehr übrig. Was bleibt, ist das überwältigende Gefühl der Einsamkeit. Du wirst keine Beweise in den weiten Hallen der Onyxfeste finden, außer vielleicht für Leid und Verzweiflung. Doch zumindest hast du das Wesen bezwungen, das dich an diesen Ort lockte. Du begreifst jetzt, was es die ganze Zeit über im Sinn hatte: Es wollte in deinen Verstand eindringen, deine Gestalt abtasten und zusammen mit dir erwachen. Auf diese Weise wollte es gleichermaßen über Traum und Wirklichkeit gebieten. Die schwarze Katze – was auch immer sie wirklich war – muss dies in ihren Visionen gesehen haben. Du trägst den toten Virgil aus dem Schloss und begräbst ihn auf dem schneebedeckten Gipfel des Kadath. Deine Suche ist zu Ende. Es gibt keinen Grund, länger zu verweilen. Endlich kannst du die Traumlande verlassen ... sofern das dein Wunsch ist.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Träumer haben Nyarlathotep verbannt.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient 5 Bonus-Erfahrungspunkte, weil sie Nyarlathoteps Plan ein für alle Mal vereitelt haben.
- ☞ Jeder Ermittler erleidet 2 seelische Traumata durch den Kampf zwischen Wahrheit und Fiktion in seinen eigenen Träumen.
- ☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):
 - ☞ Aufwachen. Fahre mit **Auflösung 3** fort.
 - ☞ In den oberen Traumlanden bleiben. Fahre mit **Auflösung 4** fort.
 - ☞ In die Unterwelt reisen, um deine Gefährten zu finden. Du kannst diese Option nur wählen, falls im Kampagnenlogbuch notiert ist: Die Träumer kennen einen anderen Weg. Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 3: Du schreckst aus dem Schlaf, matt und erschlagen vom Ausmaß des Traumes, der dich so lange in seinem Bann hielt. Trotzdem fällt es dir schwer, dich an Einzelheiten zu erinnern. Alles ist verschwommen, wie eine dunkle Erinnerung an ein Jahrzehnte zurückliegendes Ereignis. Nur einzelne Bilder sind geblieben. Ein schwarzes Schloss. Ein Schiff, das durch den Weltraum segelt. Eine Treppenflucht. Eine schwarze Katze. Du erinnerst dich an eine epische Suche, die du auf dich genommen und zu Ende gebracht hast, doch dir will beim besten Willen nicht einfallen, worum es dabei ging.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Träumer sind erwacht.
- ☞ Falls Die Traumsuche als vierteilige Kampagne gespielt wird, gewinnen die Ermittler die Kampagne!
- ☞ Falls Die Traumsuche und Das Netz der Träume als verbundene achteilige Kampagne gespielt werden ...
 - ☞ ... und du noch nicht **Szenario 4–B: Weber des Kosmos** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ☞ ... und du schon **Szenario 4–B: Weber des Kosmos** gespielt hast, fahre stattdessen mit dem **Epilog** fort.

Auflösung 4: Du musst an deine weite Reise durch die Traumlande denken und an die vielen wundersamen Dinge, die du dabei gesehen hast: sagenhafte Wälder, prächtige Paläste, azurblaue Ozeane. Hast du jemals etwas so Schönes in der wachen Welt erlebt? Wie sollst du, nach allem, was dir hier widerfahren ist, jemals in ein alltägliches Leben zurückfinden? Vielleicht wäre es besser zu bleiben. Du könntest das gefürchtete Leng verlassen und in geruhsamere Gefilde ziehen. In der zeitlosen Stadt Celephais könntest du leben, dem Reich der ewigen Freuden, und niemals alt werden. Oder du könntest zu den Katzen in das beschauliche Städtchen Ulthar ziehen, wo einst deine Suche begann. Oder wie wäre es, weiter die Traumlande zu erforschen und noch mehr von ihren Wundern zu erfahren? Dein Entschluss steht fest. Niemals wirst du in die wache Welt zurückkehren. Du willst niemals wieder fort von hier.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Träumer sind für immer in den Traumlanden geblieben.
- ☞ Falls Die Traumsuche als vierteilige Kampagne gespielt wird, gewinnen die Ermittler die Kampagne! Und niemand in der wachen Welt hat je wieder etwas von ihnen gehört.
- ☞ Falls Die Traumsuche und Das Netz der Träume als verbundene achteilige Kampagne gespielt werden ...
 - ☞ ... und du noch nicht **Szenario 4–B: Weber des Kosmos** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ☞ ... und du schon **Szenario 4–B: Weber des Kosmos** gespielt hast, fahre stattdessen mit dem **Epilog** fort.

Auflösung 5: Du erinnerst dich daran, was die schwarze Katze über die Reise deiner Gefährten sagte. So ungern du die oberen Traumlande auch verlässt, du willst jede mögliche Gelegenheit nutzen, um deinen Freunden zu helfen. Also machst du dich an den langen Abstieg von den nördlichsten Gipfeln von Leng und kehrst zu dem verfallenen Monasterium zurück, wo du gegen Nyarlathoteps Hohepriester kämpfen musstest. Dort, im Zentrum der Kammer, klafft ein gähnendes Loch, das in die ungeahnten Tiefen der Unterwelt führt. Irgendwo dort unten müssen deine Freunde sein ... nicht wahr?

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Träumer sind in die Tiefen unter dem Monasterium hinabgestiegen.
- ☞ Falls du **Szenario 4–B: Weber des Kosmos** noch nicht gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
- ☞ Falls du **Szenario 4–B: Weber des Kosmos** schon gespielt hast, fahre stattdessen mit dem **Epilog** fort.



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.
Nyarlathoteps 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 umkämpftes 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‘ schimpft. Lasst eure Träume ruhig hinter euch wie einen verschmähten Happen, den man beim nächsten Hunger verschlingt. Oder dämmt 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 Ghosts 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 Ghosts 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 (Name des 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**.



Erfolge

Die folgende Liste enthält Erfolge, welche die Ermittler im Laufe einer Kampagne von *Die Traumsuche* erreichen können. Sobald ein Erfolg erreicht wird, kann dies durch einen Haken im Kästchen daneben gekennzeichnet werden. Es stellt eine wahre Herausforderung dar, alle diese Erfolge zu erreichen!

- Befolgst du immer alle Befehle?:** Komme in *Hinter den Toren des Schlafes* nicht vom Pfad ab.
- Och, sie sind doch so niedlich!:** Besiege in *Hinter den Toren des Schlafes* keinen einzigen **Zoog**-Gegner.
- Losing My Religion:** Finde und decke in einem einzigen Durchgang von *Die Suche nach Kadath* alle 10 Zeichen der Götter auf.
- Fantasy Flight Games (®) billigt diesen Erfolg in keinsten Weise:** Brich das Gesetz von Ulthar in *Die Suche nach Kadath*.
- Ungesehen das Schleichlevel abgeschlossen:** Beende *Die dunkle Seite des Mondes*, während alle Ermittler Alarmstufe 0 haben.
- Mondechsen? Daran glaube ich nicht!:** Besiege die Mondechse in *Die dunkle Seite des Mondes*.
- „Barkham Horror“-Enthusiast:** Besiege 1 oder mehr Katzen vom Saturn, indem du eine **Kampf**-Fähigkeit eines „Hund“- oder „Katze“-Verbündeten verwendest.
- Auf Nummer sicher gehen:** Senke in *Wo Götter wohnen* die verbliebene Ausdauer von Der unsägliche Hohepriester auf 1 und stoße ihn dann trotzdem den Brunnen hinab.
- Jetzt haben sie was zum Reden:** Schaffe es, in einer einzigen Runde in *Wo Götter wohnen* alle verborgenen Formen von Nyarlathotep dem Siegpunktestapel hinzuzufügen.
- Das ist noch nicht mal meine wahre Gestalt!:** Entlarve Nyarlathoteps wahre Gestalt und besiege sie in *Wo Götter wohnen*.
- Aber sag's nicht weiter:** Schaffe es in *Wo Götter wohnen* unter Verwendung der Fähigkeit auf Die Große Halle, 6 verschiedene verborgene Karten an einen anderen Ermittler zu geben.
- Spuren im ... Sand:** Gewinne die Kampagne *Die Traumsuche* mit mindestens 3 aktiven Ultimaten (aus anderen *Arkham Horror: Das Kartenspiel*-Produkten).
- Traumlande-Experte:** Gewinne die Kampagne *Die Traumsuche* auf dem Schwierigkeitsgrad Experte.
- Hüte dich vor der schwarzen Katze:** Beende die Kampagne *Die Traumsuche* mit folgendem Eintrag im Kampagnenlogbuch: *In Ordnung, gut, dann mach doch, was du willst*.
- Wiedervereint ... und es fühlt sich wirklich gut an:** Gewinne die Kampagne *Die Traumsuche* als verwobene achteilige Kampagne, bei der beide Gruppen im Epilog wiedervereint werden.

Anmerkungen der Entwicklerin

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt die Kampagne *Die Traumfresser* abgeschlossen! Wie auch immer die Geschichte ausgegangen sein mag, ich hoffe, ihr hattet 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, ihr hattet 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 ...

– MJ Newman



ERMITTLER

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

Kampagnennotizen

Beweise von Kadath

GETÖTETE/WAHNSINNIGE ERMITTLER

Tab. XXXIX.

Prolog

Hinter den Toren des Schlafes

Die schwarze Katze

Die Suche nach Kadath

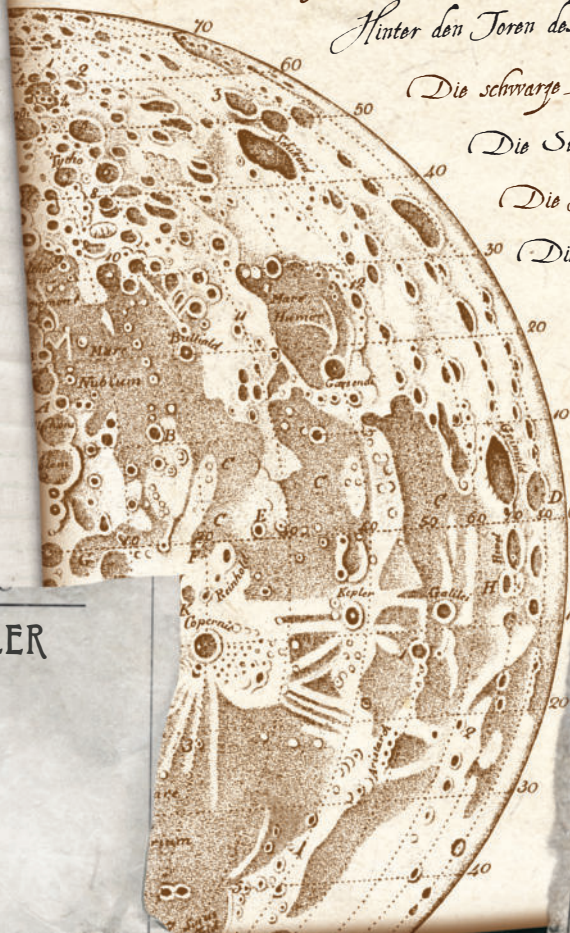
Die Traumreisenden

Die dunkle Seite des Mondes

Die Großen











Wo Götter wohnen

Epilog






CHAOSBEUTEL

Begegnungssetsymbole

 Anhänger von Nyarlathotep	 Hinter den Toren des Schlafes
 Der Fluch des Träumers	 Korsaren
 Die Suche nach Kadath	 Traumlande
 Die dunkle Seite des Mondes	 Wo Götter wohnen
 Geflüster des Hypnos	 Zoogs

Sets aus dem Grundspiel

 Böses aus uralter Zeit	 Dunkler Kult
 Grabeskälte	



Schnellübersicht

Alarmiert	2
Handlungskarten	2
Ausschwärmen X	2
Verborgen	3
Stufen des Schlummers (in <i>Hinter den Toren des Schlafes</i>) ..	6
Verschleiert (in <i>Die Suche nach Kadath</i>)	11
Gegner mit Ausschwärmen X und Sieg X	11
Vorbereitung der Regionen (in <i>Die Suche nach Kadath</i>) ..	12
Alarmstufe	17

Credits

Expansion Design and Development: MJ Newman und Daniel Schaefer

Producer: Molly Glover

Editing: Jeremiah J. Shaw

Proofreading: Alyssa Barringer

Game Rules Specialist: Alex Werner

Product Line Manager: Caitlyn McGrath

Game Design Manager: Paul Klecker

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen mit Ryann Collins

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: Cristi Balanescu

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Josiah „Duke“ Harrist, Philip D. Henry und Kate Swazee

Cultural and Sensitivity Review: Die Mitglieder des FFG Cultural Sensitivity Panel

Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Testspieler

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 Kirchhoff-Lukat, Casey „Chill Presence“ Lent, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Eric Meyers, Samuel L. Olsen, Josh Parrish, Chad Reverman, Scarlett Reverman, Jim Roberts, Hans Schmidt, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Shelley Shaw, Derek Shuck, Rahma Sinien, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Ben Wilkinson, and Jeremy „58 actions“ Zwirn

Ein besonderer Dank geht an alle unsere Beta-Testspieler.

Asmodee Germany

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Layout & Grafische Bearbeitung: Max Breidenbach