

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL



DIE TRAUMFRESSER

Kampagnenleitfaden B
DAS NETZ DER TRÄUME

ARKHAM HORROR[®]

DAS KARTENSPIEL

DIE TRAUMFRESSER

Kampagnenleitfaden B – Das Netz der Träume

Der wahre Albtraum ist ein Fenster ...

„Ich wiederhole, dass ich nicht mehr weiß als das, was ich sah. Eine Vision oder ein Albtraum mag es gewesen sein – innig hoffe ich, es möge eine Vision oder ein Albtraum gewesen sein – doch ist dies alles, was mein Geist behalten konnte von dem, was sich in jenen schockierenden Stunden zutrug, nachdem wir das Blickfeld der Menschen verlassen hatten.“

– H. P. Lovecraft, Die Aussage des Randolph Carter

Die Kampagnen-Erweiterung *Die Traumfresser* besteht aus zwei Kampagnen für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Dieser Kampagnenleitfaden beinhaltet Kampagne B – *Das Netz der Träume*, welche aus 4 Szenarien besteht: „Erwachter Albtraum“, „Tausend Formen des Schreckens“, „Kein Zurück mehr“ und „Weber des Kosmos“. Diese Szenarien können auch als eigenständige Szenarien gespielt werden. Es ist aber auch möglich, sie mit den 4 Szenarien aus Kampagne A im Rahmen einer achteiligen Kampagne als miteinander verwobene Szenarien zu spielen.

Die anderen 4 Szenarien befinden sich im Kampagnenleitfaden A – *Die Traumsuche*.

Inhalt

Zusätzliche Regeln und Klarstellungen	2
Prolog	3
Vorbereitung für Kampagne B	4
Szenario 1–B: Erwachter Albtraum	5
Zwischenspiel I: Die schwarze Katze	9
Szenario 2–B: Tausend Formen des Schreckens	10
Zwischenspiel II: Die Traumreisenden	13
Szenario 3–B: Kein Zurück mehr	14
Zwischenspiel III: Die Großen	16
Szenario 4–B: Weber des Kosmos	17
Szenario-Zwischenspiel: Die Spinnenkönigin	17
Erfolge	22
Kampagnenlogbuch	23
Begegnungssetsymbole	24
Schnellübersicht	24

(Hinweis: Epilog, Anmerkungen der Entwicklerin und Credits für die Kampagnen-Erweiterung *Die Traumfresser* befinden sich im Kampagnenleitfaden A.)

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 41er 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 Bedrohungzone 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 Bedrohungzone 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 zusammengekommen, 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 im Kampagnenleitfaden A 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 in diesem Kampagnenleitfaden beschrieben.

Die Szenarien dieser Erweiterung können auf 3 verschiedene Arten gespielt werden: entweder als jeweils eigenständige vierteilige Kampagne (A oder B) oder als eine verwobene 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** auf Seite 4 im „Kampagnenleitfaden A – Die Traumsuche“ 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** weiter unten 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 achteilige 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 im Kampagnenleitfaden A fort oder mit **Szenario 1–B: Erwachter Albtraum** auf Seite 5 in diesem Leitfaden (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 B

Um die Kampagne *Das Netz der Träume* 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, -1, -2, -2, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☞ **Normal (Ich möchte eine Herausforderung):**
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☞ **Schwer (Ich möchte einen echten Albtraum):**
0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☞ **Experte (Ich möchte den Arkham-Horror):**
0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.

Nun könnt ihr mit **Szenario 1–B: Erwachter Albtraum** 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 achteiligen 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-B: Erwachter Albtraum

Einführung 1: Mehr als 24 Stunden ist es her, dass deine Gefährten eingeschlafen sind. Im Laufe des letzten Tages hat sich deine Wissbegierde langsam in Sorge und Furcht verwandelt. Die Probleme haben angefangen, als sich einer deiner Freunde im Schlaf wild hin und her zu wälzen begann. Du warst sofort zur Stelle und hast versucht, ihn und die anderen wachzurütteln. Trotz aller Versuche warst du erfolglos, selbst mit Hilfe von körperlichem Kontakt und Wasser, das aber lediglich das Bett durchweicht hat. Das Aufhalten der Augenlider hatte ebenfalls keine Wirkung, aber immerhin ist dir dabei aufgefallen, dass ihre Pupillen unnatürlich geweitet und ihre Augen mit einem milchig-weißen Schleier überzogen waren.

Du hast keine Ahnung, was das für deine Freunde bedeutet. Haben sie ihren Weg in das Land gefunden, das Virgil Gray in seinem Werk beschrieben hat? Oder hat etwas Düsteres ihren Verstand und ihre Körper ergriffen? Nur um sicherzugehen, beschließt du, deine Gefährten ins St. Mary's Hospital zu bringen. Wenn sie ein körperliches Leiden haben, sollten die Ärzte dort herausfinden können, was ihnen fehlt. Ansonsten bleibt dir nichts anderes übrig, als sie weiter zu beobachten und zu hoffen, dass sie wieder sicher in der wachen Welt ankommen.

St. Mary's ist das einzige Krankenhaus in Arkham und aus dem Wohnviertel nicht wegzudenken. Du erklärst Oberschwester Greenberg die Situation. Sofort beauftragt sie mehrere Schwestern damit, deine Gefährten auf Krankenbahnen in die Notaufnahme zu bringen. Mit einem warmen und freundlichen Lächeln teilt sie dir mit, dass Doktor Maheswaran deine Freunde untersuchen wird. Darüber hinaus gibt sie dir keine weiteren Informationen.

Stunden vergehen, in denen du nichts über den Zustand deiner Gefährten erfährst. Bisher hast du Doktor Maheswaran noch nicht kennengelernt. So langsam wirst du ungeduldig. Plötzlich spürst du etwas deinen Arm entlangkrabbeln und versuchst, es instinktiv abzustreifen. Du fragst dich, ob es ein Insekt oder ein Produkt deiner Einbildung war. Langsam bist du dir auch nicht mehr sicher, ob es richtig war, deine Freunde hierherzubringen. Endlich beschließt du, die Sache in die eigene Hand zu nehmen.

Es ist mitten in der Nacht. Die Empfangsdame, die dich gebeten hat, im Wartezimmer Platz zu nehmen, ist nirgendwo zu sehen. Tatsächlich sind unheimlich wenige Menschen in den Fluren des Krankenhauses unterwegs. Da dich niemand aufhalten kann, schleichst du dich in die Notaufnahme, um dort nach deinen Freunden zu suchen. Es dauert nicht lange, bis du ihr Zimmer gefunden hast. Deine Gefährten liegen schlafend aufsauberen weißen Krankenhausbetten. Aber ihr Schlaf ist alles andere als ruhig. Auf ihren fahlen Gesichtern haben sich Schweißperlen gebildet. Einer von ihnen wirft sich auf dem Bett mit vor Schmerz oder Sorge gerunzelter Stirn hin und her.

Doktor Maheswaran scheint von deinem Eindringen nicht überrascht zu sein. „Shivani Maheswaran“, stellt sie sich dir unterkühlt vor, ohne von ihrem Klemmbrett aufzublicken. „Sie sind derjenige, der sie eingeliefert hat, nicht wahr? Bevor Sie fragen: Nein, so etwas habe ich in meinem Leben noch nicht gesehen“, erklärt sie mit leichter Ungeduld im Tonfall. Du verlangst, dass sie dir alles, was sie über ihren Zustand weiß, sagen und dich nicht hinhalten soll. Mit einem Seufzen legt sie das Klemmbrett zur Seite und spricht dich direkt an. „Hören Sie, ich mag zwar neu in Arkham sein, aber auch ich habe schon genug unerklärliche Leiden in dieser Stadt gesehen, die für mehrere Medizinerlaufbahnen reichen würden. Ich verstehe, dass Sie besorgt sind. Ihre Freunde ...“ Sie ringt mit den Worten. „Sie schlafen nicht nur. Wie es scheint, bewegen sie sich zwischen Schlaf und Unterbewusstsein oder sogar dem Tod. Von ihrer Umgebung nehmen sie zwar nichts wahr, scheinen aber auf interne Reize zu reagieren.“

Ohne zu zögern fragst du, ob sie träumen. „Träumen?“, antwortet Doktor Maheswaran. „Das ist unwahrscheinlich, würde aber ihr Verhalten erklären. Um ehrlich zu sein – was nicht wirklich beruhigend ist – medizinisch gesehen ergibt das alles für mich keinen Sinn.“

In diesem Moment entdeckst du, wie eine große, haarige Spinne die Brust eines deiner Freunde hinaufkrabbelt. „Das ist seltsam.“ Als Doktor Maheswaran die Spinne wegwischt, erscheinen auf den Laken noch mehr von ihnen. Du und die Ärztin weichen instinktiv ein paar Schritte zurück. Dann sind auf dem Flur der Notaufnahme schwere Schritte zu hören und das Licht beginnt zu flackern. „Das ... ist nun mehr als seltsam. Was in aller Welt geht dort draußen vor?“, fragt Doktor Maheswaran beunruhigt.

Einen kurzen Augenblick lang hast du den Eindruck, dass einer der schlafenden Gefährten etwas flüstert. Träumen sie wirklich? Wenn ja, was hat ihr Zustand mit diesen seltsamen Ereignissen zu tun?

☞ Die Ermittler müssen entscheiden (wähle eins):

- ☞ Überzeuge Doktor Maheswaran davon, dich zu ihrer eigenen und zu deiner Sicherheit bei deinen Ermittlungen zu begleiten. Fahre mit **Einführung 2** fort.
- ☞ Überzeuge Doktor Maheswaran davon, bei den Patienten zu bleiben und sich um ihre Sicherheit zu kümmern, während du ermittelst. Fahre mit **Einführung 3** fort.

Einführung 2: „Ja, das wäre vermutlich das Vernünftigste. In den letzten Stunden hat sich an ihrem Zustand sowieso nichts verändert.“ Doktor Maheswarans Blick wandert auf der Suche nach noch mehr Spinnen hin und her. „Außerdem würde ich den Raum ohnehin gerne allmählich verlassen. Gehen Sie nur voraus“, fügt sie hinzu. Du nickst und machst dich auf den Weg zurück ins Wartezimmer des Krankenhauses.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Maheswaran hat sich den Ermittlern angeschlossen.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einführung 3: „Ja, natürlich. Ihre Sicherheit hat Vorrang. Kommen Sie aber bitte wieder und erzählen mir, was hier vorgeht.“ Sie zittert. „Ich hasse diesen Ort im Dunkeln.“ Du nickst und machst dich auf den Weg zurück ins Wartezimmer des Krankenhauses.

☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Maheswaran ist bei ihren Patienten geblieben.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.



Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Erwacher Albtraum*, *Vermischende Realitäten*, *Geflüster des Hypnos*, *Verschlossene Türen* und *Lähmende Angst*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Die folgenden Begegnungssets werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: *Anhänger von Atlach-Nacha* und *Spinnen*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Die Orte Wartezimmer, Notaufnahme, Station für experimentelle Therapien und Archiv werden ins Spiel gebracht. Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Wartezimmer.
- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
 - Falls sich Dr. Maheswaran den Ermittlern angeschlossen hat, wird Dr. Shivani Maheswaran unter der Kontrolle des Ermittlungsleiters ins Spiel gebracht.
 - Falls Dr. Maheswaran bei ihren Patienten geblieben ist, wird Dr. Shivani Maheswaran als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Alle übrigen Orte werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: die Storyvorteilskarte Randolph Carter (*An die wache Welt gekettet*), alle 3 Verratskarten Ausbruch und beide Gegner Korruptierte Krankenpfleger.
- Die doppelseitige Handlungskarte Der Befall beginnt wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt. Diese Handlungskarte hat eine andere Szenarioübersichtskarte auf ihrer Rückseite und wird im Laufe des Szenarios ins Spiel kommen.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Vorschlag für die Platzierung der Orte



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde und mindestens

1 Ermittler aufgegeben hat: Während Panik deinen Verstand zu überwältigen droht, rennst du durch den Hauptausgang des St. Mary's Hospitals und bringst so viel Abstand wie möglich zwischen dich und den verfluchten Befall. Als du zu Hause ankommst, brichst du erschöpft zusammen.

Am nächsten Tag schaust du nach dem Aufwachen die Morgenzeitungen in der Erwartung durch, Berichte über den Spinnenbefall und das Chaos im St. Mary's zu finden. Aber in keinem Artikel wird das Krankenhaus auch nur erwähnt. Haben sich die Vorfälle der letzten Nacht zu spät für den Arkham Advertiser ereignet? Oder hast du nur schlecht geträumt? Du ziehst dir deinen Mantel über und machst dich wieder auf den Weg ins Krankenhaus. Du willst wissen, ob das, was du letzte Nacht gesehen hast, real war.

Als du am St. Mary's ankommst, erwartest du, dass das gesamte Gebäude – vielleicht sogar das ganze Wohnviertel – mit Spinnweben überzogen ist. Aber zu deiner Überraschung ist es in einwandfreiem Zustand. Patienten, Krankenschwestern und Ärzte bevölkern die Flure, als wäre letzte Nacht nichts geschehen. Aber noch bevor du das Zimmer deiner schlafenden Gefährten finden kannst, nähert sich dir ein blonder Mann mit dicken Tränensäcken unter den Augen und legt dir seine Hand auf die Schulter.

„Guten Morgen. Wir sollten uns unterhalten.“

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird unter „Stufen der Brücke“ für jeden Ort, der am Ende des Spiels befallen war, 1 Zählstrich notiert.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Maheswarans Schicksal ist ungewiss.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Randolph ist alleine aus dem Krankenhaus geflohen. Einer der Ermittler darf Randolph Carter (*An die wache Welt gekettet*) (*Die Traumfresser*, 79) seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☞ Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Falls keine Auflösung erreicht wurde, weil alle Ermittler besiegt wurden:

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird unter „Stufen der Brücke“ für jeden Ort, der am Ende des Spiels befallen war, 1 Zählstrich notiert.
- ☞ Fahre mit **Auflösung 4** fort.



Auflösung 1: Bevor du das Krankenhaus verlässt, teilt Doktor Maheswaran dir mit, dass sie nach ihren Patienten sehen will. Du beschließt, sie dabei zu begleiten. In der Notaufnahme angekommen stellst du fest, dass deine Gefährten noch immer ohne Bewusstsein sind. Doktor Maheswaran überprüft ihre Augen, misst ihren Puls und schüttelt dann den Kopf. „Es ist noch schlimmer geworden. Auf welche interne Reize sie auch reagieren, sie verursachen starken geistigen und körperlichen Stress bei ihnen.“ Sie setzt sich zu einem der Patienten ans Bett und schüttelt erneut den Kopf. „Ich bleibe hier. Sie sollten mit diesem Patienten reden und der Sache auf den Grund gehen, in Ordnung? Oh, und wenn Sie irgendwo noch eine Spinne sehen, zerquetschen Sie sie bitte für mich.“ Als du gehst, schwörst du deinen schlafenden Freunden, dass du einen Weg finden wirst, sie zu retten.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Maheswaran ist am Leben.
- ☞ Der Zustand deiner Gefährten hat sich verschlechtert. Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden, wird im Kampagnenlogbuch von Kampagne A notiert: Die Träumer werden schwächer.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Randolph ist mit den Ermittlern aus dem Krankenhaus geflohen. Einer der Ermittler darf Randolph Carter (*An die wache Welt gekettet*) (*Die Traumfresser*, 79) seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☞ Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 2: Bevor du das Krankenhaus verlässt, suchst du es von oben bis unten nach Doktor Maheswaran ab, aber du kannst sie nirgendwo finden. Du gehst in die Notaufnahme zurück, um nach deinen Gefährten zu sehen, und stellst fest, dass sie noch immer ohne Bewusstsein sind. Tatsächlich scheint sich ihr Zustand noch verschlechtert zu haben. Schweiß rinnt ihnen die Schläfen hinab und Blut quillt zwischen ihren geschlossenen Lidern hervor. Einer von ihnen murmelt etwas im Schlaf, wiederholt immer wieder etwas in einer Sprache, die du nicht verstehst. Als du gehst, schwörst du deinen schlafenden Freunden, dass du einen Weg finden wirst, sie zu retten.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Maheswaran wird vermisst. Vielleicht hättest du sie retten können. Der Ermittlungsleiter erleidet 1 seelisches Trauma.
- ☞ Der Zustand deiner Gefährten hat sich verschlechtert. Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden, wird im Kampagnenlogbuch von Kampagne A notiert: Die Träumer werden schwächer.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Randolph ist mit den Ermittlern aus dem Krankenhaus geflohen. Einer der Ermittler darf Randolph Carter (*An die wache Welt gekettet*) (*Die Traumfresser*, 79) seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☞ Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 3: Bevor du das Krankenhaus verlässt, gehst du in die Notaufnahme zurück, um nach Doktor Maheswaran zu sehen. Die Tür zu dem Raum, in dem deine Gefährten liegen, ist fest verschlossen. Du klopfst an die Tür und fragst, ob sie da ist. Von der anderen Seite hörst du, wie Möbel verschoben und umgeworfen werden. Die erschöpfte Shivani Maheswaran öffnet dir die Tür und sieht dich aus blutunterlaufenen Augen an. „Der Göttin sei gedankt, Sie sind es.“ Sie lässt dich eintreten und sackt dann auf einem Stuhl zusammen. „Diese ... Dinger haben versucht, hier reinzukommen. Ich musste den Raum verbarrikadieren, um sie davon abzuhalten.“ Du berichtest ihr, dass die Gefahr vorüber ist, und dankst ihr, dass sie auf deine Freunde aufgepasst hat. „Ich werde sie weiter im Auge behalten“, sagt sie. „Aber bitte sagen Sie mir erst, dass keine Spinnen mehr da sind, sonst nehme ich den ersten Zug, der Arkham verlässt.“ Als du gehst, schwörst du deinen schlafenden Freunden, dass du einen Weg finden wirst, sie zu retten.

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Maheswaran ist am Leben.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Randolph ist mit den Ermittlern aus dem Krankenhaus geflohen. Einer der Ermittler darf Randolph Carter (An die wache Welt gekettet) (Die Traumfresser, 79) seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

☞ Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 4: Während Panik deinen Verstand zu überwältigen droht, rennst du einfach los, da du keine Ahnung hast, wie du von hier entkommen sollst. Abscheuliche Monster beginnen dich einzukreisen und du stellst dir vor, wie du in Netzen eingesponnen darauf wartest, die nächste Mahlzeit einer Spinne zu werden. Irgendwann landest du in einer Sackgasse: in einem Raum, der von oben bis unten von dicken, klebrigen Spinnennetzen bedeckt ist. Dicht hinter dir ist das Scharren hunderter Spinnenbeine zu hören. Dir wird klar, dass du keine Chance mehr zur Flucht hast, es sei denn hinter den Spinnweben verbirgt sich ein Ausgang. Du hast keine andere Wahl. Kopfüber stürzt du dich in die Netze und zerreißt sie mit der Wildheit eines in die Ecke gedrängten Tieres. Die Arbeit ist anstrengend und ermüdend, aber endlich kannst du Licht hinter den Fäden erkennen – vielleicht ein Fluchtweg.

Auf der anderen Seite befindest du dich nicht mehr in den dunklen, sterilen Fluren von St. Mary's, sondern in einer schmalen, mit Spinnweben bedeckten Höhle. Du wagst es nicht, anzuhalten oder gar umzukehren. Daher rennst du durch die enge, dunkle Höhle, ohne zu wissen, wohin sie dich führt. Während des Vorbeigehens blickst du hinter die Netze links und rechts von dir. Dahinter ist nicht nur kahler Fels, sondern auch schimmernde Lichter, die wie ein Sternenmeer hinter den seidenen Fäden hervorscheinen. Nach einiger Zeit schlüpfst du durch eine weitere Wand aus Spinnweben hindurch und befindest dich nun in einer Gasse im Geschäftsviertel von Arkham in der Nähe des Miskatonic. Du hast weder die Zeit noch den Wunsch, über das Geschehene nachzudenken. Stattdessen willst du so viel Abstand wie möglich zwischen dich und das Krankenhaus bringen. Als du zu Hause ankommst, brichst du erschöpft zusammen.

Am nächsten Tag schaust du nach dem Aufwachen die Morgenzeitungen in der Erwartung durch, Berichte über den Spinnenbefall und das Chaos im St. Mary's zu finden. Aber in keinem Artikel wird das Krankenhaus auch nur erwähnt. Haben sich die Vorfälle der letzten Nacht zu spät für den Arkham Advertiser ereignet? Oder hast du nur schlecht geträumt? Du ziehst dir deinen Mantel über und machst dich wieder auf den Weg ins Krankenhaus. Du willst wissen, ob das, was du letzte Nacht gesehen hast, real war.

Als du am St. Mary's ankommst, erwartest du, dass das gesamte Gebäude – vielleicht sogar das ganze Wohnviertel – mit Spinnweben überzogen ist. Aber zu deiner Überraschung ist es in einwandfreiem Zustand. Patienten, Krankenschwestern und Ärzte bevölkern die Flure, als wäre letzte Nacht nichts geschehen. Du fragst die Empfangsdame, ob du Doktor Maheswaran sprechen kannst, aber sie schüttelt den Kopf. „Es tut mir leid, ich glaube nicht, dass sie heute hier ist. Sie ist mitten in ihrer Schicht heute Nacht gegangen und niemand hat sie seither gesehen. Soll ich jemand anderen für Sie rufen lassen?“

Etwas stimmt nicht. Das ergibt alles keinen Sinn. Du willst gerade darum bitten, deine schlafenden Gefährten sehen zu können, als sich dir ein blonder Mann mit dicken Tränensäcken unter den Augen nähert und dir seine Hand auf die Schulter legt.

„Guten Morgen. Wir sollten uns unterhalten.“

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Dr. Maheswaran wird vermisst. Vielleicht hättest du sie retten können. Der Ermittlungsleiter erleidet 1 seelisches Trauma.
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Randolph ist alleine aus dem Krankenhaus geflohen. Einer der Ermittler darf Randolph Carter (An die wache Welt gekettet) (Die Traumfresser, 79) seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.

☞ Fahre mit **Auflösung 5** fort.

Auflösung 5: Mit dem blonden Mann im Schlepptau verlässt du das Krankenhaus. Er stellt sich dir als Randolph Carter vor und erzählt dir, dass er ein „Träumer“ ist, genau wie Virgil Gray und deine Freunde. Träumer haben die Fähigkeit, die Grenze zwischen der wachen Welt und einer parallelen Dimension, die von den Träumen aller lebenden Organismen auf der Erde erschaffen und erhalten wird, zu überqueren – ein Reich, das er **DIE TRAUMLANDE** nennt. „Es ist ein Ort der Träume, aber auch der Albträume“, erklärt er dir. „Und ich fürchte, dass Ihre Freunde jetzt dort gefangen sind.“

Du fragst ihn, ob du etwas tun kannst, um ihnen zu helfen. Randolph denkt einen Moment lang nach, dann antwortet er: „Normalerweise können Träumer in die reale Welt zurückkehren, indem sie einfach bewusst versuchen aufzuwachen. Aus irgendeinem Grund können Ihre Freunde das nicht. Wenn Sie ihnen wirklich helfen wollen, müssen Sie die Traumlande betreten und sie finden. Aber sich Zugang zu den Traumlanden zu verschaffen, wird nicht leicht. Solche Wege stehen normalerweise nur erfahrenen Träumern offen, und das nur im Schlaf. Dennoch gibt es ein paar Orte, wo die Traumlande die wache Welt berühren. An diesen Orten kann man mit dem richtigen Werkzeug die Traumlande auch körperlich betreten. Ich weiß von einem solchen Ort, nicht weit von hier. Aber ...“

Noch bevor Randolph seinen Satz beenden kann, wird er von einer mysteriösen Stimme unterbrochen ...

- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☞ Der Befallsbeutel und alle Befallsmarker werden aus dem Spiel entfernt. (Sie müssen nicht notiert oder aufbewahrt werden.)
- ☞ Falls Das Netz der Träume als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Zwischenspiel I: Die schwarze Katze** fort.
- ☞ Falls Das Netz der Träume und Die Traumsuche als verwobene achteilige Kampagne gespielt werden ...

➤ ... und du noch nicht **Szenario 1-A: Hinter den Toren des Schlafes** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.

➤ ... und du schon **Szenario 1-A: Hinter den Toren des Schlafes** 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 achteilige Kampagne gespielt wird oder falls *Die Traumsuche* (Kampagne A) als vierteilige Kampagne gespielt wird: Fahre mit **Die schwarze Katze 1** auf Seite 9 im Kampagnenleitfaden A fort.
- ☞ Falls *Das Netz der Träume* (Kampagne B) als vierteilige Kampagne gespielt wird: Fahre mit **Die schwarze Katze 3** fort.

Die schwarze Katze 3: SETZT NACH **SZENARIO 1-B** AN, ALS DIE ERMITTLER VOR DEM ST. MARY'S HOSPITAL KONFRONTIERT WERDEN ...

„... du musst einer ihrer Freunde sein“, sagt eine rätselhafte Stimme über dir. Zu deiner Überraschung gehört die leise Stimme keiner Person, sondern einer schwarzen Katze, die es sich über dir auf dem Ast eines Baumes bequem gemacht hat. „Oh, mach schon den Mund zu und hör mir zu.“ Die Katze erhebt sich und springt auf einen nahen Zaun neben dem Weg vor dem Krankenhaus und balanciert mit der Grazie, die nur einer Katze innewohnt, daraufentlang.

„Das ist eine der Katzen aus den Traumlanden“, verkündet Randolph mit freudigem Tonfall, als würde er nach langer Zeit einem alten Freund wiederbegegnen. „Wie lange ist es her, seit ich das letzte Mal mit einer deiner Art gesprochen habe?“

Der stechend gelbe Blick der Katze verweilt einen Moment bei Randolph, bevor sie wieder dich ansieht. „Klar doch! Auf jeden Fall habe ich eine Nachricht von deinen träumenden Freunden.“

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

Falls *Das Netz der Träume* (Kampagne B) als vierteilige Kampagne gespielt wird und es kein Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* gibt:

„Deine Freunde sind nicht die einzigen, die in Gefahr schweben“, erklärt die schwarze Katze. „Es gibt eine groß angelegte Verschwörung und deine Freunde sind im Moment – sagen wir mal so – ein wenig mit ihren eigenen Problemen beschäftigt. Du bist derjenige, der das große Netz zerstören kann. Vergiss deine Gefährten und steige in die Schwärze hinab. Das ist der einzige Weg. Ich versuche, deine Freunde zu schützen, solange du mit deiner Aufgabe beschäftigt bist. Verstehst du das?“

Im Kampagnenlogbuch wird notiert:
Die Ermittler sind auf sich allein gestellt.

Falls die schwarze Katze Wissen über die Traumlande geteilt hat:

Die schwarze Katze erzählt dir von den Traumlanden und der Suche, vor der deine Freunde stehen. „Deine Freunde sind in den Traumlanden mit ein paar anderen an einem sicheren Ort. Mein Hausmensch Virgil ist einer von ihnen. Ja, der Virgil. Ich habe schon bemerkt, wie du mich ansiehst. Unter ihnen gibt es auch noch einen anderen Träumer, ein Mann namens ... he, Moment mal.“ Die Katze blickt Randolph argwöhnisch an, dann gähnt sie. „Ach, weißt du was? Schon gut. Ich muss etwas überprüfen.“ Damit lässt dich die Katze plötzlich allein zurück.

In beiden Kampagnenlogbüchern wird notiert:
Die schwarze Katze hat eine Ahnung.

Falls die schwarze Katze die Neuigkeit über deine Notlage überbracht hat:

„Also, deinen Kollegen geht's ja nicht so gut. Sie baten mich dir auszurichten, dass sie in Schwierigkeiten stecken. Sie können nicht aufwachen, bis sie ihre Suche abgeschlossen haben, was aber nicht einfach wird. Das Auge des Chaos beobachtet sie. Du weißt, was für eine Aufgabe du hier hast. Du bist vielleicht ihre letzte Hoffnung.“ Die schwarze Katze springt vom Zaun herunter und macht sich auf den Weg. „Wenn du mich jetzt entschuldigst, ich muss zu deinen Freunden zurückkehren, bevor sie sich noch umbringen.“

Im Kampagnenlogbuch für *Die Traumsuche* (Kampagne A) wird notiert: Die schwarze Katze ist an deiner Seite. Den Chaosbeuteln beider Kampagnen wird für den Rest der Kampagnen je 1 -Chaosmarker hinzugefügt.

Falls die schwarze Katze die anderen gewarnt hat:

„Deine Freunde haben mir erzählt, dass es ihnen gut geht. Sie haben mich aber gebeten, dich zu warnen, dass du derjenige bist, der in Gefahr schwebt. Ich würde ihnen glauben, wenn ich du wäre. Es gibt eine groß angelegte Verschwörung und du bist der Einzige, der sie aufhalten kann. Das Beste, was du jetzt tun kannst, ist weiterzumachen, um deinetwillen und ihretwillen. Mach dir keine Sorgen, ich bleibe noch eine Weile hier. Jemand muss doch aufpassen, dass du am Leben bleibst.“

Im Kampagnenlogbuch für *Das Netz der Träume* (Kampagne B) wird notiert: Die schwarze Katze ist an deiner Seite. Den Chaosbeuteln beider Kampagnen wird für den Rest der Kampagnen je 1 -Chaosmarker hinzugefügt.

In Ordnung, gut, dann mach doch, was du willst:

„Ach, weißt du was? Vergiss es. Ich bin mir sicher, du schaffst das.“ Die schwarze Katze verschwindet, ohne ein weiteres Wort zu sagen.

In beiden Kampagnenlogbüchern wird notiert:
Du hast es so gewollt.

Nach dem Lesen des entsprechenden Abschnitts:

- ☞ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verbundene Kampagnen gespielt werden, fahre entweder mit **Szenario 2-A: Die Suche nach Kadath** oder mit **Szenario 2-B: Tausend Formen des Schreckens** fort.
- ☞ Ansonsten fahre mit **Szenario 2-B: Tausend Formen des Schreckens** fort.

Szenario 2-B: Tausend Formen des Schreckens

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

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

☞ Falls die schwarze Katze an deiner Seite ist, fahre mit **Einführung 2** fort.

☞ Ansonsten fahre mit **Einführung 3** fort.

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

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

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

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

Fahre mit **Einführung 4** fort.

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

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

Fahre mit **Einführung 4** fort.

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

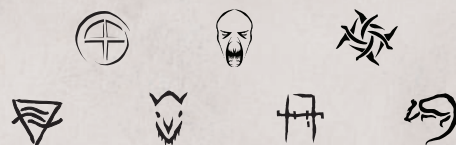
Als du ihn nach der Kreatur fragst, schließt Randolph die Augen und ein heftiges Schaudern überkommt ihn. „Sie entzieht sich jeder Beschreibung. Ich weiß nur, dass wir um ein Haar nicht überlebt hätten. Es war meine Schuld, dass Joel verletzt wurde. Von diesem Tag an verspürte ich kein Verlangen mehr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

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

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

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



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

✦ Jeder Ermittler beginnt das Spiel an der Begräbnisstätte.

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

☞ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.



Vorschlag für die Platzierung der Orte



Einzelspielszenario

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

- Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:
- +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , .

 Die schwarze Katze ist nicht an deiner Seite.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

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

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

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

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

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

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Randolph hat den Abstieg überlebt.*
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler besitzen den silbernen Schlüssel.* Einer der Ermittler darf Der silberne Schlüssel (*Schlüssel zum Tor der Träume*) seinem Deck hinzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen die Deckgröße des Ermittlers.
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☞ Dein Körper befindet sich nun in den schlummernden Traumlanden. Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 🃏-Marker hinzugefügt.
- ☞ Falls *Das Netz der Träume* als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Szenario 3-B: Kein Zurück mehr** fort.
- ☞ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verbundene achteilige Kampagne gespielt werden ...
 - ☞ ... und du noch nicht **Szenario 2-A: Die Suche nach Kadath** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ☞ ... und du schon **Szenario 2-A: Die Suche nach Kadath** gespielt hast, fahre mit **Zwischenspiel II: Die Traumreisenden** fort.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- ☛ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Randolph hat den Abstieg nicht überlebt. Falls sich im Deck eines Ermittlers Randolph Carter (An die wache Welt gekettet) (*Die Traumfresser*, 79) befindet, wird er für den Rest der Kampagne aus jenem Deck entfernt.
- ☛ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel.
- ☛ Falls *Das Netz der Träume* als vierteilige Kampagne gespielt wird, fahre mit **Szenario 3-B: Kein Zurück mehr** fort.
- ☛ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verbundene achteilige Kampagne gespielt werden ...
 - ◆ ... und du noch nicht **Szenario 2-A: Die Suche nach Kadath** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
 - ◆ ... und du schon **Szenario 2-A: Die Suche nach Kadath** gespielt hast, fahre mit **Zwischenspiel II: Die Traumreisenden** fort.

Zwischenspiel II: Die Traumreisenden

Lies dieses Zwischenspiel nur, falls du *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achteilige Kampagne spielst und wenn du sowohl Szenario 2–A: Die Suche nach Kadath als auch Szenario 2–B: Tausend Formen des Schreckens abgeschlossen hast.

Die Traumreisenden 1: SETZT NACH **SZENARIO 2–B** AN, ALS DIE ERMITTLER ENDLICH DAS ENDE DER MYSTERIÖSEN TREPPE ERREICHT HABEN ...

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

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

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

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

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

Falls du es so gewollt hast:

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

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

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

☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die schwarze Katze eine Ahnung hat, schlendert sie davon, ehe du etwas erwidern kannst, und ihr pechschwarzes Fell verschmilzt mit der Finsternis der Unterwelt.

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

- ☞ Du lässt deinen Gefährten ausrichten, dass du in Schwierigkeiten steckst. Die schwarze Katze wird mit Unterstützung zu dir zurückkehren, doch für deine Gefährten könnte dies eine zusätzliche Belastung darstellen. Im Kampagnenlogbuch für *Das Netz der Träume* (Kampagne B) wird notiert: *Die schwarze Katze hat die anderen um Hilfe gebeten.*
- ☞ Du lässt deinen Gefährten Informationen über die Unterwelt zukommen. Die schwarze Katze wird anschließend weiterziehen. Im Kampagnenlogbuch für *Das Netz der Träume* (Kampagne B) wird notiert: *Die schwarze Katze hat das Wissen über die Unterwelt geteilt.*
- ☞ Du lässt deinen Gefährten ausrichten, dass es dir gut geht. Die schwarze Katze wird bei ihnen bleiben, nachdem sie ihnen deine Nachricht überbracht hat. Dadurch könnte deine Aufgabe etwas schwieriger werden. Im Kampagnenlogbuch für *Das Netz der Träume* (Kampagne B) wird notiert: *Die schwarze Katze hat die anderen gewarnt.*

☞ Fahre mit **Die Traumreisenden 2** auf Seite 14 im Kampagnenleitfaden A fort.

Szenario 3-B: Kein Zurück mehr

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

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

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

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

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

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

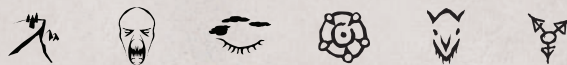
Einführung 2: Endlich hast du die Traumlande erreicht, doch es ist nicht wie in deiner Vorstellung. Nichts könnte den wundersamen Ländern und sagenhaften Städten aus Virgil Grays Erzählungen ferner sein als die zyklische Kaverne, in der du gelandet bist. Vielleicht ist der Schriftsteller niemals bis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

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

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

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



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



- ② Die folgenden Karten werden ins Spiel gebracht: Gewölbe von Zin, Stadt der Gugs, Turm von Koth und Ebene der Ghule.
 - ❖ Jeder Ermittler beginnt das Spiel im Gewölbe von Zin.
 - ❖ Jeder andere Ort wird als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ③ Die Sammlung wird nach dem Ort Verwünschter Wald (*Steinerne Falltür*) (*Die Traumfresser*, 53) durchsucht und als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- ③ Folgende Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: der Gegner Gug-Wächter, die Storyvorteilskarte Richard Upton Pickman und die Schwäche Falsches Erwachen.
- ③ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Abhängig von den folgenden Umständen wird eine unterschiedliche Version von Szene 1 in diesem Szenario verwendet. Die andere Version von Szene 1 wird aus dem Spiel entfernt.
 - ❖ Falls Randolph den Abstieg nicht überlebt hat, wird Szene 1a – In die Unterwelt (I) verwendet.
 - ❖ Falls Randolph den Abstieg überlebt hat, wird Szene 1a – In die Unterwelt (II) verwendet.
- ③ Du wirst von einer Welle aus Schmerz und Übelkeit gepeinigt. Überprüfe die Anzahl der im Kampagnenlogbuch unter „Stufen der Brücke“ notierten Zählstriche.
 - ❖ Falls keine Zählstriche notiert sind, passiert nichts.
 - ❖ Falls 1–4 Zählstriche notiert sind, platziere 1 Schaden auf der Szenarioübersichtskarte. Dies symbolisiert die Verzerrung innerhalb der Traumlande.
 - ❖ Falls 5 oder mehr Zählstriche notiert sind, platziere 2 Schaden auf der Szenarioübersichtskarte. Dies symbolisiert die Verzerrung innerhalb der Traumlande.
- ③ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Einzelspielszenario

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

- Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:
- +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , , , , , , , , , , , , , .
- Die schwarze Katze ist nicht an deiner Seite.
- Randolph hat den Abstieg nicht überlebt.

Orte im Szenario „Kein Zurück mehr“

Jeder Ort in diesem Szenario hat keine verhüllte Seite. Deshalb kommen sie mit ihrer enthüllten Seite nach oben ins Spiel. Statt einer verhüllten Seite haben diese Orte Handlungskarten auf ihrer Rückseite. Immer wenn in diesem Szenario ein Ort ins Spiel kommt (auch während der Vorbereitung), werden wie üblich Hinweise in Höhe des Hinweiswertes des Ortes darauf platziert.

Orte können auf zwei Arten umgedreht werden. Die meisten Orte werden durch das Schlüsselwort Verschleiert wie unten beschrieben umgedreht. Manche Orte werden aber durch die auf dem Ort aufgedruckte Fähigkeit umgedreht.

Ist ein Ort erst einmal umgedreht und der Text der Handlungskarte gelesen worden, kann dieser Ort für den Rest des Spiels nicht erneut umgedreht werden, außer es ist etwas anderes angegeben.

Verschleiert

Viele Orte in diesem Szenario haben das Schlüsselwort Verschleiert. Dieses Schlüsselwort gibt an, dass an diesem Ort unbekanntes Wissen oder Dinge verborgen sind, welche die Ermittler erst finden müssen, bevor sie genutzt werden können.

Ein Ermittler darf an einem verschleierte Ort ohne Hinweise darauf diesen als -Fähigkeit umdrehen und den Text auf der Rückseite abhandeln.

Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

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

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

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

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

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

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

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

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

Beginnt dieses Zwischenspiel mit dem Lesen von **Die Großen 1** auf Seite 19 im Kampagnenleitfaden A.

Die Großen 2: SETZT NACH **SZENARIO 3–B** AN, ALS DIE ERMITTLER EIN KOSMISCHES HALBSCHATTENREICH ZWISCHEN DEN WELTEN ERREICHT HABEN ...

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

Falls die Ermittler den silbernen Schlüssel besitzen:

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

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

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

Falls die schwarze Katze nach der Wahrheit sucht:

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

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

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

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

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

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

Falls die schwarze Katze von Nyarlathotep gesprochen hat:

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

☞ Überprüfe beide Kampagnenlogbücher.

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

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

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

Falls die schwarze Katze von Atlach-Nacha gesprochen hat:

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

☞ Überprüfe beide Kampagnenlogbücher.

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

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

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

Szenario 4-B: Weber des Kosmos

Alles hat zu diesem Punkt geführt. Virgils Werke, der niemals endende Schlaf deiner Gefährten, St. Mary's, die schwarze Katze, einfach alles. Du hast keine andere Wahl als weiterzugehen. Der transdimensionale Raum, in dem du gelandet bist, ist die Heimat einer Wesenheit, die danach trachtet, deine Welt zu vernichten und sie durch eine neue Realität zu ersetzen: ein Albtraum-reich aus pechschwarzer Dunkelheit und monströsen Kreaturen, die Jagd auf deinesgleichen machen. Wenn es dir nicht gelingt, sie vom Weben ihres kosmischen Gespinnstes abzuhalten, wird es bald keine Erde mehr geben. Du musst etwas unternehmen, selbst wenn es deinen Untergang bedeutet.

Fahre mit dem **Vorbereitung** fort.

Vorbereitung

- Es werden alle Karten aus folgenden Begegnungssets herausgesucht: *Weber des Kosmos*, *Anhänger von Atlach-Nacha*, *Spinnen*, *Böses aus uralter Zeit* und *Grabeskälte*. Diese Sets sind an folgenden Symbolen zu erkennen:



- Alle Orte Das große Netz werden gemischt. Davon werden 4 Kopien in zufälliger Reihenfolge in senkrechter Linie untereinander ins Spiel gebracht.
 - Jeder Ermittler beginnt das Spiel am obersten Ort Das große Netz.
 - Die übrigen Kopien von Das große Netz werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.
- Die folgenden Karten werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt: die doppelseitige Karte *Atlach-Nacha*, die 4 Gegner *Beine von Atlach-Nacha* und beide Kopien der Verratskarte *Die Weberin in der Dunkelheit*.
- Überprüfe die Anzahl der im Kampagnenlogbuch unter „Stufen der Brücke“ notierten Zählstriche.
 - Falls 2 oder weniger Zählstriche notiert sind, passiert nichts.
 - Falls 3–5 Zählstriche notiert sind, wird 1 Verderben auf dem untersten Ort platziert.
 - Falls 6–8 Zählstriche notiert sind, werden 2 Verderben auf dem untersten Ort platziert.
 - Falls 9–11 Zählstriche notiert sind, werden 3 Verderben auf dem untersten Ort platziert.
 - Falls 12 oder mehr Zählstriche notiert sind, werden 4 Verderben auf dem untersten Ort platziert.
- Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

Einzelspielszenario

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

- Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , , .
- Die schwarze Katze ist nicht an deiner Seite.
- Randolph hat den Abstieg nicht überlebt.

Halt!

Zu diesem Zeitpunkt kann mit dem Spielen von *Weber des Kosmos* 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: Die Spinnenkönigin

Lies dieses Zwischenspiel erst, wenn du dazu aufgefordert wirst.

Die Spinnenkönigin 1: Du erklimmst einen steinernen Hang und blickst hinab auf die ungeheuerlichen Ausmaße der Spinnenbrücke und des Dings, das darauf lauert: *Atlach-Nacha*, Göttin der Spinnen, begleitet von ihrer Horde von Webern. Unentwegt spinnen die vielbeinigen Abscheulichkeiten die Fäden eines kosmischen Netzes und widmen sich dieser Tätigkeit mit albraumhafter Hingabe. Während die scheußlichen Geschöpfe einen Faden nach dem anderen weben, spürst du, wie sich Traum und Wirklichkeit verzerrten, miteinander kollidieren und verschmelzen. In der Ferne brechen sich Traumwellen an den Felsen der Realität, die Wirklichkeit fällt in sich zusammen und rauscht in den Strudel eines formlosen Traums. Für deine Sinne ist der bizarre, wechselnde Anblick kaum zu ertragen. Am Rand deines Beobachtungspostens hängt ein klebriges Netz, das wie eine seidene Leiter in dein Verderben hinabführt.

- Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

- Falls Randolph den Abstieg überlebt hat und die schwarze Katze die Wahrheit kennt, fahre mit **Die Spinnenkönigin 2** fort.
- Falls Randolph den Abstieg überlebt hat, fahre mit **Die Spinnenkönigin 3** fort.
- Falls Randolph den Abstieg nicht überlebt hat, fahre mit **Die Spinnenkönigin 4** fort.

Die Spinnenkönigin 2: Du willst gerade hinunterklettern, als hinter deinem Begleiter Randolph die Stimme der schwarzen Katze ertönt. „Fallen lassen“, befiehlt sie. Ein bösesartiges Grinsen breitet sich über Randolphs Gesicht aus und er lässt ein gezacktes Onyxmesser fallen, das klappernd auf dem Boden landet.

„Meine Maske wurde also durchschaut?“, sagt er an dich gewandt. „Das spielt keine Rolle. Du wirst den Auftrag, den ich dir erteilt habe, trotzdem erfüllen. Das Schicksal deiner Welt hängt davon ab.“

Verwirrt fragst du Randolph, was in ihn gefahren ist. Die schwarze Katze springt auf deine Schulter und lässt sich dort nieder, ohne deinen einstigen Begleiter aus den Augen zu lassen. „Ich habe es erst kürzlich herausgefunden. Er ist nicht Randolph. Ist es nie gewesen. Nur ein Eindringling, der in Randolphs Haut steckt.“

„Eindringling?“ Randolphs Stimme bebt vor Zorn. „Du, Katze, bist hier der Eindringling! Ja, ich weiß, was du bist. Dies ist nicht dein Reich. Aber genug geredet.“ Abermals huscht ein Lächeln über seine Lippen, während er dich anblickt. „Du hast noch eine Aufgabe vor dir. Auf Wiedersehen ...“ Kaum hat er seine Warnung ausgesprochen, springt Nicht-Randolph über den Rand der Plattform und fällt in die Unendlichkeit.

- Falls sich im Deck eines Ermittlers Randolph Carter (An die wache Welt gekettet) (Die Traumfresser, 79) befindet, wird er für den Rest der Kampagne aus jenem Deck entfernt.
- Fahre mit **Die Spinnenkönigin 4** fort.

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

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

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Ermittler sind in Atlach-Nachas Reich gefangen.
- ☞ Falls sich im Deck eines Ermittlers Randolph Carter (*An die wache Welt gekettet*) (*Die Traumfresser*, 79) befindet, wird er für den Rest der Kampagne aus jenem Deck entfernt.
- ☞ Abhängig vom Schwierigkeitsgrad wird dem Chaosbeutel folgender Marker hinzugefügt: Einfach (–3), Normal (–4), Schwer (–5), Experte (–7).
- ☞ Fahre mit **Die Spinnenkönigin 4** fort.

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

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



Platziere die zusammengebaute Atlach-Nacha in der Mitte der 8 Orte, sodass je 1 Ecke jedes Gegners Beine von Atlach-Nacha einen anderen Ort berührt (siehe dazu die Abbildung „Spielerzone in Szene 2“ auf Seite 20).

- ☞ Mische jede beiseitegelegte Kopie von Die Weberin in der Dunkelheit zusammen mit dem Begegnungs-Ablagestapel in das Begegnungsdeck.
- ☞ Lies die Regeln für „Atlach-Nacha“ auf der folgenden Seite.

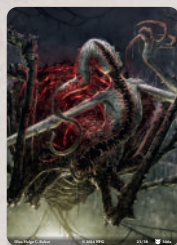
Atlach-Nacha

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

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



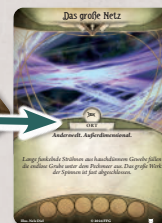
Dieser Gegner Beine von Atlach-Nacha befindet sich an diesem Ort.



An diesem Ort befindet sich dagegen kein Gegner Beine von Atlach-Nacha.

- ☞ Atlach-Nachas mittlere Karte und jeder Gegner Beine von Atlach-Nacha sollten jederzeit in der gleichen Anordnung verbleiben, selbst wenn eine Karte aus der Anordnung entfernt wird. Falls 1 Karte bewegt wird, müssen alle Karten in der Anordnung auf gleiche Weise bewegt werden.
- ☞ Deshalb können sich die Gegner Beine von Atlach-Nacha nicht bewegen und auch nicht bewegt werden, außer durch Effekte, die Atlach-Nacha „rotieren“.
- ☞ Werden die Spieler aufgefordert, Atlach-Nacha ein Mal oder mehrmals zu „rotieren“, rotieren sie alle Karten in der Mitte des Kreises (die mittlere Karte von Atlach-Nacha und alle ihre Beine) in die angegebene Richtung, sodass sich jeder Gegner Beine von Atlach-Nacha im Uhrzeigersinn um so viele Orte bewegt.

❖ Beispiel: Ein Effekt führt dazu, dass die Spieler „Atlach-Nacha 1 Mal im Uhrzeigersinn rotieren“ sollen. Das heißt, dass sie Atlach-Nacha auf der Stelle so drehen, dass sich jedes ihrer Beine um 1 Ort im Uhrzeigersinn bewegt, wie auf der Abbildung unten zu sehen ist.



Jetzt befindet sich dieser Gegner Beine von Atlach-Nacha an diesem Ort.

Spielerzone in Szene 2



Achtung!

Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

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

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

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

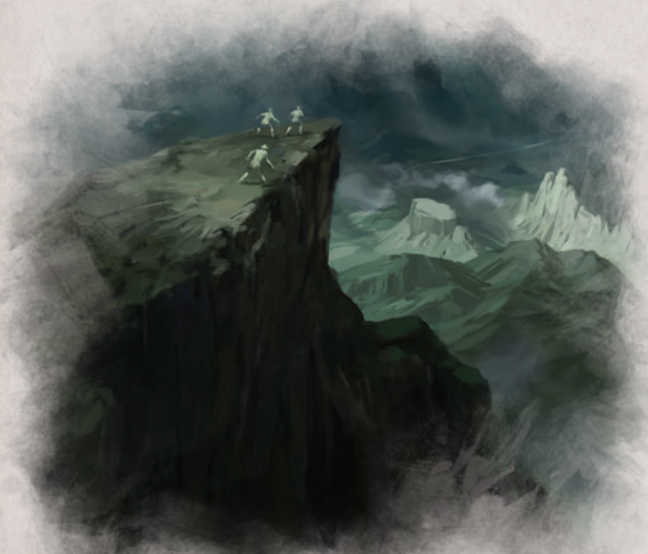
- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Brücke wurde zerstört.*
- ☞ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktestapel. Jeder Ermittler verdient 5 Bonus-Erfahrungspunkte, weil die Ermittler verhindern konnten, dass die Traumlande und die Realität verschmelzen.
- ☞ Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Handle die oberste Möglichkeit ab, die zutrifft.
 - ◆ Falls die Ermittler einen Weg aus der Unterwelt gefunden haben, fahre mit **Auflösung 3** fort.
 - ◆ Falls die Ermittler in *Atlach-Nachas Reich* gefangen sind, fahre mit **Auflösung 4** fort.
 - ◆ Falls nichts davon zutrifft, fahre mit **Auflösung 5** fort.

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

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

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

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



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

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

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

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

Erfolge

Die folgende Liste enthält Erfolge, welche die Ermittler im Laufe einer Kampagne von *Das Netz der Träume* 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!

- ☐ **Wer hat hier eine Spinnenphobie?:** Besiege 20 *Spinne*-Gegner. Halte dies mit Zählstrichen im Kampagnenlogbuch fest (*Anmerkung: Schwarmkarten zählen nicht mit.*)
- ☐ **Die Carter-Methode:** Lass es zu, dass in *Erwachter Albtraum* alle Orte „befallen werden“, und versiegle sie dann.
- ☐ **Der Doktor ist da:** Nimm Dr. Shivani Maheswaran in *Erwachter Albtraum* mit und schaffe es, dass sie in dem Szenario keinen Schaden und Horror nimmt.
- ☐ **Déjà-vu:** Handle jede freie ausgelöste Fähigkeit auf jedem Ort in *Tausend Formen des Schreckens* ab (die Mysteriösen Stufen in Szene 2 zählen nicht mit).
- ☐ **Das „Casa Loma“-Manöver:** Schaffe es, in *Tausend Formen des Schreckens* von den endlosen Stufen zu entfliehen, während sich Das Unnennbare auf der obersten Stufe befindet.
- ☐ **An diesen Ort kann ich mich erinnern:** Finde einen Weg aus der Unterwelt in *Kein Zurück mehr*.
- ☐ **Schlecht beraten:** Drehe in *Kein Zurück mehr* jeden Ort mindestens ein Mal um.
- ☐ **Aufmarsch der Ghule:** Schaffe es, an Richard Upton Pickman in *Kein Zurück mehr* 4 *Ghul*-Gegner anzuhängen.
- ☐ **Der Ishimura-Modus:** Schaffe es in *Weber des Kosmos*, in einer einzigen Runde alle 4 Beine von Atlach-Nacha zu besiegen.
- ☐ **You Spin Me Right 'Round:** Schaffe es in *Weber des Kosmos*, Atlach-Nacha in einer einzigen Phase um eine vollständige 360-Grad-Drehung zu rotieren.
- ☐ **Schlüsselmeister:** Schaffe es, im Verlauf eines einzigen Szenarios mit Dem Silbernen Schlüssel mindestens 10 Horror aufzuheben.
- ☐ **Spuren im ... Sand:** Gewinne die Kampagne *Das Netz der Träume* mit mindestens 3 aktiven Ultimaten (aus anderen *Arkham Horror: Das Kartenspiel*-Produkten).
- ☐ **Unterwelt-Experte:** Gewinne die Kampagne *Das Netz der Träume* auf dem Schwierigkeitsgrad Experte.





ERMITTLER

SPIELERNAME		SPIELERNAME		SPIELERNAME		SPIELERNAME	
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

CHAOSBEUTEL

Stufen der Brücke

- Prolog
- Erwachter Albtraum
- Die schwarze Katze
- Tausend Formen des Schreckens
- Die Traumreisenden
- Kein Zurück mehr
- Die Großen
- Weber des Kosmos
- Epilog

GETÖTETE/WAHNSINNIGE ERMITTLER

Begegnungssetsymbole



Abstieg in die Schwärze



Anhänger von Atlach-Nacha



Erwachter Albtraum



Geflüster des Hypnos



Kein Zurück mehr



Kreaturen aus der Unterwelt



Schrecken aus dem Tal



Spinnen



Tausend Formen des Schreckens



Vermischende Realitäten



Weber des Kosmos

Sets aus dem Grundspiel



Böses aus uralter Zeit



Grabeskälte



Dunkeldürre



Lähmende Angst



Ghule



Ratten-schwarm



Verschlossene Türen

Schnellübersicht

Alarmiert	2
Handlungskarten	2
Ausschwärmen X	2
Verborgene	3
Verschleierte Orte (in Kein Zurück mehr)	15
Atlach-Nacha	19

