

# ARKHAM HORROR

## DAS KARTENSPIEL

### WO GÖTTER WOHNEN

#### MYTHOS - PACK

Wo Götter wohnen ist Szenario 4–A der Kampagne *Die Traumsuche* für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Dieses Szenario kann als eigenständiges Szenario gespielt werden, es ist aber auch möglich, es mit den anderen Erweiterungen aus dem Zyklus *Die Traumfresser* zu einer vierteiligen oder sogar achteiligen Kampagne zu verbinden.

### Szenario IV-A: Wo Götter wohnen

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

☞ Falls die Ermittler in die Kalte Öde gebracht wurden, fahre mit **Einführung 1** fort.

☞ Falls die Ermittler in die Kalte Öde geistert sind, fahre mit **Einführung 2** fort.

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

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

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

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

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

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

### Vorbereitung

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



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

☞ Jeder Ermittler beginnt das Spiel auf dem Plateau von Leng.

☞ Die 6 Orte Verlassener Turm werden als nicht im Spiel befindlich beiseitegelegt.

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

☞ Die übrigen Begegnungskarten werden zum Begegnungsdeck zusammengemischt.

### Vorschlag für die Platzierung der Orte



## Einzelspielszenario

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

- ☉ Der Chaosbeutel wird aus folgenden Markern zusammengestellt:  
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠, ☠.
- ☉ Die schwarze Katze ist nicht an deiner Seite.
- ☉ Randolph hat die Reise überlebt.
- ☉ Die Ermittler sind in die Kalte Öde gereist.
- ☉ Unter „Beweis von Kadath“ sind keine Zählstriche notiert.

## Halt!

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

## Szenario-Zwischenspiel: Überwältigendes Werk

Lies dieses Zwischenspiel erst, wenn du dazu aufgefordert wirst.

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

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

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

- ☉ Enthülle den Ort Onyxschloss und platziere jeden Ermittler auf die enthüllte Seite: Die Große Halle.
- ☉ Entferne jeden Ort bis auf Die große Halle aus dem Spiel.
- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - ◆ Falls Randolph die Reise überlebt hat, fahre mit **Überwältigendes Werk 2** fort.
  - ◆ Falls Randolph die Reise nicht überlebt hat, fahre mit **Überwältigendes Werk 3** fort.

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

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

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

- ☉ Falls sich im Deck eines Ermittlers Randolph Carter (*Meisterhafter Träumer*) (*Die Traumfresser*, 59) befindet, wird er für den Rest der Kampagne aus jenem Deck entfernt.
- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - ◆ Falls die schwarze Katze an deiner Seite ist, fahre mit **Überwältigendes Werk 4** fort.
  - ◆ Ansonsten fahre mit **Überwältigendes Werk 5** fort.

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

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

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

- ☉ Überprüfe das Kampagnenlogbuch.
  - ◆ Falls die schwarze Katze an deiner Seite ist, fahre mit **Überwältigendes Werk 4** fort.
  - ◆ Ansonsten fahre mit **Überwältigendes Werk 5** fort.

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

Fahre mit **Überwältigendes Werk 5** fort.

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

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

## Vorschlag für die Platzierung der Orte in Szene 4 & 5

### Nördlicher Turm



### Westlicher Turm



### Östlicher Turm



### Südlicher Turm



## Achtung!

### Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

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

- ☞ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Nyarlathepts Invasion hat begonnen.*
- ☞ Falls *Die Traumsuche* als vierteilige Kampagne gespielt wird, verlieren die Ermittler die Kampagne.
- ☞ Falls *Die Traumsuche* und *Das Netz der Träume* als verwobene achtteilige Kampagne gespielt werden ...
  - ☞ ... und du noch nicht **Szenario 4-B: Weber des Kosmos** gespielt hast, fahre mit jenem Szenario fort.
  - ☞ ... und du schon **Szenario 4-B: Weber des Kosmos** gespielt hast, fahre stattdessen mit dem **Epilog** fort (im Beiblatt zu *Weber des Kosmos*).

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

