



UNENDLICHE SCHRECKEN
ERWEITERUNG

ÜBER DIESE ERWEITERUNG

Wie viel Schrecken passt in eine einzige Schachtel? Finden wir es heraus. Die Erweiterung **Unendliche Schrecken** enthält alle Kickstarter-exklusiven Inhalte, die während der **Deep Madness**-Kampagne freigeschaltet wurden. Sie beinhaltet die limitierten Ermittler, Monster, Suchkarten, Gegenstände und Marker. Außerdem enthält sie das Szenario Das „Wahre Ende“, welches eine eigene Geschichte und ein neues Spielplanteil mitbringt.

Ohne dich und all die anderen Unterstützer auf Kickstarter gäbe es **Deep Madness** nicht. Wir danken euch aus tiefstem Herzen für eure Unterstützung und dafür, dass ihr ein Teil dieser Reise geworden seid. Wir hoffen, dass euch das Spielen von **Deep Madness** ebenso viel Freude bereitet, wie uns dessen Erschaffung großen Spaß gemacht hat. Wir hoffen, dass dies der Beginn einer großartigen Freundschaft ist, die noch lange anhalten wird. Vor uns liegt eine dunkle und fesselnde Welt, die nur darauf wartet, von uns erforscht zu werden. Packen wir's an.

Das Spezial-Spielplanteil sowie die Szenariokarten aus **Unendliche Schrecken** werden nur im Szenario dieser Erweiterung verwendet.

Die folgenden Erweiterungskomponenten könnt ihr (sofern nicht anders angegeben) in beliebigen Szenarien des **Deep Madness**-Grundspiels verwenden: die Ermittler- und Aktivierungskarten; die Monster- und Brutkarten sowie die Such- und Wahnsinnskarten. Wenn ihr möchtet, könnt ihr die Monsterkarte „Gefräßiger“ aus dem Grundspiel mit der gleichnamigen aus dieser Erweiterung ersetzen.

Die 3D-Verderbnis-, Aktivierungs- und Brutmarker könnt ihr anstelle der Pappmarker aus dem Grundspiel verwenden. Die drei großen Miniaturenbasen benötigt ihr für die „Scheusal“-Monsterfiguren. Die Seltsame Statue sowie die cthulhueske Skulptur sind unser Geschenk an euch – verbreitet damit Angst und Schrecken, wie es euch beliebt.

KOMPONENTEN



7 Ermittlerfiguren und 1 Figur „Jon“



David

Pris

Dakota Jansen

Stephen Cooper

Charles Ryan

Amanda Weaver und Jon

Jacob Clarke

17 Monsterfiguren und 3 große Monster-Miniaturenbasen



Schändung

5 Verschlinger

5 Gierschlund

3 Kannibalen

3 Scheusale und 3 große Miniaturenbasen

ZUSÄTZLICHE REGELN

DIE NEUEN ERMITTLER

CHARLES RYAN

Charles Ryan kann keine Suchkarten verwenden, deren Titel das Wort „Anzug“ enthält (z.B. Schutzanzug, Kampfanzug und Schwerer Minenarbeiteranzug). Wenn er eine solche Karte zieht, wirft er sie ab und zieht eine neue.

Wenn er seine Fähigkeit „Maschinengeist“ anwendet, darf er ein Monster wählen, das **paralysiert** wird. **Hinweis:** Der Status **paralysiert** unterscheidet sich zwischen Monstern und Ermittlern (siehe „Paralysiert“ auf Seite 25 des Grundspiel-Regelhefts).

AMANDA WEAVER

Nachdem **Amanda Weaver** während des Spielbaus auf das Spielbrett gestellt wurde, stellt auch die Katzenfigur „Jon“ auf das gleiche Feld. **Hinweis:** Jon gilt mit einer Ausnahme nicht als Ermittler. Während der Bewegungsaktion von Monstern gilt er als Ermittler, ansonsten jedoch **nicht**.

Es kann in seltenen Fällen vorkommen, dass Jon aus dem Spiel entfernt wird, wenn das Spielplattenteil, auf dem sich Jon gerade befindet, entfernt wird. Wenn dies passiert, gilt **Amandas** Fähigkeit „Bloß die Katze“ als nichtig.

SPEZIAL- MONSTERKARTEN

Die Monsterkarten „Verschlinger“, „Kannibale“ und „Überreste“ sind Spezial-Monsterkarten, die ähnlich wie die Monsterkarte „Gedankenfresser“ des Grundspiels funktionieren. Falls während Schritt 3 des Spielaufbaus die Monsterkarte(n) „Gierschlund“, „Gefräßiger“ und/oder „Schändung“ ausgewählt werden, denkt daran, deren **Beim Aufbau**-Schritte abzuhandeln, um die entsprechenden Spezial-Monsterkarten ins Spiel zu bringen.

DAS SELBSTZERSTÖRUNGS- SYSTEM

Wenn die Suchkarte „Selbsterstörungssystem“ gezogen wird, entscheidet ihr gemeinsam, wie viele Selbsterstörungssysteme (SZS) auf dem Spielbrett erscheinen. Legt die Karte anschließend neben das Spielbrett. Sie gehört keinem bestimmten Ermittler und kann nicht abgeworfen werden.

WICHTIGE BEGRIFFE

1 GESUNDHEIT ERHALTEN

Wenn eine Figur 1 Gesundheit **erhält**, sind zwei Fälle zu unterscheiden. Hat die Figur bereits Wunden, werden diese in Höhe der erhaltenen Gesundheit geheilt. Wenn die Figur **keine** Wunden hat, erhält sie +1 Gesundheit über die maximale Gesundheit hinaus. Um dies anzuzeigen, erhält die Figur einen „Gesundheit +1“-Marker.

Wenn eine Figur mit einem (oder mehreren) „Gesundheit +1“-Markern Wunden erleidet, wird zuerst die entsprechende Anzahl dieser Marker abgeworfen, bevor die Figur normal Wundenmarker erhält.

AKTIONEN AUSSERHALB DER EIGENEN AKTIVIERUNG

Gewisse Effekte erlauben es Ermittlern, Aktionen außerhalb ihrer eigenen Aktivierung auszuführen. In diesem Fall können Effekte und Fähigkeiten, die normalerweise während der eigenen Aktivierung zur Verfügung stehen, nicht angewendet werden. Das gleiche gilt für Effekte, die zu Beginn oder am Ende der eigenen Aktivierung abgehandelt werden (z.B. Verderbniseffekte, Atemluft-Zustand prüfen, usw.), da der Ermittler, der die Aktion ausführt, nicht als aktiv gilt.

ERSCHEINEN

Wenn ein Effekt euch dazu auffordert, z.B. ein Monster, einen Ermittler oder einen Marker erscheinen zu lassen, ohne dabei ein Zielfeld oder -raum anzugeben, stellt oder legt ihr die jeweilige Komponente auf das Brutfeld des Raums, dessen Karte oben auf dem Verderbnisstapel liegt. Nachdem ihr den Effekt abgehandelt habt, legt ihr die entsprechende Karte unter den Verderbnisstapel.

MITWIRKENDE

Design der Erweiterung: Roger Ho

Szenariodesign: Chauncey und Cherry Li

Geschichte: Roger Ho, Cherry Li, Byron Leavitt und Yichuan Wang

Szenario- und Kartentexte: Byron Leavitt

Lektorat: Vappingo online editing and proofreading services

Übersetzung ins Deutsche: Pierre Dierks, Markus Klapper, Peer Lagerpusch

Künstlerische Gestaltung: Jia Dify, Weifeng und Chris Dounghman

Schachtelgestaltung: Chang Yuan

Illustratoren: Chang Yuan, Joseph Diaz und Guillem H. Pongiluppi von GhostSolid Studio, DRock Art Studio und Night Watch Art Studio

Modellierer: Gael Goumon, Long C, Roberto Chaudon, Gautier Giroud und Stephane Nguyen

Produktionsleitung: Cherry Li

Spieltester: Kai Li, Xiang Gao, David Fang, Dora Zhou, Chao Ban, Xiaoyu Du, Yang Gao, Xu Zhang und Cheng Feng

© 2018 Diemension Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Die Teile dieses Produkts dürfen ohne spezielle Erlaubnis nicht reproduziert werden. Deep Madness, Unendliche Schrecken und Diemension Games sind eingetragene Warenzeichen von Diemension Games, Inc. Abbildungen können von tatsächlichen Inhalten abweichen. Hergestellt in China. DIESES PRODUKT IST KEIN SPIELZEUG. NICHT GEEIGNET FÜR PERSONEN UNTER 13 JAHREN.



EIN NEUER MORGEN

Du wirbelst durch Äonen und Ewigkeiten, durch alles verschlingende Dunkelheit und ein Flüstern, das deinen Verstand zersetzt. Doch es befinden sich noch andere Wesen hier mit dir: Kreaturen ebenso wundervoll wie unvorstellbar grausam. Galaxien voll unzähliger Augen bewundern dich auf deinem Weg durch ihr Mitte. Münder mit zornig klappernden Zähnen und Zivilisationen versuchen, dich im Ganzen zu verschlingen. Kräfte jenseits deiner Vorstellungskraft zerren an dir, saugen dich aus und rupfen an dir, als seist du eine Delikatesse. Du spürst, wie du auseinander zu reißen drohst und kämpfst mit allem dagegen an, was dich ausmacht. Doch dieses Mal reicht es vielleicht nicht.

Eine Tür aus Licht erscheint vor dir in der Dunkelheit. Wohin führt sie? In eine andere Unendlichkeit mit noch mehr unbegreiflichen Intellekten? Oder an einen ganz anderen Ort? Du versuchst, dich dem Rechteck in diesem unendlichen Abgrund zu nähern. Du hörst das Pfeifen und Stöhnen der Verdammten. Die Tür wächst und dahinter glaubst du, etwas zu erkennen... zu Hause -

Eine Hand zerrt dich zurück in die Realität und du landest unsanft auf dem metallenen Boden. Die Sphäre verformt sich, als würde sie sich verflüssigen, und ihre Hülle wie Schnee in der Frühlingssonne schmelzen. Sie bildet kleine Pfützen auf dem Boden, die sich beinahe zielgerichtet verteilen. Jeder Tropfen scheint einen eigenen Abgrund schnatternder Wesensheiten zu beherbergen. Samuel packt dich unter den Armen und zieht dich rückwärts, während die anderen sich ebenfalls von der unheimlichen Flüssigkeit entfernen. Und ebenso plötzlich wie alles begann, verschwinden die Pfützen im Boden. Und alles verändert sich.

Alarmsirenen heulen begleitet von rot blitzenden Notlichtern, während die ganze Anlage unter ohrenbetäubendem Ächzen erzittert. Das Innere der Sphäre windet sich spiralförmig nach oben und schwebt im Raum wie ein DNS-Strang bössartiger Sterne. Tentakel sprießen daraus hervor und heften sich an Wände und Decke.

„Was jetzt?“ knurrt Drake mit seiner Waffe auf die sich windende Masse aus Ranken und flüssigem Feuer zielend. Der Metallboden um die Sphäre herum bewegt sich und wird zu steinernen Kacheln. Währenddessen schält sich ein achteckiger Altar aus dem Boden unter der Sphäre und wirkt mit seinem Treppenaufgang wie ein Podium.

„Warnung“, verkündet eine weibliche Stimme. „Warnung.“

ÜBERSICHT

Der bewusste Ozean der Sphäre löst die Dimensionsblase um Kadath herum auf, wodurch die Anlage förmlich zerquetscht wird. Wenn ihr die drohende Implosion überleben wollt, ist dies eure letzte Chance. Findet die Evakuierungsbucht und startet das letzte noch funktionierende U-Boot. Es gilt, sechs Zielpunkte zu erreichen und zu hacken, um euch Zugang zur Bucht zu verschaffen. Jeder der sechs Zielpunkte beherbergt drei verschiedenfarbige Zielmarker. Um die Systeme zu aktivieren, müsst ihr die Zielmarker zwischen den Räumen tauschen, bis jeder Zielpunkt drei Zielmarker der gleichen Farbe enthält.

Kritische Masse in den Generatoren erreicht. Kernschmelze steht unmittelbar bevor. Evakuierung des gesamten Personals erforderlich. Wiederhole: Evakuierung der Anlage erforderlich.“

„Nein“, flüstert Samuel. „Nein! Wir müssen hier weg!“

„Wohin?“ ruft Dr. Asimov. „Wohin denn? Wir sind hier auf dem Grund des Ozeans und es gibt kein einziges U-Boot mehr! Wohin sollten wir bitte gehen?“

„Wartet!“ mischt sich Randi ein. „Edgar hat versucht uns zu einem U-Boot zu bringen, erinnert ihr euch? Ich weiß, vieles von dem was wir erlebt haben, war nicht real. Aber was, wenn das U-Boot es ist?“

„Ein Hoffnungsschimmer. Besser als nichts“, antwortet Samuel.

Dr. Armitage hilft dir auf die Beine und du folgst den anderen aus der Kammer heraus, die zuvor die Sphäre beherbergt hatte.

„Dekompression in Kuppel 1 festgestellt. Sofortige Evakuierung von Kuppel 1 erforderlich. Explosionen in Kuppel 2 festgestellt. Sofortige Evakuierung von Kuppel 2 erforderlich. Hüllenriss in primärer Bergbaukapsel festgestellt. Sofortige Evakuierung der primären Bergbaukapsel erforderlich.“

Drake geht zu einer Schleuse und öffnet sie. Doch bevor er hindurchgehen kann, wird er von einer Wand aus Feuer zurückgeworfen und gegen die Wand auf der gegenüberliegenden Seite geschmettert. Geistesgegenwärtig drückt Randi einen Knopf auf der Schleusensteuerung und die Türen schließen sich. Die zweite Explosion bringt die Schleuse an die Grenzen ihrer Belastbarkeit, doch sie hält der destruktiven Macht stand.

Während die anderen mit Drake beschäftigt sind, blickt Dr. Asimov durch ein Bullauge nach draußen. „Dieser Ort wird wie eine Blechdose zerquetscht“, murmelt er. Du gesellst dich zu ihm und beobachtest verängstigt, wie Kadath Stück für Stück nach innen gefaltet und die Atmosphäre aus ihr herausgepresst wird, die sprudelnd in Richtung Wasseroberfläche entweicht. Du entdeckst das Schimmern der Dimensionsblase, die die Anlage umhüllt, während sie sich immer enger um die Anlage legt und sie zu zerquetschen droht. Ob die anderen sie auch sehen können?

„Das Feld bricht zusammen. Diese Realität wird bald aufhören, zu existieren.“ Begleitet von metallischem Kreischen macht ihr euch auf den Weg, die Korridore entlang, um euch eurem Schicksal zu stellen.

Am Ende jeder Runde wird ein Raum der Anlage zerstört, während die Anlage um euch herum auseinander fällt. Es wird enger, klaustrophobischer und gefährlicher. Es gibt jedoch einen merkwürdigen Raum aus einer anderen Welt, der sich euch schon bald offenbaren wird. Jedes Mal wenn ein Satz gleichfarbiger Zielmarker zusammengeführt wurde, erscheint in diesem unheimlichen Raum der soeben vervollständigte Zielpunkt. Als wäre der Raum von einer unheimlichen Präsenz erfüllt, die euch zu sich locken will. Sobald ihr die Farben jedes Zielpunkts vervollständigt habt, gewinnt ihr das Spiel. Aber was passiert danach?

SPIELBRETT

Baut das Spielbrett wie folgt auf:



SZS: Wenn ihr die Selbstzerstörungssysteme auf dem Spielbrett platziert, legt diese jeweils in die Mitte der gewählten Räume. Die SZS befinden sich stets im gesamten Raum, anstatt nur auf einem Feld. Sie dienen dazu, die Ermittler daran zu erinnern, welche Räume während des Spiels zerstört werden.

Zielpunkte: Verteilt die 18 Zielmarker auf sechs Stapel, wobei jeder davon drei verschiedenfarbige Zielmarker enthalten muss. Legt je einen dieser Stapel auf jeden Zielpunkt, wie oben gezeigt.

Spezial-Spielplanteil: Legt das Spezial-Spielplanteil neben das Spielbrett und lasst dabei etwas Platz drumherum frei. Im Spielverlauf werden Spielplanteile vom ursprünglichen Spielbrett gelöst und an das Spezial-Spielplanteil angelegt, um so ein neues Spielbrett zu bilden. Das ursprüngliche Spielbrett wird als **Kadath-Spielbrett** bezeichnet, und das neue Spielbrett ist das **Anderswelt-Spielbrett**.

Mischt alle Verderbniseffektmarker und legt zufällig je einen offen auf jedes Feld aller verdorbenen Räume, auf denen kein Brutmarker liegt.

VERDERBNISSTAPEL

Verderbnisstapel: 9, 10, 11, 12, 13, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29.



SZENARIOSPEZIFISCHER AUFBAU

Nachdem ihr in Schritt 2 des Spielaufbaus die Ermittler ausgewählt habt, wählt jeder Ermittler eines der beiden mit „Start“ gekennzeichneten Felder und stellt seine Figur darauf.

Mischt die sechs zu diesem Szenario gehörigen Szenariokarten zu

einem verdeckten Szenariostapel.

Die Suchkarte „Selbstzerstörungssystem“ wird nicht in den Suchstapel gemischt, sondern in die Spielschachtel gelegt. Sie wird in diesem Szenario nicht verwendet.

VERDERBNISLEISTE

Setzt die Verderbnisleiste wie folgt zusammen:



• Gefahreneffekte:



Kein Effekt.



Deckt die oberste Karte des Szenariostapels auf.



Kein Effekt. **Hinweis:** Beim Zusammensetzen der Verderbnisleiste dürft ihr einen oder zwei -Teile entfernen, um die Schwierigkeit des Szenarios zu erhöhen.

SONDERREGELN

UNTERSUCHEN-AKTIONEN

Ermittler, die sich auf dem gleichen Feld wie ein Zielpunkt befinden, erhalten: „**Untersuchen:** Lege deinen Zielmarker auf den Zielpunkt **und/oder** nimm einen Zielmarker vom Zielpunkt.“ **Hinweis:** Jeder Ermittler kann nur **einen** Zielmarker zur Zeit besitzen. Es muss

jederzeit mindestens ein Zielmarker auf jedem Zielpunkt liegen. Außerdem dürfen niemals mehr als drei Zielmarker auf einem Zielpunkt liegen.

Sobald drei Zielmarker der gleichen Farbe auf einem Zielpunkt liegen, handelt ihr sofort die folgenden Schritte ab:

- Lasst einen der drei Zielmarker auf diesem Zielpunkt liegen und legt die anderen auf die zwei Felder, die durch Schleusen mit diesem Raum verbunden sind und Erfolgsmarker enthalten.



- Entfernt das Spielplanteil mit dem Zielmarker vom Kadath-Spielbrett und legt es an das Anderswelt-Spielbrett an. Achtet darauf, dass sich alle Komponenten, die auf diesem Spielplanteil liegen, nach dem Versetzen weiterhin an ihren ursprünglichen Positionen auf dem Spielplanteil befinden. Mindestens eine Schleuse des versetzten Spielplanteils muss mit einer Schleuse des Anderswelt-Spielbretts oder direkt mit dem Spezial-Spielplanteil verbunden werden. Nach dem Versetzen dürfen sich keine Spielplanteile überlappen.



Hinweis: Das Spezial-Spielplanteil besteht aus nur einem Feld und Ermittler können keine Sichtlinie in, durch oder aus diesem Raum heraus ziehen. Für Monster, die sich auf dem Anderswelt-Spielbrett befinden, gelten Ermittler, die sich auf dem Kadath-Spielbrett befinden, nicht als Ermittler. Ebenso gelten Ermittler auf dem Anderswelt-Spielbrett für Monster, die sich auf dem Kadath-Spielbrett befinden, nicht als Ermittler.

Wenn sich ein Ermittler auf dem Anderswelt-Spielbrett auf dem gleichen Feld wie ein Zielmarker befindet, darf er eine Bewegungsaktion ausführen, um sich direkt auf ein Feld auf dem Kadath-Spielbrett zu bewegen, auf

NIEDERLAGE DER ERMITTLER

Das Spiel endet in einer Niederlage, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Ein Ermittler wird getötet.
- Der Verderbnismarker erreicht das letzte Feld der Verderbnisleiste.

SIEG DER ERMITTLER

Alle sechs Spielplanteile, auf denen sich Zielpunkte befinden, wurden mit dem Anderswelt-Spielbrett verbunden. Außerdem müssen sich alle Ermittler auf dem Anderswelt-Spielbrett befinden.

„Das muss die Letzte sein“, sagt Arthur. „Ich weiß es. Sie muss...“ Er aktiviert die letzte Verbindung. Ein Monitor erwacht flackernd zum Leben und zeigt einen Übersichtsplan von Kadath. Der Großteil davon blinkt rot, aber eine zylindrische Form blinkt weiß. „Das war's!“ jubelt Arthur. „Wir kommen hier raus!“

„Gehen wir!“ drängelt Drake. „Die Explosionen kommen näher!“ Als wolle die Station Drakes Worte unterstreichen, erzittert sie plötzlich unter euren Füßen. Das ist aber nicht eure einzige Sorge. Es scheint, als würde eine andere Dimension an der euren reiben, sie verdrängen und an den Rändern überlappen. Das Feld ist so dünn. Die Blase steht kurz davor, zu platzen. Du und deine Kameraden verlasst den Raum und macht euch auf den Weg zur Evakuierungsbucht.

Auf der Flucht nimmst du das, was von Kadath noch übrig ist, nur noch verschwommen wahr. Aus unzähligen Rissen an Wänden, dem Boden und der Decke dringt Wasser ein. Explosionen erleuchten die Korridore und den unaufhaltsamen Zerfall um euch herum. Abscheuliche Monster kreischen euch nach, aber ihre Versuche, euch zu erreichen scheinen nur halbherzig zu sein. Etwas an ihnen ist anders: es wirkt fast so, als würden sie schmelzen.

Auf dem Weg durch einen Raum fällt dir etwas auf. Etwas, das nicht sein kann. Dieser Raum ist nicht Teil von Kadath, sondern befindet sich ganz woanders. Alte, von Spinnenweben übersäte Trümmer liegen auf dem Boden und in die hölzernen Wände sind verschiedenste arkane Symbole eingeritzt. Genau wie in den anderen merkwürdigen Räumen, die du gesehen hast.

„Geht weiter“, drängt Samuel. „Einfach weiter! Wir haben es fast geschafft!“

Ihr verlasst den Raum und seid wieder in den auseinander

dem ein Zielmarker der gleichen Farbe liegt (und umgekehrt).

Wenn ein Spielplanteil des Kadath-Spielbretts, auf dem sich **kein** SZS befindet, nicht mehr mit mindestens einem anderen Spielplanteil verbunden ist, werden alle Monster, die sich darauf befinden, auf das Spezial-Spielplanteil versetzt. Entfernt anschließend das Spielplanteil sowie die entsprechende Raumkarte aus dem Verderbnisstapel aus dem Spiel. Sollte sich ein Ermittler auf dem Spielplanteil befinden, so wird dieser sofort getötet.

- Ein Monster soll erscheinen, der Vorrat aller Monster mit Schreckenswerten **größer als „0“** ist jedoch erschöpft. Monster mit Schreckenswert „0“ können nicht als Ersatz fungieren, daher verhindern sie eine Niederlage in dieser Situation nicht.

fallenden Überresten Kadaths. Randi kommt schlitternd zum Stehen und wendet sich nach rechts. „Hier!“ ruft sie. „Wir sind da!“

Sie berührt die Schleusensteuerung und die Tür gibt rumpelnd den Blick auf die dahinter liegende Evakuierungsbucht frei. Da ist es: ein einzelnes Unterseeboot, von dessen Inneren ein sanftes, einladendes Leuchten ausgeht. Knirschend bleibt die Schleusentür halb geöffnet stecken und gibt, von beißendem Rauch begleitet, ein letztes Ächzen von sich. Ihr quetscht euch nacheinander hindurch. So nah. Ihr könnt es schaffen...

Das Feld fällt in sich zusammen und erstickt die letzten feurigen Schreie Kadaths. Eine Feuerwand rollt auf euch zu, aber bevor sie euch erreichen kann, nimmt die andere Welt ihren Platz ein. Das U-Boot ist verschwunden, und Kadath mit ihm.

Ehrfurcht und Angst machen sich in dir beim Anblick des Gebäudes breit, in dem ihr euch plötzlich befindet. Es erinnert an eine alte verlassene Kathedrale, aber sie ist verdreht und verzerrt, als wäre sie M.C. Eschers Fantasie entsprungen. In der stinkenden Luft hängt ein grüner Schimmer, dessen Licht gespenstisch von den nassen Kacheln reflektiert wird. Und noch etwas anderes erregt deine Aufmerksamkeit. „Da ist sie“, keuchst du.

Der unheimlich erleuchtete, achteckige Altar erhebt sich vor euch, umringt von unendlich vielen grünen Tentakeln. „Das ist die Sphäre“, sagst du. „Das ist die gleiche Bucht, in der wir sie das erste Mal sahen.“

„Was sollen wir tun?“ fragt Randi mit zitternder Stimme.

„Ich... Ich weiß es nicht“, seufzt Samuel. „Ich schätze... Wir suchen einen Weg nach Hause.“

ENDE