

Szenario Auftakt: Séance

DIE CRANDON-KAMPAGNE

Beginnend mit Mephisto 60 stellen wir unseren Lesern exklusiv in Zusammenarbeit mit dem Heidelberger Spieleverlag die Kampagne um Madame Crandon für Villen des Wahnsinns vor. Die Kampagne wird sich über mehrere Ausgaben von Mephisto erstrecken und die Ausgänge eines Abenteuers haben stets Einfluss auf das nächste Abenteuer. Anders als es die Spieler von Villen des Wahnsinns gewöhnt sind, hat der Bewahrer im Auftakt der Kampagne keine Entscheidungsmöglichkeiten. Der Auftakt gestaltet sich also stets gleich. Der Erfolg oder Misserfolg der Ermittler im Auftakt der Crandon-Kampagne bestimmt die Startvoraussetzungen für die Folgeszenarien. Somit hat nicht nur der Bewahrer beim Aufbau der Folgeszenarien Einfluss auf das Geschehen, sondern auch die Ermittler tragen maßgeblich zur Ausgangslage des Abenteuers bei. Haben die Ermittler also im Auftakt Erfolg so ist ihre Ausgangslage im nächsten Szenario vielleicht günstiger, als wenn sie gescheitert wären. Um die Crandon-Kampagne spielen zu können, wird das Grundspiel von Villen des Wahnsinns benötigt. Alle speziellen Karten, die für die jeweiligen Szenarien benötigt werden, findet ihr hier auf den kommenden Seiten abgedruckt.

Was bisher geschah...

Ein Gefühl von Schwermut übermannt euch, während ihr durch die Aufzeichnungen blättert, die Dr. Livingwood zu seiner Frau angefertigt hat. Seine wachsende Verzweiflung ist auf jeder weiteren Seite immer deutlicher zu spüren. Noch zwei Monate zuvor habt ihr hier gemeinsam mit eurem Freund daran gearbeitet, das Verschwinden seiner Frau aufzuklären. Sie war nur eine aus einer Reihe von Menschen in Arkham, die in den letzten Wochen spurlos verschwunden sind, und wie alle anderen hinterließ auch sie keinerlei Spuren. Andere, dringendere Ereignisse hatten euch die Suche schließlich pausieren lassen. Doch während ihr euch anderen Ermittlungen zugewendet habt, hatte Dr. Livingwood akribisch weiter daran gearbeitet, seine Frau wiederzufinden. Und nun ist er selbst plötzlich verschwunden. Nach mehreren Stunden der Recherche müsst ihr euch eingestehen, dass euch die Aufzeichnungen keine neuen Erkenntnisse liefern. Lediglich einzelne neue Namen sind in ihnen aufgetaucht, Bekannte von Mrs. Livingwood, zu denen ihr Mann wohl Kontakt aufgenommen hat. Der letzte Name im Adressbuch ist »Madame Crandon« - ein Medium - bei der Mrs. Livingwood die ihr als sehr abergläubische Person kennengelernt habt, ohne Zweifel Kundin war. Hat Dr. Livingwood bei ihr etwas über seine Frau erfahren, das ihn auf die richtige Spur gebracht hat? Ihr wisst, dass eure Chancen gering sind, aber ihr seid entschlossen, jedem möglichen Hinweis nachzugehen.

Einleitung

Das sterbende Licht der untergehenden Sonne fällt nur noch matt auf den schmalen Waldpfad, als ihr das morsche Anwesen entdeckt, das alle Finsternis der Welt zu beherbergen scheint. Selbst die flackernden Kerzen hinter den Fenstern scheinen mehr Schatten zu werfen, als Licht zu spenden. Nebelschwaden strecken ihre bleichen Finger nach euch aus, als ihr auf das Anwesen zuschreitet. Einer von euch hat gerade seine Hand ausgestreckt, um das verwitterte Vorgartentor zu öffnen, als sich die Haustür mit einem Knarzen öffnet. Aus der Dunkelheit des Hauses schält sich die Gestalt von Madame

Crandon, die euch mit einem schmalen Lächeln entgegenblickt. Eine beunruhigende Kälte spiegelt sich in ihren Augen wider, die schon mehr erblickt haben müssen, als eine Frau in so jungen Jahren je hätte sehen sollen. »Ich habe euch bereits erwartet«, sagt sie und schließt ihre Augen. Ihr spürt, wie sich etwas in der Atmosphäre verändert und für einen Moment habt ihr das Gefühl, dass der Nebel sich dichter zusammenzieht. »Fragen haben euch hierhergeführt. Die Suche nach einem Freund.« Als sie ihre Augen wieder öffnet, blickt sie euch wie aus weiter Ferne an. »Euer Freund war hier Aber ich habe keine Antworten für euch, denn er kam nicht, um mit mir zu sprechen. Jedoch... « Kaum merklich bewegt sie sich zur Seite und fordert euch somit zum Eintreten auf »Ich kann Kontakt zu dem Wesen herstellen, mit dem er sprach.« Mit diesen Worten verschwindet sie zurück ins Innere des Anwesens.

Vorbereitung der Spielkomponenten:

Führe die folgenden Schritte durch:

1. Hinweiskarten:

Nimm die Durchsuchungskarten »Hinweis«, die zu deinen Entscheidungsmarkern passen.

2. Durchsuchungs-, Hindernis- (?) und Türschlosskarten:

Nimm sämtliche Durchsuchungs-, Hindernis-, und Türschlosskarten, aus dem Grund-spiel von Villen des Wahnsinns und zusätzlich die selbstausgedruckten Karten zu diesem Szenario.

3. Mythosstapel zusammenstellen:

Stelle deinen Mythosstapel aus Karten mit den folgenden Symbolen zusammen:

Fledermaus, Treppe, Revolver

4. Bewahreraktionskarten nehmen:

Erweckung der Toten, Finstere Präsenz, Dunkelheit, Diener befehligen, Wesen der Nacht, Unkontrollierbarer Drang.

5. Zielkarte nehmen:

Lege die zum Szenario gehörende Zielkarte bereit. 6. Startkarten und Drohmarker: Ziehe 2 Mythoskarten und nimm 2 Drohmarker.

Sonderregeln:

Der Bewahrer hält die folgenden Sonderregeln vor den Ermittlern geheim. Sie werden den Ermittlern erst dann bekannt gegeben, wenn der Bewahrer sie einsetzt.

Blut statt Wein:

Der Aktions-Effekt der Hinweiskarte Dunkler Wein tritt nicht in Kraft. Tatsächlich befindet sich in der Weinflasche Blut. Sobald ein Ermittler von dem Wein trinkt, liest der Bewahrer den Vorlesetext aus dem folgenden Absatz vor:

Blutdurst: Der Bewahrer kann den Ermittler, der die Hinweiskarte Dunkler Wein mit sich führt, mit der Bewahreraktionskarte Unkontrollierbarer Drang dazu zwingen, den Wein (bzw. das Blut) zu trinken. Tut er das, liest er folgenden Text vor: »Du hast plötzlich den

unwiderstehlichen Drang, einen großzügigen Schluck aus der Weinflasche zu trinken. Der Wein hat allerdings einen seltsamen metallischen Geschmack. Kein edler Tropfen!«

Vampirbiss:

Madame Crandon hat den Spezialangriff »Vampirbiss«. Führt sie diesen Angriff erfolgreich auf den Ermittler durch, der den Wein/das Blut getrunken hat, beginnt bei diesem Ermittler langsam ein Transformationsprozess in einen Vampir. Der Bewahrer liest folgenden Text vor: »Du spürst, wie dir abwechselnd heiß und kalt wird.«

Diener der Nacht:

Falls es dem Bewahrer gelungen ist, einen Ermittler in einen Vampir zu transformieren, spielt dieser Ermittler nun auf der Seite des Bewahrers. Er gewinnt und verliert mit dem Bewahrer.

Hinweiskarten:

1: SÉANCE

Das Kruzifix schützt euch vor den sinnesvernebelnden Einflüssen der Bluthexe. Ihr könnt Madame Crandons Gesang nun deutlich aus den Tiefen der Keller dringen hören. Die Zielkarte wird enthüllt. Dann platziert der Bewahrer Madame Crandon in der Krypta. Madame Crandon ist eine Bluthexe (Vampir) mit Namen. Sie erhält +4 Gesundheit pro Ermittler

2: SÉANCE

Ihr braucht einen Moment, ehe ihr den entsetzlich bleichen, ausgemergelten Mann auf dem Küchenboden als Dr. Livingwood erkennt. Seine Arme sind blutverkrustet und weisen etliche Schnittwunden auf, als hätte ihn jemand über mehrere Tage ausbluten lassen. „Meine Sachen ...“ keucht er mit letzter Kraft, „Sie haben ES auf den Dachboden gebracht!“ Er starrt euch beschwörend an, ehe ihn die Ohnmacht übermannt

3: SÉANCE

Auf einem kleinen Tisch liegt ein kunstvolles Amulett inmitten eines Salzkreises. Der eingelassene Rubin wurde so graviert, dass er einem aufgedunsenen, mit unzähligen Stacheln übersäten schneckenartigen Käfer ähnelt. Auf einmal spürt ihr eine sonderbare Präsenz, die aus den Schatten begierige Blicke auf euch richtet.

Mythoskarten:

Der Besucher I (1)

Das Haus scheint sich um euch auszudehnen, kaum, dass die Séance begonnen hat. Doch dann zieht Madame Crandon plötzlich ihre Hände aus eurem Kreis zurück, als ein lautes, gespenstisches Scheppern und Krachen aus den Tiefen des Hauses zu euch dringt. „Etwas stimmt nicht“, flüstert sie heiser. Fast mechanisch leert sie ihr Weinglas und erhebt sich. „Ich hole Salz und frische Hühnerflügel. Wartet hier.“ Madame Crandon hat den Raum kaum verlassen, als ihr die Tür klicken hört. Der Bewahrer legt die beiseite-gelegte Türschlosskarte in die Bibliothek.

Im Nebel II (3)

Der Nebel beginnt, in das Haus zu drängen! Während eure Umgebung zunehmend undurchsichtiger wird, nehmt ihr mehr und mehr Bewegungen in den Schatten wahr, begleitet von schlüpfenden, kratzenden Geräuschen, die euch durch Mark und Bein gehen. Der Bewahrer legt 3 Leichen in die Krypta.

Es Beginnt III (3)

Ihr hört die glockenklare Stimme von Madame Crandon durch das Haus dringen, die in einer Sprache zu singen beginnt, die ihr noch nie zuvor gehört habt. Plötzlich schließen sich ihrer Stimme dumpfe, kehlige Gesänge an, die wie aus dutzenden verfaulenden Mäulern durch das Haus hallen. Alle Ermittler erleiden 1 Horror

Wir haben einen Vampir IV (3)

Die Schatten tanzen zu ihrer Stimme. Die Leichen sind allesamt blutleer, haben Wunden an Hals und Armen. Alle Indizien sprechen dafür: Die Herrin dieses Hauses ist ein Bluthexen-Vampir! Verzweifelt sucht ihr alles ab, was euch gegen Vampire helfen könnte. Was immer sie vorhaben mag – ihr müsst sie vernichten, bevor sie ihr Ziel erreicht! Der Bewahrer erhält Bedrohungsmarker in Höhe der Anzahl der Ermittler.

Wir oder sie! V (3)

Die Gesänge drängen lauter und lauter durch das Gemäuer und während sich das Haus zu biegen und zu dehnen scheint, erhalt ein Wort immer häufiger: Glaaki! Eine furchtbare Gewissheit befällt euch: Madame Crandon ist eine untote Dienerin des Großen Alten und hat ein Ritual begonnen, um ihn an diesem Ort zu erwecken! Ihr seid die letzten Opfer, deren Blut sie zur Vollendung braucht! Die Zielkarte wird enthüllt.

Zielkarte

Sobald diese Zielkarte enthüllt wird, legt der Bewahrer 4 Leichenmarker in die Krypta.

Der Bewahrer gewinnt, sobald 2 Ermittler getötet wurden. Das Blut eurer Gefährten tropft zu Boden und wird gierig von diesem aufgesogen. Die Dunkelheit erhebt sich und als sich etwas Spitzes in eure Körper bohrt, wisst ihr, dass ihr alle verloren seid.

Die Ermittler gewinnen, sobald Madame Crandon (die Hexe mit Namen) stirbt. Die Bluthexe zerläßt in Asche und Nebel! Ihr habt das Ritual gestoppt, doch für Mrs. Livingwood und viele andere war es zu spät. Mit einem mulmigen Gefühl betrachtet ihr die Asche. Ist der Vampir wirklich vernichtet?



Karten auslegen

Galerie - Nichts Interessantes, Hinweis 3

Treppe zum Turm - Nichts Interessantes

Turmzimmer - Dunkler Raum, Verschlüsselter Aktenschrank (?), Kruzifix, Hinweis 1

Windfang - Nichts Interessantes

Vorgarten - Axt

Garderobe - Älteres Zeichen, Silberschlüssel

Bibliothek - Unaussprechliche Kulte, Nichts Interessantes

Dachspeicher - Vorschlaghammer

Geheimgang - Furchterregender Durchgang, 38er Colt

Studierzimmer - Nichts Interessantes, Tür mit Vorhängeschloss, Erschreckende Beweise

Speisesaal - Nichts Interessantes, Whiskey, Rubin von R'lyeh

Krypta - Nichts Interessantes, Laterne

Flur 3 - Nichts Interessantes

Flur 2 - Kurzschluss (Hindernis), Nichts Interessantes

Küche - Nichts Interessantes, Messer, Dunkler Wein, Hinweis 2

Schlafgemach des Hausherrn - Nichts Interessantes, Klemmende Tür, Erschreckende Beweise

Vorratskammer - Schrotflinte, Messingschlüssel

Die Hinweiskarte Verschlossene Tür wird noch nicht benötigt und zur Seite gelegt.

In jedem Raum sollte sich nun mindestens eine Hinweiskarte befinden