

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 Abenteurers 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 Abenteurers 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. Diese könnt ihr euch aus dem Downloadbereich auf www.verlag-martin-ellermeier.de (nebenstehender QR-Code) oder

www.hds-fantasy.de downloaden. Wir empfehlen euch alle Karten in Schutzhüllen zu stecken. Bei den Hinweiskarten steckt ihr einfach die Vorderseiten der speziellen Karten für die **Crandon-Kampagne** zusammen mit nicht benötigten Hinweiskarten aus dem Grundspiel in eine gemeinsame Schutzhülle. Bei den Ereignis- und Zielkarten müsst ihr Vorder- und Rückseite ausschneiden und beide in eine Schutzhülle stecken. Sollte euch dies nicht stabil genug sein, könnt ihr auch diese mit einer entsprechenden Karte aus dem Grundspiel, die nicht benötigt wird, zusammen mit den ausgeschnittenen Karten in eine Hülle stecken, um die Karten zu verstärken.



Auftakt: Séance

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 auftaucht, 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 Knarren 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 hierher geführt. 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.