

## ARKHAM HORROR VILLEN DES WAHNSINNS

### Das Brettspiel DIE CRANDON-KAMPAGNE

Mit der **Mephisto 60** haben wir damit begonnen, unseren Lesern exklusiv in Zusammenarbeit mit dem Heidelberger Spieleverlag die Kampagne um Madame Crandon für **Villen des Wahnsinns** vorzustellen.

Die Kampagne wird sich über mehrere Ausgaben von **Mephisto** erstrecken und die Ausgänge eines Abenteurers haben stets Einfluss auf das nächste Abenteuer. In **Mephisto 60** wurde das Szenario »Séance« als Auftakt der **Crandon-Kampagne** gespielt. Je nachdem, ob die Ermittler die Kampagne gewonnen oder verloren haben, haben sie im vorliegenden Abenteuer einen Vor- oder Nachteil.

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, könnt ihr euch aus dem Downloadbereich auf [www.verlag-martin-ellermeier.de](http://www.verlag-martin-ellermeier.de) oder [www.hds-fantasy.de](http://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.

#### Startoptionen

##### Wie ging das Szenario aus?

Madam Crandon wurde besiegt:

- Die Ermittler dürfen das Kruzifix ins 2. Szenario mitnehmen.  
*Als ihr die Augen wieder öffnet, dringt ein schwacher Lichtschein aus dem Geheimgang in die Krypta. Ihr müsst vor Erschöpfung eingeschlafen sein. Eure Gliedmaßen sind taub, als ihr euch unwohl etwas bewegt. Aus den Augenwinkeln seht ihr im Zwielicht etwas glitzern. Überrascht robbt ihr auf den Knien näher heran. Ihr müsst noch etwas Staub zur Seite klopfen, bis ihr ein silbernes Kruzifix im Dreck liegen seht. Jemand muss es verloren haben – gut, dass ihr es wiedergefunden habt! Bedächtig nehmt ihr es in die Hand und steckt es in eure Tasche.*

Ein oder mehrere Ermittler wurden besiegt:

- Diese Ermittler dürfen nicht mehr mitspielen
- Für jeden besiegten oder in einen Vampir verwandelten Ermittler startet der Bewahrer mit einem Wahnsinnigen.

