



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 hat sich über mehrere Ausgaben erstreckt, und die Ausgänge eines Abenteuers haben stets Einfluss auf das Nächste genommen. In diesem Teil ist einiges anders: Es gibt in »Finale: Der Untergang« keine Entscheidungen über den Handlungsablauf, denn alle wichtigen Entscheidungen wurden bereits zuvor getroffen. Diese nehmen nun in verschiedenen Varianten Einfluss auf das aktuelle Szenario. In **Mephisto 61** wurde das Szenario »Ruf des Blutes« als zweiter Teil der Kampagne gespielt. Je nachdem, ob die Ermittler diesen gewonnen oder verloren haben, haben sie im vorliegenden Abenteuer einen Vor- oder Nachteile. Auch die Erlebnisse aus dem ersten

Teil können euch im vorliegenden Abenteuer noch begleiten.

Um die **Crandon-Kampagne** spielen zu können, wird das Grundspiel von **Villen des Wahnsinns** benötigt. Alle speziellen Karten für die jeweiligen Szenarien findet ihr im Downloadbereich auf www.verlag-martin-ellermeier.de oder www.hds-fantasy.de. Wir empfehlen euch, alle Karten in Schutzhüllen zu stecken. Bei den Hinweiskarten steckt ihr einfach die Vorderseiten der speziellen Karten für die Kampagne zusammen mit nicht benötigten Hinweiskarten aus dem Grundspiel jeweils in eine Schutzhülle. Bei den Ereignis- und Zielkarten müsst ihr Vorder- und Rückseite ausschneiden und beide in eine Schutzhülle stecken. Wer ihr es stabiler mögt, könnt ihr diese mit einer nicht benötigten Karte aus dem Grundspiel zusammen mit den ausgeschnittenen Karten in eine Hülle stecken, um die Karten zu verstärken.

Marco Reinartz

Startoptionen

Wie ging das Szenario II aus (»Auferstehung: Ruf des Blutes«)?

Die Ermittler haben die Erschreckenden Beweise gerettet:

- Die Ermittler starten mit der Karte Erschreckende Beweise.

Eure Finger haben sich kaum von den wertvollen Indizien gelöst, seit ihr das Haus des Professors eilig verlassen habt. Ihr habt sie nur abgelegt, um einen Blick hineinzuwerfen. Und was ihr gelesen habt, verbeißt nichts Gutes.

Madame Crandon ist im Haus verbrannt (oder schon in Szenario I getötet worden):

- Die Ermittler dürfen das Kruzifix mit in Abenteuer III nehmen.
Das Kruzifix glänzt silbrig im Mondlicht und hat von außen keine besonderen Merkmale. Doch es sind die inneren Werte, die zählen, nicht wahr?

Die Ermittler haben das Relikt nicht zerstört:

- (siehe Sonderregeln)

Madam Crandon konnte entkommen:

- (siehe Sonderregeln)

Ein oder mehrere Ermittler wurden in Szenario II getötet:

- Diese Ermittler dürfen nicht mehr mitspielen.
- Für jeden besiegten Ermittler startet der Bewahrer mit einem Wahnsinnigen mit Namen (siehe Sonderregeln)

Einleitung

Hinter euch liegen schreckliche Tage. Ihr seid vom Schrecken gezeichnet und der Schlafmangel spricht aus eurem Gesicht. Doch ihr macht weiter: Solange das Adrenalin durch eure Adern fließt, ist an Ruhe nicht zu denken. Immerhin gilt es diesen Fall endlich aufzuklären. Alle Hinweise führen euch zurück zum Anwesen von Madam Crandon. Da ihr dort bereits gewesen seid, beschließt ihr, mit eurer Suche in dem dahinterliegenden Gästehaus zu beginnen. Obwohl ihr es nicht wahr haben wollt, deutet alles darauf hin, dass ihr es mit einem Großen Alten zu tun habt, der mit Hilfe eines Relikts Menschen zu Untoten oder gar Vampiren macht.

Ihr wollt ihm endlich Einhalt gebieten und dem Grauen ein Ende setzen. Aber seid ihr dazu überhaupt in der Lage? Oder werdet ihr sie am Ende bereuen, die Vorstellung, die Welt retten zu können?