

Tests und Kritiken

Mephisto

Online Rezensionen 2: Ergänzungen zu Mephisto 27

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	1
Players Guide to Low Clans.....	2
Road of Sin.....	2
Road of Humanity.....	2
Dark Ages: Mage Grimoire.....	2
Dark Ages: Inquisitor Companion.....	2
Vampire aus der alten Welt – Kompendium für Erzähler.....	2
Dark Ages : Nosferatu, Assamite, Cappadocian.....	3
Blood and Salt.....	3
De Profundis.....	3
Vergessene Reiche: Spielleiterschirm.....	4
Die Monster Faerûns.....	4
Das Herz von Nachtzahn.....	4
Der Fürst der Eisernen Festung.....	4
Verborgten in der Tiefe.....	4
Wahnsinn in Freihafen.....	4
Horizon: Virtual.....	4
Horizon: Redline.....	5
Midnight	
Against the Shadow	
Crown of Shadow	
Minions of the Shadow	
City of Shadow.....	5
Legends & Lairs: City Works.....	5
Legends & Lairs: Portals & Planes.....	6
Legends & Lairs: Sorcery & Steam.....	6
Earthdawn – 2. Edition.....	6

Vorwort

Wie bereits angekündigt haben wir auch für die **Mephisto 27** einen Teil der Rollenspielrezensionen in unseren Onlinebereich ausgelagert. Dies war auch dringend notwendig, da in der gedruckten Ausgabe bereits die umfassende Vorstellung der Neuauflage der **Welt der Dunkelheit** eine Menge Platz gekostet hat. Außerdem galt es, das aktuelle **Spielerhandbuch** für **D&D** in der Version 3.5 vorzustellen.

Mit dieser Neuerscheinung sind wir dann auch direkt beim Thema: Schwerpunkt dieser Online-Ausgabe sind die Rollenspielsysteme und -abenteuer auf der Regelgrundlage des **d20-Systems**. Neben einer Reihe von **D&D**-Abenteuern finden Sie die Rezensionen zu einigen kleineren Hintergrundwelten und allgemeinen Quellenbüchern. Außerdem stellen wir die Spielwelt von **Midnight** vor, die zeigt, daß auch Fantasy-Systeme zu den düsteren Vertretern des Rollenspielgenres gehören können. Immerhin wird mit **Midnight** eine Fantasy-Welt geboten, bei der das Böse bereits gesiegt hat und die Welt noch echte Helden braucht.

Zusätzlich finden Sie in dieser Ausgabe auch noch einige Quellenbücher zur mittelalterlichen Welt der Dunkelheit **Dark-Ages** vor, für die wir bisher noch keinen Platz hatten.

Viel Spaß mit dieser Auswahl an Rezensionen und bis zum nächsten Mal.

Björn Lippold
und das gesamte **Mephisto**-Team

IMPRESSUM

Mephisto Web Rezension 2
Oktober 2004
ISSN 0948-1095

Verlag & Herausgeber

Martin Ellermeier (ME)
An der Lehmkaute 30
64625 Bensheim
Tel 06251/703270 • Fax 703290
Mephisto@DunkleWelten.de
USt. Identnummer DE 743 180 839
Finanzamt 64625 Bensheim

Redaktion

Björn Lippold (BL)
bjoern@dunklewelten.de

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Björn Schwarz Müller (BS), Klaus Stanjek (KS),

Copyright

Die Nennung und Nutzung von Warenzeichen oder sonstigen Produktbezeichnungen stellt keine Verletzung des jeweiligen Urheberrechts dar; das Copyright © hierfür liegt bei dem jeweiligen Hersteller bzw. Inhaber der Rechte. Copyright © 2004 der Originalbeiträge, des *Mephisto*-Logos sowie der Gesamtausgabe liegt beim Verlag Martin Ellermeier. Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Vervielfältigung und/oder Reproduktion auch auszugsweise bedarf des schriftlichen Einverständnisses des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion oder des Verlages wieder, weder haften Redaktion noch Verlag für die Inhalte. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos oder Illustrationen wird keine Gewähr übernommen.

Abonnement

6 Ausgaben kosten 20,00 Euro inkl. Versandkosten (Ausland 28,00 Euro).

Anzeigen

Es gelten die Mediapreise 2004, sie können beim Verlag unverbindlich angefordert werden.

Zach Bush, Michael Butler,
Michael A. Goodwin, u.a.

Players Guide to Low Clans

Wenn man die Produktpalette für **Dark Age** verfolgt, dann fallen die relativ vielen Hardcoverbände auf, mit denen das System rasch ausgebaut wird. Zwar sind solche Bücher etwas teurer als Softcover, doch in Fällen wie beispielsweise dem vorliegenden **Players Guide to Low Clans** bekommt man auch gleich mehrere Bücher in einem geboten.

Im Grunde genommen ist der **Players Guide to Low Clans** ein Pendant zu den klassischen Clanbüchern, das die relevanten Informationen für die niederen Clans von Assamiten bis Tremere beinhaltet. Das bedeutet, daß man erweiterte Hintergrundinformationen zu den Clans bekommt. Dabei werden insbesondere clanspezifische Themen angegangen. Natürlich werden auch die Situation in den einzelnen Ländern des mittelalterlichen Europas beleuchtet und spezifische Traditionen diskutiert. Wie zu erwarten gibt es ein ganzes Kapitel mit praktischen Tips zum Spiel, wie man die Rolle der niederen Clans entsprechend thematisieren kann.

Auch das dritte Kapitel hat einiges zu bieten, werden hier doch einige Blutlinien noch einmal zusammenfassend vorgestellt. Danach folgt das, auf das viele Spieler wahrscheinlich warten, nämlich ungefähr fünfzig Seiten Disziplinen, Rituale und Vorzüge/Nachteile, um den Hintergrund auch regeltechnisch auszubauen. Beispielcharaktere und Berühmtheiten runden das Buch mit einer abschließenden Betrachtung der vampirischen Sekten ab.

Der **Players Guide to Low Clans** ist ein gelungenes Buch, das vor Ideen, Hintergründen und Spielmaterial fast überquillt. Von der Einstiegsgeschichte bis zum Ende des Buchs wird soviel geboten, daß man das Buch eher Erzählern als Spielern empfehlen möchte, um nicht zu viele Geheimnisse und Erzählansätze zu verraten. (b)

Myranda Kalis

Road of Sin

Von den verschiedenen ethischen Pfaden, die **Dark Ages** zu bieten hat, ist die **Road of Sin** sicherlich für viele Leute ein besonders interessanter Vertreter, scheinen doch Sünde und Ethos zwei schwer kombinierbare Pole darzustellen. Tatsächlich wird die **Road of Sin** vielschichtig (und natürlich in Einzelpfaden) dargestellt, so daß die Sünder durchaus spielbar erscheinen, ohne einfach nur stereotype Bösewichter hervorzubringen.

Die Texte sind gut geschrieben, allerdings wirken die Illustrationen mit Sex, Blut und Gewalt etwas überzogen. Wie die anderen Road-Bücher ist auch **Road of Sin** eine gute Ergänzung für **Dark Ages**. (b)

Stephen Michael DiPesa

Road of Humanity

Der letzte Vertreter der Bücher über die als Roads bezeichneten moralischen Richtlinien geht quasi zurück zu den Ursprüngen, nämlich zur **Road of Humanity**. Als das erste Regelkonzept zum Thema Moral von **Vampire** überhaupt würde man erwarten, daß dieser Pfad hinlänglich bekannt sein sollte. Tatsächlich kann dieses Quellenbuch, das den anderen Vertretern seiner Reihe im Aufbau entspricht, dieses scheinbar altbekannte Konzept weiter ausarbeiten, so daß beispielsweise Fragen geklärt werden, ob es bei der Menschlichkeit um das Vorspielen von menschlichen Gefühlen oder das Ausleben derselben geht. Außerdem ist der Stellenwert dieses Moralkonzepts im Mittelalter noch ein völlig anderer, und auch hier finden sich verschiedene Richtungen und philosophische Grundansätze wieder.

Damit ist **Road of Humanity** ein typischer Vertreter seiner Reihe, der all denen empfohlen werden kann, die diese Bücher mögen. Unverzichtbar ist er jedoch nicht. (b)

Kraig Blackwelder, Bill Bridges,
John Chambers, u.a.

Dark Ages: Mage Grimoire

Das **Mage Grimoire** wird seinem Namen nur begrenzt gerecht, was es zu einer hervorragenden Ergänzung für **Dark Ages Mage** macht. Zwar bietet dieses Quellenbuch, wie es sich für ein Grimoire gehört, seitenweise neue Zauber, doch in diesem Buch findet man noch eine ganze Menge mehr. Formal gesehen handelt es sich nämlich vielmehr um den Companion für **DA Mage**, der den Hintergrund weiter ausbaut. So bilden ergänzende Texte zu den magischen Gruppen, den Fellowships, den ersten großen Schwerpunkt des Buchs. Man erfährt beispielsweise mehr über die einzelnen Häuser des Ordens des Hermes, die Glaubensrichtungen der Messianic Voices oder die heidnischen Traditionen des Old Faith. Dabei werden auch die neuen Zauber eingebracht, die sicherlich auch das Einschätzen des flexiblen Magiesystems erleichtern.

Hinzu kommen noch Informationen zu Gildehäusern, magischen Duellen (Certamen), Vertrauten, Feen und vielem mehr. Auch der legendäre Sturm auf Mistrudge und eine neue Gruppe, die Craftmasons, die als Keimzelle der Technokratie dienen, werden thematisiert.

Das **Dark Ages Mage Grimoire** ist eine hervorragende Ergänzung des Rollenspiels, die den faszinierenden mittelalterlichen Magiehintergrund ausbaut, der auch der Kern von *Ars Magica* war und ist. Wer **Dark Ages** (insbesondere **Mage**) spielt, sollte auf dieses Buch nicht verzichten. (b)

Kraig Blackwelder, Myranda
Kalis, Jonathan L. Sheperd, u.a.

Dark Ages: Inquisitor Companion

Da offensichtlich die Seitenzahl eines typischen Regelwerks von White Wolf nicht ausreicht, um

alle notwendigen Aspekte eines Spiels zu behandeln, werden mit Vorliebe die ergänzenden Companions veröffentlicht.

Auch das entsprechende Quellenbuch für **Dark Ages: Inquisitor** soll Lücken im Hintergrund schließen. Ein Großteil des Buchs wird daher für erweiterte Beschreibungen der fünf Orden der Inquisition sowie für neue Fähigkeiten, Vorzüge, Nachteile etc. verwendet. Diese ergänzenden Kapitel bauen zwar vor allem auch die Spielmöglichkeiten der Charaktere aus (man kann sogar Inquisitoren spielen, die keine besonderen Fähigkeiten haben), doch im Vergleich zu anderen Companions (insbesondere zum **Dark Ages Mage Grimoire**) fallen die Ideen etwas blaß aus. Interessanter und ebenfalls hilfreich ist das Hintergrundmaterial über das klösterliche Leben sowie die Organisationsstrukturen der Inquisition. Ein kurzer Anhang mehrerer gefährlicher Gegner der Kirche rundet das Buch ab.

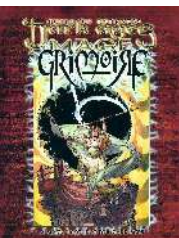
Sicherlich ist der **Dark Ages Inquisitor Companion** eine brauchbare Ergänzung für das Rollenspiel, doch im Vergleich zu anderen Büchern der **Dark Ages**-Reihe konnte dieser Band mich nicht wirklich begeistern, da wirklich originelle Ideen fehlen und sich auch noch kein größerer Zusammenhang abzeichnet. (b)

Heather Grove, Jim Kiley, Chris
Hartford

Vampire aus der alten Welt – Kompendium für Erzähler

Bei diesem Buch handelt es sich um eine Ansammlung von Informationen, die sicherlich interessant und auch wichtig für eine Rollenspielkampagne in **Vampire aus der alten Welt** sind, doch man fragt sich, ob bei aller Nützlichkeit das Ganze nicht auch als Anhang im Grundregelwerk hätte landen können.

Das Buch bietet vier Kapitel auf etwas weniger als hundert Seiten.



INFOS

Zach Bush, Michael
Butler, Michael A.
Goodwin, u.a.
PLAYERS GUIDE TO
LOW CLANS
White Wolf, 200006,
224 Seiten,
29,95 USD

Myranda Kalis
ROAD OF SIN
White Wolf, 200033,
96 Seiten, 16,95 USD

Stephen Michael
DiPesa
ROAD OF HUMANITY
White Wolf, 20034,
96 Seiten, 19,99 USD

Kraig Blackwelder,
Bill Bridges, John
Chambers, u.a.
DARK AGES: MAGE
GRIMOIRE
White Wolf, 20060,
160 Seiten,
21,95 USD

Kraig Blackwelder,
Myranda Kalis,
Jonathan L. Sheperd,
u.a.

DARK AGES:
INQUISITOR
COMPANION
White Wolf, 20011,
143 Seiten,
22,99 USD

Heather Grove, Jim
Kiley, Chris Hartford
VAMPIRE AUS DER
ALTEN WELT –
KOMPENDIUM FÜR
DEN ERZÄHLER
Feder & Schwert, 96
Seiten, 14,95 EUR

Das erste Kapitel beinhaltet sechs Blutlinien, die aus den verschiedensten Gründen nicht als Clan anerkannt werden, da sie entweder als mißlungene oder degenerative Experimente angesehen werden oder zu exotisch sind, als das der Großteil der Kainitengesellschaft sie kennen würde. Zu finden sind in diesem Buch z.B. die Baali, die Gargylen oder die aus Afrika stammenden Laibon.

Im folgenden Kapitel werden zusätzliche, meist clanspezifische Wege beschrieben, so z.B. der Weg des Blutes bzw. Via Sanguinis, auf dessen Spuren fast ausschließlich die Assamiten wandern. Das dritte Kapitel bietet Werte und Funktionen für die Disziplinen der vorher besprochenen Blutlinien, und auch einige neue Rituale sind zu finden. Das letzte Kapitel nennt sich „Werkzeugkasten für Erzähler“ und beinhaltet so sinnvolle Dinge wie vorgefertigte NSC, europäische Namenslisten, Schlachteregele etc.

Alles in Allem sind in diesem Buch etliche brauchbare, aber sicherlich nicht absolut notwendige Regeln und Erläuterungen enthalten. Einen Kauf kann man in Erwägung ziehen, dringend notwendig ist er auf keinen Fall. (bs)

Gherbod Fleming, Stefan Petruca, Andrew Bates

Dark Ages : Nosferatu, Assamite, Cappadocian

1204 A.D.: Konstantinopel brennt! Die prachtvolle Hauptstadt des byzantinischen Reiches ist erobert, geplündert und in Flammen gesetzt von den Rittern des 4. Kreuzzuges. Auch die nächtlichen Schatten der Stadt sind gewaltig in Aufruhr. In den Feuern der Kämpfe versinkt ein Traum in Schutt und Asche, der unter der Führung des uralten Vampirs Michael so vielversprechend begann. Und während ein Teil der Unsterblichen den vergangenen Glanzzeiten noch hinterher trauert, stehen andererseits

schon die Leichenfledderer bereit, um die Schrecken und Wirrnisse der kommenden Zeiten zu ihrem Vorteil zu nutzen...

So beginnt mit **Nosferatu**, **Assamite** und **Cappadocian** eine insgesamt dreizehnbändige Serie aus den „dunklen Zeiten“ von Vampire. Zugleich ist dies der Auftakt des „Krieges der Prinzen“, an dessen Ende eine vollkommen veränderte Welt stehen wird.

Die ersten drei Bände dieses „Mammutprojektes“ lassen sich dabei durchaus vielversprechend an: Sie sind insgesamt kurzweilig und durchaus entspannend zu lesen, obgleich es sich nicht um große Literatur handelt.

Innerhalb des Zyklus bilden die drei vorliegenden Romane eine erfreulich kohärente Einheit. Natürlich finden sich ausreichend offene Enden als Anknüpfungspunkte für das weitere Geschehen, aber dennoch fühlt man sich mit Beendigung des dritten Bandes inhaltlich nicht vollkommen im luftleeren Raum (wie etwa bei manchen der vorangegangenen Publikationen von White Wolf). Etliche Fragen werden oftmals überraschenden Lösungen zugeführt, und so ist denn auch ein idealer Zeitpunkt für eine erste, bewertende Zäsur.

In diesem Sinne ein erster, guter Rat vorweg: man sollte sich von einem etwas schwachen Auftakt nicht abschrecken lassen. Wenngleich **Nosferatu** streckenweise ein wenig zäh daherkommt, sprühen die folgenden zwei Bände geradezu vor interessanten Einfällen und überraschenden Wendungen. Sorgfältig ausgearbeitete Charaktere und geschickt konstruierte Szenerien verbinden sich auf der formalen Ebene zu einem rundum soliden Gesamtkonzept. Der Stil ist bei allen drei Romanen auf ausreichendem Niveau, um gelegentliche (kleinere!) inhaltliche Schwächen zu kompensieren.

Insgesamt kann man lobend festhalten, daß die drei Romane Lust auf mehr machen. Für Spieler/Erzähler einer Vampire-Chronik sind sie ohnehin Pflichtlektüre! Hoffen wir nur, daß die folgenden Bände auch an das bisherige Niveau anknüpfen können. (ks)

Genevieve Cogman, Ian Eller, Michael Kessler

Blood and Salt

Für den durchschnittlichen Bürger der Gesegneten Insel ist der Rest der Welt ein seltsamer und gefährlicher Ort voller Göttersklaven und schrecklicher Monster. Sie sehen Creation als eine furchtbare Märchenwelt, eine verrückte Mischung aus Chaos und Horror, die nur durch den Einfluß der Immaculate Order in Schach gehalten wird. Natürlich ist dies nur imperiale Propaganda, die dazu dient, die Bauern in der Nähe ihrer Höfe und fern von der Wildnis zu halten. Natürlich wissen es die Dragon-Blooded besser, denn solche Geschichten sind für die niederen Kasten bestimmt, um sie glücklich bei ihren Lieben und in ihren Dörfern zu halten. Jenseits der Küsten der Gesegneten Insel liegt jedoch eine Welt der Wunder und des Terrors. Und keine Ecke dieser Welt hat von beidem so viel zu bieten wie der Südwesten. Zu den Wundern gehört das goldene Shogunat An-Teng, das schon seit langem bevorzugtes Urlaubsziel der Dragon-Blooded ist. Der Horror des Südwestens ist die Lintha Familie, Yozi-Anbeter, Kastraten, Kannibalen und schlimmeres. Diese Piraten agieren mit scheinbar endloser Dreistigkeit vom uralten Hafen Bluehaven aus und sind ein beständiger Dorn im Auge der restlichen Welt...

Blood and Salt trägt den Untertitel *A savage paradise for Exalted*, und genau ein solches wildes Paradies, das an eine Mischung aus Karibik und Südostasien erinnert, wird beschrieben. Das Buch hat drei Kapitel, von denen sich das erste ausschließlich mit dem Shogunat An-Teng und das zweite mit der Lintha Familie beschäftigt. Das letzte Kapitel schließlich wartet mit spieltechnischen Werten der wichtigsten Personen und Kreaturen dieser Gegend auf.

Die optische Aufmachung von **Blood and Salt** unterscheidet sich um einiges von anderen Quellenbüchern von **Exalted**, ist aber dennoch ausgezeichnet und

erreicht im Verlauf des Buches die gewohnte Technik. Der Inhalt beschert Spielern und Erzählern gleichermaßen eine nette Abwechslung für laufende Chroniken oder einen spannenden Hintergrund für eine neue Kampagne.

(wm)

Michal Oracz

De Profundis

Schreiben Sie gerne Briefe? Kennen Sie sich mit der Welt und den Mythen H.P. Lovecrafts aus? Nein? Dann ist dieses Spiel, dessen Titel übersetzt „Aus der Tiefe“ bedeutet, schon einmal nichts für Sie.

Allen anderen sei gesagt, daß es sich hier eigentlich um ein eigenständiges Rollenspiel – der Autor bezeichnet es lieber als Psychodrama – handelt, das allerdings in diesem Falle die Geschichten Lovecrafts als Hintergrund benutzt. Es gibt keine Werte, Charakterbögen, oder Würfelorgien bei diesem Spiel. Alles spielt sich auf einem Briefbogen ab. Die Spielrunde sendet sich gegenseitig Briefe zu, deren Inhalt von ihrem Alter Ego verfaßt wird und die von seinen Erlebnissen berichtet. Natürlich wird davon ausgegangen, daß man sich vorher gemeinsam über einige Dinge geeinigt hat (z.B. in welcher Zeit man spielt und in welchem Land die Alter Egos leben). Bei **De Profundis** geht es darum, die Schrecken hinter der Wirklichkeit zu erfahren, zu erforschen oder gespielt zu verdrängen. Dabei sind der schon so oft erwähnte Horrorautor und dessen literarischen Alpträume von ganz entscheidender Bedeutung. Das Buch bietet Regeln in Form von Briefen, die bei diesem Spiel zu beachten sind, und versucht durch diese literarische Konstruktion einen ersten Eindruck vom späteren Spiel zu geben.

Ein Briefspiel ist eine interessante Sache, aber dafür braucht man sicherlich nicht dieses Buch, zumal man wieder zusätzliches Material benötigt, wenn es um die Hintergrundgeschichte geht. **De Profundis** ist eine nette Idee, deren literarisches Regelwerk aber



INFOS

Gherbod Fleming
DARK AGES:
NOSFERATU
White Wolf, 11205,
264 Seiten, 6,99 USD

Stefan Petruca
DARK AGES:
ASSAMITE
White Wolf, 11206,
276 Seiten, 6,99 USD

Andrew Bates
DARK AGES:
CAPPAODOCIAN
White Wolf, 11207,
270 Seiten, 6,99 USD

Genevieve Cogman,
Ian Eller, Michael
Kessler

BLOOD AND SALT
White Wolf, 8827,
19,99 USD

Michal Oracz
DE PROFUNDIS
Krimsus Krimskrams
Kiste, 80 Seiten,
7,50 EUR



eher als dürftig und zu ungenau daherkommt, als das ein Kauf sich lohnen würde. (bs)

Richard Baker, Kim Mohan

Vergessene Reiche: Spielerschilder

Der Titel dieses Pakets ist etwas irreführend, da neben dem vierteiligen Spielerschilder mit diversen Tabellen auch noch ein kurzes Heft mit Zufallsbegegnungen beiliegt. Ich persönlich halte beide Sachen für reichlich überflüssig, aber wer meint, er müsste jede Art von Zufallsbegegnungen auswürfeln können, bekommt zumindest eine Menge öder Tabellen geboten. (bd)

James Wyatt, Rob Heinsoo

Die Monster Faerûns

Für D&D gilt wohl wie für kein anderes Rollenspiel: ein Monster kommt selten allein. Und so stellt das Buch **Die Monster Faerûns** gleich über 80 Kreaturen vor, die die Vergessenen Reiche bevölkern. Stilistisch ist zu dem Buch wenig zu sagen, da es sich um einen klassischen Monsterkatalog handelt. Dafür bieten jedoch die farbigen Illustrationen der Monster gut gelungene Fantasybilder. Die Bandbreite der vorgestellten Kreaturen ist relativ umfassend, wobei viele Wesen in die Kategorie „unförmige Schrecken aus Parallelwelten“ gehören. Es sind sehr viele magische Kreaturen (wie Varianten der Betrachter, Geister von Drachen etc.) vorhanden, doch dazwischen findet man auch Klassiker wie z.B. verschiedene Drachenarten. Praktisch ist jeweils der kurze Abschnitt zu jedem Monster, welche Rolle es in der Geschichte der Vergessenen Reiche spielt, um Anknüpfungspunkte für das Spiel zu finden.

Am Ende stellt sich für den potentiellen Käufer nur die Frage, ob er (noch) einen Monsterkatalog für D&D braucht. Falls die Antwort positiv ausfällt, sind **Die Monster Faerûns** für die Vergessenen Reiche empfehlenswert. (bd)

Bruce R. Cordell

Das Herz von Nachtzahn

Ein Turm voller Untote, angeführt von einem Vampir, der einen finsternen Drachenkult wiederbeleben will, ist der Hintergrund dieses D&D-Abenteuers für die 10. Stufe.

Das Ganze läßt sich auf einen Dungeoncrawl mit Horden von Untoten, Schätzen und Fallen reduzieren. Die Hintergrundgeschichte steht völlig im Hintergrund, und Charakterinteraktionen sind praktisch nicht vorgesehen. Wer so etwas mag, der kommt sicherlich auf seine Kosten, doch Gelegenheiten für gutes Rollenspiel gibt es keine, weshalb mich persönlich **Das Herz von Nachtzahn** nicht überzeugen konnte. (bd)

Andy Collins

Der Fürst der Eisernen Festung

Bei diesem D&D-Abenteuer für die 15. Stufe schlägt es die Spielercharaktere auf eine entfernte Ebene: Acheron. In dieser riesigen Würfeln bestehenden Kriegswelt gilt es, den Plan eines machtjüngigen Heerführers zu stoppen, der versucht, ein legendäres Schwert wieder zusammenzuschmieden und damit die Welt zu erobern.

Das Abenteuer stellt sich als eine Reise in die Parallelwelten dar, die nach diversen Gefahren an der Eisernen Festung endet, die sich als Gewölbe voller Fallen und gefährlicher Gegner präsentiert. Trotz einer nicht uninteressanten Grundgeschichte dreht es sich am Ende wieder einmal nur darum, diverse Monster und Gegner auszuschalten, um den Plan des Gegenspielers zu stoppen. Die (bizarre) Idee der Kriegswelt Acheron tritt dabei eigentlich völlig in den Hintergrund, was schade ist, denn aus der Grundidee hätte man sicher mehr machen können. (bd)

Skip Williams

Verborgenen in der Tiefe

In diesem D&D-Abenteuer für die 13. Stufe treffen die Spielercharaktere auf eine alte, verloren geglaubte Rasse von Fledermausmenschen: die Desmodus, die in den Tiefen des Unterreichs überlebt haben. Alte und neue Konflikte drohen dadurch wieder aufzuflammen, und Vulkanausbrüche und Erdbeben bedrohen das Land.

Verborgenen in der Tiefe spielt in mehreren Lokalitäten des Unterreichs und führt mit den Desmodus eine komplett neue Kultur ein. Die Spieler dürfen bei deren Entdeckung und auch bei der Lösung einiger Konflikte eine entscheidende Rolle spielen und müssen sich dabei mit gefährlichen Gegnern auseinandersetzen. Auch wenn es bei diesem durchschnittlichen Abenteuer zu diversen Kämpfen kommt, hat es doch mehr zu bieten, um die Spieler in die Geschichte einzubeziehen. (bd)

William Simoni, Chris Pramas

Wahnsinn in Freihafen

Wahnsinn in Freihafen ist ein D&D-Abenteuer für die 3. - 6. Stufe und der abschließende Teil der Freihafen-Trilogie (deren Vorgängerbände praktischerweise kurz zusammengefaßt werden). Dabei geht um den finsternen Plan der Sekte einer uralten Gottheit, die Freihafen in den Untergang zu treiben droht.

Neben der düsteren Verschwörung im Hintergrund hat mir an dem Abenteuer besonders gefallen, daß es sowohl Szenen für Kämpfe als auch für Rollenspiel gibt, so daß es nicht nur darum geht, Monster zu erschlagen und Schätze wegzuschleppen. Damit ist **Wahnsinn in Freihafen** ein solides Fantasy-Abenteuer, das zeigt, daß man auch handlungsreichere Abenteuer mit dem d20-System spielen kann. (bd)

Travis Stout

Horizon: Virtual

Die Reihe **Horizon** hat sich zum Ziel gesetzt, ungewöhnliche Rollenspielhintergründe für das d20-System zu entwerfen, und dieser Ansatz ist bei **Virtual** durchaus gelungen.

Ein Rollenspiel, in dem ein riesiges Computernetzwerk bzw. eine virtuelle Wirklichkeit im Mittelpunkt steht, ist nicht neu – die Tatsache jedoch, daß die Spieler die Rolle künstlicher Intelligenzen übernehmen, schon. Das Setting von **Virtual** spielt in einer Welt von Programmen, Computerviren und künstlichen Intelligenzen, die verborgen vor den Augen der User in den digitalen Netzen existieren. Dabei zeigt die Programmwelt durchaus Parallelen zur Welt der User: Programme erscheinen als Personen oder Tiere, Firewalls können Burgmauern oder Meere sein, es wird mit scheinbar archaischen (oder modernen) Waffen gekämpft etc. Die KIs, die als Wakers bezeichnet werden, sind dabei das Zufallsprodukt eines gefährlichen Computervirus, der die virtuelle Realität bedroht.

Viele der Ansätze, so z.B. die Charaktererschaffung, sind gut durchdacht. Magie wird durch eine Art Hacking substituiert, wobei das Ganze im wesentlichen nur Namensänderungen zur Folge hat und gut mit dem d20-Konzept kompatibel ist. Die Umsetzung erinnert dabei ein wenig Tron (was nicht zuletzt an computerisierten Motorrädern im Ausrüstungskapitel liegt).

Horizon: Virtual schafft es auf den 62 Seiten einen ungewöhnlichen Hintergrund auszuarbeiten und durch Permutationen des d20-Systems regeltechnisch stimmig umzusetzen. Natürlich liefert das Buch nur ein Basisgerüst, das ein Spielleiter jedoch sowohl für kurze Einwegabenteuer als auch längere Kampagnen nutzen kann. Für längerfristigen Spielspaß ist dann allerdings ein wenig Kreativität und Arbeit vom Spielleiter gefordert, da mit Quellenbüchern nicht zu rechnen ist. (bd)

INFOS

Richard Baker, Kim Mohan
D&D VERGESSENE REICHE SPIELERSCHILDER
Amigo, 34 Seiten, 12,99 EUR

James Wyatt, Rob Heinsoo
DIE MONSTER FAERÛNS
Amigo, 8531, 126 Seiten, 24,99 EUR

Bruce R. Cordell
DAS HERZ VON NACHTZAHN
Amigo, 8455, 36 Seiten, 12,99 EUR

Andy Collins
DER FÜRST DER EISERNEN FESTUNG
Amigo, 8457, 48 Seiten, 12,99 EUR

Skip Williams
VERBORGENEN IN DER TIEFE
Amigo, 8456, 32 Seiten, 12,99 EUR

William Simoni, Chris Pramas
WAHNSINN IN FREIHAFEN
Truant, 303, 48 Seiten, 12,95 EUR

Travis Stout
HORIZON: VIRTUAL
Fantasy Flight Games, HR03, 62 Seiten, 14,95 USD

Jeffery Dobberpuhl, Darrell Hardy, Will Hindmarsch

Horizon: Redline

Mit der **Horizon**-Reihe erscheinen Rollenspiele auf **d20**-Basis, die sich jeweils speziell um einen ungewöhnlichen Hintergrund kümmern sollen. Bei **Redline** steht eine postapokalyptische Zukunft im Mittelpunkt, in der die Charaktere im Stil von Mad Max & Co. mit ihren Fahrzeugen durch das Ödland brausen.

Wie für **d20**-Systeme üblich beginnt das Ganze mit den Modifikationen der Charaktererschaffung. Anstelle unterschiedlicher Charakterterrassen gibt es sogenannte Backgrounds, die ähnliche Modifikatoren bringen und als Grundlage für die verschiedenen Charakterklassen dienen. Als Charakterklassen findet man z.B. Redliner (Fahrzeugexperten), Marauder (Kämpfer) oder Trader (Händler). Natürlich wurden auch die Fertigkeiten modifiziert und teils zu etwas einfacheren und größeren Kategorien strukturiert. Ein kurzes Ausrüstungskapitel liefert Waffen und Fahrzeuge, die man zusammen mit den Regeln für Fahrzeugkampf benutzen kann. Wie für eine postapokalyptische Welt üblich gibt es noch Verseuchung und Mutationen (Creep), sowie einige Monster (Muties). Der restliche Hintergrund wird nur grob skizziert.

Redline hinterläßt einen gemischten Eindruck. Während die Charaktererschaffung stimmig für das Endzeitgenre ist und man Bezüge zu diversen Filmen findet, ist die Ausrüstung leider nur (wie oft bei **d20**-Systemen) generisch. Hier wären Beispielfahrzeuge und ein paar mehr Details schöner gewesen. Auch das Fahrzeugkampfsystem ist eher einfach, obwohl es eigentlich zentrales Element des Spiels sein soll. Die Mutationsregeln sind ebenfalls ein wildes Gewürfele auf Tabellen, die allerdings ganz nett geworden sind. Leider läßt das System sonstigen Hintergrund völlig missen.

Wer eine Regelgrundlage sucht, um eine **d20**-Kampagne um postapokalyptische Straßenkrieger aufzubauen, findet in **Redline** ein paar Ansatzpunkte. Wer jedoch

auch einen guten Hintergrund haben möchte, ist mit anderen Systemen deutlich besser bedient. (b)

Jeffrey Barber, Wil Upchurch u.a.

Midnight Against the Shadow Crown of Shadow Minions of the Shadow City of Shadow

Dank **d20**-System und **OGL** wird man zur Zeit von Szenarien und Welten beinahe überflutet, die zum Teil recht düster ausfallen können. Mit **Midnight** ist ein Fantasy-Szenario erschienen, das vor dem Hintergrund einer Welt spielt, in der das Böse praktisch gewonnen hat.

Im Mittelpunkt des Spiels steht die Gottheit Izrador, die nur als Shadow bezeichnet wird. Dieser frühere Gott wurde von seinen Mitgöttern gestürzt, doch in seinem Fall konnte er die Verbindung zwischen den verschiedenen Existenzebenen schließen, so daß nun die anderen Götter die Spielwelt Eredane nicht mehr erreichen können. Tausende von Jahren und drei Anläufe hat es danach Shadow und seine Gefolgsleuten gekostet, um Eredane zu überrennen und zu besetzen. Doch bis auf wenige Ausnahmen haben nun seine Schergen die Macht übernommen und herrschen als Besatzer. Seine vier Night Kings, korruptierte Geisterwesen, herrschen offen über geschlagene Völker, und seine Orkarmeen ziehen gegen seine letzten Feinde. Magier werden gejagt und ermordet, und nur die Priester Izradors, die sogenannten Legaten, existieren noch. Dadurch, daß die Verbindungen zu den anderen Ebenen gestört wurde, können die Gei-

ster der Toten Eredane nicht verlassen, und immer wieder stehen Legionen der untoten **Fell** wieder auf. Die Zwerge sind in ihren unterirdischen Städten belagert und gefangen, und die Elfen können ihre Wälder nur noch dank der Macht ihrer Königin halten. Die Menschenvölker der Dorn und Sarcosan wurden jedoch geschlagen. Bei **Midnight** haben die finsternen Mächte gewonnen, und die wenigen verbliebenen Helden haben praktisch keine Hoffnung, das Blatt wenden zu können. Trotzdem gibt es noch Widerstand gegen das Böse, an dem die Spieler teilnehmen können.

Spieltechnisch bietet **Midnight** einige Variationen des klassischen **D&D**. So wurden die meisten Kernklassen umdefiniert. Magie und vor allem magische Gegenstände sind selten. Insgesamt wurde das Magiesystem in vielerlei Hinsicht verändert. Zwar kann jeder Charakter Magie benutzen, aber nur den wenigen verbliebenen echten Magiern gelingt dies, ohne selbst dabei großen Schaden zu erleiden. Außerdem wurden die **Heroic Paltes** eingeführt, die als angeborene Charaktereigenschaft mit jedem Stufenanstieg weitere spezielle Vorteile bringen.

Das Grundregelwerk gibt eine Einführung in die Welt von **Midnight**. Hier findet man die umdefinierten Charakterklassen und Ergänzungen, sowie die Modifikationen des Magiesystems. Den meisten Platz nehmen jedoch die detaillierten Beschreibungen der Spielwelt ein, wobei die unterschiedlichen Reiche von Menschen, Zwergen, Elfen, aber auch Halblingen und Orks vorgestellt werden

Das Ergänzungsbuch **Against the Shadow** liefert weitere Informationen zur Charaktererschaffung und vor allem auch neue **Heroic Paltes**, Prestigeklassen und sogenannte **Legendary Classes**. Außerdem bekommt man zusätzliche Ausrüstung und Regeln zu den wenigen verbliebenen magischen Nexuses, mit denen man magische

Gegenstände herstellen kann. Am Ende ist ein ganzes Kapitel der Kräuterkunde gewidmet. **Crown of Shadow** ist eine kleine Abenteuerkampagne, die die Charaktere über den halben Kontinent hetzt und in den Kampf gegen Shadow hineinzieht.

Minions of the Shadow bereichert das Spiel um weitere Monster, die sehr gut auf den Hintergrund zugeschnitten sind, wie z.B. die Wesen, die durch die Trennung der Ebenen in Eredane gestrandet sind. Somit wird der Grundstock aus dem Hauptregelwerk weiter ergänzt.

Weiteres Hintergrundmaterial für Spielrunden, die vor nichts (auch nicht vor dem beinahe sicheren Tod) zurückschrecken, bietet der Szenarioband **City of Shadow**, der die Hauptstadt des finsternen Imperiums von Izrador und die riesige Festung Theros Obsidia beschreibt. Außerdem findet sich in diesem Buch zusätzliches Material über Legaten und eine neue Prestigeklasse.

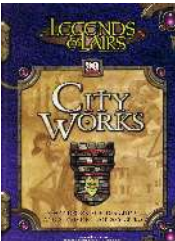
Midnight ist eine interessante Fantasy-Welt, die zwar Anleihen an bekannten Ideen nimmt (so erinnerten mich die speziellen magischen Gegenstände, die mit dem Gebrauch immer besser werden, und die allgemeine Untergangsstimmung an Earthdawn), diese aber auf eine gute Art und Weise mischt und ausarbeitet. **Against the Shadow** ist eine sehr nützliche Ergänzung, während man für die anderen beiden Quellenbücher selbst entscheiden sollte, ob man Abenteuer oder neue Monster benötigt. (b)

Mike Mearls

Legends & Lairs: City Works

Städte sind in jedem Fantasy-Setting ein wichtiger Bestandteil, und **City Works** ist ein dickes Hardcover-Buch, das sich genau dieses Themas annimmt. Dabei bietet das Buch mehrere unterschiedliche Schwerpunkte.

Das erste Thema sind Charakterklassen und ihre Rolle in Stadtzenarien. Natürlich wird an dieser Stelle nicht auf neue Charakter-



INFOS

Jeffery Dobberpuhl, Darrell Hardy, Will Hindmarsch

HORIZON: REDLINE
Fantasy Flight Games, HR01, 62 Seiten, 14,95 USD

Jeffrey Barber, Wil Upchurch

MIDNIGHT
Fantasy Flight Games, MN01, 254 Seiten, 34,95 USD

Sam Witt, Wil Upchurch

AGAINST THE SHADOW
Fantasy Flight Games, MN02, 126 Seiten, 21,95 USD

Jeffrey Barber

CROWN OF SHADOW
Fantasy Flight Games, MN03, 62 Seiten, 14,95 USD

Jeffrey Barber, Shannon Kalvar, Lysle Kapp, Sam Witt

MINIONS OF SHADOW
Fantasy Flight Games, MN04, 62 Seiten, 14,95 USD

Anthony Pryor

CITY OF SHADOW
Fantasy Flight Games, MN05, 62 Seiten, 14,95 USD

Mike Mearls

L&L: CITYWORKS
Fantasy Flight Games, DD42, 158 Seiten (+ 26 Seiten Preview), 24,95 USD

klassen etc. verzichtet. Danach geht es direkt um Städte, wobei zunächst einige Grundkonzepte, z.B. wie Städte entstehen und wachsen, vorgestellt und mit Spielideen ausgestattet werden. Ein System zur Erstellung von Städten und Gestaltung von Karten nach Zufallstabellen liefert konkretes Regelmaterial.

Der letzte Teil des Buchs widmet sich Abenteuern und Kampagnen in Städten und klärt dabei Regelmechanismen für z.B. Verfolgungsjagen oder Brände, und illustriert diese häufig an passenden Spielideen. Mit entsprechenden Tabellen lassen sich diverse Zufallsbegegnungen, -charaktere etc. erstellen, um dabei benutzt zu werden.

City Works ist ein recht umfassendes Buch, das Spielideen und Regelkonzepte in einem gesunden Maß kombiniert. Das Konzept einer Stadt wird gut beleuchtet und jemand, der sich bisher mit dem Design eines solchen Szenarios überfordert fühlt, bekommt eine Menge Hilfestellungen. Die Zufallssysteme allerdings sind meiner Ansicht nach eher überflüssig, doch im Gesamten hinterließ das Buch einen guten Eindruck. (bD)

Mike Mearls

Legends & Lairs: Portals & Planes

Als weiterer dicker Hardcover-Themenband widmet sich **Portals & Planes** den Parallelwelten des **d20**-Multiversums. Dabei setzt das Buch drei große Schwerpunkte. Das erste Kapitel beleuchtet die Charakterfrage, wobei sowohl die Rolle bekannter Charakterklassen beleuchtet wird, als auch neue Klassen und Regeln vorgestellt werden. Danach geht es um die Tore zwischen den Welten, die nicht nur als Portale, sondern auch als Wurmlöcher o.ä. erscheinen können. Der dritte Teil ist ein Selbstbaukasten für fremdartige Parallelebenen, die mit einigen Beispielen illustriert werden. Zum Schluß gibt es noch einen Satz neuer Monster, die zu Dimensionsreisen passen.

Trotz der Teils recht theoretischen Herangehensweise der **Legends & Lair**-Reihe konnte mich **Portals & Planes** wirklich über-

zeugen. Das Buch liefert neben Regeln vor allem eine riesige Bandbreite an Optionen, die den Entwurf fremder Parallelebenen erleichtern, und diverse Ansätze, die man gut für die Ausarbeitung fremdartiger Welten verwenden kann. Für Spielleiter, die eine **d20**-Kampagne planen, in denen Reisen zu anderen Ebenen, Parallelwelten oder Zeitlinien eine Rolle spielen, kann dieses Buch auf jeden Fall empfohlen werden. (bD)

Mark Chance, Gareth Hanrahan, Lizard, Brian Patterson, Ross Watson

Legends & Lairs: Sorcery & Steam

Anscheinend ist die Bezeichnung Punk aus dem Rollenspiel nicht mehr wegzudecken, und so bezeichnet sich der Hardcoverband **Sorcery & Steam** als **d20**-Regelwerk für Steampunk. Dieses Genre, das hier an Fantasy-Settings geknüpft wird, zeichnet sich durch eine technikgeprägte Welt aus, die durch Dampfmaschinen und mechanischen Erfindungen geprägt wird.

Im ersten Teil des Buchs wird zunächst erläutert, was Steampunk ist, und wie man ihn langsam in eigene Kampagne einbauen kann. Dabei wird gezeigt, welche möglichen Ursprünge für diese „industrielle Revolution“ es gibt und wie eine solche Entwicklung eine Fantasywelt verändern kann. Dabei wird auch die Rolle der einzelnen Charakterklassen diskutiert und alles an Beispielen illustriert (die buchstäblichen Illustrationen des Buchs sind jedoch weit weniger gelungen).

Danach bekommt man einen ganzen Baukasten mit neuen Charakterklassen, Prestigeklassen und Organisationen, sowie Regeln für Steamcraft-Erfindungen, Schwarzpulverwaffen, Fahrzeuge und Rüstungen. In diesem Zusammenhang deckt **Sorcery & Steam** ein weites Feld ab. Einige Sachen passen in eine klassische mittelalterliche Fan-

tasykampagne, andere wie die *Rocket Aces* (Helden mit Raketenrucksäcken) erinnern schon eher an 30'er Jahre Pulp-Abenteuer. Auch die Gegenstände decken ein breites Spektrum ab (ob man dampfgetriebene Powerrüstungen braucht, muß man aber wohl selbst entscheiden), und die Anfänge der Feuerwaffen werden detailliert in einzelnen Entwicklungsstufen beschrieben.

Man mag von Steampunk halten, was man will (ich würde es wohl eher nicht in eine Fantasykampagne einbauen), doch **Sorcery & Steam** bereitet dieses Thema gut auf und liefert dem interessierten Spielleiter eine Menge Ideen und haufenweise Spielmaterial, um daraus dann seine eigene Kampagne aufbauen zu können. (bD)

Jordan Weisman, Greg Gorden, Christopher Kubasik, u.a.

Earthdawn – 2. Edition

Vor einigen Jahren sind die Rechte für **Earthdawn** (ehemals von FASA) sowohl an den deutschen Games-In Verlag als auch an den amerikanischen Living Room Games Verlag gegangen. Beide gemeinsam haben nun eine 2. Edition des alten, aber immer noch sehr guten Fantasyrollenspiels herausgebracht, wobei die deutsche Version etwas umfangreicher ausfällt, als ihr amerikanisches Pendant.

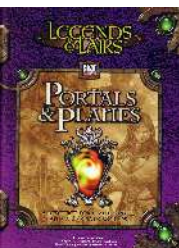
Die Änderungen zur alten Edition sind eher im Detail zu finden und damit kaum auffällig, so daß es besser erscheint, die **Earthdawn**-Welt hier darzustellen, um Neueinsteiger auf den Geschmack zu bringen.

Die Welt von **Earthdawn** sieht sich über Hunderte von Jahren einem ständigen An- und Absteigen der magischen Kräfte ausgesetzt. Das letzte Mal, daß die Magie einen Höhepunkt erreichte, geschah etwas, das als die Plage in die Geschichte einging. Mit dem Anstieg der Magie wurde es auch den Dämonen leichter, von ihrer Domäne in die Welt zu wechseln, und sie

waren mehr als mächtig, sie waren fast unbesiegbar. Die Völker von Barsaive (wo **Earthdawn** angesiedelt ist) waren gezwungen, auf die unterschiedlichsten Arten Schutz vor den Dämonen zu suchen. Der Großteil floh in unterirdische, magisch versiegelte Städte, sogenannte Caers. Viele jahrhundertlang mußten Menschen, Zwerge und andere Rassen ausharren und etliche Caers wurden von Dämonen aufgespürt und ausgelöscht. Doch eines Tages war es soweit. Es schien, daß das Magieniveau soweit abgesunken war, daß die Dämonen nur noch vereinzelt und besiegbar geworden waren. Das große Zwergenkönigreich Throal entsendete das Luftschiff **Earthdawn** auf eine Expedition, um Barsaive zu erkunden und so viele Informationen wie möglich zu sammeln.

Nach einem Jahr kehrte die **Earthdawn** zurück und das Zwergenkönigreich Throal öffnete seine Tore, um Boten zu anderen Caerns zu entsenden, die vom Ende der Plage berichten sollten. Das Rollenspiel ist Jahrzehnte nach dem offiziellen Ende der Plage angesiedelt, aber es ist immer noch eine Zeit der **Legends und Helden**. Es gibt immer noch Caers, die nichts vom Ende der Plage wissen und andere, die vernichtet wurden, aber deren Schätze für den bereit liegen, der den Mut hat, sie zu bergen. Eine Gefahr ganz anderer Art ist für das Land allgegenwärtig. Barsaive war einst Provinz des Großreiches Thera, doch nach der Plage sind viele Völker Barsaives (allen voran Throal) nicht bereit, sich dem despotischen theranischen Imperium zu unterwerfen. Dieser Widerstand kann nur durch wahre Helden angespornt werden – den Spielercharakteren.

Das Regelsystem von **Earthdawn** basiert auf einem Stufen-Aktionswürfelmodell, d.h. für jede Stufe in einem Talent oder Attribute bekommt man eine Anzahl Würfel, mit deren erwürfelter Gesamtsumme ein bestimmtes Ergebnis erreicht oder übertroffen werden muß. Die Charaktererschaffung basiert auf einem Rassen- und Disziplinen-System. Man wählt zuerst eine Rasse aus, wobei Elfen, Menschen, Obsidianer (Steinmen-



INFOS

Mike Mearls

L&L: PORTALS & PLANES

Fantasy Flight Games, DD44, 172 Seiten, 24,95 USD

Mark Chance, Gareth Hanrahan, Lizard, Brian Patterson, Ross Watson

L&L: SORCERY & STEAM

Fantasy Flight Games, DD40, 172 Seiten, 24,95 USD

Jordan Weisman, Greg Gorden, Christopher Kubasik, Sam Lewis, u.a.

EARTHDAWN – 2. EDITION

GAMES-In Verlag, 391 Seiten, 35,00 EUR

schen), Orks, Trolle, T'skrang (Echsenmenschen), Windlinge (geflügelte Kobolde) und Zwerge zur Auswahl stehen. Bei den Disziplinen stehen 13 verschiedene zur Auswahl (z.B. Dieb, Geisterbeschwörer, Krieger, Tiermeister, etc. – in weiterführenden Publikationen sind weitere Disziplinen zu finden).

Das Grundregelwerk bietet alles, was man zum Spielen braucht (inkl. einer herausnehmbaren DIN

A3 Farbkarte von Barsaive). Das Buch beginnt mit einer Einleitung, die den Verlauf der Geschichte gefolgt von dem eigentlichen Spielkonzept wiedergibt. Danach werden die acht Spielerassen vorgestellt, während sich die Charaktererschaffung anschließt. Disziplinen, Talente und Fertigkeiten nehmen dann noch einmal einen Teil des Buches ein, bevor sich die nächsten 85 Seiten der Magie und dem

Kampf widmen. Die nachfolgenden Kapitel haben dann die Aufgabe, Abenteuer, Legenden und die Welt selbst lebendig werden zu lassen und Daten und Fakten für Kreaturen, Antagonisten, magische Schätze, Waffen, etc. zu liefern. Ein Kapitel über das Spielleitern darf natürlich auch nicht fehlen. Der Abschluß des Buches bildet ein Kapitel das sich demographisch, geographisch und politisch mit den Regionen

Barsaives auseinandersetzt.

Earthdawn ist sicherlich kein Rollenspiel, welches in irgendeiner Kategorie besonders herausragt. Es ist aber ein in allen Facetten solides und gut ausgearbeitetes System mit einer schönen und spannenden Hintergrundgeschichte, was **Earthdawn** auch in den nächsten Jahren für viele neue und alte Fantasyrollenspieler interessant und spieleswert machen wird. **(bs)**

27 Phantastische Informationen rund um Rollen-, Tabletop- und Computerspiele, Bücher, Filme und Musik

Mephisto

Oktober/
November
2004

3,95 €
Schweiz 7,00 sFR
Österreich 4,50 €
Luxemburg 4,80 €

Mephisto

Das phantastische Spielmagazin

**MEHR REZENSIONEN UND
JEDE MENGE SPIELBEITRÄGE UND HINTERGRUNDARTIKEL
FINDEN SIE IN DER AKTUELLEN AUSGABE DER MEPHISTO.**

Kleine Ängste
ES WAR EINMAL
Halloween, Zeit für eine nette Party, doch für manche eine Nacht realer Schrecken, die unter dem Bett hervorkriechen...

Engel
IN FALSCHER MISSION
Im Norden von Michaelsland gerät eine Engelschar in einen siedenden Konflikt

InSpectres
UnSpeakable – ein
20er Jahre Setting

Portrait
Stephen King und
sein Dunkler Turm

Hintergrund
Das Leben im finsternen
Mittelalter

Warhammer 40.000
Was ist neu in der
vierten Edition?

www.mephisto.de

4 195 103 603954 27