

Spielmaterial

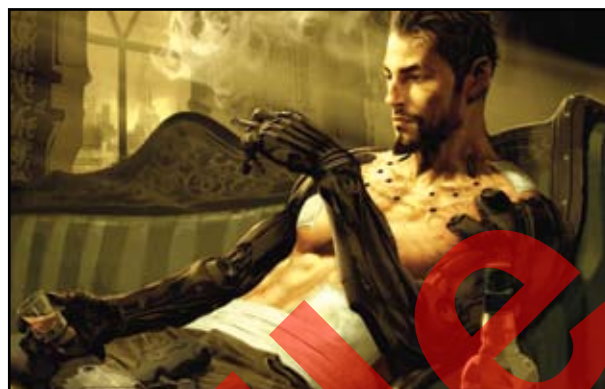
- 24 Arkham Horror:**
Szenarian Massaker 2.2
Erweiterung. Mehr Abwechslung für das Cthulhu Brettspiel.
- 28 Deus Ex: Human Revolution**
Erweiterung. Ein Settingfeature für Shadowrun.
- 34 Shadowrun: Wintermärchen**
Hintergrund. Alles über Wintersport in der ADL zusammengetragen von der deutschen Shadowrun Redaktion.
- 40 Engel: Die Strassen von Aachen**
Szenario. Eine neue Ergänzung für unseren Kampagnenband: **Himmel über Aachen.**
- 44 Degeneis: Auswüchse**
Abenteuer. Die Ewige Oase – ein Paradies entpuppt sich als Albtraum!
- 48 Frostzone: Genetische Erinnerung**
Szenario. Ein Hightech-Abenteuer um die Church of Clone.
- 51 Elyrion: Golddampf**
Abenteuer. Auf der Suche nach einem gekaperten Dampfschiff.
- 54 Monster Almanach: Der Kasahara-Symbiont**
Monster. Eine neue insektoide Lebensform.

Beiträge

- 8 Systemvorstellung: Private Eye**
- 56 Horror meets Romance**
Das literarische Comeback von Vampiren, Werwölfen, Hexen und gefallenen Engeln...
- 83 Mephisto Pin-up: Brünhild**

Rubriken

- 4 Editorial/Impressum**
- 6 Kolumne: Wortgemetzel**
- 6 Comic: Unspeakable Vault of Doom**
- 8 Neuheiten Rollenspiele**
- 14 Veranstaltung: RPC 2011**
- 16 Neuheiten Bücher & Comics**
- 16 Kinostarts**
- 22 Neuheiten Videospiele**
- 62 Tests + Kritiken**
- 80 Marktplatz**
- 82 Vorschau**



- 28 Deus Ex: Human Revolution**
Wir schlachten die Ideen des Videospieles für Rollenspieler aus!



- 34 Shadowrun: Wintermärchen**
Von der Piste zum Après-Ski und zum knallharten Geschäft...



- 40 Engel: Die Strassen von Aachen**
Der Auftakt einer neuen Erzählung in der Stadt des Diadochen...



- 51 Elyrion: Golddampf**
Überleben die Charaktere die Begnung mit echten Piraten?

- 83 Mephisto Pin-up: Brünhild**
Interview mit einer wahren Heldin

DUNGEON SIEGE III

GEMEINSAM
SIND WIR STÄRKER

27. MAI 2011



LIMITED EDITION
VORBESTELLEN:

VIER EXKLUSIVE ITEMS
GRATIS SICHERN.

VERSENGTES BAND, BISS DES ARAKUN,
TALISMAN DES GROSSMAGIERS UND
HEILIGES HERZ DER LEGION

WWW.DUNGEONSIEGE.COM

SQUARE ENIX



XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3



COPYRIGHT © 2011 SQUARE ENIX, INC. DEVELOPED BY OBSIDIAN ENTERTAINMENT, INC. DUNGEON SIEGE IS A REGISTERED TRADEMARK OF SQUARE ENIX, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
"PLAYSTATION" AND THE PS FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS AND "PS3" IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT.
THE RATINGS ICON IS A TRADEMARK OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION.



Neuheiten

Rollenspiele

Cthulhu

Wien: Dekadenz & Verfall macht eine weitere europäische Metropole der 1920er Jahre für **Cthulhu** zugänglich.

Das Quellenbuch beschreibt die Stadt an der Donau mit allen Eigenheiten, aber auch die düsteren Seiten der Vielvölkerstadt, die in ihrer Geschichte zweimal der Eroberung durch die Türken trotzte und oft von der Pest heimgesucht wurde. Aber hier entstanden auch die bahnbrechenden Theorien eines Sigmund Freud, hier wurde Interpol gegründet, hier lebte Alexis Ladeau,

Zeitgenosse und Reisegefährte des Friedrich von Junzt. Und wer mit dem Riesenrad auf dem Prater in die Lüfte abhebt, kann vielleicht vergessen, dass tief unten in der Kanalisation Dinge hausen, von denen niemand etwas wissen will.

Enthalten sind außerdem die beiden spielfertigen Abenteuer *Der Vogelmann* und *Blutwalzer* sowie als Beilage die Reproduktion einer historischen Straßenkarte aus den 1920ern.

Bereits angekündigt ist auch ein weiterer Band der Reihe **Lovecraft Country Collection**, die sich dieses Mal der Stadt **Kingsport** widmet.

Quelle: Pegasus Spiele

Das Schwarze Auge

Zauberschwerter und magische Umhänge, Verwandlungstränke und Unsichtbarkeitselixiere, Bannkreise und leuchtende Runen – Aventurien kennt zahlreiche magische Geheimnisse. Die Spielhilfe **Wege der Alchimie** stellt drei bedeutende Gebiete der Zauberei ausführlich dar: Die Artefaktmagie, die Alchimie und die Kunst der Zauberrunen, Bann- und Schutzkreise und Arkanglyphen.

Diese Spielhilfe enthält alle

wichtigen Informationen zur aventurischen Artefaktmagie, zur Trankherstellung und der Zauberzeichenmagie, basierend auf den Angaben aus der Spielhilfe **Wege der Zauberei**.

Drachendämmerung: Am Rande der Unsterblichkeit ist der vierte und abschließende Teil der **Drachenchronik**, der Kampagne um die Hinterlassenschaften Pyrdacors und das Schicksal der heutigen Drachen in Aventurien.

Die Suche nach der Bedeutung der Drachenchronik hat die Helden in den vergangenen Abenteuern an den Rand der bekannten Welt geführt. Dieser Band führt sie weit

Private Eye

Eine Systemvorstellung von Ulrike Pelchen

Private Eye ist ein Rollenspiel für Krimifans, die Detektivabenteuer spielen möchten – und zwar »richtige« Detektivabenteuer, kein Intermezzo zwischen der Monsterjagd und dem Dungeoncrawl. Der Schwerpunkt liegt auf dem lustvollen Kombinieren, um aus verschiedenen Indizien und Aussagen diejenigen herauszufiltern, die der Wahrheit entsprechen. Diese müssen dann wie ein Puzzle zusammengesetzt werden, damit sich am Ende das komplette Bild des Verbrechens ergibt.

Auch wenn **Private Eye** dieselben Spielmechanismen wie ein Fantasy-Rollenspiel verwendet, muss man die Fantasy weitgehend streichen. Hintergrund ist unsere reale Erde Ende des 19. Jahrhunderts. Egal, wie unheimlich der Fall auch beginnt und wie seltsam manche Erscheinungen

auch sein mögen, so hat am Ende alles eine natürliche Erklärung. Es gibt keine Magie, keine Monster, keinen Mythos. Man kann **Private Eye** auch als ein historisches Rollenspiel bezeichnen, denn einen Gutteil seiner Atmosphäre bezieht es aus dem Erleben einer Zeit, die noch gar nicht so lange vergangen scheint. Deshalb kommt einem einerseits vieles vertraut vor und scheint dann doch andererseits fast wie eine andere Welt.

Geschichte

Private Eye ist trotz des englischen Namens eine deutsche Eigenentwicklung. Thilo Bayer, Frank Bezner und Jan Christoph Steines entwickelten das Rollenspiel, das 1988 auf der Spielmesse in Essen das Licht der Welt erblickte. Das dünne kopierte Heft im braunen Einband fand schnell eine Fangemeinde, denn es betrat mit seiner Ausrichtung auf Detektivabenteuer und die reale viktorianische Zeit in

doppeltem Sinne Neuland. Beflügelt durch den Erfolg gründete Thilo Bayer den Verlag **B&B-Productions**. Das Regel- und gleichzeitig Hintergrundwerk erlebte noch zwei Auflagen, die letzte 1993, wobei es jedes Mal erheblich an Umfang gewann. Zudem erschienen fünf Abenteuer: *Eine tödliche Wette*, *Der Schrecken von Randall Castle*, *Der Millionencoup*, *Der doppelte Biber* und *Auge um Auge*. Weiteres Material erschien in den Fanzines *Adventure Master* und *Trodox*.

Seit der Mitte der 90er Jahre wurde es still im **Private Eye**. Berufsbedingt hatten die drei Entwickler immer weniger Zeit für ihr System. Zur Jahrtausendwende stieß die **Redaktion Phantastik** auf das Rollenspiel. Seitdem veröffentlicht der kleine Zweifrauenverlag sowohl die alten Abenteuer in optisch und inhaltlich aufgearbeiteter Form als auch neues Material. Auch das Grundregelwerk ist – passend zum 20-jährigen Jubiläum – 2008 in

einer Hardcoverversion neu erschienen.

Hintergrund

Für die stimmige Umgebung nutzt das Rollenspiel die reale Erde in der viktorianischen Zeit. Genauer gesagt liegt das Augenmerk etwa auf den Jahren 1875-1895, also der Zeit des berühmtesten aller Detektive: Sherlock Holmes. Die Spieler agieren in der klassischen Zeit der Detektivgeschichten, der Gaslight-Epoche.

Dafür bietet das Regelwerk, das zum größten Teil aus Hintergrundmaterial besteht, umfangreiche Informationen. Allgemeine Themen wie Verkehr, Technik, Mode, Postwesen usw., aber auch Methoden kriminalistischer Untersuchungen, die in dieser Zeit bekannt und möglich sind, werden vorgestellt. Da müssen sich die Spieler schnell von ausgefeilten Methoden verabschieden. Fingerabdrücke sind erst gegen Ende des Jahrhunderts

darüber hinaus. Nachdem in **Drachenschwur** das Geheimnis der Drachenchronik weitgehend enthüllt wurde, gilt es nun, das gewonnene Wissen zu nutzen. Denn dieses Mal sind die Helden ihren Gegnern einen Schritt voraus, und wenn es ihnen gelingt, diesen Vorsprung zu halten und auszubauen, können sie ihre Erkenntnisse einsetzen und endlich in die Offensive gehen.

Der finale Abenteuerteil der Kampagne ist modular aufgebaut und umfasst mehrere Szenarien und Abenteuer, die in verschiedenen Kombination und Reihenfolge gespielt werden können.

Zusätzlich enthält **Drachendämmerung** eine umfangreiche Spielhilfe, in der die Länder und Völker Zee Thas ausführlich vorgestellt werden, so dass diese auch nach und außerhalb der **Drachenchronik** genutzt werden können.

Quelle: *Ulisses Spiele*



Einsamer Wolf

Eine Friedensmission in das Land Vassagonien soll einen drohenden Krieg mit dem mächtigen Wüstenreich abwenden. Aber alle Hoffnungen werden bei der Ankunft in Barrakeesh zerstört, wo einzig Verrat und Tod auf Einsamer Wolf warten. Nur wenn Einsamer Wolf die Abenteuer besteht, die unter der trügerischen Sonne Vassagoniens auf ihn lauern, kannst er ein wahrer Kai-Meister werden!

Die Abenteuer um Einsamer Wolf, den letzten Kai-Lord, werden mit dem fünften Band **Die Schatzen der Wüste** fortgesetzt. In dem Band enthalten ist zudem das Zu-

satzabenteuer **Das Grabmal der Majhan**.

Das **Einsamer Wolf Mehrspielerbuch** öffnet die Welt Magnamund nun auch als Pen&Paper-Rollenspiel. Mehrere Spieler können sich nun neuen Abenteuern stellen und Gebiete Magnamunds erforschen, die in der **Einsamer Wolf** Spielbuchserie bislang noch nicht vorgestellt wurden. Das **Einsamer Wolf Mehrspielerbuch** ist ein komplettes Fantasy-Rollenspiel, das auf dem einfachen Regelsystem der Einsamer Wolf Spielbücher basiert. Das erste Buch erläutert die Grundregeln und zeigt wie man einen Kai Lord Charakter erschafft.

Quelle: *Mantikore Verlag*

Hollow Earth Expedition

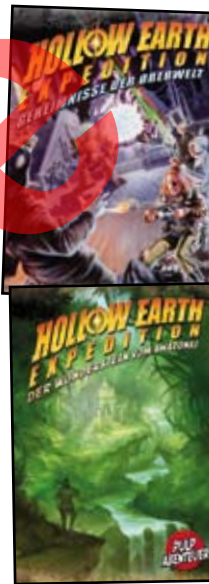
Die wichtigste Entdeckung in der Geschichte der Menschheit liegt un-

ter unseren Füßen, verborgen durch die **Geheimnisse der Oberwelt**.

Das gleichnamige Quellenbuch erweitert die Welt von **Hollow Earth Expedition** um die Geheimnisse und Mysterien der Oberwelt, die von gefährlichen Kriminellen, verrückten Wissenschaftlern und bösartigen Schwarzmagiern bevölkert wird.

In diesem Buch findet sich alles, was man braucht, um neue spannende Abenteuer auf der Erdoberfläche zu erleben oder eine existierende **Hollow Earth Expedition Kampagne** aufzupeppen: neue Regeln für Psychische Kräfte, Zauberei und verrückte Wissenschaft, erweiterte Ausrüstungs- und Fahrzeuigkeiten und ausführliche Details über die verschiedenen Geheimgesellschaften und die mystischen Orte an der Oberfläche.

Ein verschlüsseltes Tagebuch. Ein blutiger Mord. Ein lange verlorenes Relikt. Um dieses Geheimnis zu lüften, müssen sich die Entdecker von den Menschenmaßen in



bekannt. Blutspuren sind auf jeden Fall nachweisbar, allerdings kann Blut nicht nach Mensch oder Tier unterschieden werden – von einer individuellen Zuordnung ganz zu schweigen.

Traditionell ist **Private Eye** in England angesiedelt. Nicht umsonst besteht ein großer Teil des Regelwerkes aus Hintergrundinformationen zum viktorianischen England im Allgemeinen und London. So ist auch Scotland Yard diejenige Behörde, mit der die Charaktere besonders häufig zu tun bekommen.

Charakterschaffung

Man kann **Private Eye** als Old-School-System bezeichnen. Die Regeln – sie machen 26 Seiten im 256 Seiten starken Regelwerk aus – sind bewusst einfach gehalten. Sie sind als Grundgerüst gedacht, damit grundsätzliche Abläufe wie Proben auf Eigenschaften und Fertigkeiten und Kämpfe abgewickelt werden können. Das tatsächliche Spiel, die Ermittlungen und dabei das Ausspielen der eigenen Rolle, soll dagegen frei ablaufen. Es kann auf Würfeln weitgehend verzichtet werden. Dann spiegeln die Werte wider, wie gut man bestimmte Din-

ge beherrscht, und man wickelt das Spielgeschehen vor allem über das Erzählen ab.

Neben Attributen stehen den Charakteren 22 Fertigkeiten zur Auswahl. Um den Charakter abzurunden, werden noch die Lebenspunkte ermittelt und verschiedene persönliche und soziale Eigenschaften wie Ausbildung, Herkunft, Vermögen und die Reputation (das Ansehen) festgelegt. In der hierarchischen Gesellschaft der viktorianischen Zeit beeinflussen diese Dinge das Auftreten und die Möglichkeiten eines Charakters stark.

Private Eye ist ein stufenbasiertes System. Hat man ausreichend Erfahrungspunkte für die nächste Stufe gesammelt, wird wieder ein Punktepoo ermittelt und die neuen Punkte nach den bekannten Prinzipien verteilt.

Proben und Kämpfe

Für **Private Eye** benötigt man nur den W100. Es gilt immer das Prinzip kleiner/gleich dem Wert, dann ist die Probe gelungen.

Für den Kampf gibt es vier Fertigkeiten: Faustkampf, Nahkampfwaffen, Schusswaffen und Werfen. Der jeweilige Fertigkeit-

wert wird aufgeteilt in Angriffswert und Verteidigungswert. Die Höhe legt der Spieler selbst fest, entweder dauerhaft für die Stufe oder frei in jeder Sitzung oder sogar je nach Situation.

Überhaupt können Kämpfe bei **Private Eye** schnell übel enden. Ganz nach den Gegebenheiten der Zeit kann eine Pistolenkugel sofort tödlich wirken, Wunden heilen langsam und können einen Charakter für Monate aus dem Verkehr ziehen.

Berufe

In **Private Eye** heißen die Charaktere Detektive. Damit ist nicht gemeint, dass sie alle von Beruf wegen Detektive sind. Es gibt neun Hauptberufe: Berufsdetektiv, Polizist (verschiedene Ränge), Anwalt, Versicherungsdetektiv, Journalist, Geheimpolizist, Gerichtsmediziner, Kriminologe und Coroner (eine Art ziviler Beamter, der Ermittlungen leitet). Diese werden ausführlich vorgestellt. Gemäß der historischen Ausrichtung gibt es besondere Tipps für Spielerinnen. Natürlich bleibt es jeder Gruppe selbst überlassen, wie stark sie sich an den historischen Gegebenheiten orientiert.



Publikationen

- **Regelwerk** (mit Einführungsabenteuer *Familienglück*)
- **Eine tödliche Wette** (überarbeitete Neuauflage), dazu Quellenmaterial: *Die Weltausstellung in Chicago 1893*
- **Der Schrecken von Randall Castle** (überarbeitete Neuauflage), dazu das Abenteuer *Eine Studie in Scharlachrot*
- **Tod und andere Unannehmlichkeiten** (Abenteuer)
- **Spilleiterschirm**, Beilagen: Corbridge (Schauplatz mit zwei Abenteuervorschlägen), Detektivabenteuer spielen und leiten (Spielhilfe)

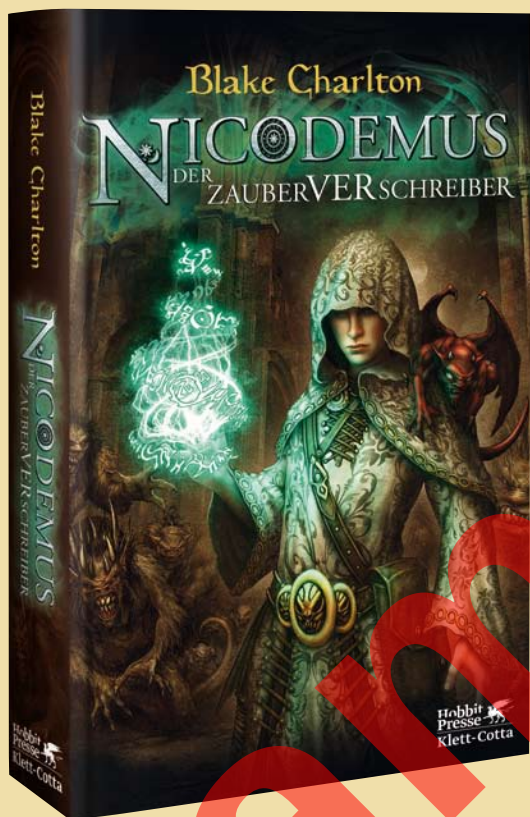
Daneben gibt es weitere Möglichkeiten, z.B. kann ein Spieler einen reichen Adligen spielen, der gerne auf Verbrecherjagd geht, oder eine Gesellschafterin, die im Zweiterberuf als Detektivin arbeitet.

Ulrike Pelchen



www.hobbitpresse.de

»Blake Charlton hat eine der außergewöhnlichsten magischen Welten erfunden, die die Fantasyliteratur zu bieten hat.« Tad Williams



Blake Charlton: **Nicodemus** – Der Zauberverschreiber
Aus dem Englischen von Petra Knese
473 Seiten, gebunden, €19,95 (D)

Nicodemus ist Student der Zaubersprachen. Durch seine Legasthenie bringt er die einfachsten Zaubersprüche durcheinander, und die komplizierteren erst recht. Schon bald gerät er zwischen die Fronten eines unerbittlichen Kampfs der Zauberschulen.



den Straßen Rio de Janeiros bis in die Tiefen des Amazonasdschungels begeben – weiter als sich selbst die Konquistadoren getraut haben vorzudringen.

Alles weist auf die sagenumwobenen Stadt Q'ero hin. Dort soll es unglaubliche Reichtümer und ein legendäres heiliges Artefakt geben, das für das Gute, aber auch für schreckliche Greuel genutzt werden kann. Aber um dorthin zu gelangen, müssen die Helden erst einer uralten Verschwörung voller Mord, Gier und wundersamen Prophezeiungen auf die Spur kommen.

Der Wunderstein vom Amazonas kann ohne Probleme in jede **Hollow Earth Expedition** Kampagne eingebaut werden, oder als längeres Einzelabenteuer dienen. Außerdem sind Optionalregeln für Glauben und Wunder enthalten, die dem Spielleiter und den Spielern neue Möglichkeiten bieten.

Quelle: Uhrwerk Verlag

Kleine Ängste

Monster sind real und lauern den Kindern in den Schatten auf. Ihnen bleiben nur ihre Geistesschärfe, ihr Glaube und ihre Freunde. Erwachsene können ihnen nicht helfen. Niemand kann sie retten, wenn sie es nicht selbst in die Hand nehmen.

Nach sieben Jahren bietet **Kleine Ängste: Alptraum-Edition** die komplett überarbeitete Version des kontrovers diskutierten Erzählspiels.

Quelle: Feder & Schwert

Labyrinth Lord

»Der Bürgermeister von Larm gibt bekannt, dass es nicht weiter hingenommen werden kann, dass ein Drache unsere Gemeinde wiederholt heimsucht und unsere Viehbauern um den Ertrag ihrer Arbeit bringt. Es ist auch nur eine Frage der Zeit, bis das Ungetüm sich auch an Menschen vergreift. Freiwillige, die diesem Tun nicht tatenlos zusehen wollen, melden sich unverzüglich bei Kommandant McMillan!« – Proklamation des Bürgermeisters Caius Rusticus

Das Abenteuer **Drachen über Larm** stellt die Charaktere vor ein Problem, dem man anscheinend mit roher Waffengewalt nicht beikommen kann.

Quelle: Mantikore Verlag

Myranor

Die Magie ist ein prägendes Element des myranischen Lebens und reich an den unterschiedlichsten Aspekten, die mal leicht und vergnüglich, mal düster und unheimlich scheinen können.

Drei Abenteuer für beginnende und erfahrene Abenteurer befassen sich in **Verwunschene Seelen** mit magischen Herausforderungen und wie man ihrer Herr werden kann – oder beim Versuch scheitert.

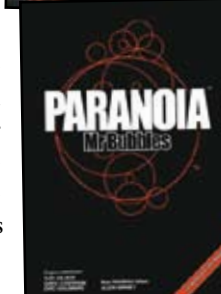
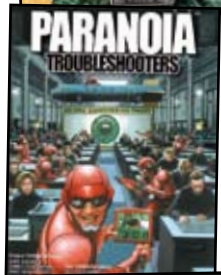
Quelle: Ulisses Spiele

Paranoia

Sei begrüßt, Bürger! Der Computer hat Dich zum Troubleshooter ernannt, einem Problemlöser und Protektor der unterirdischen Stadt Alpha-Komplex. Du und Deine Troubleshooter-Kollegen werden voller Freude kommunistische Mutantenverräter aufstöbern. So will es der Computer.

Die **Paranoia**-Neuaufgabe steckt voller neuer Regeln, die Du ignorieren kannst, und neuer Missionen, die allesamt den treuen Verteidigern von Alpha Komplex gewidmet sind, den Troubleshootern.

Paranoia ist ein satirisches Rollenspiel in einer Zukunft voll schwarzem Humor. Ein wohlmeinender aber gestörter Computer beschützt die Bewohner einer unterirdischen Stadt, der verzweifelt vor Geheimgesellschaften, Mutanten und allen Arten realer und eingebildeter Feinde. Die Spieler sind Troubleshooter, Eliteagenten des Computers. Sie jagen und vernichten die Feinde des Computers. Ein jeder von ihnen hofft, dass der Computer und die anderen Troubleshooter nicht herausfinden werden, dass





er selbst einer dieser Feinde ist...

Es ist die klassische **Paranoia**-Mission schlechthin, eine epische Geschichte um Troubleshooter, Putzbots und Spam-Mails. Nach dem äußerst explosiven Start in das Abenteuer werden die Troubleshooter zu Spielbällen in einer WEA&BK-Liveshow und müssen sich mit äußerst aggressiven Werbeangeboten herumschlagen. Und was hat das Ganze mit den durchgedrehten Putzbots zu tun, die plötzlich die Leute regelrecht zu Tode säubern?

Mr. Bubbles ist ein erstes Abenteuer für die Neuauflage von **Paranoia**.

Quelle: Mantikore Verlag

Pathfinder

Osirion ist ein uraltes und geheimnisvolles Land, das von trügerischem Wüstensand bedeckt ist und von einem Pharaos beherrscht wird, der selbst den Elementen seinen Willen aufzwingen kann. Verwitterte Pyramiden erheben sich neben verschütteten Tempeln. Mumien, Flüche und schlimmere Schrecken schützen die prachtvollen Gräber längst verstorbener Gottkönige vor Räubern aller Art. Und jetzt, da der Rubinprinz einige der berühmtesten und gefährlichsten Orte des Landes für Forscher geöffnet hat, strömen Abenteurer und Gelehrte aus aller Welt nach Osirion, um ein Vermögen zu machen oder bei dem Versuch zu sterben.

Der Quellenband **Osirion: Das Land der Pharaonen** kann einzeln oder als Ergänzungsband für ägyptisch angehauchte Abenteuer verwendet werden.

Das **Mwangi-Becken** ist eine Region unendlicher Möglichkeiten. Gierige Kolonialmächte plündern das Land an den tropischen Küsten, während Mystiker und Löwenreiter die abgelegenen Dschungel und Savannen bewohnen. Unter den Wipfeln des dampfenden Dschungels beschützen die Ruinen antiker Riesenvölker einsame Stämme, blutrünstige Räuber und kreischende

Horden dämonenverehrender Affen. Orte uralter Magie sind von der Außenwelt beinahe vergessen, und ein steter Strom mutiger Abenteurer reist in die unerforschte Wildnis, um die legendären Quellen ewiger Jugend und Städte aus Gold zu finden. Viele davon kehren nie zurück. Denn der Dschungel lebt, er atmet, und er ist unersättlich...

Der **Almanach zum Mwangi-Becken** ist der Quellenband für jede Dschungelkampagne. Unter anderem enthält er neue Regeln für Dschungelabenteuer, um Gefahren wie Krankheiten, Pilze, giftige Pflanzen, Insektenschwärme, Treibsand und anderes zu behandeln.

An den entfernten Küsten eines unerforschten tropischen Kontinents streben mutige Kolonisten danach, mit ihrer von Teufeln geplagten Vergangenheit zu brechen und für sich selbst ein neues Leben in einem Land des Überflusses zu schaffen.

Aber auf der Flucht vor der Tyrannei haben die Kolonisten dem Land ihre eigene aufgezwungen. Die Eingeborenen empfangen die imperialistischen Siedler sowohl mit offenen Armen als auch mit kampfbereiten Speeren. Dies ist Sargava – eine Nation am Rande der Katastrophe, an allen Seiten umgeben von Piraten, feindlichen Eingeborenen und undurchdringlichem Dschungel voller heulender Bestien und uralter Ruinen. Durch seine Häfen fließen antike Schätze jenseits jeder Vorstellungskraft, die der Wildnis mit dem Blut und Schweiß waghalsiger Forscher abgerungen wurden. Aber können die Kolonisten das empfindliche Gleichgewicht halten oder werden Gier und ihre eigenen Teufelspakte sie zurück in die See treiben?

Das Pathfinder-Handbuch **Am Rande des Imperiums** enthält einen kompletten Überblick über die Kolonie von Sargava, von seinem durch Piraten unterstützten Bruch mit Cheliaz zu den unterschiedlichen eingeborenen Menschen, tropischen Gefahren und waghalsigen Abenteuergesellschaften, die das tägliche Leben beeinflussen.

Ein tödlicher Sturm lässt die Passagiere und Crewmitglieder der Jenivere auf der berüchtigten Schmugglerinsel stranden, einem Eiland vor der Küste des Dschungelreichs Sargava. Soll es auch nur ein kleines bisschen Hoffnung geben, dem schrecklichen Piratenfriedhof zu entkommen, so müssen sich die Überlebenden zusammen raufen, um den fremdartigen Bestien und legendären Gefahren der Insel ein Schnippchen zu schlagen. Doch können die Charaktere



www.tadwilliams.de

Das erste große Epos von Tad Williams wieder komplett lieferbar!



Die geheimnisvolle Welt Osten Ards

Tad Williams: **Das Geheimnis der Großen Schwerter**

Aus dem Amerikanischen von Verena C. Harksen
Alle Bände geb. mit Schutzumschlag, Lesebändchen,
je € 24,95 (D)

Band 1: Der Drachenbeinethron, 976 Seiten

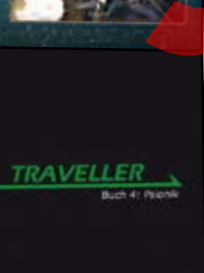
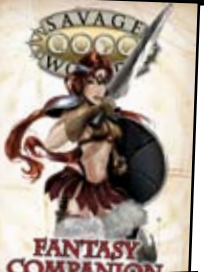
Band 2: Der Abschiedsstein, 891 Seiten

Band 3: Die Nornenkönigin, 863 Seiten

Band 4: Der Engelsturm, 890 Seiten

»Das Geheimnis der Großen Schwerter« erzählt eine fantastische Geschichte aus einer fiktiven Welt namens Osten Ard. Für die Liebhaber großer Fantasy Epen und die Fans von »Der Herr der Ringe«.





die streitsüchtigen Schiffbrüchigen vereinen, besonders da einige von ihnen ihre eigenen mysteriösen Ziele zu verfolgen scheinen? Und liegen auf der Schmugglerinsel Geheimnisse verborgen, die sogar noch tödlicher sind als ihre verzweifelten Bewohner?

Seelen für die Schmugglerinsel eröffnet als erster Band den Pathfinder Abenteuerpfad **Der Schlangenschädel**.

Sargava: die Verlorene Kolonie führt die Charaktere weiter: Mit dem Wissen um den Weg zur versunkenen Stadt Saventh-Yhi im Gepäck erreichen die Abenteurer endlich die Hafenstadt Eleder. Aber neue Rivalen sind auch auf der Spur der legendären Metropole, und der Wettlauf zu der märchenhaft en Ruinenstadt und ihren unvorstellbaren Schätzen geht los.

Mit **Die Stadt der Sieben Speere**, dem dritten Band des sechsteiligen Abenteuerpfades, erreichen sie ihr Ziel, die legendäre versunkene Stadt Saventh-Yhi, auch die **Stadt der Sieben Speere** genannt

Quelle: Ulisses Spiele

Rolemaster

Die Abenteuer rund um Leet wollen einfach kein Ende nehmen und diesmal steht mehr auf dem Spiel als jemals zuvor: Ein namenloser Schrecken sucht Leet und Umland heim. Mysteriöse Geschichten wurzeln anscheinend in uralten Liedern und Geschichten. Können Legenden wahr werden? Ein Kampf gegen die Angst und neue Feinde wird entfesselt. Und diesmal ist der Preis das Leben aller. Wird Leet am Ende brennen?

Das Abenteuer **Das Monster von Leet** aus der Reihe **Abenteuer in Trion** kann für sich alleine oder in Kombination mit anderen Teilen der Serie gespielt werden. Es richtet sich an eine Gruppe, die bereits einige Herausforderungen gemeistert hat, und an erfahrene Spielleiter.

Quelle: 13Mann Verlag

Savage World

Hunderte neue Artefakte, Monster, Rassen, Zaubersprüche und vieles mehr erwarten den Leser zwischen

den Seiten des **Fantasy Kompendiums**. Die Kompendien-Reihe bietet genrespezifisches neues Spielmaterial, mit dem man die Möglichkeiten und den Spielspaß deutlich erweitern kannst. Neben den rein übersetzten Texten, enthält das **Fantasy Kompendium** eine Fülle zusätzlichen Materials.

Quelle: Prometheus Games

Schattenjäger

Es ist an der Zeit, höhere Ziele anzustreben: **Agenten des Throns** begleitet die Akolythen beim Aufstieg in den Reihen der Inquisition. Erfahren Sie, was es heißt, die Rosette eines Inquisitors zu tragen und die entsprechende Autorität auszuüben. Schließen Sie sich der Elite der Inquisitionsgardisten an. Entdecken Sie die Geheimnisse der Technologie, die nur einem Magos zugänglich sind.

Neue Psikräfte sowie höherrangige und bedeutendere Gegner wie größere Dämonen oder fahnenflüchtige imperiale Gouverneure und ein Abenteurer, das die Agenten des Throns in die Hallen der Macht führt, bieten auch dem Spielleiter die Möglichkeit, dem Spiel weitere Ebenen hinzuzufügen.

Tote Sterne ist der Abschluss der epischen Abenteuertrilogie um das Erbe der Freihändlerfamilie Haarlock. Ihre Hinterlassenschaft bedroht alles, wofür die Inquisition im Calixis-Sektor gekämpft hat.

In **Tote Sterne** reisen die Akolythen nun auf die verbotene Eiswelt Mara und in das verfluchte Dämmer, wo sie vor einer verhängnisvollen Entscheidung stehen, die die Zukunft des gesamten Sektors beeinflusst. Es gibt ein Wiedersehen sowohl mit Verbündeten als auch mit Feinden, und das Spiel um das Schicksal Dutzender Welten beginnt.

Quelle: Feder & Schwert

Shadowrun

Nichts in der Sechsten Welt ist machtvoller als die Mega-Corps. Sogar Drachen prügeln sich mit Zähnen und Klauen darum, einen Teil der Macht der Großen Zehn in ihren Besitz zu bekommen. Will

man in den Schatten überleben, dann sollte man sich mit den Konzernen bestens auskennen.

Konzerndossier vermittelt Shadowrunnern aktuelles Wissen über die zehn großen AAA-Unternehmen und beantwortet wichtige Fragen wie: Was passiert derzeit zwischen Amazonien und Aztecknology? Wie wirkt sich Horizons fortschreitende Prominenz auf seine entspannte Leitkultur aus? Und wie oft noch kann Richard Villiers einen neuen Megakonzern aus der Asche eines anderen erschaffen?

Konzerndossier liefert einen detaillierten Einblick in die Machenschaften der Großen Zehn. Es beleuchtet weitere aufstrebende Kräfte in der Wirtschaft von **Shadowrun** und erklärt, wie Konzerne denken und wie Menschen als Arbeitsdrohnen in dieser durchgeplanten Welt funktionieren. Die deutsche Ausgabe enthält zudem ein großes Kapitel über Konzerne in der Allianz Deutscher Länder: über Proteus und DeMeKo, von Ares bis Zenit.

Die neue Lichtaura der Metropole lässt **Berlin** wie einen Stern im Dunkel der ADL erscheinen. Hier zeigt es sich, dass die Konzerne für die Metamenschheit sorgen. Du willst Strom, Nahrung, einen Arbeitsplatz? Dann lass Dich registrieren, begib Dich in die behütenden Arme der neuen Ordnung, und bald schon wirst Du feststellen: Auch Du hast deinen festen Platz in der Gesellschaft.

Lass Dich nicht von der Konzernpropaganda täuschen! Die autonome Szene ist nicht tot. Dort, wo die Kieze sich illegal ans Stromnetz hängen, wo der Troll mit der Schrotflinte im Erdgeschoss Dein bester Freund ist, wo Du mit den falschen Gangfarben erschossen wirst, gilt das Letzte Gesetz! Die Schatten in Berlin sind tief, die sozialen Netze eng – pass also auf, wann Du für wen was erledigst. Sonst gehst Du im Haifischbecken unter.

Das Quellenbuch **Berlin** ist der Führer durch Licht und Schatten des Megaplex mit zwei beschriebenen Stadtvierteln, 16 Locations mit Grundrissen, Bezirksbeschreibungen, Konzerndossier, illegalen Machtgruppen, urbane Mythen und weiteren unerlässlichen Informationen über das große B an

der Spree.

Die Diplomaten haben versagt, die Spannungen sind nur schlimmer geworden: An der Grenze zwischen Atzlan und Amazonien bricht der Krieg aus. Das angekündigte Quellenbuch **Fronteinsatz** lässt **Shadowrun**-Spieler in die Welt von Söldnern, Spionage und offenen Kämpfen starten.

Quelle: Pegasus Spiele

Traveller

Die Kräfte des Geistes eröffnen Spielern gewaltige Möglichkeiten, bergen aber auch ebenso große Risiken. **Traveller: Psionik** gibt einen detaillierten Einblick in die Psi-Kräfte und bietet ausführliche Optionen für eine Karriere als Psioniker: angefangen bei Testverfahren, mit denen festgestellt werden kann, ob psionische Fähigkeiten vorhanden sind, über das Erlernen von psionischen Fähigkeiten, neuen Talenten und Kräften sowie der Ausstattung mit neuer Ausrüstung, bis hin zu Regeln, wie Psioniker sogar mit Raumschiffen zu einer Einheit verschmelzen können.

Traveller: Psionik bietet einen Leitfaden für Reisen durch Zeit und über Dimensionen hinweg und eröffnet neue Karrierechancen, um als Agent für psionische Organisationen zu arbeiten – und es wird erklärt, wie die Psionik selbst dazu benutzt werden kann, das Gefüge der Zeit und alternative Realitäten zu manipulieren. Mit Mystikern und psionischen Flüchtlingen werden noch weitere Karrieren ins Spiel gebracht, zusammen mit einigen Optionen, die jede Karriere als Psioniker ergänzen können.

Nach der vollständigen Aufrüstung des Raumschiffs ist es an der Zeit, auch den Charakter auf einen entsprechenden Stand zu bringen. **Der Ausrüstungskatalog** beinhaltet unzählige einzigartige Gegenstände, ohne die kein Traveller, der etwas auf sich hält, herumlaufen sollte. Ob Sie nach einem neuen Satz Reifen, einer durchschlagskräftigeren Waffe oder einer hoch entwickelten Abhörtechnik für die exklusive Abendgarderobe suchen – in diesem Buch finden Sie alles.

Quelle: 13Mann Verlag

Neue Burgherren braucht das Land!

Der sicherste Weg zu Ruhm und
Ehre führt über die Premium Edition!

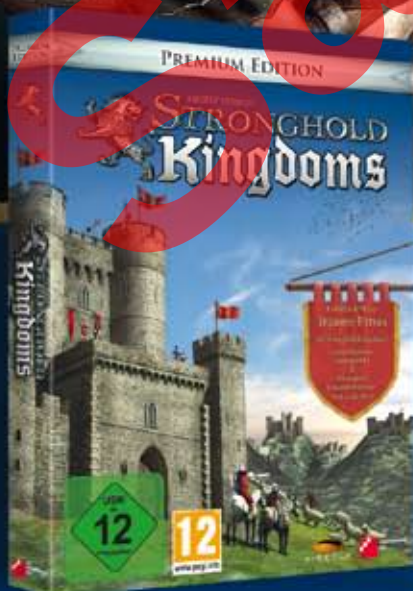


Mit wertvollen
Ingame-Extras:

- Zahlreiche Kartenpakete →
- Charakter-Designer →
- Kartenpunkte zum selber Auswählen →
- Zusätzliche Forschungspunkte →
- Exklusive Karten →
- Gutscheine für Premium-Wochen →
- 10% Online-Rabatt lebenslang →

→ Stronghold 1
&
Stronghold Crusader Extreme

Weitere Infos auf:
www.strongholdkingdoms.de/premium



www.strongholdkingdoms.de/premium

FIREFLY STUDIOS'
**STRONGHOLD
Kingdoms**

© 2010 FIREFLY STUDIOS LIMITED. Alle Rechte vorbehalten. Stronghold Kingdoms und FIREFLY STUDIOS LIMITED sind Marken oder eingetragene Marken von FIREFLY HOLDINGS LIMITED. Publishing und Vertrieb: dtp entertainment AG, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

