

Spielmaterial

- 22 Arkham Horror:**
Szenarian Massaker 2.3
Erweiterung. Ein neues Szenario für das Cthulhu Brettspiel.
- 26 Warhammer Invasion:**
Die umkämpfte Stadt
Spieltaktik. Themendecks für Imperium gegen Slayerzwerg.
- 30 Heredium: Riddick**
Szenario. Ein Abenteuer im Australien nach dem Mondfall!
- 34 Freihändler:**
Die Bergung der Gorgias
Kampagne. Der erste Akt der Scherbenleere-Kampagne.
- 40 Shadowrun: Stuffer Shock**
Abenteuer. Hoher Besuch hat sich angesagt, Lofwyr!
- 46 Engel: Die Gassen von Aachen**
Kampagne. Die nächste Episode für unsere Engel Chronik.
- 50 Degeneration: Durchstoß**
- 52 Rollenspiel universal: Megara**
Setting. Ein packender SciFi-Hintergrund um die Entdeckung eines seltsamen Artefakts.
- 56 Traveller: Der Fahrer**
Erweiterung. Ein neuer Karrierepfad für Traveller.
- 60 Monster Almanach:**
Die weiße Dame

Beiträge

- 16 Im Fokus: Welten des Schreckens**
- 17 Das Schwarze Auge: Der Film**
- 18 Interview: Christoph Hardebusch**
- 62 Rollenspiel Tipps: Das Flüstern zwischen den Zweigen**

Rubriken

- 3 Editorial/Impressum**
- 4 Kolumne: Wortgemetzel**
- 4 Comic: Unspeakable Vault of Doom**
- 6 Neuheiten Rollenspiele**
- 10 Veranstaltungen**
- 12 Neuheiten Bücher & Comics**
- 12 Kinostarts**
- 20 Neuheiten Videospiele**
- 64 Tests + Kritiken**
- 81 Marktplatz**
- 82 Vorschau**

34 **Freihändler: Die Bergung der Gorgias**
Teil 1 der Scherbenleere-Kampagne



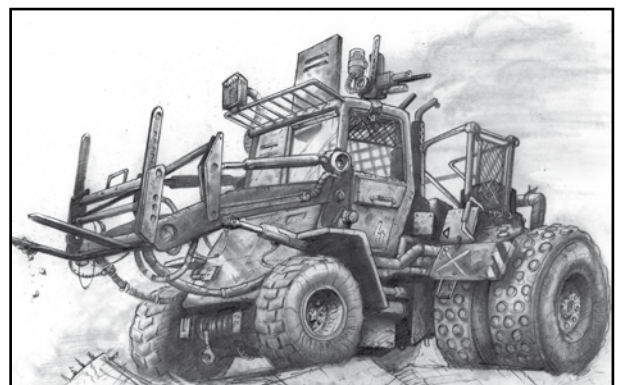
26 **Warhammer Invasion: Die umkämpfte Stadt**
Taktiken und Tuning-Empfehlungen für das Living Card Game



30 **Heredium: Riddick**
Begeben Sie sich auf das heiße Pflaster der Welt Herediums!



46 **Engel: Die Gassen von Aachen**
Eine Kampagne für Engel aus dem Blickwinkel der Menschen.



50 **Degeneration: Durchstoß**
Ausgetrickt & festgesetzt, können sich die Charaktere befreien?

Neuheiten

Rollenspiele

Arborea

Abends, wenn die Arbeit auf den Feldern und in den Ställen getan ist, sammeln sich die Bewohner des Dörfleins Leet in der Schänke und hören dem wandernden Geschichtenerzähler zu. Sie hören von düsteren Schrecken, die nachts im Wald umgehen, lauschen den Sagen ferner, alter Reiche, folgen gebannt den Nachrichten von fernen Kriegen, verlorenen Schätzen, verborgenen Drachen – und den Taten der Helden, die all diese Abenteuer erleben. Und doch: Am Ende wagen es nur wenige, dem Erzähler auf seiner Wanderung zu folgen...

Arborea ist ein Fantasyrollenspiel. Die Helden der Spieler beginnen das Spiel als unerfahrene Abenteurer im Dörflein Leet. Doch von hier führt sie der Weg zu immer neuen und fernen Abenteuern, und jede Herausforderung macht die Helden reicher an Erfahrung, stärker im Kampf, geschickter und auch weiser.

Im Set enthalten ist alles, was zum Spielen benötigt wird: Eine umfangreiche Einführung ins Spiel für die Spieler, ein eigenes Buch nur für den Spielleiter, Regeln, ein Abenteuer für einen Spieler allein, ein Gruppenabenteuer plus drei weitere Abenteueransätze und eine große Karte der Welt.

Quelle: 13Mann Verlag

Arcane Codex

Klagende Schreie hallen von der dunklen Kriegskogge an die Flus-sufer Vargoths. Auf der Grammaid wird ein Ketzergeläutert. Eine brennende Schneise der Zerstörung zieht sich durch die Städte Vargothias und die Seelen der Menschen. Doch ohne den Orden des Ketzerrhammers und seine Richter wäre das Reich längst den Ränkespielen khor-

sischer Magier und den Flüchen gottloser Hexenmeister zum Opfer gefallen. Wo immer ein Stahlfürst scheinbar unantastbar herrscht, fällt der Schatten eines Ketzerrichters auf seinen Thron.

Das erste Gildenheft **Ketzerrhammer** ist eine Erweiterung für das **Arcane Codex** Dark Fantasy Rollenspiel. Mit der neuen Kampfschule Ketzerrichter machen sich Inquisitoren auf die Jagd nach arkanen Magiern, Dämonen und Untoten, bewachen die mächtigsten Herrscher und werden schließlich selbst zur bestimmenden Kraft hinter dem Thron.

Quelle: Nacker Stahl

Cthulhu

An der Küste von Massachusetts, nur wenige Kilometer südlich vom verfluchten Arkham, liegt Kingsport. Das malerisch in einer Küstensenke gelegene Städtchen ist die Heimat von Fischern und Seeleuten, von Künstlern – und Träumern. Zieht dichter Nebel vom dunklen Meer durch das Gewirr enger und verwinkelter Gassen, so bemerken sensible Naturen, dass in Kingsport irgendetwas anders ist: An diesem Ort, an dem die Grenze zwischen unserer Realität und der Welt der Träume nur flüchtig ist, bringt der Nebel den einen glänzende Wunderbilder, anderen jedoch Schwärze, Wahnsinn und Tod.

Kingsport: Alpträume im Nebel ist der fünfte Band der **Lovecraft-Country**-Reihe. Mit dem Abenteuer- und Quellenband wird Spielern des Horror-Rollenspiels Cthulhu ein weiterer Ort des verstörenden Universums des Mythenschöpfers Howard Phillips Lovecraft erschlossen. Im Quellenteil des Bandes werden rund 100 Orte der Küstenstadt im Nebel, von der Polizeistation bis zu dem merkwürdig hochgelegenen Haus im Nebel,

detailliert beschrieben.

In dem Abenteuerband des Bandes sind insgesamt 7 Abenteuer versammelt, 5 erstmals in deutscher Übersetzung erscheinende Abenteuer und zwei von deutschen Autoren für den **Kingsport**-Band neu ersonnene Alpträume.

Auch in der Gegenwart wissen nur wenige um das wahre Wesen der Welt, um die düsteren Geheimnisse hinter der Fassade der vermeintlichen Realität. Die Großen Alten und ihre Anhänger sind unter uns. Ihre Kulte durchsetzen unsere Gesellschaft, korrupte Regierungen verfolgen kaum erahnbare Ziele, und Verbrecherkartelle beeinflussen in vielen Ländern das Tagesgeschehen. Mord, Terror und Tod sind nie besonders weit.

In der Neuauflage von **Cthulhu Now** erleben die Spieler den Schrecken des **Cthulhu**-Rollenspiels in der Gegenwart. In die Alltäglichkeit des Daseins bricht für sie unvermittelt das kosmische Grauen herein, wenn sie erkennen, dass der **Cthulhu**-Mythos seit Anbeginn der Zeit das Leben auf diesem Planeten diktiert hat und das vermeintlich sichere Dasein nur ein sehr Flüchtliges ist. Für die vorliegende Zweite Edition wurde das gesamte Buch überarbeitet und mit zusätzlichen Texten versehen. Außerdem wurden die zwei ganz neuen Abenteuer »Serum 17« und »Azathoth Algorithmus« aufgenommen.

Das **Cthulhu Spieler-Handbuch** hingegen geht bereits in die 3. Edition und enthält alle Regeln und Informationen, die man benötigt, um als Spieler auf die Jagd nach dem kosmischen Grauen von fernen Sternen zu gehen und unglaubliche, gruselige und packende Horror-Abenteuer zu erleben.

Quelle: Pegasus Spiele

Das Schwarze Auge

Die Schattenlande: Mal ängstlich gewispert, mal zornentbrannt deklariert, steht dieser Name für die Regionen, in denen der Kampf gegen die Erben des Dämonenmeisters noch andauert. Doch diese Erben sind zerstritten, ihre Herrschaft von ihresgleichen geneidet und von den Streitern des Lichts beständiger Bedrohung ausgesetzt. Schon dehnen sich die zwölfgöttertreuen Lande im ehemaligen Tobrien, in Warunk und Beilunk bis ins Herz der Finsternis aus, und es scheint nur eine Frage der Zeit, bis die Dämonenanbieter gestürzt, die Menschen befreit werden und sich Helden ewigen Ruhm bei der Niederringung der Heptarchen erwerben können.

Die Schattenlande präsentiert dem Leser die Regionen im Osten Aventuriens, die immer noch unter der Kontrolle von Borbarads Erben stehen oder als Preis zahlreicher Kriegsherren umkämpft sind: Transsilien, die Warunkei sowie die Fürstkomturei Maraskan und Tobimorien.

Darüber hinaus findet sich auch Material zu jenen Bastionen, die den dunklen Herrschern die Stirn bieten: die Sonnenmark Beilunk, der von der Rondra-Kirche gehaltene Brückenkopf Warunk und das maraskanische Shikanydad.

Mächtige Zauberei, große Geheimnisse und unvorstellbare Relikte der Vergangenheit – all dies verbindet der Aventurier mit dem Begriff Magierakademie. Über ganz Aventurien verstreut liegen diese Stätten der Ausbildung arkan begabter Zöglinge, die Stoff für Legenden und Geschichten sind. Aber was geht wirklich hinter den Mauern der Magierakademien vor?

Horte magischen Wissens ist der zweite Band, in dem die aven-

DAS GROSSE MITTELALTER-ROLLENSPIEL

Mount & Blade

Fire and Sword

JETZT AUCH MIT
FEUERWAFFEN WIE PISTOLEN,
MUSKETEN UND VIELEN MEHR!

DER OFFIZIELLE NACHFOLGER
DES ERFOLGREICHEN
MOUNT & BLADE WARFAND!

Erhältlich in der Standard-Box und erstmals als streng limitierte Collector's Edition:

Individuell nummeriertes Zertifikat plus Danksagung, offizieller Film „Mit Feuer und Schwert“, das original Spiel „Mount & Blade Classic“ für dich oder einen Freund, hochwertiges Hardcover-Artbook, spezieller doppelseitiger Posterdruck (Hoch- und Querformat), extragroße Landkarte und epischer M&B-Soundtrack mit über 20 Songs

PC DVD

AB 6. MAI IM HANDEL

paradox
INTERACTIVE

turischen Magierakademien im Detail vorgestellt werden. Der Band enthält die ausführliche Beschreibungen von 15 Lehranstalten. Jede Beschreibung wird um Bodenpläne und weitere Karten ergänzt. Die Spielhilfe enthält Informationen zu den aventurischen Magierakademien für Spieler und Spielleiter.

In der Tradition von **Verwunschen und Verzaubert** und **Märchenwälder, Zauberflüsse** präsentiert die Abenteuersammlung **Feenstaub und Fabelwesen** eine Sammlung von vier DSA-Gruppenabenteuern, die alle mehr oder weniger das Wirken von Feenwesen und die daraus erwachsenen Sagen, Legenden und Märchen zum Thema haben. Oft ist in diesen mehr als nur ein Körnchen Wahrheit enthalten – aber Vorsicht ist geboten, denn gerade im Umfeld von Feenwesen ist oft nichts so, wie es scheint.

Quelle: *Ullrich Spiele*

Dungeon Slayers

Betrete eine Welt der Abenteuer: Noch nie war der Einstieg in die faszinierende Welt der Rollenspiele so einfach, verspricht die **Dungeon Slayers** Basisbox. Im **Dungeonslayers**-Rollenspiel schlüpfen die Spieler in die Rollen von Abenteurern, die gegen fürchterliche Monster kämpfen, in verwunschenen Wäldern alte Ruinen erforschen und das Böse bezwingen. Neben dem kompletten **Dungeonslayers**-Rollenspiel enthält sie den speziell für Rollenspielerneulinge entwickelte »Einstieg ins Abenteuer«.

Diese Basisbox enthält das vollständige **Dungeonslayers**-Regelwerk in der überarbeiteten 2. Auflage, um eigene Charaktere und Abenteuer zu entwerfen, und das Spielleiterheft inklusive dem spielbereiten Abenteuer »Die Höhle der Schatten«.

Quelle: *Ullrich Verlag*

Frostzone

Storkov-Sektor in der Todeszone: Nanitenstürme zerreißen den Nachthimmel, schleudern Brocken aus Schrott und zersetztem Stahlbe-

ton in den tosenden Schneesturm. In diesem Maelstrom des Chaos kämpfen Monstern und Nomadenstämme ums Überleben. Aasfresser-Sklavenjäger und Fleischschmelzer-Mutanten teilen sich die Herrschaft über die letzten Überreste der alten Zivilisation, machen Jagd auf die verbleibenden Primal-Stämme und alles, was sich in ihr Revier wagt.

Das Szenario **Moloch** ist eine Erweiterung für das **Frostzone** Cyberpunk Rollenspiel. In dem Abenteuerzenario »Hinein zur Stadt der Trauer« machen sich die Charaktere auf eine Rettungsmission in die Todeszone auf, bei der sie auf Mutanten, Sklavenjäger und Primals treffen.

Mit der neuen Spezialisierung »Aasfresser« eröffnen sich dir die Kampf- und Überlebensstrategien der im Müll der Zivilisationen lebenden Nomaden.

Quelle: *Nackter Stahl*

Hollow Earth Expedition

Am kältesten und einsamsten Ort der Erde ist Überleben nur eine vage Hoffnung, keine Garantie. Admiral Byrd und sein Team aus Wissenschaftlern sind in den Weiten aus Schnee und Eis der Antarktis verloren gegangen. Tot und Terror überschatten jeden Schritt des Weges – und alle Wege führen zu einer uralten Atlantischen Stadt, in der ein schreckliches Geheimnis tief im Eis vergraben liegt.

Die **Stadt des eisigen Schreckens** kann in jeder **Hollow Earth Expedition** Kampagne verwendet werden oder als längeres Einzelabenteuer dienen. Außerdem sind neue Regeln für Schockzustände und Horror enthalten, die jeden kampferprobten Veteranen um seine geistige Gesundheit bangen lassen werden.

Quelle: *Ullrich Verlag*

Justifiers

Als genetisch modifizierte Tier-Mensch-Hybriden sind die Justifiers bestens darauf vorbereitet, für ihren Konzern fremde Planeten in Besitz zu nehmen. Der Planet Holz-11 erweist sich dabei allerdings um einiges härter als gedacht. Von unkontrollierten Robotern über seltsame Psioniker und schreckliche Seuchen bis hin zu einem überaus böartigen Mond haben die Justifiers alle Hände voll zu tun, um die Mysterien von Holz-11 nicht nur zu ergründen, sondern auch zu überleben. Mit **Mystery** für Justifiers können die Spieler die Erforschung und Inbesitznahme des Planeten Holz-11 fortsetzen und abschließen.

Quelle: *Ullrich Spiele*

Operation: Fallen Reich

13Mann lizenziert **Operation: Fallen Reich**, ein schwedisches Rollenspiel. Die deutsche Version soll noch in diesem Jahr erscheinen, und es wird spezielle und neue Aspekte im Spiel für die deutschen Spielerinnen und Spieler geben.

Fallen Reich hat auf den ersten Blick kurze Regeln, ist aber dabei auch ein Brettspiel. Die Charaktergenerierung wird ebenfalls spielerisch gelöst – in Form dieses Brettspiels. So erwürfelt und entscheidet man den Hintergrund, die Fertigkeiten und die Geschichte des Charakters. Direkt nach der Charaktererschaffung, taucht man schnell in eine bekannte und doch unbekannte Welt. Die Spielercharaktere sind Teil einer Geheimoperation zur Zeit des dritten Reiches und bekämpfen Okkultes. Die Top-Secret Aufträge führen uns über den gesamten Globus.

Quelle: *13Mann Verlag*

Myranor

Mitten in der Hauptstadt Era'Sumus, der Wiege der Menschheit, werden die Helden in eine beispiellose Katastrophe verwickelt: Zombies und Mutanten können sich im Hafen

der Stadt befreien und greifen jeden Lebenden an. Und viele von diesen werden ebenfalls zu Untoten. Eine Epidemie droht. Doch die Regierung der Insel, das hohe Haus Icemna greift zu harten Maßnahmen, um die Seuche einzudämmen. So sind die Helden gemeinsam mit hundert anderer in der Stadt eingesperrt, in dessen Gassen Untote und Elitesoldaten wüten, während andere verzweifelt versuchen in dem Chaos zu überleben.

Knochenblei und Schwarzes Blut

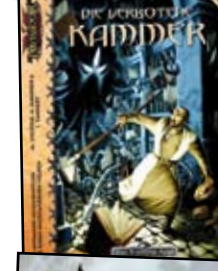
Blut ist eine Hommage an ein äußerst blutiges Genre: dem Zombiefilm. Deshalb sollte dieses Abenteuer nur mit wirklich erfahrenen Helden angegangen werden, während die Spieler ein gewisses Maß an Humor und einen starken Magen aufweisen sollte. Denn es heißt gefressen werden – oder hart und kompromisslos durchzugreifen.

Nirgendwo in der Welt haben Magie und ihre Erforschung einen höheren Stellenwert, als in Xarxaron. In dem Land, das unter der Kontrolle der Magierfürsten des Optimatenhauses Tharamnos steht, ist Wissen das kostbarste Gut. Es verschafft den Herrschern von Xarxaron einen winzigen Vorteil im Kampf gegen die gesichtslosen Horden aus dem benachbarten Draydalán. Doch auch innerhalb des altherwürdigen Hauses Tharamnos kann die Suche nach uralten Geheimnissen zu blutigen Konflikten führen.

Die Verbotene Kammer

Das Soloabenteuer, das vor allem auf Rätsel und weise Entscheidungen setzt. Würfel werden – je nachdem, wie man vorgehen will – eventuell nur an wenigen Stellen benötigen. Dieser Band enthält außerdem eine detaillierte Anleitung, wie **Die Verbotene Kammer** als Gruppenabenteuer verwendet werden kann.

Quelle: *Ullrich Verlag*



Pathfinder

Das Spiel auf die nächste Ebene zu bringen und eine neue und unbekannte Tiefe des Rollenspiels zu entdecken, das ist das Ziel der **Pathfinder Expertenregeln**. Mit ihnen sollen die Spieler ihren bestehenden Charakteren neue Kräfte mit erweiterten Regeln für alle 11 Klassen und alle 7 Völker des **Pathfinder Regelwerkes** verleihen oder einen völlig neuen Charakter mit einer der sechs neuen, auf 20 Stufen ausgerichteten Klassen erschaffen. Egal, ob man als ge-

heimnisvoller Paktmagier seine eigenen monströsen Helfer erschafft, mit einem grimmigen Alchemisten für explosiven Ärger sorgt oder einfach einem alten Schurken neue Tricks beibringt, dieses Buch enthält alles, um die Helden noch heldenhafter zu gestalten.

Die **Pathfinder Expertenregeln** enthalten sechs neue Kassen (der monsterjagende Inquisitor, der explosive Alchemist, der edle Ritter, der von Prophezeiungen geplagte Mystiker, der monsterbeschwörende Paktmagier und die Flüche webende Hexe), über einhundert neue Talente und Kampffähigkeiten für Charaktere aller Klassen, alternative Klassenfertigkeiten, Regeluntersysteme und thematische Archetypen für alle 11 Grundklassen (z.B. den Antipaladin, den Mönch der Hungerigen Geister und den Stadtwolf), hunderte neuer Zauber und magischer Gegenstände und eine Fülle phantastischer Ausrüstungsgegenstände, sowie neue Prestigeklassen wie den Mutierten und der Kriegsherold.

In der Tiefe ist eine andere Welt verborgen – eine Welt, die unter den Fundamenten der Städte der Sterblichen ruht, unter den Wurzeln uralter Wälder träumt und Ränke an verborgenen Orten schmiedet, die so tief unten liegen, wie die Berge hoch sind. Die endlosen Höhlen haben viele Namen: Kalte Hölle, Ewiges Dunkel, die Jagdgründe – doch ihre Bewohner kennen sie als die Finsterlande.

Der **Almanach der Ewigen Nacht** widmet sich der Erforschung dieses

ebenso geheimnisvollen wie tödlichen Reiches von Höhlen und Rätseln, und fördert die zahlreichen Gefahren der Tiefe und ihre fremdartigen und verschlagenen Bewohner zu Tage.

Quelle: Ulisses Spiele

Shadowrun

Die Diplomaten haben versagt, die Konflikte eskalieren. Keine Seite geht einen Schritt zurück – es bleibt nichts als Gewalt: An den Grenzen zwischen Aztlan und Amazonien ist Krieg ausgebrochen. Die Straßen von Bogotá sind umkämpft, Söldner werden angeheuert und sterben, in dunklen Räumen wird Blut geopfert, um Magiern auf dem Schlachtfeld neue Kraft zu geben. Und nun werden auch Runner eingesetzt...

Fronteinsatz wirft die Spieler in offene Gefechte. Es herrscht Krieg – von Sabotage hinter feindlichen Linien über Aufklärungsmissionen bis hin zu Operationen kleiner Militäreinheiten. Hauptschauplatz ist Bogotá, aber auch andere Kriegsgebiete werden kurz beleuchtet. Dieses Buch bietet nötige Hintergrundinformationen, Ausrüstung und neue Regeln, die sicher durch die Kämpfe führen sollen – inklusive eines vollfarbigen Ares-Ausrüstungskatalogs und eines deutschen Zusatzes zu Bundeswehr, MET 2000 und ARGUS.

Es herrscht Krieg in den Straßen – doch nicht um Geld oder Macht, sondern um Punkte. Die Stadtkrieg-Saison hat wieder begonnen, die DeMeKo flutet die Medien mit Werbung für die Mannschaften, und die Fans machen sich auf einen heißen Sommer gefasst. In den Straßen und auf den Plätzen der geräumten Wohngebiete laufen die Stars der Chromlegion Bremen, der Nanniten Nürnberg und der Berliner Cybears auf, um den Zuschauern ein Spektakel besonderer Art zu bieten – im blutigen Kampf um zwei Bälle und zwei Torzonen. Wen jucken da noch der jüngste Vereinsskandal oder die vertriebenen Bewohner der Spielareals?

Blut und Spiele ist ein Abenteuerband für **Shadowrun 4**, der sich mit Stadtkrieg befasst - einer der brutalsten Sportarten der Sechsten Welt. In vier Abenteuern wird das Thema lose aufgenommen. In einem Zusatzkapitel wird der Sport genauer beleuchtet, die Liga in der Allianz Deutscher Länder beschrieben, hinter die Kulissen der Vereinsstrukturen geschaut.

Quelle: Pegasus Spiele

Der skurrile Klassiker mit dem neu entdeckten Abschlussband des Gormenghast-Epos



Mervyn Peake, Maeve Gilmore
Titus erwacht, Gormenghast 4
Aus dem Englischen von Alexander Pechmann
218 Seiten, €17,95 (D)

Erstmals
ver-
öffentlicht



Mervyn Peake
Der letzte Lord Groan, Gormenghast 3
Aus dem Englischen von Annette Charpentier
324 Seiten, €19,95 (D)

Schloss Gormenghast beherbergt das alte Geschlecht der Grafen von Groan. Hinter den Mauern geht die Zeit ihren eigenen Gang. Begleitet von rätselhaften Zeremonien pflegen die Schlossbewohner ihre Gewohnheiten. Im dritten Band verlässt Titus das Schloss, um die Welt kennen zu lernen. In Band 4 wird die Geschichte um den 77. Lord Groan zu einem wundervollen Ende geführt. Band 1 und 2 sind bereits erschienen.

Veranstaltungen

SparrenCon 13



Fotos von Andreas Martens

Nachdem die Renovierung abgeschlossen ist, kommt der **SparrenCon** in Bielefeld wieder zurück zu seinem alten Veranstaltungsort.

Um die Rückkehr ins frisch renovierte LUNA zu feiern, wird die **SparrenCon 13** dieses Jahr über drei Tage gehen. Von Samstag, den 1. Oktober bis Montag, den 3. Oktober kommen Fans von Pen&Paper- und Live-Rollenspielen, Tabletop, **Munchkin**, Gesellschafts- und Sammelkartenspielen voll auf ihre Kosten!

Auch in diesem Jahr gibt es ein multiparalleles Abenteuer für alle Freunde Aventuriens, zusätzlich werden Triple- und Doublegames für **DSA** und **Shadowrun** angeboten. Ein **Warmaschine**-Turnier, ein Live-Rollenspiel im »Dunkle Zeiten«-Setting, ein Krimi-Live-Event, Charakterzeichnungen von Profis und verschiedene RPG-Systeme (**StarWars D6**, **Chtulhu** etc.) runden das Programm ab.

Die Con-Küche bietet drei Tage lang selbst gemachtes Essen, Snacks

und Getränke für faire Preise. Die **SparrenCon**-Tasse mit der Kaffee- und Teeplatrate wird auch dieses Jahr nicht fehlen. Natürlich wird es auch nach dem Umbau die Möglichkeit geben, für den Schlafsack eine ruhige Ecke zu finden.

Mehr Infos gibt es auf www.sparrencon.de oder auf der **Mephisto**-Homepage.

Quelle: SparrenCon



Sparren Con



Fakten

Wann & Wo

SparrenCon im LUNA Sennestadt Lindemannplatz 1, 33689 Bielefeld
Samstag, 1. Oktober 2011, 12 Uhr bis Montag, 3. Oktober 2011, 15 Uhr

Internet

www.sparrencon.de

Tickets

Ein Tag: 3,00 Euro
Zwei Tage: 5,00 Euro
Drei Tage: 8,00 Euro
Gewandete zahlen nur für einen Tag, und Spielleiter/-innen erhalten einen Essensgutschein.

RPC 2011



Am 7. und 8. Mai öffnet sich für Tausende begeisterte Besucher wieder die Kölner Messe-Tore zur **RPC**. So viele Aussteller wie noch nie zeigten dort ihr breites Angebot! Während in Workshops alles vom Charakterdesign über Filmschwerpunkte bis zum Storytelling dabei war, organisierte Werkzeugs eine spannende Lesungsreihe mit Autoren wie Markus Heitz und Bernd Perplies.

Wer keine Lust hatte, sich passiv berieseln zu lassen, der konnte sich aktiv in Dutzenden Spielrunden ausleben. Besonders spannend war es, die zahlreichen Neuheiten, wie

das **Fantasy Kompendium** zu **Savage Worlds**, oder gleich ganz neue Systeme wie **Aborea** zu testen. Beim **RPC-Run** streiften von der neugierigen Vorschülerin bis zum in Ehren ergrauten Rollenspielveteranen allerlei Leute über die Messe und fanden schließlich auch unseren Stand, denn bei uns gab es neben Redakteuren zum Anfassern auch einen Punkt auf dem Weg zum Sieg.

Uns hat die **RPC** auf jeden Fall wieder Spaß gebracht. Wir freuen uns auf die nächste **RPC**, dann am 14. und 15. April 2012 an altbekanntem Ort.

SZ



Foto von Luisa Preißler

NordCon 2011

Vom 3. bis 5. Juni gab es in Hamburg einen besonderen Anlass zum Feiern: Zum mittlerweile 15. Mal fand der **NordCon** statt, der größte nicht-kommerzielle Fantasy-Spiele-Con in Deutschland.

Auf der über 8.000 Quadratmeter großen Indoor- und fast 10.000 Quadratmeter großen Outdoorfläche konnten die Freunde der fantastischen Literatur und des Rollenspiels von Freitag an ab 20 Uhr 48 Stunden ohne Unterbrechung jede Menge Spaß und Action erleben.

Die Rollenspielgötter meinten es dabei besonders gut mit den rund 6.000 **NordCon**-Tagesbesuchern: Bei strahlendem Sonnenschein und sommerlichen Temperaturen fanden auf dem Schulgelände beim Pachthof im Hamburger Stadtteil Horn etwa 200 Spielrunden mit 60 verschiedenen Systemen statt.

Die ersten Besucher strömten bereits Freitagabend auf das Schulgelände und konnten den ersten Programmpunkt live miterleben: Lars Schilling eröffnete mit seinem Vortrag »Fantasielose

NordCon 2011

Fantasy« die **NordCon**-Workshops. Tags darauf ging es spannend weiter, denn LARP-Schlachten auf der *Schlachtenwiese* oder ein Waffentest nach Wunsch auf dem *Waffentest-Gelände* boten durchgehend bis Sonntagabend die Möglichkeit, die neuesten HK Waffen, Bögen und Armbrüste auszuprobieren. Einige Gewandete nutzten orktypisch die gute Gelegenheit, sich mit Ritterlichen zu kloppen, und so gab es auch für Nicht-LARPer ein paar schöne Schlachten zu sehen. Spannend war auch die Nerf-Gun-Action: Menschen gegen Zombies – unsere Redakteure überlebten nur knapp.

Eine Premiere feierte darüber hinaus das **Paranoia**-Rollenspiel, das bei Mantikore neu aufgelegt und auf der **NordCon** beim SCRATCH-Verlag präsentiert wurde. Ebenfalls als Aussteller dabei war Daedalic Entertainment. Nachdem bereits im vergangenen Jahr **Satinavs Ketten** als neues DSA-Adventure angekündigt wurde, ist nun auch endlich das Release Date bekannt: 1. Quartal 2012!

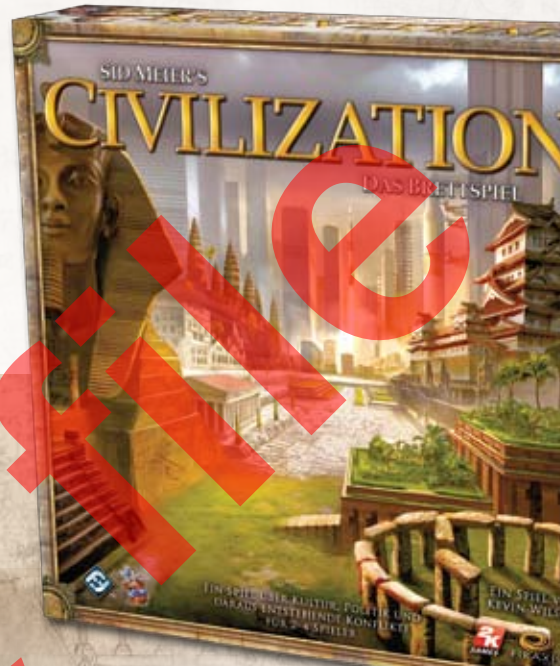
Ob Workshops, Lesungen oder verschiedene Rollenspiel- & Tabletop-Runden – auf der **NordCon** war in diesem Jahr wieder einmal für jeden Freund von Fantastik etwas dabei.

Auch 2012 wird der Event wieder an gewohntem Ort stattfinden. Vom 1. bis 3. Juni heißt es erneut: Poliert eure Rüstungen, schnappt euch die Schwerter und dann auf zum Pachthof!

Carolin Dreesmann

SID MEIER'S CIVILIZATION DAS BRETTSPIEL

„Jene, die sich der Vergangenheit nicht erinnern, sind dazu verdammt sie zu wiederholen.“
– George Santayana



DEUTSCHE AUSGABE AB SOFORT ERHÄLTlich!

**Heidelberger
Spieleverlag**

www.heidelbaer.de



Bücher & Comics

Schatten, Märsche und Königreich bei Klett-Cotta

Geschichten aus dem gefährlichen Königreich versammelt fünf märchenhafte Erzählungen von J.R.R. Tolkien, die nicht in Mitteleuropa angesiedelt sind, und ist mit zahlreichen Illustrationen von Alan Lee geschmückt. Auch wenn die Texte schon anderenorts erschienen sind, nun liegen sie auf Deutsch erstmals in einem Band vor.

Eine wirkliche Neuerscheinung ist dagegen am 24. August der vierte und abschließende Band von Tad Williams **Shadowmarch-Saga, Das Herz**. Darin droht der Südmarchen von zwei Seiten Gefahr: Aus dem nördlichen Nebel rückt unaufhaltsam ein Elbenheer näher, während der machtbeseßene Herrscher Sulepis eine Eroberung aus dem Süden plant. Doch die königlichen Zwillinge Barrick und Briony wehren sich.

Ebenfalls Schatten im Titel trägt Christian von Asters **Der letzte Schattenschnitzer**, der im September erscheinen wird. Hier wacht der Rat der Schattensprecher über das Gleichgewicht zwischen Menschen und Schatten, dennoch droht ein Krieg zwischen den aufbegehrenden Schatten und ihren

Herren. Doch da wächst der Junge Jonas Mandelbrodt heran, der die Sprache der Schatten lernt, und ein Mädchen ohne Schatten wird geboren. Als die beiden aufeinander treffen, beginnt ein intrigantes Spiel um Macht und Magie.

Leere, Jäger und Krake bei Bastei-Lübke

Mit **Evolution der Leere** legt Peter F. Hamilton den nächsten Roman aus seinem **Commonwealth-Universum** vor. Im Inneren eines riesigen schwarzen Lochs existiert ein fremdartiges Universum, in dem die Gesetze der Physik auf dem Kopf stehen. Während die einen an das perfekte Leben dort drinnen glauben und auf Pilgerfahrt aufbrechen, sehen andere in den Pilgern eine ernste Gefahr, die aufgehalten werden müssen.

Der SF-Veteran Mike Resnick bietet mit **Jäger des verlorenen Einhorns** den Auftaktband einer Urban-Fantasy-Reihe um den abgebrannten Privatdetektiv John Justin Mallory aus Manhattan, der sich am Neujahrsabend mit einer Flasche Bourbon vor seinem Vermieter versteckt. Doch der Alkohol trägt keine Schuld daran, dass plötzlich ein streitlustiger Elf vor ihm auftaucht und ihn bittet, ein gestohlenen Einhorn zurückzubringen. Mallory

nimmt an ohne zu wissen, auf was er sich da wirklich einlässt.

Im Forschungstrakt des Natural History Museum von London befindet sich in China Miéville's **Der Krake** ein perfekt erhaltener Riesenkalmar, der jedoch plötzlich verschwindet. Der Kurator Billy Harrow macht

sich auf die Suche und gerät in eine verwirrende Geschichte voller Kulte, Magie, Verrat und Meuchelmörder. Denn manch einer behauptet, bei dem Kalmar handelt es sich nicht um eine biologische Rarität, sondern um einen Gott.

Norden, Schnee und ein Schiff bei Heyne

Weit im Norden haben in Marcel Theroux' naher Zukunftsvision nur wenige Menschen den radikalen Klimawandel überlebt, eine neue Eiszeit hat eingesetzt. Makepeace Hatfield lebt einsam in einem verlassenen sibirischen Dorf, bis sie bei ihrer täglichen Patrouille einem Fremden begegnet und erfährt, dass sich dort draußen die Natur den Menschen untertan gemacht hat.

Trotz Jahreszeit ebenfalls wenig sommerlich geht es in Ronald Malfis atmosphärischem Horrorthriller **Snow** zu, in dem der mittlere Westen der USA derart zuschneit, dass alle Flüge gestrichen werden. Todd Curry macht sich mit drei anderen im Auto auf den Weg und strandet in einem Städtchen, das von ihnen umstellt ist. Sie lauern im Schnee und haben ständig Hunger...

Ähnlich unerfreuliche Erfahrungen macht in Greg Bears **Das Schiff** ein nackter Mensch, der frierend und allein in einem gewaltigen Raumschiff erwacht, umgeben von schattenhaften Monstern und verräterischen Illusionen. Weder weiß er, wer er ist, noch wohin das Schiff unterwegs ist.

Erben und Unsterbliche bei Knauer

Mit **Die Erben von Sevenwaters** kehrt Juliet Marillier nach Jahren

zu ihrer Erfolgsserie zurück, ins Irland des 9. Jahrhunderts. Als dritte Tochter der Herren von Sevenwaters erwartet Clodagh ein ruhiges Leben, aber als ihr Bruder Finbar durch einen Wechselbalg vertauscht wird, macht sie sich auf, ihn zurückzuholen.

Auch Maria Dahvana Headleys **Die Königin der Unsterblichen** verbindet Historisches mit Phantastik. Als der römische Heerführer Octavian Kleopatras Alexandria belagert, verübt ihr geliebter Ehemann Mark Antony Selbstmord. Verzweifelt greift Kleopatra zum Äußersten, um ihr Land nicht zu verlieren und ihren Mann zurückzugewinnen: Sie beschwört Schmet, die Göttin des Krieges, herauf. Doch anstatt zu helfen verwandelt diese sie in eine Kreatur der Finsternis. Kleopatra schwört Rache, an Octavian und der mächtigen Göttin.



Albae und Klingen bei Piper

Am 18. August erscheint mit **Vernichtender Hass** der zweite Band von Markus Heitz' **Die Legenden der Albae**, die sich mit den Feinden der Zwerge beschäftigen. Deren Geborgenes Land wird von einer Armee aus Trollen, Barbaren und Albae erobert, die Albae Sinthoras und Caphalor stehen kurz davor,

Kino

- 14.07. **Harry Potter und die Heiligtümer des Todes 2**
- 21.07. **Das Rotkäppchen-Ultimatum 3D**
- Insidious**

- 28.07. **Green Lantern**
- Geständnisse**
- 04.08. **Die Schlümpfe**
- Super 8**
- 11.08. **Planet der Affen: Prevolution**
- 18.08. **Captain America**
- 25.08. **Final Destination 5**

- 30 Days to Die**
- Cowboys & Aliens**
- 01.09. **Die drei Musketiere**
- 08.09. **Conan**
- 15.09. **Grendel**
- 06.10. **Real Steel**
- Melancholia**
- 13.10. **The Thing**

Das Lied von Eis und Feuer

George R.R. Martins Saga **Das Lied von Eis und Feuer** gehört zu den bedeutendsten Fantasywerken der letzten zwanzig Jahre, und das, obwohl sie noch nicht abgeschlossen ist. 1996 erschien in Amerika der erste Band, **A Game of Thrones**, am 12. Juli 2011 mit **A Dance with Dragons** aktuell der fünfte. Im Deutschen wurden die einzelnen Bände zweigeteilt, so dass inzwischen acht großformatige Paperbacks bei Blanvalet vorliegen, die aktuell sogar eine Neuauflage erfahren; überarbeitet und mit neuen, stilvolleren Covern versehen.

Inspiziert von historischen Romanen, allen voran Dorothy Dunnetts **Das Haus Niccolò**, erzählt die Saga nicht von einer Queste zur Rettung der Welt und bietet auch wenig übliches Fantasy-Personal. Das Land Westeros ist nicht mit Elben, Zwergen, Trollen & Co überfüllt. Erzählt wird die Geschichte einer mittelalterlich anmutenden Welt, in der Intrigen um die Macht im Land gesponnen werden, unterschiedliche Familien stehen gegeneinander oder werden zerstreut, Feinde stehen vor dem Land.

Martin wartet dabei mit unterschiedlichen, differenzierten Figuren auf, wechselt die Perspektiven, um jeder Sichtweise auf die Ereignisse Raum zu geben, und baut überraschende Wendungen

ein. Durch die Vielzahl der Protagonisten entsteht ein faszinierendes Gesamtbild einer komplexen Welt, in der es nicht um Gut gegen Böse geht, sondern jeder eigene Interessen verfolgt. Ganz sicher ist es auch keine heile Welt, es wird gestorben, verraten und gelitten, wie auch geliebt, gelacht und getanzt wird.

Über die Jahre hinweg hat die Saga zahlreiche Leser gewonnen, doch nun scheint sie erst richtig durchzustarten; dank des lang erwarteten fünften Bands und der von HBO produzierten Fernsehserie **Game of Thrones**, die von April bis Juni in den USA lief, und nach dem aktuellen Stand der Dinge im Herbst/Winter im deutschen Fernsehen zu sehen sein wird. Unter Mitarbeit von George R.R. Martin selbst, wurde sie von David Benioff und D.B. Weiss umgesetzt, zur starken Schauspielriege gehört unter anderem Boromir-Darsteller Sean Bean; der offizielle Trailer verspricht dichte Atmosphäre und überzeugende Kulissen. Die ersten Reaktionen waren so positiv, dass die zweite Staffel – **A Clash of Kings** – bereits nach Ausstrahlung der ersten Folge in Auftrag gegeben wurde.

Was genau die Faszination der Saga ausmacht, als Buch, als TV-Serie und darüber hinaus, dem werden wir in der nächsten **Mephisto** ausführlich nachgehen. **bk**



in die Länder der verhassten Elben einzudringen, doch dann zerstört Gier den Zusammenhalt der dunklen Verbündeten, und ein besiegt geglaubter Feind marschiert in die Heimat der Albæ ein. Im September tourt Markus Heitz mit dem Roman und der Band **Qntal** durch Deutschland.

Bereits erschienen ist **Die Metropole der Diebe**, der Auftakt der **Ancients Blades**-Saga von David Chandler. Der junge Schurke Malden lebt in der freien Stadt Ness und plant, ihren größten Schatz zu stehlen. Dafür muss er in die Burg eindringen, was noch niemandem zuvor gelang. Unterstützt wird er dabei vom verbannten Ritter Croy, doch die beiden sind Gefährten wider Willen.

Incal und Rauch bei Splitter

Die vier John Difoool heißt der erste Band der Trilogie **Der letzte Incal**, mit der Texter Jodorowsky zum letzten Mal in sein **Incal**-Universum zurückkehrt. Nach Zusammenarbeiten mit Moebius und Janjetiv schwingt nun der Mexikaner José Ladrönn den Pinsel. Der zweite Band folgt bereits im August. Der Mechanomutant setzt einen Virus frei, der alles Leben im Universum zu vernichten droht; Infizierte verwandeln sich zu Brei, nur in einem Metallkörper scheint man sicher. Erneut liegt es an John Difoool, die Menschheit zu retten, obwohl er von sich behauptet: »So weit ich weiß, bin ich total unwichtig.«

Weniger um die Rettung der Welt geht es im zweibändigen **Smoke City** von Autor Mathieu Mariolle und Zeichner Ben-

jamin Carré. Nach einigen Jahren formiert sich eine Verbrecherbande erneut, um eine Mumie aus einem Museum zu entwenden. Doch weder kennen sie ihren Auftraggeber noch wissen sie, dass sie einen Verräter in den eigenen Reihen haben. Ein My-

**SOMMERT?
SONNE?
FREIBAD?**
WIR WISSEN WAS DU
WIRKLICH WILLST ...

ROLLENSPIELE

SCHATTENJÄGER · FREIHÄNDLER



BRETTSPIELE

ZOMBIETOWN · TALISMAN (4TH ED.)



KRIMISPIELE

KOPFLOSES DINNER · KRIMI TOTAL



MUSIK



www.ZAUBERFEDER-SHOP.DE