

TITELTHEMEN

30 Shadowrun: Noch mehr Cyberpiraten!

Szenariovorschlge. Zigarren, kubanischer Jazz, Wrfel, Strohhute, **Shadowrun 4.01d** Grundregelwerk, Schirmchen an den Drinks und natrlich der Artikel **Cyberpiraten** aus der **Mephisto 35** – eigentlich kann die Runde Cyberpiraten starten. Was man jetzt noch braucht, ist eine gute Idee oder am besten gleich einen kompletten Kampagnenplot quer durch die Karibik, die Nordsee oder das sdchinesische Meer.

52 D&D: Der Fluch der Schwarzen Perle

Abenteuer. »Es war ein guter Tag gewesen, wir hatten den richtigen Wind und nherten uns unserem Ziel. Pltzlich meldete der Ausguck eine Nebelwand Steuerbord. Bald schon konnten wir alle es sehen: eine schwarze Wand undurchdringlichen Nebels, die schnell nher kam.«

60 Confrontation: Die Belagerung

Szenario. Die ersten Anzeichen des Rag'narok hatten die Zwerge schon erreicht, und sie konnten es sich nicht leisten, auf die wichtigen Ressourcen zu verzichten. Und wenn diese Barbaren das Land nicht freiwillig rumen wrden, dann wrde er sie eben mit Waffengewalt vertreiben mssen

68 AT-43: Operation Damocles

Kampagne. Krieg herrscht auf der Fabrikwelt Damocles. Die White Stars haben vielleicht die theriane Infrastruktur etwas erschttert, aber das Interesse der Overseer an der menschlichen Invasion steigt stetig...

SPIELMATERIAL

24 Engel: Clansfehden

Szenario. Der Frieden in Ramielsland gert in Gefahr, als verfeindete Familienclans ihre Fehden ausfechten. Erneut werden Engel ausgesickt, um die Ordnung im Sinne der Angelitische Kirche zu wahren.

36 Welt der Dunkelheit: Wolfgang Hohlbeins Schattenchronik

Kampagne. Der Brief Antediluvians bildet den Auftakt fr eine Chronik in der Welt der Dunkelheit. Der Hintergrund basiert auf der Romanserie Wolfgang Hohlbeins Schattenchronik.

42 Degenesis: Die Karawane

Abenteuer. »Und dann hat er es gezogen, und die Schneide hatte viele kleine Ringe, wie ein Baum sah das aus! Mann, ich verschei dich nich'!«

58 Shadowrun: Wie hoch ist dein SRQ?

Persnlichkeitstest. Bist du ein guter Shadowrunner? 13 Fragen testen dich, ob du fr das dunkle Leben in den Schatten geeignet bist...

BEITRGE

- 8 Der D&D Kreativ-Confest
- 9 Werkstattbericht: Rolemaster
- 10 Werkstattbericht: Cthulhu
- 49 Interview: Kirsten J. Bishop
- 64 Interview: Sascha Bernhardt
- 66 Mephisto auf dem Warhammer Grand Tournament

RUBRIKEN

- 3 Editorial/Impressum
- 4 Kolumne: Wortgemetzel
- 8 Neuigkeiten
- 87 Marktplatz
- 88 Tests + Kritiken
- 98 Vorschau/Anzeigenindex

LAGERRÄUMUNG

1,00€*



Vampire: Reign in Blood • **Vampire:** Bienvenue en Paris de Nuit • **Kult:** Sathariel – die verheerende Mutter • **Angeli:** Interview: Neil Gaiman • **Hintergrund:** Das Schwarze Gefühl • **Story:** Das Böse zu vertilgen

4,50€



Vampire: New Orleans bei Nacht • **Shadowrun:** Shadows across the Big Easy • **Hintergrund:** Sandman • **Vampire:** Das Geheimnis von Paris • **Shadowrun:** Die Essenz von Shadowrun • **Hintergrund:** Lovecraft im Rollenspiel • **Story:** Das Höllische Orchester

4,50€



Vampire: The 4th of July • **Shadowrun:** Dunkle Schatten • **Story:** Tänzer des Abends • **Hintergrund:** Das Erbe Draculas • **Interview:** Frank Festa • **Angeli:** Tod eines Zauberers • **Kult:** Ein Hauch Unsterblichkeit • **Vampire:** Roulette – eine Geschichte mit Moral

1,00€*



Magus: Riß in der Wirklichkeit • **Shadowrun:** Partycrashers • **Vampire:** Visionen der Dunkelheit • **Angeli:** Die Wesen der Hölle • **Interview:** Edgar Franco

1,00€*



Vampire: Koboldkrieg • **Shadowrun:** Nur ein dreckiger Job • **Shadowrun:** Der gute Weg zum Bösen Ende • **Vampire:** Ein kleiner Führer durch die Vampirwelt • **Kult/WdD:** Das Gefängnis der Nacht 1 • **Angeli:** Die Sieben Bezirke der Hölle 2 • **Portrait:** Mario Bava

4,50€



Kult/WdD: Das Gefängnis der Nacht 2 • **Vampire:** Bluts pur • **Shadowrun:** Projekt Phoenix 3.0 • **Vampire:** Schleswig Holstein bei Nacht • **Portrait:** Kai Meyer • **Angeli:** Die Sieben Bezirke der Hölle 2 • **Portrait:** Mario Bava

1,00€*



Kult/WdD: Das Gefängnis der Nacht 3 • **Shadowrun:** Katzenjammer • **Angeli:** Voernthorn 1 • **Shadowrun:** Cybervare und Körperkultur 1 • **Jäger:** Jagdfieber • **Portrait:** William Gibson • **Interview:** Michael Siefener • **Story:** Krisis

4,50€



Kult/WdD: Das Gefängnis der Nacht 4 • **Jäger:** Die V-Akten 1 • **Angeli:** Voernthorn 2 • **Shadowrun:** Cybervare und Körperkultur 2 • **Jäger:** Nur für eine Nacht • **Chthulhu:** Schlangengehört • **Hintergrund:** Charmen – Zauberkraftige Schwestern

4,50€



Shadowrun: Mitternachtszirkel • **Jäger:** Die V-Akten 2 • **Angeli:** Voernthorn 3 • **Vampire:** Sarnath • **Portrait:** In the Nursery • **Shadowrun:** Arsenal 2060 • **Shadowrun:** Recht und Gesetz • **Chthulhu:** Von Magie und alten Büchern

1,00€*



Wechselbalg: Von Rittern unter Drachen • **Kult:** Zwischenfall • **Angeli:** Voernthorn 4 • **Magus:** Spiegeln, Spiegeln an der Wand • **Jäger:** Die V-Akten 3 • **Jäger:** Ich weiß genau, welchen Film du letzten Sommer gesehen hast • **Shadowrun:** Grenzen der Nacht • **Interview:** Malte S. Sembten

1,00€*



Shadowrun: Späte Jugend • **Vampire:** Paris bei Nacht 1 • **Interview:** Marko Djurdjevic • **Jäger:** Die V-Akten 4 • **Werwolf:** Das Herz Galas • **Interview:** Joachim Körber • **Angeli:** Voernthorn 5 • **Magus:** Ein Jahrtausend der Erleuchtung

1,00€*



Vampire: Paris bei Nacht 2 • **Tribe 8:** Schlangen • **Shadowrun:** Gib mich die Kirsche • **Angeli:** Voernthorn 6 • **Jäger:** Die V-Akten 5 • **Shadowrun:** Low Level Running • **Magus:** Engel der Asche 1 – Dark Side • **Interview:** Steve Wieck

1,00€*



Vampire: Paris bei Nacht 3 – Ein Hauch von Gehenna • **Jäger:** Die V-Akten 6 • **Shadowrun:** Knielief im Dreck • **Angeli:** Voernthorn 7 • **Vampire:** Santa de Luzarens • **Shadowrun:** Low Level Running • **Magus:** Engel der Asche 2 – Land der Asche • **Endland:** Auf Gedeih und Verderb • **Chthulhu:** Finstere Götter in verborgenen Kisten • **Portrait:** Clark Ashton Smith

6,00€



Vampire: Paris bei Nacht 4 – Ein Hauch von Gehenna 2 • **Story:** Die Kälte zwischen den Rädern • **WdD:** Angriff des Mörderhais • **Dark Ages Vampire:** Von Engeln und Teufeln • **Magus:** Engel der Asche 3 – Tausend Böse Dinge 1 • **Shadowrun:** Ausgerechnet Antarktis • **Shadowrun:** Zu viel Weiß • **Chthulhu:** Flucht aus der Finsternis

1,00€*



Engel: Traumsaat • **Vampire:** Paris bei Nacht 5 – Ein Hauch von Gehenna 3 • **Shadowrun:** Shadowrun ab 18 • **Shadowrun:** Eine Nacht in SinCity • **Interview:** Rob Boyle • **Chthulhu:** Der Herr von Kersalamand • **Endland:** Hochzeitsmarsch • **Interview:** Bruce Sterling

1,00€*



Dark Ages Vampire: Der Orden der Kinder Seths • **Magus:** Engel der Asche 4 – Das letzte Gefecht • **Engel:** Danse Macabre • **Shadowrun:** Karl Kombattmage • **Shadowrun:** Erzittert, Konzerne! • **Degeneration:** Die Generationenbrücke • **Story:** Suck this • **Portrait:** Algernon Blackwood • **Endland:** Clankampi

2,00€*



Special: Buffy • **Chthulhu:** Von Wesen im Schatten der Winkel • **Magus:** Engel der Asche 5 – Tief im Bunker • **Engel:** Die Saat des Bösen • **Shadowrun:** Zur falschen Zeit am falschen Ort • **Shadowrun:** Fahrschule • **Jäger:** Grube aus Sunnydale • **Degeneration:** Wildwuchs • **Endland:** Gier nach Schwarzem Gold • **Chthulhu:** Dunkler Engel

6,00€



Chthulhu: Versunkene Städte und Männer aus dem Meer • **Vampire:** Menschlich... allzumenschlich • **Magus:** Engel der Asche 6 – Träume vom Paradies • **Engel:** Himmel über Aachen 1 • **Shadowrun:** Stern über Frankfurt • **Chthulhu:** Kerkerwelten • **Degeneration:** Die Enemioi • **Interview:** Wolfgang Schiemichen

DIE ALTEN HEFTE MÜSSEN RAUS! JETZT ZUM SONDERPREIS!

6,00€



Special: Philip K. Dick • **Hintergrund:** Das Viktorianische Zeitalter • **Engel:** Himmel über Aachen 2 – Die Mächte Aachens • **Shadowrun:** Der Fall eines Sterns • **Shadowrun:** Götterdämmerung • **Magus:** Engel der Asche 7 – Die Prophezeiung der Engel • **Hintergrund:** Serienmörder

2,00€*



Magus: Engel der Asche 8 – Traumzeit • **Shadowrun:** Pantak Olistei • **Räger:** Bilder der Angst • **Engel:** Himmel über Aachen 3 – Der Schatten der Kirche • **Vampire:** Children of Decadence • **Interview:** John Shirley • **Story:** John Shirley – Damit die Kinder brav sind • **Degeneration:** Quarantäne

2,00€*



Special: Edgar Allan Poe • **Shadowrun:** Zurück zu den Mumien • **Viktorian Age Vampire:** Der Schlaf der Ewigkeit • **Hintergrund:** Ägypten – Im Zeichen der Sonne • **Magus:** Engel der Asche 9 – Tausend Böse Dinge 2 • **Degeneration:** Kinder des Zorns • **Interview:** Dirk Schulz

2,00€*



Special: Matrix • **Ethulhu:** Yamassais Rache • **Demon:** Verdammtes Hamburg • **Mumien/Werwolf:** Kismet – Der Weg des Schicksals • **Shadowrun:** Der Balkan in den Schatten 2062 • **Hintergrund:** Über die Heilige Inquisition • **Warhammer:** Die Dämonenschlacht bei Werhaken • **Portrait:** Steven Brust

2,00€*



Hintergrund: In Not eine Satanas • **Engel:** Himmel über Aachen 4 – Wolken über Aachen • **Shadowrun:** Persönliche Sachverhalte • **Ethulhu:** Ich war dabei • **Dämonen:** Reflektionen • **Magus:** Engel der Asche 9 – Böse Erinnerungen • **Interview:** Christian von Aster • **Warhammer:** Goldensand • **Teletop:** Geländebau

6,00€



Dämonen: Das Dritte Zeichen • **Vampire/Werwolf:** Der Schlechte Tod • **Hier der Rittige Special:** Engel: Himmel über Aachen 5 – Regen über Aachen • **Shadowrun:** Knappe Ressourcen, deutlich vorbei • **Cartoon:** Edge • **Ethulhu:** Der Schwere Bekleidete • **Degeneration:** Inter Belagerung • uvm.

2,00€*



Magus: Engel der Asche 10 • **Warhammer:** Wenn Sterne fallen • **Interview:** Michael Marrak • **Engel:** Himmel über Aachen 5 – Sturm über Aachen • **Ethulhu:** Kryptologie • **Degeneration:** Gedankenlos • **Essay:** Master almighty

3,95€



Kleine Ängste: Es war einmal • **Engel:** In falscher Mission • **Ethulhu:** Lebenskampagnen • **Inspector:** Unspeakable • **Hintergrund:** Das Leben im finsternen Mittelalter 1 • **Hintergrund:** Stephen Kings Dunkler Turm • **Interview:** Tobias O. Meißner

2,00€*



Dämonen: Leviathan • **Engel:** Die Diadochenstadt Pleskau 1 • **Shadowrun:** Cutting Edge – Magische Formeln • **Ethulhu:** Malleus – Gestalten eines Gottes • **Interview:** Markus Heitz • **Hintergrund:** Das Leben im finsternen Mittelalter 2

2,00€*



Kult: Pandæmonium • **Engel:** Die Diadochenstadt Pleskau 2 • **Warhammer:** Der Vampirklan Yali • **Hintergrund:** Das Leben im finsternen Mittelalter 3 • **Special:** William Hope Hodgson • **Interview:** Markolf Hoffmann

Die Ausgaben 2, 3, 6, 8, 9, 14/15, 19, 20, 25 & 27 sind schon **vergriffen!**
Jetzt nicht länger warten, sondern **zugreifen!**

Bereits ab 1,00€ je Heft. Alle alten Ausgaben bis Mephisto 29 **reduziert!**

* Sonderpreis zzgl. Porto

AUSSERDEM IN UNSEREM NEUEN
ONLINE SHOP: TOP PAKET-ANGEBOTE
www.mephisto.name/m-shop/

RollenSpiel

Cthulhu

Die **Cthuloide Bibliothek** ist um den Band **Geheimnisvolles Marokko** reicher. Anders als die bisherigen Bände der Reihe ist das Softcover kein reines Abenteuer-Supplement, sondern ein Regionalband. In ihm werden Land und Leute an der nordafrikanischen Küste vorgestellt, Hinweise auf Cthuloides dürfen ebenfalls nicht fehlen. Den Schwerpunkt der Publikation bilden aber die beiden Abenteuer, die Spannung und Schrecken in einer bislang wenig beleuchteten Region versprechen.

Die zweite Veröffentlichung ist der Abenteuerband **Unfassbare Mächte**, die erste **Now-Publikation** nach Erscheinen des Setting-Bandes. Das Hardcover ist die Übersetzung des preisgekrönten **Unseen Masters**; in ihr sind drei Abenteuer enthalten, alle bieten sie die Schrecken moderner Horrors: In den Straßenschluchten New Yorks muß ein mysteriöser Serienkiller aufgehalten werden, die Aufdeckung einer weltweiten Verschwörung verwischt die Grenzen von Realität und Wahnsinn und in einem Ferienlager an der Küste spielt sich eine beispiellose Tragödie ab, als sich die dunklen Kräfte des Mythos zu regen beginnen.

Bei Erscheinen dieser **Mephisto**-Ausgabe müßte bereits der dritte Abenteuer-Band der **Hexer-Reihe** die Druckerpresse verlassen haben. Mit ihm sind **Die Tage des Mondes** angebrochen, und eine bizarre Reise in die Abgründe eines Sanatoriums beginnt. Selbstverständlich ist auch dieses Mal wieder eine Kurzgeschichte von Wolfgang Hohlbein und Dieter Winkler dabei.

Im dritten Quartal wird der neue **Spieleleiterschirm** das Licht der Welt erblicken, in einem überarbeiteten, praktischen Design, mit neuen Charakterbögen für die Standard-Epochen 1890er, 1920er und Now sowie einem Abenteuer,

das gleichermaßen in allen drei zu spielen ist. Hiernach folgen zwei cthuloide Schwergewichte: Zum einem der Quellenband **Dementophobia**, der die Reihe der Hintergrundwerke abschließt. Er beschäftigt sich mit einem zentralen Thema in **Cthulhu**, mit Wahn und geistigem Verfall. Behandlungsmethoden der verschiedenen Epochen sowie Tipps zum Ausspielen von Traumata und Geistesstörungen dürfen ebenso wenig fehlen wie zwei Abenteuer, die sich dem Thema Irrsinn auf eine spielerische Weise nähern. Zum anderen erscheint der Quellenband **Niemandlands: Grabenkrieg und Heimatfront**, der sich des Ersten Weltkrieges annimmt (siehe Seite 10).

Matthias Oden, Pegasus Press

D&D

Niemand entgeht dem Zorn des Gruumsh! In Thar braut sich Ärger zusammen, als sich Orkstämme in den Ruinen der Feste Xül-Jarak sammeln, wo sie sich um das Banner eines charismatischen Kriegshäuptlings scharen. Was haben sie vor und in welcher Verbindung stehen sie zu sechs verschwundenen Adligen aus Melvaunt? **Söhne des Gruumsh** ist ein Abenteuer für vier Charaktere der 4. Stufe, das in den **Vergessenen Reichen** angesiedelt ist.

Erevis Cale hat ein schreckliches Geheimnis. Der mysteriöse, aber stets loyale Diener der Familie Uskevren steckt bis zum Kragen seines Wamses in Schwierigkeiten, und nur Jak Fleet, Diebesveteran und Kleriker, kann ihm helfen. Angesichts einer schrecklichen Gefahr für seine Heimatstadt, drohen die Unterwelt-Verbindungen des Hausdieners die Uskevrens in Schwierigkeiten zu bringen. Erevis muß zu guter Letzt seine Loyalität beweisen. Eine zweite Chance wird er nicht bekommen. **Zeuge der Schatten** ist ein finsterner und un-

D&D Kreativ-Contest

Dungeons & Dragons

Rollenspiel und **Dungeons & Dragons** – zwei Begriffe, die untrennbar miteinander verknüpft sind. Seit 1974 begeistert das Genre-Urgestein Rollenspieler rund um den Globus. **D&D** fordert von seinen Spielern ein hohes Maß an Phantasie und Vorstellungskraft und belohnt sie im Gegenzug mit packenden Abenteuern und ausgedehnten Fantasy-Szenarien. Ob ein mystischer Magier, ein mächtiger Krieger oder ein gewiefter Schurke – die Zahl der möglichen Charaktere ist unendlich und abhängig von der Kreativität der Spieler.

Den Spielern stellen sich viele mächtige Gegner in den Weg. Ungeheuer Monster, mystische Kreaturen und ... Drachen. Die Drachen sind gewaltige, geflügelte Reptilien und haben unterschiedliche Farben, von denen man gleich auf ihre Fähigkeiten und ihre Gesinnung »Gut« oder »Böse« beziehungsweise »Rechtschaffen« oder »Chaotisch« schließen kann.

Wizards of the Coast hat neben dem klassischen Rollenspiel auch die **Dungeons & Dragons Miniatures** im Angebot. Die Figuren sind vorbemalt und damit sofort spielbereit. Sie können sowohl in Tabletop-Duellen als auch im RPG gespielt werden. Für die Tabletop-Variante sind auf den beiliegenden Stat-Cards die Stärken, Schwächen und speziellen Fähigkeiten der Miniaturen abgebildet. Dreht man die Karte um, findet sich hier eine Beschreibung für das Rollenspiel. Einige Figuren können sogar als epische Charaktere jenseits von Level 20 eingesetzt werden.

Mit den Figuren der »Icons«-Reihe halten die Wizards of the Coast außerdem echte Hingucker bereit. Die in limitierter Auflage erscheinenden Figuren sind über 20cm groß und können dank Stat-Card sowohl im Tabletop, als auch



im RPG gespielt werden.

D&D Kreativ-Contest

Mephisto und Wizards of the Coast fordern Sie heraus! Wir wollen Ihre Kurzgeschichten oder Ihre Artworks zum Thema **Dungeons & Dragons!** Lediglich eines gilt es zu beachten: Der hier abgebildete schwarze Drache sollte in den Kurzgeschichten auftauchen, der rote Drache in den Artworks.

Die zwei besten Einsendungen der Kategorie Text und das Top-Motiv der Kategorie Artwork werden in einer der nächsten **Mephisto**-Ausgaben veröffentlicht. Außerdem können Sie insgesamt drei der limitierten Figuren aus der **D&D »Icons«**-Reihe gewinnen! Wizards of the Coast stellt exklusiv die letzten Figuren der Drachen zur Verfügung. Für die zwei besten Texteingaben je einen **Gargantuan Black Dragon** und für das beste Artwork einen **Colossal Red Dragon!**

Wir freuen uns auf Ihre zu Papier (oder Datei) gebrachte Phantasie! Einsendeschluß für den Wettbewerb ist der 30.09.2007. Beiträge können per Post oder Email eingereicht werden. Für Kurzgeschichten bitten wir jedoch darum, diese nicht handschriftlich einzureichen, sondern zumindest als Ausdruck, besser noch in digitaler Form...

Verlag Martin Ellermeier
D&D Kreativ-Contest
An der Lehmkaute 30
D-64625 Bensheim
contest@mephisto.name



Rollenspiel ROLEMASTER

Ein Klassiker in neuem Gewand

Nach vielen Jahren der Abwesenheit in unseren Landen kündigt sich ein Klassiker für dieses Jahr an.

Pünktlich zur Spielemesse erscheint das Grundregelwerk von **Rolemaster**. Vielen ist **Rolemaster** noch aus den vergangenen Jahrzehnten bekannt und sicherlich ein Begriff. Denn das Rollenspiel hat viel von sich reden gemacht, als es in seiner Variante **MERS** (Mittelerde Rollenspiel) damals die Welt von Tolkien in Regel- und erstklassige Quellenbücher gepackt hat. Und sicherlich auch, weil es seit je her als ein sehr realistisches und ausgearbeitetes Spiel gilt.

Zu einer Zeit, in der die meisten Spiele den Kampf mit einem Würfelwurf für den Schlag und in seltenen Fällen noch einer Parade abgewickelt haben, hat **Rolemaster** bereits damals schon den höheren Ansprüchen genügt. Die Regeln ermöglichen eine enorme Detailtiefe – zu erwähnen sind hier die teilweise recht blutigen Tabellen für kritische Treffer, in denen haar klein beschrieben wird, wie der Gegner zugerichtet wird – und einen taktischen Kampf. Damals war dies eine ungewöhnliche Komplexität. Mittlerweile sind die meisten Rollenspiele nachgezogen und warten heute mit in Teilen noch komplizierteren Regelbücherfluten auf.

Der Vorteil der **Rolemaster**-Regeln liegt da auf der Hand: Man hatte von Anfang an die Spielregeln so konzipiert, alles Denkbare zu erfassen, weshalb das Gesamtbild nicht gekünstelt oder wie ein Flickwerk erscheint. Die Flexibilität (»alle Regeln sind optional«) und die vielen angebotenen Möglichkeiten haben **Rolemaster** sicherlich zu einem der besten Spielsysteme gemacht. Über 2,5 Millionen Mal wurden die Regeln bis zur Jahrtausendwende verkauft. Klingt nach einer ziemlichen Erfolgsgeschichte, und ist es doch nicht. Das Produkt war damals seiner Zeit voraus und daher längst nicht so akzeptiert. Und dann gab es Firmenpleiten und Pechstrahlen von großem Ausmaß.

Rolemaster verschwand in der Versenkung, und die Bücher werden nur noch gebraucht zu Höchstpreisen gehandelt.

Jetzt soll das anders werden: **Rolemaster** kommt zu uns zurück. Ein Düsseldorf Verlag hat die Lizenz für die deutschsprachigen Länder erworben und große Pläne geschmiedet. Noch dieses Jahr kommen Grundregelwerk, erste Zusatzbücher und Abenteuer in den Fachhandel. Die Macher haben ein Produkt von höchster Qualität versprochen und wollen dem Klassiker so gerecht werden. Ein neuer Look soll das System salonfähig machen, und gleichzeitig soll die Detailtreue die Fans befriedigen.

Eine schwere Gratwanderung, und wenn man das verfügbare Material betrachtet, ein langer Weg. Das Original kommt in schwarz-weiß daher, Softcover und einem Äußeren, daß seit fast 30 Jahren unverändert scheint. Eigentlich mußte fast alles neu erstellt werden. Dafür haben die Jungs und Mädels einige der besten Zeichner verpflichtet. Aber mit dem Verpflichten alleine ist es nicht getan. In jeder Illustration steckt jede Menge Vorarbeit. Der Weg von der Idee bis zum fertigen Bild ist lang und schwierig. Daß ein Hauptkünstler aus Italien stammt, ein anderer aus den Staaten, ist kein Hindernis. Das Produkt ist sozusagen international entwickelt, und Kompetenzen aus der ganzen Welt haben Beiträge geleistet. Sebastian Witzmann, zuständig beim Verlag für das neue Gesicht, hat Stunden am Telefon, in Videokonferenzen und mit Emails verbracht. Und wenn Worte nicht genau genug waren, dann wurde skizziert, gescannt, digital gemalt oder man hat sich persönlich getroffen. Einige der Zeichnungen haben Monate an Entwicklungszeit gekostet, und das läßt sich sehen.

Auffällig ist das sicherlich nicht nur beim Titelbild. Lucio Parrillo, ein bekannter Name der Szene, zeichnete das Cover aufwendig detailliert; mit der Lupe betrachtet, fin-

den sich immer wieder neue, sehr realistische Details. Übrigens, die Gruppe auf dem Titelbild ist auch der Begleiter durch die Abenteuermodule, und viele der Gesichter trifft man wieder. Man sieht, wie der Kämpfer trainiert oder im Schnee mit Orks kämpft. Immer wieder das Markenzeichen des italienischen Zeichners: Kleine, außerordentlich realistische Details und dann wieder schnelle Striche, die Dynamik und Leben vermitteln. Die Qualität zieht sich wie ein roter Faden durch die Illustrationen. Alleine deswegen ist es ein Genuß, durch das neue **Rolemaster** zu blättern und auf Entdeckungsreise zu gehen.

Orks findet man auch des Öfteren wieder. Gerüchte besagen, daß das Thema Orks 2007 die Produkte prägen wird. Eines der ersten Abenteuer handelt auch von Orks. Vielleicht ganz passend, einen Klassiker mit klassischen Monstern zu präsentieren. Gefällig ist auch die betonte Dynamik des Spiels, die in jedem Bild ablesbar ist. Man stürmt, kämpft, streitet, zaubert – kurz, es ist immer etwas los. Nicht daß man **Rolemaster** nicht auch ruhig spielen kann. Aber teilweise cineastische Szenen beherrschen die Aufmachung des Grundregelwerks.

Das bereitet vielleicht schon auf das nächste Produkt vor: Die Erweiterungsregeln zum Kampf. Wer das Original kennt, schmunzelt vielleicht jetzt schon, wenn er an die englischen Texte denkt und wie sie sich in der deutschen Version geben werden. Da finden sich Sprüche wie dieser, wenn man den Gegner verletzt hat: »Crush foe's chest cavity. He grips your arm, looks into your eyes, then drops and dies in 3 rounds.« Einige Texte zeugen von einer Menge schwarzer Humor. Es wird versichert, daß man den Humor hat über den »Teich retten« können, wie man auch von einem der Korrekturleser hat hören können. Der Hauptübersetzer legt viel Wert auf den typischen Stil von **Rolemaster**, und Fans können sich auf vergnügliche Spiele freuen – mit Trefferbeschreibungen lustig und blutig wie eh und je.

Einen Vorgeschmack findet sich im Grundregelwerk. Auf über 280 Seiten findet sich alles, was man zum Spiel von **Rolemaster** gebrauchen kann und auch Tref-

fertabellen. Eine kleine Kostprobe ist vielleicht diese kleine Beschreibung über einen tödlichen Treffer mit einem Kälteangriff: »Der Gegner ist eine leblose, gefrorene Statue. Er ist ziemlich tot – aber gut erhalten. Bei 7° C mindestens haltbar bis...«

Nach einer der letzten Ankündigungen des Verlags kommt das Grundregelwerk Anfang Juli in die Läden. Geplant ist eine erste Präsentation auf der FeenCon, die genau an dem Veröffentlichungswochenende liegt. Bernd Blecha, leitender Übersetzer, mit merklicher eigener Vorfreude: »Wer uns auf der FeenCon besucht, wird alle Fragen beantwortet bekommen. Wir bieten Demo-Runden an und stehen zu Gesprächen bereit. Alle aus dem Verlag versuchen an dem Wochenende da zu sein. Wenn wir das Spiel an dem Tag dabei haben, wird sicherlich auch der eine oder andere Sekt getrunken.«

Spätestens auf der Spielemesse in Essen werden dann wohl die Korken knallen, und ein Besuch des Standes könnte allein deswegen schon Pflichtprogramm sein.

Man kann sich also auf den 07.07.07 freuen, denn dann soll das Spiel bundesweit in den Regalen stehen. In ganz Deutschland kann man dann bei **Rolemaster**-Stützpunkthändlern fachkundige Beratung zum System erhalten und sich alles zeigen lassen. Dann lohnt es sich auch, einen zweiten Blick auf die eine oder andere Illustration zu werfen. Wer jetzt schon mehr Informationen dazu sucht, wird auf der Homepage www.sonnenfeste.de fündig.

Quelle: Sonnenfeste



terhaltsamer Roman. Er bildet den Auftakt zur **Semia**-Romanreihe aus den **Vergessenen Reichen**.

Quelle: Feder & Schwert

Warhammer

Die Welt stirbt. Eine schlimme Krankheit hat sie befallen, verbreitet sich mit dem Wind und im Wasser, verschmutzt das Land selbst. Alles, was mit ihr in Kontakt kommt, wird verderbt, mutiert, entwickelt Mißbildungen, verändert sich, verwandelt sich und wird von der Bosheit, die sie erzeugt, rettungslos wahnsinnig. Die Krankheit heißt Chaos – der Schatten, der über der Alten Welt hängt. Es ist die schreckliche Bedrohung im Norden, es ragt drohend unter Menschen, Elfen und Zwergen gleichermaßen auf. **Reiche des Chaos** ist ein Quellenbuch über diese Kraft für das **Warhammer**-Rollenspiel. Dieser Band enthüllt alle Geheimnisse des Chaos und schildert sie in üppigem Detailreichtum. Von den zahllosen Abarten von Mutanten und Chaosgezücht über die Tiernischen bis hin zu den schrecklichen Dämonen enthält dieses Buch alles, was Sie je über das Chaos wissen wollten.

Quelle: Feder & Schwert

Engel

Stadtluft macht auch in der Welt von **Engel** frei – zumindest von dem allgegenwärtigen Einfluß der Angelitischen Kirche. **Codex Urbanis** wirft ein Schlaglicht auf die Städte der Diadochen oder Schrottbarone, jener Herrscher, die auf den Trümmern uralter Städte ihre kleinen autarken Reiche gegründet haben und sich dem Alleinherrschaftsanspruch der Kirche widersetzen. Dieses Buch beschreibt zahlreiche Diadochen in ihrer ganzen Bandbreite vom aufgeklärten Zweifler bis hin zum machttunkenen Despoten und eröffnet neue Charaktermöglichkeiten. Es befaßt sich außerdem eingehend mit dem Alltag und den Lebensbedingungen in den kirchenfernen Städten und wirft einen genauen Blick auf die verbotenen Technologien, die den Schrottbaronen zu Gebote stehen.

Quelle: Feder & Schwert

Cthulhu Werkstattbericht Niemandland

»Das Freikorps Gill gibt bekannt: Erneut wurde eine wichtige Schlacht und damit Boden gewonnen. Das planmäßige Ende der Kampfhandlungen bis zum Sommer 2007 ist weiterhin nicht gefährdet.« Diese und ähnliche kryptische Nachrichten bereicherten in den vergangenen zwölf Monaten immer wieder den »Email-Äther«. Zu Recht kommt da die Frage auf, was so ein wohl paramilitärisches und fast schon anrühlich anmutendes Treiben in einem Rollenspielmagazin zu suchen hat, anstatt dem Verfassungsschutz gemeldet zu werden. Die Antwort ist einfach: »Freikorps Gill« ist der Spitzname der Mitarbeiter des noch dieses Jahr erscheinenden **Cthulhu**-Bandes **Niemandland : Grabenkrieg und Heimatfront**. Der schwarz-humorvolle Hintergrund ist folgender: Der Band beschäftigt sich so sehr mit realem Grauen, daß ein entspannender Gegenpol innerhalb der Mitarbeiterschaft sinnvoll erschien. Die geschlagenen Schlachten waren allesamt Schreibtisch-Schlachten.

Um was geht es konkret? Natürlich um den ersten Weltkrieg, der als ergänzendes Setting für **Cthulhu** erschlossen wird. Der Erste Weltkrieg ist eine ganz zentrale Zeit, denn er prägte die 1920er, das Hauptsetting in **Cthulhu**, in vielen Ländern entscheidend mit. Fast alle Charaktere der 1920er, jedenfalls viele amerikanischen und alle britischen und deutschen, haben den Ersten Weltkrieg als jüngste Vergangenheit als persönlichen Lebenshintergrund. Bisher wurde dieser Hintergrund bei **Cthulhu**-Herstellern weltweit weitgehend ausgeblendet. Wir dagegen machen dieses wichtige Kapitel der Geschichte für Charaktere unmittelbar erlebbar. Zukünftig kann man also die Charakterentwicklung in diesem Geschichtsabschnitt beginnen lassen, bevor man in das klassische Spiel der 1920er einsteigt.

Nach einigem Hin und Her stand das Gesamtkonzept, und nicht weniger als 15 Autoren waren an dem Projekt beteiligt. Es zeigte sich schnell, wie schwer es war, Texte so zu formulieren, daß

sie die Gratwanderung zwischen zwei von uns ungewollten Polen bewältigen konnten. Einerseits sollte kein »Hurrah-hau-drauf-Gefühl« beim Leser aufkommen, was für ein Fantasy-Setting sicherlich legitim gewesen wäre, aber eben nicht bei einem Krieg, der sich wirklich ereignet hat. Andererseits sollte nicht die Botschaft vermittelt werden: »Wenn du im Setting »Erster Weltkrieg« spielen willst, bist du ein abgestumpfter und sozial unverträglicher Zeitgenosse.«

Der schmale Grat, der unser Ziel war, kann wohl so benannt werden: »Du darfst gerne in diesem Setting spielen und daran Spielspaß haben, aber du darfst nie vergessen, daß das nichtübernatürliche Grauen echt war.« Oder aus einer anderen Richtung definiert: »Wir wollen nicht »den Krieg« spielen, sondern **Cthulhu** während des Krieges«.

Lange Rede, kurzer Sinn: Nach und nach entstanden immer mehr Manuskripte, welche die Autoren untereinander austauschten, um möglichst effektiv zu arbeiten, also beispielsweise in der Nomenklatur deckungsgleich zu sein, Überschneidungen zu vermeiden etc.



Durch die Unterschiedlichkeit der Themen mußten danach die fertigen Texte (also nach Lektorat und Korrekturen) teilweise sehr verschachtelt ineinander gefügt werden, um ein stimmiges und gut lesbares Gesamtwerk zu ergeben. Eine extrem anstrengende Arbeit, die man getrost seinem ärgsten Feind wünschen mag.

Doch auch dies bewältigte das »Freikorps Gill«, und inzwischen haben die Arbeiten zu den Handouts und Karten begonnen, so daß Grund zur Annahme besteht, daß die Waffen, respektive Schreibutensilien, ab Sommer ruhen werden.

Und was wird man vorfinden, wenn der Band erscheint?

Der Sachteil umfaßt zunächst

einen historischen Überblick über den Verlauf des Krieges, angefangen bei den Ursachen bis hin zu den Auswirkungen auf die Nachkriegszeit. Verschiedene spezielle Kriegsschauplätze werden beleuchtet, beispielsweise die Kolonien oder der Nahe Osten, zudem einige historische Personen als NSC dargestellt. Logischerweise widmet sich ein Kapitel explizit der »Heimatfront«, und ein anderes schildert den »Alltag an der Westfront«.

Danach folgt der rollenspielerische Teil – angefangen bei der Charaktererschaffung, über Waffen und Ausrüstung bis hin zu Fahrzeugen. Es gibt neue Regeln, mit denen Kampfhandlungen mit zahlreichen Beteiligten abgewickelt werden können, wie beispielsweise Sturmangriffe. Zudem gibt es Tipps, wie man den Weltkrieg in den persönlichen Hintergrund normaler 20er Jahre Charaktere einbauen kann.

Dem Sachteil folgen drei Abenteuer, bei denen die Vorgabe war, möglichst unterschiedliche Schauplätze und Zeitpunkte während des Kriegsverlaufes zu bieten.

Schwarzer Sand von Sebastian Weitkamp spielt 1914 und beginnt in Deutschland, dann verlagert sich die Handlung nach Deutsch-Südwest, also in eine Kolonie, und die Charaktere werden dabei mit dem Kriegsausbruch konfrontiert.

Ein Sommersalptraum von Oliver Adam und Uwe Weingärtner spielt 1916 an der Westfront, wo die Charaktere als Angehörige des Militärs den Schrecken der Sommeschlacht erleben, während sie die Ursache für vermehrte Desertationen untersuchen und dabei zudem cthuloide Machenschaften vereiteln müssen.

Wir ziehen gen Engeland von Ralf Sandfuchs spielt schließlich im Jahre 1917 an der Heimatfront, nämlich im Raum Hamburg, wo die Charaktere auf die eine oder andere Art an der Entwicklung eines neuen Luftschiffes beteiligt sind.

Als Abschlußbemerkung bleibt nur zu sagen, daß es ungeachtet des düsteren Themas eine Freude war, diesen Band als Redakteur zu betreuen.

Heiko Gill, **Cthulhu**-Redaktion

Trading Cards

Star Wars Pocket Model TCG

Neues aus dem Hause WizKids für alle **Star Wars** Fans: Das **Star Wars Pocket Model TCG** kommt! Es ist die Kombination aus klassischem Sammelkartenspiel und dem Basteln dreidimensionaler Modelle, um sich im **Star Wars** Universum mit anderen Spielern zu messen.

Das **Star Wars Pocket Model TCG** umfasst den Inhalt aller sechs Spielfilme und bietet Regeln, die für Einsteiger schnell zu erlernen sind, aber auch genügend strategische Tiefe bieten, um erfahrene Spieler



herauszufordern.

Ein spezielles Starter Kit wird es nicht geben. In den Boostern finden sich dann zwischen 4 und 8 Modelle, die man aus den 2 großen Styrene-Karten herauslösen und zusammenbauen kann. Im Booster sind dann außerdem 6 Spielkarten, 2 Miniwürfel und die vollständigen Regeln enthalten.

Insgesamt wird das Star Wars Pocket Model TCG mit 81 unterschiedlichen Gefährten aufwarten...

Gegeneinander antreten können 2-8



Spieler. In 15-25 Minuten sollte einer der Kombatan-ten die Ziele oder Fahrzeuge seines Gegners zerstört haben. Die Spielkarten haben Einfluß auf die Attacks und Aktionen der Vehikel; die beiden Würfel werden dazu genutzt, die Kampfergebnisse auszuwürfeln.

Ab Ende Juni sind die Booster ab je circa vier Euro erhältlich. Viel Spaß im **Star Wars Pocket Model TCG** Universum... (me)

Magic: The Gathering

Am 13. Juli 2007 erscheint die **Zehnte Edition** des ersten strategischen Sammelkartenspiels der Welt: **Magic: The Gathering**. Das neue Hauptset des Top-Sellers ist die ideale Grundlage für den Einstieg in das packende und vielseitige Strategiespiel. Seit 1993 begeistert der Genre-Klassiker seine Spieler, deren Zahl weltweit inzwischen bei ungefähr sechs Millionen liegt. Immer neue Karten und Spielmechanismen garantieren stets abwechslungsreiche und faszinierende Fantasy-Duelle.

Die Karten sind dank der aufwendigen Illustrationen aus den Federn weltweit renommierter Fan-

tasy-Künstler echte Sammlerstücke und bilden den Rahmen für einen spannenden Wettstreit.

Die **Zehnte Edition** ist ein Basis-Set, das aus insgesamt 383 Karten besteht. Es enthält viele der besten und beliebtesten Karten der **Magic**-Historie und ermöglicht Einsteigern auch nach 14 Jahren Spielgeschichte schnell auf dem aktuellen Stand der Dinge zu sein. Die **Zehnte Edition** ist als Themendeck und Boosterpackung erhältlich. Themendecks sind sofort spielbereite Kartenzusammenstellungen, Booster bestehen aus 15 zufällig sortierten **Magic**-Karten.

Für **Magic**-Neulinge empfiehlt sich das **Einstiegs-Pack**. Darin enthalten sind ein Themendeck, ein Booster, sowie eine illustrierte und leicht verständliche Kurzanleitung. Die ersten Runden **Magic** sind so schnell gemeistert!

Quelle: Wizards of the Coast



World of Warcraft TCG

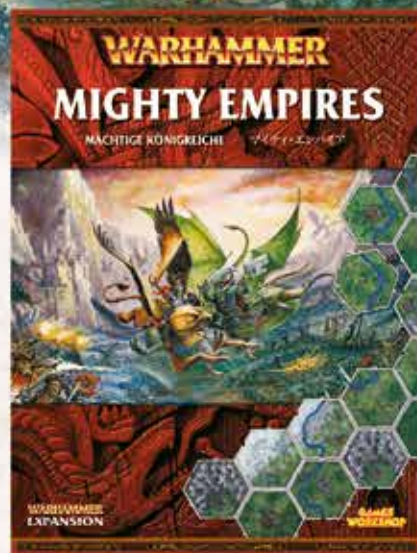
Limitierte Raid Decks eröffnen eine ganz neue Sichtweise auf das **World of Warcraft TCG**. Ein Spieler übernimmt die Rolle eines epischen Gegners, den nur mehrere Helden auf einmal herausfordern können. Überwältigt die Schlachtgruppe den Gegner, winken Belohnungen, die sonst nirgends zu finden sind. In **Geschmolzener Kern** z.B. sind 10 Oversized Raidboss-Heldenkarten,



das Ragnaros-Raid Deck-Set und ein Schatz-Karten Pack mit 10 exklusiven Schatzkarten enthalten.

Quelle: Upper Deck

MÄCHTIGE KÖNIGREICHE



Mächtige Königreiche - Eine Erweiterung für Warhammer - das Fantasy-Strategiespiel

Führe deine Armeen auf einen Feldzug durch die Warhammer-Welt!

AB 7. JULI IM HANDEL!



www.games-workshop.de

Copyright © Games Workshop Ltd. 2007

Tabletop

AT-43

Die Neuerscheinungen der nächsten Monate für das Science-Fiction-Spiel der Firma Rackham mit seinen vorbemaalten Figuren stehen ganz im Zeichen des **Red Blok**. Die **Attachment Box: Krasnye Soldaty** ergänzt die bereits erschienene Unit Box um wertvolle Optionen, so einen neuen Offizier, mehrere Spezialwaffen und einen Sanitäter. Dadurch wird die Einheit noch einmal gehörig aufgewertet und gewinnt beträchtlich an Schlagkraft und Durchhaltevermögen. Die Box kommt mit sechs Figuren und acht Karten (31,99).

Auch die Spetsnaz erhalten ihre Verstärkung mit der **Attachment Box: Spetsnaz Kommandos**.



Spetsnaz Kommandos & Captain P. Vrachov

Mit dieser Erweiterung kann diese Einheit noch etwas effektiver im Einsatz gegen die gegnerische Infanterie werden und stellt damit eine ernstzunehmende Bedrohung für alle gegnerischen Einheiten dar, die nicht über zumindest sehr schwere Panzerung verfügen. Wie bei den Krasnye kommen auch hier ein Offizier, der obligatorische Sanitäter und mehrer Spezialwaffen zum Einsatz, um die Einheit zu komplettieren.



Red Blok Kolossus

Sechs Figuren mit den acht dazugehörigen Referenzkarten finden sich in der Box (31,99).

Damit die Spetsnaz es auch mit

den schweren Geschützen des Gegners aufnehmen kann, wurden die **Unit Box: Spetsnaz Kolossus** ins Leben gerufen. Die stark gepanzerten und schwer bewaffneten Soldaten in ihren Kampfanzügen stellen eine echte Bedrohung für die MGS des Gegners dar und sollten in keiner Armee fehlen. Die Box kommt mit drei Miniaturen und zwei Karten (31,99).

Mit der **Unit Box: Dragonov Kommandos** stehen dem Red Blok nun auch Spezialisten für verdeckte Missionen tief im feindlichen Territorium zur Verfügung. Mit ihrem sehr flexiblen Einsatzgebiet können sie alle erdenklichen Missionen zum Ruhme des Volkes erfüllen und dem Feind die Überlegenheit des Kollektivs demonstrieren. In der Box sind sechs Figuren mit drei Karten (26,99).

Um dies abzurunden, erscheint zeitgleich die **Attachment Box: Dragonov Kommandos**. Was der Grundeinheit noch gefehlt hat, wird hier nachgeliefert. So wird diese Einheit durch einen Offizier aufgewertet und durch verschiedene Spezialwaffen und einen Sanitäter noch weiter verstärkt. Neben den acht Referenzkarten sind noch sechs Figuren in der Box (31,99).

Damit der Red Blok nicht ganz auf schwere Geschütze verzichten muß gibt es die **Unit Box: Kos-sak**. Mit diesem MGS kann man sich durchaus auf ein ausgedehntes Feuergefecht mit den Truppen der U.N.A. oder der Therian einlassen und auch siegreich daraus hervorgehen. Zusätzlich findet sich in der Box auch noch ein Container, den man sowohl als Gelände wie auch als Missionsziel nutzen kann. Die Box beinhaltet neben einer Miniatur den Container und vier Karten (42,99).

Was wäre eine Armee ohne ihre Helden? Mit der **Hero Box: Captain P. Vrachov** erhalten die Soldaten des Red Blok auch eine Figur zu der sie aufschauen

Iron Kingdoms

Natürlich wirft auch die neue Ausgabe des Hausmagazins **No Quarter 13** (5,99) wieder ihre Schatten voraus. Hier findet sich neben einem Ausblick auf die Sommerkampagne eine Vorstellung der Neuerungen, die **Hordes: Evolution** mit sich bringen wird. Auch das Hintergrundmaterial zu den Iron Kingdoms und seinen Bewohnern kommt nicht zu kurz, genauso wie die gewohnten Mal- und Modellbauanleitungen.

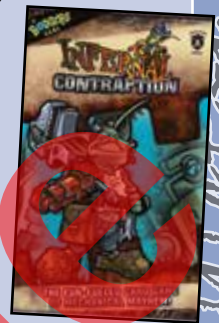
In eine ganz andere Richtung

und von deren legendären Taten sie sich inspirieren lassen können. In der Box finden sich neben der Figur noch zwei Karten (15,99).

Damit auch die **U.N.A.** nicht ganz leer ausgeht, gibt es als Verstärkung, um der wachsenden Bedrohung durch den Red Blok entgegen zu treten, die **Unit Box: Defender Snake**. Dieses mächtige MGS ist buchstäblich dazu geschaffen, die Formationen des Gegners zu zerstreuen und große Lücken in sie zu reißen. Auch hier gibt es zusätzlich wieder einen Container, den man während des Spieles vielseitig nutzen kann. Die Figur kommt zusammen mit dem Container und vier Karten in einer Box (42,99).

Eine Weiterentwicklung der normalen TacArms stellt die **Unit Box: Death Dealers TacArm** dar. Ausgerüstet für den Kampf gegen große Mengen an leicht gepanzerten Zielen, sind sie in der Lage, eine ganze Einheit mit einer

geht wiederum das **Infernal Con-traption Basic Set**. Bei diesem, nicht ganz Ernst zu nehmenden, Kartenspiel wetteifern mehrere Gobber darum, die schönste, größte und mächtigste Maschine zu bauen. Leider ist das Baumaterial nicht von bester Qualität und so kann es zu manchem Mißgeschick kommen, notfalls können hier auch die Mitspieler etwas nachhelfen. (mp)



Death Dealer TacArm

Für alle Fraktionen gibt es das **Zubehör-Set**. Hier bekommt man einen kleinen geräumigen Bunker mit abnehmbarem Dach und einigen Mauerstücken, mit deren Hilfe man die eigenen Truppen ein wenig vor dem gegnerischen Beschuss schützen und so ihre Lebenserwartung verlängern kann. Die Box enthält einen Bunker und zwei Mauerstücke (26,99).

Ebenso universell nutzbar sind die **AT-43 Spielpläne**. Ähnlich wie bei dem Rollenspiel **Cadwallion** bekommt man hier zweiseitig bedruckte Bodenplatten, mit deren Hilfe man sein Schlachtfeld ansprechend gestalten kann und so für mehr Abwechslung auf dem Spieltisch sorgt. Der Pack enthält 15 doppelseitige Bodenplatten (21,49). (mp)



Defender Snake

Hordes

Das Hauptaugenmerk von Privater Press und Ulisses Spiele liegt in diesen Monaten eindeutig auf **Hordes**. Hier gibt es eine ganze Reihe von Neuerscheinungen für alle Fraktionen. Ein besonderes Augenmerk dürfte hierbei auf **Hordes: Evolution** (34,99) liegen, das neben einer ganzen Reihe neuer Truppen und Warbeasts auch Warlocks für alle Völker enthält. Dazu gibt es auch neue und erweiterte Regeln und natürlich wieder Hintergrundmaterial über die Iron Kingdoms und ihre Bewohner.

In ihrem Kampf ums Überleben hat es sich eine mächtige Kreatur zur Aufgabe gemacht den **Trollblood** zu helfen. Das **Dire Troll Earthborn Alpha Warbeast** (44,99) ist nicht nur ein schrecklicher



Dire Troll Earthborne

Gegner im Nahkampf, auch hat es die Fähigkeit, sich den Bedingungen der Schlacht und dem jeweiligen Feind anzupassen und so schnell auf jede unmittelbare Bedrohung zu reagieren. Und als wäre dies noch nicht genug, ist es noch in der Lage, die Verletzungen von Trollen sowie seine eigenen zu heilen und seine Gegner damit zur Verzweiflung zu bringen.

Der neue Warlock **Borka Kegsleyer & Pyg Keg Carrier** (24,99) ist gleichzeitig ein begnadeter Schamane und ein mächtiger Krieger. Ständig auf der Suche nach Gegnern, die seiner Stärke würdig sind, oder dem nächsten Gelage, das seinen Durst stillt, durchstreift er die Länder und führt die Trolle seines Stammes siegreich von einer

Schlacht zur nächsten.

Die **Long Riders Cavalry** bringt den Trollen auf ihren Bisons endlich die lange benötigte Beweglichkeit. Diese erfahrenen Krieger sind immer an vorderster Front zu finden und schrecken auch nicht davor zurück, ein Warbeast mit ihren riesigen Äxten anzugreifen.

Um dem neuen Regelwerk Rechnung zu tragen, gibt es passend dazu das **Trollblood Evolution Token Set**, das alle Marker enthält, um die Spieleffekte der neuen Warlocks darzustellen.

Der **Circle Orboros** hat mit dem **Woldwyrd Light Warbeast** (9,99) ein neues arkantes Konstrukt erschaffen, dessen besondere Fähigkeiten es ihm erlauben, gezielt Jagd auf magisch begabte Figuren zu machen und diese zu vernichten, bevor sie den Wäldern oder dem Circle Schaden zufügen können.

Der **Warlock Kromac the Ravenous** (27,99) ist eine beeindruckende Gestalt, wenn er mit seinen beiden Äxten in den Fäusten an der Spitze der Tharn in den Kampf zieht. Viel schrecklicher wird er allerdings, wenn er sich seinem Zorn hingibt und sich in eine wilde Bestie verwandelt, die alles, was sich ihr in den Weg stellt, vernichtet.

Dann kann ihn fast



Kromac the Ravenous

nichts mehr aufhalten, wenn er sich eine Schneise der Zerstörung durch die gegnerische Armee bricht.

Mit den **Tharn Wolf Riders Cavalry** (3er Box 51,99, 1er Blister 16,99) verfügt der Circle nun über eine Einheit, die in der Lage ist, blitzschnell zuzuschlagen und sich wieder zurückzuziehen, bevor der Gegner auch nur in der Lage ist zu reagieren. Wer den Fängen der Wölfe entgeht, kann sich nur kurz über sein Glück freuen, denn er wird bald von den Wurfspeeren der

Reiterinnen niedergestreckt.

Auch hier gibt es ein **Circle Orboros Evolution Token Set** mit vielen neuen Markern.

Mit dem **Angelus Alpha Warbeast** (29,99) ist auch für die **Legion of Everblight** eine dieser legendären Kreaturen erhältlich, die den Feind das Fürchten lehren. Getragen von seinen drei Flügelpaaren kann der Angelus fast nach Belieben auf dem Schlachtfeld agieren und sich seine Beute aussuchen. Die wenigsten Gegner können hoffen, eine Attacke dieser mächtigen Bestie zu überleben, geschweige denn, sie aufzuhalten.

Warlock Saeryn, Omen of Everblight (9,99) führt zusammen mit ihrer Schwester die Armeen des Drachen auf ihrem Weg nach Süden an. Was ihr an kämpferischem Geschick fehlt, das macht sie durch ihre mächtige Magie und den Einsatz ihrer Fähigkeiten mehr als wett. So führt sie ihre Truppe weiter von Sieg zu Sieg und zerbricht jeden Widerstand auf ihrem Weg.

Die **Raptors Cavalry Unit** (3er Box 49,99, 1er Blister 15,99) ist eine schnelle und ungemein wendige Einheit, die je nach Bedarf den Feind in der Flanke oder frontal angreifen kann. Die Sprungkraft ihrer Hirsche reicht sogar dazu aus, um den Kampf mitten in die Schlachtreihen des Feindes zu tragen und so sicher

geglaupte Modelle mit einer sauber ausgeführten Attacke niederzustrecken.

Mit dem **Legion of Everblight Evolution Token Set** stehen auch den Dienern des

Drachen jetzt alle Marker zur Verfügung, die im Verlauf eines Spieles zum Einsatz kommen können.

Die Invasion der **Skorne** scheint nichts aufhalten zu können. Eine zentrale Rolle nimmt hier das **Cyclops Brute Light Warbeast** (19,99) ein. Entweder als unerschütterliches Bollwerk an den Flanken der Armee oder als Leibwache eines Warlock kann diese schwer gepanzerten Hünen nichts aus der Ruhe bringen, da sie die

Attacken ihres Gegners im Voraus zu errahnen scheinen.

Mit dem **Supreme Aptimus Zaal & Kovaas** (15,99) hat die Armee einen neuen Führer gefunden, dem es gelungen ist, einen der wahnsinnigen Ahnengeister zu

Cyclops Brute

bändigen und seinem Willen zu unterwerfen. Er weiß, daß der Pfad, den er eingeschlagen hat, über kurz oder lang in Untergang und Wahnsinn enden muß, doch ist er willens, dieses Risiko einzugehen, da der mögliche Lohn für seine Taten beträchtlich ist.

Durch den Einsatz der **Ferox Cavalry Unit** (3er Box 52,99, 1er Blister 17,99) können die Skorne auf dringend benötigte Mobilität zurückgreifen und so den Feind an unvorhergesehener Stelle in Bedrängnis bringen. Das unbändige Temperament der Ferox kann die Kampfeslust ihrer Reiter sogar noch übertreffen. Für die gegnerischen Soldaten ist es allerdings gleich, ob sie von den Fängen der riesigen Raubkatzen zerrissen oder von einem meisterlich geführten Speer aufgespießt werden.

Den Abschluß bildet auch hier das **Skorne Evolution Token Set**, mit dem der Heerführer die Effekte kenntlich machen kann, denen seine Truppen unterliegen.

Zu guter Letzt erhalten auch die **Minions** mit der **Gatormen Posse Unit** (4er Box 29,99, 1er Blister 9,99) eine sehr mächtige, aber schwer zu kontrollierende Einheit. Die zweibeinigen Amphibien können binnen kürzester Zeit eine gegnerische Einheit bis auf den letzten Mann auslöschen, wenn der Bluttausch erst einmal von ihnen Besitz ergriffen hat. (mp)

Raptors Cavalry

