

## Titelthemen

## Chroniken der Engel

## 36 In falscher Mission

Fernab vom ketzerischen Treiben Aachens gerät eine Engelschar im Norden von Michaelsland in einen Konflikt zwischen Beutereitern und Dorfbewohnern. Wird es den Engel gelingen, die Situation aufzuklären oder lassen sie sich auf eine falsche Mission ein...

## Kleine Ängste

## 40 Es war einmal

Es ist Halloween, Zeit für eine nette kleine Party unter Freunden. Doch für ein paar Kinder offenbart diese Nacht reale Schrecken. In einem Wettlauf mit der Zeit müssen sie sich den Geistern der Vergangenheit stellen, deren Ursprung im Land unter dem Bett liegt.

## Spielmateriale

## H.P. Lovecrafts Cthulhu: Lebenskampagnen ..... 22

In diesem Artikel findet der Spielleiter Erläuterungen, wie eine Kampagne auch über mehrere Charakterleben hinweg angelegt sein und sich so ein zusammenhängendes Ganzes entwickeln kann.

## InSpectres: UnSpeakable ..... 26

Die Geisterjäger der InSpectres Franchisefilialen mögen auf der Höhe der Zeit sein, doch schon Jahrzehnte zuvor haben sich mutige (oder wahnsinnige) Menschen unausprechlichen Schrecken gestellt.

## Beiträge

## Hintergrund: Das Leben im finsternen Mittelalter ..... 28

Eitliche Rollenspielsysteme haben einen Hintergrund, der in vielerlei Hinsicht an das irdische Mittelalter erinnert. Diese Artikelserie widmet sich den verschiedensten Aspekten der spannenden und zuweilen grausamen Epoche...

## Hintergrund: Herr Roland kam zum finsternen Turm ..... 46

Joachim Körber über Stephen Kings Saga vom Dunklen Turm

## Interview: Tobias O. Meißner ..... 50

Tobias O. Meißner ist ein Ausnahmeschriftsteller. Ein Literat, der sich nicht um Konventionen schert und nicht um Genreerwartungen, der schreibt, weil er schreiben muß; und der wahnsinnig gut schreiben kann.

## Special: Otherland – Bombast für die Ohren ..... 53

Otherland, das ist das dreieinhalb tausend Seiten dicke vierbändige Werk von Tad Williams, das irgendwo zwischen SF und klassischer Fantasy anzusiedeln ist, CyberFantasy vielleicht. Und es ist mit 24 Stunden Länge und über 200 Stimmen die bisher größte Hörspielproduktion der ARD...

## Neuigkeiten

|                      |    |
|----------------------|----|
| Rollenspiele .....   | 8  |
| Tabletop .....       | 12 |
| Bücher .....         | 16 |
| Film .....           | 18 |
| Computerspiele ..... | 20 |

## Test + Kritiken

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Rollenspiele .....    | 54 |
| Tabletop .....        | 58 |
| Bücher & Comics ..... | 59 |
| Computerspiele .....  | 62 |
| Kino & DVD .....      | 64 |

## Rubriken

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Editorial/Impressum .....       | 4  |
| Kolumne: Wortgemetzel .....     | 7  |
| Ewalds goldener Grabstein ..... | 17 |
| Kinostarts & neue DVDs .....    | 18 |
| Veranstaltungen .....           | 33 |
| Marktplatz .....                | 45 |
| Vorschau/Anzeigenindex .....    | 66 |

# Mephisto



## Cover

Die Herausforderung für die aktuelle Ausgabe hat Roberto Marchesi angenommen. Ganz im Sinne unserer »neuen« phantastischen Ausrichtung ist eine beeindruckende Artwork für **Mephisto** entstanden, vielen Dank!

**H**ollywoodfilme und Moral, das ist immer wieder schön zu beobachten, sie haben so ihre eigene, fast so schön wie Hollywood und Sorgfalt. Nehmen wir ein halbwegs aktuelles Beispiel, nehmen wir **Troja**. Ein Kriegsepos, aber weil Krieg und Töten ja eigentlich nicht gut und moralisch ist (aber wahnsinnig oft der sogenannte »letzte Ausweg«), hat unser Held Achilles irgendwann so seine Skrupel. Er, der in der Eingangsszene quasi zum Frühstück mal kurz aufs Schlachtfeld schreitet,

der Böse... Aber Hollywood bringt das wieder in Ordnung.

Überhaupt ist das mit der Vorlage eine komische Sache, dort bringt Menelaos seine Helena ja wieder mit nach Hause, während er im Film gleich am ersten oder zweiten Tag getötet wird. Was soll's, denkt man sich da im Kinosessel, künstlerische Freiheit, ist nur gerecht, kriegt halt diesmal der andere die schöne Helena. Ich mein, der Menelaos hat sie seit 2800 Jahren immer zurückgewonnen, da ist es nur fair, wenn auch mal der Paris

der Drehbuchautor einfach zu faul war, um eine Landkarte zur Hand zu nehmen.

Aber das mit der Sorgfalt ist weder ein Genreproblem, noch eines vom Film. Nehmen wir den Klappentext des Krimis **Der 13. Mord des Jahres**. »Jane Yeats ist Journalistin mit einer Vorliebe für schnelle Motorräder, starke Zigaretten und irisches Bier«, heißt es da, doch fährt sie im Roman eine Harley, eher schwer als schnell, und trinkt englisches Bier, Newcastle Brown Ale, und beschwert

**Apokalypse**. Klar, das ist keine Hollywoodproduktion, sondern europäisch, aber auch hier gilt ähnliches. Die einen Bösen sind Zombies (darf man immer niederschießen, sind ja keine Menschen, auch wenn Hauszombie Ewald das völlig anders sieht...), die anderen tragen in guter **Star Wars** Manier Helme. Schwarze zwar, und keine weißen, aber das Gesicht ist verdeckt, man sieht keinen Schmerz, keine menschliche Regung, nichts, also können unsere Helden mal schön moralisch alles niedermähen

# Wortgemetz

auf einen riesigen Kämpfer zuläuft, hochspringt und ihm lässig, beinahe nebensächlich das Schwert in den Hals stößt, quasi ein tödlicher Dunking, Basketball mit Schwert. Fehlt nur, daß seine Kameraden auf ihn zulaufen, ihn abklatschen und ein paar Cheerleader am Schlachtfeldrand herumhüpfen.

Töten ist Sport für ihn, wird zumindest so inszeniert, und dann darf er mitten im Film mal kurz an allem zweifeln, nur um beim Showdown dann natürlich wieder munter mitzumischen. Weil er ist ja Identifikationsfigur, er ist der Gute, der Held (und es muß immer einen Guten geben), er muß deutlich sagen, daß ihm das Töten keinen Spaß macht oder sowas, und dann darf er aber kein Spielverderber sein, und muß sich wieder mit allem Elan in die nächste Actionszene stürzen. Weil Action muß schon sein.

Und wo ein Guter ist, da muß natürlich auch ein Böser sein. Und wer wäre da besser geeignet als der machtgierige Heerführer Agamemnon? Kämpft nicht selbst, demütigt Achilles und will sowieso mal wieder die Weltherrschaft, oder zumindest die über alle Regionen, die im Film eine Rolle spielen. Und, was passiert mit dem Bösen in einem echten Hollywoodfilm? Richtig, er stirbt. Wen interessiert es schon, daß er in Homers Epos heimkehrt, wo ihn in der griechischen Mythologie seine Frau und ihr Liebhaber dann töten. Homer kann das ja machen, bei ihm ist Agamemnon ja auch nicht

darf. Wäre ja sonst auch langweilig für den, der das Buch schon gelesen hat, der würde ja dann den Schluß schon kennen. Oder anders ausgedrückt: Augen zu und durch und nicht an Homer denken. Ist ja eh so ein Langsamer, bei dem dauert die Belagerung ganze 10 Jahre. 10 Jahre! Das passiert uns heute nicht mehr. Landung mit den Schiffen und hopp, ruckzug, ein paar Wochen, und die Stadt fällt. So muß es gehen, das ist Effizienz.

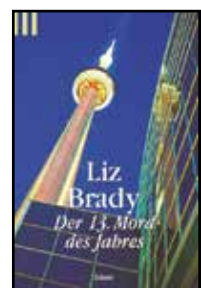
Daß das brillante Epos irgendwie glattgebügelt und modernisiert werden würde, war klar, Schema F für Zielgruppe X ist wichtiger als Werktreue, und da mußte diese Liebesgeschichte halt so sein, kann man romantischer rüberbringen. Ist traurig, aber eine Tatsache. Warum man aber Sparta ans Meer verlegen mußte, wird mir immer ein Rätsel bleiben. Die Stadt lag immer im Landesinneren, ist auch nicht herumgelaufen, mal kurz ans Meer oder so. Also warum? Es spielt für die Geschichte einfach überhaupt keine Rolle, wo die Stadt liegt, also warum hier nicht einfach sorgfältig arbeiten und korrekt. Nennt mich Korinthenkacker oder Pedant, aber was ist der Sinn davon, einfach falsche Tatsachen zu verbreiten? Das hat für mich etwas mit Sorgfalt zu tun, und wer seine Geschichte ernst nimmt, achtet auch ein bißchen auf solche Details. Wer im Kino weiß, wo Sparta liegt, stutzt verärgert, wer es nicht weiß, nimmt einen falschen Eindruck mit raus. Also warum? Ich will nicht glauben, daß

sich einmal, daß sie auf irisches ausweichen muß, weil kein Newcastle da ist. Ich weiß, ich weiß, Korinthenkacker und Pedant, aber was hindert den Verlag, gründlich zu arbeiten? Ist einem deutschen Leser kein englisches Bier zuzumuten? Hätten sie weniger Bücher verkauft, wenn der Klappentext korrekt gewesen wäre? Ist ja nicht so, daß sie sich damit die Arbeit erleichtern oder groß Buchstaben sparen: Irisch oder englisch nimmt sich nicht viel, und es tut doch niemanden weh, es korrekt zu machen.

Aber zurück zur Moral und zum Kino, und zu **Resident Evil**:

ohne irgendwelche Gewissensbisse und ohne Ärger mit Indizierung und so. Immer wieder lustig, dieses Spielchen.

Belohnt wird man dafür mit einer fröhlichen Beinahe-Schlussszene: Unsere Protagonisten gelangen mit einem Helikopter in die Druckwelle einer Atombombe, sind also ziemlich nah dran an der Explosion, aber sie überleben. Ohne größere Probleme. Das nenne ich wahre Helden und ein Drehbuch mit Phantasie. In diesem Sinne: Fröhliches Kinogehen und ein paar unmoralische Filme... (hk)



# bildgemetz



# Neuigkeiten

## Feder & Schwert

Zur Messe beginnt alles mit **Die Welt der Dunkelheit**, dem neuen Grundregelwerk für alle Erzählspiele in White Wolfs und Feder & Schwerts gleichnamigem Setting. Sehen Sie manchmal seltsame Gestalten im Mondlicht, hören Sie Geflüster, obwohl niemand in der Nähe ist oder ahnen Sie die Wahrheit hinter den beunruhigenden Geheimnissen, die Ihre Heimatstadt birgt? Haben Sie das dumme Gefühl, daß auf der Welt etwas nicht stimmt, daß etwas Altes, Blutiges die Nacht regiert? Dann brauchen Sie keine Einführung in die Welt der Dunkelheit. Sie leben schon in ihr.

Das erste Spiel vor diesem Hintergrund – ebenfalls zur SPIEL 2004 – wird dann **Vampire: Requiem** sein. Der Neuanfang der Welt der Dunkelheit ist ein gewaltiges Unterfangen. Diese neue Version von **Vampire** ist das Herzstück der neuen Publikationsreihe. Um es auf einen knappen Nenner zu bringen: Es ist nichts mehr, wie es war.

**Vampire: Requiem** führt von der Stimmung, wenn auch nicht vom Inhalt her, zurück in die Frühzeit von **Vampire: Die Maskerade**. Das mag auf den ersten Blick merkwürdig klingen. Tatsächlich aber ist es so etwas wie eine lange überfällige Rückkehr zu den Wurzeln.

Man merkt dem neuen Spiel an, daß nicht Interessengruppen und Marktforschungsergebnisse beim Schreiben Pate standen; es schielt nicht nach Trends und Zielgruppenanalysen. Vielmehr kehrt mit **Requiem** das in letzter Zeit etwas ins Hintertreffen geratene Gefühl des Staunens in die Welt der Vampire zurück, der Eindruck, erstmals eine finstere Welt zu betreten und die schwindelerregenden Höhen und die Tiefen sowohl der Szenerie als auch der Vampirgesellschaft zu erleben.

**Vampire: Requiem** ist quasi eine Bestandsaufnahme von **Die**

**Maskerade** nach dem Motto »Die Guten ins Töpfchen, die Schlechten ins Kröpfchen«. **Requiem** bricht mit Definitionswahn und Regel-fuchseriei. Von daher wird auch konsequent auf eine übergreifende Rahmenhandlung verzichtet, was Erzählern und Spielern größere kreative Freiheiten einräumt und sie des Zwangs enthebt, beständig neue Quellenbücher zu erstehen oder gar eigene Ideen zu verwerfen, weil sie offiziellen Veröffentlichungen widersprechen. Zugleich kehrt die Grundstimmung der Ungewißheit ins Spiel zurück. Deswegen mußten etwa historische Figuren, die Vampire wurden, weichen.

**Vampire: Requiem** ist nach wie vor Gothic Punk – aber die Betonung liegt zum Glück endlich wieder eindeutig auf »Gothic«.

Die erste (ebenfalls zur Messe) rein bei Feder & Schwert erscheinende **D&D**-Publikation wird das **Spieleleiterhandbuch 3.5** sein, das essentielle Rollenspiel-Zubehörbuch für Spieleleiter. Erzählen Sie aufregende Geschichten voller Heldenmut, Magie und Monster! Auf den Seiten dieses Buches werden Sie die Werkzeuge und Möglichkeiten entdecken, die Sie brauchen, um detaillierte Welten und dynamische Abenteuer zu entwickeln, die Ihre Spieler mit **Dungeons & Dragons** erleben können. Und das Beste: garantiert ohne Schachtel!

Nicht mehr ganz zur Messe gereicht hat es für die durchgesehene und komplett neu illustrierte Neuauflage von **Engel**. »In einer Zeit, die weit entfernt in unserer Zukunft liegt, ist die Welt zum gigantischen Schlachtfeld der Mächte von Gut und Böse geworden...«

So begann vor nunmehr drei Jahren die Geschichte um die Angelitische Kirche und die Sendboten des Herrn – die Engel. Seither wurde das Universum von **Engel** durch zahlreiche Publikationen immer dichter und greifbarer.

Nun ist es an der Zeit, das Grundregelwerk des innovativsten deutschen Erzählspiels der letzten Jahre auf den neuesten Stand zu

bringen und so dem hohen Qualitätsstandard gerecht zu werden, den sich die Schöpfer des Spiels selbst auferlegt haben. Es erwarten Sie Regelanpassungen, Erweiterungen, vollständig neue Illustrationen, neue Texte und vieles mehr.

Menzoberranzan, Heimat todbringender Schwertkämpfer und diabolischer Nekromanten, strahlendstes Juwel in der weiten unterirdischen Welt des Unterreichs, die stolzeste Errungenschaft jener finsternen Rasse namens Drow. Ein Ort, der ein Geheimnis in sich birgt, das seine eigene Vernichtung bewirken kann.

Als die Mächte versiegen, die die Stadt am Leben erhalten, strömen Feinde aus allen Winkeln der Finsternis herbei und überschwemmen Menzoberranzan, und welcher Feind könnte für einen Drow schlimmer sein als... ein anderer Drow?

**Verheerung** ist der im November erscheinende fünfte Band der vielgelesenen Saga **Der Krieg der Spinnenkönigin**, eines insgesamt sechsbändigen Epos um Bürgerkrieg und Chaos in den finsternen Teilen der **Vergessenen Reiche**, der beliebtesten **D&D**-Welt. Der von Philip Athans verfaßte Roman geht näher auf die inneren Unruhen der Drow ein. R.A. Salvatore schrieb den Prolog zu **Verheerung** und steht den Autoren der Serie nach wie vor beratend zur Seite.

Zu guter Letzt bringt Feder & Schwert im November mit **Bastion der gebrochenen Seelen** die von Amigo begonnene Abenteuerreihe »Der Weg ins Abenteuer« zuende. Uralte Schlachten und Ströme von Blut machen den Helden das Leben schwer, als ein äoneralter Krieg sich dem Ende zuneigt und das Gleichgewicht der Schöpfung bedroht. Im Zentrum dieser chaotischen Fehde lauert ein legendärer Schrecken, der nach Unsterblichkeit giert, koste sie, was sie wolle. Nur die mächtigsten Helden dürfen hoffen, einer selbst Götter keinen Einfluß haben.

**Bastion der gebrochenen**

**Seelen** ist ein eigenständiges Abenteuer für das **Dungeons & Dragons**-Rollenspiel für Charaktere der 18. Stufe. Seine Helden treten gegen einige der mächtigsten Wesen des Multiversums an.

## White Wolf

Als erste Publikation zum neuen **Requiem** erscheint der unverzichtbare **Storytellers Screen**. Nichts ist frustrierender für einen **Requiem**-Erzähler, als beim Spielen eine Regel nicht zu finden. Na ja, oder eine Disziplin nutzen zu wollen und nicht genug Vita zu haben. Zumindest ersteres Problem läßt sich lösen. Der **Storytellers Screen** enthält alle Regeln auf einen Blick. Dieses nützliche Werkzeug für **Vampire**-Erzähler besteht aus dickem, haltbarem Karton.

Der Tod ist nicht das Ende. Eine neue Welt der Dunkelheit erhebt sich. **Ghost Stories** ist der erste Erweiterungsband zum Thema Menschen in der Welt der Dunkelheit. Entdecken Sie die Geheimnisse des Übernatürlichen in 5 verschiedenen Abenteuern, die Spieler und Charaktere in die finsternen Schatten und an die unbekannten Orte des brandneuen Hintergrunds führen. Dieses Buch gibt Ihnen Gelegenheit, die verborgene Welt mit dem neuen Storytelling System neu zu entdecken.

Von seinen Feinden erschlagen und von Gott verflucht erhob sich Vlad Dracula als rasende Bestie vom Schlachtfeld und gierte nach Menschenblut. Jahrhundertlang spukt der Sohn des Drachen schon auf der Erde herum, wild entschlossen, die Geheimnisse des Kusses zu ergründen – und zu nutzen. Das **Requiem** ist für jemanden wie den Pfähler keine traurige Elegie. Es ist das Rätsel der Äonen, und in seinem Kern liegt vielleicht der Schlüssel zum Leben selbst.

**Rites of the Dragon** ist das Testament Draculas, von ihm selbst verfaßt. Es enthält die Geschichte seiner Wandlung und seiner Su-

# Mephisto Engelpaket

## Das Abenteuer beginnt!

Noch bevor in **Mephisto 19** das offizielle Kampagnensetting für die **Chroniken der Engel** erschien, begann eine Reise in die wundersame, aber gefährliche Welt im Jahre des Herrn 2654: In **Danse Macabre (Mephisto 17)** wird die Engelschar zur Hilfe gerufen, nachdem eine gefährliche Seuche die Bewohner des Dorfes Marweiler dahinrafft. Dabei kommen sie in Kontakt mit ketzerischer Technik, einem mächtigen Diadochen und der Inquisition.

Dramatische Szenen kommen auf die Engelschar in **Die Saat des Bösen (Mephisto 18)** zu, und sie werden in teuflische Intrigen verstrickt und geraten in eine Schlacht wahrlich apokalyptischen Ausmaßes...

## Himmel über Aachen

Das erste Kampagnensetting für die **Chroniken der Engel** nimmt seinen Auftakt in **Mephisto 19**. Offiziell mit Feder & Schwert abgestimmt, entführen wir Sie in Form spannend geschriebener Tagebücher und Spionageberichte in das finstere Europa im Jahre des Herrn 2654, in dem die Angelitische Kirche das letzte Bollwerk gegen den **Herrn der Fliegen** ist! **Die Mächte Aachens (Mephisto 20)** bietet neue Informationen über die Intrigen in der alten Kaiserstadt Aachen, die wieder in Form von kommentierten, abgefangenen Briefen und Tagebüchern sowie stimmigen Illustrationen an Sie weiter gegeben werden. Dazu gibt es als Bonus ein **DIN A2 Doppelfarbposter** mit der Stadtkarte von Aachen.

Über **Mephisto 21** liegt **Der Schatten der Kirche**. Während Sie in den ersten beiden Teilen unseres offiziellen Kampagnensettings zu den **Chroniken der Engel** viel über Aachen als Stadt und die beherrschenden Mächte gelernt haben, werden Sie im dritten Kapitel dieses Wissen benötigen, um Ihre Engelschar erfolgreich durch die Verschwörungen zu manövrieren, die sich über Aachen zusammenbrauen! Noch ist die Stadt fest in der Hand des Diadochen, doch sowohl die Traumsaat als auch die Angelitische Kirche haben ihre eigenen Pläne mit Aachen... Begleiten Sie uns in eine Stadt voller Intrigen und Gefahren! Die Kampagne **Himmel über Aachen** wird mit **Wolken über Aachen** in **Mephisto 24** fortgesetzt...



jetzt im  
Preis ge-  
senkt

## Chroniken der Engel paket

Fünf umfangreiche Ausgaben von **Mephisto** mit zahlreichen Abenteuern und dem ersten offiziellen Kampagnensetting für die **Chroniken der Engel**: 17, 18, 19, 20 und 21  
524 Seiten Spielmateriale und Posterkarte von Aachen für

**20,00 €\***

che nach den Geheimnissen seiner untoten Existenz. Hardcover im beliebten **Buch Nod**-Format.

Ebenfalls für **Requiem** ist **No-mads**. Vampire riskieren nur ungern ihr Unleben durch Umzüge. Blut ist knapp, Werwölfe spuken in der Wildnis herum, und Neuankömmlinge könnten bei ihrem Eintreffen Regeln brechen, die sie noch nicht einmal kennen. Dennoch riskieren manche Vampire ihr gesamtes Requiem für einen Hauch der Freiheit, die ein Unleben auf der Straße verspricht — während andere ausziehen, um ihrer Vergnügenheit zu entfliehen.

In der Welt des Diamanthurons bedeutet Magie Macht. Hexen, Runenmeister und Magister steuern mit ihren Zaubern den Lauf der Geschichte. Eifersüchtig wahren sie ihre Geheimnisse — aber **Mythic Secrets: The Law of Word and Rune** enthüllt sie alle, so daß sie in Ihrer Kampagne eingesetzt werden können. Gebieten Sie über die Macht der Magie!

Dieser Zusatzband erweitert die magischen Möglichkeiten, die in **Monte Cook's Arcana**

**Unearthed** allen Charakteren offenstehen. Neue Zauber, magische Gegenstände und Methoden verbessern die Fähigkeiten aller Zauberkundigen. Zeremonien erlauben jedem Charakter, magische Bande mit Waffen, Tiergefährten und Verbündeten zu knüpfen. Neue Runenregeln erweitern die Macht der Runen und enthüllen das Geheimnis ihres wahren Wesens, und mystische Orte bieten faszinierende neue Schauplätze für magische Experimente und Abenteuer.

Oliver Hoffmann,  
Feder & Schwert

## Pegasus

Erschienen und mittlerweile auch hierzulande erhältlich sind die englischsprachigen Publikationen **Worlds of Cthulhu 1** (der lizenzierte englische Ableger der **Cthulioide Welten** mit übersetzten, aber auch vielen exklusiven neuen Inhalten) und **Unspeakable Vault of Doom**. Letzteres sind die genialen Comicstrips des französischen Künstlers Francois Launet über die

Zeitvertreiber von Cthulhoo, Nyarl und Konsorten, wenn sie mal wieder von leckeren Kultisten belästigt werden oder anderen lustigen Hobbies nachgehen. Sozusagen. Die Strips entsprechen übrigens nicht den frei auf Francois' Webseite zu bestaunenden; die Mehrzahl in diesem von Pegasus verlegten Band ist eigens hierfür entworfen!

Zur Messe in Essen ist wieder Stoßzeit — gleich drei neue Publikationen erwarten die gierigen Tentakel der Fans. Erstes Opfer dürfte Band Nummer 1 des legendären **Horror im Orient-Expreß** sein — bekanntlich erscheint diese Megakampagne aufgrund des Umfangs (der gegenüber Chaosiums Original erheblich mit neuem Material erweitert wurde) in vier Bänden, die nächsten jeweils im Dezember, Februar und April. Der Spielleiter ist allerdings nicht zum Warten verdammt, sondern kann schon mit dem ersten Band loslegen. Schließlich wird die Kampagne einige Zeit in Anspruch nehmen, es gilt halb Europa zu bereisen um die Einzelteile des mysteriösen Sedefkar-Simulacrums

zu finden und dessen Geheimnis zu klären...

Weiteren cthuloiden Legenden nimmt sich **Das Necronomicon: Geheimnisse des Mythos** an, ein unverzichtbares Nachschlagewerk für Spielleiter und andere Interessierte. Hier wird nicht nur das titelgebende Machwerk des wahn-sinnigen Arabers Abdul Alhazred beschrieben, sondern hunderte (!) weitere Mythos- und okkulte Werke sowie Artefakte und außerirdische Gerätschaften. Es versteht sich, daß diese, soweit möglich und dem Leser zuzumuten, viele davon auch in Form von Abbildungen Eingang in diesen Band gefunden haben. Zudem bekommt der Leser noch das nötige Handwerkszeug, Mythos-texte selbst zu erstellen, außerdem Abenteuerideen und neue Mythos-buchtexte zur Verwendung. Ein Kompendium in der Tradition des **Malleus Monstrorum**.

Und schließlich ist die neueste, die siebente Ausgabe der **Cthulioide Welten** fällig, wie üblich mit einer wohl dosierten Mischung aus Abenteuern, Hintergründen und Artikeln für das **Cthulhu**-Rollenspiel.

etwas sehr, sehr dunkelm.

Das Medien-Kapitel liefert Aufschluß für die allmächtige DeMeKo und die vielen kleinen, unabhängigen Sender in ihrem Schatten. Der Überblick über die Tätigkeitsbereiche der News-Snoops liefert zahlreiche Anregungen für die Umsetzung in Szenarien.

Neben dem Freizeitsport gibt es auch einen aktuellen Überblick über verschiedene Profisportarten wie Fußball, Stadtkrieg, Hoverball und Combat Biking — erneut mit zahlreichen Umsetzungsmöglichkeiten im Spiel. Gleiches gilt für die Subkulturen wie die Neo-Anarchisten, Schattenland, Speedfreaks, Sektierer und U-Bahnratzen.

Zum Schluß wendet sich das Buch einem weiteren völlig neuen Thema zu: der Jagd. Es gibt nicht nur ein paar neue, in der ADL ansässige Critter, sondern auch einen Überblick über Jagdgesetze, Jagdprämien und was jeder angehende Jäger sonst noch so wissen muß.

Wie gesagt, ein äußerst vielfältiges Buch und der ganze Stolz der deutschen **Shadowrun**-Redaktion. Welches Buch wir im nächsten Jahr

machen, ist noch nicht entschieden, aber die Chancen stehen gut, daß es sich dabei um eine neue Kampagne handeln wird.

Für die Spielmesse in Essen (21. bis 24.10.) kann ich zwei Titel ankündigen, zum einen das **Auftraggeber-Handbuch** mit zahlreichen Spielhilfen wie Connections, Locations und Spielleitertipps und zum anderen das **State of the Art 2064.010** mit dem üblichen weltweiten Newsupdate und einer kunterbunten Auswahl verschiedener **Shadowrun**-Themen: Geheimdienste, Adepten, UCAS-Polizeidienste und europäische Magie. In dem Moment, da ich diese Zeilen schreibe, arbeiten wir gerade mit Hochdruck an beiden Büchern, um sie in der gewohnten Qualität rechtzeitig zur Spiel fertig zu bekommen.

Übrigens: Auf der Messe wird FanPro mit einem Stand samt integriertem InfoPoint für **Shadowrun** vertreten sein. Wer also auf der Suche nach brandneuen Informationen ist, sollte uns dort einfach mal besuchen kommen!

Ittekimasu!

Christian Lonsing, FanPro



So, Leute, dann wollen wir uns mal wieder den vergangenen und kommenden Produkten des **Shadowrun**-Kosmos zuwenden.

Ich meine mich zu erinnern, beim letzten Mal versprochen zu haben, ein paar Infos zum **Brennpunkt: ADL** rauszulassen. Nun, das Buch bietet auf 152 Seiten all das, was im **Deutschland in den Schatten 2** zu kurz gekommen ist. Das **BDS2** geht vor allem auf die verschiedenen Länder und deren Besonderheiten ein: Die Spieler und Spielleiter erhalten alle nötigen regionalen Hintergrundinformationen. Der allgemeingesellschaftliche Teil geriet dagegen ins Hintertreffen, aber dafür gibt es jetzt **Brennpunkt: ADL**. Neben einem Newsupdate (schließlich sind die letzten zwei Jahre nicht ereignislos verstrichen) gibt es einen detaillierten Überblick über die neue deutsche Politik. Wie funktioniert dieser von Gegensätzen geprägte Länderbund? Welche Parteien gibt es und welche

Streitthemen sind im Moment an der Tagesordnung?

Nach der Legislative folgt unweigerlich die Exekutive und Judikative. Gerade mit der Polizei und dem Strafvollzug werden es die Runner zwangsläufig des Öfteren zu tun bekommen, und hier kann sich jeder Spielleiter endlich umfangreich informieren. Man muß kein Hellscher sein, um mit dem Erscheinen des **Brennpunkt: ADL** einen deutlichen Anstieg der Runner, die ihre Karriere hinter Gittern beenden, vorherzusehen.

Es folgt ein großes und sehr vielfältiges Magiekapitel, in dem verschiedene Orte der Macht in der ganzen ADL und der Werdegang eines studierenden Magiers beleuchtet werden. Ein Blick wird auf verschiedene magische Universitäten und auf Institutionen wie die Dr.-Faustus-Gesellschaft und Psi Aid geworfen. Abgerundet wird der Abschnitt mit Artikeln über Hexen, Theurgen, Psioniker und

## Degeneration

Die im Mai 2004 erschienene, auf 1.000 Stück limitierte und handsignierte Erstausgabe des **Degeneration**-Grundregelwerks ist verlagsseitig fast vollständig ausverkauft. Die letzten paar Dutzend Exemplare werden auf der Spiel '04 in Essen zu erstehen sein (Halle 6, Stand 642).

Außerdem erwartet den Interessierten dort Previewmaterial zum Quellenband **Justitian: Die gerechte Faust** (ca. 180 Seiten, Hardcover), der kurz vor der Fertigstellung steht.

Weitere Infos und das komplette Grundregelwerk zum kostenlosen Download gibt es unter [www.degeneration.de](http://www.degeneration.de).

Quelle: SighPress

Unter anderem wartet hier Steffen Schüttes Abenteuer **Nickelnkulk** mit einem mehr als ungewöhnlichen Plot auf, beschreibt Jan-Christoph Steines in den **Regionalia** Dresden und die Sächsische Schweiz, gibt Joachim Hagen sowohl Tipps für Wahnsinn und seine Folgen im Rollenspiel und macht uns mit **Aleister Crowley** vertraut – und und und.

Im neuen Jahr geht es dann, neben den weiteren Bänden des **Horror im Orient-Expreß**, als erstes im Januar mit **Geisterschiffe** weiter, das in der **Cthuloide Welten Bibliothek** erscheint. Fünf Abenteuer und ein Quellenteil rund um das titelgebende Thema zum günstigen Preis mit hochwertiger Ausstattung, z.B. einer dreidimensionalen U-Boot-Rißzeichnung.

Die Ausgaben 2 und 3 von **Worlds of Cthulhu** sind für Februar und August geplant, während das deutsche Original **Cthuloide Welten** mit den Nummern 8 und 9 im April bzw. Oktober in die Läden kommt. Ein weiterer Band der **Cthuloide Welten Bibliothek** wird **Jenseits der Schwelle** im Juni sein, und der Oktober sieht neben **Arcana Cthulhiana: Magie und Okkultismus** noch ein Projekt-das-nicht-genannt-werden-darf – wenn die Beschwörung dieses unnennbaren Grauens nicht fehlschlägt, dürfte es für einigen Aufruhr und Polarisierung sorgen, soviel ist sicher!

Das Jahr 2005 beschließen soll dann im Dezember **Festival Obscure: Jahrmärkte und fahrendes Volk** mit Abenteuern und wie üblich historisch

akkurat recherchierten Hintergründen zu Gauklern, Kirmes und allem drumherum.

Damit wäre ja schon fast für jeden Monat was Neues für **Cthulhu** zu haben – und als ob das nicht reicht, wird irgendwann 2005, noch ohne festen Termin, **Bleicher Mond** erscheinen. Ja, dieser Titel könnte durchaus bekannt vorkommen, wurde er doch schon 1994 von damaligen **Cthulhu**-Verlag Laurin angekündigt, ist aber nie erschienen. Nun ist es nach zehn Jahren gelungen, unter unsagbaren Strapazen und der ständigen Gefahr Leben oder Verstand oder beides zu verlieren, die schon fertige Übersetzung in einem entsetzlich tief versunkenen Tempel an einem geheimen (ungeheuer blasphemischen und obszönen!) Ort wiederzufinden. Überarbeitet und mit neuen Zeichnungen und Handouts versehen wird die Übersetzung von **Bad Moon Rising** dann endlich zu haben sein, begleitet von einem nagelneuen Abenteuer eines deutschen Autors.

## Chaosium

Wer im Oktober noch nicht alles Geld bei Pegasus gelassen hat, darf auch bei Chaosium noch shoppen gehen; dann sollen nämlich, so die Glücksterne richtig stehen, **Secrets of Japan** und **Shadows of Yog-Sothoth 2nd Edition** erscheinen. Letzteres ist eine erweiterte und überarbeitete Neuauflage des gleichnamigen Klassikers unter den Kampagnen. Kein genaues Datum, aber für dieses Jahr angekündigt sind außerdem noch **The Stars are Right! 2nd Edition**, **Cthulhu Dark Ages Companion**, **Miskatonic University**, **Secrets of San Francisco** sowie in der Reihe Cthulhu Fiction **The Terror & Other Tales** von Arthur Machen.

Ein **Cthulhu for President**-Kit wurde diesmal leider aus dem Programm gestrichen, aber das heißt nicht, daß Chaosium seinen Kandidaten nicht wahlwerbewirksam unterstützt! Unter anderem gibt es eine DVD, **Why Vote for The Lesser Evil: Cthulhu Campaign '04**, eine neue Monografie **Cthulhu For President: The Game** und natürlich den aktuellen Internetauftritt [www.cthulhufor-president.com](http://www.cthulhufor-president.com).

Ingo Abrens,  
Pegasus Press

SPIEL '04  
Messe Essen  
Halle 6  
Stand 122

**Fantasy-In** (c)

**www.fantasy-in.de**  
**Euer Fantasy-Shop!**



Das Tabletop-Spiel  
im Vertrieb von Fantasy-In



Regelbuch jetzt  
auch auf deutsch  
erhältlich!



Iron Kingdoms  
- das Warmachine-Rollenspiel

**Zur Miniaturenbemalung empfehlen wir  
die erstklassige Qualität von Vallejo:**



**GAME  
COLOR**

Im Vertrieb von Fantasy-In



[www.fantasy-in.de](http://www.fantasy-in.de)

Fantasy-In  
Hildesheimer Str. 11  
30169 Hannover  
[info@fantasy-in.de](mailto:info@fantasy-in.de)

Händleranfragen erwünscht.  
Bitte per  
Fax: 0511-667780  
oder  
Email: [info@fantasy-in.de](mailto:info@fantasy-in.de)