

Titelthemen

Magus

24 Offenbarungen & Entscheidungen

Das letzte Kapitel in unserer Magus Chronik Engel der Asche wird aufgeschlagen. Die Zeit ist gekommen, sich der endgültigen Wahrheit zu stellen und zu verstehen, wer die Engel der Asche und was ihre Pläne für die Letzten Tage der Welt der Dunkelheit sind!

Interview

40 Michael Marrak

Der Autor der Romane Lord Gamma und Imagon begeistert mit seiner ungewöhnlichen Phantastik und wird nach seinen Erfolgen in Deutschland nun im (europäischen) Ausland wahrgenommen. Erfrischende Ideen, überzeugende Figuren und gründlich recherchierte Hintergründe zeichnen seine Romane aus, und in Interviews nimmt er gewöhnlich kein Blatt vor den Mund. Boris Koch befragt ihn zu kommenden Projekten, bestehenden Texten und phantastischer Literatur im Allgemeinen.

Warhammer

48 Wenn Sterne fallen...

Dieses Szenario beschreibt eine denkwürdige Auseinandersetzung zwischen einer Seuchenarmee der Skaven und imperialen Streitkräften. Geraume Zeit vor der Schlacht machten die Sterndeuter des Imperiums vermehrt Hinweise in den nächtlichen Himmeln aus, die ein nahendes Unheil verkündeten: Das Anschwellen des bösen Mondes Morrslieb, sowie ein ständig zunehmender Sternenregen. Am Höhepunkt dieser finsternen, stellaren Geschehnisse ereignete sich schließlich der Einschlag eines Warpmeteoriten in ein Waldstück nahe bei Middenheim...

Spielmateriale

Die Chroniken der Engel: Die Ruhe vor dem Sturm 20
Neue Szenarien vor dem Hintergrund der Diadochenstadt Aachen

H.P. Lovecrafts Cthulhu: Kryptologie 22
Wie man monoalphabetische Verschlüsselungen knackt

Degeneration: Gedankenlos 36
Nur mit der Hilfe dreier gedächtnisloser Apokalyptikern kann das Geheimnis in den Ruinen von Ignatz gelüftet werden!

Beiträge

Werkstattbericht: Cthulhu – Aus Äonen 19
Die Cthulhu Redaktion gibt Einblick in ihre neueste Publikation.

Essay: Master Almighty 32
– oder warum es »Meister« heißt...

Neuigkeiten

Rollenspiele	7
Tabletop	10
Bücher	13
Sammelkarten	15
Film	16
Computerspiele	17

Test + Kritiken

Rollenspiele	52
Tabletop	55
Bücher & Comics	56
Computerspiele	60
Kino & DVD	63
Musik	65

Rubriken

Editorial/Impressum	3
Kolumne: Wortgemetzel	6
Ewalds goldener Grabstein	14
Kinostarts & neue DVDs	16
Marktplatz	39
Veranstaltungen	47
Vorschau/Anzeigenindex	66



Höher, schneller, weiter«, heißt es beim Sport, im Filmgeschäft scheint sich langsam die Devise »länger« durchzusetzen. Und damit meine ich nicht die komplette Filmlänge – obwohl die mit beispielsweise **Die Rückkehr des Königs** und der Zweiteilung von **Kill Bill** auch ziemlich ausgereizt wird. Nachdem **Matrix 2** mit der längsten Autofolgebildungsjagd der Filmgeschichte protzte, brüstet sich **Star Wars Episode 3** nun mit dem längsten Duell der Filmgeschichte: Obi-Wan und Anakin

»Ein cooler Mann, ein böses Monster und eine knapp bekleidete Frau treffen sich auf einem Raumhafen und bekämpfen sich. Während das Monster eine Zigarettenpause macht, lieben sich der Mann und die Frau. Schließlich wird das Monster getötet. Näheres klärt der Stuntkoordinator, der sich mit der Computerspielfirma abspricht, die das Spiel zum Film auf den Markt bringt.«

Oder vielleicht kommt dann das längste Duell der Filmgeschichte als Trilogie heraus. Und wer dreht die

daß einer der Herumsitzenden mal »Tür zu!« brüllt, wenn wieder einmal jemand die fette Eingangstür zur Vampirvilla mit vollem Elan aufgestoßen hat.

Andere Szene, nächstes Beispiel: Unsere Heldin und ein Mensch, der nicht weiß, daß sie ein Vampir ist, fliehen im Auto vor einem Werwolf. Dieser springt aufs Dach des Autos und zieht eine Art Megadolch. Und damit sticht er erst mehrmals durch die Mitte des Dachs. Warum? Will er die Gangschaltung töten? Der Fahrer sitzt links, der Beifahrer

halt auch. Klar, er wartet auf die Geburt eines besonderen Menschen, der Werwölfe und Vampire vereinen kann, aber warum er dabei zuläßt, daß seine Wolfskollegen über Jahrhunderte von Vampiren getötet werden, ist nicht ganz klar, ebenso wenig wie die Frage, warum die Werwölfe nicht sagen, auf so einen Trottel pfeifen wir, jetzt ist jemand anders der Boß, jemand, der Verantwortung übernimmt und sich nicht versteckt.

Underworld lehrt uns über Vampire vor allem eins: Sie können

Wortgemetz

sollen sich dort 12 Minuten lang kloppen. Wieso kommen die nicht auf den Gedanken, daß so etwas irgendwann langweilig wird? In 12 Minuten kann ich aus dem Kinosaal gehe, an der Theke davor ein schnelles Bier trinken, pinkeln und bin rechtzeitig zurück, wenn das Duell entschieden wird. Und mich dabei fragen, wo die guten alten Western hin sind? Zwei Männer ziehen auf einer staubigen Straße, und dann fällt einer. Das nenne ich prompte Entscheidung. Wenn die Entwicklung aber so weiter geht, sieht ein komplettes Filmdrehbuch in ein paar Jahren so aus:

längste Kaffeetrinkerszene? Danke, ich freue mich schon darauf.

Also etwas komplizierter muß das Drehbuch zu **Underworld** schon gewesen sein, und genau genommen hat es einen beinahe philosophischen Ansatz: Immer wieder wirft es Fragen auf und konfrontiert den Zuschauer mit der Frage nach dem Warum. Vor allem einem verständnislosen: Warum tun die das? Oder ein einfaches: Warum muß die vampirische Heldin Türen eigentlich immer dramatisch aufstoßen und kann sie nicht einfach öffnen? Und dann auch wieder schließen? Ich habe immer darauf gewartet,

rechts, ist das so schwer? Immerhin schafft er es schließlich, die Vampirin zu treffen, und das Auto stürzt ins Wasser.

Nächste Szene: Der Mensch hat die Vampirin aus dem Wasser gerettet, und da er Mediziner ist, beginnt er mit den üblichen Rettungsaktionen. Ich war begeistert, so würde sich ein Mediziner tatsächlich verhalten, weil er ja nicht weiß, daß das in diesem Fall Unsinn ist. Und dann wurde ich verwirrt, denn seine Versuche halfen tatsächlich, die Vampirin spuckte Wasser aus und kam zu sich, und ich stand wieder vor einem Warum. Ich bin kein Vampir-Experte, aber ich dachte immer, das wären Untote, und ein Untoter atmet nicht. Wie sollte sie dann ertrinken können, weil zu viel Wasser in ihrer Lunge ist?

Im Film gibt es drei Obervampire, von denen immer einer für hundert Jahre wach ist, und die anderen beiden in der Zeit schlafen. Warum? Weil die Herrschaft halt so geregelt ist, heißt es im Film. Warum diese seltsame Regelung eingeführt wurde und warum der schlafende Obervampir dann aber doch noch einen anderen Stellvertreter braucht, weil die aktuelle Obervampirin eh auf einem anderen Kontinent ist, wird nicht gesagt. Warum die Werwölfe dies nicht ausnutzen, und deren Oberboß sich selbst für Jahrhunderte versteckt, wird genauso wenig geklärt. Vielleicht um Chancengleichheit zu schaffen? Frei nach dem Motto, wenn unsere Feinde sich dämlich verhalten, tun wir es

prima irgendwo runter springen, vor allem von hohen Häusern. Das ist das, was sie immer wieder tun, da sind sie den Werwölfen echt überlegen. Bei der Überlegenheit der Intelligenz bin ich nicht so sicher, auch wenn das immer mal wieder im Film angedeutet wird. Aber als der Obervampir unsere Heldin plötzlich gefangen nehmen läßt, sperrt er sie in ein hoch gelegenes Zimmer mit Fenster, das sich von Innen öffnen läßt. Warum? Warum nicht in den Keller, wo sie nicht raus springen kann? Und kaum hat man diesen Gedanken, flieht die gute Frau auch schon.

Wir erinnern uns, die Werwölfe sind nicht so intelligent. Immerhin reicht ihre Intelligenz aus, um zu Beginn des Films Patronen mit Sonnenlicht zu entwickeln, sehr unangenehm für Vampire. Diese sind über solche Leistungen der Werwölfe auch entsprechend erstaunt. Was mich dabei vor allem erstaunte: Warum setzen sie sie nicht ein? Den ganzen Film über? Wozu haben sie sie denn entwickelt? Als Feuerwerksersatz für Sylvester? Vielleicht fehlt den Werwölfen doch etwas Intelligenz.

Hauszombie Ewald fand den Film dagegen gar nicht so übel. Immerhin zeigte er, daß weder Werwölfe noch Vampire seiner Spezies von der Intelligenz her das Wasser reichen können. Er fragt sich nur, warum der Film nicht als Komödie beworben wurde, wo Ewald doch im Kino selten so viel gelacht hat in letzter Zeit. (bk)

bildgemetz



Neuigkeiten

Feder & Schwert

Die kommenden Sommermonate stehen bei Feder & Schwert noch ganz im Zeichen des Untergangs der Welt der Dunkelheit. Nachdem die Vampire nun ihr Gehenna hatten, und die Werwölfe in der Apokalypse vergingen, kommt mit **Magus: Erleuchtung** im August der dritte Quellenband zur **Zeit der Abrechnung**. Für die Magi sind die Omen unmißverständlich, die Zeichen klar. Die lange gesuchte 10. Sphäre des Telos ist aktiv. Der Tag des jüngsten Gerichts ist gekommen. Wird ihnen ihr letzter Kampf die Erleuchtung bringen oder werden sie dem Vergessen anheim fallen?

Um dem geneigten Leser zu offenbaren, wie es mit den aus allen Regel- und Quellenbüchern bekannten Charakteren zu Ende geht, erscheinen mit **Werwolf: Die letzte Schlacht** und mit **Magus: Der jüngste Tag** die beiden abschließenden Romane der Zeit der Abrechnung. Folgen Sie König Albrecht von den Silberfängen auf das letzte Schlachtfeld der Hüter Gaia's, und erleben Sie die Rückkehr Dantes rechtzeitig zum Ende der Welt, wie wir sie kannten.

Anfang September geht es dann in den **Vergessenen Reichen** mit dem vierten Roman der epischen, sechsteiligen Serie, dem **Krieg der Spinnenkönigin**, weiter. Lisa Smedman führt den Leser an der Seite der Drow bis in den Abyss, wo ihre brüchige Allianz auf eine harte Probe gestellt wird. **Zerstörung** vermag vielleicht das Geheimnis um Luth zu lüften. Hat die Königin des Abgrund der Dämonennetze nur selbst ihren fanatischsten Anhängern den Rücken gekehrt, oder hängt sie leblos in ihrem eigenen Gespinnst?

Mit Charlaïne Harris hat Feder & Schwert eine neue Autorin gefunden, deren Bücher erstmals in das Deutsche übertragen werden. **Vorübergehend Tod** ist der

Titel des ersten Romans, der eine Vampirgeschichte im ländlichen Louisiana erzählt.

White Wolf

Bei White Wolf laufen unterdessen alle Druckmaschinen auf Hochtouren und jeder hält gespannt den Atem an. Am 21. August ist es dann so weit, und eine neue Welt der Dunkelheit erblickt das Licht der Welt. Gleich zwei Titel werden zu diesem Termin ausgeliefert. Zum einen das **World of Darkness Rulebook**, das alle Regeln enthalten wird und die neue Welt und ihre sterblichen Bewohner vorstellt. Zum anderen der Neubeginn der vampirischen Bedrohung mit **Vampire: The Requiem**.

Bereits im September wird es für das neue Vampire dann einige unerlässliche Dinge geben. Angeführt wird der Reigen der Neuerscheinungen von dem **Vampire Storytellers Screen**, gefolgt von dem **Vampire Character Sheet Pad** und abgerundet durch die **Vampire Dice**. Ein nagelneues Städtequellenbuch wird uns mit **City of the Damned: New Orleans** beschert, und darüber hinaus erscheint mit **A Hunger Like Fire** der erste Roman zu **Vampire: The Requiem**, der uns die neue Welt auch erzählerisch näher bringt.

Mit **Dead Man's Hand** erscheint eine Sammlung von fünf Kurzgeschichten aus der Feder von Nancy A. Collins, die uns in den alten Westen entführt.

Im Schatten der **World of Darkness** wird es im August aber auch noch einen Roman für **Exalted** geben. **Relic of the Dawn** führt keinen geringeren als Dace gegen die Armeen der Unterwelt. Im September wird die Reihe der Quellenbücher für die Drachenblütigen mit dem **Aspect Book: Fire** fortgesetzt.

Neben all dem sind die Weißen Wölfe unter dem Label Sword & Sorcery Studios keinesfalls untätig. Im August erscheint mit **Trinity**, nach **Adventure** und **Aberrant** der

letzte Teil der für das **d20**-System überarbeiteten Klassiker von White Wolf. Der Gott des Hasses und der Dunkelelfen, Innoruuk, und sein Reich werden in **Plane of Hate** für das **Everquest RPG** vorgestellt. Necromancer Games entführt uns in weit in die Vergangenheit und beleuchtet mit **Ancient Kingdoms: Mesopotamia** eine der frühesten Kulturen der Menschheit aus Sicht der **d20**-Regeln. **DragonMech** von Goodman Games erhält mit **The Shardsfall Quest** ein erstes Kampagnenbuch, das die Spieler in die Konzepte, Faktionen und Regeln dieser Welt einführt.

Im September widmen wir unsere Aufmerksamkeit zunächst den alten Griechen, aber nicht mehr, um die Olympiade zu bestaunen, sondern **Relics & Rituals: Olympus**, das uns die griechischen Mythen im **d20**-Gewand präsentiert. Ganz in der Nähe sozusagen entführen uns Necromancer Games in die **Caverns of Thracia**, einem Abenteuerklassiker, der nun für die neuen **d20**-Regeln überarbeitet wurde. **Hyperconscious: Explorations in Psionics** ist der Titel des neuesten Abenteuers von Bruce R. Cordell, das bei Malhavoc Press erscheinen wird. Monte Cook selbst wird mit **Children of the Rune** eine Anthologie präsentieren, die uns tiefe Einblicke in das Land des Diamantenen Throns, Monte Cook's Arcana Unearthed, gewährt. **Beyond the Horizon** liegen etliche Gefahren in einer postapokalyptischen Welt, die man lieber ungestört läßt, nicht so jedoch Helden. So berichtet dieses Quellenbuch für **Gamma World** von allerlei Dingen, deren Aufmerksamkeit man wecken kann.

Holger Raab, Feder & Schwert

Pegasus

Aus Äonen ist seit Juli im Handel erhältlich und enthält fünf Abenteuer in verschiedenen Settings sowie einen Quellenteil. Einen Blick hinter die Kulissen und detaillierte

Informationen zu dem Band finden Sie auf Seite 19 dieser **Mephisto**.

London: Im Nebel der Themse wird als Hardcover von Pegasus Anfang August ausgeliefert und widmet sich neben den 1920ern auch der **Gaslight**-Epoche. Der Abenteuerer sieht dann auch für beide behandelten Epochen je ein Abenteuer vor – von Wolfgang Schiemichen und Jens Peter Kleinau.

Worlds of Cthulhu ist die internationale englischsprachige Ausgabe von **Cthuloide Welten**. Das Magazin wird von Keith Herber (Chefredakteur, USA), Adam Crossingham (Redakteur, Großbritannien) und Frank Heller (Herausgeber für Pegasus Press) betreut. Es bietet sowohl übersetzte Texte aus dem Deutschen wie auch ganz neues Material, das bisher unveröffentlicht ist. Die erste internationale Ausgabe umfaßt 128 Seiten in US-Letter-Format und kostet 17,95 USD. Es wird auch in Deutschland überall dort zu haben sein, wo es **Cthulhu** gibt.

Im Oktober erscheinen sowohl **Das Necronomicon: Geheimnisse des Mythos**, als auch der erste Band der vierteiligen Kampagne **Horror im Orient Express**. Ersteres enthält Informationen zu Mythosbüchern, okkulten Werken, arkanen Artefakten und mehr. Letzterer wird neben dem ersten Teil der Kampagne auch einen Quellenteil im Stile der **Cthulhu Regionalia**, Handouts in gewohnter Qualität und weitere Extras enthalten.

Chaosium

Die für Juli angekündigten **Secrets of Japan** haben sich auf Ende August verschoben, **Cthulhu for President** auf September. Die Neuauflage der Kampagne **Shadows of Yog-Sothoth** soll ebenfalls ab August erhältlich sein. Keine reine **Cthulhu**-Publikation an sich, aber für Spieler vielleicht trotzdem von Interesse, ist der Afrika-Quellenband **Dark Continent**, der bereits erschienen ist und das Afrika der





30er Jahre näher vorstellt. Später im Jahr ist dann neben der 2nd Edition von **The Stars are right!** Arthur Machens **The Terror & Other Tales** in der Reihe **Cthulhu Fiction** geplant. **The Yellow Sign & Other Stories** aus der gleichen Reihe war bereits im Juni beim Drucker, dort kam es jedoch zu einer Verzögerung, die bis Redaktionsschluß noch andauerte. Das Erscheinungsdatum ist ungewiß, Nachdrucke von **Three Impostors**, **The Necronomicon**, **Nameless Cults** und anderen Werken sind trotzdem geplant – ebenfalls mit unbekannten Erscheinungsdaten.

Unter dem Arbeitstitel **Cthulhu Dark Ages Companion** bastelt man bei Chaosium an einer weiteren Publikation für **Cthulhu** im Mittelalter.

Pagan

Bereits in der Layoutphase befindet sich die Neuauflage des Regelwerks von **Delta Green**, die neben den üblichen BRP-Werten und -Regeln, auch welche für **d20** enthalten wird. Angepeiltes Erscheinungsdatum ist im späten Herbst/frühen Winter.

Dennis Detwillers Roman **Denied to the Enemy** spielt im Zweiten Weltkrieg und ist nun erhältlich.

Matthias Oden, Pegasus Press

Fantasy Productions

In den letzten Monaten hat sich bei **Shadowrun** so einiges getan. Zunächst einmal haben wir die magischen 15 Jahre erreicht. Herzlichen Glückwunsch zum Jubiläum, kann ich da nur sagen! Mögen noch viele interessante Jahre folgen – denn wie heißt es so schön in diesem chinesischen Sprichwort?

Falls ihr das nicht wißt, könnt ihr es im neuesten **Shadowrun**-Quellenbuch **Portfolium eines Drachen: Dunkelzahn's Geheimnisse** nachlesen. Hinter diesem langen Titel verbirgt sich allerdings kein neues Buch, sondern ein wohlbekanntes, das es seinerzeit leider nicht in die deutschen Regale geschafft hat. Im Jahre 2057 – also vor gut

sechs Jahren – wird der große Drache Dunkelzahn am Abend seiner Amtseinführung als Präsident der UCAS von einem unbekannten Täter ermordet. Dies ist ein wahrhaft historisches Ereignis, denn der Drache hat natürlich vorgesorgt – und sein Testament hat es wirklich in sich. Anlässlich des 15-jährigen **Shadowrun**-Jubiläums wurde es somit höchste Zeit, diesen wichtigen Teil der Vergangenheitsbewältigung mit einem Classicittel angemessen zu würdigen. Möglicherweise folgen weitere Classicittel, genaues hierzu kann und will ich aber noch nicht verlauten lassen.

Ganz anders verhält es sich da mit **Brennpunkt: ADL**. Während wir im letzten Jahr mit dem **Schockwellen**-Kampagnenband die Gerüchteküche kräftig angeheizt haben, spielen wir diesmal mit offenen Karten. Keine Angst, wir werden jetzt nicht einfach alles umstürzen und die Grenzen neu ziehen (wobei, in einem ganz speziellen Fall ziehen wir die Grenzen tatsächlich neu), sondern lieber noch etwas mehr in die Tiefe gehen.

Es geht um all die gesamtdeutschen Themen, die für alle Runner der ADL von Interesse sind, egal ob sie gerade durch die toxischen Sümpfe der norddeutschen Tiefebene stiefeln oder die höchsten Wolkenkratzer von München erklimmen. Zunächst einmal: Deutschland wurde zerbrochen und mit ein paar groben Nägeln wieder zusammengezwimmert. Es ist eine sehr unebene politische Landschaft entstanden, mit vielen Ritzen und Vertiefungen, in denen man sich hervorragend vor der Obrigkeit verstecken kann, wenn man sie denn kennt. Wie funktioniert die Politik und Justiz in einem Land, das aus so vielen verschiedenen Staaten mit teilweise völlig verschiedenen Weltanschauungen besteht? Das **Brennpunkt: ADL** liefert Auskunft darüber, und zwar genauso ausführlich wie über Besonderheiten der deutschen Magie, der Critterjagd, der Sport- und Medientrends und der wichtigsten Subkulturen.

Nachdem in Amerika **Shadows of Europe** bereits erschienen ist, wird auch die deutsche Übersetzung des Quellenbuchs in diesen Tagen erscheinen.

Christian Lonsing, FanPro

Lodland

Das Rollenspiel **Lodland** taucht mit zwei neuen Quellenbüchern auf. Bereits erschienen ist **Im Tiefenrausch: Schiffe und Piraten** (116 Seiten, 26,80 EUR). Der Band eignet sich als Basis für eine Piratenkampagne oder bietet dem Spielleiter neue Gegner für seine Spielerunde. Kernelement des Buchs sind eine ganze Armada neuer Schiffe, die ausführlich auf 34 Farbseiten vorgestellt werden. Für Taktiker gibt es ein neues Schiffskampfsystem, das allerdings auf die Grundlagen des Regelwerks aufbaut und nicht etwa ersetzt. Hinzu kommt als Abschluß ein passendes Piratenabenteuer.

Das Kompendium **Das Leben unter Wasser** behandelt die unterseeischen Großstädte Lodlands und ihrer Bewohner. Damit vermittelt das Buch einen Eindruck der kulturellen Besonderheiten der einzelnen Völker. Technische Details zu den großen Kuppeln werden genauso geliefert wie einige Hintergründe zu dem Phänomen PSI. Durch spezielle Merkmale, neue Ausrüstung und Angaben zum Lebensstil können Charaktere weiter ausgebaut werden. In dem Szenario Projekt Sandbank dürfen die Spielercharaktere beweisen, daß sie als Spione fernab von Piraten und Booten auch einen kniffligen Auftrag erledigen können.

Wer **Lodland** bisher noch nicht kennt und sich einen ersten Eindruck verschaffen will, kann auf das Light Regelwerk zurückgreifen,

das für 1,00 €EUR in Rollenspiel-Läden zu kaufen ist. Alternativ kann man sich auf ein entsprechendes PDF-Dokument von der Seite www.lodland.de herunterladen.

Quelle: Lodland

Warhammer Fantasy

Die Verlagsabteilung BL Publishing, die zu Games Workshop PLC gehört, gab vor kurzem die Gründung eines neuen Labels namens **Black Industries** bekannt. Die erste Veröffentlichung, die von Black Industries in Kooperation mit Green Ronin Publishing bereits angekündigt wurde, ist die Neuauflage des **Warhammer Fantasy Rollenspiels**. Doch auch weitere Titel aus den Spieluniversen von Games Workshop sind bereits in Planung (und so wird ein Rollenspiel zu **Warhammer 40K** zumindest nicht ausgeschlossen!)

Wie die Originalversion von 1986 wird auch die Neuauflage des **Warhammer Fantasy Rollenspiels** in der gleichnamigen, düsteren Spielwelt angesiedelt sein, und grundsätzliche Spielmechanismen sollen auch in der neuen Version übernommen werden. Natürlich sind bereits Quellenbücher z.B. für das Imperium und Bretonia sowie eine Abenteuertrilogie zum Sturm des Chaos in Planung. Allerdings ist noch Geduld gefragt, da das **Warhammer Fantasy Rollenspiel** erst für die erste Jahreshälfte 2005 angekündigt ist. (bl)

Dungeons & Dragons

Mit **Dungeons & Dragons** übernimmt die Feder & Schwert GbR von Amigo Spiel+Freizeit GmbH die Lizenz des bekannten Rollenspiels aus dem Hause Wizards of the Coast. Laut der offiziellen Pressemitteilung will sich Amigo in Zukunft verstärkt um eigene Produktreihen kümmern und hat daher die Lizenz an Feder & Schwert, die bereits durch **Engel**, **Ravenloft** und **Narbenlande**, sowie die Romane zu den **Vergessenen Reichen** mit dem **d20**-System vertraut sind, wei-

tergegeben. Zunächst steht die alte Redaktion Feder & Schwert noch beratend zur Seite, damit kein Bruch innerhalb der Produktreihe entsteht. Der Import der englischsprachigen **D&D**-Produkte verbleibt allerdings bei Amigo.

Das gerade erschienene **D&D-Spielersset 3.5** trägt die Logos beider Verlage und ist die letzte Veröffentlichung, an der Amigo noch beteiligt ist. Für den Anfang des vierten Quartals ist bei Feder & Schwert das **D&D-Spielleiter-Set 3.5** und für das Ende des Jahres das **D&D-Monster-Set 3.5** bereits angekündigt.

Quelle: AMIGO Spiel+Freizeit

ES GIBT EINE WELT ZU RETTEN

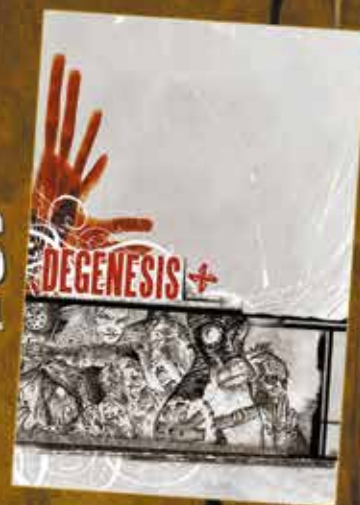


DEGENESIS

DAS PRIMAL PUNK ROLLENSPIEL

AB MÄRZ 2004 IM HANDEL

WWW.DEGENESIS.DE



Warhammer

Hatte sich im letzten Jahr für die **Warhammer 40.000** Spieler das Auge des Terrors geöffnet, sehen sich in diesem Jahr die Bewohner der Alten Welt von **Warhammer** dem Sturm des Chaos ausgesetzt. In der weltweiten Kampagne verschlingen Fluten von Chaoshorden aus den nördlichen Chaoswüsten immer mehr Dörfer, Städte und Menschen und rücken unaufhaltsam gen Middenheim vor.



GAMESDAY & GOLDEN DEMON 2004

Zum sechsten Mal jährt sich am 29. August diesen Jahres das phantastische Megaevent von Games Workshop, der **Games Day**.

Über 3.000 Besucher sind im letzten Jahr zum Kölner Gürzenich gepilgert, um die beeindruckend bemalten Figuren und wunderbaren Dioramen zu bewundern, die beim **Golden Demon** Wettbewerb eingereicht werden. Aufwändig gestaltete Spielflächen mit toll bemalten Armeen warten darauf, in Beschlag genommen zu werden. Im Studiobereich kann man die Entwürfe neuer Miniaturen bewundern und mit den Spieledesignern ins Gespräch kommen (Gav Thorpe und Pete Haines sind angekündigt).

Und das große Hauptdiorama wird zweifelsohne von dem vernichtenden Sturm des Chaos bestimmt, der in der diesjährigen Sommerkampagne über die **Warhammer** Welt hinwegzieht!

Weitere Infos gibt es unter www.games-workshop.de.

Archaon, der Herr der Letzten Tage, ist angetrieben von seinem Verlangen, die Stadt des Ulric dem Erdboden gleich zu machen. Und gelingt ihm dies, wird er die Reste des Imperiums unter seinen Stiefeln zertreten.

In der diesjährigen Sommerkampagne obliegt es den tapferen Verteidigern Middenheims, die Flut aus schrecklichen Ausgeburten des Chaos zu verlangsamen, um Kaiser Karl Franz die chance zu geben, ein mächtiges Heer auszuheben, um damit Middenheim zu verteidigen. Je länger Archaon und seine auserwählten Champions benötigen, auf die Stadt des Wolfes vorzudringen, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß der Imperator eine Streitmacht um sich scharen kann, die in der Lage ist, den unerbittlichen Fürsten des Ungeteilten Chaos zu stoppen und zurückzudrängen.

Begleitet wird die Kampagne von einem 96seitigen, durchgehend farbig gedruckten Kampagnenbuch **Sturm des Chaos**, das neben vielen Hintergrundinformationen vor allem alternative Armeelisten bietet, die sich die Spieledesigner ausgedacht haben, um die Kampagne mit neuen, abwechslungsreichen Armeen zu versorgen. Hierunter sind zum Beispiel Listen für ausschließlich aus Dämonen bestehende Armeen oder das Slayerheer von Karak Kadrin.

Mit der Kampagne einher geht natürlich die Veröffentlichung zahlreicher neuer Miniaturen, vor allem Charaktermodelle wie den Dämonenfürsten **Be'lakor**, der Dunkle Meister und Anführer des Dämonenheers. Das Chaos erhält mit dem **Todbringer** seine erste

und einzige Kriegsmaschine, die ebenso tödlich wie unberechenbar ist. Die **Chaoskrieger** wurden von Games Workshop komplett überarbeitet und sind im Erscheinungsbild noch düsterer geworden – allerdings hat hierunter die Kombinationsvielfalt gelitten, und Einheiten sehen zusammengebaut viel gleichförmiger aus als bislang, da der Körper nunmehr aus zwei zusammensetzbaren Gußteilen besteht.

Auf der Seite Middenheims reitet ein berittenes Modell von **Valten, Auserwählter des Sigmars**, den Verteidigern voran. An seiner Seite kämpfen die Söhne des Weißen Wolfes, die **Tentogengarde**, die Leibwache des **Ar-Ulric**.

Um eine vielfältige Slayerarmee aufzustellen, sind mit **Malakai Makaissons Goblinschnitter** eine neue, Äxte werfende Kriegsmaschine hinzugekommen, die von errückten **Dammaz Drengi** flankiert werden, die Seite an Seite mit dem Sohn Ungrim Eisenfausts kämpfen, **Garagrim Eisenfaust**.

Wo gemoscht wird, sind auch die Orks nicht weit. Und nachdem sich der wohl mächtigste Waaaghboß der Alten Welt, Grimgork Eisenpelz, in seiner heroischen Schlacht gegen den Herold Archavons, Crom der Eroberer, durch die Feigheit der unnützen Goblins im Stich gelassen sah, zieht er nun mit seiner Harten Horde durch die Länder des Imperiums, um neue Kämpfe auszufechten.

Ende August werden wir wissen, wie es um das Schicksal der **Warhammer** Welt bestellt ist. Aktuelle Informationen finden sich auf der Kampagnenwebsite unter www.sturm-des-chaos.de.

Warhammer 40.000

Nachdem das Chaos im letzten Jahr das Imperium der Menschheit zwar nicht besiegen konnte, aber entscheidend Fuß gefaßt hat, wird das Leben für die Bewohner unter dem Schutz des Gottimperators um ein Vielfaches düsterer und



gefährlicher! Das Chaos hat mit seinem letzten Kreuzzug die Wege in den Imperialen Raum geöffnet und bedroht mehr denn je das Schicksal Abermillionen von Welten.

Zeit, den Hintergrund und die Regeln von **Warhammer 40.000** zu erweitern und zu überarbeiten. Alleine das Cover des neuen Regelwerks der vierten Edition von 40K verrät, daß Glanz und Gloria Geschichte sind und die Bedrohung der Finsternen Mächte überall

lauert. Im September wird das neue Regelwerk als Hardcoverband erscheinen. Dabei werden die neuen Regeln das Spiel nicht revolutionieren, sondern verfeinern. Sämtliche aktuellen Codizes bleiben gültig!

Mit ca. 300 Seiten enthält es die kompletten Kernregeln, aber auch »die vollständigste Hintergrundsammlung, die jemals gedruckt wurde« (Pete Haines). Dabei geizt GW mit Farbdruck nicht zu knapp!



Herr der Ringe

Für das **Herr der Ringe** Tabletop ist die **Schlacht auf den Pelennor Feldern** angebrochen. Neue Figuren wie die **Haradrim** oder die **Ritter von Dol Amroth** kämpfen im Schatten der wohl beeindruckendsten GW Figur: dem **Kriegsmak von Harad!**

(me)



Forgeworld

Letzten Sommer hat Forgeworld mit dem **Imperial Armour Vol. 1** den Grundstein für die überarbeiteten Sonderregeln für Fahr- und Flugzeuge der Imperialen Guard und Imperial Navy gelegt.



Das 288 Seiten starke Hardcover

enthielt nicht nur profane Regeln für allerlei Fahrzeugvarianten und für Flieger in **Warhammer 40.000**, sondern überzeugte auch mit faszinierenden Fotos, zahl-



reichen Bemalvorschlägen und viel Hintergrundmaterial und Taktikartikeln.

Ein Jahr später kommt nun der zweite Band mit 256 Seiten über die **Space Marines & Forces of the Inquisition**. Für das 40K Universum schaffen die Kunstharzgießer



aus Nottingham durch ihre aufwändigen Accessoires in Form der Imperial Trailer (z.B. **Fuel Tanker** oder den **Power Ge-**

nerator) zusätzliche Atmosphäre. Hier stehen keine Regeln im Vordergrund, sondern die Detailverliebtheit, eine glaubwürdige Szenerie zu schaffen.

In Arbeit sind ebenfalls für die Imperiale Armee zwei neue Sentinel Varianten.

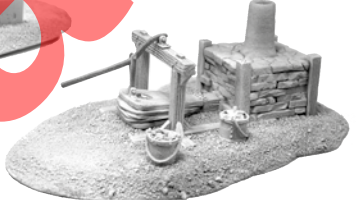
Mit den **Kroot Knarloc Riders** bekommen die Söldner und Verbündeten der Tau mehr Auswahl an besonderen Modellen. Und die Tyranniden – ohnehin schon üppig von Forgeworld unterstützt – werden um den **Hyve Tyrant with Scything Talons** ergänzt.

Auf der **Warhammer** Seite hat sich seitens Forgeworld lange kaum etwas getan. Das hat sich in den letzten Wochen geändert. Nicht nur erhielt das Tabletop mit dem

Coaching Inn eine große, in den Abmessungen glaubwürdige und beeindruckend gestaltete Taverne. Dank dem Brunnen (**Well**) und dem Blasebalg (**Bloomery**) kann



der Spieler seiner Spielplatte weitere realistische Details hinzufügen. Zur Auswahl steht außerdem noch die **Blacksmiths Forge** als gegenüber der Schänke kleineres, aber nichts desto trotz schön gestaltetem Gebäude, das durchaus ein Mittelpunkt des Schlachtfeldes werden kann. (me)



Confrontation

Sowohl an Einsteiger als auch an die »alten Hasen« wendet sich der **Confrontation Day 2004**, der am 11. und 12. September 2004 in Berlin stattfindet und von Beutelsend ausgerichtet wird.

In gemütlicher Atmosphäre kann gegessen, getrunken und natürlich gespielt werden. Der Aarklash-Cup, ein spezielles Turnier, und ein Painting-Contest fordern Siegeswütige heraus und bieten garantiert jedem **Confrontation** Fan viel Spaß unter Gleichgesinnten.

So wird im angenehmen Ambiente der Sommer verabschiedet, ehe wir uns im Herbst, zur **SPIEL** in Essen 2004 auf die deutsche Version von **Fortification** freuen dürfen. Allerdings Kriegsgerät dräut am Horizont, das auf Aarklashs Schlachtfeldern ausprobiert werden will. Man darf gespannt sein.

Aus den aktuellen Neuheiten

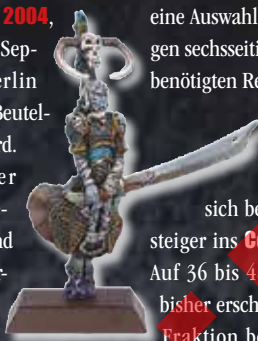
Mit **Mirvills** erhielten die Löwen von Alahan ihren ersten Meistermagier mit Lichtelementar und Glitzerchen (Flugwesen). **Sasia Samaris** verstärkt die Alchemisten von Dirz nun in ihrer zweiten Inkarnation entweder auf ihren eigenen Füßen oder auf ihrem lebenden Umhang reitend. Und die Drunen erhalten mit **Ardokathi** ihren ersten Priester. **Garell der Erlöser** ist ein Greifenheld für Fernkämpfer und



als Mitglied der Loge von Hod auch für Hybrid spielbar. **Der Sohn des Donners** unterstützt die Orks. Weitere News immer aktuell unter www.confrontation.de.

Um auch dem Anfänger einen leichten Einstieg ins Hobby zu ermöglichen, hat Beu-

telsend die **Basissets** zusammengestellt. Neben einer Auswahl an Grundtruppen sind alle notwendigen Materialien zum Losspielen enthalten: Ein stabiles Maßband, eine Auswahl an verschiedenfarbigen sechsseitigen Würfeln und alle benötigten Regeln.



Das ebenfalls enthaltene **Taktikkompendium** wendet sich besonders an den Einsteiger ins **Confrontation** Hobby. Auf 36 bis 48 Seiten werden die bisher erschienenen Truppen der Fraktion beschrieben, ein Blick auf den Hintergrund des Volkes geworfen und grundlegende Taktiken vorgestellt. So kann jeder Anfänger schnell ein Gefühl dafür bekommen, welche Modelle er für welche Taktik einsetzen mag.



Bisher liegen die **Basissets** für die Fraktionen der Greifen, Löwen, Zwerge, Dirze, Goblins und Wölfen vor. Als nächstes erblicken die Basissets der Kelten und Untoten das Licht von Aarklashs Sonne.



Begleitend zum Hobby liegt auch die zweite Ausgabe des hauseigenen Magazins **Imagination** von Beutelsend vor. Neben interessanten Spielberichten und Neuheitenvorstellungen wird hier auch der Leitfaden aus der ersten Ausgabe der **Imagination** erweitert.

Diesmal werden die Künste der Magie und die Wunder der Priester genauer unter die Lupe genommen. Ein mehrseitiger Index stellt alle Zauber und Wunder tabellarisch vor und gibt an, welche Fraktionen sie einsetzen können und in welchem Blister sie enthalten sind. Die **Imagination** 3 erscheint im September.

Gute Würfel!

Ihre Beutelsender

