



FAITH: A GARDEN IN HELL

DER GARTEN DER GÖTTER

FAITH: A Garden in Hell von Burning Games ist die Starterbox zum FAITH-SciFi-Rollenspiel, das man hiermit direkt aus der Box heraus spielen kann – laut Kampagnenband muss man noch nicht einmal die Regeln oder die Kampagne zuvor gelesen haben. Es handelt sich auch um die überarbeitete Fassung von FAITH. Worin bestehen die Unterschiede zwischen der Erstauflage und der Version 1.5? Hat sich die Überarbeitung gelohnt? Wir haben uns das Spiel angeschaut...

Titel **FAITH: A Garden in Hell**
 Autoren **Carlos Gómez Quintana, Mauricio Gómez Alonso, Helio de Grado Fernández u.a.**
 Verlag **Burning Games** • Preis ca. **30,00**
 Umfang Box mit **40 Seiten Regelwerk, 80 Seiten Kampagnenband, Charakterfolios, NSC & Ausrüstungsdeck, Pokerdeck**



Wie schon **FAITH** folgt auch die Starterbox **A Garden in Hell** keiner tatsächlichen Chronologie, sondern spielt in einer derart entrückten Zukunft, dass sie kaum nachvollziehbar ist: keine Zeitlinie, keine Entwicklung. Das Setting ist in etwa 1.000 Jahren angesiedelt, aber tatsächlich spielt das kaum eine Rolle, denn **A Garden in Hell** ist nicht nur Regelbuch, sondern auch Kampagne. Hatte **FAITH** noch ein 120 Seiten starkes Regelwerk, so ist dieses in der Version 1.5 nur noch rund 40 Seiten dick. Hinzu kommen knapp 80 Seiten Kampagne in einem separaten Band, so dass sich die Gesamtseitenzahl letztlich nicht verändert hat. Aber fangen wir beim Inhalt der Schachtel von vorne an:

Die Brettspielanmutung des Core Sets ist in diesem Starterset Rollenspiel-üblicherem Inhalt gewichen. Neben vorgefertigten Charakterfolios in der Box gibt es nun auch ein leeres Charakterblatt am Ende des Regelbuchs. Die festen, ausgestanzten Charakterbögen des Grundspiels und die unzähligen Marker zum Nachhalten von Werten und Zuständen sind in **A Garden in Hell** nicht mehr vorhanden. Hinzu kommen die beiden Bücher mit Regeln und Kampagne. Die Aufteilung hat den charmanten Vorteil, dass der Spielleiter nun das Regelwerk einfach an seine Spieler weitergeben kann, ohne befürchten zu müssen, dass sie zu viel vom Hintergrund oder der Kampagne erfahren.

Dann gibt es noch Karten für die NSCs und die Ausrüstung, so dass man diese auch weiterhin im Brettspielstil nachhalten kann. Wobei es mittlerweile ja nicht mehr unüblich ist, für Rollenspiele auch verschiedene Kartensätze zu Zuständen, NSCs, Ausrüstung, Magie und Monstern herauszubringen, um die spezifischen Regeln des jeweiligen Objekts schneller griffbereit haben zu können, ohne ständig in Regelwerken nachschlagen zu müssen.

Die wesentliche Spielmechanik hat sich jedoch nicht verändert: Auch **A Garden in Hell** verzichtet auf Würfel und wird mit einem Pokerdeck gespielt. Dieses natür-

lich im **FAITH**-Design, obwohl auch normale Kartenspiele funktionieren.

EINE NEUE SPIELMECHANIK?

FAITH beruht weiterhin auf einem Mix aus Rollen- und Kartenspiel. Die Spieler schlüpfen in die Rollen ihrer Charaktere und erzählen gemeinsam deren Geschichte und Erlebnisse. **FAITH** bleibt also primär ein Erzählspiel, bei dem der Plot aus der Erzählung heraus vorangetrieben wird, und Skill-Anwendungen automatisch gelingen, wenn sie realistisch und logisch sind.

Sobald aber die Möglichkeit, etwas zu vergeigen, eine gewisse Wahrscheinlichkeit oder der pure Zufall ins Spiel kommt, erfolgt der Griff zu den Spielkarten. Und hier gibt es dann die erste grundsätzliche Regeländerung. Hatte im Core Set noch jeder Spieler sein eigenes Kartendeck, so ist dies in **A Garden in Hell** zur Optionalregel geworden. Zum Spielen wird nun nur noch ein einziges Deck verwendet, von dem Spieler und Spielleiter ihre Hand mit sieben Karten ziehen. Erst, wenn alle Karten durch sind, wird der Ablagestapel vom Spielleiter neu gemischt.

Allerdings hat ein Spieler auch in **A Garden in Hell** pro Szene nur maximal sieben Handkarten, und kann erst nachziehen, wenn die Szene vorüber ist – was wiederum im Ermessen des Spielleiters liegt.

DIE KAMPAGNE

Der umfangreiche und interessante Hintergrund aus dem Core Set wurde durch die Kampagne ersetzt. Im Gegensatz zum Grundspiel kann man dadurch **A Garden in Hell** tatsächlich direkt aus der Box spielen, da die Kampagne mit einer sogenannten *Learn to Play*-

MEPHISTO 64 ONLINESUPPLEMENT



VERLAG
MARTIN
ELLERMEIER

Autoren: Carsten Bar (**cb**), Johannes Egerer (**je**), Nils Jannet (**nj**), Max Link (**ml**), Moritz Linden (**mo**), Björn Lippold (**bl**), Walter Milani-Müller (**wm**), Fabian Schwandt (**fs**)
 Copyright © 2017 Verlag Martin Ellermeier
 Alle Rechte vorbehalten.



Szene beginnt. Diese beinhaltet alle Erklärungen zur Grundmechanik, die für das Spiel von **FAITH** nötig sind. Erst danach soll der Spielleiter das Kampagnenbuch durcharbeiten, um sich auf den Rest der Kampagne vorzubereiten. Der Spielhintergrund, der im Core Set noch rund 60 Seiten umfasste, wurde auf wenige Seiten und die wichtigsten Informationen komprimiert und kann den Spielern nun binnen weniger Minuten vorgelesen oder paraphrasiert werden.

Die Liebe zum Detail, die den Charme der Grundbox noch so sehr unterstützt hat, ist auch bei **A Garden in Hell** immer noch vorhanden, tritt jedoch zugunsten der Story in den Hintergrund. Alle physikalischen Gesetzmäßigkeiten und Effekte sind auch in der Version 1.5 da und aktiv, sie fügen sich jedoch nahtlos und nahezu unsichtbar in die Geschehnisse der Kampagne ein. Ihr Wirken, ebenso wie das der immer noch nur allzu tatsächlichen Götter, ist die kontinuierliche Basis der Ereignisse in deren Zentrum die Charaktere der Spieler stehen.

UNTERM STRICH

FAITH: A Garden in Hell ist gleichermaßen Kampagnenbox wie Spielüberarbeitung, von einem Starterset kann man allerdings nicht wirklich reden. Man braucht nur diese eine Schachtel, um die Kampagne zu spielen und darüber hinaus noch viele eigene Abenteuer. Es gibt nun ein System für Aufstieg und Verbesserung der Charaktere, wodurch das Spiel auch nach dem vorgefertigten Material schier endlos weitergehen kann. Wie schon das Core Set bietet auch die neue Schachtel einen durchaus interessanten und gelungenen Mix aus (mehr oder weniger) harter Science Fiction und hochphilosophischen Moralaspekten.

Die Mechanik des mit Karten erzählten Rollenspiels wurde ein wenig entschlackt und macht nun einen schnittigeren, schnelleren Eindruck, auch wenn sich im Wesentlichen eigentlich kaum etwas geändert hat. Der Vorteil des eigenständigen **FAITH**-Decks liegt dabei im Wesentlichen darin, dass die Abbildungen die Spiel-

gruppe in der Spielwelt halten und so weit weniger von der Erzählung ablenken als gewöhnliche Spielkarten irdischen Ursprungs.

Insgesamt kann man davon ausgehen, dass **A Garden in Hell** keine Starterbox für **FAITH** ist, sondern eher das neue, überarbeitete Grundset. Bei einem Preis von rund 30 Euro wäre die Box damit durchaus eine Anschaffung wert – vor allem, wenn man das mittlerweile ausverkaufte Core Set verpasst hat. **FAITH** hat dem Spieler nämlich sehr viel mehr zu bieten als sein eigentliches Spiel:

Die leicht erlernbare Spielmechanik funktioniert auch mit gewöhnlichen Pokerkarten, so dass sie sich auch problemlos mit anderen Spielhintergründen als dem von **FAITH** verwenden lässt. Beispielsweise gibt es eine Spielrunde, die mit dieser Mechanik erfolgreich ein Szenario basierend auf der 80er-TV-Serie **Miami Vice** gespielt hat. Grundsätzlich lässt sich also mit ein wenig Konvertierungsarbeit bezüglich der verfügbaren Charakterhintergründe und Fertigkeiten so ziemlich jedes denkbare Genre mit der Mechanik von **FAITH** spielen.

FAITH: A Garden in Hell bietet alles, was man von einer Einsteigerbox erwarten kann: einen schnellen Zugang zu Hintergrund und Mechanik des Spiels, vorgefertigte Charaktere, einfache Regeln und eine Kampagne zum Sofort-losspielen. Die Kampagne ist spannend und packend und schmeißt die Spieler mitten in das komplexe **FAITH**-Universum hinein. Aber da ist noch wesentlich mehr in der Schachtel, wenn man ihren Inhalt richtig zu nutzen weiß, nämlich das vollständige Spiel, ein Pokerdeck, das man auch so verwenden kann und durch Entkopplung der Spielmechanik vom Hintergrund ein einfaches und leicht verständliches System für alle Gelegenheiten.

Wer erst einmal schauen möchte, findet die Regeln und den Hintergrund, die Charaktererschaffung und Charakterbögen aus dem vergriffenen Core Set und ein webexklusives Einstiegsabenteuer auch im Downloadbereich der Webseite von Burning Games (burning-games.com) kostenfrei zum Herunterladen. **wm** ■



FAITH: THE SCI-FI RPG CORE BOOK

Burning Games gehen in die nächste Crowdfunding-Runde. Nachdem sie die letzten beiden Kickstarter zuverlässig abgeliefert haben, dreht sich jetzt alles um ein über 300-seitiges Hardcover mit über 225 Seiten Hintergrund, 75 NSCs, 30 Szenarien, um nach der **A Garden in Hell**-Box noch lange weiterspielen zu können. Dazu gibt es schicke Miniaturen für den Spieltisch!

Wer das Projekt unterstützen möchte, hat noch bis zum 20.04.2017 Gelegenheit einzusteigen: <https://www.kickstarter.com/projects/burning-games/faith-the-sci-fi-rpg-core-book-miniatures>

CORIOLIS

SINDBAD DER RAUMFAHRER & DER DRITTE HORIZONT

In der finsternen Nacht des dritten Horizonts leuchten 36 Lichter der Hoffnung, die von mutigen Sternensfahrern dank mystischer Tore miteinander verbunden werden. Welche Abenteuer mögen dort zu finden sein? Was wartet wohl auf den Basaren? Und welche Reichtümer lassen sich in den Ruinen vergessener Völker heben? Fliegen wir los und finden es heraus!



Titel **Coriolis: The Third Horizon**
Autoren Tomas Härenstam, Nils Karlén, Kosta Kostulas u.a.
Verlag Modiphius • Umfang 380 Seiten • Preis ca. 46,99
ISBN 978-1-910132-72-2

Coriolis: **The Third Horizon** ist ein SciFi-Rollenspiel, das fast alle Charakteristika eines typischen Vertreters dieses Genres aufweist: Raumschiffe, Raumstationen, grenzenloses Weltraum und Crews, die fremde Welten erforschen, Raumwracks bergen und andere »wilde« Abenteuer erleben. Was **Coriolis** klar von anderen SciFi-Spielen absetzt, ist das Setting, welches stark von Geschichte, Kunst, Kultur und Lebensweise des Mittleren Ostens inspiriert ist. **Coriolis** sind die Abenteuer aus 1001 Nacht, nur im Weltall und mit den Charakteren der Spieler als zentrale Figuren der Handlung.

Hierbei dringt die Crew mit ihrem Schiff in die Weite des *Dritten Horizonts* vor, einem gigantischen Sterncluster, dessen Sterne und Welten durch uralte, mystische Tore verbunden sind. Natürlich ist dieser Teil des Weltalls nicht leer. Da sind die diversen Kulturen der Gegenwart und ebenso die Ruinen vergangener Kulturen sowie deren Geheimnisse und Hinterlassenschaften. Welche Schätze lassen sich wohl in den dunklen Winkeln halb untergegangener Gebäude aus grauer Vorzeit bergen? Welche Schrecken finden sich in diesen Ruinen oder auf bislang kaum erforschten Planeten?

Der Dritte Horizont besteht aus 36 hell leuchtenden Sternen inmitten der sonst finsternen Leere. Sie sind strahlende Leuchtfeuer der Kultur im diabolischen Schwarz des Alls. Allein der Glaube an die Icons kann die Bewohner der Welten des Dritten Horizonts vor den dunklen Omen der Schwärze schützen, und ohne ein Gebet an den Reisenden wird kaum eine Raumschiffcrew das Wagnis eines Fluges durchs All eingehen.

Coriolis ist sehr viel mehr als nur 1001 Nacht im All. Genrekenner werden schnell den sehr subtilen Mix einer ganzen Reihe bekannter Buchreihen, Filme und TV-Serien erkennen, der hier mit den orientalischen Märchen und Legenden verwoben wurde. So erinnern die Raumportale sowohl an **Stargate** als auch an **Mass Effect**, die 36 leuchtenden Welten inmitten der Leere schreien regelrecht **Kampfstern Galactica** (an die zwölf Kolonien der Menschen erinnernd). Dennoch ist es den Autoren gelungen, eine völlig neue Welt zu erschaffen, die mit spannenden Geschichten und Abenteuern lockt.

ROLL DIE KNOCHEN!

Das Würfelsystem von **Coriolis** basiert auf sechsseitigen Würfeln, von denen man so etwa zehn Stück be-

reitliegen haben sollte. Das hierauf basierende Poolsystem erinnert ein wenig an **Shadowrun** – man nimmt eine Anzahl Würfel in Höhe des zur Situation passenden Skills zuzüglich der Zahl der Würfel im zugehörigen Attribut. Allerdings muss man in **Coriolis** zwingend Sechsen würfeln, um Erfolge zu sammeln. Eine einzelne Sechse ist dabei schon ausreichend, um erfolgreich das durchzuführen, was man gerade umsetzen wollte. Der Erfolg ist allerdings eher mäßig und seine Qualität steigt nur durch weitere Sechsen. Diese können dann aber mitunter einen Bonuseffekt erzeugen.

Im Wesentlichen artet **Coriolis** jedoch nicht in Würfelorgien aus, sondern ist ein Erzählspiel, das an Stellen mit ungewissem Ausgang die Würfel als Instrument zur Entscheidungsfindung einsetzt. Alles in allem eine simple, aber wirksame Mechanik, die ein schnelles und unkompliziertes Spielerlebnis garantiert.

UNTERM STRICH

Coriolis macht Spaß. Nicht nur ist die Mechanik schön einfach gehalten, was in heutigen Rollenspielen ja nicht mehr so sonderlich häufig vorkommt, die Welt ist auch eine wunderbare Mischung aus allerlei Science Fiction und den Wundern aus 1001 Nacht. Man stelle sich vor, Ali Baba hätte die Tonkrüge mit den 40 Räubern mit einem Laser-Blaster von den Kamelen geschossen. Oder Aladin wäre mit HighTech-Equipment auf die Suche nach der Wunderhöhle gegangen. Oder Sindbad wäre mit seinem Schiff zu den Sternen aufgebrochen. Das Look-and-Feel sowohl eines mystischen als auch eines ultramodernen Mittleren Ostens gepaart mit der fortschrittlichen Technologie der fernen Zukunft, in welcher **Coriolis** spielt, ist erstaunlich ansprechend und kommt in der Form Alt plus Neu, märchenhaft plus HighTech wahrscheinlich nur noch in Wil Wheatons **Titansgrave** und bei Monte Cooks **Numenera** vor. In keinem dieser Settings wirkt die Mischung aus Fantasy und SciFi seltsam oder ungewöhnlich.

Der Unterschied zwischen den Systemen besteht hauptsächlich darin, an welchem Ende des sich aus dieser Mischung ergebenden Spektrums sie angesiedelt sind. **Coriolis** ist eindeutig eher am Science Fiction-Ende der Skala zu finden, nimmt dabei aber eine gute Portion der Mystik und des Charmes der Erzählungen aus 1001 Nacht mit. Empfehlenswert! **wm** ■



BEYOND THE WALL

Fantasy-Rollenspiele können an vielen Orten spielen, und es müssen nicht immer fantastische Städte sein – manchmal reicht auch ein einfaches Dorf, das im Wald liegt. Natürlich bringt so ein Dorf keine überlebensgroßen Heroen hervor, doch auch hier finden sich Abenteurer, die danach streben, die Welt jenseits der Mauer zu entdecken.

Beyond the Wall ist ein »Rollenspiel der alten Schule«, wie diese Art der Spiele gerne genannt wird. Im Kern baut das Regelsystem auf den **D&D**-Regeln auf: Es gibt Charakterklassen, Stufen, Rüstungsklassen, W20 für Proben. Während vieles im Regelsystem an klassisches **D&D** erinnert, geht **Beyond the Wall** einen ganz anderen Weg, wenn es um die Ausrichtung der Charaktere geht. So stehen im Spiel nur drei Charakterklassen zur Verfügung: Kämpfer, Schurke und Magier. Die Klassen sind hier bewusst auf ihre Essenz eingedampft. Da die Charaktere aus einem kleinen Dorf kommen, ergeben Charakterklassen wie Kleriker oder Paladine nur wenig Sinn. Wer zaubern kann – egal ob als Magier, Hexe oder was auch immer – zählt als Magier. Wer sich auf sein Geschick verlässt, wie Diebe, Waldläufer usw., gilt als Schurke. Der Kämpfer kann jede Stufe seine Kampffertigkeiten steigern und ist im Umgang mit Waffen und Rüstungen versierter. Die Stärke des Schurken liegt in seinen Fertigkeiten (wobei Fertigkeiten einen +2 Bonus für bestimmte Würfe geben). Der Magier hat natürlich seine Zauber.

Damit ist **Beyond the Wall** grundsätzlich einfach gestrickt und ähnelt anderen Systemen, die die alten **D&D**-Regeln wiederbeleben. Das Spiel hat jedoch eine sehr eigene Atmosphäre, denn es konzentriert sich ganz gezielt auf eine kleine Spielwelt: das eingangsschon benannte Dorf im Wald. Dieses Dorf steht dabei buchstäblich im Mittelpunkt des Spiels, denn ein Großteil des Spielsystems dreht sich darum, das Dorf in Kooperation zwischen Spielleiter und Spielern zu entwickeln. Dies geschieht einerseits durch eine Dorfkarte, die interaktiv zusammen mit den Spielern gefüllt wird, und andererseits durch die Nichtspielercharaktere, die durch die Spieler eingeführt werden und so diesen Mikrokosmos bevölkern. Zwar können Charaktere klassisch erschaffen werden – eine der zentralen Ideen des Spiels ist allerdings, Charakterhefte zu nutzen, in denen der Lebenslauf der Figur ausgewürfelt wird. Einerseits werden so die Werte definiert und erklärt, andererseits wird ein Hintergrund für den Charakter geschaffen – der dabei auch das Dorf, aber auch das Wechselspiel zwischen den Charakteren vordefiniert.

Magie bietet bei **Beyond the Wall** ein paar Besonderheiten. So gibt es Zaubertricks, die sehr individuell eingesetzt werden. Die Zaubersprüche sind das, was man aus anderen Rollenspielen kennt, nämlich Anwendungs- und Kampfzauber – hier aber nicht an Stufen gebunden. Dies gilt nur für Rituale, die besonders

machtvolle Zauber sind und entsprechend viel Zeit und Material benötigen, dafür in den hohen Stufen aber praktisch »weltbewegend« sind.

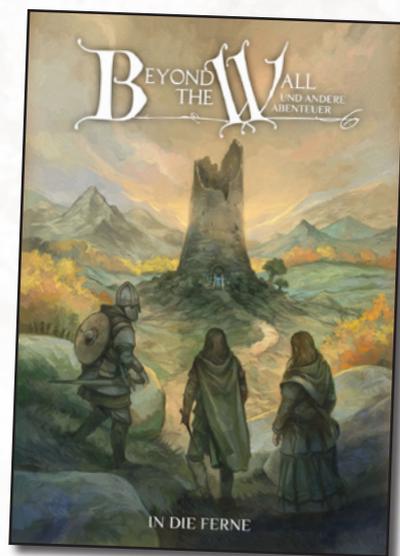
Während **Beyond the Wall** die grundsätzlichen Regeln einführt (in einer Form, in der man fast sofort los spielen kann), verfeinert **In der Ferne** das System weiter. **Beyond the Wall** bietet Charaktererschaffung, das Zauberbuch, Monster und Tipps für den Spielleiter, sowie die Charakterbücher und eine Handvoll kleiner Abenteuer. **In die Ferne** erweitert dieses Konzept mit Regeln für Kampagnen. Hier werden Tipps und Tricks für Kampagnen erklärt und mit den Bedrohungen ein Konzept für größere Gegner bzw. Gefahren eingeführt, die eine Spielrunde langfristig beschäftigen können. Natürlich gibt es auch allerlei Zusatzregeln – in diesem Fall zu magischen Gegenständen, neuen Zaubern und alternativen Regeln. Für die Charaktere werden hier Talente als kleine Charakterergänzung eingeführt, sodass die Bandbreite des Spiels erweitert wird.

Beyond the Wall ist ein spezielles Rollenspiel. Der »Rollenspiel der alten Schule«-Ansatz wird einigen Spielern sicherlich zu einfach sein, und auch die Aufmachung, die an die frühen Zeiten des Rollenspiels erinnert, wird nicht jeden ansprechen. **Beyond the Wall** nutzt bewusst und konsequent Zufallstabellen für die Gestaltung von Abenteuern und Kampagnen, aber auch für die Charaktererschaffung, wobei diese weniger als einfaches Hilfsmittel, sondern eher als klares Spielkonzept präsentiert werden. Mit seinem Fokus auf eine kleine, aber nicht weniger fantastische Welt, in der Feen und einzelne Monster statt globaler Weltverschönerung das Spiel bestimmen, wird hier eine Spielwelt geboten, die sich nicht in Superlativen ergeht, sondern zeigt, dass auch bodenständige Helden Spaß machen können.

Daran werden sich die Geister scheiden: Powergamer und Spieler, die ausgefeilte Regelsysteme oder Welten lieben, machen um dieses Spiel besser einen weiten Bogen. Spieler, die Fantasy klassisch und in einer einfachen Form in einem überblickbaren Umfeld genießen und einfach schnell los spielen wollen, finden mit **Beyond the Wall** ein nettes Spielsystem. **bl** ■



Titel **Beyond the Wall**
Autoren John Cocking, Peter S. Williams
Verlag System Matters
Preis 24,95 (Hardcover 2. Auflage ab Mai 2017)



Titel **In die Ferne**
System **Beyond the Wall**
Autoren John Cocking, Peter S. Williams
Verlag System Matters
Umfang 80 + 4x8 Seiten + Karte • Preis 24,95



MUTANT CHRONICLES

*Im Erweiterungsband **Mutants & Heretics** tauchen wir in die dunklen Gassen und den Untergrund von **Mutant Chronicles** ein, um uns mit den titelgebenden Mutanten und den Häretikern und ihren Strukturen und Motivationen zu beschäftigen, während die legendäre **Venusian Apocalypse** Kampagne einen Klassiker aus der ersten und zweiten Edition zurückbringt und ein episches Abenteuer auf den Heimatplaneten des Bauhaus Konzerns präsentiert.*



Titel **Mutants & Heretics Sourcebook**
System **Mutant Chronicles 3rd Edition**
Autoren **Mischa Thomas, Marc Langworthy, Bill Heron**
Verlag **Modiphius** • Umfang **120 Seiten** • Preis ca. **21,99**
ISBN **978-1-910132-55-5**



Titel **Venusian Apocalypse Campaign Book**
System **Mutant Chronicles 3rd Edition**
Autoren **Clive Oldfield, Marc Langworthy, Nathan Dowdell**
Verlag **Modiphius** • Umfang **176 Seiten** • Preis ca. **17,99**
ISBN **978-1-910132-56-2**

Den Anfang von **Mutants & Heretics** macht ein Ausflug in die ferne Vergangenheit des Sonnensystems, wo wir etwas über die Ancients erfahren, eine intelligente Spezies, die sich vor Millionen von Jahren entwickelte. Die psionisch begabten Wesen waren eine mächtige Zivilisation, bis sie auf die schreckliche Dark Legion trafen. Nach einem langen Kampf verloren sie ihre Heimatwelt, konnten aber den an den Rand des Sonnensystems gezogen finsternen Planeten Nero versiegeln.

Aus dem Erbe der Ancients entstanden mit den Guardians eine neue Spezies, die fortan das Sonnensystem schützen sollten, außerdem entwickelte sich im Laufe der Zeit auf dem dritten Planeten erstes intelligentes Leben. Durch subtile Beeinflussung durch die Guardians wurde hier ein Erbe hinterlegt, das sich noch Jahrtausende später im Erscheinen von psionischen Fähigkeiten zeigt. Neben dem Ausflug in die Vergangenheit behandelt der erste Teil des Buches auch das Leben eines Mutanten in der Gesellschaft des 4. Jahrtausends, sowie Regeln für Spieler, die einen Ausgeschlossenen als Charakter spielen möchten. Aber auch das technologische Erbe der Ancients findet sich hier mit neuer Ausrüstung und mehr.

Der zweite Teil des Bandes nimmt sich dann logischerweise den Häretikern an, einer Bedrohung aus dem Inneren der menschlichen Gesellschaft, die sich den finsternen Mächten verschrieben haben. Diese Gruppe wird mit erweiterten Hintergrundinformationen, neuen Artefakten und Regeln sowie Beispielcharakteren präsentiert. Dabei werden auch die unterschiedlichen Arten von Häretikern ausführlich behandelt.

Der Quellenband erweitert das bisherige Angebot an Büchern für die dritte Edition von **Mutant Chronicles** und bietet wie die bisherigen Bücher eine schöne Aufmachung und viele tolle Illustrationen. Als kleiner Bonus enthält der Band auch noch zwei Karten, einmal für einen Mutanten-Unterschlupf und einmal für einen Tempel der Häretiker, die sich problemlos in jede Kampagne integrieren lassen.

DIE APOKALYPSE ERREICHT DIE VENUS

Mit dem Abenteuerband **The Venusian Apocalypse** kehrt eine legendäre Kampagne aus den früheren Edition zurück. In vier einzelnen Teilen machen sich die Spieler auf eine gefährliche Reise zur Heimatwelt des Bauhaus Konzerns, an deren Ende nicht nur das Schicksal der Venus hängt.

Im ersten Teil reisen die Spieler als Teil einer Forschungsexpedition auf der Suche nach einem großen Geheimnis aus der frühen Vergangenheit in den südlichen Dschungel der Venus. Nach einigen Problemen, die auch das Transportmittel betrifft, ein mächtiges Luftschiff, finden sich die Teilnehmer der Expedition im Angesicht einer mysteriösen schwarzen Pyramide wieder und dem schrecklichen Geheimnis, das in ihrem Inneren lauert!

Der zweite Teil der Kampagne führt die Helden auf der Jagd nach einem Artefakt wieder zurück in die Hauptstadt von Bauhaus, Heimburg. Dabei stoßen sie auf diverse Machtgruppen, die sich ebenfalls auf der Jagd befinden. Ein Kampf ums Überleben beginnt.

Im dritten Teil bricht die Hölle über Heimburg herein, wenn Horden der Dark Legion einen Angriff auf die Hauptstadt führen und die Spieler sich in einer schwierigen Situation wiederfinden. Sollten die Helden hier nicht aufpassen, könnten sie schnell zum Spielball finsterner Mächte werden und dadurch manipuliert werden.

Im finalen Teil der Kampagne schließlich führt der Weg wieder zurück zum Ursprung allen Übels, und es findet ein finaler Angriff auf die schwarze Pyramide tief im Dschungel statt. Die Spieler müssen noch einmal alles aufwenden, was ihnen zur Verfügung steht um diesen mächtigen Feind zu besiegen. So schließt die Kampagne mit einem großen Finale ab, in dem sich das Schicksal der Venus entscheiden wird.

Wie schon bei den anderen Abenteuerbänden haben die Entwickler viel Aufwand in **The Venusian Apocalypse** investiert. Neben vielen Profilen für wichtige Nicht-Spielercharakter und Monster, finden sich auch viele Karten für einzelne Abschnitte in dem Band sowie sehr viele atmosphärische Artworks.

Für Spielleiter von **Mutant Chronicles** können wir das Abenteuer nur wärmstens empfehlen. **nj**

VS. GHOSTS

WIR HABEN KEINE ANGST VOR GESPENSTERN

Geister sind fast überall und machen den Lebenden das Leben schwer. Mit vs. Ghosts gibt die kleine Spieleschmiede Fat Goblin Games Rollenspielern ein unkompliziertes Werkzeug an die Hand, mit dem die Geisterjagd am Spieltisch zum reinen Vergnügen wird, oder?

Im Sommer 2016 kehrten sie auf die Leinwand zurück und mittlerweile gibt es sie auch für das Heimkino: die Ghostbusters. Man kann von diesem Reboot halten, was man will, aber er generierte eine neue Fangemeinde für die recht bunten Geisterjäger. Und auch ohne diese Vertreter des Gewerbes, gibt es in Kino und TV einige Leute, die dem Übernatürlichen auf den Zahn fühlen – wie etwa die Jägerin Buffy. Das FBI hatte seine eigenen Ermittler und sogar hier in Deutschland gab es für leider nur elf Folgen die Operation Phönix. Im neuen Jahrtausend nahmen dann die Winchester-Brüder die Fährte des Übernatürlichen auf und jagen diesem nun mittlerweile in der zwölften Staffel hinterher. Gezeichnet jagt eine Gang aus zwei Mädchen, zwei Jungen und einem ebenso ängstlichen wie verfressenen Hund aber schon seit den 60ern zumeist falschen Geistern und Monstern hinterher.

Viele dieser Serien haben oder hatten eigene Spiele, und es gibt daneben eine ganze Reihe anderer passender Systeme, mit denen man seine Lieblings-Mystery-Show an den Spieltisch bringen könnte. Diese »großen« Spiele sind jedoch fast alle umfangreich und oft mit einer recht komplizierten Spielmechanik ausgestattet. Dass dies nicht so sein muss und man trotzdem Geisterjäger spielen kann, zeigt recht eindrucksvoll **vs. Ghosts** von Fat Goblin Games.

Das Indie-Spiel erschien 2016 und zeichnet sich zunächst durch seinen schlanken Umfang von gerade einmal 64 Seiten inklusive Einband aus. Der nächste große Pluspunkt von **vs. Ghosts** ist der Preis von knapp 9,50 Euro (erhältlich beispielsweise auf drivethrurpg.com). Für relativ wenig Geld gibt es eine ganze Menge Spaß. Das Spiel bietet nämlich nicht nur die Möglichkeit, Geisterjäger wie die aus den Ghostbusters-Filmen zu spielen (auch wenn man das vom Cover her meinen könnte), man kann stattdessen viel mehr jede Art von Geisterjägern spielen, die man sich vorstellen kann. Dies können die berühmten naseweisen Kinder und ihr Hund sein, aber auch Geisterjäger wie man sie in aktuell recht beliebten Mystery-Dokusoaps sehen kann.

Das dritte, was dieses Spiel auszeichnet, ist seine **vs. M** genannte Spielmechanik. Diese ist eine überarbeitete Version der Mechanik des alten Spiels **vs. Monster**, dessen Rechte Fat Goblin Games erworben hat. **vs. Ghosts** verwendet statt Würfeln ein handelsübliches Pokerdeck, aus dem die Joker entfernt wurden. Ist ein Spie-

ler gezwungen, eines seiner fünf Attribute auf die Probe zu stellen, zieht er oder sie einfach diesem Attribut entsprechend viele Karten und spielt die höchste davon aus. Ist sie gleich oder größer als die vom Spielleiter vorgegebene Schwierigkeit, ist die Probe gelungen. Das ist im Wesentlichen auch schon alles, was an Mechanik vorhanden ist. Kämpfe haben noch ein paar wenige Besonderheiten, die aber auf demselben Niveau rangieren.

UNTERM STRICH

vs. Ghosts ist ein schnelles, einfaches und sehr günstiges Spiel, das bereits mit dem Grundregelwerk alles liefert, was man zum Geisterjagen am Spieltisch benötigt. Als erstes Spiel einer ganzen Reihe von **vs. M**-Spielen liefert es die Regelbasis, auf der auch die anderen Spiele aufbauen. Neben **vs. Ghosts** gibt es auch **vs. Stranger Stuff**, das sich mit all den Jugend-Mystery-Serien beschäftigt und dies im speziellen Stil der 80er Jahre, und **vs. Moon Men**, das die Spieler in den Kampf gegen außerirdische Invasoren schmeißt, egal ob nach Art des Kriegs der Welten, nach V oder nach Sie leben.

Die unglaublich einfache Mechanik und die Kürze des Buches empfehlen das Spiel vor allem – jedoch nicht nur – Rollenspiel-Einsteigern. Das Artwork ist in erster Linie an ein eher jüngeres Publikum gerichtet. Es ist mitnichten schlecht, nur eben sehr cartoonig.

Wenn die Abenteuerideen im Regelwerk übrigens nicht ausreichen, dem kann mit derzeit fünf einseitigen Abenteuern geholfen werden, die jedes für sich für unter einem Euro zu haben sind. Das Spiel ist primär als PDF erhältlich, kann über die Book-on-Demand-Optionen von DriveThruRPG aber auch als gedrucktes Werk erstanden werden, dann jedoch für einen entsprechenden Aufpreis. Der Kauf als digitales Exemplar mit anschließendem Ausdruck und Binden in einem Copyshop ist allerdings günstiger.

Die Erschaffung eines Charakters dauert nur wenige Minuten und kann sogar ins Spiel selbst integriert werden. Die vorgefertigten Abenteuer können in einer einzelnen, längeren Sitzung mühelos durchgespielt werden. Eigene Abenteuer im selben Stil benötigen kaum Vorbereitungszeit. Durch und durch empfehlenswert.

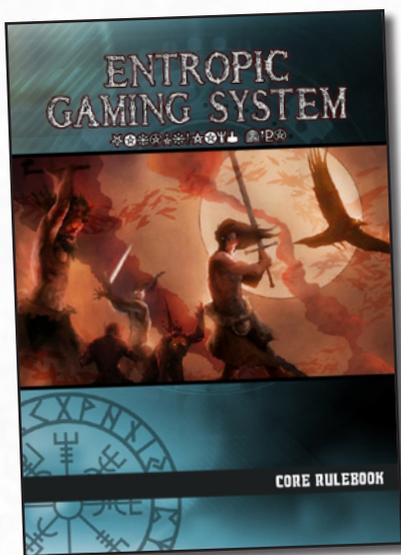
wm ■



Titel vs. Ghosts
Autoren Rick Hershey, Lucus Palosaari
Verlag Fat Goblin Games • Umfang 64 Seiten • Preis ca. 9,50

IN KÜRZE

ENTROPIC GAMING SYSTEM



Titel Entropic Gaming System
 Autor Aaron T. Huss
 Verlag Mythical Throne Entertainment
 Umfang 148 Seiten • Preis ca. 25,00



Titel Monster of the Week
 Autor Michael Sands
 Verlag Evil Hat Productions • Umfang 322 Seiten • Preis ca. 25,00
 ISBN 978-1-61317-092-2

Entropic Gaming System ist ein universelles Rollenspielsystem, das für verschiedene Spielwelten und Genre angepasst werden kann. Das Regelbuch ist daher sehr allgemein und universell gehalten und verzichtet völlig auf ein konkretes Setting.

Das Spielsystem des **Entropic Gaming System** ist relativ klassisch gehalten: Bei Proben wird die Kombination aus Attribut und Fertigkeit gewürfelt, wobei die Art der Würfel vom entsprechenden Wert abhängen. Schwache Werte entsprechen einem W4, gute Werte einem W12. Spielercharaktere haben zudem besondere Eigenschaften, die *Qualitäten*, die definieren, wann sie sogenannte *Heropoints* bekommen. Mit diesen Bonuspunkten lassen sich Proben erleichtern. Dabei erfordern positive Qualitäten, dass die Heropoints sofort eingesetzt werden, während das Ausspielen von negativen Qualitäten erlaubt, Heropoints für später aufzusparen.

Das Kampfsystem ist bewusst einfach gehalten und setzt beispielsweise auf feste Schadenswerte, bietet aber diverse Manöver und Modifikationen. Ein weiteres Kapitel widmet sich verschiedenen Spielarten der Magie und konkreten Magiefähigkeiten. Natürlich gibt das Buch auch klare Tipps zur Spielleitung und liefert einen kleinen Katalog von Monstern und potentiellen Gegnern, die vor allem aus dem Fantasygenre kommen. Entsprechend präsentiert das Buch auch ein spielbares Einstiegsabenteuer in einer generischen Fantasywelt, das nach ersten Ermittlungen schnell zu einem typischen Dungeon-Abenteuer wird.

Wie bei vielen Universalsystemen, ist auch hier die größte Stärke für manche ein Nachteil: Das System ist komplett universell gehalten, bietet damit aber wenig spezifische Regeln für besondere Settings. Hier ist der Spielleiter gefragt, gegebenenfalls die Lücken zu füllen. Auch die Spielwelt selbst muss von ihm entwickelt wer-

den. Alternativ kann der Spielleiter natürlich auch auf die Welten von Mystical Throne Entertainment zurückgreifen, die es für dieses Spielsystem gibt (in Mephisto 63 haben wir bereits **Judgement Day** vorgestellt).

Entropic Gaming System ist ein solides Universal-Rollenspielsystem, das leicht erlernbar und spielbar ist, ansonsten aber wenige Besonderheiten gegenüber anderen Vertretern dieser Spielform bietet. **bl ■**

MONSTER OF THE WEEK

Die Bezeichnung »Monster der Woche« wurde mit Serien wie **Akte X** oder **Buffy** geläufig und bezeichnete Folgen, die weniger mit der Rahmenhandlung als vielmehr mit einem einzelnen ausgewählten Monster zu tun hatte, dem sich die Ermittler stellen mussten. Diesen Ansatz verfolgt auch das Rollenspiel **Monster of the Week**, bei dem die Spielrunde eine Gruppe von Monsterjägern ist, die sich in jedem Abenteuer einer neuen Bedrohung stellen darf. Als Regelsystem nutzt **Monster of the Week** das Spielsystem von **Apocalypse World**, das relativ einfach gehalten ist, aber bei der Charaktererschaffung sehr eigene Wege geht.

Die verschiedenen Charaktertypen, die hier ganz klar als Archetypen ausgelegt sind, haben jeweils ein Spielerheft. In diesem sind ihre Spielwerte und auch ihre Steigerungsmöglichkeiten bereits zusammen mit ihrem Hintergrund beschrieben. Bei der Charaktererschaffung müssen die Spieler einfach nur ein paar Lücken ausfüllen, ein paar kleine Entscheidungen treffen und Werte ankreuzen und haben im Handumdrehen einen fertigen Charakter. Die Archetypen decken die Klassiker aus solchen Serien an – vom Auserwählten, dem schon immer bestimmt war, gegen die Monster zu kämpfen, über den Agenten einer Geheimorganisation bis hin zum Monster das gegen seine Artgenossen kämpft. Hier gibt **Monster of the Week** klare Tipps, was bei der Gruppenkonstellation zu beachten ist, und



die Archetypen sind bewusst so angelegt, dass sie sich deutlich unterscheiden. So ist es mehr als wahrscheinlich, dass wenn ein Auserwählter im Spiel ist, dieser auch im Mittelpunkt der Runde steht. Somit lassen sich natürlich nicht alle Archetypen beliebig kombinieren. Die Charaktererschaffung sorgt bereits dafür, dass die Beziehungen zwischen den einzelnen Charakteren festgelegt sind. Auch hier werden jeweils die für die Archetypen typischen Bindungen ausgewählt.

Das Würfelsystem von **Monster of the Week** ist denkbar einfach. Die Spieler würfeln mit 2W6 und addieren das Ergebnis. Dazu kommt gegebenenfalls noch ein Bonus durch Charaktereigenschaften. Ein Ergebnis von sieben oder mehr ist zumindest ein teilweiser Erfolg; ein Ergebnis von zehn oder mehr hat häufig schon Bonuseffekte. Anstatt mit Fertigkeiten zu arbeiten gibt es die sogenannten *Moves*, was typische Aktionen sind, die jeweils bereits im Charakterheft genau in ihrer Wirkung erklärt werden.

Auch das Kampfsystem ist einfach gehalten und fokussiert sich darauf, dass die Spieler würfeln. Wenn sie sehr erfolgreich sind, verursachen nur sie Schaden; erreichen Sie nur ein Teilerfolg, verursacht auch der Gegner Schaden. Für die Monster wird dabei überhaupt nicht gewürfelt. So sind auch beispielsweise die verschiedenen Waffen in ihrer Wirkung sehr grob skizziert. Auch wenn damit das Spielsystem auf den ersten

Blick relativ abstrakt wirkt, wird sehr gut beschrieben, wie die Effekte in der Spielwelt zu beschreiben sind. Der Fokus wird damit auf das Erzählerische und weniger das Regeltechnische gelegt.

Ein großer Teil des Buchs widmet sich dann der Spielleitung mit den üblichen Tipps und Tricks für die Gestaltung von Abenteuern und Monstern, sowie längeren Handlungsbögen. Auch hier besteht ein Unterschied, denn Abenteuer werden eher durch ihre Charaktere, Orte usw. beschrieben und nicht durch einzelne Szenen.

Aus meiner Sicht ist **Monster of the Week** ein gut gemachtes Rollenspiel, dessen ganz besonders große Stärke darin besteht, dass man Abenteuer an einem Spieleabend schaffen kann, die Charaktererschaffung einfach von der Hand geht und man das Spiel ohne über großen Aufwand spielen kann. Auch die Thematik des Monsters der Woche eignet sich gut für die Spielrunde, und in den Charakterbüchern sind diverse kleinere und größere Ansätze angelegt, mit denen die Spielrunde noch spannender gestaltet werden kann. Wer ein Rollenspiel sucht, mit dem man schnell und einfach auf Monsterjagd gehen kann und bei dem man nicht erst eine große Enzyklopädie zur Spielwelt lesen muss (und wer ein einfaches Regelsystem nicht scheut), der kommt mit **Monster of the Week** ein gutes Rollenspiel nicht nur für zwischendurch. **bl ■**

DIE BILDER DES ISIDOR NECPLA

Als erstes komplett ausgearbeitetes Abenteuer ist mit **Die Bilder des Isidor Necpla** als Heft für das Rollenspiel **Wolsung** erschienen.

Die Spieler geraten auf die Spur mysteriöser Ereignisse: Mehrere Teilnehmer einer Expedition nach Khemre (der Variante von Ägypten in **Wolsung**) sind an einer mysteriösen Krankheit erkrankt, die ihren Geist schwinden lässt. Die Spieler müssen aufklären, ob es sich hierbei um einen Fluch oder eine andere Ursache handelt – und so kommen sie einem gefährlichen Gegner auf die Spur. Mehr kann man kaum über dieses Abenteuer verraten, ohne die Spannung vorwegzunehmen. Auf jeden Fall darf die Spielrunde verschiedenen Spuren folgen, so dass **Die Bilder des Isidor Necpla** eher ein Ermittlungs- als ein Action-Abenteuer ist, was sich gut in die Spielwelt einfügt und verschiedene Facetten des Settings sehr plastisch vermittelt.

Die Geschichte von **Die Bilder des Isidor Necpla** ist nicht zu kompliziert und sollte auch Einsteigerspielrunden nicht zu viele Schwierigkeiten bereiten. Die Story passt gut zum Rollenspiel und liefert einen gelungenen Einstieg in **Wolsung**. Auch wenn Spieler noch auf die endgültige Fassung des deutschen Regelwerks warten müssen, lässt sich mit **Die Bilder des Isidor Necpla** ein erster Exkurs in die Welt von **Wolsung** unternehmen. **bl ■**

LIEBE GELD UND ANDERE INTRIGEN

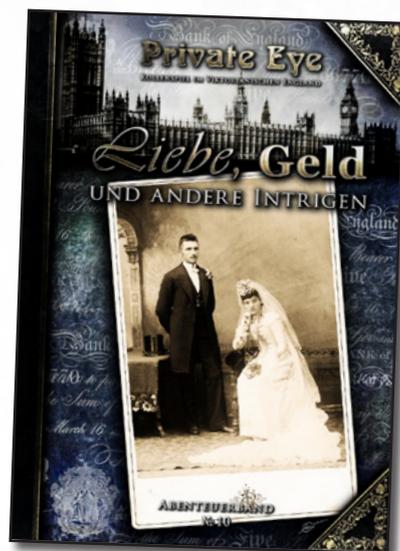
Unter dem Titel **Liebe, Geld und andere Intrigen** ist ein weiterer Abenteuerband – die Jubiläumsausgabe Nummer 10 – für das Rollenspiel **Private Eye** erschienen. Drei Gewinnerabenteuer aus dem Abenteuerwettbewerb für das Rollenspiel finden sich in diesem DIN A4 Heft.

Im namensgebenden Abenteuer **Liebe, Geld und andere Intrigen** müssen die Detektive einen Heiratschwinder verfolgen, doch das ist nur die Spitze des Eisbergs, sodass das Abenteuer auf sehr unterschiedliche Art und Weise enden kann. In **Der Magier** werden die Spielercharaktere mit einer Einbruchserie konfrontiert und sammeln Tatort für Tatort neue Hinweise auf die Identität des Verbrechers sowie seine Motive. Das dritte Abenteuer zeigt, dass Detektive auch im Urlaub keine Ruhe bekommen, vor allen Dingen wenn sie **Die Leiche im Moor** finden. Hier zeigt sich, dass es leicht sein kann einen Verdacht zu entwickeln – eine Tat zu beweisen jedoch schwieriger ausfällt.

Liebe, Geld und andere Intrigen ist ein Abenteuerband der drei gut gemachte und recht unterschiedliche Abenteuer präsentiert, die jeder Spielrunde etwas zu bieten haben. Die drei Kriminalfälle sind spannend, aber nicht überkompliziert gestaltet und passen gut in das viktorianische Setting von **Private Eye**. Wie seine Vorgänger kann auch dieser Abenteuerband Spielrunden des Privatdetektiv-Rollenspiels bedenkenlos empfohlen werden. **bl ■**



Titel **Die Bilder des Isidor Necpla**
System **Wolsung**
Autor **Marcus Pohlmann**
Verlag **Redaktion Phantastik** • Umfang **28 Seiten** • Preis **8,00**
ISBN **978-3-946759-01-0**



Titel **Liebe, Geld und andere Intrigen**
System **Private Eye**
Autoren **Martin Dürr, Markus Kühn, Ralf Sandfuchs, Natascha Weiler**
Verlag **Redaktion Phantastik** • Umfang **72 Seiten** • Preis **16,95**
ISBN **978-3-000529-88-7**

BÜCHER & COMICS

CHRYSAOR

Nachdem seine Ziehmutter gestorben ist, verdient Chris als Frachterpilot auf der Raumstation Ianthe-3 seinen Lebensunterhalt. Als ihm der Job seines Lebens angeboten wird, ahnt er noch nicht, dass es seinen Auftraggebern nicht um Chris' Talent als Pilot geht. Schnell machen dennoch so mächtige wie unbekannte Feinde Jagd auf ihn. Alle Spuren führen dabei nach Chrysaor, wo Chris sowohl Nemesis, als auch Schicksal finden wird.

Chrysaor ist eine klassische Space Opera, adaptiert geschickt Szenen aus dem Kosmos von **Star Wars** u.ä. Die Charaktere sind gekonnte Kombinationen von Altbekanntem und damit dem Leser sofort sympathisch, was auch an Sullivans aufwändig entworfenem Universum liegt. Leider verliert sich Sullivan bei dessen Darstellung aber in zu vielen Details und speziell die Gespräche der Protagonisten über das 20. Jahrhundert stören schlichtweg.

Insgesamt trotzdem eine gute Lektüre für zwischendurch.

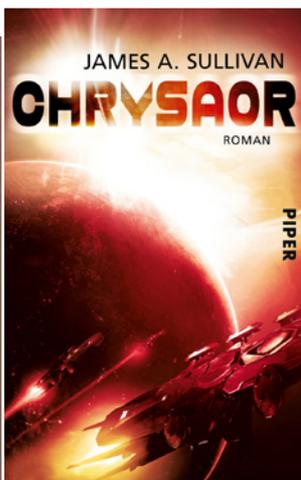
UNFEHLBAR

Im Jahre 2020 wurden tragbare Polygraphen, besser bekannt als Lügendetektoren, perfektioniert. Das FBI gründet daraufhin eine mit diesen Geräten ausgestattete Sondereinheit, deren Mitglieder intern »Plotter« genannt werden.

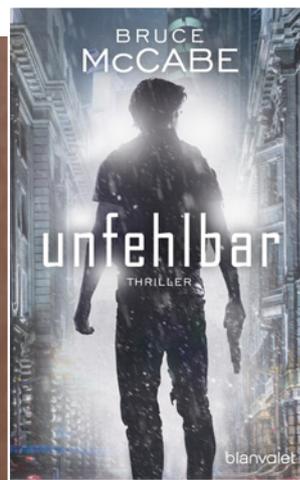
Einer von ihnen ist Daniel Madsen und er ist gut. So gut, dass er einen Bombenanschlag auf ein umstrittenes Roboterbordell in San Francisco aufklären soll, bei dem zwölf Menschen ums Leben kamen. Dabei stößt er auf einen geheimen Krieg zwischen NeoChristen und Technologiekonzernen, der mit allen Mitteln ausgetragen wird.

McCabe beeindruckt in **Unfehlbar** mit seiner akkuraten Beschreibung guter Polizeiarbeit. Dadurch will die Handlung nicht so recht in Schwung kommen und verzichtet auf echte Höhepunkte. Erst auf den letzten 50 Seiten wird es hektisch-spannend und münden dann in ein eher abruptes, leicht enttäuschendes Ende. Das mag auch an den Figuren liegen, die, obwohl sympathisch, keine wilden Draufgänger sind, sondern gewissenhafte Ermittler. Wem das genügt, der wird gute Unterhaltung finden. Alle, die lieber mehr Action wollen, werden unbefriedigt zurückbleiben. **fs**

je ■



Titel **Chrysaor**
 Autor **James A. Sullivan**
 Verlag **Piper** • Umfang **510 Seiten** • Preis **14,99**
 ISBN **978-3-492-70403-8**



Titel **Unfehlbar**
 Autor **Bruce McCabe**
 Verlag **Blanvalet** • Umfang **510 Seiten** • Preis **9,99**
 ISBN **978-3-7341-0173-1**

Titel **Der Fluch der Skipetaren**
 Autor **Alexander Röder**
 Verlag **Karl May Verlag**
 Umfang **480 Seiten** • Preis **16,99**
 ISBN **978-3-7800-2502-3**



DER FLUCH DER SKIPETAREN

In seiner Reihe **Karl Mays Magischer Orient** schreibt Röder die Geschichten Mays neu, versetzt seine Helden und Schurken aber in einen Orient, in welchem Zauber und wundersame Artefakte an der Tagesordnung sind. Kara Ben Nemsi und Hadschi Halef Omar versuchen in dieser Welt dem verbrecherischen Schut, der den gesamten Balkan unterjochen will, das Handwerk zu legen.

Röder imitiert dabei gekonnt den blumigen Schreibstil Mays, wodurch die Abenteuer von Kara Ben Nemsi und Hadschi Halef Omar allerdings eher gemächlich fortschreiten: Ein Abenteuer mit schneller Action sollte man nicht erwarten. Doch durch die gedanklichen Ausschweifungen des fiktiven Autors Kara Ben Nemsi wird der Leser mit allerlei historischen Fakten zum 19. Jahrhundert entschädigt. Die Helden suchen mit viel Liebe zum Detail beschriebene Orte auf und interagieren mit ausgefeilten Charakteren. Zum Ende des Buches ist es etwas schade, dass die vorher subtile Präsenz von magischen Phänomenen plötzlich sehr offensichtlich wird. Die verzweifelten Versuche Kara Ben Nemsis, magische Phänomene wissenschaftlich zu erklären, sind bis zu diesem Punkt eigentlich eine unterhaltsame Facette dieses Charakters.

Dennoch: Wer neugierig auf außergewöhnliche Konzepte in der Fantasyliteratur ist, wird an **Der Fluch der Skipetaren** seine Freude haben.

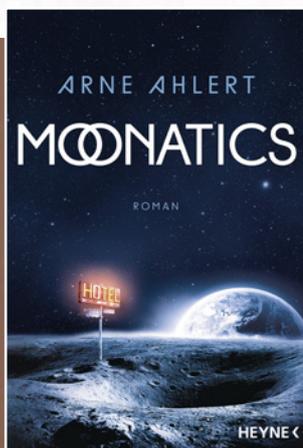
je ■

MOONATICS

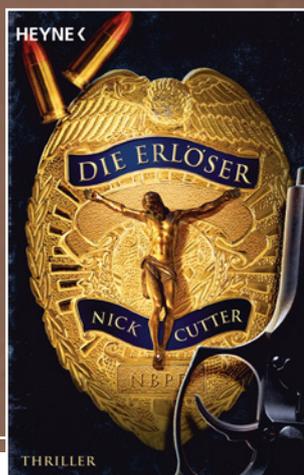
2044 zieht der Webdesigner und Backpacker Darian Curtis auf der schwer vom Klimawandel gezeichneten Erde umher. Eine unerwartete Erbschaft ermöglicht ihm die ultimative Reise: drei Wochen auf den Mond. Ein buntes Völkchen aus Touristen und Kolonisten erwartet ihn dort. Doch als ihn Steuerschulden dazu zwingen, dauerhaft auf dem Mond zu bleiben, verfängt er sich in einer Intrige. Es geht dabei um nicht weniger als den Besitz unseres Trabanten und die Zukunft der gesamten Menschheit.

Alt-Hippies und Neo-Kapitalisten, Philanthropen und Hedonisten, Living Earth und Transhumanismus: In **Moonatics** trifft eine riesige Anzahl an unterschiedlichsten Charakteren und Philosophien im Mikrokosmos einer Mondstation aufeinander. Die sich daraus ergebenden Dialoge sind eine der großen Stärken des Buches. Auch ansonsten spricht Ahlert viele aktuelle Themen der Gegenwart an, von Künstlicher Intelligenz bis Terrorismus.

Sein Protagonist Darian bleibt aber zu sehr Beobachter vor dem Hintergrund einer sterbenden Zivilisation, was von diesem allerdings auch so reflektiert wird. Folgerichtig bleibt auch das Ende der Geschichte vollkommen offen. **fs** ■



Titel Moonatics
Autor Arne Ahlert
Verlag Heyne • Umfang 574 Seiten • Preis 14,99
ISBN 978-3-453-31814-4



Titel Die Erlöser
Autor Nick Cutter
Verlag Heyne • Umfang 366 Seiten • Preis 9,99
ISBN 978-3-453-41941-4

DIE ERLÖSER

In naher Zukunft regiert ein Zusammenschluss theokratisch-evangelikaler Stadtstaaten die USA. Andersgläubige werden in Ghettos gepfercht oder sonstwie unterdrückt, Glaube ersetzt Wissenschaft. Jonah Murtag ist ein sogenannter Gefolgsmann, ein Angehöriger der Religionspolizei, die abweichendes Verhalten sanktioniert. Als bei einem Attentat die Tochter des Stadtpropheten stirbt, die er beschützen sollte, wird Murtag brutal gefoltert. Auch wenn er danach rehabilitiert wird, ist sein Glaube erschüttert und eine Serie weiterer Bombenanschläge führt in auf die Spur einer gewaltigen Verschwörung.

Die Erlöser schickt den Leser auf einen gnadenlosen Ritt durch die Hölle und zurück. Um den Protagonisten herum zerfällt zunehmend alle Struktur, während er zwischen die Fronten zweier widerstreitender Parteien gerät. Dabei stellt er sich Fragen nach Schuld und Sühne und findet zum Teil kreative Antworten darauf. Cutter geht es dabei aber weniger um Kritik an Religion oder Fanatismus an sich, er spielt eher mit den feinen Mechanismen des menschlichen Zusammenlebens und die Manipulation der Masse durch einige wenige. Mögen sie Engel oder Teufel sein – oder Erlöser. **fs** ■

AFTERPARTY

Früher war Lydia eine brillante Neurochemikerin. Heute ist sie ein Wrack. Vor Jahren hat sie mit Numen eine Droge erfunden, die der Menschheit das Gefühl schenkt, vom ganz persönlichen Gott geliebt zu werden. Eine Überdosis später ist ihre Frau tot und Lydia sitzt in einer geschlossenen Anstalt, von einem imaginären Schutzengel umsorgt. Der Selbstmord eines Mädchens reißt sie aus der Lethargie: Offensichtlich hat das Opfer den Numen-Entzug nicht verkraftet. Dabei dürfte niemand die Droge wieder produzieren.

Im Mittelpunkt von **Afterparty** steht eine Idee, für die man Gregory nur applaudieren kann: Denkt man die gegenwärtige Entwicklung von 3D-Druckern und Smart Drugs weiter, sind extrem vielseitige, leicht zu bedienende Drogenlabore das Ergebnis. Und unzählige, allgegenwärtige experimentelle Drogen die Folge. Eine, je nach Perspektive, erschreckende oder begeisternde Zukunftsvision.

Leider gelingt es Gregory aber nicht, diese mit Leben zu füllen. Seine Figuren wirken mit einer Ausnahme – Vincent – flach bis konstruiert und auch die Handlung nimmt nur zu selten Fahrt auf, vom wenig überraschenden Finale ganz zu schweigen. Schade drum. **ml** ■



Titel Afterparty
Autor Daryl Gregory
Verlag Fischer Tor • Umfang 400 Seiten • Preis 9,99
ISBN 978-3-59603453-6

Titel Die Schwertfeuer-Saga 1: Rotes Gold
Autor Robert Corvus
Verlag Piper • Umfang 480 Seiten • Preis 12,99
ISBN 978-3-492-28063-



DIE SCHWERTFEUER-SAGA I

Eivora ist die Tochter des Anführers des Klingenturms, eines gefürchteten Söldnerheeres. Als ihr Vater bei der Plünderung einer eroberten Stadt getötet wird, nimmt sie sich vor, sicherzustellen, dass das Heer weiter besteht, auch wenn sie dazu zu ungewöhnlichen Methoden greifen muss.

Fiafila hingegen ist eine Priesterin, die bei der Plünderung in die Gefangenschaft der Söldner gerät. Die Gewalt, die die Gesellschaft der Söldner beherrscht, stößt sie ab, doch bald entdeckt sie auch andere Seiten der skrupellosen Krieger.

Corvus stellt eine brutale Welt vor, in der für Geld getötet und gestorben wird und Dämonen das Leben nach dem Tod bestimmen. Dennoch ist der Roman weder düster und verzweifelt, noch versucht er die Schrecken des Krieges durch schwarzen Humor zu überspielen. Vielmehr fügt er Grauen und moralischen Fragen in eine klassische Abenteuergeschichte ein, in deren Verlauf die beiden Heldinnen erhebliche Entwicklungen durchmachen – in entgegengesetzte Richtungen.

Obwohl **Die Schwertfeuer-Saga 1: Rotes Gold** eine in sich geschlossene Geschichte erzählt, legt es auch den Grundstein für die Fortsetzung. Und die will man nach diesem durchaus gelungenen Einstieg auch lesen. **mo** ■

JORVIK

HANDELN IM ENGLAND DER WIKINGERZEIT

Jórvík, das heutige York, war im 9. und 10. Jahrhundert in der Hand der Wikinger. Diese bauten die Stadt zu einem Handels- und Handwerkszentrum aus. In Jórvík können die Spieler ihre Geschicke im Umgang mit Waren unter Beweis stellen und so ihren Einfluss auf den Ort ausbauen.

In dem Worker-Placement-Spiel Jórvík von Pegasus müssen zwei bis fünf Spieler ihr Geschick auf den Handelsplätzen der Stadt unter Beweis stellen. Das alleine ist schon Herausforderung genug, doch dann fallen auch noch die Pikten immer wieder über die Siedlung her, und in den eigenen Reihen treiben zudem Verräter ihr Unwesen.

DURCH DAS JAHR MIT WOLLE UND SEIDE

Das Spiel gliedert sich in die vier Jahreszeiten mitsamt ihren kleinen Besonderheiten. In jeder Runde werden auf dem Marktplatz Güter angeboten. Das können z.B. Handwerker, Krieger, Gebäude oder Handelsschiffe sein. Die entsprechenden Karten werden zufällig vom Stapel gezogen und auf die Häuser verteilt. Die Spieler platzieren nacheinander ihre Wikingerfrauen vor den Hütten, in denen ihr favorisiertes Angebot liegt. Wo viele Kunden stehen, steigt der Preis entsprechend an. Die vorderste Frau hat zuerst das Recht, die Karte zu kaufen. Ist ihr der Preis zu hoch, kann sie unverrichteter Dinge nach Hause zurückkehren. Die nächste in der Warteschlange hat dann die Möglichkeit zum Kauf, mit entsprechend gesunkenem Preis. So können die Mitspieler durch platzieren ihrer Figuren den Preis geschickt in die Höhe treiben. Es ist auch möglich, mehr als eine Figur in eine Reihe zu stellen. So lässt sich zum einen,

wie schon beschrieben, der Preis taktisch hochtreiben, es besteht aber auch die Chance, dass die Karte noch nicht verkauft wird und die weiter hinten stehende Frau zum Zug kommt. Auf einer weiteren Angebotsleiste können Karten reserviert werden. Nur die Frau, die auf das entsprechende Angebot dort gesetzt wurde, hat einen Anspruch darauf. Auch dort steigt zwar der Preis, je nachdem wie viele Karten von der Leiste insgesamt reserviert wurden, doch hat immer nur ein Spieler die Möglichkeit, eine der Karten zu kaufen.

Ziel ist es, möglichst viele Karten zu sammeln, die bei der Endwertung Siegpunkte bringen. Dafür spielen die Waren der Handelsschiffe eine wichtige Rolle. Mit den je nach Jahreszeit unterschiedlich häufig eintreffenden Transporten gelangen die Rohstoffe wie Wolle, Seide, Leder oder Eisen auf den Markt. Welche Waren dabei sind, bestimmt der Zufall.

HANDWERKER, KRIEGER UND ORAKEL

Mit den Rohstoffen können die Spieler ihre Handwerker beliefern. Nur eine Karte, auf der am Spielende alle erforderlichen Rohstoffe gesammelt wurden, bringt die wertvollen Siegpunkte. Dabei können überzählige Rohstoffe dem Orakel zur Opferung übergeben werden, was ebenfalls Siegpunkte bringt. Über Händler lassen sich die Materialien zu Geld machen. Doch jedes Orakel und jeder Händler nimmt nur eine bestimmte Sorte Rohstoffe an. Auch die Händler- und Orakelkarten müssen zuerst von den Spielern gekauft werden.

Mit dem Geld können Krieger angeheuert werden, die einen vor den Überfällen der Pikten schützen. Wird beim Aufdecken der Handelskarten eine Piktenkarte gezogen, kommt es zu einer Spielunterbrechung. Der Spieler mit den meisten Kriegerpunkten in seinem Besitz wehrt den Angriff erfolgreich ab und erhält dafür Siegpunkte. Der mit den Wenigsten Kriegern bekommt zur Strafe Punkte abgezogen. Je weiter das Spiel voranschreitet, desto größer wird dieser Bonus und es lassen sich stärkerer Kämpfer kaufen.

Eine weitere Bedrohung stellen die Verräterkarten dar. Kauft sich ein Spieler eine solche Karte, kann er Figuren in den Reihen tauschen, den Mitspielern Wa-

ren klauen oder sie um Silbermünzen erleichtern.

Gebäude gewähren beispielsweise mehr Lagerplatz für nicht benötigte Rohstoffe oder erlauben es, zusätzliche Spielfiguren einzusetzen. Weitere Karten bringen Verstärkung in den Kämpfen gegen die Pikten. Skalden ermöglichen es, am Spielende zusätzliche Siegpunkte zu erhalten. Die Möglichkeiten, an Siegpunkte zu kommen, sind also vielfältig. Die Spieler müssen sich gut überlegen, wo sie ihr Geld ausgeben und ob sie ihre Aktivitäten lieber streuen oder sich für einen bestimmten Pfad entscheiden.

KARL ODER JARL

Jórvík lässt sich in zwei Varianten spielen. Zum Lernen oder für eine schnellere Partie gibt es die *Karl*-Variante. Es werden weniger Waren ausgelegt und bestimmte Karten werden vorher aussortiert. Jeder Spieler verfügt nur über drei Wikingerfrauen. Wird das Spiel als *Jarl* gespielt, kommen sämtliche Karten in Umlauf und die zweite Leiste wird mitgenutzt, auf der die Waren reserviert werden können. Zusätzlich steht jedem eine vierte Wikingerin zur Verfügung. Um die Partie an die Anzahl der Mitspieler anzupassen, ist nur eine angepasste Anzahl an Handelsplätzen aktiv. Damit ist sichergestellt, dass sich die Wikingerfrauen bei der Suche nach Waren auch gegenseitig auf die Füße treten.

FAZIT

Jórvík ist ein klassisches Worker-Placement-Spiel. Es ist schön, dass hier die friedlichere Seite der Wikingerkultur im Vordergrund steht – und nicht plündernde Barbaren. Die Regeln sind übersichtlich und leicht verständlich. Für die Spieler ergeben sich nicht allzu viele Handlungsmöglichkeiten. Die Herausforderung besteht darin, sich gegen die anderen auf dem Handelsplatz durch geschickte Platzierung durchzusetzen und den eigenen Rohstoffbedarf richtig zu managen. Die Verräterkarten helfen dabei, dem Gegner in die Parade zu fahren. Durch die *Karl*- und *Jarl*-Variante lässt sich die Komplexität anpassen, so wird Jórvík auch für Familien und Gelegenheitsspieler interessant, die vielleicht einen Einstieg ins Worker-Placement suchen. **cb**



Titel Jórvík • Autor Stefan Feld
Verlag Pegasus Spiele • Preis ca. 35,00 • Alter ab 10 Jahre
Spieler 2-5 • Dauer ca. 45-75 Minuten