



Generell: Die Rollenspielhalle ist wie in den Jahren zu vor die Halle 6. Neben P&P, sind dort auch wieder Randerscheinungen wie RPG-Musikgruppen und viel zu viel LARP-Ausrüster zusammengerottet. Auch sind wieder einige Künstler anwesend, die, teilweise gegen Geld, teilweise kostenlos, dort auch live Charaktere nach Wunsch zeichnen werden.

Cthulhu

Pegasus (6-14) hat seine Rollenspiele ja bekanntlicherweise auf Cthulhu reduziert. Dafür bringen sie dort allerdings gleich einige neue Produkte raus, unter anderen endlich einen Spielleiterschirm (2. Edition), die Zeitschrift Cthuloide Welten Nummer 13, einen Quellen- und Abenteuerband für den ersten Weltkrieg namens „Niemandsländ: Grabenkrieg & Heimatsfront“

einen weiteren zum Thema Wahnsinn namens „Demetophobia – Wahn und geistiger Verfall“ sowie ein den Band „Todesangst“ mit gleich zwei Abenteuer für Cthulhu Now.

Vor Ort gibt es auch Cthulhu-Rollenspielen mit zweistündigen Abenteuer, u.a. mit Frank Heller (Details und Anmeldungen gibt es vor Ort). Daneben kann man einige recht hübsche neue Würfel hier (und auch an anderen Ständen der Halle) probewürfeln ...

Engel, D&D und Warhammer

Feder und Schwert ist wieder am altbekannten Stand 6-230. Dort kann man zum einen das „Codex Urbanis“, den Engel-Quellenband zu den Diadochen und Schrottbaronen in Augenschein nehmen. Das „Liber Raguelitorum“, in dem einige der größtenteils verloren gegangenen Technologien erklärt werden, wird vermutlich knapp noch nicht erschienen sein.

Dungeons&Dragons-Spielleiter können mit dem „Codex Daimonis“ aus der Unterwelt der Dämonen einiges an neuem Kanonenfutter für ihre Dungeoncrawler-Spieler rekrutieren. Und mit etwas Glück wird auch der „Tiefwasser“-Quellenband zur D&D-Vergessene Reiche Kampagne schon auf der Spiel zu erhalten sein. Ebenfalls noch recht neu ist das „Spielerhandbuch“ zum D&D-Kampagnenset Ebberon sowie das Warhammer-Abenteuer „In den Schmieden Nulns“ (Teil 3 einer Kampagne).

So kann der Verlag in allen seinen drei verbliebenen Rollenspielbereichen Neues vorweisen, während er sich zunehmend auf den Belletristikbereich konzentriert.

Siebte See, Reiche von Kalamar, Earthdawn

Auch der Games-In Verlag findet sich an alter Stelle (6-155) wieder. Siebte See-Fans haben sich ggf. bereits mit der deutschen Fassung des „Castillien“-Handbuchs eingedeckt. Hier erscheint ja seit einigen Jahren bereits keine neuen Produkte in den USA, die deutschen Übersetzungen erfreuen sich aber offenbar immer noch einiger Beliebtheit. Für das D&D-Kampagnenset Reiche von Kalamar gibt es mit „Überfall auf Arun Kid“ sowie „Die Spur des Rattenvolks“ gleich zwei neue Abenteuer. Und Earthdawn wurde mit dem Kampagnenband „Barsaive“ angereichert.

Arcane Codex, Frost Zone

Gegen den Trend veröffentlicht Nackter Stahl (6-156) gleich einige Neuigkeiten. Zum einen der neue Spielleiterschirm und dann die komplett neu gestaltete Version 2.0 des Grundregelwerks von Arcane Codex (wunderbare Grafiken auf 432 komplett farbigen Seiten, 45,- €). Besonderer Bonus: Besitzer der alten Edition können beim Kauf der neuen 7,- € sparen, wenn sie ihre alte Version mitbringen und abstempeln lassen.

Mit etwas Glück kann man auch einen Blick auf Frost Zone erhaschen; ein neues postapokalyptisches Cyberpunk-RPG, bei dem eine neue Eiszeit die Welt heimgesucht hat und mächtige Konzerne ihre mit teurer Cyberware ausgestatteten angestellten Soldaten aufeinander losjagen.

Degeneration, Opus Anima, Unknown Armies, AERA, Mephisto

Der Gemeinschaftsstand vom Sighpress Verlag, NewQuest Verlag, Vortex Verlag sowie der Mephisto wird wieder im Zentrum der Halle Sechs vertreten sein (6-75).

Für das Endzeitrollenspiel Degeneration wird es allerdings nicht mehr mit dem „Kultbuch: Spitalier“ geklappt haben, allerdings haben die Macher immerhin bereits einen Dummy versprochen, den man sich angucken werden kann, auch für das Quellenbuch „Zwietracht“ wird es bereits ein paar Auszüge zu bewundern geben. Mit etwas Glück kann man diesmal auch wieder einige der Illustratoren von Degeneration erwischen und sogar die Macher des Degeneration-Endzeit-LARPs ESHATON sollen auftauchen. Daneben gibt es noch erstmals thematisch passende T-Shirts, Spitalier-Aufnäher und Miniaturen.

Die Macher von Opus Anima stellen ein neues Kapitel über die Wege der Seelenlosen vor, etwa 80% des Grundregelwerks und auch ein erstes Abenteuer. Die deutschen Übersetzer und Heeresführer der Unknown Armies haben einen neu gestalteten Umschlag für das Grundregelwerk im Gepäck, der dann auch gleich als heiß-ersehnter Index fungieren soll, sowie Lite-Regelwerk-Broschüren, Buttons, Shirts und einem „Kurzshocker“ – ein Abenteuer als Flugblatt. Und auf das AERA-Grundregelwerk gibt es traditionsgemäß eine weitere Vorschau, immerhin mittlerweile 200 Seiten stark. Letztlich wird man auch die neueste Ausgabe 38 der Mephisto hier erwerben können.

Das Schwarze Auge

Ulisses Spiele (6-138) hält ja seit einiger Zeit die DSA-Lizenz in den Händen. Hier erhoffen sich die Fans die Veröffentlichung des „Weg des Schwertes“, leider war dazu bisher nichts konkreteres zu erfahren. Der „Weg der Magie“ soll mit Glück noch Ende des Jahres erscheinen.

Elyrion

Komplett neu auf der SPIEL ist der Prometheus Games Verlag (6-279) und ebenso komplett neu ist dessen Rollenspiel „Elyrion – Erbe der Titanen“. Das ganze ist einem eigenen Fantasy Setting mit starkem Einfluss von Technomantie angesiedelt und kommt mit einem komplett eigenem Regelsystem.

Earthdawn (altern. Lizenz), Fading Suns und ProIndie

Zum ersten Mal auf der SPIEL ist der neuseeländische Verlag RedBrick Ltd. (6-68), der sich vor ein paar Jahren ebenfalls eine Lizenz für Earthdawn-Produkte gesichert hat. Sie belegen einen Gemeinschaftsstand mit Holistic Design, den Machern von Fading Sun. Neben „Burning Desires“ (Earthdawn) und „Arcane Tech“ (Fading Suns) gibt der Verlag auch den Independent-Spielen von ProIndie eine Plattform, so soll dort Jörg Dünnes spielleiterloses „Western City“ vertreten sein. (Hinweis von DOM vom Metstübchen in den Kommentaren)

Rolemaster

Der 13Mann Verlag/Sonnenfeste Verlag wird ebenfalls vertreten sein (6-287). Mit der neuen deutschen Version von Rolemaster starten sie voll durch, zu dem immer noch frischen Grundregelwerk bekommt das System mit dem „Kampfhandbuch“, dem „Spielleiterschirm“ und dem Abenteuerband „Elisera“ frische Verstärkung. (Hinweis von Athair in den Kommentaren)

Midgard

Für Midgard stellt der Verlag für F&SF-Spiele (6-103) zwei Abenteuer für erfahrene Spieler vor: „Was Fürsten wollen“ und „Das Land, das nicht sein darf“ richten sich ab Abenteuergrad 7-9. Für Einsteiger gibt es mit „Klingensucher“ aber auch eine Neuheit. Desweiteren laufen von Donnerstag Mittag bis Sonnabend einstündige Einführungsstunden mit bis zu vier Spielern (Anmeldung erforderlich).

Sonstige

Auch der Neue Welten Verlag (6-07), bekannt durch sein PROST-System, ist wieder auf der SPIEL vertreten. Neuheiten sind aber bisher noch nicht bekannt.