



Mittlerweile ist es fast schon eine kleine Tradition: die kompakte Messevorschau für die Internationale Spieletage SPIEL '09 mit dem alleinigen Fokus auf Pen & Paper-Rollenspiele.

Wer es im letzten Jahr verpasst hat: in Essen gilt seit letztem Jahr die Umwelt Zone, daher müssen Fahrer ohne entsprechende Plakette mit Strafgeldern rechnen.

Gefühlt scheint sich nach einem schwachen letzten Jahr die Szene etwas erholt zu haben und setzt auf diverse Eigenentwicklungen aus deutschem Lande.

Die nachfolgende Aufstellung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

### Scion, Savage Worlds, Elyrion, Funky Colts, 1W6 Freunde, Barbaren!, Universalschirm

Mittlerweile mausert sich der **Prometheus Verlag** (Stand 6-605) immer mehr zu dem großen Spieler auf dem Deutschen Rollenspielmarkt. Zum einen setzen sie ihre Lizenzen konsequent fort, für **SCION** erscheint beispielsweise der zweite Band *Demigods*.

Für **SAVAGE WORLDS** wird das neue Fantasy-Setting *Sundered Skies* erscheinen, das für die deutsche Version erweiterte Grundregelwerk *Savage Worlds: Gentlemens Edition* erschien bereits im Frühjahr. Ebenfalls neu: *Wildcard-Würfel* und es gibt neue *Bennies*.

Das haus eigene Setting **ELYRION** bekommt mit *Grimmepass (Eisenwald I)* ein neues Abenteuer, das sich zu einer Trilogie entwickeln soll.

In der Reihe **POCKET RPGS** erscheinen gleich drei weitere kleine *Independent*-Rollenspiele. Zum einen das 80er Jahre TV-Serien Revival *Funky Colts* von Projekt *Kopfkino*, dann das Jugenddetektiv-Rollenspiel *1W6 Freunde* von den *DORP*-Website-Leuten und letztlich das vom *Wilde Lande*-Blogger Frank lange vorbereitete *Barbaren!*.

Und letztlich erscheint ein *Universal-Spielleiterschirm*, der sich praktischerweise mit unterschiedlichen Infoblättern bestücken lassen soll.

### Earthdawn, Siebte See

Der Münchener **Games-In Verlag** (Stand 6-407) macht anscheinend erfolgreich weiter mit den Übersetzungen der im Original eingestellten *SIEBTE SEE*-Erweiterungen. Neu übersetzt sind die *Schwertmeister Gilde* sowie *Los Vagos*. Für **EARTHDAWN** gibt es mit *Die Kristallpiraten von Bersaive* neuen Nachschub.

Und zu guter Letzt wurde der *Universalband Buch der Rätsel* neu überarbeitet herausgebracht.

### Private Eye

Die **Redaktion Phantastik** (Stand 6-312) präsentiert den Spielleiterschirm für *PRIVATE EYE*. Den Stand selbst teilen sie mit dem *DausendDodeDrolle*-Verlag, über dessen Neuheiten ich keine Details finden konnte.

### Cthulhu, Shadowrun

**Pegasus Spiele** (Stand 6-112) setzt konsequent seine **CTHULHU**-Reihe weiter fort. In *Mittelalter – Die dunklen Jahre* werden 1.000 Jahre im finsternen europäischem Mittelalter gewohnt historisch detailliert skizziert und mit dem Mythos verwoben. *Nocturnum – Lange Schatten* ist für **CTHULHU NOW** der Auftakt einer dreiteiligen Kampagne. Es beinhaltet drei auch als Einzelabenteuer spielbare Szenarien, die auf die Kampagne hinarbeiten. *Grauen in Arkham* letztlich beinhaltet acht verschiedene Abenteuer szenarien, die in der Hexerstadt in den 1920ern angesiedelt sind. Dazu passende Hintergrundinfos liefert der Quellenband *Arkham – Hexenstadt am Miskatonic*. Letztlich erscheint noch die siebzehnte Ausgabe der *Cthuloide Welten*.

Für **SHADOWRUN** erscheint eine auf 1.100 Exemplare und handnummerierte *limitierte Sonderedition* zum stolzen Preis von 99,95€. Schon etwas länger gibt es das *Runnerkompensum* sowie *Konzernsklaven*. Exklusiv wird es auf der SPIEL einen *Shadowrun Wandkalender 2010* geben – zumal im nächsten Jahr das Setting stolze 20 Jahre alt werden wird.

Letztlich wird es wieder Proberunden für **CTHULHU** und **SHADOWRUN**, unter anderem mit Frank Heller, geben.

### Rolemaster, Traveller, Heredium

Der **13Mann Verlag** (Stand 6-244) stellt zwei Regelerweiterungen vor. Für **TRAVELLER** erscheint *Händler und Kanonenboote* nachdem im Juli bereits *Söldner* erschien ist.

Für **ROLEMASTER** gibt es neu *Leitmagie*.

Darüber hinaus wird es für das **HEREDIUM**-Setting erstmalig einen Roman namens *Neue Ufer* geben.

### Frostzone, Arcane Codex

Der **Verlag Nackter Stahl** (Stand 6-408) präsentiert endlich sein lange vor angekündigtes neues Rollenspiel **FROSTZONE**. Setting: Cyberpunk + Endzeit-Eiszeit mit einem neuen kalten Krieg. Konsequent erscheint parallel der Spielleiterschirm.

Für **ARCANE CODEX** werden neue Werke leider nicht mehr rechtzeitig fertig.

### Warhammer, Engel, D & D

**Feder & Schwert** (Stand 6-701) fahren ihre Rollenspielaktivitäten immer mehr zurück. So gibt es lediglich für **WARHAMMER 40K** *SCHATTENJÄGER* eine neue Ergänzung namens *Jünger finsterner Götter*.

Für **ENGEL** gibt es lediglich einen neuen Roman, weitere Rollenspielwerke sind trotz Fanaktionen nicht in Sicht.

Nach dem Verlust der **DUNGEONS & DRAGONS**-Lizenz im Frühjahr, gibt es leider auch in diesem Bereich entsprechend nichts neues, was aber nicht an **Feder & Schwert**, sondern an den Küstenzauberern liegt.

### John Sinclair, Space Gothic, Hollow Earth Expedition, DSA

**Ulisses Spiele** (Stände 6-601 und 6-924) probiert mit **JOHN SINCLAIR** etwas neues. Eine Mischung aus Rollen- und Brettspiel gibt nicht nur Regeln vor, sondern gleich ein fertiges Szenario, an dem man sich längshangeln kann. Folgebände sollen darauf dann konsequent aufbauen.

Auch endlich fertig geworden: **SPACE GOTHIC**. Der deutsche Science Fiction/Horror-Rollenspielklassiker, wurde komplett überarbeitet und erscheint auf der SPIEL als Pre-Release.

Mit **HOLLOW EARTH EXPEDITION** erscheint ein weiteres neues Rollenspiel auf Deutsch. Im 256seitigem Hardcover wird in den 1930er Jahren entdeckt, dass die Welt von innen hohl ist und viele Geheimnisse birgt ...

Für **DAS SCHWARZE AUGEN (DSA)** erscheint der neue Quellenband *Handelsheer und Kiepenkerl* rund um die Handelswege Aventuriens. Mit *Wege des Meisters* erscheint in der sogenannten *Roten Reihe* ein Ratgeber für Spielleiter rund um Dramaturgie, NSC-Darstellung, Spielertypen und Abenteuerkonstruktion. Wem das nicht reicht, der kann mit *Donner und Sturm* aber auch auf ein längeres fertiges Abenteuer zurückgreifen, oder aber auf eines der kurzen aus *Orks und Menschen*. Gegen Langeweile hilft letztlich *25 Jahre DSA: Die Soloabenteuer*, in dessen Sammelband die legendären ersten vier Soloabenteuer zusammengefasst und nachgedruckt wurden. Nur als leicht überarbeiteten Nachdruck wird *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen* erscheinen.

### Spherechild

In der *dunkelsten Stunde* heißt der erste Abenteuerband, der bereits im Sommer erschienen ist und sechs Abenteuer bietet. Zu finden am Stand der **Gilde der Fantasyrollenspieler** (Stand 6-108).

### Midgard

Der **Verlag für F&SF-Spiele** (Stand 6-216) bringt für das **MIDGARD** das neue Quellenbuch über *Zwerge, Die Meister von Feuer und Stein*, heraus – parallel erscheint aus irgendwelchen schwer nachvollziehbaren Produktionsgründen bereits ein *Ergänzungsband* dazu. Ebenfalls neu: *Das Grüne Sigil* mit zwei lose verknüpften Abenteuern. Letztlich erscheint noch die neuste Ausgabe des *Gildenbrief*, Nummer 58.

### Weltenbuch

*Das Weltenbuch* – ein satirisches Fantasy-RPG von jgames – gibt es u.a. am Stand 6-533 (dank an den Hinweis vom Autor in den Kommentaren).