

Viktorianisches Rollenspiel

2. Teil (Fortsetzung)

5.) GURPS

GURPS, eigentlich „Generic Universal Roleplaying System“, ist ein Rollenspiel-system, das für alle denkbaren Rollenspiel-Hintergründe geeignet sein soll. Die dritte Auflage hat 256 Seiten im A 4-Format (+ 16 Seiten Beilage) und enthält alle wichtigen Regeln. Im Grundregelwerk selber ist nichts Viktorianisches zu finden, aber die drei Ausbauwerke, die im Folgenden erklärt werden, passen nicht nur zu einem viktorianischen Spielhintergrund, sondern sind für mein Dafürhalten auch durchaus empfehlenswert.



a.) GURPS Aztecs

Bei einem guten viktorianischen Spiel sind in der Verborgenheit des Dschungels überlebende Reste der Inka- und Azteken-Kulturen sozusagen unumgänglich. Mit GURPS Aztecs liegt eine sehr gute, ausführliche und schön zu lesende Beschreibung der südamerikanischen Hochkultur der Azteken vor, alles in allem 128 Seiten dick. Selbst wenn dies kein Rollenspiel wäre, so könnte man es doch „einfach so“ lesen und eine Menge dabei lernen. Als Rollenspiel bietet es darüber hinaus noch Regelvorschläge etc. Einige Vorschläge daraus eignen sich sehr gut dazu, ins viktorianische Zeitalter übernommen zu werden; so z.B. Weltentore, durch die man irgendwie zu Resten der Azteken bzw. in deren Götterwelt gelangen kann. Ebenso werden kurze Vorschläge für eine Kombination mit GURPS Cliffhangers und GURPS Horror gemacht.
Fazit: Wunderbar zu lesen, von daher sowieso zu empfehlen. Darüber hinaus bietet es eine nette Möglichkeit für einen

„Twist“ in einem normalen Spiel. Für Leute, die sich darauf einlassen würden, unbedingt zu empfehlen.



b.) GURPS Cliffhangers

Eigentlich beschreibt dieser Band das Spielen von Abenteuern in der Zeit der Pulp, d.h. den 1930ern. Aber zwei Aspek-

Zeitalter auftreten könnte, zu überbrücken.

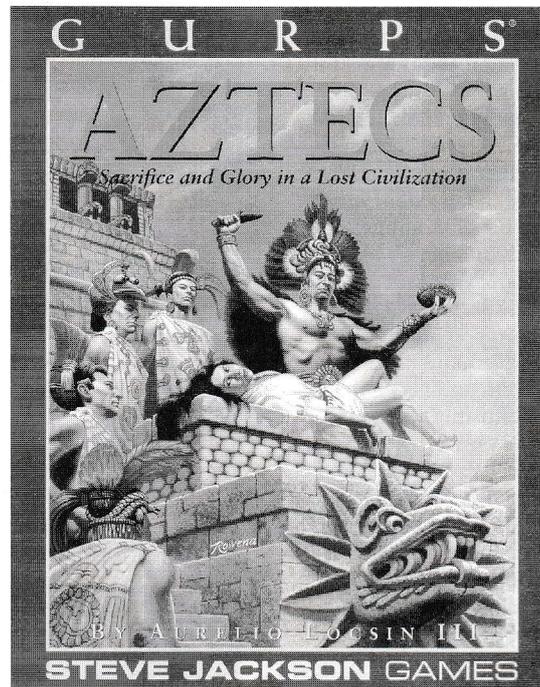
Und der zweite Grund ist, daß auch hier viel Material enthalten ist, das man problemlos übernehmen kann. Von den 96 Seiten Cliffhangers kann man alle Informationen zu „The Era“ (12 S.) und „The Settings“ (30 S.) verwenden um - wie gesagt - zu wissen, wohin sich das viktorianische Zeitalter entwickelt hat. Viele Einträge sind auch „vorher“ interessant. So z.B. die Informationen über die Sprachen der Welt, Abenteuervorschläge (Pharaonengräber, Südamerika, Expeditionen in Zentralafrika, Reisen in der Südsee) etc. Die Regelvorschläge kann man (als Nicht-GURPS-Spieler) getrost überlesen, das Szenario „Black Diamond: Prologue“ (10 S.) ist jedoch problemlos auch in das viktorianische Zeitalter einzupassen - Diebe und verrückte Erfinder hat es wohl auch dreißig Jahre vorher schon gegeben.

Fazit: Nicht unbedingt ein Geheimtip, aber gutes Material.

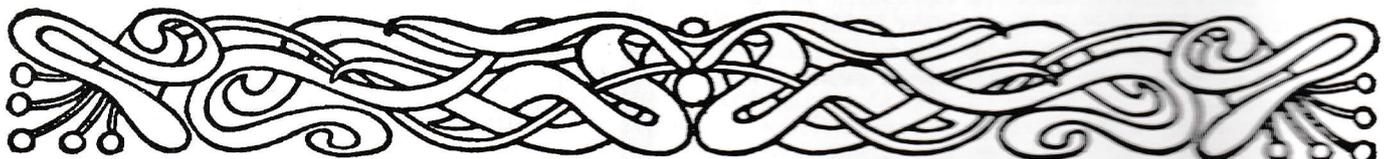


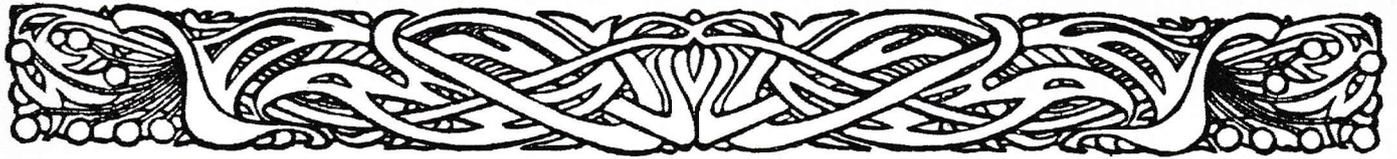
c.) GURPS Horror

Ein 28 Seiten starkes Regelwerk zum Thema „Horror“ im GURPS-Universum. Es beginnt mit der Beschreibung von Charakteren, Waffen etc. für Horror-Rollenspiele und wird fortgesetzt mit Hinweisen zum Spielen einer Horror-Kampagne. Einige grundsätzliche Überlegungen davon sind durchaus interessant, so z.B. die Rolle von Gut und Böse im Rollenspiel, der Aufbau von Geheimnissen, die Verwendung von Humor und der Einsatz von Phobien. Teil 3 stellt eine magische Organisation vor, die als Hintergrund für GURPS Horror verwendet wird - „The Cabal“, eine Geheimorganisation aus dunkler Vorzeit, die bis in die Gegenwart hinein überlebt hat -



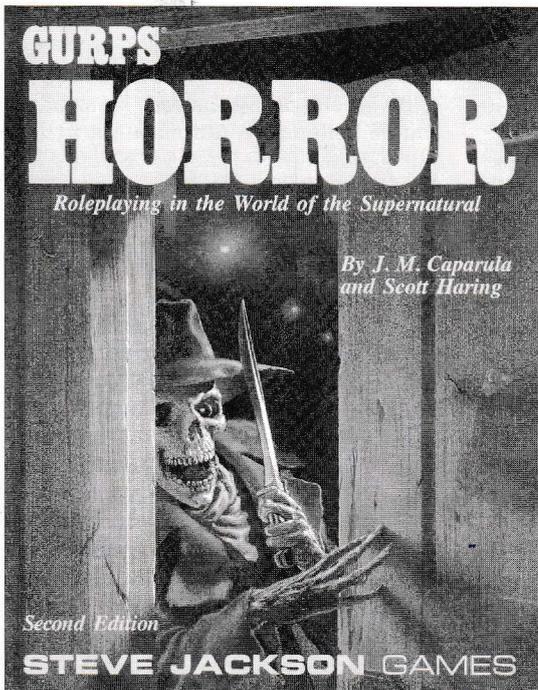
te machen diesen Band trotzdem interessant für das viktorianische Rollenspiel: Erstens kann es jedem Spielleiter passieren, daß eine Kampagne längere Zeit läuft als ursprünglich geplant. In diesem Heft findet er genug Hintergrundmaterial für die Zeit zwischen dem ersten und dem Beginn des zweiten Weltkrieges, um die Lücke, die nach dem viktorianischen





interessant gemacht. Anschließend werden diverse Gegner beschrieben, einmal

Fazit: Die Idee der "Things Man Was Not Meant To Know" bietet eine Verbindung zwischen GURPS und „Call of Cthulhu“ (letzteres kann man ja wieder mit „Space 1889“ verbinden...). Die Beschreibung des viktorianischen Zeitalters ist kurz, aber für eine normale Kampagne sicherlich ausreichend. Für GURPS-Spieler der ideale Einstieg in das viktorianische Zeitalter, für andere zumindest empfehlenswert.



alphabetisch von *Banshee* bis *Werwolf*, dann „Hollywood Horror“ (mit Daten für Wesen wie den Blob), „Things Man Was Not Meant To Know“ (eine Umschreibung der Wesen des Cthulhu-Mythos für GURPS) und „Evil People“. Die Teile 5 bis 7 beschreiben drei Welten für GURPS Horror, die nicht zufällig zu den drei Cthulhu-Varianten „Cthulhu by Gaslight“, „Call of Cthulhu“ und „Cthulhu Now“ passen. „Victorian England“ beschreibt Land und Welt, ein paar wichtige Orte (z.T. mit Karten und Grundrissen), wichtige Literatur, Persönlichkeiten (mit einer Unterscheidung zwischen echt und fiktiv), Preise & Löhne sowie eine „Timeline“ von 1880 bis 1901 (mit sauber als real oder fiktiv markierten Ereignissen). „The Roaring Twenties“ geht nach dem selben Muster für die 1920er vor, und „Modern Day“ beschreibt die frühen 1990er. Im letzten Teil, „Other Times, Other Places“, werden u.a. noch das Bermuda-Dreieck und Salem kurz dargestellt.

Der gut zu lesende und ausführliche Anhang bietet einige Seiten mit Filmen, Fernsehserien, Büchern und Comics zum Thema.



6.) Lands of Mystery

Ein schönes Modul für eine verschollene Welt ist Aaron Allstons **Lands of Mystery** (Hero Games), eigentlich geschrieben für **Justice Inc.** und verwendbar für **Chill**, **Call of Cthulhu** und **Daredevil**.

Dieses Hintergrundbuch für eine Kampagne liefert das benötigte Material, um in die versunkene Welt *Zorandar* vorzudringen zu können. Dieser Band enthält einfach *alles*, inklusive Römern und Karthagern, schönen Prinzessinnen und Kannibalen.

Die Aufmachung ist sehr gut, es sind für alle wichtigen Orte Karten vorhanden, und die Illustrationen sind durchweg überdurchschnittlich. Eigentlich spielt dieses Abenteuer irgendwann in den 1920ern, aber es ist problemlos möglich, die Geschichte einem viktorianischem Hintergrund anzupassen (den unterirdisch hausenden Karthagern ist es egal, welches Jahr nach Christus wir schreiben). Der Band enthält zusätzlich noch eine interessante Liste von Filmen und Büchern, die zum Genre der „Lost World“ passen.

Fazit: Schwer zu kriegen, aber ein absolutes Sahnestückchen!



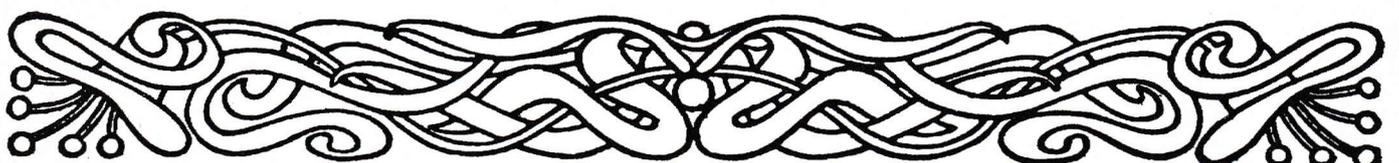
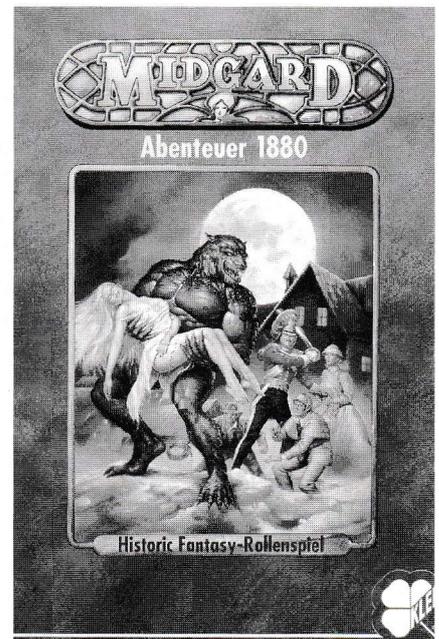
7.) Midgard

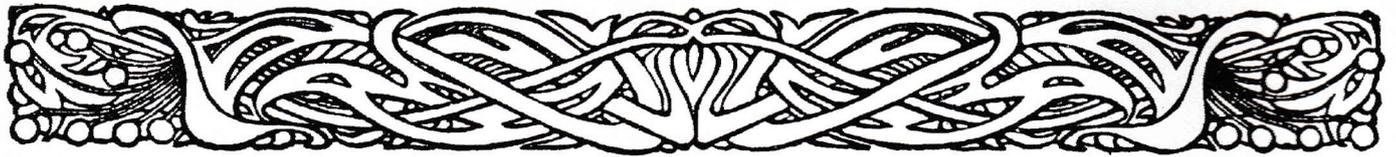
Abenteuer 1880

Über dieses Rollenspiel konnte man ja schon einiges im gleichnamigen Artikel von Elsa Franke in der WuWe 23 lesen. Das Regelwerk wird in einer Box geliefert, die zwei Hefte (das **Buch der Regeln** und das **Buch der Abenteuer**), einen Spielleiterschirm/Regelüberblick (6 Seiten) und drei Würfel (2W10, 1W20) enthält.

Das 104 Seiten dicke Regelwerk ist optisch ein Zwitter. Einerseits gibt es viele schöne s/w-Fotos aus dem viktorianischen Zeitalter, andererseits ist der Umbruch manchmal etwas eigenartig (so las ich z.B. auf S. 7 hartnäckig immer im falschen Block weiter), und zwischen den einzelnen Blöcken bleibt etwas zuviel Platz für handschriftliche Notizen - anscheinend hat man hier Übersichtlichkeit mit Streckung des Inhalts verwechselt.

Die Sprache ist (fast typisch für **Midgard**) etwas gestelzt. In **Midgard Abenteuer 1880** kann man eine Figur aus 15 Abenteuerotypen auswählen (von Agent bis Soldat). Definiert werden die Spielercharaktere über 6 Grundfertigkeiten (Stärke, Geschicklichkeit, Gewandtheit, Konstitution, Intelligenz, mediales Talent), die





mit einem W% ausgewürfelt werden. Natürlich gibt es wieder abgeleitete Eigenschaften, wie z.B. die persönliche Ausstrahlung („pA = 3x(In/10 + Au/10) + W% - 30“, nachzulesen auf S. 17) oder den Reaktionswert („RW = 3x(Gw/10 + In/10) + 1W20 + 20“, S. 15). Die Körperlichen Fertigkeiten umfassen so wichtige

nes, aber das liegt wohl an dem Herrn mit Schlapput und Peitsche. Wenn das Tier erwacht geht um die Erzeugung von Werwölfen und sozialistische Umtriebe in Berlin (hier hätte eine alte Karte von Berlin Wunder wirken können!). Bei **Im Bann der Mumie** geht es um ägyptische Geheimnisse etc. pp.

Fazit: Dieses Rollenspiel kommt in dieser Box ohne Hintergrundmaterial (wie Karten, politischer und geschichtlicher Überblick, Personenbeschreibungen etc.) daher. Für jemand, der sich „nur“ für das viktorianische Rollenspielen interessiert,

8.) *Private Eye* **Das Regelwerk** **(3. Auflage)**

Dies ist ein preisgünstiges Fanprodukt mit 96 Seiten. Die Aufmachung ist hervorragend, so sind z.B. viele Fotos und Karten in das Regelwerk aufgenommen werden (auch wenn deren Reproduktion manchmal zu wünschen übrig läßt), und die Aufmachung der einzelnen Seiten ist hervorragend (so sei nur der gezeichnete Kopf genannt, der jeweils auf ein Regelbeispiel hinweist).

Inhaltlich bietet dieses Werk eine ganze Menge. Dies beginnt mit (nur!) 15 Seiten Regeln. Ein Charakter hat sechs Grundeigenschaften (Stärke, Gewandtheit, Intelligenz, Konstitution, Ausstrahlung und Schönheit), die mit W% festgelegt werden. Da es sich bei **Private Eye** laut dem Untertitel um ein „Detektiv-Rollenspiel im viktorianischen England“ handelt, sind die Berufe als „detektivische Profes-

Private Eye

Detektiv-Rollenspiel im viktorianischen England

»DAS REGELWERK«
3. überarbeitete Auflage



Dark-Fantasy-kompatibel!
Preis: 22 DM

(und völlig unterschiedliche...) Dinge wie Balancieren, Ballon fahren und Bergsteigen (das waren nur die ersten drei!). Aber obwohl so wichtige Dinge wie Darmstadt in den erklärenden Worten zur Charaktererschaffung auftauchen, so kommt dieses Regelwerk doch ohne ein einziges Wort über den Hintergrund der Welt von **Abenteuer 1880** aus. Keine Karte, keine Personenbeschreibung, keine Literaturliste (ich wiederhole: man bekommt keinen Roman, kein Sekundärwerk, nicht einmal einen Film zur Epoche genannt). Nichts. Und das nach einer Einleitung (auf S. 7), die kurz anreißt, daß sowohl eine reale Welt wie auch eine fiktive Welt (mit Namen wie Doyle, Burroughs, Haggard, Wells und Verne) als Spielhintergrund möglich sind, ohne daß dann irgendwo diese Möglichkeiten erklärt werden.

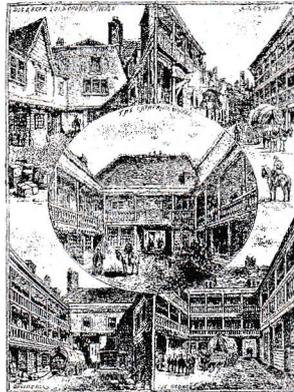
Wenn das Tier erwacht (68 S.) enthält drei Abenteuer, ein paar Worte über vorgeschlagene Spielerfiguren und eine Preisliste. Das erste Abenteuer **Im Dschungel von Zentralafrika** schildert eine Reise in eben jenen. Die Illustrationen erinnern mich immer an Indiana Jo-

Private Eye

Detektiv-Rollenspiel im viktorianischen England

ABENTEUER NUMMER 5

»AUGE UM AUGE«



Universales Abenteuersystem

Preis: 12 DM

sicherlich nicht zu empfehlen. Als Regelzugang zum viktorianischen Zeitalter meiner Ansicht nach auch denkbar ungeeignet.

Der Vollständigkeit halber sei zu **Midgard Abenteuer 1880** noch auf den **Gildenbrief 32** hingewiesen, der eine Vorstellung von Mitautor Heinrich Glumpfer enthält, eine Vorstellung von **Midgard Abenteuer 1880**, Infos unter „Rang und Namen 1880“ zu Jack the Ripper (ohne Hinweis auf auch nur einen einzigen Film oder ein einziges gedrucktes Wort für mich wieder einmal etwas sinnlos), eine Ausgabe des „Weltanzeigers“, des „einzigen offiziellen Mitteilungsblattes der Gesellschaft der Abenteurer 1880“ (immerhin eine Seite lang) und das Abenteuer „Belsazzars Fest“.

Private Eye

Detektiv-Rollenspiel im viktorianischen England

»DER SCHRECKEN VON RANDALL CASTLE«
»DER MILLIONENCOUPE«

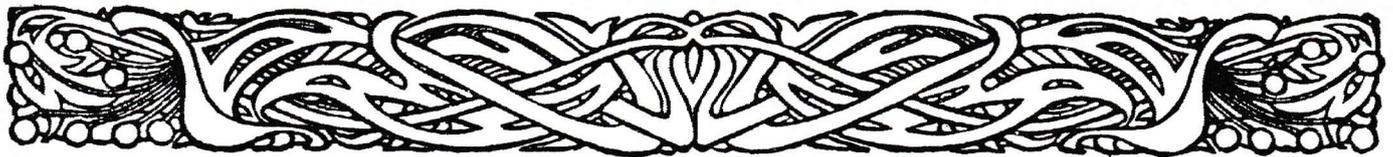


Überarbeitete Neuauflage!
Dark-Fantasy-kompatibel

Preis: 10 DM

sionen“ bezeichnet und auch so zu verstehen. Die Fertigkeiten unterscheiden sich in detektivische Fertigkeiten (Beluschen, Fälschen etc.) und allgemeine Fertigkeiten (z.B. Waffen und Stadtkennntnis). Wer Interesse hat, kann aber mit den vorhandenen Regeln meiner Ansicht nach auch (fast) jeden anderen Charaktertyp spielen, wenn er bereit ist, etwas





Freizeit und Fingerspitzengefühl zu investieren.

Danach folgt dann eine Beschreibung von England - sehr schön zu lesen, teilweise humorvoll („In England ist es schon seit langem Tradition, daß jeder Verstorbene in einem Holzarg innerhalb weniger Tage beigesetzt wird, und zwar auf einem Gelände, das für diesen Zweck vorgesehen ist.“ (S. 25)), aber immer höchst informativ. Man findet Informationen (in alphabetischer Reihenfolge!) über Dinge wie Beerdigungen, den Diogenes Club (und Mycroft Holmes), die Fabian Society, Kleinstberufe (alleine die wenigen Sätze über Wurmzüchtung haben mich schon gefesselt!) und Straßenmärkte. Es schließen sich ausführliche Erläuterungen über die zeitgenössische Kriminalität und berühmte Kriminalfälle sowie ein paar Worte zu Sherlock Holmes an. Hier - wie im ganzen Band - merkt man, mit welcher Liebe sich die Autoren auf diese Ära gestürzt haben. Ihr Detailwissen ist immens, und ihre Darstellung ausgesprochen gut und farbig.

Der Anhang bietet einen Überblick über die Jahre 1881 bis 1901, kurze Biographien zu 22 bekannten Persönlichkeiten der Zeit, Informationen über das Verkehrswesen und (ausgewählte) wichtige Adressen.

Abschließend folgen dann einige Worte zu Geheimgesellschaften, zu den verwendeten Quellen und einige Tabellen mit Preisen. Auf der vorletzten Seite verbirgt sich noch ein Kleinod: eine alphabetische Liste von „Erfindungen und Entdeckungen“ zum Nachschlagen (wenn mal wieder Spieler wissen wollen, ob es schon Telephone oder Bessermerstahl gibt).

Fazit: Eine absolute Empfehlung. Durch den niedrigen Preis, die deutsche Sprache und den geringen Regelanteil für jeden Freund des viktorianischen Zeitalters zur Lektüre anempfohlen. Kaufen!



a.) Private Eye Abenteuer 2/3

Dieser Band enthält die zwei Abenteuer **Der Schrecken von Randall Castle** und **Der Millionencoup**. Ersteres hat 18 Seiten und beschreibt eine Erbschaftsangelegenheit, diverse Morde, eine Schatzsuche und eine ziemlich verworrene (aber auflösbare) Familienintrige und -tragödie auf Rocky Island und dem Schloß Randall Castle in Schottland. Die Ereignisse erstrecken sich über einen Zeitraum von einigen Tagen und sind mit den Unterlagen gut durchzuspielen. Pläne und Charakterbeschreibungen liegen bei. Das ganze kommt ohne Horror aus (auch wenn einige Szenen schon Angst einjagen sollen) und bleibt völlig auf den Boden der normalen Erklärungen (obwohl ein oder zwei Zombies eine Abenteuergruppe sicherlich etwas aus dem Konzept bringen könnten...).

Der Millionencoup (21 Seiten) schildert einen Banküberfall a la „Die Gentleman bitten zur Kasse“, den die Abenteuer aufklären müssen. Die einfache Lösung ist

Anzeige

Die phantastische Buch- und Spielhandlung

DRAGON WORLD

Fuhlsbüttler Str. 761 - U-Bahnhof Ohlsdorf
22337 Hamburg - Tel. / Fax: 040 / 500 06 50

SPIELETREFF PEGASUS

Aus unserem Programm:

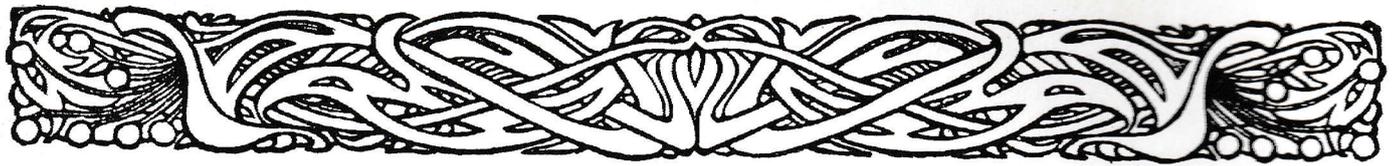
- Trading Card Games
- Rollenspiele
- Brettspiele
- Zinnminiaturen
- Würfel & Zubehör
- Computerspiele
- Taschenbücher

Besuchen Sie uns:
SPIEL '95
MESSE ESSEN
Halle 13 • Stand 1354
Halle 15 • Stand 1558

Kostenlosen Versandkatalog anfordern!

Aktion im September:
Limited INWO
Startersets, engl.
für nur **DM 20,-**

Pegasus Spiele GmbH
Dieselstr. 1
61169 Friedberg
Tel. 06031 / 7217 - 31
Fax 06031 / 7217 - 17



hier nicht die richtige, und man muß schon eine Weile lang knobeln, um herauszubekommen, was eigentlich geschehen ist. Für meinen Geschmack etwas zu viel Detektivarbeit, aber was soll man von einem Detektiv-Rollenspiel gerechterweise auch anderes erwarten?

Fazit: Das erste Abenteuer ist überdurchschnittlich gut, das zweite Abenteuer immer noch gut. Besonders geeignet für Abenteurergruppen, die sich ordentlich als Detektive versuchen wollen. Empfehlenswert.



b.) Private Eye Abenteuer 5

Dieser Band enthält das 40 Seiten lange Abenteuer **Auge um Auge**. Die Abenteurergruppe wird durch einen Leichenfund am Kanal in die Ereignisse im Dorf Billingham hineingezogen. Der Hintergrund ist eine ziemlich widerliche Geschichte um Kindesmißbrauch und Rache.

Anfangs dachte ich, es wäre unmöglich, das Thema Kindesmißbrauch in einem Modul zu behandeln, ohne entweder kitschig oder widerlich zu werden. In diesem Abenteuer ist es trotzdem gelungen. Eine ausgesprochen detaillierte Indizienjagd könnte eine Gruppe dazu bringen, nicht nur den Fall zu klären, sondern sich auch eine Menge Fragen über Moral und Ethik zu stellen.

Neben dem guten Abenteuer ist die Aufmachung, aufgelockert mit Anzeigen aus dem viktorianischen Zeitalter, Bildern der einzelnen Personen und diversen Illustrationen, lobenswert zu erwähnen.

Fazit: Empfehlenswert.



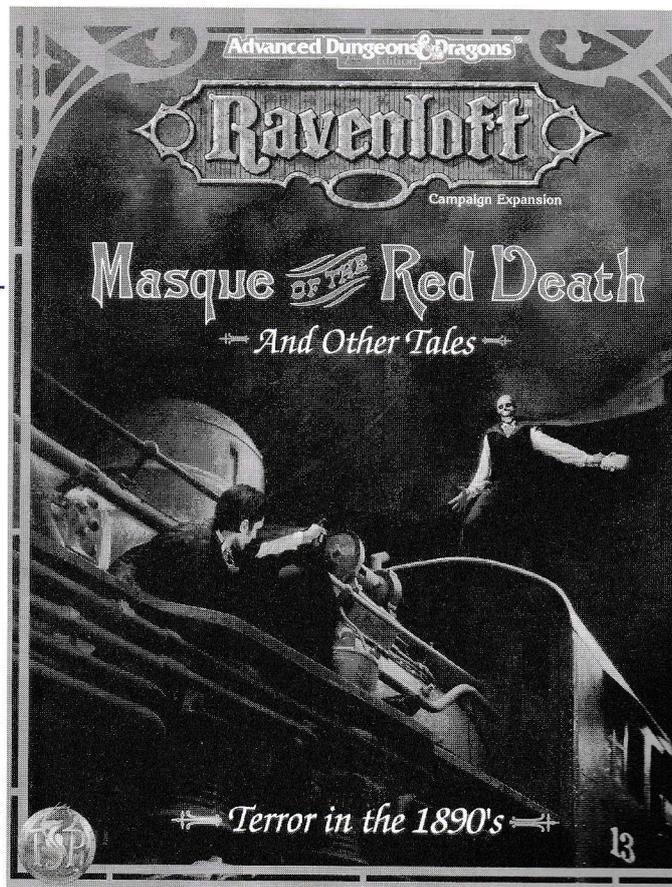
9.) Ravenloft „Masque of the Red Death And Other Tales“

Diese Box enthält das Regelwerk **A Guide to Gothic Earth**, einen Spielleiterschirm, drei Abenteuer und zwei ca. DIN A1 große Poster. Das eine zeigt das Cover der Box bzw. von **A Guide to Gothic**

Earth, nämlich ein Skelett, daß sich auf einem fahrenden Zug auf einen Mann mit Pistole in der Hand zubewegt (ganz hübsch) und eine farbige Weltkarte mit vielen schönen s/w-Illustrationen am Rand, wichtigen Reiserouten, den Routen berühmter Expeditionen und einer noch einmal am Rand abgebildeten vergrößerten Europa-Karte (für die bessere Erkennbarkeit der winzigen europäischen Staaten).

Die Regeln für die Charaktere (10 Seiten) sind - wie alle anderen Regeln im Band - an die Regeln **AD&D 2nd Edition** angelehnt. Da ich mich bei **TSR** so gut wie überhaupt nicht auskenne, aber davon ausgehe, daß die meisten Leute wissen, wie das ungefähr funktioniert, verzichte ich hier auf eine Auflistung, inwieweit sich dieses Werk regeltechnisch von **AD&D** unterscheidet. Auch die Berufe (17 Seiten) sind daher Ausbauregeln.

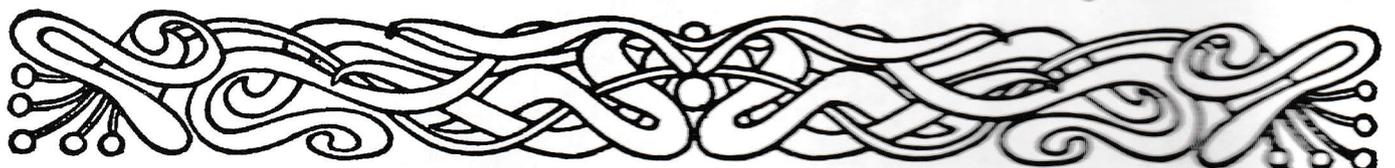
Schön ist die Idee, unter Geld und Ausrüstung (9 Seiten) zu erwähnen, daß andere Währungen zwar andere Namen haben, aber wegen der Einfachheit die Grundrechneneinheit immer der Dollar ist (also: eine Ware kostet zwar 20\$, wird aber in Mark identisch umgerechnet, man nennt es nur anders) - eigentlich eine bequeme Regel. Eine Preisliste rundet dieses Kapitel ab. Das Kapitel Magie (15 Seiten) ist voller Regelverweise (warum welcher Zauber jetzt hier nicht oder eben anders funktioniert), ebenso das Kapitel Kampf (8 Seiten). Interessant wird es für den Freund des viktorianischen Zeitalters dann erst wieder im **Atlas of Gothic Earth** (50 Seiten). Kontinent für Kontinent wird hier abgearbeitet - ein-

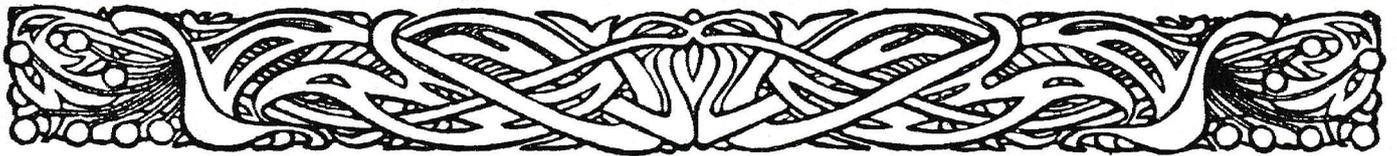


schließlich vieler wichtiger Städte (z.B. Boston, Mexiko City). Daß in Wien das Böse leben soll, war mir zwar noch nicht ganz klar, aber vielleicht weiß **TSR** ja mehr als ich. Es fehlen nur die Polarregionen (Kein Scherz! Für Horror-Rollenspiele der damaligen Zeit sicherlich interessant, man denke nur an das Ende von „Frankenstein“) und der (polynesischen) Pazifik. Die Charakter Kits (11 Seiten) enthalten dann kurze Beschreibungen für spielbare Charaktere; die **Williams** (5 Seiten) machen Angaben zu Bösewichtern, so

Der **Guide** hat 128 Seiten. Optisch ist er sehr schön gehalten (in den patriotischen Farben schwarz-weiß-rot...), die Illus sind durchweg sehr gut (eine gewisse Gruselwirkung stellt sich bei vielen der Holzschnitt-artigen Bilder fast automatisch ein). Inhaltlich beginnt es mit der Geschichte der **Gothic Earth** (9 Seiten). Diese Welt wurde vor ca. 4700 Jahren vom Roten Tod (eben dem „Red Death“) besucht, der sie inzwischen (also bis in die 1890er) fast ganz übernommen hat. Die Charaktere müssen also damit leben, daß diese Welt dunkel und böse ist.

Der **Guide** hat 128 Seiten. Optisch ist er sehr schön gehalten (in den patriotischen Farben schwarz-weiß-rot...), die Illus sind durchweg sehr gut (eine gewisse Gruselwirkung stellt sich bei vielen der Holzschnitt-artigen Bilder fast automatisch ein). Inhaltlich beginnt es mit der Geschichte der **Gothic Earth** (9 Seiten). Diese Welt wurde vor ca. 4700 Jahren vom Roten Tod (eben dem „Red Death“) besucht, der sie inzwischen (also bis in die 1890er) fast ganz übernommen hat. Die Charaktere müssen also damit leben, daß diese Welt dunkel und böse ist.





z.B. zum Roten Tod, Frankensteins Monster, Moriarty und Dracula. Das Ende beschreibt unter 'Adventuring (14 Seiten) einige Ideen für das Schreiben von eigenen Abenteuern in der Welt des Roten Todes.

Was fehlt sind hier - wie in anderen Rollenspielen auch - Verweise auf empfehlenswerte Bücher und Filme oder auch nur eine Auflistung der verwendeten Materialien.

Das erste der drei Abenteuer ist **Red Tide** (32 Seiten). Hier geht es darum, daß Dracula nach seinem letzten Kampf gegen Van Helsing keineswegs vernichtet ist, sondern in die USA entkommen konnte; genauer gesagt: nach San Francisco. Und dort ist es dann Sache der Spieler, ihn zu stellen und endgültig zu vernichten. Die Aufmachung ist wie die des Regelwerkes sehr gut, der Plot läßt etwas zu wünschen übrig (schon gar, da man bald erraten wird, um was es geht).

Das zweite Abenteuer, **Red Jack** (32 Seiten), beschäftigt sich mit dem Weiterleben des Geistes, der Jack the Ripper war, und seiner Reise von London nach Boston. Denn dort ist der Mann hingezogen, an den Jack the Rippers Geist gebunden ist. Schön ist die Beschreibung von Boston (samt einer A 3 Karte im Mittelteil), aber das Abenteuer ist an sich eher durchschnittlich.

Red Death (32 Seiten), das dritte Abenteuer, setzt die entsprechende Geschichte von Poe um (im Text tauchen auch immer wieder Gedichte von ihm auf). Es geht dabei um einen verfluchten Maskenball, der immer stattfinden muß, be-

vor der Rote Tod (= die Pest) wieder ausbrechen kann. Das Ganze spielt auf einem Ball zum 50. Todestag von Poe in der Nähe von Bukarest. Die Geschichte ist schön gruselig, besonders, wenn man bei der Darstellung immer die Verfilmung mit Vincent Price im Hinterkopf behält (die im Band nicht erwähnt wird, aber offensichtlich bei der Geschichte mit der Uhr deutlich mitschwingt). Denn echter Horror ist der „Countdown“ gegen diese Uhr. Dazu kommen die überdurchschnittlich gute Karte von Prosperos Halle und die geniale Außenansicht. Insgesamt sehr gut.

Fazit: Die Weltkarte und das Abenteuer **Red Death** sind sehr gut. Das Regelwerk ist mittelmäßig gut zu gebrauchen, wenn man die TSR-Regelteile hinausläßt. Dann hat man eine erträglich nette Weltbeschreibung, die man ausschlichten kann. Aber kein Detail geht wirklich in die Tiefe (so gibt es z.B. keine Ortsbeschreibungen), und es fehlt jeder Hinweis auf weiterführendes Material. Die beiden Module **Red Tide** und **Red Jack** sind maximal durchschnittlich.

Ich würde sagen: geeignet für Leute, die auf Horror (und TSR) stehen und Lust darauf haben, etwas aus dem Material zu machen. Für andere sicherlich kein Muß.



Anmerkungen

Die Rollenspiele **Victorian Adventure** (Winterhawk Games/Paranoia Unli-

mited) (samt dem Sourcebook **Barton's Guide to Victorian London**) und **London by Night** (ein "To Challenge Tomorrow"-Anhang von Ragnarok Enterprises) standen mir nicht zur Verfügung; sie würden aber (nach den mir bekannten Beschreibungen) eigentlich in diesen Artikel gehören. Sollte irgend jemand der Leser sich von seinen Exemplaren trennen wollen bzw. sie mir kopieren oder sie mich kopieren lassen, dann wäre ich sehr dankbar. Auch mit einer Bezugsadresse wäre mir geholfen. Gracias.
Meine Adresse ändert sich durch Umzug. Also: Hermann Ritter, Heidelberger Landstraße 232 in 64297 Darmstadt.



Erwähnte Rollenspiele:

- GURPS Basic Set Third Edition (SJK 6022)
- GURPS Aztecs (SJK 6054)
- GURPS Cliffhangers (SJK 6027)
- GURPS Horror (SJK 6004)
- Lands of Mystery (Hero Games 020)
- Midgard Abenteuer 1880 (Klee 91149)
- Private Eye Regelwerk (3. Auflage) (B&B Productions)
- Private Eye Abenteuer 2/3 („Der Schrecken von Randall Castle“ und „Der Millionencoup“)
- Private Eye Abenteuer 5 („Auge um Auge“)
- Ravenloft Masque of the Red Death And Other Tales Campaign Expansion (TSR 1103)

Anzeige

Trivial Game Shop

Spezialitäten aus unserem Programm:

FASA:	
Shadowrun 1.Ed Hardcover engl.	100,00
Marik Hausbuch	60,00
Doctor Who Rollenspiel	69,00

GDW:	
Assault	90,00
Chieftain	75,00
Night of Conquest/Divine Interv.	25,00

Games Workshop:	
Ravens Hordes	80,00
Railway Rivals	95,00

WRG:	
Armeelisten zu den Hobby Products Tabletop Regeln:	
55AD-100AD Armee Liste 2 (engl.)	27,00
1000 AD- 1485AD Armee Liste 3 (engl.)	27,00

Unser Katalog bietet auf 64 Seiten ein Angebot, das jedem Vergleich standhält, von der Rarität bis zum Bestseller.

Zinn-Miniaturen im Trivial Games Shop

Wir führen Miniaturen der Hersteller:

Alma, Alternative Armies, Katadel, Davco, Denizen, The Drum, Fantasy Forge, GHQ, Grenadier, Hinchliffe, Hobby Products, Jacobite, Leading Edge, Mirliton, NavWar, Prince August, Rafm, Ral Partha, Scottia, Skytrex, Skywarrior, Tabletop Games und Thunderbold Mountain.

Achtung!
Unser neuester Miniaturen-Katalog erscheint im Frühjahr 1993!

Ständiger Ankauf von
Rollenspielmaterial aller Art!
Bestellungen und Anfragen an:

Trivial Game Shop

Marienstr. 3

W-3000 Hannover 1

Tel.: 0511/329097 Fax: 0511/329774

TRIVIAL GAME SHOP - VERSANDKATALOG Rollenspiele • Brettspiele • Module

