

Viktorianisches Rollenspiel



2. Teil



Vorbemerkung

Nachdem sich Teil 1 um das Rollenspielsystem "Space 1880" gedreht hat, wende ich mich nun anderen viktorianischen Rollenspielen zu. Allerdings sollte man hier die Eingrenzung „viktorianisch“ nicht allzu eng sehen - wenn mir etwas inhaltlich zu passen schien, obwohl es zeitlich eigentlich nicht dazugehört, dann habe ich es trotzdem mit aufgenommen.

Entgegen der Ankündigung in der letzten WunderWelten kann dieses Thema hier nicht erschöpfend behandelt werden, daher soll es in der nächsten Wunderwelten-Ausgabe eine Fortsetzung finden (der Beitrag war für ein Heft deutlich zu lang). Anschließend folgen dann die restlichen Rollenspiele zum Thema, z. B. die von Midgard und Ravenloft.

Die Reihenfolge der folgenden Aufzählung ist alphabetisch und stellt daher **keine** Bewertungsliste dar (... dies als Vorbemerkung für die Leute, die immer nur den Anfang und das Ende einer Liste lesen ...).

Hermann Ritter

1.) *Amazing Engine For Faerie, Queen & Country*

„For Faerie, Queen & Country“ („FQC“) ist ein „Universe Book“ für TSRs Universalregelwerk „Amazing Engine“, es ist also kein System an sich!

Von außen ist das Ganze hübsch aufgemacht, 130 Seiten A 4 mit nettem Cover (eine s/w-Photographie mit gezeichneten Elfen). Spielen soll FQC irgendwann in den 1870ern, in einer Welt von Holmes, Challenger, Darcy, Nightingale, Darwin und Burton. Der entscheidende Unterschied zur reellen Epoche besteht darin, daß in FQC zwei parallele Welten nebeneinander existieren: die der Menschen und die der Elfen. So gibt es nicht nur die englische Regierung, sondern auch den *Unseelie Court* der „bösen“ Elfen, und es gibt Magie, so z.B. die menschlichen Helfer der Elfen, die Thaumaturgisten. Und wir wollten auch schon immer wissen, daß Napoleon III. Ogerblut in seinen Adern hat. Es gibt keine USA und kein Kanada, sondern nur eine englische Kolonie Nordamerika, die den Unabhängigkeitskrieg verloren hat. In Nordamerika existieren immer noch Strafkolonien, in die auch noch gerne de-

portiert wird (so taucht die tatsächliche Strafkolonie Australien dann auch im ganzen Regelwerk nicht auf). Indien ist

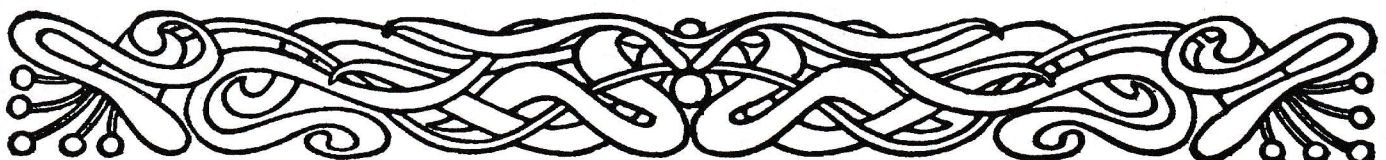
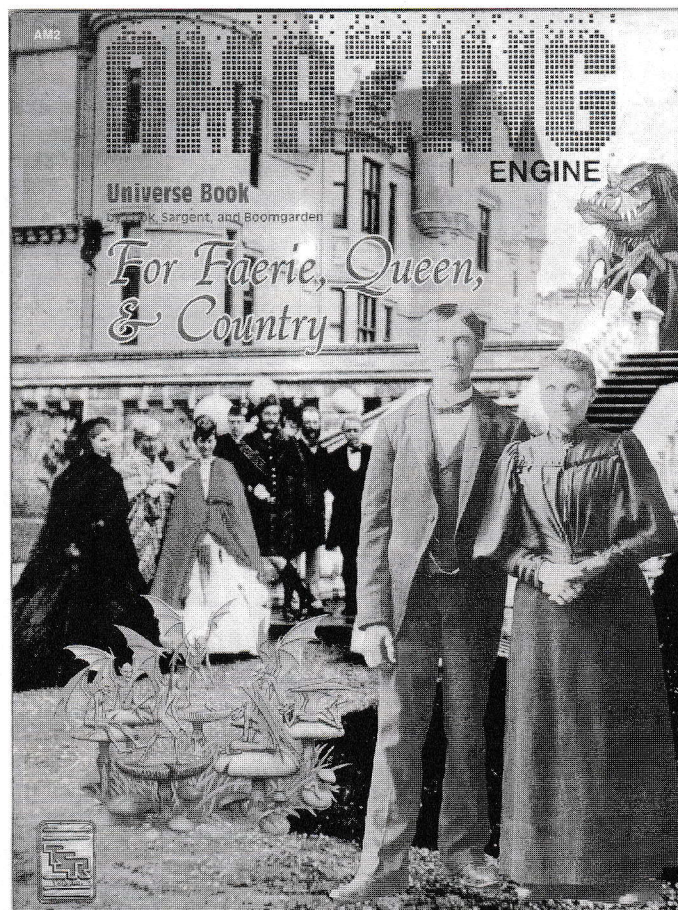
dank seiner Magier unabhängig, und spätestens hier zeigt sich - wie auch am Beispiel Nordamerikas - die England-Zen-

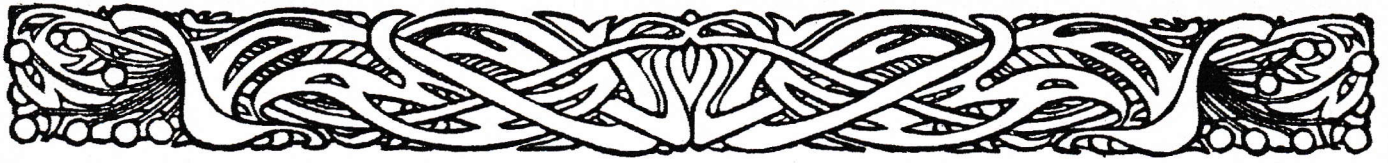
triertheit dieses Systems. Politisch hat sich in England überhaupt nichts gegenüber unserer Realität der 1870er verändert: Die Königin heißt Victoria, es gibt immer noch dieselben Ritterorden, Politiker etc., aber keine indischen Kolonien, keine Besitzungen in Australien etc. pp.

Daß das britische Weltreich ohne Indien rein wirtschaftlich nicht lebensfähig wäre, scheint bei TSR (wie so oft) niemanden zu interessieren.

Auch der Status Irlands ist nicht ganz klar - ist es jetzt nun als Tir Nan Og unter den Tuatha unabhängig, oder ist es Teil des englischen Weltreiches?

Politisch geht die Schilderung insgesamt wenig über Anarchisten und Geheimorganisationen hinaus; technisch wird „viktorianische SF“ von Anfang an ausgeschlossen (d.h. es gibt keine Luftschiffe, U-Boote etc.), dafür beschäftigen sich mehrere Seiten mit Ausspra-





cheregeln für Elfisch und englische Dialekte.

Währung und Fertigkeiten werden erklärt (letztere sehr umfangreich), ebenso gibt es Regeln über den Erwerb von Erfahrung (dank „Experience Points“) sowie das Erlangen von Titeln bzw. Auszeichnungen (z.B. das „Victoria Cross“). Das Magiesystem ist zwar in der Darstellung seiner Möglichkeiten sehr ausführlich, aber es wirkt auf mich eher lächerlich bis abstoßend. So sieht die Formel für Zauberei folgendermaßen aus:

(Agent) + Action(s) + Target + (Effect) + (Condition) + (Taboos);

und es gibt ein Fremdwort für Käsemagie („Tyromancy“).

Religion und Kampfsystem werden geschildert, dann folgt ein Kapitel namens „Peak-Martin's Index of Fairie“. Außer kurzen Erläuterungen und Spieldaten (auch zu den einzelnen Reichen der „Fairies“) erhält man keine Information über deren Aussehen etc., obwohl sich doch gerade hier Illustrationen angeboten hätten. Dasselbe gilt auch für „Crompton's Illustrated Tourbook of Great Britain“, welches sich wie eine Abschrift aus einem Reiseführer liest und - trotz der Bezeichnung „illustrated“ - ohne Illustrationen auskommt.

Geld, Einkommen, Lohn, Lebensführung und - endlich mal eine gute Idee! - auch sanitäre Einrichtungen, Kochgelegenheiten und Beleuchtung finden Erwähnung. Die Geschichte reduziert sich auf „recent discoveries“ der letzten zwei Jahrzehnte. Die Ausführungen über Polizei/Gesetz und die halbe Seite über Frauen (!) („If you want a credible victorian milieu, entrenched sexism is part of the package.“) sind eher eine Unverschämtheit denn ein Lesevergnügen.

Kurz geht man noch auf das Freizeitverhalten ein („pubs“) und erwähnt am Rande einige wichtige Personen der Ära (die vollständige Liste im Regelwerk sei hier wiedergegeben: Arnold, Butler, Darwin, Dickens, Grace, Nightingale. Und das alles auf nicht mal zwei Seiten.).

Das Regelwerk enthält auf seinen immerhin 130 Seiten ganze zehn Stahlstiche, die oft nicht zum Text passen und jedem beliebigen Buch über das viktorianische Zeitalter entnommen sein könnten. Eine einzige Illustration scheint für das Regelwerk angefertigt worden zu

sein, sie zeigt ein paar Monster (aber an der falschen Stelle und ohne Erläuterungen). Lobenswerte Erwähnung muß allein eine heraustrennbare Karte finden, die auf der einen Seite eine DIN A 2-formatige, farbige Übersichtskarte von England, Schottland und Wales trägt (klugerweise so dargestellt, daß sie nicht in einem Stück ist, sondern links die eine und rechts die andere Hälfte) und auf der Rückseite einen schwarz-weißen Plan von London.

Fazit: Finger weg!



2.) *Castle Falkenstein*

Dieses Rollenspiel ist eine Neuerscheinung der letzten Monate (verwiesen sei auch auf die Rezension von „Castle Falkenstein“ durch Ingrid Lemper in *Wunderwelten* 23).

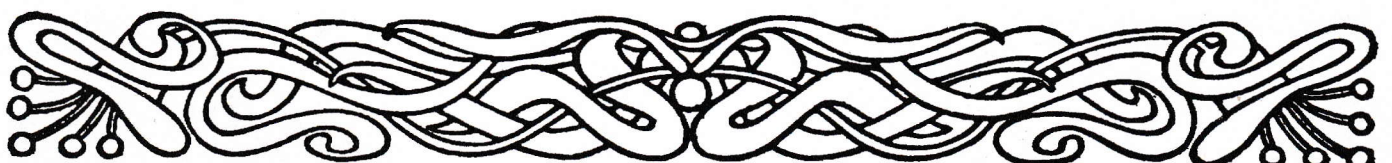
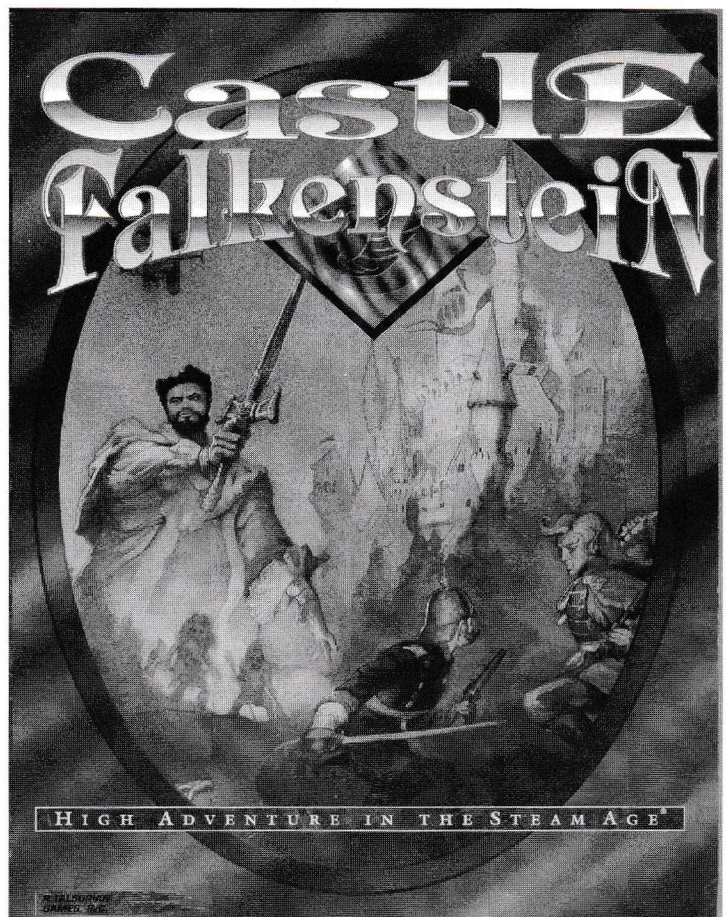
Insgesamt 224 Seiten A 4, davon die ersten 128 Seiten auf Hochglanzpapier als Hintergrundband/Reisejournal und die zweite Hälfte auf dickerem, dunklem Papier als Regelteil.

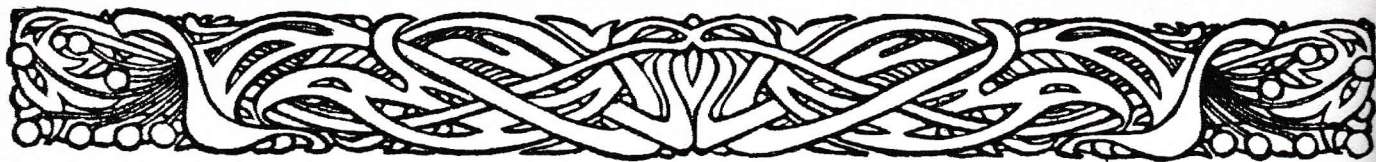
Das Cover ist wunderschön, so auch die farbigen Innenillustrationen des ersten Teiles, die wie Aquarelle wirken (sollen). Das Ganze erzählt eine „echte Hintergrundgeschichte“, in der ein Mensch unserer Erde von zwei Bewohnern von „New Europe“ (der Welt von Castle Falkenstein) entführt worden ist. Dieser Entführte

gibt uns nun eine Schilderung seiner Welt. Sie unterscheidet sich nicht nur durch ihre Geographie (wichtig: eine „achte See“, „Inner Sea“ genannt, von nördlich von Nürnberg und Bayreuth bis zur Nordsee reichend), sondern auch durch die Elfen und Drachen, die es in ihr gibt, von unserer Welt.

Im Gegensatz zu anderen viktorianischen Rollenspielen haben hier die Frauen dieselben Chancen wie die Männer - für Mitspielerinnen ein sehr angenehmer Effekt und Anreiz, und auch für das Gefüge der viktorianischen Welt von unserer Warte des 20. Jahrhunderts aus ein angenehmer Zug. Die Erklärung der Charaktertypen im Vortext ist mit Hinweisen auf Regelteile verknüpft (diese nette Entwicklung wird auch weiter beibehalten); in dem gesamten, 128 Seiten langen Vortext wird eigentlich eine einzige durchgehende Geschichte erzählt:

Es geht um den uralten Kontrakt zwischen Seelie Court und Unseelie Court





und die Rolle der Menschen darin. Und es geht um König Ludwig von Bayern, der mit magischer Hilfe Castle Falkenstein schuf: eine wunderbare Festung, eine Art neuer Mittelpunkt der „freien Welt“. In „New Europe“ gibt es Magie (hier: „Magick“) in Hülle und Fülle, und sie wird auch gerne eingesetzt. Die ganze Welt ist eine gelungene Mischung aus erfundenen, literarischen Figuren (Holmes etc.) und historischen Persönlichkeiten (von Bismarck usw.).

Man erfährt viel über Geheimorganisationen, magische Erfindungen, großartige Waffen, das Elfenvolk, die Struktur der Welt, die Mode, Sitten und Gebräuche, die Gesellschaft und natürlich „Magick“ und ihre Gesetze. Das Ganze ist mit vielen Fotos, Zeichnungen und bunten „Aquarellen“ unterlegt.

Am Ende der Vorgeschichte kommt es dann zu einem Bündnis zwischen den Zwergen (endlich erfährt man, wo die weiblichen Zwerge sind!), den Magiern, einigen freien Ländern und den Drachen gegen die Unseelies und die Preußen (wen sonst?).

Das Spielsystem ist auch sehr schön, besonders, da es auf Würfel verzichtet. Der Verfasser behauptet nämlich, er habe versucht, in „New Europe“ Rollenspiele einzuführen, und man (= der englische Kronprinz) habe ihm klargemacht, daß Würfeln nichts für Leute ihrer Schicht sei. Daher wird alles mit Spielkarten gelöst. Ein berauschend einfaches Konzept, das ich allerdings (leider) selbst noch nicht ausgetestet habe.

Viele Elemente der viktorianischen Literatur und Kultur werden erklärt, damit man sie in das Spielgeschehen einbauen kann. So wirkt das ganze Rollenspiel auch eher wie eine Mischung aus einem „Whodunnit“-Abenteuer und einem Stegreiftheater als wie ein Rollenspiel. Das spricht jedoch keineswegs gegen **Castle Falkenstein** - im Gegenteil! Am Ende der Regelerklärungen werden einige Beispielcharaktere mit ihren regeltechnischen Angaben vorgeführt; das Lustige hieran ist, daß diese Charaktere zur Hälfte reale, zur Hälfte fiktive Figuren sind. Eine interessante und brisante Mischung.

Den Abschluß bilden dann lange Listen von wichtigen Dingen wie Artefakten und Beförderungsmitteln sowie Erläuterungen dazu. Das obligatorische Einführungsabenteuer spielt in Wien, heißt „Like Clockwork“ und liest sich wirklich lustig. Allgemein ist zu bemerken, daß das Buch nicht nur wunderschön ausgestattet ist, sondern auch eine Menge Hinweise auf Sekundärliteratur, Filme etc. enthält. Schön sind auch die vielen kleinen An-



spielungen, so z.B. auf Ruritania, den „Lord of the Rings“ oder die wirkliche Bedeutung des Kürzels FASA (man suche nur nach den „Freedonian Air Pirates“).

Fazit: Obwohl nicht rein viktorianisch (dort hätten Drachen etc. nichts zu suchen), bietet es doch eine Menge Anregungen - und garantiert viele Stunden Lesespaß!



3.) „Cthulhu by Gaslight“ für „Call of Cthulhu“

a.) „Cthulhu by Gaslight“

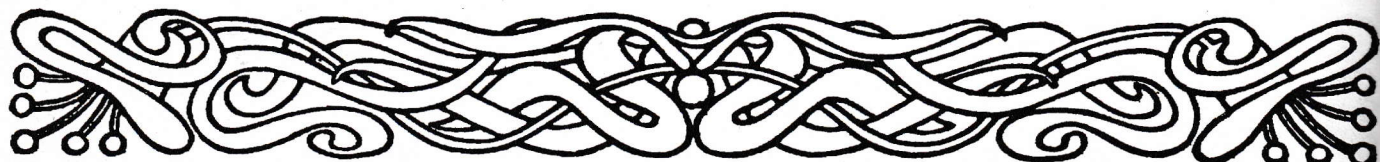
Dies ist kein eigenes Regelwerk, sondern ein Regelanhang zum „Call of Cthulhu“-System, der die Verlegung von CoC in die 1890er ermöglicht (der andere Regelanhang heißt „Cthulhu Now“ und hilft, die bösen Alten in die Gegenwart zu versetzen). Angenehmerweise enthält **Cthulhu by Gaslight** dafür, daß es ein Regelanhang ist, erstaunlich wenige Regeln; nur einige unerläßliche Erläuterungen zu den 1890ern (z.B. neue Waffenlisten). Statt dessen werden Vorschläge gemacht, wie man mit einer Gruppe aus den 1920ern (dem Zeitrahmen des „Call of Cthulhu“-Hauptintergrundes) in die 1890er gelangen kann - nämlich per Zeitreise, für die es eine Menge Möglichkeiten gibt (u.a. anhand der Werke von Wells).

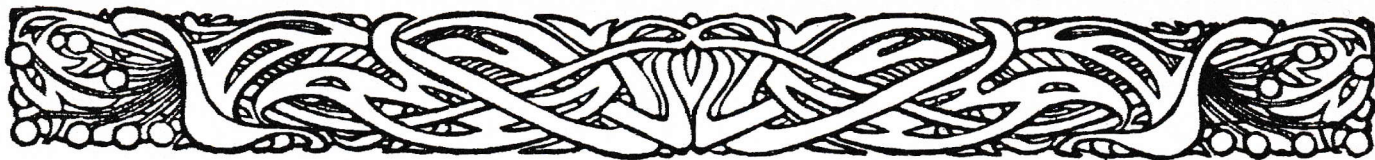
Längere Abhandlungen folgen über England und Europa im allgemeinen, Amerika, den fernen Osten, Afrika etc. sowie eine „Timeline“ von 1880 bis 1890 (die „Timeline“ ab 1890 findet sich im „Call of Cthulhu“-Regelwerk). Außerdem gibt es auf vier Seiten einige Kurzbiographien, u.a. von Doyle und Kelvin. Schön sind die Beschreibungen der einzelnen Orte, z.B. einzelner Läden, aber auch bekannterer Orte Londons.

Weitere bearbeitete Themen sind Reisen, Medien, Verbrechen, Slang, Gesetze, Bahnnetz, Hotels und

Preislisten. Ein längerer Artikel beschreibt die okkulten Gruppierungen der 1890er, so u.a. die Theosophen, die Freimaurer und den „Golden Dawn“. Hier merkt man halt, daß dies keine neue Rollenspielwelt ist, sondern eine Darstellung unserer Welt aus einem anderen, dunkleren Blickwinkel. Vieles, das so wirkt, als müßte es von den Autoren erfunden worden sein, ist wirklich so geschehen, die meisten der beschriebenen okkulten Gruppen und Personen (z.B. Crowley) hat es wirklich gegeben.

Die insgesamt 64 Seiten dieser Einfüh-





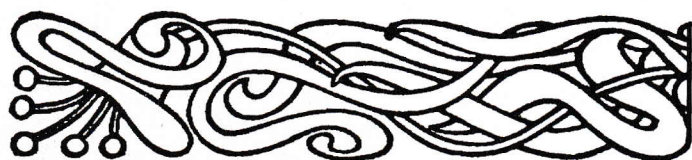
rung zeichnen sich dadurch aus, daß sie optimal illustriert sind. So finden sich z.B. zwei Karten zum Bahnnetz, mehrere Karten von London, diverse Bodenpläne (u.a. vom Tower, von Holmes' Büro und von Westminster Abbey) und eine Doppelseite mit Illustrationen zu typischer Kleidung dieser Ära. Dazu kommen am Ende des Buches noch eine Europa- und eine Weltkarte, eine zweifarbige Londonkarte zum Ausklappen, eine Bibliographie und ein Vordruck für einen „viktorianischen“ Spielerbogen.

Die sonstigen Illustrationen des Bandes (besonders die bunten) haben mir sehr gut gefallen und passen auch in den Kontext - abgesehen von einer Ausnahme, die weder schön noch passend ist.

Der zweite Teil des Werkes besteht aus Szenariovorschlägen. Erst folgen ein paar Worte zu Wells (s.o.) und Holmes, dann ein über 50 Seiten langes Einführungsabenteuer namens „The Yorkshire Horrors“. Dieses Abenteuer gehört mit zu dem besten, was ich sowohl an „Call of Cthulhu“ als auch an viktorianischen Abenteuern gelesen habe (und spielen durfte)! Es paßt nicht nur fugenlos in den Zusammenhang der gesamten Ära, nein, ich konnte es auch mit einigen (minimalen) Änderungen in das „Space 1889“-Universum einpassen. Und es lohnt sich auch, vor dem Hintergrund von „Space 1889“ längere Abenteuer auf der Erde spielen zu lassen ...

Details sollen hier natürlich nicht verraten werden, nur soviel: Es geht um die Familie Holmes und den dritten Bruder zu den beiden aus den Romanen bekannten Brüdern Holmes'. Das Ganze ist reichlich mit farbigen Illus und Bodenplänen ausgestattet, alle Begegnungen werden ausführlich beschrieben, und die Geschichte reicht völlig aus, um eine erfahrene Gruppe ein Wochenende lang zu beschäftigen.

Fazit: Für jemanden, der eine möglichst realistische Beschreibung des viktorianischen Zeitalters sucht, sicherlich die beste Empfehlung. Und durch die einfachen „Call of Cthulhu“-Regeln (die sowieso jeder zuhause stehen haben sollte!) auch ein gutes System mit umfassendem Hintergrundmaterial.



b.) „Dark Designs“

Dieser Abenteuerband (A 4, 130 Seiten) enthält drei lose miteinander verbundene Abenteuer und einige (spärliche) Hintergrundinformationen - etwas zu mager für eine Einführung in eine Welt. Man muß die Abenteuer nicht als Kampagne spielen, obwohl es sich anbietet. Die Figuren sollten Angehörige der „upper class“ sein, da ihnen das in den 1890ern wesentlich mehr Bewegungsfreiheit ermöglicht.

Das Cover ist zwar bunt, wirkt aber auf mich nur abstoßend (und es ist überhaupt nicht klar, was es mit den Abenteuern zu tun haben soll!).

Das erste Abenteuer, „Eyes for the blind“, spielt in den Tagen vor der Sommersonnenwende (samt Informationen über die Veränderungen des Wetters - die Idee hat mir gefallen!) und erreicht seinen Höhepunkt auf dem Silbury Hill (nahe Stonehenge). In der Tradition von John Dee (der auch erwähnt werden mußte) will jemand ein großes Wesen beschwören, nämlich den Dulcarnon (den männlichen Gott der keltischen Mythologie).

Mit von der Partie sind ein böser Zirkus und böse Zigeuner.

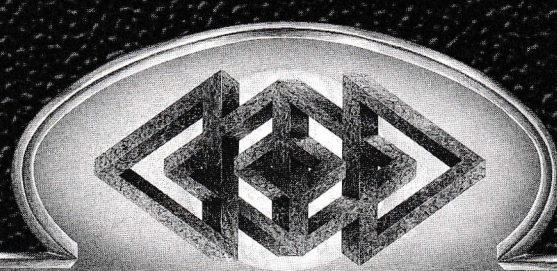
Das Abenteuer ist zwar ca. 40 Seiten lang und enthält viele Handouts und Illus sowie eine Karte von London und eine ausklappbare Karte von Südengland mit Wales. Warum dieses Abenteuer nicht genauso gut im 20. Jahrhundert spielen kann, ist mir allerdings nicht klar geworden. Abgesehen von den - wie gesagt spärlichen - Hintergrundinformationen gibt es keinen Grund, dieses Abenteuer in der „Gaslight“-Epoche zu spielen. Ähnliches gilt auch für das zweite

Abenteuer, „The menace from Sumatra“ (22 Seiten). Außer der Holmes-Anspielung im Titel kann die Geschichte um eine obskure Krankheit und böse Monster eigentlich auch im normalen Cthulhu-Zeitrahmen spielen.

„Lord of the dance“, das dritte Abenteuer, schließt wesentlich logischer als das zweite an die Geschichte um den Dulcarnon an. Man darf in die „Dreamlands“ reisen und einige Anspielungen auf Holmes abarbeiten. Aber im Ganzen wirkt dieses Abenteuer - wie die beiden anderen in diesem Band - eher enttäuschend. Am Ende des Hefts findet sich dann noch eine 10 Seiten lange Abhandlung mit dem Titel „1890s investigators: A guide“. Dies ist eigentlich eine Unverschämtheit, denn sie besteht aus zwei Seiten Ausarbeitung von Charakteren für eine „Gaslight“-Kampagne, einer Seite über Skills und einem neuen Spielerbogen. Damit das Ganze nicht kopiert werden muß, sind diese 5 Seiten doppelt vorhanden (!). Und etwas eigentlich Neues bieten sie auch nicht. Darüber kann auch die große London-Karte zum Ausklappen im Anhang nicht hinwegtrösten.

Anzeige

AB FEBRUAR 1995 im handel

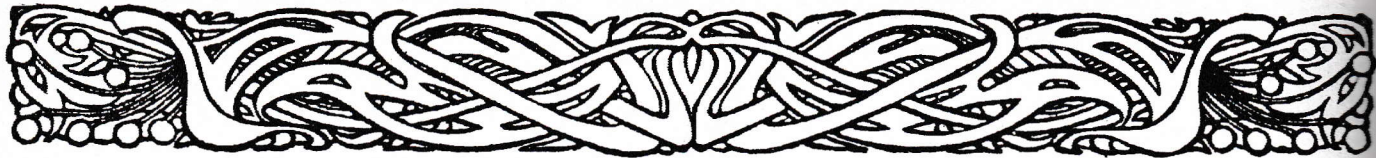


EYES

DAS NEUE DEUTSCHE ROLLENSPIEL

INFOS BEIM HÄNDLER
IN Eurer Nähe!

edition ulisses



Fazit: Auf dieses Modul würde ich als Spielleiter oder Spieler verzichten wollen.



c.) „Sacraments of Evil“

Dies ist ein Abenteuerband mit 144 Seiten A 4 und insgesamt sechs Abenteuern für „Cthulhu by Gaslight“. Um es gleich vorwegzunehmen: Die Optik dieses Produktes ist sehr gut, sowohl was das Cover anbelangt, als auch bei Karten, Handouts, Illus usw.

Die „Introduction“ ist sehr kurz und wenig ausführlich.

Im ersten Abenteuer, „The Eyes of a Stranger“, geht es um einen Kristallwürfel, mit dessen Hilfe sich ein außerirdischer Yekub von Körper zu Körper „hängelt“. Daneben lernt man noch etwas über die Freimaurer, über Seancen, Jack the Ripper (leider ein „schon wieder“ auf den Lippen des Rezensenten) und chinesische Geheimgesellschaften (einschließlich des unvermeidbaren Fu Manchu). „The Masterwork of Nicholas Forby“ handelt von einer belebten Statue, die einen Fluch loswerden will: Naja. Dafür beschäftigt sich das dritte Abenteuer, „Plant Y Daeor“, mit dem kleinen Volk, den walisischen Elfen (so heißt das Abenteuer auch auf walisisch). Es geht um einen Wechselbalg, der von den Menschen aufgezo-gen worden ist und jetzt sein wahres Erbe erkennt. „Sacraments of Evil“ ist eine ziemlich brutale, teilweise sogar eklige Geschichte um eine Reihe von Morden in York.

Am besten gefiel mir in diesem Band „The Scuttlings“. Die Abenteurer werden gebeten, eine wertvolle Büste aus Amerika abzuholen. Hin- und Rückfahrt werden mit einem Segelschiff arrangiert. Die Büste wird abgeholt, und auf der Rückfahrt kommt es zu einer Serie von unerklärlichen Morden an Bord des Schiffes. Natürlich „verdächtig“ man relativ bald die Büste, aber die ist (natürlich) nicht an diesen unangenehmen Dingen schuld. Das Ganze wirkt wie ein Remake von „Body Snatchers“ oder so etwas. Das liest sich schon gruselig!

„Signs Writ in Scarlet“ ist eine Mördergeschichte um Verbrechen im East End von London - eine klare Weitererzählung der

Ripper-Morde, die mich nicht sehr fasziniert hat. Es gilt zwar, eine schöne Geschichte herauszufinden, und die vorhandenen Materialien sind gut und ordentlich, aber es fehlt das besondere „ping“.

Am Ende stehen dann noch die bekannten Seiten des „1890s Investigators: A Guide“, die auch in dem anderen Modul bekannt enthalten sind.

Fazit: Ein schönes Cthulhu-Modul, sicherlich auch gut in eine „Gaslight“-Kampagne einzubauen, aber bestimmt kein Muß für die Freunde des viktorianischen Zeitalters.



d.) Sonstiges

Für „Call of Cthulhu“ kann ich jedem natürlich das Grundregelwerk ans Herz legen und - als besondere Empfehlung - die beiden Bildbände („Field Guide to Cthulhu Monsters“ und „Field Guide to Creatures of the Dreamlands“). Diese Sachen sind zwar nicht-viktorianisch, aber für jemanden, der „Call of Cthulhu“ im viktorianischen Zeitalter spielen will, sozusagen Pflicht.

Einige Materialien hatte ich schon im Teil über „Space 1889“ erwähnt, so „Cthulhu: 1889“ (Challenge 43) mit Vorschlägen für eine Verschmelzung von „Call of Cthulhu“ und „Space 1889“ samt einer „Conversion Table“ und dem Kurzmodul „A Souvenir of Mars“ sowie die beiden Zeitschriften „Ether Society Newsletter“ und „Transactions of the Royal Martian Geographical Society“.

Ich will noch zwei passende „Call of Cthulhu“-Abenteuer aus dem Magazin „Challenge“ erwähnen. Das erste ist „Valley of Twisted Apes“ (Challenge 64) - eigentlich ein Cthulhu-Abenteuer, für das aber eine Ansiedelung im „Space 1889“-Universum vorgeschlagen wird. Es geht um eine erschreckende Reise, auf der man mal nicht mit Kreaturen aus dem Cthulhu-Mythos in Konflikt gerät. Das zweite ist „Curse of the Centuries“ (Challenge 52): Eigentlich ein „Call of Cthulhu“-Abenteuer, für das aber vorgeschlagen wird, es in den „Cthulhu by Gaslight“-Hintergrund zu verlegen.

Fazit: Den Artikel „Cthulhu: 1889“ kann ich jedem nur empfehlen, denn er ver-

bindet die beiden (meiner Ansicht nach) besten Systeme für das viktorianische Zeitalter, die derzeit auf dem Markt sind.



4.) „Daredevil Adventures“

Zu dem Rollenspiel „Daredevil“ gehört „Daredevil Adventures Vol.2 No.4 Lost World Tales“, erschienen bei FGU. Verfaßt von J. Andrew Keith sind diese drei Perlen eine Kette von Abenteuern, in denen eine Expedition auf der Suche nach einer verschollenen Inka-Festung durch Peru geführt wird.

Wer immer mal wissen wollte, wie sich die Conquistadoren gefühlt haben müssen, der ist hiermit gut beraten. Die Karten lassen etwas zu wünschen übrig, aber da man diesen Band wahrscheinlich nur auf Grabbeltischen findet, ist er das Kauf-en wert.

Fazit: Wenn irgendwie zu kriegen, dann sollte man das Ding kaufen!

Erwähnte Rollenspiele:

- Call of Cthulhu 5th Edition (CHA 2336)
- Castle Falkenstein (CF 6001)
- Challenge ist die GDW-Hauszeitschrift
- Cthulhu by Gaslight für Call of Cthulhu (CHA 3303)
- Daredevil Adventures Vol. 2 No. 4 Lost World Tales für Daredevil (FGU 3002)
- Dark Designs für Call of Cthulhu bzw. Cthulhu by Gaslight (CHA 2332)
- Field Guide to Creatures of the Dreamlands (CHA 5107)
- Field Guide to Cthulhu Monsters (CHA 5105)
- For Faerie, Queen & Country für Amazing Engine (TSR 2701 bzw. AM2)
- Sacraments of Evil für Call of Cthulhu bzw. Cthulhu by Gaslight (CHA 2345)
- Space 1889 (GDW 1889)

