



Terry Pratchett



GRIFFIN SCROLL Phantastisch gemacht

Die Vorschläge des Fantasy Gaming Council waren die Grundlage für die Entscheidung der Wiener Spiele Akademie zum Griffin Scroll.

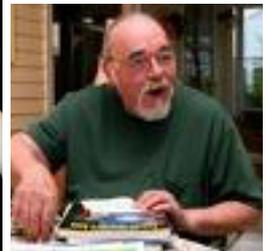
Neben drei Spielen wurden auch drei Personen ausgezeichnet, die sich um unser Hobby besonders verdient gemacht haben. Gary Gygax als Erdenker der Rollenspiele, Terry Pratchett als

Weltenschaffer (Scheibenwelt) und Alexander Schuller als Aktivist der Szene.

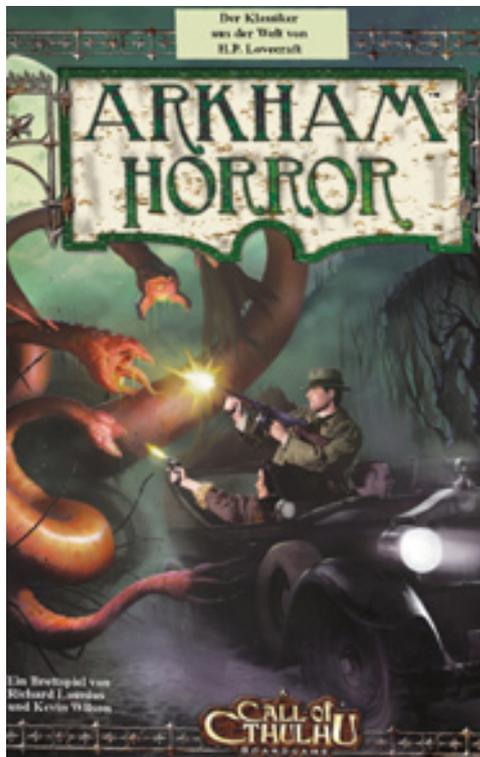
www.griffin-scroll.at



Alexander Schuller



Gary Gygax



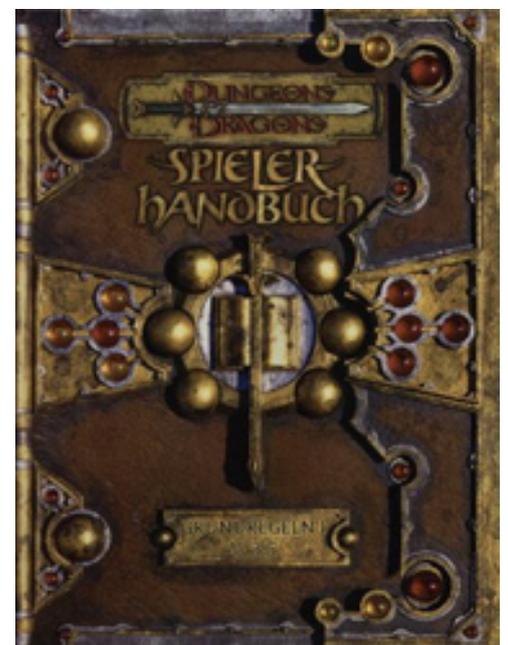
Arkham Horror

Verlag und Vertrieb dt. Ausgabe: Heidelberger Fantasy-Spiel * 1-8 Spieler ab 12 Jahren
Autoren: R. Launius und K. Wilson
Inmitten der Roaring Twenties wächst in Arkham der Schatten der Ancient Ones, die versuchen in unsere Welt einzudringen. Die Spieler arbeiten gemeinsam um die Dimensionstore zu schließen oder den Ancient One zu besiegen. Ein Zug besteht aus fünf Phasen, jede Phase wird von allen Spielern nacheinander ausgeführt. Die Phasen sind Erhaltungsarbeiten, Bewegung, Arkham Begegnungen, Begegnungen mit anderen Welten und Mythos. Das Spiel folgt eher komplexen Regeln, wenn der Ancient One erwacht, wird in Runden gegen ihn gekämpft, bis er entweder besiegt ist oder alle Ermittler eliminiert sind.



Der Goldene Kompass Das Spiel zum Buch

Verlag: Kosmos * Vertrieb: Kauffert
Abenteuerspiel * 2-4 Spieler ab 10 Jahren
Autoren: Inka und Markus Brand
Das Spiel zeichnet die Abenteuer des Waisenkindes Lyra und seines Daemons Pantalaimon aus dem gleichnamigen Roman nach. Man zieht die einzelnen Stationen entlang über den Plan, jede Spielrunde besteht aus den Phasen Startspieler bestimmen, Lyra-Karten je nach Position nachziehen, Reisen und Erfahrungen machen, eventuell eine Begegnung erleben. Pan-Karten sind Bewegungskarten oder haben Sonderfunktionen. Mit Erfahrung macht man Begegnungen, für absolvierte Begegnungen bekommt man Freundeskarten, die man weiter nutzen kann. Wer das Zielfeld erreicht und die Siegbedingungen erfüllt, gewinnt.



Dungeons & Dragons 3.5

Verlag: Wizards of the Coast
Vertrieb dt.: Feder & Schwert
Fantasy-Rollenspiel-Regelwerk
2 oder mehr Spieler ab 14 Jahre
Autor: Baul Parclay
Die neue Ausgabe des Fantasy-Abenteuer-Klassikers wurde überarbeitet und neu gestaltet, die Informationen betreffen wie immer die Grundlagen der Charaktererschaffung für Attribute, Völker, Klassen, Fertigkeiten, Talente, Beschreibung, Ausrüstung, Kampf, Abenteuer, Magie und Zauber sowie Indizes und Tabellen. Die neue Ausgabe enthält ein Spieler-Handbuch und ein Spielleiter-Handbuch, mit einem Spezialteil zum Interpretieren der Regeln und zum Leiten und Entwickeln von Abenteuern.