

[Mobile book] Deadlands - Hlle auf Erden

## Deadlands - Hlle auf Erden

Von Shane Lacy Hensley

DOC | \*audiobook | ebooks | Download PDF | ePub



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrank: #1274677 in BcherVerffentlicht am: 2013-02-01Einband: Gebundene Ausgabe216 Seiten | File size: 17.Mb

**Von Shane Lacy Hensley : Deadlands - Hlle auf Erden** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Deadlands - Hlle auf Erden:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Willkommen in der HlleVon Andre SkoraDie meisten Endzeit-Blockbuster sind in einer Welt angesiedelt, die nicht von ungefhr an den Wilden Westen erinnern. Glcksritter und Outlaws ziehen als einsame Wlfe durch eine lebensfeindliche Welt, in der sie hinter jedem Baum oder Stein mit Gefahr rechnen mssen. Jeder ist sich selbst der Nchste, selbst in den kleinen abgeschotteten Siedlungen. Auch Deadlands: Hlle auf Erden hat dieses Flair eingefangen und ergnzt es natrlich um eine bernatrliche Note, wie auch schon im Schwesterspiel Deadlands, das im echten wilden Westen angesiedelt wurde.Klappentext:Willkommen in der Hlle auf Erden!Wir haben das Jahr 2094, aber unsere

Zukunft ist im Eimer! Der Letzte Krieg endete vor 13 Jahren, als die bernatrlich aufgersteten Bomben des Jngsten Gerichts fielen, Milliarden Menschen tten und die Welt in ein riesiges Deadland terrorformten . Das erlaubte den mysterisen und mchtigen Abrechnern sich krperlich auf Erden zu manifestieren. Diese unheiligen Wesen aus der Hlle zogen eine Spur der Verwstung ber den Verstrahlten Westen, metzelten die wenigen berlebenden der Apokalypse nieder und verzogen sich dann ber den Mississippi und weiter nach Osten wohin, das wei keiner. Seither versucht sich die Menschheit am Wiederaufbau. Doch die einstigen Metropolen erzittern unter den auch heute noch, 13 Jahre nach dem groen Knall, ungemindert heulenden, tobenden, radioaktiv strahlenden Geisterstrmen der G-Bomben-Einschlagsgebiete. So bleibt den berlebenden nur der Rckzug in die dlande, um die Menschheit wieder auf die Beine zu bringen. Deadlands : Hlle auf Erden ist ein Rollenspiel, dessen Regelsystem kompatibel zum bekannten und prmiierten Western-Rollenspiel Deadlands : Der Unheimliche Westen ist. Hier wird nicht etwa das Ende der groen Deadlands-Geschichte erzht, die im Unheimlichen Westen ihren Anfang nahm, sondern eher ein sehr verdrehter Beginn einer Zukunft im Verstrahlten Westen vorgestellt, einer Zukunft voller hochangereicherter bernatrlichkeiten, wie man sie nie zuvor fr mglich gehalten htte. Die Welt fhrt zur Hlle, fhrt Du mit? Wieder einmal ist es eine Zeit der Helden! Die Spieler schlpfen in die Rollen strahlungsschleudernder Unheilsprediger, unbarmherziger Gesetzeszhter, hirnzerkochender Psychos, Dreckdurchwhlender Schrotter und rechtschaffener, schwertschwingender Templer oder einfach mit Waffen fuchtelnder, zher berlebenskünstler der verstrahlten dlande. Als was trittst Du gegen die Ausgeburten der Hlle an? Nur durch den unerbittlichen Kampf gegen das allgegenwrtige bel, das die Welt in seinen Klauen hat, knnen die Helden diese Hlle auf Erden eventuell beenden und sie sollten sich besser damit beeilen. Manche sagen, die Abrechner werden zurckkehren. Zum Inhalt: Man schreibt das Jahr 2094, aber die Welt ist nicht mehr so wie sie sein sollte. Denn vor gut dreizehn Jahren entfesselten unheimliche Mchte die Bomben des Jngsten Gerichts und tten Milliarden von Menschen. Seither kmpfen die Verbliebenen ums berleben, doch das wird ihnen von den geheimnisvollen und mchtigen Abrechnern und ihren Schergen nicht gerade einfach gemacht. Diese Wesen stammen aus der Hlle und haben eine Spur der Vernichtung und Zerstörung durch die Welt gezogen, seit sie sich krperlich manifestieren konnten. Aber diese grausamen Reiter der Apokalypse verschwanden schlielich im Mississippi-Delta, so dass niemals wei, ob sie nicht noch auf Erden wandeln. Ernhrte haben sie sich dabei von der Angst und Verzweiflung der Menschen und auch jetzt noch durchstreifen ihre Handlanger und andere Monster die zum dland gewordene Welt. Doch wie so oft versuchen die berlebenden in den verbliebenen Siedlungen und kleinen Stdten die menschliche Zivilisation mit all ihren Werten doch wieder aufzubauen, so sehr sie auch an Hoffnung und Mut verloren haben. Das ist allerdings nicht einfach, denn es gibt natrlich immer wieder Rckschlge. Sie brauchen eigentlich Helden, die mit leuchtendem Beispiel voran gehen, die mit Coolness und Strke gegen das Bse in jeder Gestalt angehen und sich dabei nicht unterkriegen lassen. Benigt werden auch Mnner und Frauen, die die Kunde von diesen Taten durch die Lande tragen, um das Feuer des Widerstandes wieder zu entfesseln. Und genau das wird nun die Aufgabe der Auserwhlten, die zunchst auch nicht viel mehr sein mgen, als der Rest, aber schon bald ber sich hinaus wachsen werden Deadlands: Hlle auf Erden ist ein komplettes Pen- und Paper-Rollenspielsystem. Man genigt neben dem hier vorliegenden Grundregelwerk eigentlich nur noch einen Satz Pokerkarten und -chips, sowie die gesamte Bandbreite an Rollenspieler-Würfeln. Und natrlich Bleistift und Papier bzw. Kopien der Charakterbogen aus dem Buch. Die vorliegenden Texte stellen das Szenario eigentlich schon ausfhrlich genug in Erzhlform vor, damit gerade erfahrene Spielleiter und ihre Gruppen sich schon einmal genug Bilder machen knnen, um erste Abenteuer und Kampagnen zu entwickeln und zu spielen. Natrlich drfte aber erst der sptere Szenarioband den Hintergrund genauer vertiefen und im Detail erklren, was wo und wann geschah, aber auch die Werte und Beschreibungen von den wirklich mchtigen Gegenspielern bieten. Denn im Grundregelwerk bekommt man es nicht mit den Abrechnern und ihren direkten Handlangern zu tun, sondern nur mit deren eher schwächeren Schergen und Handlangern, beziehungsweise mit den Kreaturen, die durch die Verstrahlung der Welt mit dunkler Energie und Atomkraft entstanden sind, wie etwa krperlich deformierten Mutanten und aufgewerteten Tieren. Es ist brigens sogar mglich, Figuren und Ideen aus dem ursprnglichen Deadlands-Rollenspiel zu bernehmen, da beide Systeme locker miteinander verknüpft sind, ohne jedoch frchten zu mssen, dass der Kauf des anderen notwendig wird. Das alles wird an den entsprechenden Stellen angedeutet, auch wie man beide Zeitebenen tatschlich miteinander verknüpfen kann, wenn man das mchte es ist allerdings kein Muss. Sehr viel Zeit wird sich fr die Charakterentwicklung genommen. Natrlich haben Werte und Regeln einen Sinn, wenn man das Zufallselement nicht vernachlässigen will, viel mehr Wert wird aber auf das richtige Storytelling gelegt. Denn immerhin haben die Helden Vor- und Nachteile, die nicht nur mit Würfeln ausgetragen werden mssen. Die Spieler haben dabei grtmgliche Freiheiten, knnen aber auch auf einen der angebotenen Archetypen zurckgreifen, was am Anfang vermutlich bei den eher magischen Charakteren sehr sinnvoll erscheint, um sich besser in diese einfhlen zu knnen. Die werden einem teilweise nicht ganz unbekannt sein Rothute auf dem Kriegspfad, unbarmherzige Gesetzeszhter verrckte scheinende Wanderprediger, oder skrupellose Revolverhelden und Outlaws gab es schlielich schon im 19. Jahrhundert. Angenehm dabei fllt auf, dass es keine Trennung zwischen den Geschlechtern gibt und Heldinnen nicht genigt werden, auf bestimmte Charakterklassen zurckzugreifen. Jeder kann hier alles sein, wenn er will selbst Mitglied der Templer das machen auch schon die Beschreibungen und Bilder deutlich. Mdchen sind nicht nur hbsche Bardamen oder schwache und hilflose Siedlerfrauen auch sie knnen durchaus zeigen, dass mit

ihnen nicht zu spaen ist. Insgesamt verlassen sich die Helden nicht unbedingt nur auf Schieeisen, Bogen und Messer, einige von ihnen gebieten ber Psi-Gaben, was fr ihre Gesundheit auf Dauer nicht ganz zutrglich sein wird, andere haben sich mit den bernatrlichen Wesen verschworen und stehen selbst mit einem Bein auf der anderen Seite. Auf jeden Fall ist die Auswahl gro, selbst wenn man einen technikverliebten Bastler spielen und so dem ganzen Szenario ein wenig mehr Steampunk-Atmosphre verleihen werden. Nach und nach wird aber auch deutlich, dass das wichtigste Gut in diesem verstrahlten Westen nicht unbedingt Gold ist, Wissen scheint eine viel grere Macht zu sein, wenn man dem Grauen auf die Spur kommen und es beseitigen will. Der groe Plan im Hintergrund wird im Grundregelwerk natrlich nur angedeutet aber es reicht aus, um mehr erfahren zu wollen. Und bis dahin bekommt man genug Werkzeuge in die Hand gelegt um eigene kleine Abenteuer zu erfinden und die Spieler so nach und nach in die dstere Welt hinein wachsen zu lassen. Die Regeln fr Kampf und Interaktion, beziehungsweise Anwendung der Fhigkeiten und Gaben sind durchweg bersichtlich und einfach erklrt, auch wenn sie sich nicht an die blutigen Anfnger richten, sondern schon an diejenigen, die bereits etwas Erfahrung gesammelt haben. Das was Spieler und Spielleiter wissen mssen, befindet sich in einem Band, so dass man nicht noch zustzlich Geld ausgeben muss. Wrfel und Karten sorgen fr das Zufallselement, mit den entsprechenden Chips kann man das Schicksal etwas beeinflussen. Alles in allem richtet sich das Spiel aber doch eher an fortgeschrittene bis erfahrene Spieler, denen es in erster Linie um die Interaktionen und die Entwicklung ihrer Figuren geht, nicht mehr nur um das Anhufen von Macht und die Steigerung der Werte. Gerade der Spielleiter hat einiges zu tun, wenn er die Fden in der Hand behalten und die bersicht bewahren will und sollte daher einiges an Kenntnissen in Gruppenfhrung mitbringen. Mein Fazit: Hat man sich einmal mit den entsprechenden Filmen wie Mad Max oder Priest eingestimmt, so steht einer erfolgreichen Erkundung von Deadlands: Hlle auf Erden nichts im Wege. Fortgeschrittene Spieler und erfahrene Spielleiter, die mehr Spa am Storytelling als an einem starren Regelsystem mit vielen klar festgelegten Ablufen haben, bekommen mit dem Grundregelwerk nmlich genug Material an die Hand, um relativ schnell im Verstrahlten Westen loslegen zu knnen. Es lohnt sich also durchaus, einen Blick zu riskieren, wenn genug von den blichen Fantasy- oder Sci-Fi-Welten hat, denn das System ffnet durch seine schrge Mischung aus Endzeit, Western und Horror neue Perspektiven, die es durchaus in sich haben. Meine Wertung: 4,5 von 5 Hllen 0 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ein Colt fr die Zukunft Von Gustav Zorn Ey Du Blicker, die Erde ist im Eimer und was machst Du? Setzt Du Deinen Cowboyhut auf und machst einen auf Revolverheld? Bist Du einer von diesen Gedankenkontrolleuren, also voll der Psycho? Ach, Indianerkrieger, Soldat, Geschichtenerzhler oder Schrotter ist mir doch total egal. Der Westen ist verstrahlt und keine groe Stadt steht mehr.... Die Regeln sind in 17 Kapitel aufgeteilt. Neben der Geschichte und den Regeln ist noch reichlich Spielleiter (Marshal) Kram dabei. Und alles wurde wieder im original Deadlands schnotter Stil geschrieben, mir gefllts.... Jeder der Bock auf Endzeitstimmung mit Horror und coolem Cowboyflair steht, ist hier richtig. Ein gutes, gestandenes und einfaches Regelsystem fr Rollenspielexperten und fr RPG-Einsteiger. 0 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Endlich!!! Von Marienfeld Endlich Hell on Earth auf deutsch und dann auch noch im Hardcover, was will man mehr;) Fr jeden der auf ein postapokalyptisches Setting steht eine absolute Kaufempfehlung.