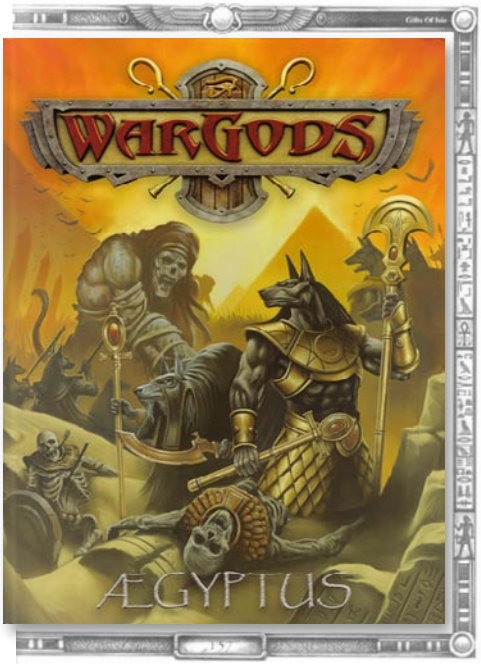
Götterkampf im alten Ägypten

WarGods of Ægyptus

Während sich die meisten Fantasy Tabletops an Tolkiens Ideen orientieren, geht Wargods einen anderen Weg. Crocodile Games bediente sich hier der ägyptischen Mythologie um einen Hintergrund zu schaffen, der sich angenehm von den üblichen Zwergen, Elfen und Orks abhebt. Wargods spielt lange vor Begin der bekannten ägyptischen Geschichte, zu einer Zeit in der die verschiedenen Götter noch um die Vorherrschaft kämpften. Da sich Götter aber nur selten die Hände selbst schmutzig machen wollen, lassen sie ganze Armeen in ihren Namen kämpfen. Angeführt werden diese von den Harbingern, Sterblichen, die von ihren Göttern mit besonderen Fähigkeiten gesegnet wurden. Auch das normale Volk von Ægyptus wurde von den Göttern nicht vergessen, so haben sie ihre Anhänger nach ihren eigenen Ebenbild geschaffen. Da wären z.B. die katzenköpfigen Basti, oder die Anubi, die wie ihr Schutzgott Anubis den Kopf eines Schakals haben. Wie in vielen Fantasysettings ist auch in Wargods der Tod nicht das Ende, sondern die Möglichkeit eine neue Kariere zu beginnen. So führen Dark Harbingers, die mittels schwarzer Magie wiederbelebt wurden, ihre Untoten-Armeen in die Schlacht.



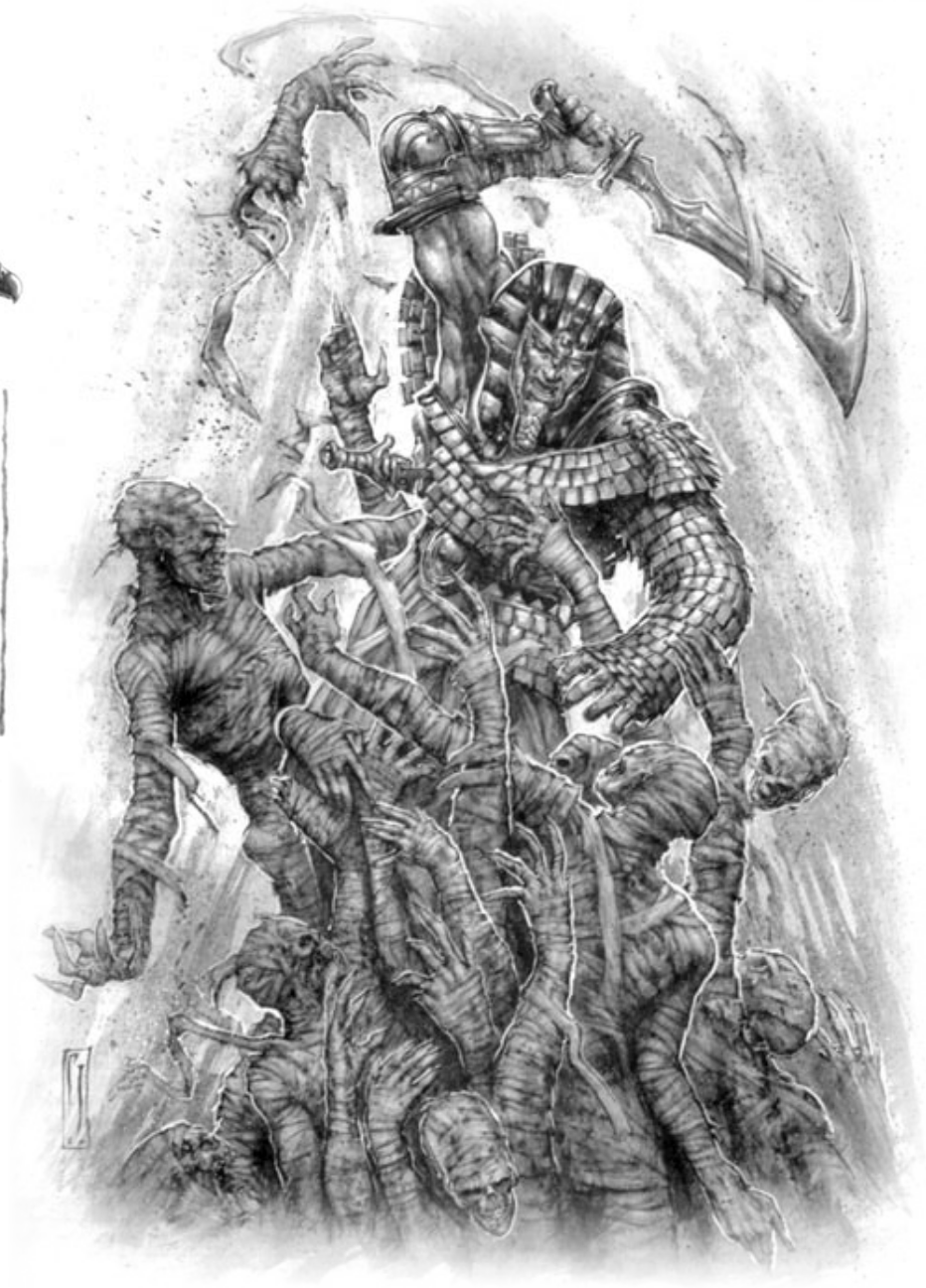
Das Spielsystem von Ægyptus ist recht innovativ und simuliert recht gut die Schwierigkeiten, die sich einem als General einer großen Armee auftun. Alles beginnt mit der Orderphase, in der den verschiedenen Einheiten, mittels verdeckt aufgelegter Marker (die praktischerweise mitgeliefert werden), ihre Befehle für diese Runde gegeben werden. Ein Initiativewurf bestimmt, wer beginnen darf. Dieser Spieler aktiviert nun eine Einheit, wobei er entweder eine eigene nehmen kann oder den Gegner dazu zwingen kann, eine seiner Einheiten zu aktivieren. Diese führt dann ihren Befehl, den sie in der Orderphase bekommen hat, aus. Dies geht solange, bis alle Einheiten am Tisch ihre Aktionen ausgeführt haben. Hier zeigt sich schon, dass es sehr wichtig ist, seine Befehle vorausschauend zu verteilen und auch die Einheiten im richtigen Moment zu aktivieren, damit der gut durchdachte Schlachtplan auch wirklich fruchtet. Beim Kampf bedient man sich dem bewährten System, den Trefferwurf durch die Fähigkeit des Angreifers und das Verteidigungsgeschick des Verteidigers zu modifizieren.

WARGODS OF ÆGYPTUS

Wenn Götter Krieg führen

VERLAG **CROCODILE GAMES**
PRODUKTART **GRUNDREGELWERK**
GENRE **FANTASY**
SPRACHE **ENGLISCH**
FORMAT **A4 HARDCOVER**
SEITENANZAHL **282 SEITEN**
ISBN **0-9746766-9-1**

www.crocodilegames.com



Neu für viele wird sein, dass es keinen Verwundungswurf gibt, sondern nach einem erfolgreichen Treffer sofort ein Rüstungswurf abgelegt wird. Besteht das Modell diesen nicht, darf es sich schon auf die Reise in Anubis Reich begeben. Ein eigenes Kapitel wurde extra dem Kampf mit und gegen Streitwägen gewidmet, im Gegensatz zu vielen anderen Fantasy Tabletops können Streitwägen hier viele verschiedene Aktionen ausführen und werden so richtig eingesetzt zu einer sehr effektiven Waffe. Natürlich darf auch Magie in einer Fantasywelt nicht fehlen und so findet man auch genug Zaubersprüche für die Master of Words, wie die Magier in Ægyptus heißen.

Der Aufbau einer Ægyptus Armee ist recht einfach. Die Wahl des Harbingers bestimmt den Hauptanteil der Truppen in der Armee. So beherbergt z.B. eine Armee, die von einem Harbinger des Anubis angeführt wird, natürlich hauptsächlich Krieger, die Anubis anbeten. Aber auch die Anhänger anderer Götter dürfen - mit einigen Ausnahmen - in eine Armee übernommen werden. Außerdem darf man eine gewisse Anzahl von Charakteren, dies hängt von der Wahl der Einheiten ab, in seine Armee aufnehmen. Zur Auswahl stehen hier die schon erwähnten Masters of Words, Champions und viele mehr.

Ein weiteres Kapitel beschäftigt sich mit dem Kampagnensystem von Wargods of Ægyptus. Während dies bei vielen Tabletops oft erst nachträglich - oder gar nie - implementiert wurde, ist das Kampagnensystem ein wesentlicher Bestandteil bei Wargods. Hier beginnt man mit einem niedrigrangigen Harbinger, der sich durch Schlachten hocharbeitet und so der berühmteste Harbinger in Ægyptus werden kann. Hierbei stehen dem Spieler sogar mehrere Wege zur Verfügung, je nach Geschmack. Ob es lieber der strahlende Held sein soll, der seinen Feinden Gnade gewährt, oder der unbarmherzige Eroberer, der alles in seinem Weg vernichtet, muss man schon selbst entscheiden. Da der Harbinger immer wenn er eine neue Stufe erreicht, neue Fähigkeiten bekommt, die der Spieler teilweise auch frei wählen kann, ergibt sich hier sogar ein wenig Rollenspielgefühl, wie es in anderen Tabletops bisher nicht vorkam.

Das Artwork im Buch sowie die Figuren für Wargods of Ægyptus sind sehr gut gelungen und bringen wunderbar das ägyptische Flair des Spiels zum Ausdruck. Dadurch hebt sich das Spiel erfreulich von all den anderen Fantasy Tabletops am Markt ab.

Für alle Fans des alten Ägypten und Spieler, die einmal etwas anderes, besonders im Bezug auf Kampagnen, ausprobieren wollen, ist Wargods unbedingt einen Blick wert. **{TKu}**