

Warhammer 40.000: Rogue Trader

ENDLICH EIN RPG!

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Owlcatt Games** Entwickler: **Owlcatt Games** Termin: **2023**

Unsere Warhammer-Expertin Gloria hat für euch herausgefunden, ob die Macher des besten Fantasy-Rollenspiels der vergangenen Jahre auch Science-Fiction beherrschen. Von Gloria H. Manderfeld

Schon bei der Ankündigung, dass sich Owlcat Games nach zwei fulminanten Pathfinder-Spielen des lange vernachlässigten Settings von Warhammer 40.000: Rogue Trader annehmen würde, war ich begeistert. Wenn Owlcat das faszinierende Freihändler-Setting aus meinem Lieblingsuniversum auch nur halb so gut umsetzt, wie es ihnen bei

den Pen&Paper-Kampagnen von Pathfinder gleich zweimal gelungen ist, ist sicher wochenlangender Spielspaß zu erwarten! Nach einigen Enttäuschungen der Vergangenheit bin ich mit meiner Vorfreude inzwischen aber vorsichtig geworden. Wie gut, dass ich vor dem Start der Alpha-Phase einen ausgiebigen Blick auf Rogue Trader werfen konnte.

Sechs Helden und ein Raumschiff
Wie alle Rollenspiele startet Rogue Trader mit dem klassischen Charakterbasteln, bevor es mich direkt ins zweite Kapitel der Kampagne wirft. Die Qualität von Tutorials und Storyaufakt kann ich entsprechend noch nicht beurteilen. Bei der Charaktergestaltung steht der Hintergrund meiner Frei-



Auf der prächtigen Brücke eures Schiffs fühlt ihr euch nicht nur wie der Kapitän, ihr seid sogar der Kapitän!



Durch vier Entscheidungen legt ihr den Hintergrund eures Freihändler-Charakters fest.



In Unterhaltungen mit den Mitgliedern eures Erfolges erfährt ihr Wichtiges über die Spielwelt.



händlerin im Mittelpunkt. In Form eines Dossiers lege ich mit vier Entscheidungen nach und nach fest, welcher der vier möglichen Klassen meine Figur angehört, welche Boni sie auf die neun Attributswerte bekommen soll und welche Waffen- und Skill-Kenntnisse sie besitzt. Ein kurzer Abriss über die Geschehnisse vor meiner Macht-

übernahme als Freihändlerin der Valencius-Dynastie folgt, danach lande ich auf der Brücke meines Void-Schiffs. Als neuer Rogue Trader verfüge ich nicht nur über einen riesigen Pott, sondern auch über Gefolgsleute mit teils sehr außergewöhnlichen Geschichten, deren Hintergründe ich wie in Pathfinder in ausführlichen Gesprächen erfragen

oder auch ignorieren kann. Wegen der aktuellen Probleme im Freihändlergeschäft geht es nicht ohne reichlich Unterstützung: Mein Schiff ist zwar schick, aber ziemlich lädiert und braucht Reparaturstunden im Dock. Wilde Warp-Stürme sorgen dafür, dass ich keinen Zugriff mehr auf die Ressourcen produzierenden Kolonien meines Handelsimperiums habe. Kaum an der Raumstation Footfall angedockt, bekomme ich es auch noch mit einem durchgeknallten Kult, angriffs-lustigen Gangstern und den widerstreitenden Interessen von gleich vier Gruppen mit Einfluss im Sektor zu tun. Mit dieser Grundkonstellation gelingt Rogue Trader ein wunderbarer Rollenspielkniff: Ich fühle mich bereits kurz nach dem Spielbeginn schon mächtig und muss mich nicht erst durch rattenverseuchte Keller hocharbeiten. Gleichzeitig serviert es mir eine spannende Ausgangssituation und genügend Gründe, um noch viel mächtiger zu werden.

Mehr als nur Piraten

Das ursprüngliche Pen&Paper-Rollenspiel Warhammer 40.000: Rogue Trader erschien



DIE GEFÄHRTEN

Diese Personen begleiten euch auf den ersten Abenteuern, weitere (siehe vorherige Seite) lernt ihr im Spielverlauf kennen:



ARGENTA

Ursprünglich zum Schutz wertvoller Relikte in das Calixis-System abkommandiert, ging das Schiff der Sororitas-Schwester für zwei Jahrhunderte im Warp verloren. Nun, ohne Aufgabe, hat sie sich der Crew angeschlossen, um für einen früheren Fehler zu sühnen. Sie teilt im Kampf furchtlos mit ihrem Bolter aus oder röstet ihre Gegner mit ihrem Melter.



ABELARD

Der ehemalige imperiale Navy-Offizier war der loyalste Gefolgsmann eurer Vorgängerin Theodora und diente als deren rechte Hand und Seneschall in allen Belangen des Handelsimperiums. Im Kampf fungiert er als Tank, kann sich durch seine Fähigkeiten widerstandsfähiger machen und prügelt mit einem dicken Streitkolben auf Gegner ein oder packt den Flammenwerfer aus.



IDIRA

Die etwas zwielichtig wirkende Psykerin wurde abseits des Imperiums ausgebildet und sieht ihre an Magie erinnernden Kräfte sowohl als Geschenk wie auch als Fluch, der langsam beginnt, sie von innen aufzufressen. Sie unterstützt euch als geschickte Scharfschützin oder packt einen ihrer fiesen Kettenblitz aus, der gleich mehrere Gegner blitzdingen kann.

bereits 2009 und wurde ein Jahr später auf dem deutschen Markt veröffentlicht. Das ungewöhnliche Setting lässt euch allerdings nicht wie viele andere Spiele aus dem Warhammer-40.000-Universum in die Rolle von Space Marines schlüpfen, sondern betraut euch mit dem Handelsimperium eines Freihändlers in der Koronus-Expansion. Die liegt im nordwestlichen Teil der Galaxis ein gutes

Stück abseits des Imperiums und ist wegen der Umgebungsbedingungen besonders schwierig zu navigieren, allerdings locken die Planeten mit reichlich Ressourcen und Schätzen. Genau dort startet ihr in das Rogue-Trader-Abenteuer und lernt die für das Rollenspiel erschaffene gefährliche Region nahe der Halo-Sterne und deren Bewohnern besser kennen.

Freihändler sind allerdings keine Piraten, selbst wenn sie ähnlich wie die irdischen Freibeuter der Renaissance über eine von ihrem Herrscher (hier dem Gott-Imperator) abgesegnete Vollmacht für ihre nicht immer vollkommen legalen Geschäfte verfügen. In Warhammer 40.000 sind Freihändler zudem der verlängerte Arm des Imperiums, erkunden unbekannte Regionen, verwalten Kolonien auf eroberten Planeten, bringen den Handel in Schwung und häufen nebenher idealerweise noch ordentlich Reichtum an.

Wer lesen will, ist klar im Vorteil

Wie intensiv sich Owlcat mit der Vorlage auseinandergesetzt hat, seht ihr an so gut wie jeder Ecke: Überall finden sich kleinste Details wie Totenschädel, stumpf vor sich hin werkelnde Servitoren, umherschwebende Pergamentstreifen mit Gebeten darauf, »The Emperor protects«-Plakate, ikonische Ausrüstung wie Kettenschwerter und vieles mehr. Techpriester aus dem Ordo Mechanicus sprechen nahezu unverständliches, mit binärem Code durchsetztes Kauderwelsch, den Vertretern der Ecclesiarchie strömt der Fanatismus aus jeder Pore, und auf dem



Dank geschickt platzierter Feuergranate flambiert Navigatorin Cassia gleich vier fiese Fanatiker auf einmal.



CASSIA

Als Erbin eines Navigatoren-Hauses lebt Cassia in ständiger Gefahr, von ihren Feinden eingeholt zu werden, und verfügt über eine einzigartige Mutation, die es ihr ermöglicht, Schiffsrouten im Warp vorherzusehen. Quasi Google-Maps, nur als Person. Durch ihre Befehle stärkt sie ihre Gefährten im Kampf oder entfesselt durch ihre Gabe ein furchtbares Grauen unter Gegnern.



PASQUAL

Der Techpriester stammt aus einer Abteilung des Ordo Mechanicus, die sich der Erkundung der Koronus-Expansion widmet. Er erweist sich schnell als hilfreich beim Schlösser knacken und Fallen entschärfen. Auf dem Schlachtfeld stärkt er seine Gefährten mit einem Waffen-Buff, stößt Gegner mit seinen Dendriten zurück, ballert mit dem Plasmagewehr oder teilt mit seiner Axt aus.

eure Charaktere den Sprung über einen Kanal schaffen, ein Schloss öffnen oder eine Tür durch Krafteinsatz aufbrechen. So haben alle Fähigkeiten einen Sinn und werden auch abseits des Kampfes gebraucht.

Anders als in Pathfinder und getreu der Warhammer-Vorlage stehen weniger Skills und Karrierepfade zur Wahl, ohne dass dies zumindest nach unseren bisherigen Eindrücken zulasten der Spieltiefe geht. Ihr müsst nicht erst hunderte Fähigkeiten wälzen und verstehen, bevor ihr euch entscheidet, aber eure Entscheidung hat trotzdem Gewicht.

Abfackeln ausdrücklich erwünscht!

Abseits des Settings liegt der größte und bereits bekannte Unterschied zwischen Pathfinder und Rogue Trader im Kampfsystem: Die Gefechte laufen in Rogue Trader nicht mehr in pausierbarer Echtzeit ab, sondern rundenbasiert. Trotzdem oder gerade deswegen halten sie euch ordentlich in Atem. Da alle meine Charaktere aus der Sechs-Personen-Gruppe bereits auf Stufe 15 waren, stand ich zumindest nicht hilflos vor meinen reichlichen Angreifern, alle Helden und Heldinnen hatten bereits nützliche Fähigkeiten freigeschaltet und verfügten über genug Bewegungs- und Aktionspunkte.

Bis auf euren Techpriester stehen euren Gruppenmitgliedern standardmäßig zwei Waffen-Sets zur Verfügung, in denen ihr Nah- und Fernkampfwaffen passend zu freigeschalteten Waffenfähigkeiten ablegt. Je nach Kampfsituation wechselt ihr zum gewünschten Set und heizt Gegnern mit Flammenwerfern, Scharfschützengewehren, Schrotflinten, riesigen Hämmern und Ketten-schwertern ordentlich ein.

Das Arsenal ist natürlich noch um einiges größer und passt zum Warhammer-Setting wie die Powerfaust aufs Auge. Mir ging echt das Herz auf, als ich meine Sororitas-Schwester zum Melter greifen ließ, um gleich mal vier Gangster auf einmal zu grillen, und sie nebenbei noch einen markigen Spruch hinterherschickte!

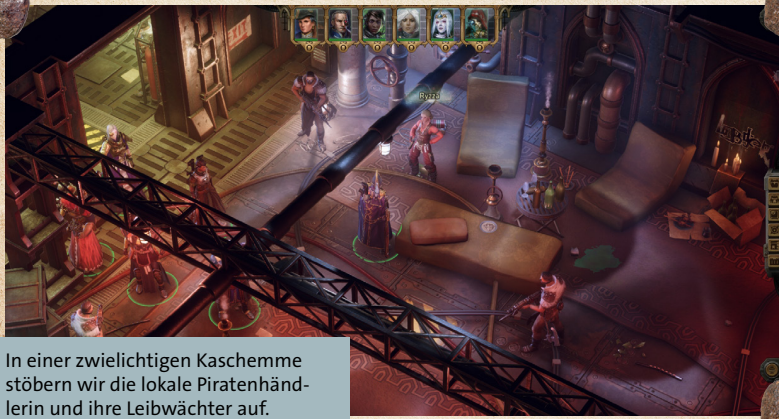
Schlachtfeld messen wir uns mit pinken Horrors, irren Mutanten, dämonischen Chaoshunden und durchgeknallten Kultisten. Mehr Warhammer geht kaum!

Während die Hauptgeschichte langsam Fahrt aufnimmt, lernen wir die Region und ihre Tücken nach und nach besser kennen. Lese-Fans sind hier klar im Vorteil, da ihr es mit viel Text zu tun bekommt. Anders als bei Baldur's Gate 3 bekommt ihr weder Vollversion noch einen genaueren Blick auf die handelnden Charaktere geboten, die Stimmen eurer Gefährten hört ihr nur, wenn sie kurze Kommentare zum Geschehen geben. Abseits einer kleinen und eher mittelpfächtig detaillierten Figur in der frei drehbaren Spielwelt werden handelnde Personen maximal mit einem kleinen Charakterbild neben dem Text dargestellt. Frei drehbar ist allerdings nicht immer ein Vorteil, beim Umschauen oder in Kampfsituationen hatte ich wegen hoher Pfosten und ungeschickt platzierter Vorsprünge häufiger mal einfach nur eine schwarze Fläche auf dem Bildschirm und musste nach einem günstigeren Blickwinkel suchen. Hier muss Owlcat noch nachjustieren.

Passend zu den Fähigkeiten eures Rogue Traders werdet ihr mit zusätzlichen Gesprächsoptionen versorgt, die euch beim erfolgreichen Würfeln auf Logik, Überzeugen oder Einschüchtern genauere Einblicke ermöglichen, mit wichtigen Details versorgen oder euch einen entsprechenden Ruf unter der einfachen Bevölkerung verschaffen. An anderen Stellen kommt ihr nur weiter, wenn



Mit einem Segen des Maschinengotts steigert Techpriester Pasqual die Effizienz aller Waffen in der Kampfgruppe.



In einer zwielichtigen Kaschemme stöbern wir die lokale Piratenhändlerin und ihre Leibwächter auf.



Auf einem unbekannten Planeten stößt die Freihändler-Gruppe auf die ersten Spuren eines gefährlichen Phänomens.

Schlau taktiert ist halb gewonnen

Wenn ihr auf den Schlachtfeldern der Zukunft die Oberhand behalten wollt, ist aber vor allem die richtige Taktik entscheidend. Die Angriffsreihenfolge aller Beteiligten wird wie bei den meisten Rollenspielen über den Initiativwert ermittelt, Charaktere mit einem höheren Wert dürfen früher loslegen. Auf dem Schlachtfeld bewegt ihr eure Gruppenmitglieder entsprechend ihren Bewegungspunkten, danach entscheidet ihr euch für die gewünschte Aktion wie einen Angriff, die Nutzung von Heilpaketen oder Granaten, eine Fähigkeit oder einen Zauber.

Die allermeisten Aktionen verbrauchen allerdings alle Bewegungspunkte und machen neue Angriffe unmöglich. Ihr müsst euch also gut überlegen, was und wann ihr es eure Charaktere tun lasst, um das Maximum aus jeder Runde herauszuholen – die Gegner tun das schließlich auch! Anders als in Pathfinder ist auch geschickte De-

ckung ein Schlüssel zum Erfolg, da sie Gruppenmitglieder ähnlich wie in den XCOM-Spielen teilweise oder vollständig von eintreffendem Schaden abschirmt.

Deckung bietende Gegenstände wie Kisten, Mauerteile, Dekorationen oder Fässer können allerdings auch durch Beschuss, Magie oder Granaten zerstört werden. Wenn sich darin giftiges oder entflammbares Zeug befindet, sorgt das für unschöne Flächeneffekte im Explosionsradius. Das macht schon jetzt richtig Laune und wirkt trotz Rundenmodus erstaunlich actionreich und intensiv, die Fähigkeiten knallen ordentlich rein.

Das einzige Problem sehe ich im hohen Verbrauch von Heil-Kits auf dem Schlachtfeld bei Schaden-über-Zeit-Effekten. Um Vergiftungen oder Verbrennen zu stoppen, hilft neben einer einzigen Anführerfähigkeit momentan vor allem die Nutzung von Heil-Kits, wenn ihr keine Rüstung parat habt, die entsprechende Immunität bietet. Trotz Mehr-

fachverwendung der Kits reicht der Nachschub irgendwann nicht mehr; ich hoffe auf mehr Rüstungsauswahl und nützliche weitere Fähigkeiten, falls Kämpfe gegen Giftspucker und Flammenwerfer-Fans anstehen. Eine Balancing-Kleinigkeit, die sich bis zum Release locker korrigieren lässt.

Die perfekte Warhammer-Würze für die Kämpfe

Bis hierhin wäre Rogue Trader einfach »nur« ein stimmungsvoll gemachtes Science-Fiction-Pathfinder mit einer Prise XCOM. Ein ordentlicher Klacks Chaos und übertriebene Extras machen Rogue Trader aber erst zum echten Warhammer-Spiel: Dafür gibt es Momentum und die Gefahren des Void. Jedes Mal, wenn ihr Gegnern Schaden verursacht, gewinnt ihr Momentum, das auf einer Skala rechts über euren Fähigkeiten angezeigt wird. Je mehr Momentum ihr sammelt, desto öfter könnt ihr heroische, klassenspezifische



Psykerin Idira versucht, mit ihrem Kettenblitz Cassias Gegnerrekord einzustellen.



Ziellinien zeigen an, welche Gegner der aktive Charakter im Fernkampf angreifen könnte.

sche Extrafähigkeiten nutzen – die stehen ab einer Momentum-Menge von 175 zur Verfügung. Mein Liebling Schwester Argenta mutiert mit der Söldnerfähigkeit beispielsweise zur wild um sich ballenden Rächerin, die mit ihren Gegnern ordentlich den Boden aufwischt. Gleiches gilt auch für Situationen, in denen die Gegner eure Gruppe stark in Bedrängnis gebracht haben: Verzweifelte-Maßnahmen-Fähigkeiten nutzt ihr, sobald euer Momentum unter 25 fällt, und wendet damit vielleicht noch die drohende Niederlage ab. Greift ihr zu häufig zu Psyker-Zaubern, kann das unschöne Folgen haben: Magiewirkung schwächt den Schleier, der die Kräfte des Warp von der Welt trennt – ablesen könnt ihr das auf einer Skala links oberhalb eurer Waffenfähigkeiten.

Wird der Schleier irgendwann zu dünn, kann jede weitere Nutzung von Psyker-Kräften extra negative Effekte in Form von nervigen Debuffs oder Extragegnern haben. Besonders wichtig wird das im Kampf mit Chaosanhängern, die fröhlich Zaubersprüche ausrotzen, als gäbe es kein Morgen mehr, und die Schleier-Leiste im Eltempo hochtickern lassen. Da ist es gut, wenn eure Psyker auch mit normalen Waffen etwas beitragen können. Wehrhaft sind glücklicherweise alle Charaktere und greifen zur Not zur Granate, wenn sonst nichts mehr geht.

Von der Raumstation zum Reichtum

Verlasst ihr die Raumstation Footfall, wartet die Koronus-Expansion samt reichlich Geheimnissen nur darauf, von euren Freihändlern entdeckt zu werden. Auf der Sektorkarte scannt ihr die Umgebung, nutzt sichere und weniger sichere Warp-Flugrouten und erkundet unbekannte Planetensysteme. Ähnlich, aber nicht halb so nervig wie bei Mass Effect besucht ihr einzelne Planeten und interessante Orte, indem ihr euer Schiff auf der Systemkarte an den gewünschten Ort bewegt, baut Ressourcen ab oder löst Events aus, mit denen ihr sogar Kolonien gründen könnt. Natürlich lauern auch hier Gefahren: Benutzt ihr unsichere Warp-Routen, ist die Chance groß, dass sich ungewollte Effekte auf eurem Schiff zeigen. Halluzinationen, bei denen die Crew durchdreht, sind da noch die harmlose Variante – ich habe auch Angriffe durch Warp-Wesen erlebt, die ich natürlich zurückschlagen musste.

Trefft ihr auf Piraten oder sonstige mögliche Gegnerschiffe, öffnet sich eine Raumkampfansicht, auf der ihr euer Schiff rundenbasiert entsprechend den vorhandenen Bewegungspunkten steuert und in Reichweite zu Gegnern schießt. Dabei sind die richtigen Manöver extrem wichtig, da alle Bordwaffen nur in eine bestimmte Richtung feuern können – gut, wenn ihr aus Battle-

fleet Gothic: Armada 2 ein bisschen Erfahrung mitbringt! Werden eure aus vier Teilen bestehende Schiffsschilde durch Angriffe geschwächt, beschädigt mehr Beschuss die Schiffshülle. Und deren Reparatur verbraucht, wenn ihr einen Kampf angeschlagen überstanden habt, ordentlich Ressourcen – die steckt ihr besser in den Handel oder den Ausbau eurer Kolonien. Diese Owlcat-typische zusätzliche Spielebene wirkt mit der Kombi aus Weltallerkundung und Raumschlachten bereits in der Alpha wesentlich stimmungsvoller und durchdachter als die Aufbauspielelemente von Pathfinder: Kingmaker oder der Kreuzzug-Modus von Pathfinder: Wrath of the Righteous.

Wie viele Welten in der Koronus-Expansion erkundet werden können, lässt sich jetzt noch nicht beurteilen, die Mischung zwischen kleinen, mehrteiligen Textereignissen, Systemscans und Expeditionen in Gruselschiffen oder auf Planeten macht neugierig auf mehr. Für eine Alpha-Version wirkt Rogue Trader schon rund, außer einigen Platzhaltergrafiken und -namen ist mir nichts aufgefallen. Owlcat ist mit diesem gelungenen Start auf dem richtigen Weg. ★

MEINUNG

Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Endlich Rogue Trader! Das war meine erste Reaktion bei der Ankündigung zu Owlcats neuestem Wurf, denn eigentlich warte ich schon seit über zehn Jahren auf eine Möglichkeit, dieses Setting endlich mal am PC zu spielen. Klar, das Rollenspielregelwerk dümpelt schon eine ganze Weile in meinem Schrank herum, eine Tischrundengruppe dazu habe ich aber nie gefunden. Umso schöner war es zu sehen, dass Owlcat offensichtlich viel aus dem Regelwerk und den Quellenbänden gezogen hat, um Warhammer 40.000 endlich ein Rollenspiel zu spendieren. Und was für eines!

Es macht Laune, langsam, aber sicher das Handelsimperium der Valencius-Dynastie zurückzuholen, neue Planeten zu entdecken, skurrilen Gestalten zu begegnen und zwischendrin reichlich Imperatorbegeisterung zu versprühen. Wie reichhaltig Story und Umsetzung abseits der Preview sein werden, kann ich jetzt natürlich noch nicht sagen, aber der Ersteindruck ist ausgezeichnet und zeigt genau das, was ich zu sehen gehofft hatte: eine saubere Setting-Umsetzung, coole Erfolgsleute, launige erste Aufgaben und Kämpfe sowie eine Umgebung, in der es viel zu entdecken gibt. Wenn es im Spiel genau so weitergeht, könnte Rogue Trader Warhammer 40.000 für Rollenspiel-Fans interessant machen.



Wenn Schwester Argenta ihren Flammenwerfer auspackt, geht es heiß zur Sache!