Katalog 2021

TRUANT SPIELE

Art.-Nr. 98211

CYBERPUNK RED

WILLKOMMEN IN DER DUNKLEN ZUKUNFT

CYBERPUNK
STARTERSET

Der vierte Konzernkrieg ist vorüber und die großen Jungs haben sich in ihre Ecken zurückgezogen, um ihre Wunden zu lecken. Damit bleibt allen anderen nur, in einer zerstörten Welt für sich selbst zu sorgen.

Und das ist auch gut so. Denn du hast Interface-Buchsen in deinen Handgelenken, Metall in deinen Gliedern und Chips in deinem Schädel. Du bist verkabelt, mit Chrom beladen und bereit, an die Grenze zu gehen.

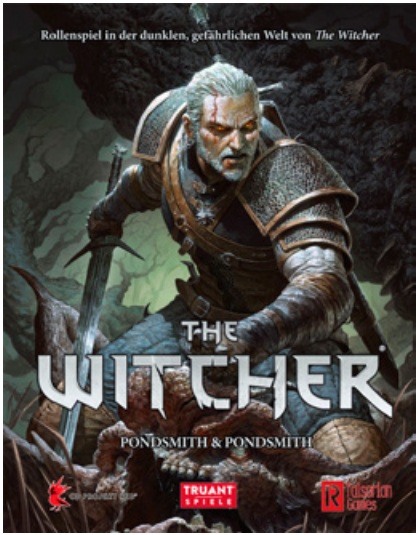
Die Welt da draußen ist voller Möglichkeiten. Vielleicht schaffst du diesmal, mehr als nur dich selbst zu retten. Vielleicht.

Das Cyberpunk-Red-Starterset ist die perfekte Einführung in die neueste Ausgabe des Rollenspielklassikers *Cyberpunk* und beinhaltet:

- Ein Buch mit allen wesentlichen Regeln, die zum sofortigen Loslegen erforderlich sind.
- Ein Buch mit Hintergrundwissen zur Welt und einem Abenteuer.
- Sechs anpassbare Charaktere.
- Ein Set Cyberpunk-Würfel (zwei W10 und vier W6).
- Bodenpläne und Pappaufsteller, um die Welt von *Cyberpunk* zum Leben zu erwecken!

Copyright © 2019, 2020 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention. All situations, governments and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental. © 2020 Übersetzung und deutsche Ausgabe Truant UG (Haftungsbeschränkt), Mainz. Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr. 2201 www.truant.de 34,95 €



THE WITCHER
REGELWERK

Mitten im 3. Nordischen Krieg durchkämmt Geralt von Riva, der weiße Wolf, den Kontinent auf den Spuren seiner verlorenen Liebe!

Aber das ist nicht die einzige Geschichte. Eine Million weiterer Geschichten spielen auf dem riesigen Kontinent und ihr befindet euch mitten in einer!

Ihr könnt ihr eure eigenen Abenteuer in der großen Welt von *The Witcher* schaffen! Als Spieler kannst du lebenden Legenden begegnen und die Politik des Kontinents mitgestalten!

Das *The Witcher*-Rollenspiel enthält:

- 9 einzigartige Charakterklassen: jede mit einem speziellen Fertigkeitsbaum für ein individuelles Aufsteigen!
- Ein Bestiarium der bösartigsten Monster: Jedes wurde den The Witcher-Romanen und Videospielen entnommen und für eine einzigartige Herausforderung geschaffen!
- Zahlreiche Zauber und Anrufungen: Integriert in ein magisches System, das die chaotische und gefährliche Natur der Magie von *The Witcher* beinhaltet!
- Ein tödliches Wundensystem: Entwickelt, um euch die Spannung eines Kampfes in *The Witcher* zu vermitteln!

THE WITCHER ©2018 R.Talsorian Games, Inc., Deutsche Ausgabe Truant UG (haftungsbeschränkt) unter Lizenz von R.Talsorian Games, Inc.
THE WITCHER® is a registered trademark of CD PROJEKT S.A. THE WITCHER game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved.
THE WITCHER game is based on the prose of Andrzej Sapkowski.

Art.-Nr. 2400 www.truant.de 49,95 €

THE WITCHER
LORDS & LÄNDER

Lords & Länder ist die perfekte Erweiterung, um Spielleitern und Spielern dabei zu helfen, die dunkle und gefährliche Welt von The Witcher am Spieltisch zum Leben zu erwecken!

Lords & Länder enthält:
- Einen 4-teiligen Spielleiterschirm vollgepackt mit den Tabellen und Informationen, die Spielleiter brauchen, um das Spiel zu leiten.
- Werte und Informationen über einen einfachen „Durchschnittsmenschen"-NSC.

- Werte für ein neues spielbares Volk, die magieresistenten Halblinge!
- Details zu den Adligen, einem neuen Beruf, der Kampf und Sozialstatus im Gleichgewicht verbindet!
- Eine feine Auswahl an neuen Gütern von Waffen und alchimistischen Gegenständen hin zu Blutegeln und falschen Münzen.

THE WITCHER ©2018 R.Talsorian Games, Inc., Deutsche Ausgabe Truant UG (haftungsbeschränkt) unter Lizenz von R.Talsorian Games, Inc.
THE WITCHER® is a registered trademark of CD PROJEKT S.A. THE WITCHER game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved.
THE WITCHER game is based on the prose of Andrzej Sapkowski.

Art.-Nr. 2401 www.truant.de 24,95 €

THE WITCHER
WITCHER JOURNAL

Wirf einen Blick ins Goldene Zeitalter der Hexer, als Ungeheuer die Welt durchstreiften und man kaum von einer Stadt zur nächsten gelangen konnte, ohne einem Kyklopen oder einem Nebling zu begegnen! Das Tagebuch des Gründers der Greifenschule der Hexer, Erland von Larvik, offenbart viele neue Ungeheuer – von denen einige seit Generationen nicht mehr gesehen wurden.

Das ist ein Quellenbuch für das Tischrollenspiel *The Witcher*.

Dieser Band enthält:

- 33 neue Ungeheuer: Terrorisiere das Land mit allen möglichen Kreaturen, angefangen bei tödlichen Archesporen bis hin zum grauenvollen Wendigo!
- 2 außergewöhnliche Ungeheuer: Erschaffe einzigartige mächtigere Vampire und wahre Drachen, mit denen du die finsteren Winkel und hohen Gipfel des Kontinents bevölkern kannst!
- Ein ausführliches Ermittlungssystem: Lerne, einen Kriminalfall zu schreiben, den deine Spieler lösen sollen, während das Abenteuer voranschreitet, oder schreibe zum Spaß eine Mordgeschichte für eine Spielsitzung!
- Völlig neues Wissen: Lerne die Geschichte hinter dem Hexer-Orden kennen und den Hintergrund von Erland von Larvik, dem Ersten Greifen!

THE WITCHER ©2018 R.Talsorian Games, Inc., Deutsche Ausgabe Truant UG (haftungsbeschränkt) unter Lizenz von R.Talsorian Games, Inc.
THE WITCHER® is a registered trademark of CD PROJEKT S.A. THE WITCHER game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved.
THE WITCHER game is based on the prose of Andrzej Sapkowski.

Art.-Nr. 2402 **www.truant.de** **29,95 €**

TRUDVANG CHRONICLES
GRUNDREGELN

Betretet eine Welt voller verzauberter Wälder, Drachen, Naturgeister, Helden und Abenteurer. Trudvang ist grimmig und finster, episch und dennoch bodenständig, mit melancholischen Untertönen eines längst vergangenen Zeitalters, als die Natur ein lebendiges Wesen und die Magie wild und stark war. Mehr noch: Trudvang ist eine Saga ...

Dieses Buch hilft euch dabei, die Abenteuer, Geschichten und Kampagnen in der Welt von Trudvang zu erfinden und zu entwickeln.

Es enthält die Grundregeln für Spielleiter und Spieler, einschließlich der folgenden Kapitel:

- Überblick über die Welt und das Spiel
- Kampagnenspiel
- Kampf
- Schaden
- Angst
- Ausrüstung
- Bestiarium

Trudvang Chronicles ©2017,2018 RiotMinds. Trudvang Chronicles und das Logo sind eingetragene Marken von RiotMinds.
Alle Rechte vorbehalten. ©2018 Deutsche Ausgabe Truant UG (haftungsbeschränkt), unter Lizenz von RiotMinds.

Art.-Nr. 1601 www.truant.de 29,95 €

Nordische Fantasy · Anspruchsvoll

TRUDVANG CHRONICLES
SPIELERHANDBUCH

Trudvang Chronicles ist ein preisgekröntes Fantasy-Rollenspiel nach den geheimnisvollen und düsteren nordischen und keltischen Sagas und Mythen.

Dieses Buch enthält Regeln und Anregungen für die Spieler. Es ermöglicht ihnen, mit ihren Charakteren in der Welt von Trudvang einzigartige Abenteuer zu erleben. Es ist die wichtigste Referenz für sie. Es stellt die einzelnen Rassen wie Menschen, Elfen und Zwerge und ihre Kulturen vor. Auch werden die Archetypen mit ihren Fertigkeiten und den zugehörigen Disziplinen und Spezialisierungen ausführlich erläutert.

Katalog 2021 ©2020 Truant UG (haftungsbeschränkt), Mainz. Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

Art.-Nr. 1602 www.truant.de 19,95 €

Nordische Fantasy · Anspruchsvoll

TRUDVANG CHRONICLES
ZAUBERWEBER

Dieses Buch enthält Regeln und Anregungen für die Vitnerweber, so werden die Zauberer in den *Trudvang Chronicles* genannt.

Ihnen stehen zahlreiche Vitnertafeln zur Verfügung. Eine Vitnertafel ist eine Sammlung von Zaubern, die auf die ein oder andere Art miteinander verbunden sind. Ein einzelner Zauber ist das, was geschieht, wenn man die Vitnerfäden in der vorgegebenen Weise webt, so dass die Energie auf einzigartige Weise fließt. Indem sie den Fluss und die Zusammensetzung des Vitner um sich herum verändern, können Zauberer Erstaunliches vollbringen: Lebewesen verändern ihr Äußeres und Flammen entzünden sich mitten in der Luft.

Die in diesem Buch beschriebenen Zauber sind allgemeine Beispiele, die im Lauf der Jahrhunderte von unterschiedlichen Magiern geformt und angepasst wurden. Da alle Magier mehr oder weniger ihre eigenen Zauber erfinden, bedeutet dies auch, dass keine zwei Zauberer den gleichen Zauber auf dieselbe Weise wirken. Ebenso wie das Vorgehen beim Wirken eines Zaubers zwischen zwei Magiern unterschiedlich ist, so sind es auch die besonderen Einzelheiten der Zauber selbst.

Katalog 2021 ©2020 Truant UG (haftungsbeschränkt), Mainz. Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

Art.-Nr. 1603 www.truant.de 19,95 €

Nordische Fantasy · Anspruchsvoll

TRUDVANG CHRONICLES
DÄMMERWANDERER
GÖTTER UND PRIESTER

Solange sie schon in Trudvang wandeln, glauben die Menschen, dass die Götter sich im Nebel verbergen und dies ein Ausdruck ihrer Gegenwart ist. Jene, die in der Lage waren, durch diesen Nebel zu wandeln und mit den Göttern darin zu sprechen, wurden als Dämmerwanderer bekannt.

Es gibt hunderte unterschiedlicher Religionen und Kulte, von denen alle behaupten, mit göttlichen Mächten in Verbindung zu stehen. Dieses Buch beschreibt, wie einige dieser Religionen unter den Völkern von Trudvang praktiziert werden.

Die Menschen haben vier Hauptreligionen: Gerbanis hat seine Hochburg in den Sturmlanden, in Mittland hält die Eald-Tradition verzweifelt an ihrem schwindenden Griff fest, die Lehre von Nid beherrscht Westmark und gewinnt immer mehr an Stärke in Mittland, und Haminges, der dunkle Glaube, hat unter den Wildlingen, Trollen und anderen Kreaturen jenseits von dem, was wir als Zivilisation bezeichnen würden, recht viel an Macht gewonnen. Elben und Zwerge hängen ihren eigenen Religionen an: Toikalokke beziehungsweise dem Thuulglauben.

Die Regeln zu göttlichem Wirken in der Welt werden in diesem Buch beschrieben und die Götterdiener der sechs wichtigsten Religionen mit Werten und Fertigkeiten ausgestattet.

Art.-Nr. 1604 www.truant.de 24,95 €

Nordische Fantasy · Anspruchsvoll

TRUDVANG CHRONICLES
WILDHERZ

Das Abenteuer Wildherz ist die Geschichte eines verzauberten Waldes, der einst gut war, aber der den Geschmack von Drachenblut genossen hat und dunkel und böse wurde. Jeder kann den Wald betreten, aber niemand geht hinaus ohne einen großen Tribut zu bezahlen.

Es ist eine Geschichte über alte vergessene Orte, geheimnisvolle Begegnungen, Trolle und Lindwürmer - ganz zu schweigen von der ersten Begegnung mit dem großen Frostgiganten!

Die ursprüngliche schwedische Version des Abenteuers wurde kurz nach seiner Veröffentlichung als „eines der besten Abenteuer aller Zeiten“ gefeiert.

Katalog 2021 ©2020 Truant UG (haftungsbeschränkt), Mainz. Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

Art.-Nr. 1605 www.truant.de 17,95 €

Nordische Fantasy · Anspruchsvoll

WARBIRDS
REGELWERK

Willkommen auf den fliegenden Inseln von Azure. Hier über den schillernden Fragmenten der karibischen Inseln wird dein Elite-Kampfpilot die Welt prägen.

Warbirds ist ein Spiel um Fliegen und Kämpfen für Ruhm und Reichtum. Schlüpfe in die Rolle eines Gilden-Piloten und kämpfe in einem rasanten Luftkampf, der durch das Rapidfire-System angetrieben wird. Baue deinen Ruhm in der Luft auf, um die Möglichkeit zu erhalten, in Filmen mitzuwirken, Produkte zu sponsern, in Comic-Büchern zu erscheinen und die Vorteile internationaler Berühmtheit zu erlangen.

Für den Nervenkitzel des Fliegens und die Faszination des Ruhms – steige in den Himmel auf.

Warbirds Role Playing Game is ©2013 Outrider Studios.
Deutsche Ausgabe Truant UG (haftungsbeschränkt) unter Lizenz.

Art.-Nr. 2300 www.truant.de 39,95 €

Science-Fantasy · Flieger-Asse

ABENTEUER IN MITTELERDE
SPIELERHANDBUCH

Der größte Fantasy-Hintergrund trifft auf die beliebtesten Rollenspielregeln!

Smaug ist besiegt, die Schlacht der Fünf Heere gewonnen und Bilbo ins Auenland zurückgekehrt. Doch es gibt noch viele Gefahren.

Abenteurer aus allen Freien Völkern des Wilderlands und darüber hinaus kommen herbei, um dem Ruf nach Abenteuern zu folgen. Angespornt von unterschiedlichsten Herausforderungen – ob nun der Lockruf der Straße, der Durst nach uraltem Wissen oder der Drang, Heim und Herd zu schützen –, bereiten sich die Helden darauf vor, Mittelerde zu erkunden und gegen die wachsende Bedrohung des Schattens zu kämpfen, wo immer sie ihm begegnen.

Dieses Spielerhandbuch gibt dir Regeln zum Hintergrund von Mittelerde™ an die Hand unterstützt dich dabei, mithilfe der OGL-Regeln eigene Abenteuer und Charaktere in der Welt von *Der Hobbit*™ und *Der Herr der Ringe*™ zu erschaffen.

Die Charaktererschaffung bietet Kulturen und Klassen, die für Mittelerde erarbeitet wurden und die dir dabei helfen sollen, bereits am Anfang deines Abenteuers in den Hintergrund einzutauchen. Neue Regeln machen deine Reisen und Begegnungen noch aufregender und decken das Verderben durch den Schatten in den Unvorsichtigen und Törichten auf.

Art.-Nr. 2501 www.truant.de 39,95 €

ABENTEUER IN MITTELERDE
SPIELLEITERHANDBUCH

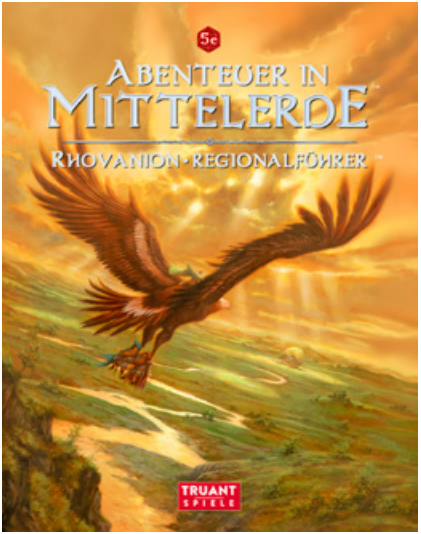
Dieses Spielleiterhandbuch bietet Inspiration, Anleitung sowie zusätzliche neue Regeln und unterstützt dich dabei, Begegnungen, Abenteuer und Kampagnen in der Welt von *Der Hobbit™* und *Der Herr der Ringe™* mit den Regeln der OGL zu leiten.

Die Suche, die im Spielerhandbuch begonnen hat, wird in diesem aufwendigen, gebundenen *Abenteuer in Mittelerde – Spielleiterhandbuch™* fortgesetzt.

Das *Abenteuer in Mittelerde – Spielleiterhandbuch* enthält:

- Ausführliche Hintergrundinformationen zum Wilderland
- Einen umfassenden Wegweiser durch Seestadt
- Ratschläge zum Thema und zum Aufbau deiner Charaktergruppe vor Spielbeginn
- Anmerkungen zur Abenteuerphase, zu Inspiration, Rasten und mehr
- Erweiterte Reiseregeln,
- Anleitung zum Erschaffen und Spielen von NSC und eine Aufzählung von NSC für deine Spielsitzungen
- Eine Reihe von Gegnern aus dem Wilderland
- Neue Regeln für die Anpassung von Monstern und die Verwendung des Umfelds bei Kämpfen
- Anmerkungen zu Schätzen in Mittelerde, magischen Gegenständen und Waffen

Art.-Nr. 2502 www.truant.de 39,95 €



ABENTEUER IN MITTELERDE
RHOVANION

Quellenband, der näher auf die Länder am Fluss und am Wald eingeht: die grünen Täler des Anduin und den weglosen Düsterwald. Er erweitert die Beschreibungen aus den Grundregelwerken und bietet den Helden neue Zufluchten und neue Gefahren, die sie entdecken können.

Jede Region wird in allen Einzelheiten dargestellt und potentielle Freunde und Feinde, interessante Orte und mögliche Abenteuer werden aufgezeigt.

Ein erweitertes Bestiarium enthält eine Vielzahl aus merkwürdigen Geschöpfen und Dienern des Feindes, angefangen von den Tieren des Waldes bis zu den sagenhaften Großen Spinnen.

Abgewandelte Kulturelle Hintergründe für Eigensinnige Elben und Wilde Hobbits bieten Abenteurern neue Möglichkeiten.

Neue Unternehmungen für Gefährtenphasen erwecken die Wildnis in deinem Spiel zum Leben.

Folge dem Fluss Anduin hinunter von den kalten Quellen des Nebelgebirges bis zum südlichen Rand der Wildnis! Erforsche den unheimlichen Düsterwald, der sich von den einsamen Dickichten im Norden bis vor die Tore von Dol Guldur erstreckt! Betrete das Herz der Wildnis und verteidige es gegen den drohenden Schatten!

Art.-Nr. 2503 www.truant.de 34,95 €

ABENTEUER IN MITTELERDE
BREELAND

Willkommen in Bree und im Gasthaus zum *Tänzelnden Pony*. Geschmiegt an den Fuß der uralten Landmarke des Breebergs bieten Bree und das *Tänzelnde Pony* eine willkommene Erholung von den Widrigkeiten der Straße. Bree besitzt eine eigene Weisheit und hat seit Jahrhunderten Bestand, denn es kümmert sich um seine Angelegenheiten und bietet Durchreisenden gutes Essen und noch besseres Bier.

Umgeben von verlassenen und gefährlichen Landen und beschützt von den geheimnisvollen Waldläufern des Nordens ist Bree das Inbild eines Ortes, um eine neue Reise zu beginnen oder sich von einer ermüdenden Wanderung zu erholen!

Der *Breeland-Regionalführer* enthält:

- Einzelheiten über das Breeland, einschließlich Bree selbst, Archet, Schlucht und Stadel
- Was es in Bree zu tun gibt: neue Unternehmungen und Vorschläge für Abenteueraufhänger
- Karten vom Breeland, von Bree und vom *Tänzelnden Pony*
- Einen vollständigen Satz aus angepassten Reisetabellen für das Breeland
- Eine neue spielbare Kultur – die Zwerge der Blauen Berge
- Drei aufregende Abenteuer, die bei Stufe 1 beginnen und die Helden auf Stufe 4 und darüber hinausbringen: *Alte Knochen und Haut, Fremde Menschen, Fremde Straßen* und *Versteckt in Stadel*

Art.-Nr. 2506 www.truant.de 34,95 €

ABENTEUER IN MITTELERDE

DIE WIPFEL DES DÜSTERWALDS

Das Set enthält:

Einen wunderbaren vierteiligen Spielleiterschirm auf schweren Karton. Die Vorderseite zeigt einen anregenden Blick auf Seestadt. Die andere Seite beinhaltet eine Sammlung von nützlichen Referenzen, die das Spiel flüssig und einfacher machen.

Die Wipfel des Düsterwalds: Ein Abenteuerszenario, dass die perfekte Einführung in Abenteuer in Mittelerde für neue Spieler darstellt, oder in eine laufende Kampagne eingebunden werden kann. Die Gemeinschaft will aus der Stadt der Waldmenschen aufbrechen, um durch die Wipfel des Düsterwalds zu reisen. Die Reise scheitert, und die Gefährten müssen ihre Waffen ziehen, um ein Dorf vor dem gefürchteten Graufang Hob zu beschützen. Mit einfachen Regeln und vielen Ratschlägen ist Die Wipfel von Düsterwald ein großartiger Anfang für eure Abenteuer in Mittelerde.

Sechs vorgefertigte Charaktere auf losen Charakterbögen.

Abenteuer in Mittelerde Englische Ausgabe by Cubicle 7 Entertainment Ltd, UK. Deutsche Ausgabe Truant UG (haftungsbeschränkt). Unter Lizenz von Sophisticated Games Ltd, UK. The One Ring, Middle-earth, The Hobbit, The Lord of the Rings, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees.

Art.-Nr. 2504 www.truant.de 29,95 €

FANTASY AGE
GRUNDREGELWERK

Dein Einstieg in das Rollenspiel. Jetzt kannst du der Held in deinem eigenen Schwert & Zauberei-Abenteuer sein! Dieses Spiel wurde in Wil Wheatons Rollenspielshow gespielt, *Titansgrave: Die Asche von Valkana*. Das Spielsystem bildet auch die Grundlage für das *Dragon Age*-Rollenspiel und andere Spiele. Die Regeln sind einfach zu erlernen und bieten ein innovatives Stuntsystem, um die Handlung spannend und aufregend zu gestalten.

Das Grundregelwerk beinhaltet folgendes:

- 3 Charakterklassen: Krieger, Magier und Schurke mit jeweils 20 Stufen.
- Spezialisierungen wie Berserker, Elementarmagier, Hexenjäger und Wunderwirker, mit denen du deinen Charakter nach deinen Wünschen anpassen kannst.
- Ein Spielsystem, das um Kampf-, Erkundungs- und Rollenspielstunts herum aufgebaut ist. Würfle einen Pasch mit drei sechsseitigen Würfeln und etwas Außergewöhnliches passiert!
- Ein Magiesystem, das dir ermöglicht, deine Kräfte mittels themenorientierter arkaner Talente wie Feuer, Heilen oder Schicksal aufzubauen.
- Hinweise für Spielleiter zum Aufbau von Abenteuern und Kampagnen.
- Monster und magische Gegenstände!
- Ein Beispielsetting und ein Einführungsabenteuer für den schnellen Einstieg.

Fantasy AGE Basic Rulebook ©2015, 2019 Green Ronin Publishing, LLC. Alle Rechte vorbehalten. Green Ronin, Adventure Game Engine und damit verbundene Logos sind Marken von Green Ronin Publishing.
Deutsche Ausgabe Truant UG (haftungsbeschränkt) unter Lizenz von Green Ronin Publishing, LLC.

Art.-Nr. 1500 www.truant.de 39,95 €

Fantasy · Klassisch · Einfach

FANTASY AGE
BESTIARIUM

Fordere deine Spieler mit den furchterregenden und gerissenen Monstern aus dem Fantasy AGE-Bestiarium heraus! Von den wilden Afanc bis hin zum Zenadrim, die mächtigen Gegner in diesem Buch können für einzelne Begegnungen oder langfristige Handlungsstränge in einer Kampagne verwendet werden.

Das Fantasy AGE-Bestiarium umfasst Folgendes:

- Mehr als 50 Monstereinträge, jeweils mit Statistiken, Hintergründen und Abenteuerideen.
- Kreaturen aus urbaner Legende, Mythologie und klassischer Phantasie sowie brandneue, noch nie gesehene Monster!
- Eine zusätzliche Sammlung von natürlichen und weltlichen Tieren, von Fledermäusen zu Riesentintenfischen!
- Variationen für fast alle Monster ermöglichen es, Hunderte von neuen Kreaturen zu erschaffen.
- Über 30 spezielle Fähigkeiten, mit denen bestehende Monster und Gegner angepasst werden können. Willst du einen fliegenden wilden Troll oder einen riesigen Uhrwerkbären? Dieses Buch hat, was du brauchst.

Das Fantasy AGE-Bestiarium ist der beste Freund des AGE-Spielleiters, eine unverzichtbare Ressource für jede Kampagne.

Art.-Nr. 1504 www.truant.de 34,95 €

Fantasy · Klassisch · Einfach

CITY OF MIST
SPIELERHANDBUCH

Du warst schon immer Teil zweier Welten. Die, die du die „echte Welt“ nennst, ist eine Stadt voller Menschen, die ein normales Leben führen, geprägt von Kriminalität und Korruption, Liebe und Leidenschaft, Selbstsucht und Verfremdung. Die andere Welt, die in deinem Inneren, birgt eine uralte Legende, ein unermessliches Mysterium, dessen Keim tief in dir vergraben liegt.

Doch nun ist dein Mythos erwacht, und mit ihm deine unbeschreiblichen Kräfte.

Du bist eine Pforte im Nebel, eine Schleuse zwischen den schmutzbehafteten Straßen der Stadt und etwas Altbekanntem, aber dennoch Unergründlichem.

City of Mist ist ein in einer düsteren Stadt gewöhnlicher Menschen und legendärer Kräfte angesiedeltes cineastisches Detektiv-Rollenspiel. Erschaffe deine eigenen Charaktere und durchlebe Szenen voller Action, Spannung, Offenbarung und Drama. Nutze die Fähigkeiten und die Ressourcen deines Charakters, um cineastische Aktionen zu befeuern, die den Verlauf eurer Geschichte prägen werden.

Dieses Buch enthält alles, was du als Spieler von City of Mist benötigst: eine Einführung in die Kampagnenwelt, Mechaniken zur Erschaffung und Entwicklung deiner eigenen Charaktere sowie die Spielregeln.

City of Mist ©2018, 2019 Son of Oak Game Studio / Amit Moshe. ©2019 Deutsche Ausgabe Truant UG (haftungsbeschränkt).
Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved to Son of Oak Game Studio / Amit Moshe.

Art.-Nr. 2701 www.truant.de 49,95 €

Urban Fantasy

UNAUSSPRECHLICHE KULTE

REGELWERK

Betrachte den Cthulhu-Mythos aus einer völlig neuen Perspektive. Nutze die Kraft des Mythos für deine eigenen Zwecke und versuche dabei, nicht in eine Spirale aus Wahnsinn und Zerstörung zu geraten.

Es ist an der Zeit, die Vorstellung aufzugeben, dass alles irgendwie gut ausgehen und das Gute über das Böse triumphieren wird. Die Zeit ist gekommen, in die dunklen Winkel der Wirklichkeit einzudringen und ein wenig Licht auf die Wahrheit zu werfen.

Die Spielercharaktere müssen sich Macht und verbotenes Wissen aneignen, um aufzudecken, was wirklich in der Welt vor sich geht. Und dabei – denn schließlich hat diese Art Wissen und Macht einen Preis – müssen sie sich überlegen, wie viel zu geben sie bereit sind und wo sie die Grenze zwischen dem ziehen, was sie für schwarz und für weiß halten.

In diesem Rollenspiel-Regelwerk finden sich:

- Vollständige Regeln zur Charaktererschaffung und zur Spielgestaltung: Action, Kampf, Verstand, Degeneration, Kulte, Magie ... Alles, was man zum Spielen brauchst.
- Detaillierte Informationen zum Cthulhu-Mythos heute, einschließlich der Geschöpfe und Hauptgötter des schrecklichen Universums von H. P. Lovecraft sowie zahlreiche Beispiele von Kulten und Artefakten.

©2014 Nosolorol Ediciones Madrid, Spanien. Deutsche Ausgabe Truant UG (haftungsbeschränkt) unter Lizenz von Nosolorol Ediciones.

Art.-Nr. 2100 www.truant.de 49,95 €

Horror · Cthulhoid