

Art.-Nr. 98222

Katalog

TRUANT
SPIELE

2022

CYBERPUNK

R E D



DAS ROLLENSPIEL DER DUNKLEN ZUKUNFT



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 Fertigungsbaum 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, 2021 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 €

Fantasy · The Witcher



THE WITCHER

DAS 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.

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 finsternen 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!

Art.-Nr. 2402

www.truant.de

29,95 €

Fantasy · The Witcher

THE WITCHER

DAS BUCH DER GESCHICHTEN

Das Buch enthält sechs dunkle Fantasy-Abenteuer, die du mit deiner Gruppe spielen kannst, komplett mit neuen Monstern, hilfreichen Karten und Illustrationen, die den Kontinent für deine Gruppe zum Leben erwecken. Deine Spieler werden sich auch über die neuen Spielerinhalte in diesem Buch freuen. Dazu gehören neue Waffen, Zauber und spielbare Völker, sowie Schlittschuhlaufen, Erdferkelkämpfe und erweiterte Regeln für Tiergefährten. Vieles von diesen neuen Inhalten für

Spieler taucht in den Abenteuern auf, deshalb haben wir alles sicher hinten im Buch noch einmal zusammengefasst, damit die Spieler sich die Sachen anschauen können, ohne sich die Überraschungen zu verderben, die du für sie auf Lager hast.

Wir grüßen dich, Spielleiter! Du bist letztendlich verantwortlich dafür, dass deine Gruppe Spaß hat. Du weißt, was für sie funktioniert, womit sie umgehen können, und wann du die Schraube anziehen solltest. Wir laden dich dazu ein, dir diese Abenteuer zu eigen zu machen. Es folgen Zusammenfassungen der sechs Abenteuer in diesem Buch, zusammen mit Richtlinien für die Arten von Gruppen, auf die sie zugeschnitten sind, und wie du sie mit einer größeren Kampagne verbinden kannst.

Art.-Nr. 2403

www.truant.de

29,95 €

Fantasy · The Witcher



THE WITCHER

LORDS & LÄNDER

Lords & Länder ist die perfekte Erweiterung, um Spielern 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 spiel-

bares 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 alchemistischen Gegenständen hin zu Blutegeln und falschen Münzen.

THE WITCHER ©2018, 2021 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 €

Fantasy · The Witcher



TRUDVANG CHRONICLES

GRUNDBEGELN

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

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 ©2017,2021 RiotMinds. Trudvang Chronicles und das Logo sind eingetragene Marken von RiotMinds. Alle Rechte vorbehalten. ©2018,21 Deutsche Ausgabe Truant UG (haftungsbeschränkt), unter Lizenz von RiotMinds.

Art.-Nr. 1601

www.truant.de

29,95 €

Nordische Fantasy · Anspruchsvoll



SPIELERHANDBUCH

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.

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!



Spielerhandbuch

Art.-Nr. 1602

www.truant.de

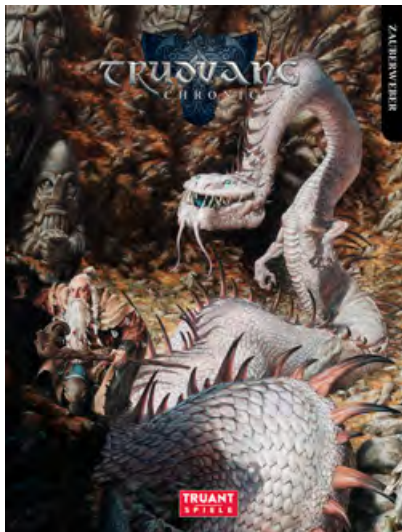
19,95 €

Wildherz

Art.-Nr. 1605

www.truant.de

17,95 €



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 Zusammen-

setzung 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 2022 ©2022 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

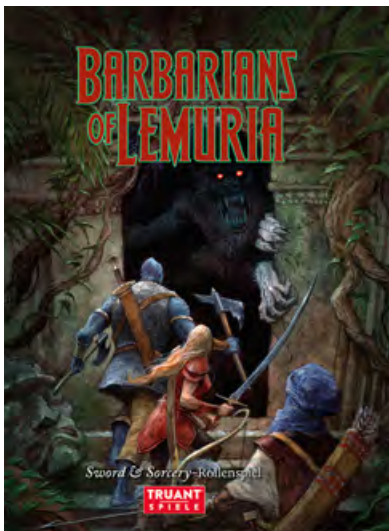
Solange sie schon in Trudvang wandeln, glauben die Menschen, dass die Götter sich im Nebel verbergen und dies ein Ausdruck ihrer Gegenwart ist. Jene, die in der Lage waren, durch diesen Nebel zu wandeln und mit den Göttern darin zu sprechen, wurden als Dämmerwanderer bekannt.

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 Sturmländern, 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.



BARBARIANS OF LEMURIA

REGELWERK

Entfessele den Barbaren in dir!

Betritt die Dschungel von Qush, die Heimat gefährlicher Bestien

Besuche die Schädelinseln, die Zuflucht der wilden Piraten

Verliere dich in den Souks von Halakh, der Stadt der Assassinen

Erforsche die unheimlichen Gräfte der alten Zaubererkönige

Gewinne unermessliche Reichtümer und rette hübsche Prinzessinnen

Besiege finstere Zauberer und hinterhältige Schurken

- Ein vollständiges Regelwerk mit einer einfachen, eleganten

Charaktererstellung. Das Spielsystem fördert die Handlungsfreiheit, lässt Regelinterpretation zu und ermöglicht große Heldentaten. Durch seinen schnellen Einstieg wird es sowohl Anfänger als auch erfahrene Spieler ansprechen.

- Die Beschreibung von Lemuria, einem wilden und ursprünglichen Land, wo die bösen Schatten der Zaubererkönige lauern, wo große Städte die letzten zivilisierten Oasen inmitten einer feindlichen Umgebung bilden. Es ist eine Welt geschaffen für große Abenteuer.
- Ein Bestiarium mit vielen neuen gewaltigen lemurischen Kreaturen.
- Einen Saga-Generator und fünf Abenteuer szenarien.

TASCHENBUCHAUSGABE

BARBARIANS OF LEMURIA © 2015, 2021 Simon Washbourne, Mythic Edition Version 2.6. Beyond Belief Games. Deutsche Ausgabe Truant UG (haftungsbeschränkt), Mainz unter Lizenz von Simon Washbourne.

Art.-Nr. 1302

www.truant.de

19,95 €

Sword & Sorcery · Einfach



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 Kulturen 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

| 11



KULT • DIE VERLORENE GÖTTLICHKEIT

Reboot des hochgelobten und berüchtigten zeitgenössischen Horror-Rollenspiels „Kult“, das ursprünglich 1991 veröffentlicht wurde. Diese 4. Auflage von Kult enthält ein komplett neues Regelwerk. Das Setting wurde auf die heutige Zeit aktualisiert.

Entfliehe deinen Albträumen, schliesse Pakte mit Dämonen und versuche, in einer Welt voller Schmerz, Folter und Tod zu überleben.

Die Welt um uns herum eine Lüge. Die Menschheit ist in einer Illusion gefangen.

Aber einige von uns sehen flüchtige Eindrücke von jenseits des Schleiers.

Wir haben das seltsame Gefühl, dass etwas nicht stimmt – das Geschwätz eines Verrückten in der U-Bahn scheint eine versteckte Botschaft zu enthalten, und wenn wir darüber nachdenken, scheint unser zurückgezogener Nachbar nicht ganz menschlich zu sein, wenn wir ihm im Hausflur begegnen.

Indem wir nach und nach die Wahrheit über unser Gefängnis herausfinden, über unsere Wärter und unsere verborgene Vergangenheit, können wir schließlich aus unserem erzwungenen Schlaf erwachen und die Kontrolle über unser Schicksal übernehmen.

WARNUNG: Dieses Spiel behandelt Themen für erwachsene Menschen. Der Inhalt dieser Reihe befasst sich mit psychischem und physischem Horror. Die Bücher enthalten explizite Themen zu Missbrauch, Gewalt, Ausbeutung, Geisteskrankheiten, Entführung, Tierquälerei, Drogenkonsum, Mord und Totschlag. Empfohlen ab 18 Jahre.

ERSCHEINT MÄRZ 2022

Taroticum und andere Geschichten enthält sieben eigenständige Szenarien für Kult. Sie spielen zu verschiedenen Zeiten und an unterschiedlichen Orten und erschließen mehrere Teile des Kult-Mythos.



Die *Schwarze Madonna* ist eine legendäre Kult-Kampagne. Ihre sechs Kapitel führen die Spielercharaktere durch unvergessliche Abenteuer über den Todesengel Chagidiel und die Archontin Binah.

KULT • DIE VERLORENE GÖTTLICHKEIT

Art.-Nr. 2000 www.truant.de 59,95 €

Horror · Für Erwachsene

TAROTICUM

Art.-Nr. 2011 www.truant.de 49,95 €

Horror · Für Erwachsene

DIE SCHWARZE MAGONNA

Art.-Nr. 2013 www.truant.de 49,95 €

Horror · Für Erwachsene





ABENTEUER IN MITTELERDE

WILDERLAND

Ein gescheiterter Raubüberfall, der Wagemut zweier Hobbit-Brüder, ein schreckliches Verbrechen, die Flucht der Elben, die Angelegenheiten von Zauberern, düsterer Verrat eine uralte Bedrohung – sieben Geschichten, die im den letzten Tagen des Dritten Zeitalters erzählt werden. Für sieben Abenteuer wird eine Gemeinschaft aus Helden gesucht, die sie unternehmen.

Wilderland-Abenteuer enthält sieben spielbereite Abenteuer, ausgearbeitete Handlungsstränge, die getrennt oder

als epische Kampagne gespielt werden können und mehrere Jahre umfassen. Alle Abenteuer sind in den Jahren nach 2946 angesiedelt und finden im Wilderland statt.

Reichhaltiges Hintergrundmaterial erweitert die Hintergrundinformationen der Kernhandbücher von Abenteuer in Mittelerde, dem neuesten Fantasy-Rollenspiel basierend auf *Der Hobbit*[™] und *Der Herr der Ringe*[™], den weltweit bekannten Meisterwerken von J.R.R. Tolkien.

Wagt ihr es, den großen Dürstwald zu betreten, im Schatten des Nebelgebirges zu reisen, das Haus von Beorn zu besuchen, dem Anduin bis hinunter zu den Schwertfeldern zu folgen oder das Graue Gebirge zu erklimmen und von dort auf die Dürre Heide hinabzublicken?



ABENTEUER IN MITTELERDE

SPIELERHANDBUCH

Der größte Fantasy-Hintergrund trifft auf die beliebtesten Rollenspielregeln!

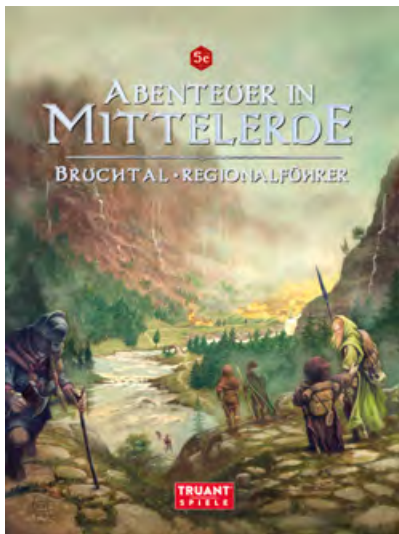
Smaug ist besiegt, die Schlacht der Fünf Heere gewonnen und Bilbo ins Auenland zurückgekehrt. Doch es gibt noch viele Gefahren.

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 Törchten auf.



ABENTEUER IN MITTELERDE

BRUCHTAL

Mit diesem Band dehnt sich das Spiel bis ins östliche Eriador aus. Darüber hinaus enthält der Band Regeln für die Erschaffung eigener Magischer Schätze, für das Spielen der Hochelben von Bruchtal, wie sich das unheilvolle Auge von Mordor auf deine Gemeinschaft richtet und für die Begegnungen mit mächtigeren Widersachern als je zuvor.

Dieser 144-seitige, vollfarbige Quellenband enthält:

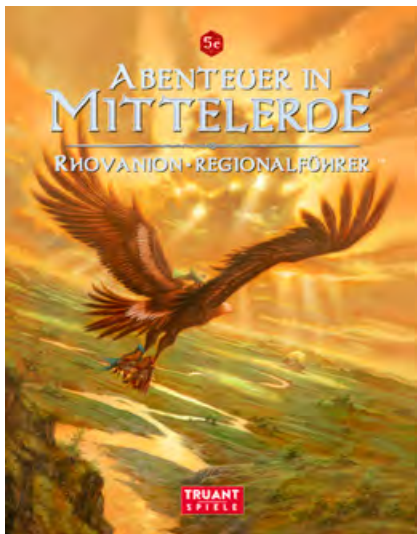
- Den Hintergrund für das Letzte Heimelige Haus: Bruchtal, die Zuflucht von Imladris.
- Einträge für Charaktere, denen man in Imladris begegnen kann, angefangen bei Elrond und Arwen bis zu Glorfindel und dem Weißen Rat.
- Die Geschichte von Arnor, Angmar und den Waldläufern des Nordens.
- Neue Widersacher, denen man sich stellen muss, einschließlich Ettins, Hügelmenschen aus Rhudaur und des zähesten Trolls von allen: die Königin des Hügelschlosses.
- Ein Bestiarium untoter Geschöpfe, von Moorkriegern und Grabunholden bis zum Herrn der Nazgûl selbst – dem Hexenkönig von Angmar.
- Regeln, um deiner Kampagne Magische Schätze hinzuzufügen, einschließlich Dutzender vorgefertigter Artefakte, von denen manche berühmt sind und andere weniger.
- Eine neue spielbare Kultur für Helden: die Hochelben von Bruchtal.

Art.-Nr. 2507

www.truant.de

39,95 €

High Fantasy · Mitteleerde



ABENTEUER IN MITTELERDE

RHOVANION

Quellenband, der näher auf die Länder am Fluss und am Wald eingeht: die grünen Täler des Anduin und den weglassen Dusterwald. 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 Dusterwald, 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!



ABENTEUER IN MITTEL ERDE

ERIIDOR • ABENTEUER

In der Nacht entführte Kinder, ungewöhnlich schlaue Trolle, eine mysteriöse Karawane, das Schicksal einer Gruppe von Hobbits, das Erbe der Dúnedain und ein böses Erwachen unter den Hügelgräbern – sechs neue Geschichten im alten Land Eriador. Sechs Abenteuer, die eine Gruppe von Helden erfordern, um sie zu bestehen.

Eriador-Abenteuer enthält sechs spielbereite Abenteuer für Abenteuer für Mittel Erde, vollständige Szenarien, die einzeln oder als epische Serie

über mehrere Jahre gespielt werden können. Alle Abenteuer spielen in den Jahren vor 2977 und finden in den Ländern rund um Bruchtal statt.

Eriador-Abenteuer ergänzt das Hintergrund- und Regelmaterial des Bruchtal Regionalführers.

Erforscht die Ruinen des überwucherten Fornost, wandert inmitten der Steinhäufen der Hügelgräberhöhlen und wagt euch in das Versteck des Hexenkönigs von Angmar, der antiken Stadt Carn Dûm – wenn ihr den Mut dazu habt!

Abenteuer in Mittel Erde 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. 2508

www.truant.de

39,95 €

High Fantasy · Mittel Erde

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. Schlüpfte 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.

Katalog 2022 ©2022 Truant UG (haftungsbeschränkt), Mainz. Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

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



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 Stunsystem, 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 Wunderwerker, 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, 2021 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.



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 erlebe 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, 2021 Son of Oak Game Studio / Amit Moshe. ©2019/21 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

| 22



CITY OF MIST

SPILLEITERHANDBUCH

Das Spielleiterhandbuch beinhaltet gegliederte Leitfäden, anhand derer du deine eigene City-of-Mist-Serie entwerfen und leiten kannst, sowie zahlreiche spielfertige Inhalte: Herausforderungen, Widersacher, Erzfeinde und einen kompletten Fall („Spiel mit dem Tod“), mit dem du direkt loslegen kannst. In diesem Buch:

- Kapitel 1: Stadtgeflüster beschreibt die vier großen Stadtviertel samt Beispielschauplätzen und lokalen Pforten sowie zusätzliche Viertel und Schauplätze am Stadtrand.
- Kapitel 2: Hinter den Kulissen besteht aus einer detaillierten Aufschlüsselung der Rollen des Spielleiters, einem gegliederten Leitfaden für das Leiten einer Sitzung einschließlich einer Auswahl an Hilfsmitteln, die dir helfen, dein Spiel cineastischer zu gestalten, sowie eine ausführliche Anleitung zum Entwurf eigener Fälle und zur Gestaltung deiner Serie anhand des Eisbergmodells.
- Kapitel 3: Das ist MEINE Stadt! ist das Kapitel der Bösewichte. Es beinhaltet die Regeln zur Erschaffung und Handhabung von Gefahren, eine umfangreiche Sammlung von Gefahrenprofilen, das Dutzende von Gefahren für dein Spiel bereithält, eine Erläuterung von Avataren und ihren Unterfangen einschließlich vier spielbereiter Avatarprofile sowie einen Sonderteil zur Erschaffung und zum Einsatz von individuellen Spielzügen.
 - Ein kompletter Beispielfall: „Spiel mit dem Tod“.

CYBERPUNK RED

REGELWERK

Willkommen in der Roten Ära, Choomba. Jahrzehntelang haben die Megakonzerne alles zerstört und nach ihrem letzten, vernichtenden Krieg muss jeder sehen, wo er bleibt.

Aber das ist schon okay. Du schaffst das. Schließlich gibt es in einer Welt voller übler Boostergangs, Amok laufender Cyborgs, Konzern-Assassinen und nihilistischer Endzeitkulte nur eine einzige Regel: Gehe immer aufs Ganze!

Großes Risiko, großer Gewinn. Sei mittendrin,

starte die Rebellion, entzünde das Feuer. Fahre niemals langsam, wenn du Grenzen durchbrechen kannst.

Du hast deine Militech-Pistole mit dem Interface in deinem Gehirn verbunden, deine kybernetische Faust mit Karbonglasklingen aufgerüstet und dir Cyberaugen einsetzen lassen, deren Optik die allgegenwärtigen roten Schwaden wie leichten Morgendunst durchdringt. Da draußen wartet eine Welt voller Möglichkeiten auf den richtigen Edgerunner. Das könntest du sein!

Cyberpunk RED ist die neueste Auflage des klassischen Rollenspiels der Dunklen Zukunft und enthält alles, was du brauchst, um die Nachkriegswelt der Roten Ära zu erkunden:

Copyright © 2019, 2021 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. © 2021 Übersetzung und deutsche Ausgabe Truant UG (Haftungsbeschränkt), Mainz. Alle Rechte vorbehalten.

Art.-Nr. 2210

www.truant.de

59,95 €

Science Fiction · Cyberpunk

| 24

