

Nr. 23/24

www.truant.com

Katalog

TRUANT
SPIELE

23/24



DER
EINE RINGTM

EIN ROLLENSPIEL IN DER WELT VON
DER HERR DER RINGETM

NACH DEN WERKEN VON J.R.R. TOLKIEN

DER EINE RING

REGELWERK

Mit *Der Eine Ring*[™], dem offiziellen Rollenspiel nach den Werken von J.R.R. Tolkien, macht ihr euch auf den Weg nach Mittelerde. Das Spiel wurde geschaffen, um die besondere Stimmung aus *Der Hobbit*[™] und *Der Herr der Ringe*[™] hervorzurufen, und es enthält Regeln, um Helden zu erschaffen und sie auf Abenteuer auszuschicken, in einem Land, das von einem anwachsenden Schatten bedroht wird.

Dieser herrlich illustrierte, vollfarbige Hardcover-Band stellt Mittelerde dar, wie es zwanzig Jahre nach Bilbo Beutlins bemerkenswertem

Verschwinden und seiner unerwarteten Rückkehr aussieht. Bis zu den weitreichenden Ereignissen, die in *Der Herr der Ringe*[™] beschrieben werden, wird es noch fünfzig Jahre dauern.

Dies ist die zweite Ausgabe von *Der Eine Ring*[™]: Sie enthält verbesserte und überarbeitete Regeln, einen neuen visuellen Stil und legt ihr Augenmerk auf das Land Eriador – die Einsamen Lande westlich des Nebelgebirges.

- Regeln für Überlandreisen, für das Bekämpfen von Widersachern und für Zusammenkünfte mit bekannten Gestalten aus Mittelerde.
- Ratschläge für den Spielleiter, wie er Mittelerde zum Leben erweckt, mit Regeln für magische Schätze, den Schatten und das Auge von Mordor.
- Ausführliche Informationen über sechs Gönner – Persönlichkeiten, die die Abenteuer der Helden fördern –, darunter Bilbo Beutlin und Gandalf der Graue.
- Ein Verzeichnis mit unterschiedlichsten Widersachern, angefangen bei einfachen Ork-Soldaten und Straßenräubern bis hin zu abscheulichen Höhlentrollen und Grabunholden.

Art.-Nr. 2600 ISBN 978-3-949089-09-1 49,95 €

Fantasy · Mittelerde · Tolkien





DER EINE RING

STARTERSET

Dieses Starterset für *Der Eine Ring™* enthält alles, was du brauchst, um deinen ersten Schritt nach Mittelerde zu machen und die Abenteuer der Hobbits zu erleben. Mit vereinfachten Regeln und fertigen Charakteren ist es einfach, sich schnell hinzusetzen und das Spiel zu spielen. *Der Eine Ring™* spielt zwischen der Zeit, in der Bilbo auf seine große Reise ging, und den Ereignissen in *Der Herr der Ringe™*. Du kannst das Auenland erkunden, indem du in die Rollen einiger Hobbits schlüpfst,

deren Kinder später außergewöhnliche Dinge tun werden, darunter Drogo Beutlin, Rorig Brandybock und Esmeralda Tuk.

Diese Box enthält:

- Ein 24-seitiger Band mit zusammengefassten Regeln.
- Ein 52-seitiges Kompendium über die vier Viertel des Auenlandes, von Grünholm im Westen bis Bockland und den Alten Wald im Osten.
- Ein 32-seitiger Band mit fünf stimmungsvollen Abenteuern zum Nachspielen.
- Acht doppelseitige, vorgenerierte Charakterbögen.
- Eine große doppelseitige Karte in Farbe, die das Auenland und Eriador zeigt.
- 30 Ausrüstungskarten für Waffen und Rüstungen.
- Sechs doppelseitige Karten für die Rolle auf der Reise und die Kampfhaltung.
- Zwei 12-seitige Heldenwürfel.

The Lord of the Rings, The One Ring, Middle-earth, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of Middle-earth Enterprises, LLC and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees.

Art.-Nr. 2601 ISBN 978-3-949089-31-2 39,95 €

Fantasy · Mittelerde · Tolkien



DER EINE RING

SPIELLEITERSCHIRM & BRUCHTAL-KOMPENDIUM

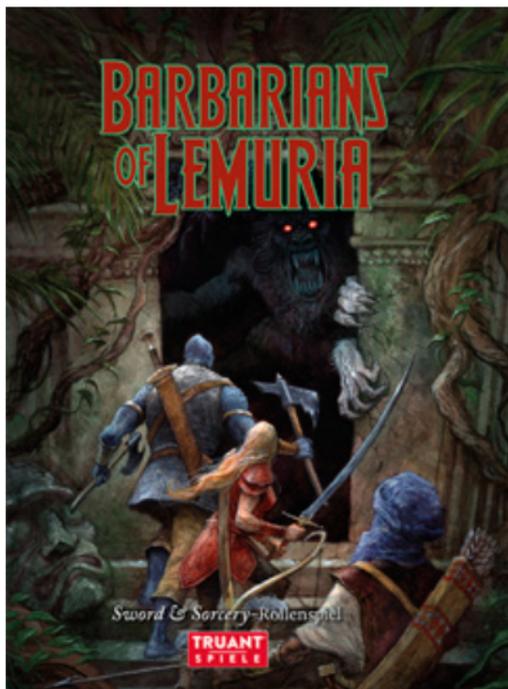
Ein hochwertiger Spielleiterschirm im Querformat für die zweite Edition des *Der Eine Ring*[™]-Rollenspiels. Er bietet stimmungsvolles Artwork auf der Außenseite und eine Vielzahl von nützlichen Tabellen und wichtigen Informationen auf der Innenseite. Gleichzeitig hält er die geheimen Pläne des Spielleiters vor den Augen neugieriger Spieler verborgen.

Das Bruchtal-Kompodium enthält Informationen über das Letzte Heimeilige Haus, einschließlich einer Karte des Tals und eines Plans des Hauses selbst. Zusätzlich sind einige der Bewohner von Bruchtal enthalten, darunter Elrond, der als neuer Gönner für die Gemeinschaft eingesetzt werden kann. Zu guter Letzt finden sich hier auch neue Regeln für die Erstellung von Hochelben als Spieler-Helden.

The Lord of the Rings, The One Ring, Middle-earth, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of Middle-earth Enterprises, LLC and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees.

Art.-Nr. 2602 ISBN 978-3-949089-42-8 29,95 €

Fantasy · Mittel Erde



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 Abenteuerszenarien.

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 ISBN 978-3-949089-03-9 19,95 €

Sword & Sorcery · Einfach



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 Alpträumen, schließe Pakte mit Dämonen und versuche, in einer Welt voller Schmerz, Folter und Tod zu überleben.

Die Welt um uns herum ist 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.
Diese Reihe befasst sich mit psychischem und physischem Horror.
Die Bücher enthalten Sex und Gewalt! Empfohlen ab 18 Jahren.

KULT · DIE VERLORENE GÖTTLICHKEIT

Art.-Nr. 2000 ISBN 978-3-949089-05-3 59,95 €

Horror · Für Erwachsene

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 ©2018,2021 Helmgast, Schweden. Alle Rechte vorbehalten. ©2021 Deutsche Ausgabe Truant UG (haftungsbeschränkt), unter Lizenz von Helmgast.

KULT · TAROTICUM

Art.-Nr. 2011 ISBN 978-3-949089-11-4 49,95 €

Horror · Für Erwachsene

KULT · DIE SCHWARZE MAGONNA

Art.-Nr. 2013 ISBN 978-3-949089-13-8 49,95 €

Horror · Für Erwachsene



UNAUS- SPRECHLICHE 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 du 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

ISBN 978-3-934282-85-8

49,95 €

Horror · Cthulhoid



DER HERR DER RINGE

REGELWERK

Komm zurück nach Middle-earth mit dem *Der Herr der Ringe*™ Rollenspiel, einer brandneuen Adaption der Werke von J.R.R. Tolkien unter Verwendung der Regeln für 5E. Basierend auf der zweiten Edition des *Der Eine Ring*™-Rollenspiels von Francesco Nepitello enthält *Der Herr der Ringe*™ alles, was du brauchst, um spannende Abenteuer im beliebtesten Fantasyhintergrund der Welt zu erschaf-

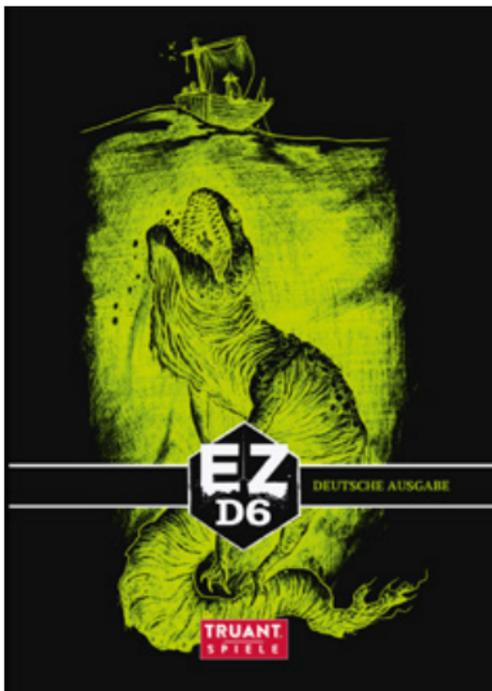
fen – sechs typische Heldenkulturen aus dem Land Eriador, sechs neue Klassen, eine Vielzahl furchterregender Gegner und umfassende Regeln für Reisen, Ratsversammlungen, wundersame Artefakte und die subtile Magie von Middle-earth.

The Lord of the Rings, The One Ring, Middle-earth, and the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of Middle-earth Enterprises, LLC and are used under license by Sophisticated Games Ltd and their respective licensees.

Erscheint November 2023

Art.-Nr. 2801 ISBN 978-3-949089-45-9 49,95 €

Fantasy · Middle-earth · Tolkien



EZD6

DEUTSCHE AUSGABE

Ein leichtgängiges W6-Rollenspielsystem, das Kreativität über Komplexität stellt und dabei zahlreiche Variationen und viel Spielraum bietet.

EZD6 ist einfach zu spielen und verwendet sechsseitige Würfel für fast alles. Der Schaden ist leicht nachzuvollziehen: drei Wunden und du bist raus. Fast alle Angriffe erzeugen eine Wunde. Die zehn Arten von Magie, vom Elementarmagier bis zum Schattenjäger, sind flexibel, aber nicht ohne Gefahren. Geld wird in sechs Reichtumsstufen abstrahiert, von Arm bis Stinkreich. Auch die Entfernungen sind ähnlich vereinfacht. Kurzum, die Regeln stehen dem heldenhaften

Vergnügen nie im Weg

Der Spielleiter bereitet das Chaos vor (Abenteuerszenarien, Lokalitäten, Begegnungen und Feinde), das die Spieler erforschen und entdecken sollen. Seine Aufgabe ist es, die Dinge für die anderen Spieler interessant zu machen.

Die Grafik ist ansprechend und stilvoll und die Regeln sind eingängig gestaltet. Es gibt altbekannte Monster sowie ungewöhnliche EZD6-Ungeheuer. Bei EZD6 dreht sich alles um das abenteuerliche Chaos.

Einfachheit ist der Schlüssel, um der Vorstellungskraft freien Lauf zu lassen!

©2012 Runehammer Games LLC

Art.-Nr.1400 ISBN 978-3-949089-40-4 24,95 €

Fantasy · Regelleichtes System

CYBERPUNK RED

REGELWERK

Willkommen in der Roten Ära, Choomba. Jahrzehntlang 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 ISBN 978-3-949089-07-7 59,95 €

Cyberpunk



DATENSCHIRM

SPIELHILFE

Wenn deine Crew mal wieder am Limit arbeitet und dringend auf deinen Anruf wartet, hast du keine Zeit, dich durch Stapel von Papierunterlagen zu wühlen oder dich auf STRG+F zu verlassen, um die benötigten Informationen zu finden.

Deshalb brauchst du eine Schnittstelle zum *Cyberpunk RED* Datenschirm. Alle Informationen, die du brauchst, um das Spiel schneller und intelligenter zu spielen, plus vier Tafeln mit wunderschönem Design, um deine Notizen vor neugierigen Cyberaugen zu schützen.

Der Schirm besteht aus stabilem Karton und hat 4 Paneele.
280 mm hoch, 850 mm breit

Art.-Nr. 2211 ISBN 978-3-949089-32-9 24,95 €

Cyberpunk

TALES OF THE RED

STRASSEN-
GESCHICHTEN



TALES OF THE RED

STRASSEN-
GESCHICHTEN

9 Einsätze voller Action und Intrigen für *Cyberpunk Red*.

Night City ist ein großer Ort voller wilder Partys, Leichen und Neonlichtern. Unter der dünnen Schicht aus Werbung und Dreck hat sie einige Geschichten zu erzählen. Geschichten über bössartige Gangs, eine wildgewordene künstliche Intelligenz und Liebe. Du triffst selbstbewusste Söldner und Filmstars und fährst sogar in einem U-Boot mit. Du kämpfst gegen Cyberpsy-

chos, schmutzige Reporter und rivalisierende Edgerunner. Die Stadt ist gefräßig. Sie ernährt sich von den Toten, und du wirst sie ihr liefern – auf die eine oder andere Weise. Auf den Seiten dieses Buches geraten scheinbar einfache Aufträge völlig außer Kontrolle, und herkulische Aufgaben können mit einer einzigen Kugel gelöst werden. Es ist deine Stadt. Sie hasst dich. Sie liebt dich. Und du kannst nicht anders, als das Gleiche zu fühlen. Hier gibt es Abenteuer zu erleben, und wenn du weißt, was gut für dich ist, musst du sie erleben, Choomba. Für die neueste Ausgabe des klassischen Tabletop-Rollenspiels der Dunklen Zukunft. Es ist eine Sammlung von neun noch nie zuvor gesehenen Missionen in voller Länge, die du mit deiner Crew spielen kannst.

Art.-Nr. 2212

ISBN 978-3-949089-33-6

39,95 €

Cyberpunk



BLACK CHROME

ERWEITERUNG

Sehnst du dich nach Chrom, das so schwarz ist, dass es deine ölige Seele widerspiegelt? Schwarz wie die Nacht? Die Nacht wie der Markt deiner Wünsche?

Chrom ist der Stil in der Substanz. Es geht nicht darum, was du tun kannst, sondern wie du es tust. Es geht darum, wie du es tust. Wie verchromt bist du, Choomba?

Black Chrome ist das, was jeder gute Edgerunner anstrebt. Nichts glänzt mehr wie früher, und dieser Nachtmarkt ist nur für geladene Gäste.

Herzlichen Glückwunsch. Du bist eingeladen.

- Über 170 Gegenstände, die dich noch mehr zum Cyberpunk machen, einschließlich neuer Apps, Ausrüstung, linearer Tragwerke, Waffen, Cyberware, Fahrzeuge, Mode und Rüstungen.
- Neue Meldungen über die Megacorps und Neocorps die versuchen, sich ihren Weg zurück an die Spitze der Geschäftswelt zu krallen.
- Eine Lektion in Sachen Wirtschaft in der Roten Ära.
- Sechs Nachtmärkte und die gefährlichen Fixer, die sie betreiben.

Black Chrome: Ohne das bist du nur ein weiterer Punk auf der Straße.

Erscheint November 2023

Art.-Nr. 2213 ISBN 978-3-949089-34-3 39,95 €

Cyberpunk



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!

Mit dem *The Witcher-Tischrollenspiel* 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 bösesten 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 ISBN 978-3-934282-90-2 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 Zyklopen 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 von Erland von Larvik, dem Ersten Greifen!

Art.-Nr. 2402 ISBN 978-3-934282-96-4 29,95 €

Fantasy · The Witcher

| 16



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 alchemistischen Gegenständen bis hin zu Blutegeln und falschen Münzen.

Art.-Nr. 2401

ISBN 978-3-934282-91-9

24,95 €

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.

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. 2403 ISBN 978-3-949089-19-0 29,95 €

Fantasy · The Witcher



THE WITCHER

DAS BUCH DES CHAOS (MAGIEBUCH)

Das Buch des Chaos ist eine Ergänzung für das *The Witcher-Rollenspiel*, das dir eine Reihe neuer Zauber, Beschwörungen, Rituale und Verhexungen sowie eine Sammlung magischer Gegenstände, dunkler Rituale und vieler weiterer Dinge bietet.

Enthält:

- **Neue Magie:** Erforsche eine ganze Bibliothek voller neuer Magie – Zaubersprüche, Anrufungen, Rituale, Verhexungen, Zeichen, Runen, Glyphen, Elixiere und magische Gegenstände.
- **Erforsche die dunklen Künste:** Beuge die dunklen Mächte deinem Willen mit Regeln für die Beschwörung der Geister der Toten, den Handel mit Dämonen und die Erschaffung mutierter Monstrositäten.
- **Priester, Druiden und die Profanen:** Erweitere die Grenzen der Magie an deinem Spieltisch mit den separaten und erweiterten Priester- und Druidenberufen sowie neuen Regeln, um weltlichen Charakteren kleinere magische Talente zu verleihen.
- **Und mehr:** Erfahre, wie Magie auf dem Kontinent gelehrt wird, verfolge die Geschichten von Direktorin var Treharne und erlebe die Gefahren der Goëtie in einem packenden Abenteuer.

Art.-Nr. 2404 ISBN 978-3-949089-20-6 34,95 €

Fantasy · The Witcher

| 19

Nr. 23/24

www.truant.com

Katalog

TRUANT
SPIELE

23/24



DER
EINE RINGTM

EIN ROLLENSPIEL IN DER WELT VON
DER HERR DER RINGETM

NACH DEN WERKEN VON J.R.R. TOLKIEN