



Ork!

Todd Miller, Chris Pramas

ICH SEIN ORK. ICH DICH KILLEN JETZT
FRAGE: Was bedeutet es, ein Ork zu sein?
ANTWORT: Ein Ork zu sein bedeutet, grob, laut, aggressiv, verschlagen und gemein zu sein. ORK! enthält viele Seiten blutrünstigen Spaß. In diesem Handbuch finden Sie alles, was Sie benötigen, um in die Welt der Orkheit einzutauchen.

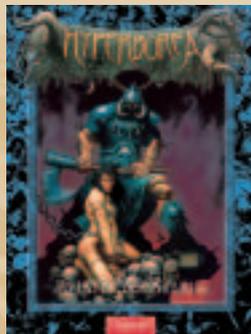
ROLLENSPIEL · FANTASY · HEFT · ART.-NR. 999
17,95 €

Hyperborea - Meister des Stahls

Croc

Dark Heroic Fantasy um Götterwaffen, die den Spielercharakteren in die Hände fallen. Die Waffen unterstützen ihre Träger, solange es ihnen gefällt. Wehe dem, dessen Waffe ihn im Stich läßt. Epische Abenteuer erwarten die Helden, während sie versuchen, ihre Waffen zu beherrschen, um zu Meistern des Stahls zu werden.

ROLLENSPIEL · HEROIC-FANTASY · ART.-NR. 1100 (BOX) · 39,95 € · ART.-NR. 1101 · 32,95 € (BUCH)



Über den Sylinthpass

Marc Geiger mit wunderschönen

Illustrationen von Franz Vohwinkel

Ein Solo-Abenteuer für einen Charakter der 2. bis 4. Stufe. Eine Karawane wird von Orks überfallen. Die Überlebenden werden von den Orks in eine Mine verschleppt, von wo sich unsere Abenteurer hoffentlich befreien werden.

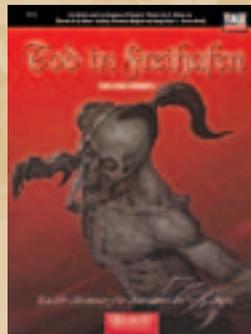
FANTASY · SOLOABENTEUER · 2.-4. STUFE · HEFT · 48 SEITEN · ART.-NR. 121 · 12,95 €

Die Grönland-Saga

Mike Bennighof

Die Grönland-Saga Frühjahr 1454. Vor fast fünfhundert Jahren kamen Wikinger-Siedler nach Grönland. Jahrhunderte lang erblühte ihre Kolonie am äußersten Rand der bekannten Welt. Dann verschwanden sie.

FANTASY · ABENTEUER · 1.-3. STUFE · HEFT · ART.-NR. 0501 · 12,95 €



Tod in Freihafen

Chris Pramas

Die große Handelsstadt voller Geheimnisse lebt nicht nur von schmutzigen Geschäften. Auch blutige Auseinandersetzungen sind ihr nicht fremd, kein Wunder wurde sie doch von Piraten gegründet.

FANTASY · ABENTEUER · 1.-3. STUFE · HEFT · 32 SEITEN · ART.-NR. 301 · 9,95 €

Terror in Freihafen

Robert J. Toth

Eine trügerische Ruhe hat sich über den Sumpf des Verbrechens gelegt. Enthält weitere dunkle Geheimnisse der finsternen Gassen und der Kanäle der Piratenstadt.

FANTASY · ABENTEUER · 2.-4. STUFE · HEFT · 32 SEITEN · ART.-NR. 302 · 9,95 €



Wahnsinn in Freihafen

William Simon

Der 3. Band der Freihafen-Trilogie offenbart das Geheimnis um den Leuchtturm und die dahinter liegende große Verschwörung der Schlangemenschen.

FANTASY · ABENTEUER · 3.-5. STUFE · HEFT · 48 SEITEN · ART.-NR. 303 · 12,95 €

Das Kämpfer-Handbuch

Matthew Sprange

Nur der Kämpfer kann sich jeglicher Kreatur und jedem Feind im Kampf stellen. Mit Charakterkonzepten, neuen Waffen, Festungen, einem Massenkampfsystem.

FANTASY · QUELLENBUCH · 128 SEITEN · SOFTCOVER · ART.-NR. 0401 · 24,95 €

d20: Zum Spielen wird das Dungeons & Dragons® Spielerset, 3. Edition oder höher von WIZARDS OF THE COAST® benötigt
Deutsche Ausgabe von Feder & Schwert. »D20 System« and the »D20 System« logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used under the terms of the D20 System License.



Drei Tage zum Totschlagen

John Tynes

Ein Bündnis von rivalisierenden Räuberbanden muss verhindert werden. Aufträge wie diese sind nicht einfach zu bekommen. Sie sind sicherlich auch nicht einfach zu erledigen. Aber sie lohnen sich!

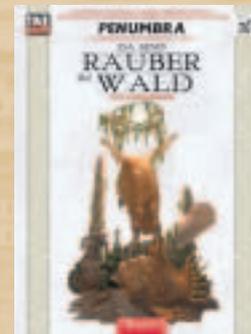
FANTASY · ABENTEUER · 1.-3. STUFE · HEFT · 32 SEITEN · ART.-NR. 201 · 9,95 €

Da sind Räuber im Wald

John Nephew

Anfängerfreundliches Einführungsabenteuer für das D20-System. Ein Wildnis-szenario mit großer Farbkarte des Räuber verstecks: eines uralten, verfallenen Tempels. Sehr gut für den Einsatz von Miniaturen geeignet.

FANTASY · ABENTEUER · 1. STUFE · HEFT · FARB-KARTE + 24 SEITEN · ART.-NR. 202 · 9,95 €



Die Gezeiten der Jahre

Michell Brown Nephew

Ein Land vergeht ... ein Temporalkristall wird von seinem heiligen Altar gestohlen. Nur der Geist eines toten Priesters bleibt zurück. Eine Reise zu dem versunkenen Tempel, der den umgebenden Wald in eine prähistorische Landschaft verwandelt hat.

FANTASY · ABENTEUER · 4.-6. STUFE · HEFT · 48 SEITEN · ART.-NR. 203 · 12,95 €

Das Schurken-Handbuch

Michael Mearls

Schurken haben sich schon immer auf ihren Ideenreichtum und ihre schnellen Reaktionen verlassen. Hier finden sich Regeln für das Erfinden von neuen Giften, das Konstruieren von Fallen.

FANTASY · QUELLENBUCH · 128 SEITEN · SOFTCOVER · ART.-NR. 0402 · 24,95 €



Truant Rollen Spiele 2005



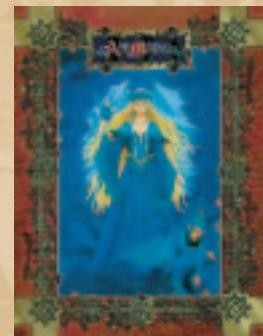


Ars Magica · Die Kunst der Magie

Jonathan Tweet, Mark Rein • Hagen
Der Wegbereiter des erzählerischen Spiels mit seinem mittelalterlichen Hintergrund, Europa Mythica. Mächtige Zauberei mit einem flexiblen Magiesystem. Studiere die Magie, denn sie ist die einzige Wahrheit dieser Welt. Werde Magie, und du wirst zur Essenz der Wahrheit.
ROLLENSPIEL · MEDIEVAL FANTASY · 288 SEITEN · ART.-NR. 1200 (HARDCOVER) 35,95 € · ART.-NR. 1201 (SOFTCOVER) 29,95 €

Die Häuser des Hermes

Jonathan Tweet
Die Geheimnisse der Magier: zugleich Spieler- und Spielleiterhandbuch. Enthält alles über die 12 Häuser des Hermesordens, ihre Ursprünge, ihre Geschichte, ihre Geheimnisse und ihre Pläne.
MEDIEVAL FANTASY · QUELLENBUCH · 144 SEITEN · ART.-NR. 1202 · 22,95 €



Elfen & Feen

John Sneed, Sarah Link
Elfen und Feen sind die magischen Nachbarn der Magier. Ihre Quellen werden von Magiern benutzt, ihre Magie nachgeahmt. Mit Regeln zu elfischen Gefährten, Elfenvertrauten, Elfenmagie, den Feenreichen.
MEDIEVAL FANTASY · QUELLENBUCH · 136 SEITEN · ART.-NR. 1204 · 22,95 €

Heckenzauberei

Aaron Link, John Sneed
Präsentiert vier nichthermetische Magietraditionen Europa Mythicas: Das Weisse Volk, Natürliche Magier, Geisterbeschwörer und Asketen.
MEDIEVAL FANTASY · QUELLENBUCH · 72 SEITEN · ART.-NR. 1206, 17,95 €



Festival der Verdammten

Jonathan Tweet, John Nephew
In »Der Ghul von Saint-Lazaire« wird das schläfrige Dörfchen Vézay vorgestellt, wo inmitten eines Netzes aus uralten Lügen, Ketzerei und düsteren Ritualen das Böse am Werk ist. In zweiten Teil versammeln sich gar die Kräfte der Hölle dort.
MEDIEVAL FANTASY · ABENTEUER · 80 SEITEN · ART.-NR. 1207 · 17,95 €

Ars Magica · Das Grimoire

John Kasab, David Chart
Magie ist die wahre Macht in Europa Mythica, und dieses Buch des Wissens enthält eine Vielzahl neuer Richtungen für die Magie. Das Grimoire enthält neue Archetypen für Magi, Essays über wichtige Themen, Regeln für unzählige Verbesserungsmöglichkeiten von Laboratorien, magische Gegenstände, über hundert neue Zauber für Ihre Ars-Magica-Saga.
MEDIEVAL FANTASY · QUELLENBUCH · 128 SEITEN · SOFTCOVER · ART.-NR. 1208 · 29,95 €



.. NEU ..



Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

Parma Fabula

Jonathan Tweet, Jan Wagner
Spielleiter-Sichtschirm und 48-seitiges Quellenbuch mit Regelerweiterungen, Artefakten, einer Bibliothek für Ihre Saga und dem Abenteuerszenario Roncesvalles – Rolands Ruhe.
MEDIEVAL FANTASY · SPIELHILFE · SET · 48 SEITEN · ART.-NR. 1203 · 14,95 €

Rückkehr des Sturmreiters

J. D. Wiker
Vor hundert Jahren nahm die Wildheit des Sturms Gestalt an und ließ den Sturmreiter entstehen. Anfängerabenteuer mit praktischen Kurzregeln und vorgefertigten Charakteren mit detaillierten Hintergrundgeschichten.
MEDIEVAL FANTASY · ABENTEUER · 80 SEITEN · ART.-NR. 1209 · 17,95 €

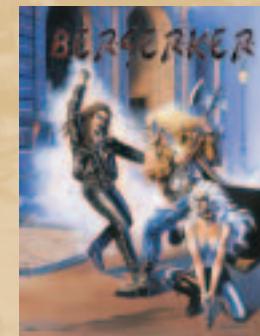


In Nomine Satanis

Croc
»Nehmen Sie Ihre unheilige Schrotflinte in die Hand, und spielen Sie die Rolle einer dämonischen Gestalt in einer fiktiven Welt.« Bittersüßes und rabenschwarzes Horrorspiel! Die Spieler schlüpfen in die Rollen übernatürlicher Wesen (Dämonen). Sie werden eine ganze Menge [Un-]Heil anrichten. Tot sicher!
ROLLENSPIEL · HORROR/SATIRE · 80 SEITEN · ART.-NR. 6666 · 17,95 €

Magna Veritas

Croc
»Nehmen Sie Ihr heiliges Schwert in die Hand, und spielen Sie die Rolle eines Engels in einer fiktiven Welt.« Bittersüßes und rabenschwarzes Horrorspiel! Die Spieler schlüpfen in die Rollen übernatürlicher Wesen (Engel). Sie werden eine ganze Menge [Un-]Heil anrichten. Tot sicher!
ROLLENSPIEL · HORROR/SATIRE · 80 SEITEN · ART.-NR. 6667 · 14,95 €



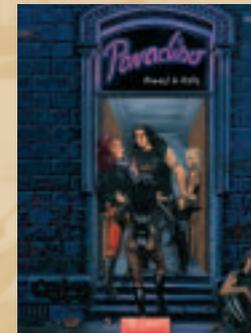
Berserker - Wikinger & Zauberer

Croc
In dieser Erweiterung werden die Wikinger und ihre Religion ausführlich besprochen. Die Beschreibung der Zauberer im zweiten Teil rundet diese Einführung in die Protagonisten der Dritten Macht ab.
HORROR/SATIRE · REGELWERK · 80 SEITEN · ART.-NR. 6662 · 14,95 €

Paradiso - Himmel und Hölle

Croc
Die wahre Schöpfungsgeschichte und das Große Spiel. Mit dem Abenteuer »Der Turm von Babel kehrt zurück.«
HORROR/SATIRE · ABENTEUER · 64 SEITEN · ART.-NR. 6664 · 19,95 €

.. NEU ..

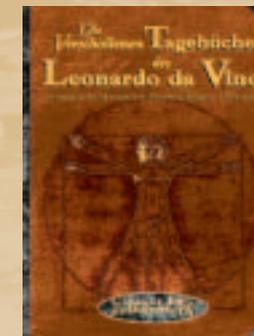
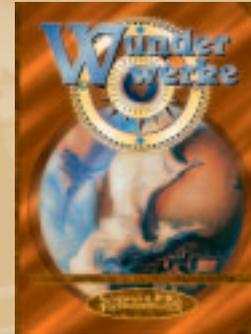


Castle Falkenstein

Mike Pondsmith
Roman. Spiel. Beides. Ein Ort, an dem Drachen und Dampfkraft den Himmel beherrschen, wo sich Feenlords auf Burgzinnen duellieren und Zauberei und Magick auf den Gaslichtstraßen der viktorianischen Ära aufeinandertreffen.
ROLLENSPIEL · STEAMPUNK · SOFTCOVER · TEILS 4-FARBIG · ART.-NR. 1801 · 29,95 €

Die Wunderwerke des Dampfzeitalters

Mike Pondsmith
Wunder durch die Kraft des Dampfes! Die neue Zeit ist angebrochen. Phantastische Erfindungen: Nautilus von Kapitän Nemo, die Albatros von Robur, dem Eroberer, die deutschen rollenden Panzerfestungen, gigantische Dampfböcher aus Japan.
STEAMPUNK · QUELLENBUCH · 80 SEITEN · ART.-NR. 1802 · 14,95 €



Die Verschollenen Tagebücher des Leonardo da Vinci

Mike Pondsmith
Nach Neuropa von jenseits des Feenschleiers kommend werden die Geheimnisse in diesem Buch das Gesicht der Welt verändern.
STEAMPUNK · QUELLENBUCH · 112 SEITEN · ART.-NR. 1803 · 24,95 €

.. NEU ..

Höllisch Gut

Croc
Spielleiter-Sichtschirm und ein Abenteuerband, der sich um die Vertrauten der Dämonen dreht: Dracula, Das Ding aus dem Sumpf, Frankenstein.
HORROR/SATIRE · SCHIRM + ABENTEUER · SET · ART.-NR. 6661 · 9,95 €

Einfach Himmlisch

Croc
Regelerweiterungen: Dämonischer Nachwuchs, Fegefeuer, die Streitmacht des Herrn, Deus ex Machina, Engel und Dämonen. Vier Abenteuer: Hardcore Horror; Krieger der Träume; So, und nicht anders; You are fired!
HORROR/SATIRE · REGEL + ABENTEUER · 80 SEITEN · ART.-NR. 6663 · 14,95 €