

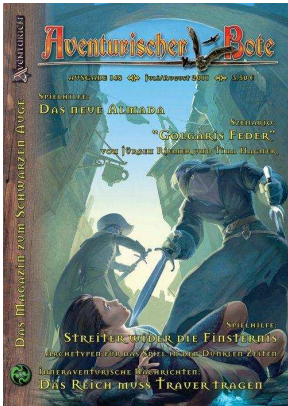


## Ulisses Spiele

### Das Schwarze Auge-Aventurien Rollenspiele

AB148 Aventurischer Bote #148.....3,50

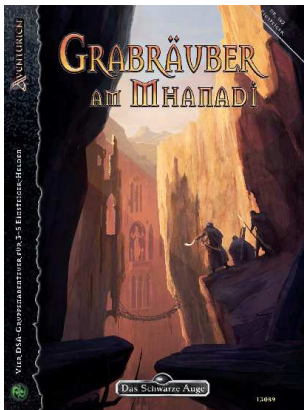
Ersteht voraussichtlich 04.08.2011



Im 148er Bote finden Sie wie immer Berichte über aktuelle aventurische Neuigkeiten, wie auch Spielhilfen und ein neues Szenario. Der Farbteil behandelt u.a. das neue Almada und die Veränderungen der Region in den letzten Monaten und gibt einen Überblick über die Weiterentwicklung nach den Geschehnissen des Abenteuers Der Mondenkaiser. Ausgestattet mit zahlreichen Illustrationen kommen die fünf Archetypen der Dunklen Zeiten daher, sofort spielbare Charaktere für den Inhalt der Settingbox.

Das Botenszenario dieser Ausgabe führt die Heldengruppe in die Nordmarken, wo sie sich auf die Suche nach einem boronheiligen Artefakt machen. Ebenfalls im Zeichen Borons steht die Gebäudebeschreibung über den Haupttempel des Totengottes in Punin, das Gebrochene Rad (inklusive Gebäudeplan). Die Artikel des schwarzweißen Ingame-Teils beschäftigen sich u.a. mit Ereignissen in der Wildermark, dem Verbleib des berühmten Piraten El Harkir, aber auch Neuigkeiten Aranien und Khunchom. Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder einen Bericht des Salamanders. Dieses Mal werfen die Ereignisse des Allaventurischen Konvent der Magie ihre Schatten voraus. Der inneraventurische Schwarzweiß-Teil deckt diesmal den Zeitraum Firun/Tsa 1034 BF ab.

13089 Grabräuber am Mhanadi (Ab.183).....20,00

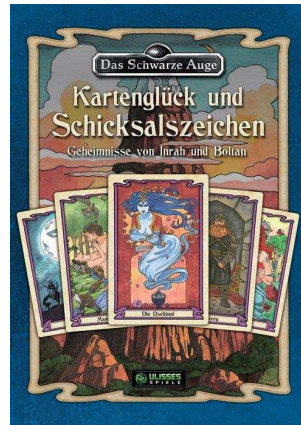


Ersteht voraussichtlich 04.08.2011  
Uralte Reiche von mächtiger Magie beherrschten die Lande der Tulamiden vor Jahrhunderten und Jahrtausenden. Heute ist nur ein Hauch dieser alten Pracht geblieben, doch findet man unter dem Uferschlamm der großen Flutisse und unter den kargen Steppen des Hochlandes noch immer Relikte dieser längst vergangenen Zeit. Vergessene Grabpyramiden, verborgene Tempel fremder Götter und tiefe Katakomben harren ihrer Entdeckung - und damit auch tapferer Helden, die Licht in das

Dunkel der Geschichte werfen wollen. Der Fluch des Sultans muss im ersten Abenteuer gebrochen werden. Hierzu müssen die Helden im kargen Mhanadistan in einen von einem Dschinn halb verschütteten Palast eindringen, um gegen die dämonisch erhobenen Leichen des alten Sultans zu kämpfen. Begraben unter Staub liegt ein alter Tempel aus den letzten Tagen tulamidischer Pracht in Fasar. Fremdartigen Göttern wurde hier gehuldigt und ein Zirkel von Kultisten hat den Plan einen finsternen

Diener eines der vergessenen Schutzherrscher des Ortes zu erwecken. Von Khunchom ausgehend müssen die Helden Die Maske des Heiligen finden. Im Auftrag eines Peraine-Priesters gilt es das Grab eines geheimnisvollen Magiers zu finden und seine Eignung als Heiliger zu prüfen. Seit über tausend Jahren war Das Vermächtnis der Kophtanim nahe des Ongalo sicher behütet, doch Ereignisse der jüngsten Zeit haben dafür gesorgt, dass ein uraltes Artefakt erwacht ist und nach seinem Meister sucht - und dabei ein kleines Dorf in Angst und Schrecken versetzt.

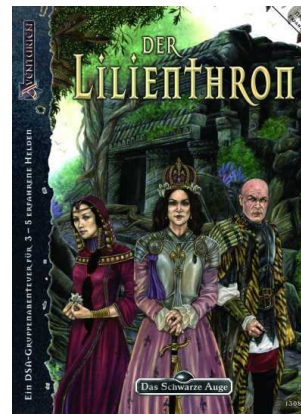
12052 Kartenglück und Schicksalszeichen.....25,00



Ersteht am 18.08.2011  
Geheimnisse von Inrah und Boltan Das aventurische Inrah-Kartenspiel ist schon lange ein prägendes Element des Schwarzen Auges, und Kartenglück und Schicksalszeichen ist der lange erwartete, passende Ergänzungsband dazu. In diesem Band erfahren Sie alles Wissenswerte über den Einsatz der Inrah-Karten bei der Zukunfts- oder Charakterdeutung in Aventurien, über ihre Verwendung im Rollenspiel und über die Grundlagen des Boltan, des beliebtesten aventurischen Glücksspiels. Für Spieler und Spielleiter des Schwarzen Auges, aber auch für alle

Freunde schöner Spielkarten. Sammler finden alle Bildkarten in zweifacher Ausfertigung abgebildet. Zocker die wichtigsten Strategietipps für die heimische Boltan-Runde und Spielleiter Hinweise, wie sich die Karten in Kombination mit den Regeln des Rollenspiels einsetzen lassen.

13082 Der Lilienthron (Ab.178).....11,00



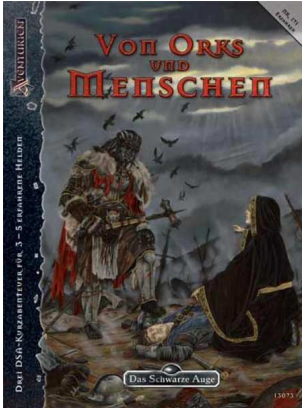
Ab 11.08.2011 wieder lieferbar  
Die Heilige. Die Standhafte. Die Verratene. Die Stadt Boran an der Ostseite der Insel Maraskan trägt viele Beinamen. Ihr ist verheißen, an dem Ort errichtet zu sein, auf den dereinst der Blick der Zwillingsgottes Gor fallen wird, wenn er den Weltendiskus empfängt. Durch feigen Verrat fiel die Heilige Stadt unter das Banner der Dämonenkronen und die Knechtschaft der Fürstkomturei. Doch die Zeit scheint reif, nach über einem Jahrzehnt der Tyrannei die Herrschaft der Dämonendiener zu brechen - wenn sich eine Gruppe entschlossener Helden findet, um der Finsternis die Stirn zu bieten ...

# Ab 0,- Euro Portofrei\*

\*für Kunden, die keine Lieferadresse in Deutschland haben, bzw. per Nachnahme zahlen, gelten [Mindestbestellwerte](#).



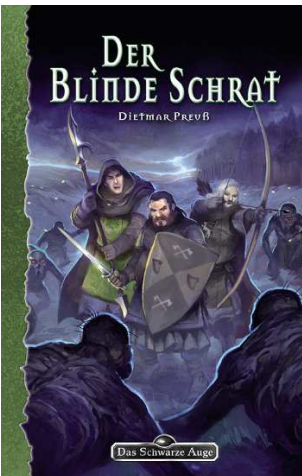
**13073 Von Orks und Menschen (Ab. 171).....12.00**



Ab 11.08.2011 wieder lieferbar  
Mit 'Blut auf uraltem Stein', 'Der Pfad des Hauptlings' und 'Zahltag' sind in dieser Anthologie die drei Siegerbeitrage des Abenteuer-Wettbewerbs um den Goldenen Becher 2008 versammelt. Alle drehen sich um das schwierige Verhaltnis zwischen den schwarzpelzigen Invasoren des Svellfals und den von ihnen unterworfenen oder in steter Vorsicht vor ihnen lebenden Menschen.

**Das Schwarze Auge-Aventurien Romane / Comics**

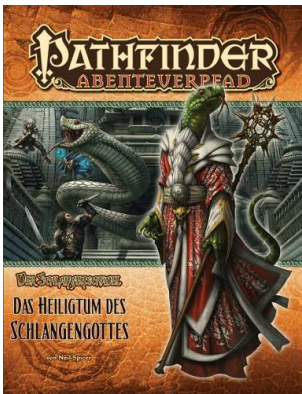
**11068 Der blinde Schrat #132.....10.00**



Erscheint voraussichtlich 11.08.2011  
Wieder einmal droht Krieg zwischen den Streitenden Konigreichen auszubrechen, denn am Ormb, der Grenze zwischen Anergast und Nostria, ereignen sich unerklarliche Dinge. Steuereintreiber werden berfallen, Patrouillen entwaffnet, Schatzsucher werfen Gold und Geschmeide weg. Eine unheimliche Macht sorgt fr Verwstungen. Doch es gibt auch Hoffnung, denn die jungen Regenten Efferdan in Anergast und Yolande II Kasmyrin in Nostria haben beschlossen, eine Truppe aus Kriegern beider Reiche auszusenden. Ritter Michal Jakubek von Olesko soll sie anfhren und dem unrhmlichen Treiben ein Ende bereiten...

**Pathfinder dt. Rollenspiele**

**US53021 Abenteuerpfad #6: Das Heiligtum des Schlangengottes (6von6).....19.95**



Erscheint am 28.07.2011  
Der Schlangenschadel 6/6 Abenteuerpfad 6  
Der Schlangengott kehrt zurck! In ihrem lichtlosen Heiligtum sammelt sich eine Armee des Schlangenvolkes, um die Oberflachenwelt in die Knie zu zwingen. Der Schadel des Ydersius befindet sich wieder in den Handen seiner Diener und diese Fanatiker beginnen mit dem Ritual, um ihre tote Gottheit wiederzubeleben. Nur die Helden stehen zwischen dem Schlangenvolk und seinem wahnsinnigen Plan, einen der furchtbarsten Tyrannen der Geschichte

wahnsinnigen Plan, einen der furchtbarsten Tyrannen der Geschichte

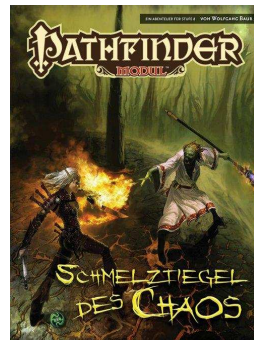
wieder auf die Welt loszulassen.

Konnen die SC die ntigen Waffen und Verbndeten zusammenbringen, die sie brauchen, um gegen die Schlangen zurckzuschlagen? Konnen sie den Kopflosen Gott fr alle Zeiten besiegen oder wird ihr Scheitern das Zeitalter der Schlange einleiten? Entscheidet ber das Schicksal einer ganzen Welt bei diesem Hhepunkt des Schlangenschadel-Abenteurpfades!

Dieser Band der Pathfinder-Abenteurpfadreihe enthalt:

-  "Das Heiligtum des Schlangengottes", ein Pathfinder Rollenspiel-Abenteuer fr Charaktere der 15. Stufe von Neil Spicer.
-  Hilfen und Ratschlage, wie der Krieg gegen das Schlangenvolk selbst ber den Hhepunkt des Schlangenschadel-Abenteurpfades hinaus gefhrt werden kann - von James Jacobs.
-  Geheimnisse des finsternen Schlangenkultes des Ydersius, des Kopflosen Gottes des Schlangenvolkes - von Rob McCreary.
-  Der groartige Abschluss des Kundschafterjournals - von Robin D. Laws.
-  Fnf neue Monster von Jesse Benner, Rob McCreary und Neil Spicer

**US53008 Abenteuer J3: Schmelztiegel des Chaos.....11.95**



Erscheint am 28.07.2011

Pathfinder Abenteuermodul  
Schmelztiegel des Chaos  
Entdecke die Ruinen einer fliegenden Stadt

In den Legenden finden sich Hinweise auf eine uralte Kultur, die in riesigen fliegenden Stadten durch die Wolken trieb. Die gleichen Geschichten erzahlen von einer schrecklichen Katastrophe, die sie untergehen lie, aber niemand hat den wahren Grund dafr gefunden. Nun ist ein geheimnisvoller Kompass gefunden worden, der in Richtung eines unerforschten Bergtals zeigt. Vielleicht sind die Geheimnisse dieses verlorenen Reiches dort verborgen oder wird die gleiche Katastrophe erneut eintreffen?

Schmelztiegel des Chaos ist ein reisebasiertes Abenteuer fr Charaktere der 8. Stufe fr das Pathfinder Rollenspiel und auerdem kompatibel mit dem weltweit am hufigsten verkauften Rollenspiel. Dieses Abenteuer enthalt eine Beschreibung des Tals, in dem die Himmelstadt abgestrzt ist, und der dort lebenden Einwohner und Informationen ber diejenigen, die den Niedergang der Stadt herbeigefhrt haben.

Geeignet fr: Charaktere der 8. Stufe  
Abenteurerart: Reiseabenteuer  
Schauplatz: sdlich vom Mwangibecken

**Classic Battletech Romane / Comics**

**US41019 Wiege der Basilisken #19.....10.00**



Er erschienen

Im Jahre 2839 herrscht Krieg in der Inneren Sphere. Der Zweite Nachfolgekrieg hetzt die Groen Huser der Menschheit nach kurzer Verschnaufpause wieder gegeneinander. In den Vereinigten Sonnen arbeiten Wissenschaftler eines Geheimprojekts im Auftrag des Ersten Prinzen an der Entwicklung praktisch unverwundbarer Supersoldaten. Ein Erfolg knnte die Kriegsfhrung im von Menschen besiedelten Weltraum entscheidend verandern und das Kraftgleichgewicht deutlich verschieben. Als auf der Urzeitwelt Berceuse der

# Ab 0,- Euro Portofrei\*

\*fr Kunden, die keine Lieferadresse in Deutschland haben, bzw. per Nachnahme zahlen, gelten [Mindestbestellwerte](#).



Durchbruch gelingt, zeigt sich die Armee der Vereinigten Sonnen noch skeptisch, aber die anderen Großmächte wollen kein Risiko eingehen. Das Lyranische Commonwealth aktiviert die Agenten des Team Albatros, damit sie die Forschungsergebnisse sichern und einen Einsatz der »Basilisken« durch den Feind verhindern. Bei ihrem Eintreffen auf der Zielwelt ahnen die vier LNC-Agenten nicht, dass Haus Kurita bereits seine DEST-Kommandos gelandet hat und im Innern der Forschungsstation ein Kader ausgebildeter Supersoldaten bereitsteht, jeden Angriff zurückzuschlagen. Da erscheint ein Marsch quer über einen von gefräßigen Raubsauriern wimmelnden Urzeitkontinent geradezu idyllisch.

## Mantikore-Verlag

### Abenteuerspielbücher

### Romane / Comics

MV0006 Einsamer Wolf 6 - Königreiche des Schreckens ..... 14,95



**Erschienen**  
Du bist Einsamer Wolf - der letzte Kai-Meister!  
Setze dein Abenteuer mit dem sechsten Band dieser Rollenspielserie **DIE KÖNIGREICHE DES SCHRECKENS** fort und werde Teil dieser einzigartigen Fantasy-Saga. In Helgedad herrscht Bürgerkrieg, denn deine Erzfeinde - die Schwarzen Lords - kämpfen um die Vorherrschaft über die schwarze Stadt. Du selbst hast geschworen, den Kai-Orden wieder zu seinem alten Ruhm zu führen, doch dafür musst du zunächst den Weisheitsstein von Varetta finden,

einen Schatz, der die Macht und das Wissen deiner Kai-Vorfahren enthält.

Dazu musst du dem Pfad des ersten Kai-Großmeisters folgen, welcher dich tief in die kriegsgebeutelten Reiche Magnamunds führt. Doch deine Suche ist ein Rennen gegen die Zeit, denn wenn sich die Unruhen in Helgedad erst einmal gelegt haben, werden dir die Schwarzen Lords wieder dicht auf den Fersen sein. Eile ist jetzt dein oberstes Gebot! Im Zusatzabenteuer Der Schlüssel zur Zukunft schlüpfst du in die Rolle von Gwynian dem Weisen. Als alter Gelehrter und erfahrener Astrologe hast du in den Sternen das Schicksal des letzten Kai-Meisters gesehen. Kannst du Einsamer Wolf den Weg zum Weisheitsstein von Varetta weisen oder werden die Intrigen deiner Zunftbrüder dein Vorhaben vereiteln?

Jedes Buch der Saga Einsamer Wolf kannst du einzeln für sich oder kombiniert mit den anderen Abenteuern dieser Reihe als einzigartige Rollenspiel-Saga spielen und erleben.

### Abenteuerspielbücher

### Romane / Comics

MV0601 Spielbuch Weltgeschichte .....  
- Die Invasion der Normannen..... 11,95



Erscheint am 04.08.2011  
Erlebe die spektakulärsten Momente der Weltgeschichte und habe aktiv teil daran. In der Spielbuchreihe »ABENTEUER WELTGESCHICHTE« entscheidest du über den Verlauf der Geschichte! Die »INVASION DER NORMANNEN« führt dich in die Zeit der Schlacht von Hastings, als William, Herrscher der Normannen mit seiner Armee den Ärmelkanal überquerte um sich den Angelsächsischen Kriegern unter König Harold entgegenzustellen. Der Kampf um die Krone Englands entbrennt auf dem Schlachtfeld von Hastings und du - der Leser - kannst entscheiden auf welcher

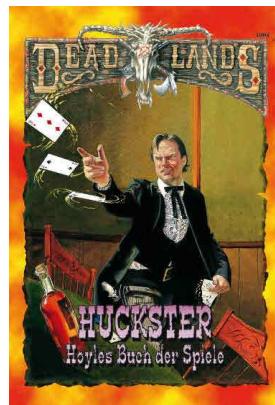
Seite du stehen wirst. Wirst du dem Englischen König zur Seite stehen oder versuchst du dein Glück auf Seiten der Normannischen Invasoren? Deine Entscheidungen, dein Mut und deine Stärke bestimmen dein Schicksal und werden zeigen ob du siegreich sein wirst oder erschlagen auf dem Schlachtfeld zurückbleibst.

## Uhrwerkverlag

### Deadlands

### Rollenspiele

SZ1004 Huckster - Hoyles Buch der Spiele..... 26,00



Reprint erscheint voraussichtlich am 28.07.2011

Möglichkeit, sein Geld zu verdienen, obwohl es hierbei ziemlich nützlich sein kann. Nein, es ist ihr Übergang in die Ewigen Jagdgründe - ein schreckliches Reich der arkanen Kräfte - und es ist ihr Werkzeug, die Dämonen zu manipulieren, die dort hausen. Es ist die wahre Quelle ihrer magischen Kräfte.

Huckster - Hoyles Buch der Spiele ist mit allen wichtigen Informationen vollgepackt, um das Leben eines Hucksters interessanter zu gestalten. Hier findet man die Geschichte von ebenjenem »Buch der Spiele« - einem

Wälzer, der jedem Kartenkünstler seinen Weg ebnet, sei es zur Erleuchtung oder zur Verdammnis. Außerdem beinhaltet es neue Vorteile und Relikte, die den Horizont eines jeden Hucksters erweitern können, sowie einen ganz neuen Weg, der ihm dabei hilft, seine tödlichen Sprüche zu sprechen. Es gibt außerdem neuen Regen für den Sturm (eine neue Art Zauberer), Tricks (eine neue Art von »kleinen« Beschwörungen) und über 100 ausführlich beschriebene Beschwörungen! Es gibt auch noch streng geheimes Zeug für den Marshal, die dunkelsten Geheimnisse der Huckster werden offenbart, deren Freunde und Feinde, plus einem kompletten Abenteuer, das mit jedem Aufgebot spielbar ist. Also los. Zieh' eine Karte.

Und hoffe, dass es nicht die falsche ist."

# Ab 0,- Euro Portofrei\*

\*für Kunden, die keine Lieferadresse in Deutschland haben, bzw. per Nachnahme zahlen, gelten [Mindestbestellwerte](#).



## Catalyst Game Lab

### Classic Battletech

### Tabletop

CAT35221 Battletech Era Report: 3062.....19,99



#### Erschienen

*BattleTech Era Report: 3062™ is the latest installment of the Era Report series, which explores the most exciting past eras of the BattleTech universe. Designed to introduce new players to a part of BattleTech's rich history (or, bring older players back for a fresh look at such periods), the Era Reports provide an overview of the nations, characters, and technologies that made these past eras truly remarkable.*

## Cipher Studios

### Hell Dorado

### Tabletop

CSHD001 Hell Dorado Rulebook (engl.).....31,99



#### Erschienen

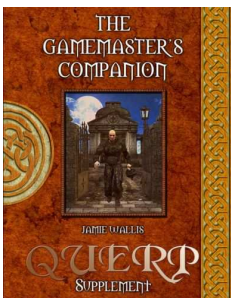
*The Hell Dorado rulebook is a full color 224 page book packed with gorgeous art and figure shots as well as an insert of templates and tokens. Inside contains the full background of the conflict raging throughout hell. Learn the stories and statistics of the characters and factions involved in the struggle for conquest, power, and glory.*

## Cubicle 7

### QUERP

### Rollenspiele

CB77303 QUERP Gamemaster's Companion.....17,59



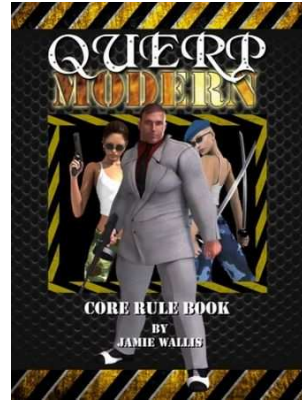
#### Erscheinen

*The Gamesmaster's Companion is the fourth book in the QUERP series. This book has been written to introduce new Gamesmaster's to QUERP but could be adapted to introduce a budding Gamesmaster to any game system. Within these pages you will find a whole host of rules, suggestions and aids to help you create your own game world, to write an adventure (both campaign and single*

*session) and new monsters to fill them. There is also a blank dungeon map to get you started.*

*Gaming aids include a city generator, a complete list of spells from all of the QUERP books plus many new ones, magic item tables and descriptions and a the first part of a campaign adventure - Realm of the Ice Giants pt1 - with suggestions and tips for writing the second and third parts.*

CB77310 QUERP Modern.....15,99



#### Erschienen

*QUERP MODERN -QUICK EASY ROLE PLAY IN A MODERN WORLD YOU WILL NOT FIND ORCS AND GOBLINS HERE!*

*But you will find modern warfare, crime bosses, guns and explosives. In this book is Everything you need to run a modern adventure for first time role players or experienced games who want a lite rules evening.*

*This book includes:*

- \* Firearm rules
- \* Modern character types
- \* Modern equipment
- \* A scenario set in afghanistan to

*get you started*

## Heidelberger Spiele Verlag

### Lord of the Rings LCG

### Brett-/ Kartenspiele

HBHE350 Der Herr der Ringe: Auf der Jagd nach Gollum.  
.....7,95



#### Erschienen

*Doeh am Westrand vom Düsterwald schwenkte dieFährte ab. Sie verlief nach Süden, entschwand ausdem Gesichtskreis der Waldelben und verlor sich."*

*- Gandalf, Die Gefährten*

*Die verstohlene Kreatur, die man als Gollum kennt, verbirgt sich irgendwo im Tal des Stromes Anduin. Es liegt an euch, ihn zu ergreifen und herauszufinden, welch dunkler Schatten auf seinem Schicksal liegt ...*

*Gollum hat eine verräterische Spur hinterlassen und Gandalf hat euch beauftragt, ihn zu verfolgen und sein Versteck ausfindig zu machen. Aber seid gewarnt vor falschen Spuren und Hinweisen, die euch geradewegs*

*wieder an den Anfang eurer Suche führen könnten.*

*Auf der Jagd nach Gollum ist das erste der monatlich erscheinenden und aus 60 festgelegten Karten bestehenden Kartensets der Schatten des Düsterwalds Erweiterung für Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel. Der Inhalt dieses Packs ermöglicht die Verbesserung bestehender Decks und versorgt die Spieler mit einem völlig neuen Szenario, dem sich ihre Helden stellen können.*

*Der Herr der Ringe: Das Kartenspiel ist ein ungewöhnliches LCG, welches sowohl alleine als auch im Team gespielt werden kann. Also versammelt eure Gemeinschaft und begeben euch auf ein großes Abenteuer!*

# Ab 0,- Euro Portofrei\*

\*für Kunden, die keine Lieferadresse in Deutschland haben, bzw. per Nachnahme zahlen, gelten [Mindestbestellwerte](#).



## Reaper Miniatures

### Dark Heaven Legends Miniaturen

REA02976 Astral Mauler.....5.19



Erschienen

REA03573 Hordelings (3).....6.99



Erschienen

### Warlord Fantasy Miniaturen

REA14599 Boerogg Blackrime, Frost Giant Jarl of Ieingsstead  
.....20.79



Erschienen

### Chronoscope Miniaturen

REA50237 Lord of the Jungle.....5.79



Erschienen

REA50238 Farrah, Sei Fi Heroine.....4.79



Erschienen

### Pathfinder Miniaturen

REA60071 Eecardian Drovenga.....4.99



Erschienen

REA60073 The Stag Lord.....7.19



Erschienen

# Ab 0,- Euro Portofrei\*

\*für Kunden, die keine Lieferadresse in Deutschland haben, bzw. per Nachnahme zahlen, gelten [Mindestbestellwerte](#).



## P-65 Heavy Metal

## Miniaturen

REA65128 Wall of Fire.....3,19



Erschienen

REA65129 Foo Dog.....5,39



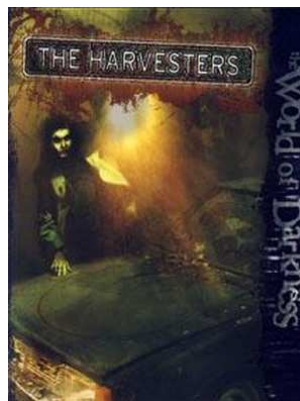
Erschienen

## White Wolf

### World of Darkness

### Rollenspiele

WWP55020 WoD The Harvesters..... 15,99



Erschienen

*This SAS compilation for the World of Darkness takes the players from the lonely roads between cities into the heart of Chicago, from a bizarre scheme gone wrong to the implications of mysterious archeology. Both adventures showcase different aspects of the World of Darkness, as well as providing a ready-made group of characters to jump right into the action.*

*This book includes:*

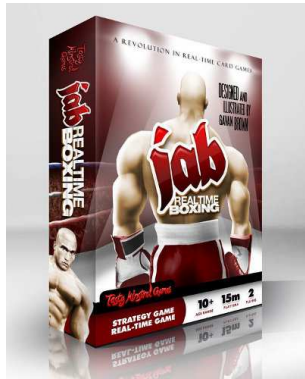
*A compilation of the adventures "The Harvesters" and "Chicago*

*Workings," reformatted for print. A number of SAS scenes and Storyteller characters that you can reuse for your own chronicle. A ready-to-use World of Darkness player character group, complete with character sheets and story seeds for the storyteller.*

## Tasty Minstrel Games

### Brett-/ Kartenspiele

TTT1003 Jab: Real-Time Boxing..... 15,95



Erschienen

*JAB is a strategic boxing game unlike anything you've played before. In JAB, you get direct control over your boxer's fists, providing an experience as close as possible to real boxing without getting punched in the face. JAB is realtime. There are no turns. You can play as fast as you want, but remember: playing smart is more important than playing fast. Finally, you can beat up your friends and family, without the annoying assault charges and anger management classes!*

- 50 Punch cards
- 1 Clinch / knockout card
- 9 Combo cards
- 5 Counter-punch cards
- 1 Ding! card
- 6 Boxer character cards
- 10 Health / round win tokens

# Ab 0,- Euro Portofrei\*

\*für Kunden, die keine Lieferadresse in Deutschland haben, bzw. per Nachnahme zahlen, gelten [Mindestbestellwerte](#).