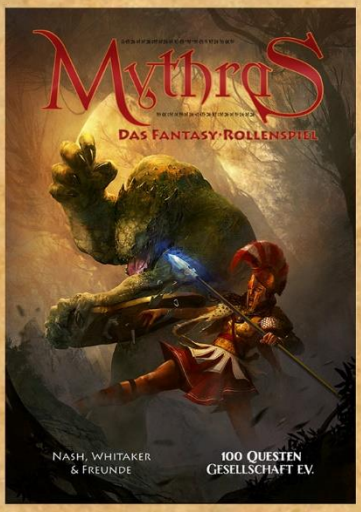
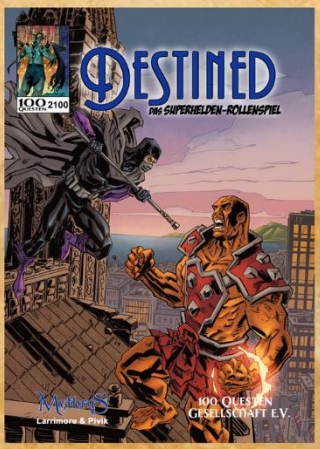
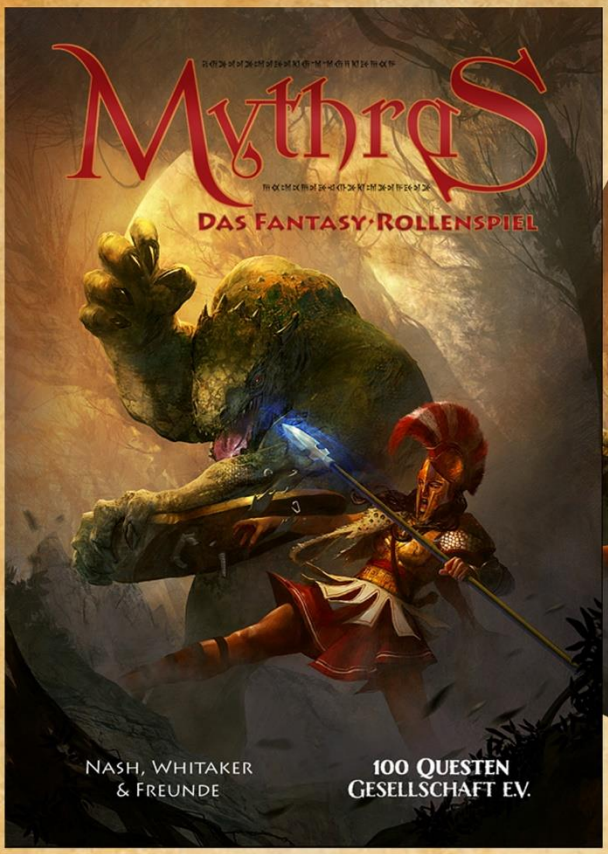
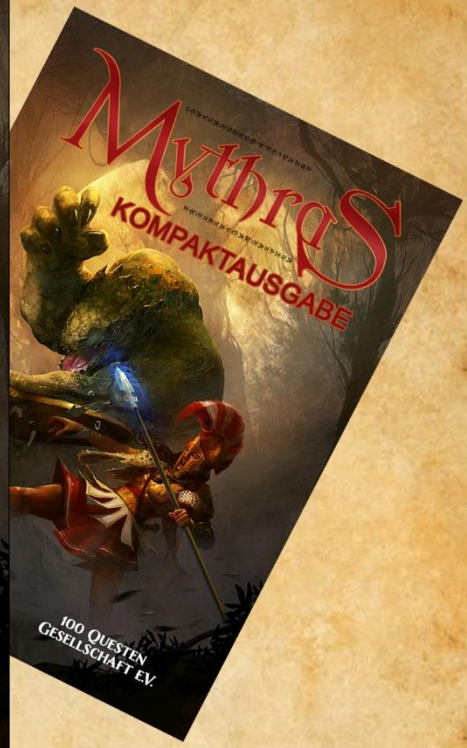
100 Questen Gesellschaft e.V.





Verlagsprogramm 2023/2024





MYTHRAS ist eines der klassischen Rollenspiele mit einer über 40jährigen Geschichte. Jetzt in einer komplett überarbeiteten Ausgabe. Alles, was du für aufregende Abenteuer benötigst, in einem Band.

Alles in einem Buch
- Vollständige Charaktererschaffung
- Ein innovatives Kampfsystem
- Fünf verschiedene Formen der Magie
- Eine große Auswahl an Kreaturen und Monstern aus Mythos und Legende
- Umfassende Hinweise für Spielleiter

Du brauchst nicht mehr als ein paar Freunde, Würfel und deine Fantasie ...

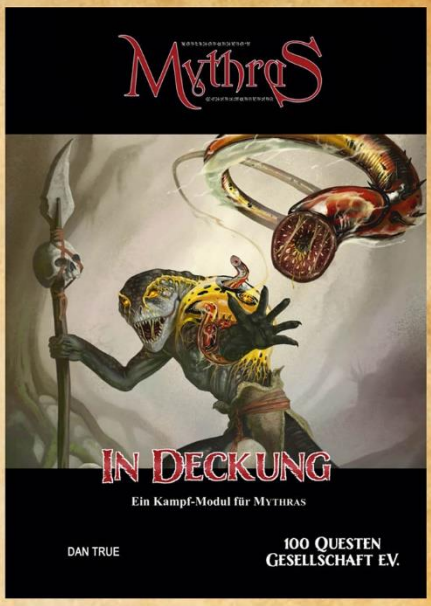
MYTHRAS - Das Fantasy Rollenspiel
ART.-NR: 100QG 1010
EAN: 9783957890764
DIN A 4, Hardcover,
368 Seiten
€ 39,95

MYTHRAS - Kompaktausgabe
Art-Nr.: 100QG 1011
Exklusiv nur beim Verlag!
Comicformat, Hardcover,
368 Seiten
€ 29,95

IN DECKUNG -
Ein MYTHRAS-Kampfmodul

Dieses Kampfmodul lehrt Fernkampf zu kontern.

IN DECKUNG
ART.-NR: 100QG 1001.2
EAN: 9783957892027
DIN A 4, Heftung,
12 Seiten
€ 5,95



MIT GEWOHNHEITEN BRECHEN -
Ein MYTHRAS-Kampfmodul

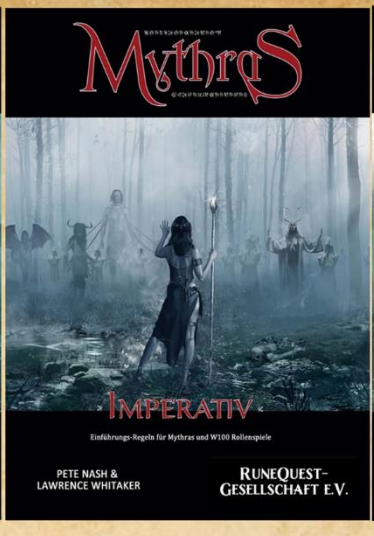
Dieses Kampfmodul lehrt Kampfformationen aufzubrechen.

MIT GEWOHNHEITEN BRECHEN
ART.-NR: 100QG 1001.1
EAN: 9783957891976
DIN A 4, Heftung,
12 Seiten
€ 5,95

WAPPNE DICH
Ein MYTHRAS-Kampfmodul

Dieses Kampfmodul lehrt riesiege Gegner zu besiegen.

WAPPNE DICH
ART.-NR: 100QG 1001.3
EAN: 9783957892096
DIN A 4, Heftung,
16 Seiten
€ 5,95



MYTHRAS DAS BEGLEITBUCH

Ergänzungen zu den MYTHRAS-Regeln

Optionale Regelergänzungen für:
- **Taktischen Kampf**
- **Soziale Auseinandersetzungen**
- **Geistige Gesundheit und Verderbnis**
- **Fahrzeuge**
- **Rennen und Verfolgungsjagden**
- **Neue Regeln zur Charaktererschaffung**

MYTHRAS IMPERATIV
ART.-NR: 100G 1012
EAN: 9783957892003
DIN A 4, Heftung,
60 Seiten
€ 12,95

MYTHRAS IMPERATIV

Einführungs-Regeln in MYTHRAS und W100-Rollenspiele

Hier erfährst Du, wie ein Charakter erschaffen wird, die Grundregeln für Fertigkeiten und das Spielsystem, sowie den Ablauf von Kämpfen, eine Form der Magie, und Superheldenkräften; sogar einige Kreaturen aus Fantasy, Science Fiction und dem realen Leben, die bekämpf werden können, sind enthalten.

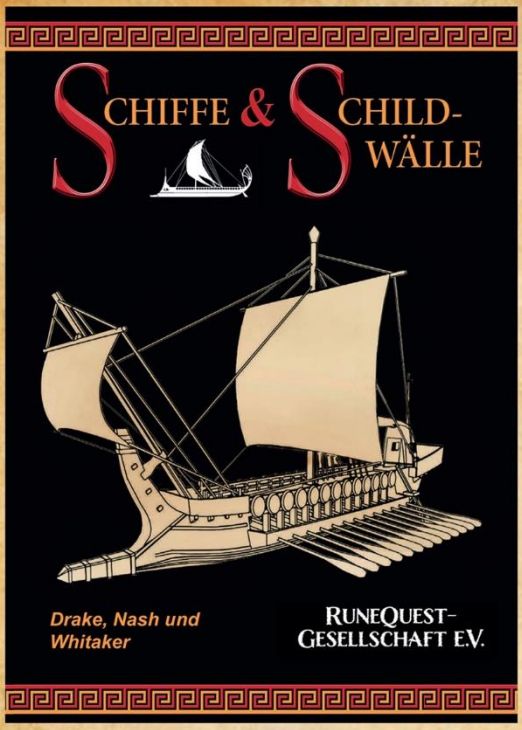
MYTHRAS IMPERATIV
ART.-NR: RQG 1009
EAN: 9783957890757
DIN A 4, Heftung,
40 Seiten
SONDERPREIS € 7,50

ARBEITSHEFT ZUR CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

Hilfsblätter zur Erschaffung von MYTHRAS-Charakteren

Zusammenfassung der MYTHRAS-Charaktererschaffung: Das Heft führt den Nutzer Schritt für Schritt zum eigenen Charakter.

ARBEITSHEFT ZUR CHARAKTER-ERSCHAFFUNG
ART.-NR: 100G 1001.0
Exklusiv beim Verlag!
DIN A 4, PDF,
8 Seiten
€ 1,00



SCHIFFE & SCHILDWÄLLE -
Ergänzung und Regelerweiterung

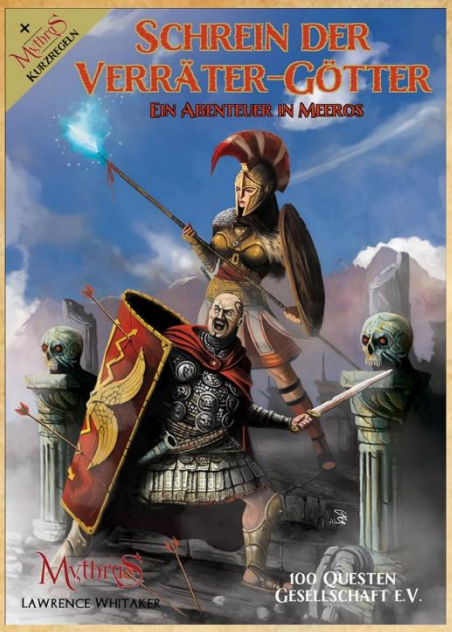
Regeln für Seeschiffe aller Größen sowie halb-abstrakte Mechanik zur Darstellung großer Schlachten, mit Charakteren als Befehlshaber oder Krieger im Schildwall: Reisen über die Ozeane, Piraterie auf hoher See, das Aufeinanderprallen von Schildwällen oder Schlachten zwischen riesigen Heeren.

SCHIFFE & SCHILDWÄLLE
ART.-NR: RQG 1001
EAN: 9783957890634
DIN A 4, Heftung,
32 Seiten
€ 9,95

GRUPPIERUNGEN-
Ergänzung und Regelerweiterung

GRUPPIERUNGEN
ART.-NR: 100QG 1020
EAN: 9783969280768
DIN A 4, Heftung,
ca.16-20 Seiten
ca. € 6,95

FEUERWAFFEN ***(siehe Seite 25)***



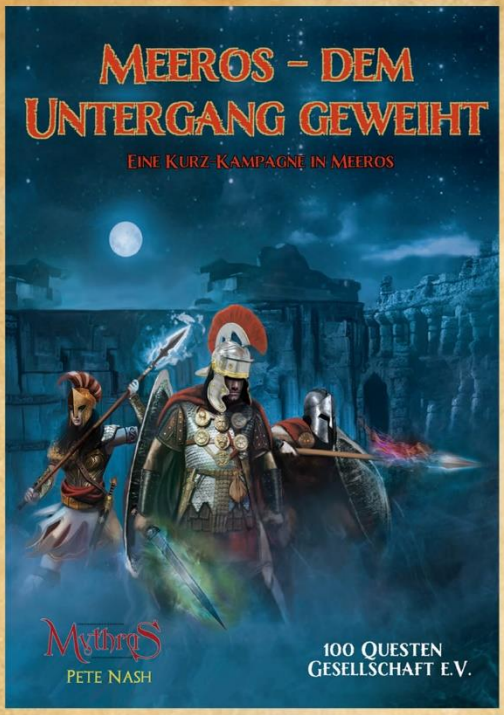
Ein kurzes Einführungsabenteuer. Vorgefertigte Charaktere erleben, mit sehr stark vereinfachten Regeln, ein Abenteuer rund um die Stadt Meeros: Die Kinder eines Händlers wurden von den Badoschi entführt, und es ist die Aufgabe der Charaktere, die Kinder zu finden und zu retten.

- **Einführungs-Abenteuer**
- **Sechs Vorgefertigte Charaktere**
- ***MYTHRAS*-Kurzregeln**

SCHREIN DER VERRÄTER-GÖTTER
Ein Abenteuer in Meeros
ART.-NR: 100QG 1000
Exklusiv beim Verlag!
DIN A 4, Heftung,
16 Seiten
€ 2,95

Zwei Abenteuer in Meeros. Das Detektivabenteuer *Meeros nach dem Fall* knüpft unmittelbar an die Beispiele aus dem Regelbuch an. *Sariniyas Fluch* spielt einige Jahre vor diesen Ereignissen und eignet sich besonders gut für die Einführung in das Spielsystem oder sogar ins Rollenspielen im Allgemeinen. Beiden Abenteuern liegen vorgefertigte Charaktere bei.
Dem Heft liegt ein stabiler, dreiseitiger *Deluxe-Spielleitersichtschirm* bei.

ABENTEUER IN MEEROS
ART.-NR: RQG 1002
EAN: 9783957890641
DIN A 4, Heftung,
48 Seiten
€ 29,95

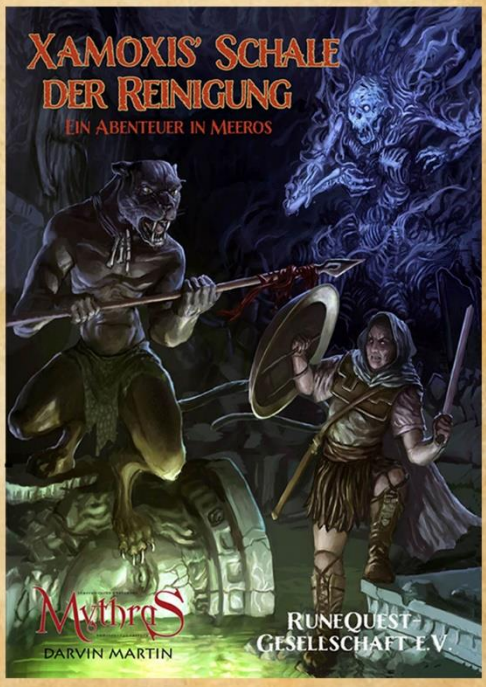


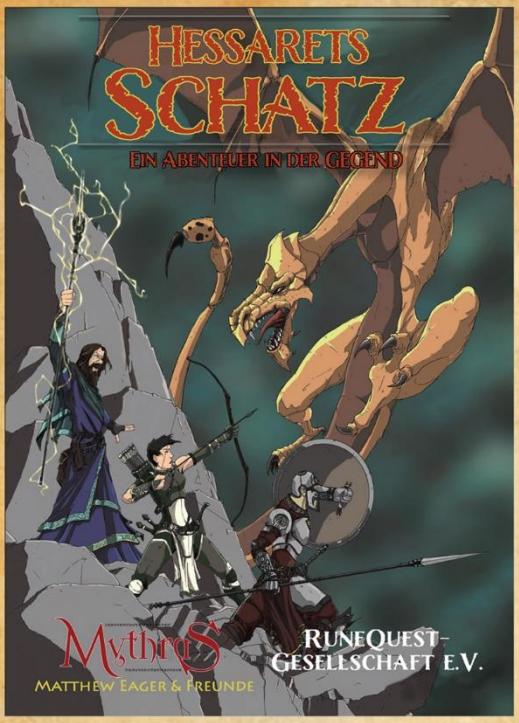
Meeros liegt in Trümmern. Die Charaktere sollen ins ferne Kopasch reisen um die abtrünnige Priesterin Kara festzunehmen. Aber ist Alles, wie es scheint? Verräter müssen bloßgestellt, Sumpfmonster und böse Zauberer bekämpft werde; vielleicht muss man sich sogar mit Meeros' Erzfeinden verbünden, um Meeros´ Untergang zu rächen.
Diese Kurzkampagne schliesst an die Ereignisse im Grundregelwerk und in ***Meeros nach dem Fall*** - aus ABENTEUER IN MEEROS - an, kann aber auch einzeln gespielt werden.

MEEROS - DEM UNTERGANG GEWEIHT
Eine Kurz-Kampagne in Meeros
ART.-NR: 100QG 1017
EAN: 9783957892072
DIN A 4, Heftung,
24 Seiten
€ 7,95

Die Charaktere werden angeheuert, um ein altes und mächtiges Artefakt zu beschaffen: die Schale der Reinigung. Aber sie sind nicht die Einzigen; auch andere wollen den Schatz erbeuten und sind bereit, dafür zu töten…
Lernt rachsüchtige Göttinnen und Panthermenschen, einen sinistren Kult und die Geheimnisse des Nassen Tempels kennen.
Ein Szenario für 4-6 fähige Abenteurer.

XAMOXIS` SCHALE DER REINIGUNG
Ein Abenteuer in Meeros
ART.-NR: RQG 1003
EAN: 9783957890689
DIN A 4, Heftung,
20 Seiten
€ 5,95





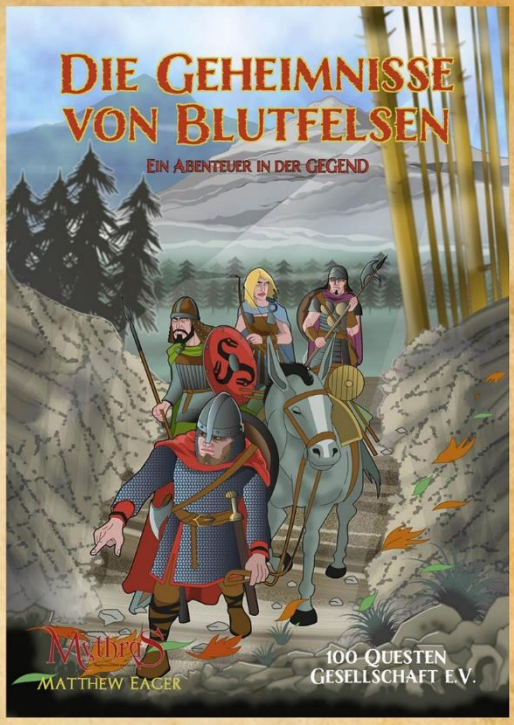
Advent, der letzte zivilisierte Ort der GEGEND vor der Barbarenlande, zieht noch immer den Bodensatz, die Verzweifelten und die Schuldigen an. Zarand und seine Bande glaubten, Advent sei ein guter Ort, um den nächsten Job zu planen: Den sagenhafte Schatz des Barbaren-häuptlings Hessaret zu finden. Aber es kommt immer anders als man denkt. Dies könnte Zarands letzter Job werden.

HESSARETS SCHATZ
ART.-NR: RQG 1005
EAN: 9783957890719
DIN A 4, Heftung,
48 Seiten
€ 14,95

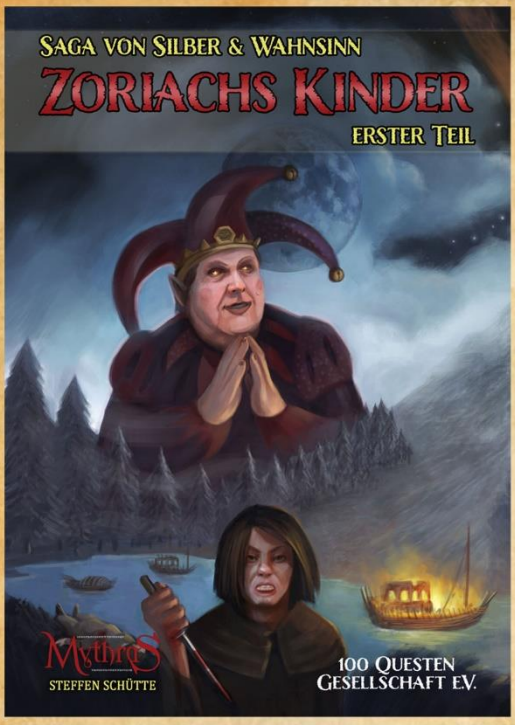
Vor Hunderten von Jahren besiegten Gründer- und Abtrünnige Götter gemeinsam die Chaosmutter und verbannten sie in ihr Geistesnetz. Der böse Zauberer Jedakiah wieder-belebte ihren Kult und versucht, durch Agenten und Verbündete die Herrschaft über die GEGEND zu erringen. In sieben, auch einzeln spielbaren, Szenarios decken die Charaktere seine Pläne auf – bis zur abschließenden Konfrontation mit Jedakiah und denen, die hinter ihm stehen.

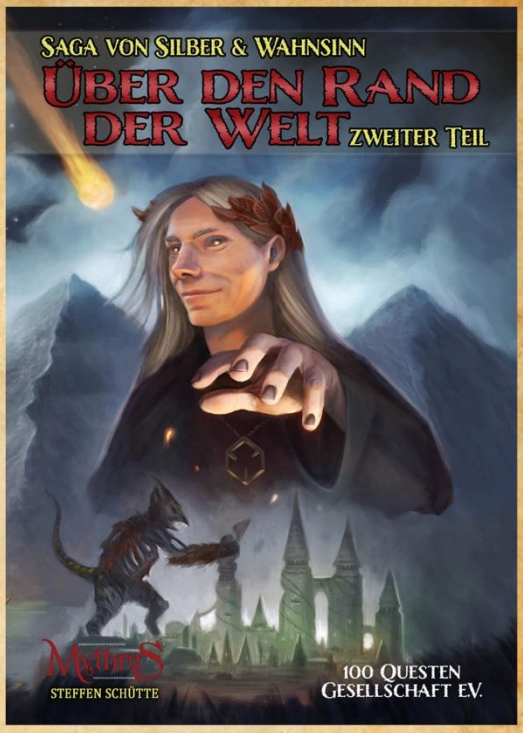
BUCH DER QUESTEN - Eine Kampagne in 7 Abenteuern
ART.-NR: 100QG 1008
EAN: 9783957890740
DIN A 4, Softcover,
196 Seiten
€ 27,95

Im abgelegenen Bergdorf Blutfelsen, in der Nähe von Crafton, sind Dorfbewohner spurlos verschwunden. Auch von der aus Crafton losgeschickten Patrouille hat man nie wieder etwas gehört.
Der sonst gelassene Lord Reval ist betroffen. Jemand muss handeln – und zwar jetzt! Der Winter kommt früh in dieser Gegend, und wer weiß, was als nächstes geschieht.



Die Geheimnisse von Blutfelsen
ART.-NR: 100QG 1016
EAN: 9783957892065
DIN A 4, Heftung,
60 Seiten
€ 14,95

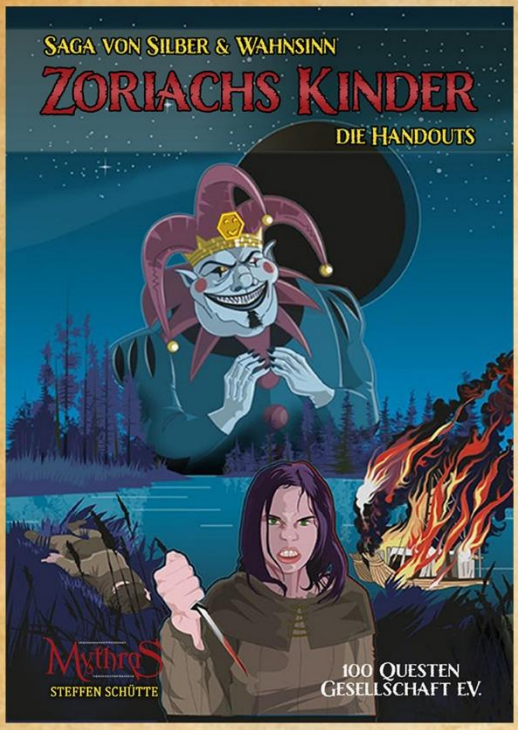


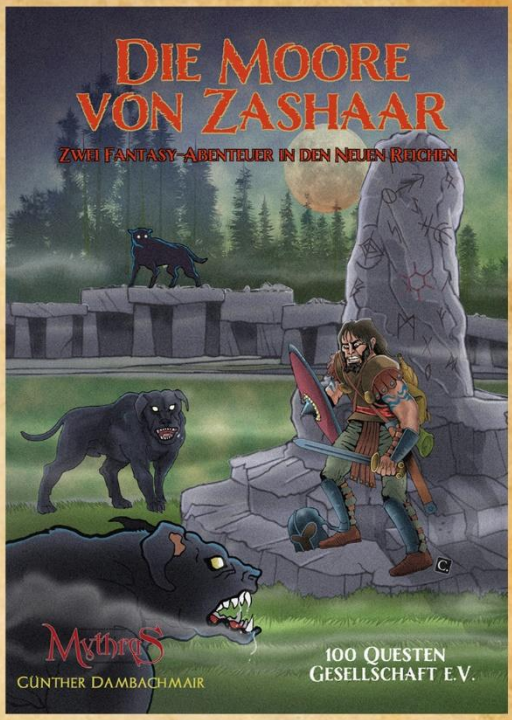


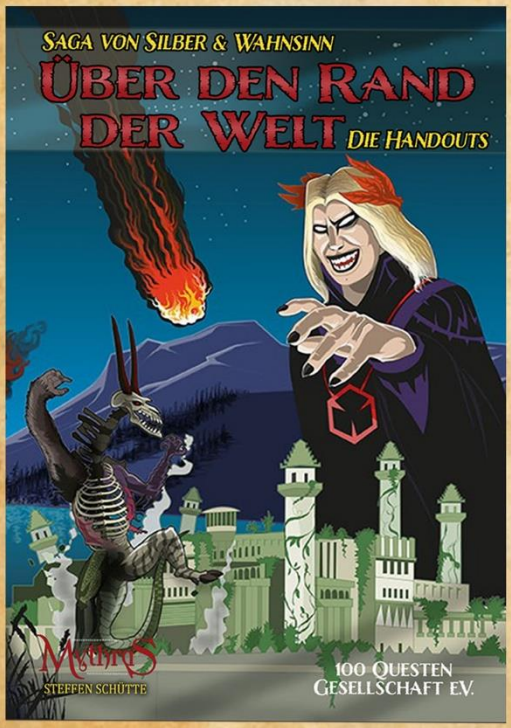
Die SAGA VON SILBER & WAHNSINN ist eine epische Kampagne in 13 Abenteuern, wobei jeder Band auch für sich alleine stehen kann.
Im Ersten Teil, ZORIACHS KINDER, geraten die Charaktere in Geschehnisse um scheinbar wahnsinnig gewordene Kinder, welches zu den ersten sechs Abenteuern der Kampagne führt. Der Ordnungskult des Goldur-Tempels ist dabei nicht besonders hilfreich.
Im Zweiten Teil, ÜBER DEN RAND DER WELT, treten die Charaktere eine Reise über Wasser, Gebirge, Dschungel und Wüsten an, um den Kinderwahnsinn am weit entfernten Verursachungsort auszumerzen, welches nach sieben Abenteuern im fulminanten Finale gipfelt.
Jeder der beiden Bände enthält ein Kapitel über die Neuen Reiche - die Welt, in der die Kampagne spielt -, Regeln zur Charaktererschaffung und die Magie der Neuen Reiche, eine kleine Weltkarte, sowie fünf (in jedem Band verschiedene) vorgefertigte Charaktere, die es ermöglichen sofort loszuspielen. Jedes Buch wird von einem *Handout-Heft* begleitet.

ZORIACHS KINDER - Saga von Silber & Wahnsinn - Erster Teil
ART.-NR: 100QG 1014
EAN: 9783969280690
DIN A 4, Hardcover,
164 Seiten + 30 Seiten Handout-Heft
€ 37,95

ÜBER DEN RAND DER WELT - Saga von Silber & Wahnsinn - Zweiter Teil
ART.-NR: 100QG 1015
EAN: 9783969280706
DIN A 4, Hardcover,
196 Seiten + 36 Seiten Handout-Heft
€ 37,95



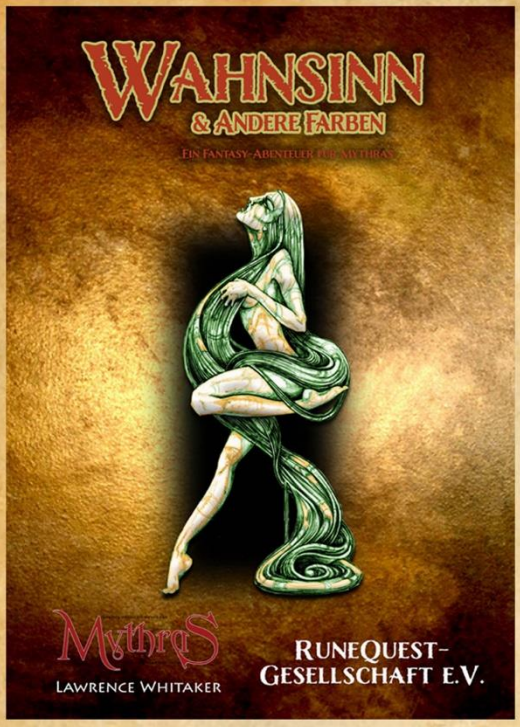




Zashaar ist ein friedfertiges Land. Doch was wenn ***Die schwarze Meute*** nicht nur Schafe reißt?. Was wenn Chaosanbeter jagt auf die Landkarte machen, auf der ***Der Schatz des Moorkönigs*** verzeichnet ist?
In solchen Fällen benöigt Zashaar Hilfe von erfahrenen, kampferprobten und fähigen Abenteurern! Oder von euch...

Inklusive Kurzübersicht über die Neuen Reiche und ihre Magie.

DIE MOORE VON ZASHAAR
Zwei Abenteuer in den Neuen Reichen
ART.-NR: 100QG 1018
EAN: 9783969280720
DIN A 4, Heftung,
76 Seiten
€ 14,95

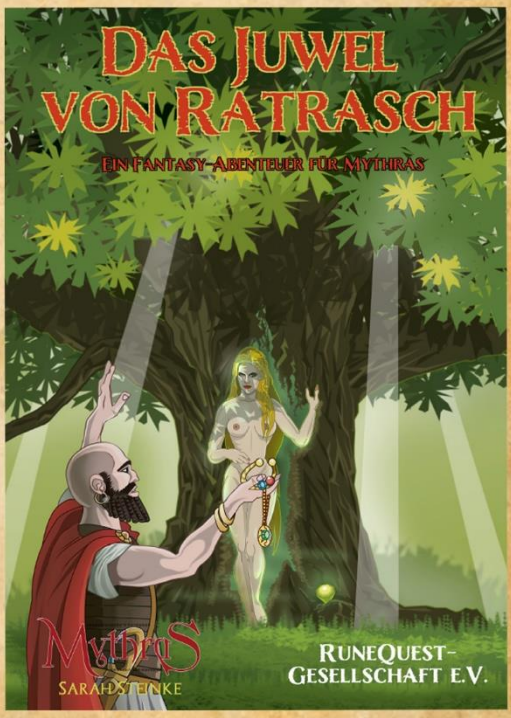


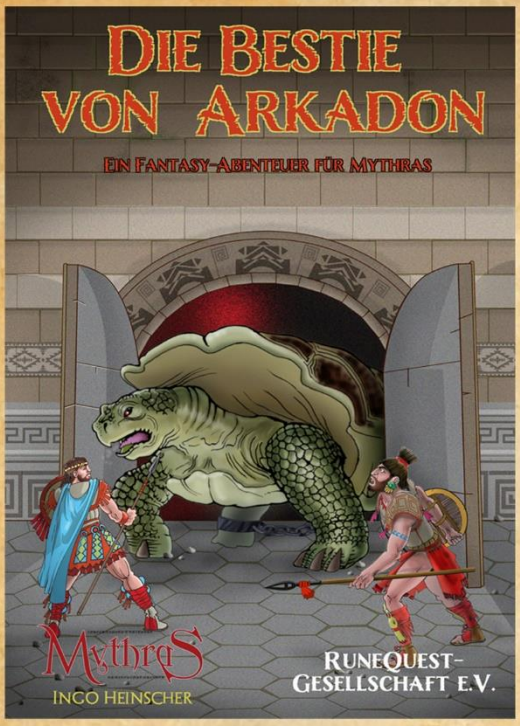
Der Antiquitätensammler Baldomir der Eitle ist angeblich im Besitz einer der berühmten Sool-Statuetten. Sein größter Konkurrent, Serjedny der Untadelige, hält diese für eine Fälschung. Er möchte dass die Abenteurer Baldomir als Betrüger entlarven.
Wahnsinn & Andere Farben führt die Charaktere in die Welt eines wahnsinnigen Zauberers, wobei sie diversem Grauen begegnen werden.

WAHNSINN & ANDERE FARBEN
ART.-NR: RQG 1004
EAN: 9783957890697
DIN A 4, Heftung,
20 Seiten
€ 6,95

Wer mag sie nicht: kühle, glatte, glitzernde, wertvolle Edelsteine? Der Händler Prochmais bereitet eine Expedition in den Urwald von Ratrasch vor, um eine Ruine und die dazugehörige Mine aufzusuchen. Begleitet u.a. von seinen Neffen, seinem Hauszauberer und den Charakteren trotzt die Expedition dem Urwald, einem möglichen Überfall der Orks, Familienzwistigkeiten und der Magie des Waldes. Prochmais ist sich sicher: Er wird es finden und nach Hause bringen - das Juwel von Ratrasch.

DAS JUWEL VON RATRASCH
ART.-NR: RQG 1007
EAN: 9783957890733
DIN A 4, Heftung,
28 Seiten
€ 7,95



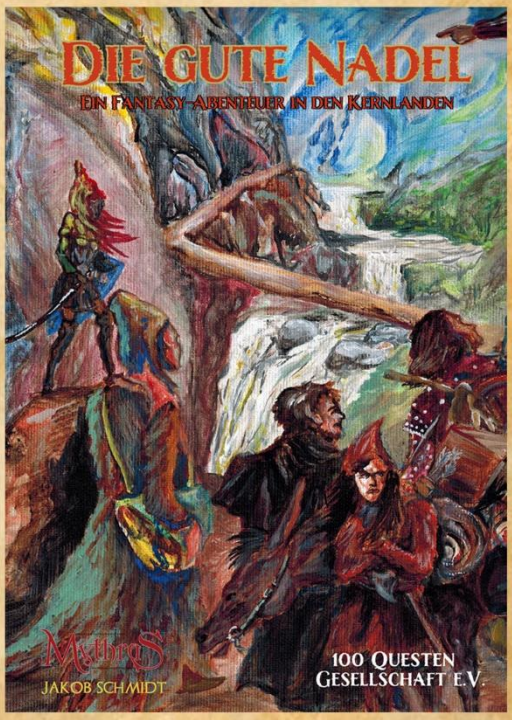


Auf der Durchreise durch das exotische Städtchen Arkadon: Ein neugewonnenr Freund wird aufgrund lächerlicher Anschuldigungen zum Tode verurteilt. Werden sich die Charaktere in Gefahr begeben, um ihn zu retten, oder versuchen die Machtverhältnisse in Arkadon zu ändern?
Es regt sich Widerstand im Volk, und auch die Priester, welche die Bestie von Arkadon kontrollieren, sind sich uneins. Welche Rolle werden die Charaktere spielen?

DIE BESTIE VON ARKADON
ART.-NR: RQG 1006
EAN: 9783957890726
DIN A 4, Heftung,
20 Seiten
€ 6,95

Irgendetwas vergiftet den Bach bei Ulge und die Charaktere sind für die Dorfbewohner die einzige Hoffnung. Steckt die seit Kurzem den Pass unsicher machende Goblinbande dahinter? Oder ist es etwas Älteres, über das die Greise Ulges munkeln? Und was hat es mit dem wütenden Geschrei auf sich, das seit Kurzem über die Gipfel hallt? Die Antworten auf diese Fragen liegt oben in den Bergen, wo der Bach zwischen zerklüfteten Felswänden hindurch sprudelt …

DIE GUTE NADEL
Ein Abenteuer in den Kernlanden
ART.-NR: 100QG 1013
EAN: 9783957892034
DIN A 4, Heftung,
28 Seiten
€ 7,95



MYTHRAS-REGELN
- O 1010 MYTHRAS- Das Fantasy-Rollenspiel
- O 1011 MYTHRAS - Kompaktausgabe
- O 1009 Mythras Imperativ
- O 1001 Schiffe & Schildwälle
- O 1001.0 Arbeitsheft zur Charaktererschaffung
- O 1001.1 Mit Gewohnheiten brechen
- O 1001.2 In Deckung
- O 1001.3 Wappne Dich!
- O 1001.4 Mythras Feuerwaffen
- O 1012 Mythras - Das Begleitbuch
- O 1020 Mythras Gruppierungen (2024)

ABENTEUER
- O 1000 Schrein der Verräter-Götter (Meeros)
- O 1002 Abenteuer in Meeros (inkl. Sichtschirm) (Meeros)
- O 1003 Xamoxis´ Schale der Reinigung (Meeros)
- O 1004 Wahnsinn & Andere Farben (Universell)
- O 1005 Hessarets Schatz (Die GEGEND)
- O 1006 Die Bestie von Arkadon (Universell)
- O 1007 Das Juwel von Ratrasch (Universell)
- O 1008 Buch der Questen (Die GEGEND)
- O 1013 Die gute Nadel (Die Kernlande)
- O 1014 Zoriachs Kinder (Die Neuen Reiche)
- O 1015 Über den Rand der Welt (Die Neuen Reiche)
- O 1016 Die Geheimnisse von Blutfelsen (Die GEGEND)
- O 1017 Meeros - Dem Untergang geweiht (Meeros)
- O 1018 Die Moore von Zashaar (Die Neuen Reiche)

Die Kampagnenwelt THENNLA
- O 1100 Thennla
- O 1101 Die Küsten von Korantia
- O 1102 Das Taskanische Imperium
- O 1103 Khakun erwacht
- O 1104 Der Tribut der Arakuliner
- O 1105 Sorandib - Die Stadt des Feuerdämons

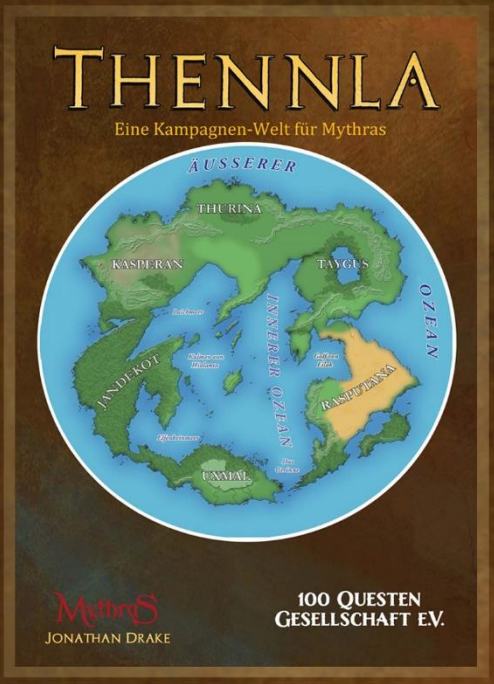
CLASSIC FANTASY
- O 1201 Classic Fantasy - Dungeonabenteuer auf W100-Art
- O 1202 So wilde Freude
- O 1203 Der Einsame Leuchtturm

MYTHIC EARTH
- O 1301 Mythic Britain - Fantasy-Rollenspiel im Zeitalter Merlins
- O 1302 MB: Logres - Das Land des Sachsen
- O 1303 MB: Wasserland - Abenteuer im Großen Sumpf
- O 1304 MB: Gwynedd - Britanniens Schande (2024)
- O 1311 Mythic Constantinople - Fantasy-Rollenspiel in der Königin der Städte
- O 1312 MC: Lebenslange Konsequenzen
- O 1321 Mythic Rome - Rollenspiel in der Ewigen Stadt
- O 1322 MR: Veni-Vidi-Vici Vier Abenteuer in Rom (2024)

M-SPACE
- O 2000 M-SPACE - Das Science-Fiction-Rollenspiel
- O 2001 Flucht auf Mosek Uhn
- O 2002 Ein Geschenk von Schamasch (2024)

DESTINED
- O 2100 DESTINED - Das Superhelden-Rollenspiel (2024)
- O 2102 Agonie & Ekstase

SciFi-Horror/Urban Fantasy
- O 2101 Weisser Tod
- O 3001 Nach den Vampirkriegen

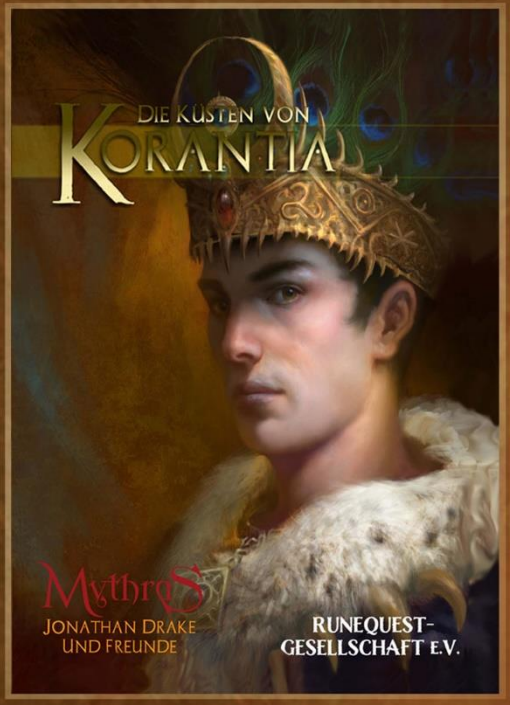


Thennla, eine Fantasy-Welt der Magie und der Abenteuer. Dieser Einführungsband gibt einen Überblick über die Welt und ihre Kulturen.

THENNLA - Eine Kampagnenwelt für Mythras
ART.-NR: RQG 1100
EAN: 9783957890672
DIN A 4, Heftung,
32 Seiten
SONDERPREIS € 5,00

Eine Welt voller Intrigen und Abenteuer!
Korantia: Heimat von dutzenden Stadtstaaten und einer Vielzahl von Göttinnen und Göttern. Umgeben von uralten Feinden, ist es an Kaiser Koibos sein Reich zu alter Größe zu führen oder verfallen zu sehen.

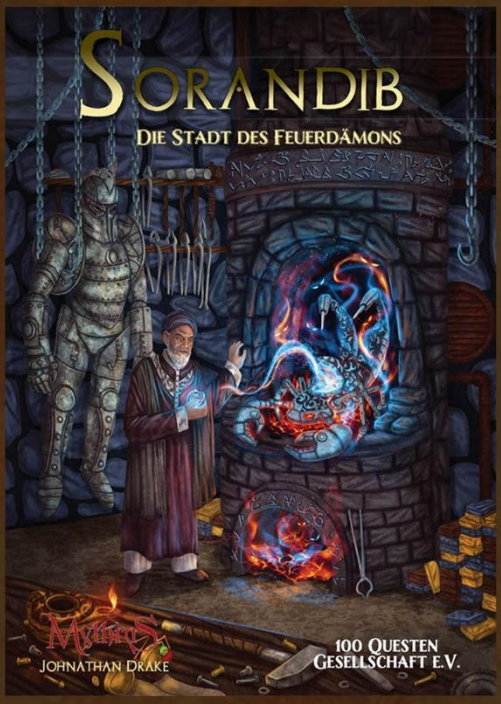
DIE KÜSTEN VON KORANTIA
ART.-NR: RQG 1101
EAN: 9783957890658
DIN A 4, Hardcover,
224 Seiten
€ 34,95



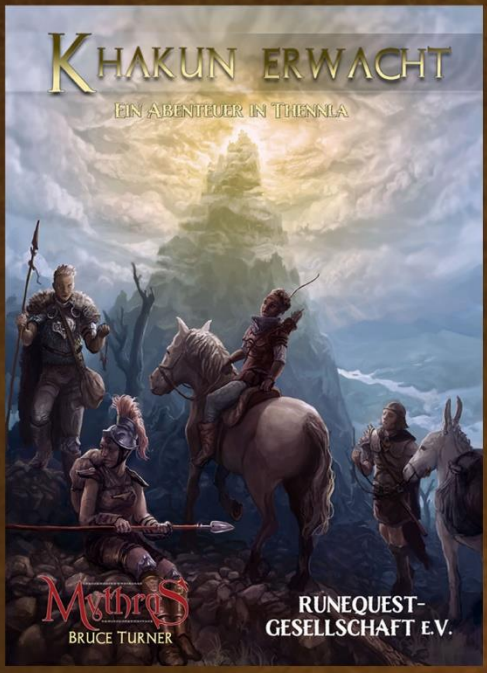
Das Taskanische Imperium fühlt sich Korantia überlegen und trachtet nach einem Zugang zur Inneren See. Regiert vom Eisernen Simulakrum gärt innerhalb des Imperiums der Verrat. An seinen Grenzen rüsten sich neue Reiche für den Krieg. Wer wird der Sieger sein, wenn der Imperator in den Himmel auffährt? Willkommen im Taskanischen Imperium. Willkommen im Zeitalter des Verrats.

DAS TASKANISCHE IMPERIUM
ART.-NR: RQG 1102
EAN: 9783957890665
DIN A 4, Softcover,
100 Seiten
€ 19,95

Sorandib ist eine alte Stadt, die im Niedergang begriffen ist; durch jahrelanges Banditentum und innere Streitigkeiten verwüstet. Das Eiserne Simulakrum sieht in Sorandib den Ort, wo sich einstmals sein Schicksal erfüllen wird. Der Kult des Thesch in Taskay plant die Kontrolle über den Feuerdämon Sorantar, Sorandibs Stadtgott zu übernehmen. Sorandib ist ein Pulverfass, ein Ort für Abenteuer! Quellenband für Sorandib, inklusive Regeln für Alchemie und Golems und zwei Abenteuern.



SORANDIB - Die Stadt des Feuerdämons
ART.-NR: 100QG 1105
EAN: 9783957892010
DIN A 4, Hardcover,
116 Seiten
€ 29,95

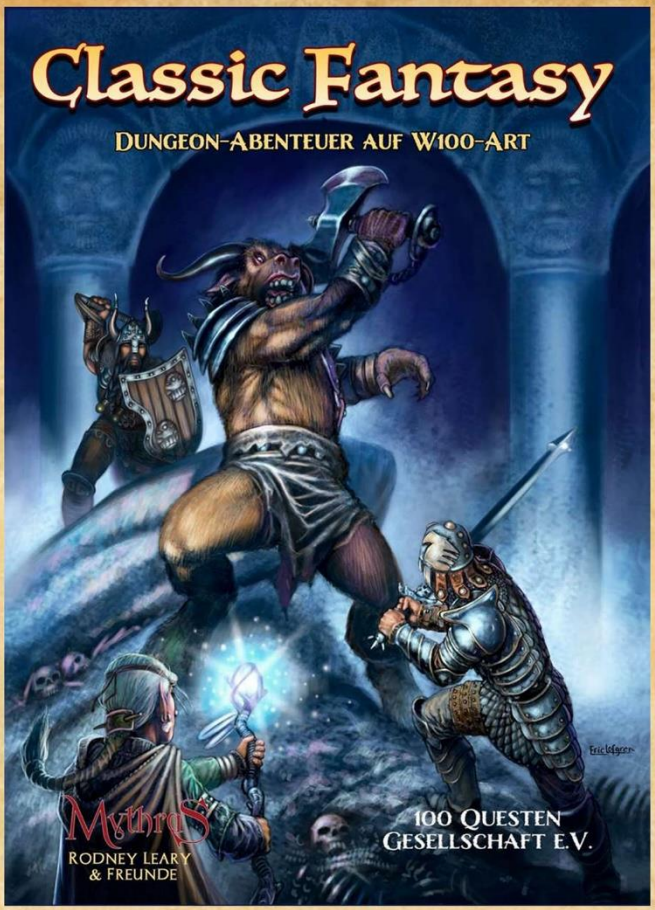


Nach den vernichtenden Angriffen der wilden Scheng vor 20 Jahren hat das Taskanische Imperium seine Kolonien in Ferntarsenia wieder aufgebaut. Auch die Silberminen haben den Betrieb aufgenommen, doch kürzlich hörte man ein Grollen vom Berg Khakun, dem schlafenden Riesen mit der Macht, das Land einzuebnen. Der Tarsen-Priester Michel Tob organisiert eine Expedition zum Tempel am Fuße des Berges, um den erwachenden Khakun zu besänftigen; aber zu welchem Preis? Und wer hat eigentlich den Riesen aufgeweckt ?

KHAKUN ERWACHT
ART.-NR: RQG 1103
EAN: 9783957890702
DIN A 4, Heftung,
20 Seiten
€ 5,95

Auf der Suche nach dem vor vielen Jahren gestohlenen, legendären Tribut des Stammes der Arakuliner, zu welchem auch der sagenhafte Schild des Königskeilers - das Totem der Boromoger - gehörte, begeben sich die Charaktere in den Tumbrischen Wald, der drei mächtigen übernatürlichen Wesen und dem Räubergott Landano gehört. Können die Charaktere diese Gefahren umgehen und den Schild und den Rest des Schatzes von seinen derzeitigen Besitzern erbeuten?

DAS TRIBUT DER ARAKULINER
ART.-NR: RQG 1004
EAN: 9783957890788
DIN A 4, Heftung,
24 Seiten
€ 7,95

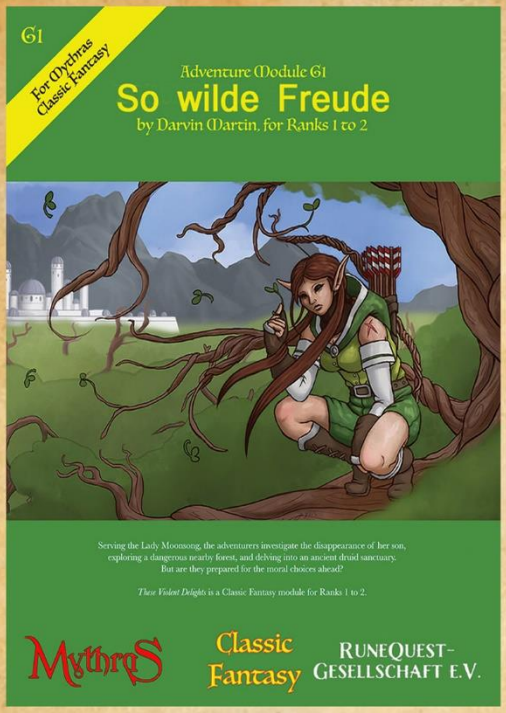


Classic Fantasy ist ein Ergänzunsbuch zu MYTHRAS.

Dieses Buch enthält alles, um klassen- und stufenbasierte Abenteuer gegen klassische Monster und mit klassischen Zaubern zu emulieren!
Wenn du jemals alte Dungeon-Module in ein W100-System konvertieren wolltest, dann ist dies genau das Richtige für dich.

- **11 Charakterklassen**
- **7 Charakterrassen**
- **Regeln, um Leidenschaften als Gesinnungen zu verwenden**
- **Detaillierter Kampf mit Miniaturen**
- **200 arkane und göttliche Zauber**
- **Über 40 Monster**
- **Über 100 magische Gegenstände**
- **Gottheiten für die Welt Graumoor**

CLASSIC FANTASY – Dungeon-Abenteuer auf W100-Art
ART.-NR: 100QG 1201
EAN: 9783957890771
DIN A 4, Hardcover,
328 Seiten
€ 39,95

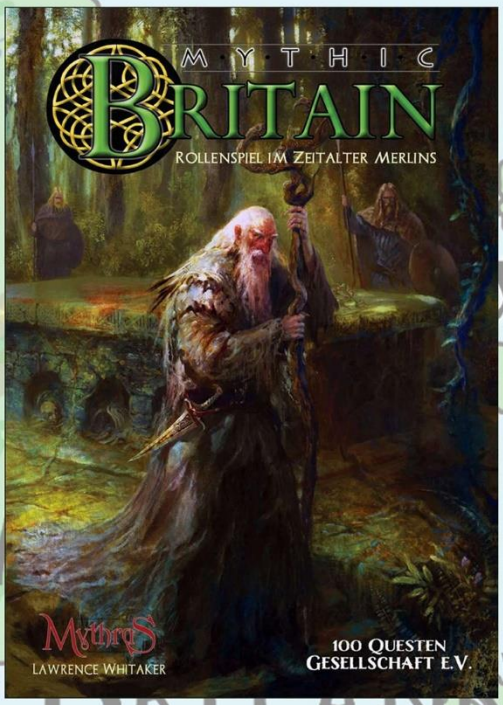


Dieses Abenteuer führt die Charaktere nach Gramby, einer Kleinstadt in der Nähe des Grunewalds, wo sie von einer adeligen Elfe beauftragt werden, ihren verschwundenen Sohn zu finden.
Doch ist wirklich Alles so, wie es scheint? Was steckt hinter seinem Verschwinden, und wem genau können die Charaktere trauen?

SO WILDE FREUDE
ART.-NR: RQG 1202
EAN: 9783957890795
DIN A 4, Heftung,
32 Seiten
€ 9,95

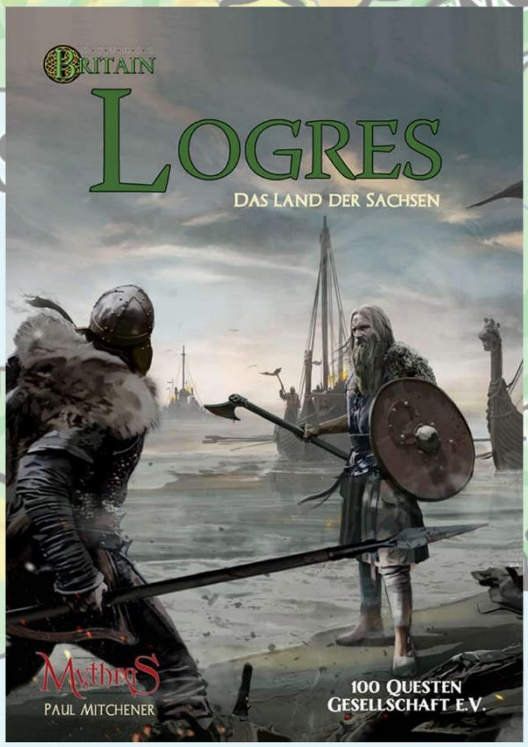
Willkommen an der Küste des trostlosen Drachenmeers im Nordosten des Herzogtums Bethanien. Mehrere Abenteuer erwarten eine furchtlose Gruppe, darunter die Erkundung des verlassenen Einsamen Leuchtturms und seltsame Vorkommnisse im nahegelegenen Tal des Blauen Flusses.

DER EINSAME LEUCHTTURM
ART.-NR: 100QG 1203
EAN: 9783957891938
DIN A 4, Heftung,
36 Seiten
€ 9,95



Geschichte und Hintergrund des fünften und sechsten Jahrhunderts Britanniens, seiner Stämme und Regionen. Charaktererschaffung von britischen und sächsischen Charakteren, Informationen zu Magie, Heiligen und paganen Göttern sowie Regeln für Massengefechte. Sieben Abenteuer bilden die *Mythic Britain-Kampagne,* in der in Merlins Auftrag u.a, sächsische Eindringlinge bekämpft und nach den verlorenen Schätzen Britanniens gesucht wird.

MYTHIC BRITAIN - Rollenspiel im Zeitalter Merlins
ART.-NR: 100QG 1301
EAN: 9783957891914
DIN A 4, Hardcover,
320 Seiten
€ 44,95

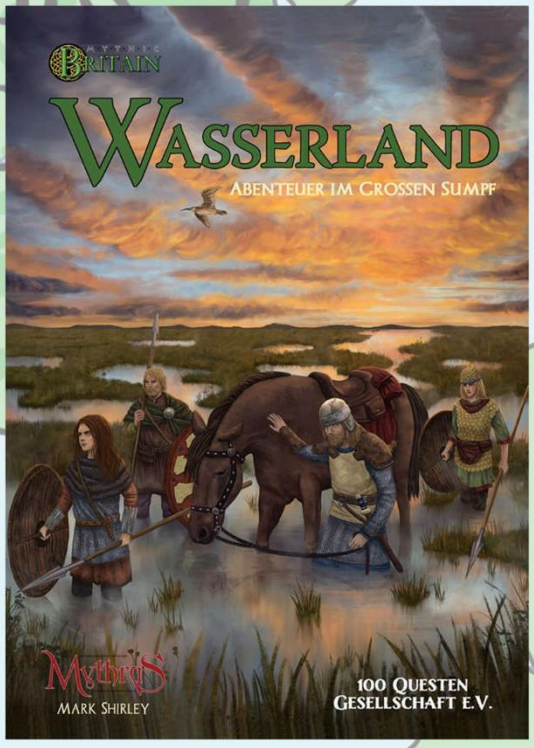


Begleitband in dessen Mittelpunkt die Sachsen stehen. Umfangreiche Informationen über die Kultur der Sachsen, ihren Glauben, ihre Riten, Persönlichkeiten und Magie. Das Buch beschreibt die Länder von Logres, seine Königreiche, Politik und inneren Zwistigkeiten. Die Erschaffung sächsischer Charaktere, neue Regeln für sächsische Magie, Rätsel und Wettbewerbe und eine mehrteilige Kurzkampagne über Ereignisse nach der Ankunft Cerdics in Südbritannien.

LOGRES - Land der Sachsen
ART.-NR: 100QG 1302
EAN: 9783957891945
DIN A 4, Hardcover,
112 Seiten
€ 29,95

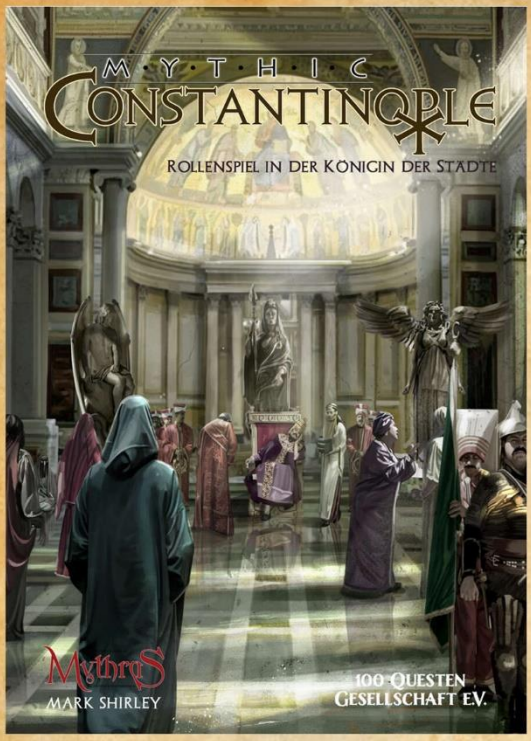
Die einheimischen Stämme sind so gut wie verschwunden. Acht Anwärter zweier großer und vieler kleiner Fraktionen kämpfen um die Herrschaft.
Dies Kampagnenbuch beschreibt die Clans und Verbände, die um den Thron Gwynedds streiten, als auch die Geschichte, Geographie und die Beweggründe, die die Konflikte anfreuern. Ein Abenteuer der *Mythic Britain-Kampagne* und drei weitere Abenteuerideen vervollständigen das Buch.

GWYNEDD - Britanniens Schande
ART.-NR: 100QG 1304
EAN: 9783957890751
DIN A 4, Heftung,
ca. 56 Seiten
€ 12,95



Das Sumpfgebiet in Ostbritannien, wo keltische und sächsische Stämme aufeinanderprallen, und wo alte Feindschaften zwischen den Britanniern nicht immer eine vereinte Front gegen den gemeinsamen Feind bedeuten. Die Geister verhalten sich ruhig. Und ein Mord wurde begangen …

WASSERLAND - Abenteuer im Großen Sumpf
ART.-NR: 100QG 1303
EAN: 9783957891952
DIN A 4, Heftung,
36 Seiten
€ 9,95

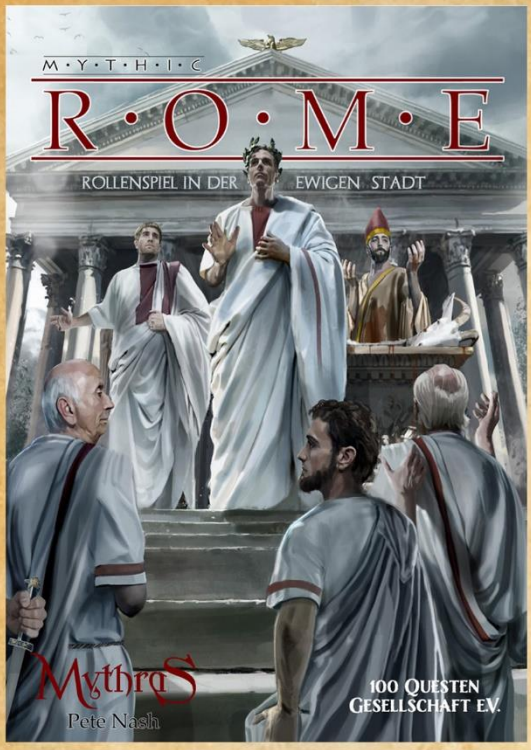


Quellenband, der Geschichtstreue mit Legenden und Mythen verwebt. Konstantinopels Geographie, Geschichte, Politik und Kultur, seine Bauwerke, Persönlichkeiten, Organisationen und Religionen Byzanz´s werden sorgsam verknüpft, um dem Spielleiter zu helfen, die Stadt lebendig werden zu lassen. Spielercharaktere können Byzantiner, europäische Söldner, italienische Händler, Gesandte des Islams, nichtmenschliche Stadtbewohner, Mitglieder der Warägergarde oder der intriganten Republik Venedig sein. Es gibt ungezählte Möglichkeiten.

MYTHIC CONSTANTINOPLE - Rollenspiel in der Königin der Städte
ART.-NR: 100QG 1311
EAN: 9783957891983
DIN A 4, Hardcover,
272 Seiten
€ 39,95

Kales Pegonites ist verschwunden, und wird aus unterschiedlichen Gründen gesucht. Kales Geheimnis, das so alt ist wie die Stadt selbst, stellt einige Besonderheiten des Mythischen Konstantinopels vor; insbesondere die schäbigere Seite des Lebens. Das Überleben in der ‚Stadt der Wunder' bedarf mehr als einen starken Arm und einer scharfen Klinge. Willkommen in einem Byzanz, das es so niemals gab, und macht euch auf die Suche nach Kales Pegonites!

LEBENSLANGE KOSEQUENZEN
ART.-NR: 100QG 1312
EAN: 9783957891990
DIN A 4, Heftung,
40 Seiten
€ 9,95



Quellenband der es ermöglicht als Bandit Rom mit zu gründen; den tyrannischen siebten König zu stürzen; die etruskischen Stadtstaaten zu erobern; zuzusehen, wie Gallier die Stadt plündern; gegen Hannibal oder Spartacus zu kämpfen; oder sich im Bürgerkrieg zwischen Caesar und Pompeius zu entscheiden. Regeln vom politischen Status bis zum Wagenrennen; römische Berufe, Waffen, Rüstungen und Kampfstile; übernatürliche Kreaturen und römische Magie.

MYTHIC ROME - Rollenspiel in der Ewigen Stadt
ART.-NR: 100QG 1321
EAN: 9783969280713
DIN A 4, Hardcover,
284 Seiten
€ 39,95

Vier Abenteuer (*Das Lösegeld*, *Das Versprechen*, *Das Sakrileg*, und *Die Invasion*) transportieren euch in das erste Jahrhundert vor unserer Zeitrechnung, in die Zeit Julius Cäsars.
Ob als Mini-Kampagne oder Einzelabenteuer, bieten diese Szenarios aufregende und lebensgefährliche Erfahrungen – einschließlich Aufständen, Schlachten und die unvermeidbare Schwelgerei des republikanischen Rom!

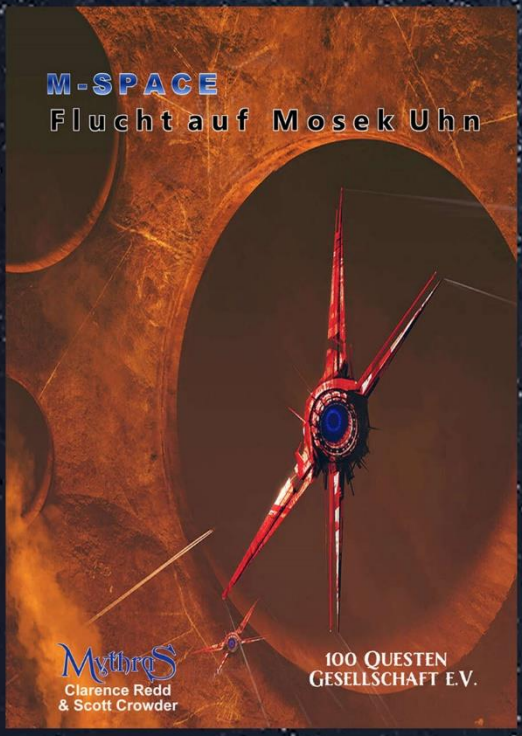
VENI-VIDI-VICI - Vier Abenteuer in Rom
ART.-NR: 100QG 1322
EAN: 9783969280737
DIN A 4, Heftung,
~ 40 Seiten
€ 9,95

Rollenspiel in der Fernen Zukunft: Erforsche die Sterne mit M-SPACE. Entdecke unbekannte Planeten am Ereignishorizont; grabe längst vergessene außerirdische Technologie aus; oder bekämpfe klassische Sci-Fi-Schurken wie korrupte Imperien und bösartige Konzerne.
M-SPACE enthält alles, was zum Spielen benötigt wird.
Erschaffe Universen und Charaktere aus vielen Kulturen und Berufen.
Fliege Raumschiffe, begegne fremdartigen Lebensformen und dringe in den unbekannten Weltraum vor..

M-SPACE - Das Schience-Fiction-Rollenspiel
ART.-NR: 100QG 2000
EAN: 9783957892041
DIN A 4, Hardcover,
212 Seiten
€ 34,95

Als Sklaven der verbrecherischen Emergence Corp werden die Charaktere, zwei Wächter und ein Arzt in ein Bergwerk geschickt, das angeblich der Stützpunkt einer aggressiven Alien-Rasse war. Doch es ist nicht alles so, wie es scheint, und schließlich ist man auf der Flucht durch den Dschungel von Mosek Uhn, um den Raumhafen des Planeten zu erreichen, wo man sich in Sicherheit befindet.
Wirklich Sicherheit?
Inklusive sechs vorgefertigter Charaktere.

FLUCHT AUF MOSEK UHN
ART.-NR: 100QG 2001
EAN: 9783957892058
DIN A 4, Heftung,
20 Seiten
€ 7,95



Die UNCC Nergal wird beauftragt das treibende Bergungsschiff DVC Fukunusubi abzufangen, das sich auf Kollisionskurs mit der Erde befindet. Die Charaktere haben weniger als 90 Stunden Zeit, um den Kurs der Fukunusubi zu ändern und zugleich zu ergründen, was auf dem Schiff geschah. Niemand hat sie auf diese Situation vorbereitet. Keiner hat sie auf ein Geschenk von Shamash vorbereitet. Und niemand kann sie retten.
Enthält 15 vorgefertigte Space-Marines und Navy-Charaktere.

EIN GESCHENK VON SCHAMASCH
ART.-NR: 100QG 2002
EAN: 9783969280775
DIN A 4, Heftung,
ca. 48 Seiten
€ 12,95

Regeln für den Gebrauch von Geschoss- und Energiewaffen für MYTHRAS oder M-SPACE, vom Vorderlader bis zum Granatwerfer, vom Maschinengewehr bis zur Gauss-Pistole.
Neue Kampfaktionen und Zusatzeffekte. Hinweise, wie man eigene Waffen entwickeln kann.
Eine Vielzahl von Beispielen für Schwarzpulver-, moderne, Energie- und exotische Waffen ermöglichen es, sich sofort mit Musketen, Maschinenpistolen oder Blastern auszurüsten....

MYTHRAS FEUERWAFFEN
ART.-NR: 100QG 1001.4
EAN: 9783957892089
DIN A 4, Heftung,
12 Seiten
€ 5,95

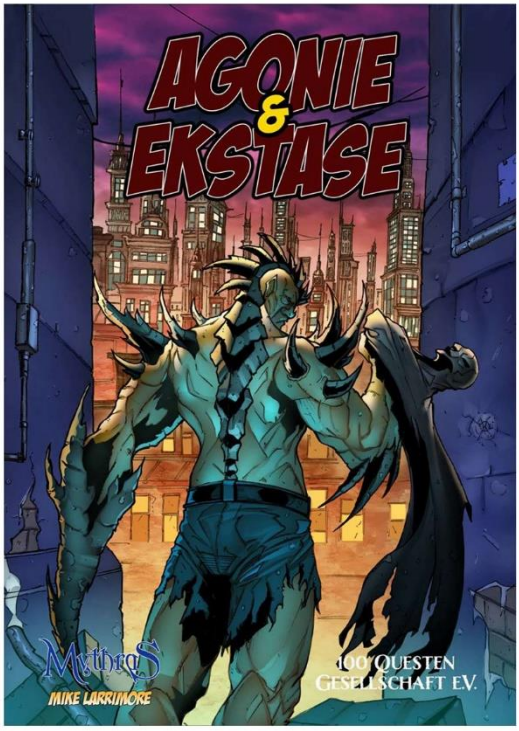
Schlüpfe in die Rolle eines Superhelden und versuche, in einer von Comics und anderen Superhelden-Medien inspirierten Welt, deinen Platz zu finden. Erschaffe mit einem umfangreichen Arsenal an Superkräften den Helden, den du dir vorstellst, und begib dich auf die Straße, um für Gerechtigkeit zu sorgen. Von bunten Geschichten in Spandex und mit Capes bis zu düsteren Geschichten über reale Verbrechen - Du kannst jeder Superheld (oder Schurke) sein, der du sein möchtest.

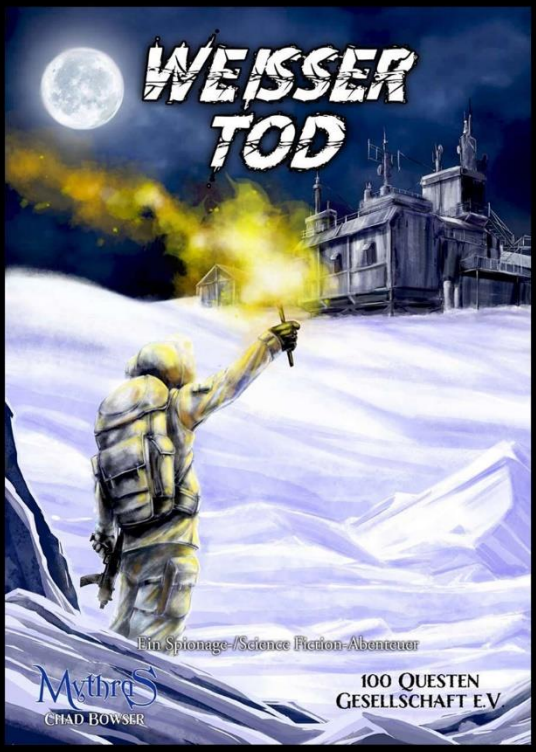
DESTINED - Das Superhelden-Rollenspiel
ART.-NR: 100QG 2100
EAN: 9783969280744
DIN A 4, Hardcover,
ca. 334 Seiten
€ 44,95

DESTINED

Willkommen in Gemini City...
Unten in Brigadier Bay hat jemand schlechte Laune. Bandenmitglieder werden verprügelt; korrupte Polizisten erhalten mehr als nur ein Bestechungsgeld. Aber Gemini City hatte schon immer Beschützer. Irgendjemand hat eine Rechnung zu begleichen und gibt keine Ruhe bis jeder Schuldige gezahlt hat. Helden müssen den Dingen auf den Grund gehen und dafür sorgen, dass keine unschuldigen zu Schaden kommen.

AGONIE & EKSTASE
ART.-NR: RQG 2102
EAN: 9783957891921
DIN A 4, Heftung,
28 Seiten
€ 7,95





Eine verlassene russische Eisdriftstation im Nordpolarmeer. Was war ihr Zweck? Wo ist die Besatzung geblieben?
Der Geheimdienst schickt ein Team es herauszufinden. Was sie entdecken wird die Welt verändern. Für immer.

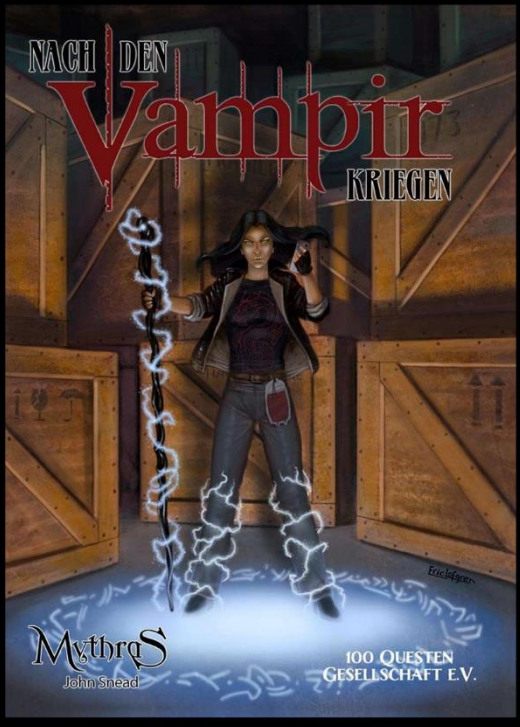
Dieses SciFi-Horror- und Spionage-Abenteuer für Mythra ist geeignet als One-Shot oder als Teil einer Agentenkampagne der Jetztzeit.

Enthält Regeln für geistige Gesundheit und sechs vorgefertigte Charaktere.

WEISSER TOD
ART.-NR: RQQG 2101
EAN: 9783957890801
DIN A 4, Heftung,
32 Seiten
€ 8,95

Mythras in der Gegenwart und im Urban Fantasy-Genre. Vom düsteren Noir bis zum actionlastigen und tödlichen Kinoabenteuer; von skurriler Urban-Fantasy bis zur leidenschaftlichen paranormalen Liebesgeschichte ist alles möglich. Spiele eine Kreatur der Schatten: Seher, Halb-Feen, Lykanthropen und Vampire. Jede Spezies hat besonderen Kräfte und Fähigkeiten, magische und psychische Talente. Mache deine ersten Schritte in die Schattenwelt und entdecke das Leben *Nach den Vampirkriegen*...

NACH DEN VAMPIRKRIEGEN
ART.-NR: 100QG 3001
EAN: 9783957891969
DIN A 4, Hardcover,
156 Seiten
€ 34,95



“Die 100Questen Gesellschaft e.V. ist ein Verein zur Förderung und Pflege der auf dem Basic-Roleplaying basierenden Spielen und gibt die W100-Rollenspiele MYTHRAS - Das Fantasy Rollenspiel M-SPACE - Das Science-Fiction-Rollenspiel DESTINED - Das Superhelden-Rollenspiel und deren Ergänzungen heraus.

Händleranfragen erwünscht!

M-SPACE Das Science-Fiction-Rollenspiel

MythraS

DESTINED DAS SUPERHELDEN-ROLLENSPIEL

***QuestLog** - Der Podcast der RuneQuest-Gesellschaft e.V.*
https://questlogweb.wordpress.com/

INHALT:

S. 1 Cover
S. 2 ***MYTHRAS***
S. 3 Kampfmodule
S. 4/5 Regelergänzungen
S. 6/7 Meeros
S. 8/9 Die GEGEND
S. 10/11 Die Neuen Reiche
S. 12/13 Sonst. Abenteuer
S. 14 MYTHRAS Checkliste
S. 15-17 Thennla
S. 18/19 Classic Fantasy
S. 20/21 Mythic Britain
S. 22 Mythic Constantinople
S. 23 Mythic Rome
S. 24/25 ***M-SPACE***
S. 26 ***DESTINED***
S. 27 Sci-Fi Horror/Urban Fantasy
S. 28 Verein und Impressum

IMPRESSUM:

100 QUESTEN GESELLSCHAFT E.V.
c/o André Jarosch
Im Anger 5
65529 Waldems
info@100questen.de

100 QUESTEN GESELLSCHAFT E.V.

www.100questen.de