

Artikelnr.: 338469

US25309 - DSA Abenteuer - Theaterritter 5: Die Silberne Wehr, Taschenbuch, 64 Seiten (DE-Ausgabe)

7,48 EUR

Artikelnr.: 338469
Versandgewicht: 0.30 kg
Hersteller: Ulisses Spiele



Produktbeschreibung

DSA Abenteuer - Theaterritter 5: Die Silberne Wehr, Taschenbuch (DE), 64 Seiten

Nach der Schlacht am Grauzahn scheint der Korsmal-Bund militärisch besiegt. Doch Adelsmarschallin Nadjescha von Leufurten ahnt die Gefahren, die das Auftauchen der Goblinpauke mit sich bringt. Die Kriegswaffe der Kunga Suula, die Verheerungen von bisher ungeahntem Ausmaß angerichtet hat, muss zerstört werden - wenn auch niemand weiß, wie das anzustellen ist. Während der langwierigen magischen Analyse des Artefakts soll es an den Helden sein, die Pauke auf einer Burg des Widderordens zu bewachen und sich der heimtückischen Angriffe der verbliebenen Kultisten und ihrer neuen Verbündeten zu erwehren. Neben Biestingern, Flusspiraten und Drachenreitern treffen sie auf alte Bekannte wie Graf Thezmar Alatzer von Hinterbruch und den ehemaligen Adelsmarschall Jucho von Dallenthin und Persanzig.

Im fünften Teil der Theaterritter-Kampagne dringen die Helden ins kultische Zentrum ihrer Widersacher vor und treffen sowohl verloren geglaubte Verbündete als auch scheinbar überwundene Verräter wieder. Auf den Spuren der Silbernen Horde erfahren sie den tieferen Grund für das Erwachen des Bornlands und ergründen das Schicksal, das das Land den Menschen und der Silbernen Wehr zugebracht hat. Alternativ zur Kampagne könnt ihr Die Silberne Wehr aber auch als Einzelabenteuer spielen.

Der Aventurische Almanach wird zur Vertiefung des Hintergrundes empfohlen, ist aber zum Leiten des Abenteuers nicht erforderlich.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

Das Regelwerk wird benötigt!

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 Helden, denen das Bornland am Herzen liegt:

- Genre: märchenhafte Fantasy
- Voraussetzungen: kein Hass gegen die Adelsmarschallin oder den Widderorden; vollbrachte Heldentaten für das Bornland; Wehrhaftigkeit
- Orte: Der Walsach, Burg Trescha, das Überwals
- Zeit: Rahja 1039 BF bis Rondra 1040 BF
- Komplexität (Spieler/Meister): mittel / hoch
- Erfahrung der Helden: kompetent
- Anforderungen: Kampf 4/4; Naturtalente 2/4; Gesellschaftstalente 2/4; Lebendige Geschichte 3/4

Produktdaten

Hier gehts zum Artikel
Alle Informationen,
tagesaktuelle Preise und
Verfügbarkeiten

