

Artikelnr.: 339445

US25365 - DSA Abenteuer - Die Nacht der Feuertaufe (Soloabenteurer), Taschenbuch (DE-Ausgabe)

12,11 EUR

Artikelnr.: 339445
Versandgewicht: 0.30 kg
Hersteller: Ulisses Spiele



Produktbeschreibung

DSA Abenteuer - Die Nacht der Feuertaufe (Soloabenteurer), Taschenbuch (DE)

Dein kleiner Bruder steht neben dir an der Reling, eine steife Brise weht euch ins Gesicht. Das Segel knarzt, während euer Drachenboot auf den Wellen auf und ab tanzt. Du fasst den Griff deiner Axt fester, mit der anderen Hand umklammerst du ein Tau. Langsam nähert ihr euch eurem Ziel und du verspürst die Vorfreude. Schon seit du ein kleines Mädchen warst und den Geschichten der Erwachsenen lauschtest, hast du diesen Moment herbeigesehnt. Du wolltest dich beweisen, und jetzt ist die Gelegenheit nah. Es ist nicht mehr weit, und dann beginnt ein neues Leben. Noch bist du für die anderen Seefahrenden nur ein Kind, aber das wird sich ändern, sobald du das Schiff erst verlassen hast.

Die Planke wird herabgelassen. Endlich ist es soweit! Mit deinem Bruder stürmst du von Bord und stürzt dich in das Getümmel des Hafens. Eine knappe Woche wart ihr auf See, doch jetzt ist sie gekommen, die Nacht der Feuertaufe.

Die Nacht der Feuertaufe ist ein Solo-Abenteuer, mit dem du dich ohne Meister und Mitspielende direkt ins Abenteuer wagen kannst. Du spielst eine Ottajasko-Rekkerin, eine seefahrende Kämpferin aus einer thorwalschen Schiffsgemeinschaft, und begegnest beim Lesen Abschnitt für Abschnitt neuen Herausforderungen. All deine Fähigkeiten werden gefragt sein, um mit heiler Haut davonzukommen.

Du benötigst keinerlei Vorkenntnisse. Eine spielfertige Thorwalerin, mit der du dieses Abenteuer bestreiten kannst, ist am Ende des Bandes enthalten, und alle Regeln und Spielmechanismen werden direkt im Buch erklärt.

Ein Solo-Abenteuer für eine Thorwaler Heldin

- Genre: Stadtabenteuer
- Voraussetzungen: keine
- Ort: Hjalldingstadt Thorwal
- Zeit: beliebig ab 1040 BF
- Komplexität (Spieler/Meister): gering / -
- Erfahrung des Helden: erfahren (bei eigener Heldin)
- Wichtige Fertigkeiten:
- Kampf 2 von 4
- Handwerk 2 von 4
- Körpertalente 2 von 4
- Lebendige Geschichte 1 von 4

Zur Vertiefung der Spielmechaniken sowie des Hintergrundes empfehlen wir das DSA5 Regelwerk sowie den Aventurischen Almanach. Zum Spielen des Abenteurers sind diese Bände jedoch nicht erforderlich.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

Produktdaten

Hier gehts zum Artikel
Alle Informationen,
tagesaktuelle Preise und
Verfügbarkeiten

