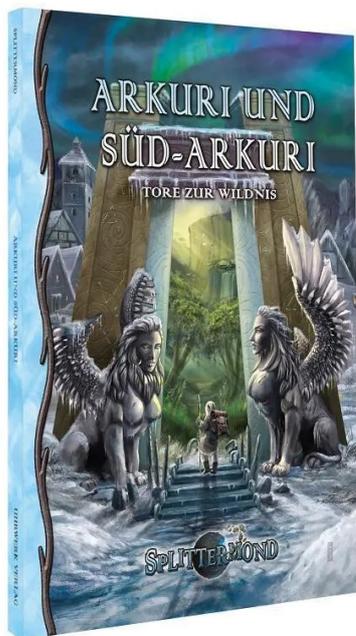


Artikelnr.: 346713

## UHR01219 - Splittermond: Arkuri und Süd-Arkuri Tore zur Wildnis, Rollenspiel, (DE-Ausgabe)

ab **15,43 EUR**

Artikelnr.: 346713  
Versandgewicht: 0.30 kg  
Hersteller: Uhrwerk Verlag



### Produktbeschreibung

Splittermond: Arkuri und Süd-Arkuri Tore zur Wildnis, Rollenspiel, (DE-Ausgabe)

Eisige Ödnis erstreckt sich von den Wäldern Winholts bis zu den Bergen der Alanjuten. Ein raues Land, das auf den ersten Blick nicht viel zu bieten hat, wären da nicht der Lockruf des Goldes und die Verheißungen des Mondportals. Inmitten der frostigen Weiten liegt Arkuri, eine Stadt voller Eigenbrötler und Glückssucher – ein Volk von eisigem Gemüt und unverblümter Offenheit. Wer hier lebt, hält seine Türen gut verschlossen, und keiner weiß, wie viele düstere Geheimnisse unter der klirrenden Kälte verborgen liegen. Die Führung ist fest in der Hand der Gründerfamilien, deren Arm sich immer weiter in das Umland und über den Feenpfad bis ins Pangawai-Gebirge erstreckt.

Folgt man allen Warnungen zum Trotz dem Wildwechsel gen Süden, so schmilzt das Eis und legt unberührtes Land und tropische Wildnis frei. Einst kamen die Prospektoren hierher, um nach Schätzen in den tiefen Stollen der Berge zu suchen. Bald wurde Süd-Arkuri jedoch zum Sammelbecken all jener, die im Norden unerwünscht waren. Doch verschlägt es immer wieder auch Entdecker und Abenteurer in die Stadt, angezogen von den Geheimnissen des Nebelwaldes - manche davon bestimmt, niemals aus den Tiefen der Dschungel emporgelockt zu werden. Und die größte aller Fragen überdauert die Jahrhunderte: Wem oder was diente einst das Mondtor, inmitten von Gletschern und Eis, bevor die Gründerfamilie Arkuri wie eine Wehrmauer darum errichtete?

Arkuri-Süd-Arkuri ist eine Erweiterung für das Rollenspiel Splittermond, die die genannte Stadt, ihre Umgebung und das damit verbundene Mondtor beschreibt. Kultur, Gepflogenheiten und das Leben im rauen Norden und im dazu kontrastierenden tropischen Süden werden beleuchtet sowie neue Waren und Ressourcen vorgestellt. Für die Spielleitung schließt sich ein Abschnitt mit neuen Kreaturen, Reisetabellen und den Geheimnissen der Gegend an.

Das voll ausformulierte Abenteuer Kaltes Grün bietet einen direkten Einstieg in den eisigen Norden. Kürzere Bausteine geben Ideen für weitere Abenteuer, die in die Tiefen der südlichen Dschungel führen.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

- Alter: ab 12 Jahre
- Themengebiet: Splittermond

### Produktdaten

Hier gehts zum Artikel  
Alle Informationen,  
tagesaktuelle Preise und  
Verfügbarkeiten

