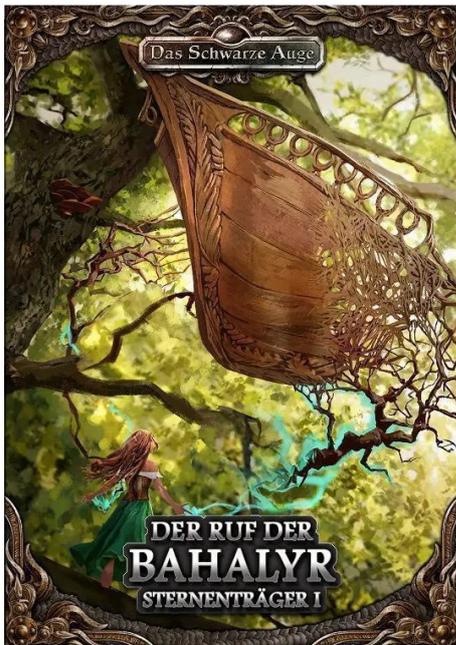


Artikelnr.: 338493

US25350 - DSA Abenteuer - Sternenträger 1: Der Ruf der Bahalyr, Taschenbuch, 64 Seiten (DE-Ausgabe)

ab **15,63 EUR**

Artikelnr.: 338493
Versandgewicht: 0.30 kg
Hersteller: Ulisses Spiele



Produktbeschreibung

DSA Abenteuer - Sternenträger 1: Der Ruf der Bahalyr, Taschenbuch (DE), 64 Seiten

Sternenträger, so werden jene Elfen genannt, die das sternförmige Mal an ihrer Schulter trugen, das sie zu Auserwählten für höhere Aufgaben machte. Einst lenkten sie den Legenden nach die Geschicke der fenvar, der Hochelfen, bis die Armeen des dhaza, des namenlosen Unlichts, ihrem Reich ein Ende machten.

In der Siedlerstadt Gerasim, fernab der großen Reiche Aventuriens, leben heute Elfen und Menschen ein friedliches Miteinander, verbunden durch Handel, Wissensaustausch und das geheimnisvolle Vermächtnis der Völker. Auch Gästen wie den Helden wird Teilhabe daran gewährt. Doch dringt ein magischer Hilferuf in die Gemeinschaft, der offenbar aus den tiefen Wäldern der waldelfischen Kernlande von Sala Mandra stammt. Großes Unheil droht und dunkle Schatten strecken gierige Arme nach der starken Macht des Lichtes aus. Grund genug für die magische Schule des direkten Weges, eine Expedition auszustatten, die sich tief in die Elfenlande wagt, um zu helfen - gewiss kein ungefährliches Unterfangen, denn nicht jede Waldelfensippe ist Gästen gegenüber aufgeschlossen. Und heißt es nicht, manch Reisender habe sich auf ewig in Madayas Träumen verloren, die sich wie Nebelschwaden über das Land legen?

In diesem ersten Abenteuer der Sternenträger-Kampagne werden Themen, Begleiter und Feinde der Helden eingeführt. Es bildet den Auftakt einer Reise, bei der die Helden den Spuren des feysala, des Lebensliedes, einer Sternenträgerin folgen.

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 3-6 Helden:

- Genre: Reiseabenteuer
- Voraussetzungen: Wille und Fähigkeit, dem Namenlosen die Stirn zu bieten. Forscherdrang und Neugier.
- Ort: Gerasim, Salamandersteine
- Zeit: Frühling 1041 BF
- Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel
- Erfahrung der Helden: meisterlich
- Wichtige Fertigkeiten: Kampf 2 von 4; Gesellschaftstalente 2 von 4; Naturtalente 3 von 4; Lebendige Geschichte 4 von 4

Produktdaten

Hier gehts zum Artikel
Alle Informationen,
tagesaktuelle Preise und
Verfügbarkeiten

