Artikelnr.: 338229

US25102 - DSA - Die Siebenwindküste: Albernia & der Windhag, Hardcover, 192 Seiten (DE-Ausgabe)

ab **34,58 EUR**

Artikelnr.: 338229
Versandgewicht: 1.00 kg
Hersteller: Ulisses Spiele

Produktbeschreibung

DSA - Die Siebenwindküste: Albernia & der Windhag, gebundene Ausgabe (DE), 192 Seiten

Die windumtosten Gestade der Siebenwindküste sind die Heimat uralten Adels, unbeugsamer Sippenkrieger, wandernder Zauberbarden aber auch machtvoller Feenwesen, die aus der verborgenen Anderswelt die Geschicke der Sterblichen beeinflussen.

Mit dieser Regionalspielhilfe erhältst du ergänzendes Hintergrundmaterial zu den nebelverhangenen Sümpfen und Feenwäldern Albernias sowie zur gischtgepeitschten Steilküste und den sturmumtosten Bergen des Windhag. Ergründe das weitgehend unerforschte Delta des großen Flusses und die Geheimnisse der Feenwelten, lasse deine Helden gegen Kreaturen wie die unheilvollen Irrlichter oder die erhabenen Westwinddrachen bestehen oder lüftet die Geheimnisse von Ahnenblütigen, in deren Adern selbst ein wenig Feenblut fließt.

Zehn zur Region passende Professionen werden vorgestellt, darunter die verwegene Küstenschmugglerin, der schweigsame Distelritter, der Windhager Sippenkrieger und die launische Efferdgeweihte, deren Rat niemand an der Siebenwindküste ausschlagen würde.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

Das Regelwerk wird benötigt!

Weiterhin sind enthalten:

- eine kleine Feenglobule, deren Zugang sowohl in den Wäldern Albernias, wie in den Bergen des Windhag verortet sein kann
- mehr zur Tradition der Ceoladir und den Zaubermelodien, die sie überall an der Siebenwindküste anstimmen
- neue Waffen und Rüstungen, darunter das gefürchtete Havener Messer oder das legendenumwobene Drachenmesser der Windhager Sippen
- Fokusregeln zu Wesenszügen, die deinen Helden regionstypisches Flair verleihen
- neue Professionen, Sonderfertigkeiten, Zaubermelodien, Zauberinstrumente, Liturgien, Zeremonien sowie neue Vor- und Nachteile, unter anderem für Feenblütige
- Regeln zu Feenwelten und Feenpakten
- ein Kapitel mit Mysterien und Abenteueraufhängern speziell für den Spielleiter
- eine beiliegende Karte der Region (A3) sowie im Buch Stadtpläne von Abilacht, Harben, Havena, Honingen, Kyndoch und Winhall

Produktdaten

Hier gehts zum Artikel
Alle Informationen, tagesaktuelle Preise und Verfügbarkeiten