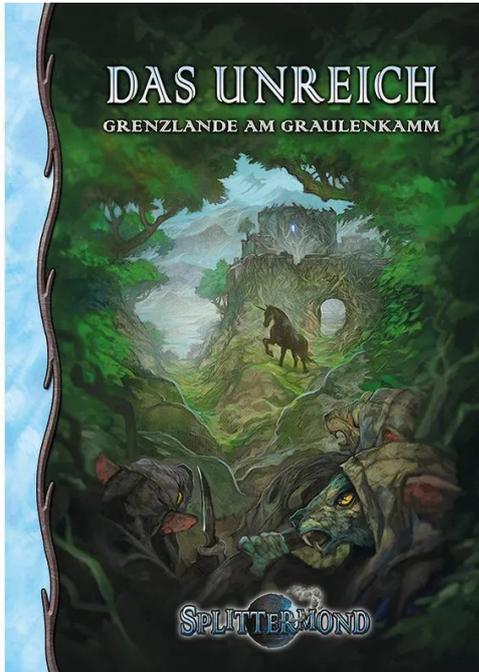


Item no.: 346700

## UHR01206 - Splittermond: Das Unreich – Grenzlande am Graulenkamm, Rollenspiel, (DE-Ausgabe)



from **12,85 EUR**

Item no.: 346700  
shipping weight: 0.30 kg  
Manufacturer: Uhrwerk Verlag

### Product Description

Splittermond: Das Unreich – Grenzlande am Graulenkamm, Rollenspiel, (DE-Ausgabe)

Seit Urzeiten bereits besiedelt, haben die dichten Wälder, abgelegenen Gebirgstäler und mysteriösen Lichtungen zu Füßen des vulkanischen Graulenkamms doch nie den Charakter von Grenzlanden verloren. Wer hier siedelte oder noch heute siedelt, muss Selbstgenügsamkeit, Zähigkeit, Geschick und ein wenig Wahnsinn mitbringen, um erfolgreich zu sein oder zumindest länger zu überleben.

Denn nicht nur die ungezähmte Natur mit ihren Bestien und anderen Herausforderungen oder konkurrierende Räuberbanden stellen die Sterblichen auf die Probe, sondern vor allem das Leben im Schatten dreier mythischer Kreaturen, die in einem unbarmherzigen Kampf untereinander verstrickt sind, in dem Sterbliche bestenfalls Spielfiguren, meist jedoch nur Opfer sind.

Und doch suchen immer wieder Abenteurer und Entdecker das Unreich auf, um alchemistische Zutaten aus den Vulkanen oder Teile magischer Kreaturen zu erringen, um in den Burgruinen des einstigen Fürstentums Graulentrutz, den Wachtürmen der Dracurier oder gar in seit mehr als 2000 Jahren versiegelten Zwergenbingen nach Schätzen zu graben, um aus noch älteren Ruinen Kenntnisse über das Tiefdunkel oder die Torerbauer zu erlangen, oder um die Mysterien der Drei Übel – die intrigante Schlangenzauberin Risskir, der zerstörerische Drache Giffang und das wahnsinnige Einhorn Irlisch – zu ergründen.

Das Unreich – Grenzlande am Graulenkamm ist eine Erweiterung für das Rollenspiel Splittermond, die sich der Wildnis zwischen Selenia und Westergrom widmet. Spieler und Spielleiter finden hier Hintergrundinformationen und Abenteueraufhänger zu den Drei Übeln und ihrem ewigen Kampf, zu mysteriösen Orten und Regionen, zum Überleben in der Wildnis und zu den Überresten des untergegangenen Fürstentums Graulentrutz. Dies wird durch Regelanwendungen wie neue Monster, Ausgestaltungen des Reisemodus und eine neue Ausbildung weiter unterstützt.

Die zwei Abenteurer in diesem Band bieten einen schnellen Einstieg in die Stimmung der Region: Das Mädchen mit den grünen Augen ist ein eher märchenhafter, nichtsdestotrotz gefährlicher Ausflieger in den Rattwald und damit ins Herz eines der drei Übel, wo der erste Augenschein mit Sicherheit trügt. Die lange Nacht handelt von den harschen Überlebensbedingungen tapferer Neusiedler in den Grenzlanden, und davon, wie weit die Bewohner – und vielleicht die Abenteurer – gehen würden, um sich eben jenes Überleben zu sichern.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

- Alter: ab 12 Jahre
- Themengebiet: Splittermond

### Specifications

Scan this QR code to  
view the product  
All details, up-to-date  
prices and availability

