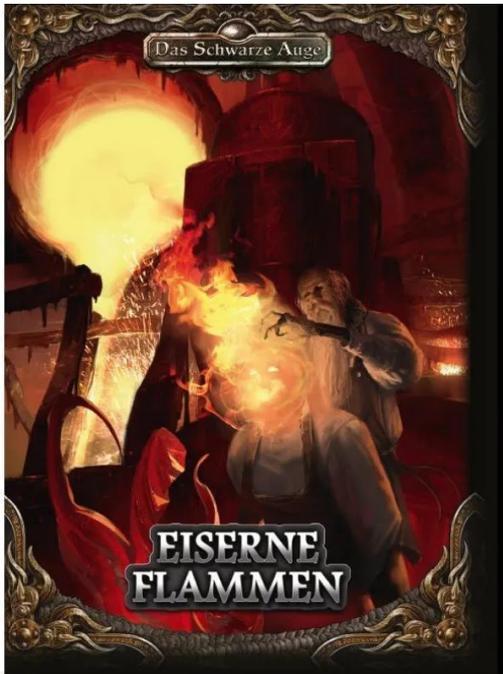


Artikelnr.: 338473

## US25346 - DSA Abenteuer - Eiserne Flammen, Hardcover, 112 Seiten (DE-Ausgabe)



ab 21,73 EUR

Artikelnr.: 338473  
Versandgewicht: 0.70 kg  
Hersteller: Ulisses Spiele

### 📖 Produktbeschreibung

DSA Abenteuer - Eiserne Flammen, gebundene Ausgabe (DE), 112 Seiten

Eiserne Flammen von Anni Dürr, Julian Härtl und David Lukaßen.

Yol-Ghurmak. Ein Name, der Aventurieren das Blut gefrieren lässt. Kaum ein Ort ist den Niederhöllen so nah. Unter dem Aschehimmel lauern die qualmenden Schlotte der Dämonenverehrer. Widernatürliche Kreaturen und skrupellose Menschen streifen durch düstere Gassen. In der Dämonenschmiede dröhnen tausende Hämmer, die unaufhörlich Konstrukte erschaffen, deren bloße Existenz ein Frevel an den Zwölfen ist.

Dies ist das Reich des genialen, doch wahnsinnigen Mechanikus Leonardo, der im Herzen der Werkstätten seine Weltmaschine erschafft. Sie soll sein Lebenswerk vollenden und die Macht des Erzdämonen Agrimoth in der Stadt und ganz Aventurien verankern.

Das will Ingerimm, den die Zwerge Angrosch nennen, nicht zulassen. Seine Geweihten suchen tapfere Helden, die ein heiliges Artefakt in die Stadt bringen und unerkannt Unterstützung und Informationen gewinnen sollen, um in das Unheiligtum vorzudringen, die Macht Agrimoths zu bannen und Leonardo zu töten. Dies liegt in den Händen deiner Helden, denn im Herzen Yol-Ghurmaks wird das Schicksal ganz Aventuriens geschmiedet.

Dieses Abenteuer ist Teil des Splitterdämmerungs-Zyklus, der das Schicksal der Heptarchen und der Dämonensplitter behandelt, kann jedoch losgelöst von den anderen Abenteuern des Zyklus gespielt werden.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

Das Regelwerk wird benötigt! Sowie Aventurischer Almanach, die Regelwerke Aventurische Magie I, Aventurische Magie II, Aventurische Magie III und Aventurisches Götterwirken.

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 todesmutige Helden:

- Genre: Infiltrations- und Stadtabenteuer
- Voraussetzungen: Heldenmut, fester Glaube an die Zwölfgötter und die Fähigkeit, nicht sofort in einer feindlichen Stadt aufzufallen
- Ort: Markgrafschaft Warunk und Herzogtum Transsilien (Yol-Ghurmak)
- Zeit: Peraine bis Ingerimm 1039 BF
- Komplexität (Spieler/Meister): hoch / hoch
- Erfahrung der Helden: legendär oder höher
- Wichtige Fertigkeiten: Kampf 3 von 4; Körpertalente 3 von 4; Gesellschaftstalente 3 von 4; Lebendige Geschichte 4 von 4

### 📖 Produktdaten

Hier gehts zum Artikel  
Alle Informationen,  
tagesaktuelle Preise und  
Verfügbarkeiten

