

- 5277 das Mwangibecken und dessen Umgebung. Dahak wird von den Ekujae besiegt und verbannt, allerdings bleibt ein Fragment seiner Macht „zwischen“ den Elfentoren gefangen zurück. Rückschlagende Energien toben sich in Alsetas Ring aus und zerstören das Portal zum Tor des Lotus.
- 1559 Gründung der Zwergenstadt Saggorak.
- 2492 Beginn der Orkinvasion der Fünfkönigsberge.
- 2507 Saggorak wird von Orks belagert.
- 2519 Saggorak fällt nach 12jähriger Belagerung.
- 3197 Khadon der Mächtige und seine Truppen beginnen mit der Rückeroberung der Fünfkönigsberge von den Orks.
- 3279 Khadons Streitkräfte besiegen die Orks in der Schlacht am Spaltnebelpass. Dann gründet er das Reich Tar Khadurrm.
- 3288 Khadon der Mächtige lässt die Tore Saggoraks zumauern, nachdem entdeckt wurde, dass die Stadt voller Untoter ist.
- 3469 Mengkare schlüpft in Taldor im Weltenrandgebirge.
- 3660 Die Drachenplage sucht Taldor heim.
- 3661 Mengkare und seine Eltern fallen unter die Kontrolle der *Sphäre der Golddrachenherrschaft* und sind gezwungen, Maheto zu belagern.
- 3667 Mengkare wird nach Axis verbannt, seine Eltern werden getötet.
- 3672 Die Drachenplage endet in Taldor.
- 3773 Mengkare kehrt nach einem Jahrhundert des Exils und der Studien in Axis nach Golarion zurück.
- 3819 Mengkare wird von einer leidenschaftlichen jungen Kreuzfahrerin namens Iomedae davon überzeugt, sich dem Kreuzzug des Lichts anzuschließen; er tut dies in der Verkleidung als menschlicher Magier.
- 3823 Araznis Tod bringt für Mengkare das Fass zum Überlaufen und er wendet sich vom Kreuzzug des Lichts ab, nachdem er das Schlimmste gesehen hat, was die Menschheit zu bieten hat – den untoten Magierkönig Tar-Baphon.
- 3977 Mengkare vernimmt Gerüchte über das Wiederauftauchen der *Sphäre der Golddrachenherrschaft* und konfrontiert ihren neuen Besitzer, Ilgreth, nur um erneut unter die Kontrolle der *Sphäre* zu fallen.
- 3980 Mengkare zerstört Ilgreth und die *Sphäre der Golddrachenherrschaft*; Droskars Fels bricht als Resultat aus.
- 4212 Mengkare entdeckt das Tor der Rächerin, Alsetas Ring und die gefangene Inkarnation Dahaks.
- 4519 Mengkare beginnt das erste Glorreiche Unterfangen in der Nähe von Alsetas Ring.
- 4520 Mengkare erkennt, dass sein erster Versuch, ein Utopia zu schaffen, ein Fehlschlag ist, und löscht die Erinnerungen der Bürger von Bruchhügel.
- 4521 Nachdem Mengkare den Bewohnern von Bruchhügel nach ihrem Gedächtnisverlust geholfen hat, wieder Halt zu finden und Fuß zu fassen, überlässt er den Ort seinem Schicksal und kehrt nach Hermea zurück, um seine Pläne zu überdenken.
- 4552 Mengkare gründet die Stadt Hoffnung auf Hermea; er plant nun, Menschen lieber zu „ernten“ statt zu rekrutieren und die Wahrheit hinter seinen Plänen vor ihnen geheim zu halten.
- 4606 Aroden stirbt. Stürme verheeren Hermea und

- sorgen für gewaltige Rückschläge beim Glorreichen Unterfangen.
- 4607 Gründung der Blutroten Triade, welche damit beauftragt wird, vielversprechende Menschen nach Hermea zu schicken, so dass Mengkare dem nicht mehr nachgehen muss.
- 4638 Gründung des Ordens des Nagels, Beginn der Errichtung der Zitadelle Altaerein.
- 4682 Der Orden des Nagels zieht nach Varisia um.
- 4690 Die Blutrote Triade steigt in den Sklavenhandel ein.
- 4711 Die Zitadelle Altaerein ist vollständig aufgegeben.
- 4715 Die Blutrote Triade beginnt mit der Suche nach Splittern der *Sphäre der Golddrachenherrschaft*, um eine mindere Version des Artefaktes zu fertigen.
- 4717 Die Hummelbrummegoblins ziehen in die Zitadelle Altaerein. Absalom verbietet die Sklaverei.
- 4719 Das aktuelle Jahr, der Ascheklaunkult aktiviert das Tor des Jägers und dringt in die Zitadelle Altaerein ein.

KAPITELZUSAMMENFASSUNG

Die sechs Kapitel des Abenteuerpfades werden im Folgenden kurz zusammengefasst samt der Charakterstufen, für die sie ausgelegt sind. Du solltest alle Kapitel zuerst lesen und dich mit ihrer Handlung vertraut machen, um zu wissen, was jeweils als nächstes kommt.

DER HÖLLENRITTERHÜGEL

von Amanda Hamon; Stufen 1-4

Die SC suchen nach der Ursache der seltsamen Signalfeuer auf der verlassenen Höllenritterzitadelle Altaerein und stoßen auf weitaus mehr als einen verzweifelten Goblinstamm: Eine Gruppe Dahak Kultisten, die Ascheklaunen, ist in die Gewölbe unter der Festung eingedrungen! Zur selben Zeit plant eine lokale Buchhändlerin und verdeckte Norgorbergläubige, die Zitadelle Altaerein als Hauptquartier einer Assassinengilde zu nutzen. Indem die SC diesen Plan durchkreuzen und zudem die gestrandeten Kultisten besiegen, können sie nicht nur den Ort Bruchhügel vor einer Bedrohung bewahren, sondern zudem die vergessenen *Aiudara* von Alsetas Ring entdecken und die Besitzurkunde für die Zitadelle erlangen – was die SC zu den neuen Herren der Zitadelle macht!

KULT DER ASCHE

von Eleanor Ferron; Stufen 5-8

Die SC nutzen das entdeckte *Aiudara*-Netzwerk, um ins Mwangibecken zu reisen und der Herkunft der Kultanhänger auf den Grund zu gehen, welche über die Portale in den Höllenritterhügel eingedrungen waren. Dabei treffen sie auf Dahaks gefangene Inkarnation und freunden sich mit einem Ekujaestamm an, der sie in ihr Dorf einlädt. Die Elfen haben ein großes Problem: Reisen sie nach Osten in den Dschungel, werden sie mit Blindheit geschlagen! Ihre Oberhäupter glauben, dass der Dahakkult, gegen den sie seit Generationen kämpfen, dafür verantwortlich ist. Mit Unterstützung der Elfen erkunden die SC den weglassen Dschungel und stoßen auf seltsame magische Säulen, welche mächtige, mit Dahaks Kult in Verbindung stehende Magie in sich tragen, eine versteckte

Prolog:
Kampagnenüberblick

Kapitel 1 –
Der Höllenritterhügel

Kapitel 2 –
Kult der Asche

Kapitel 3 –
Das Morgen muss brennen

Kapitel 4 –
Feuer und Spuk

Kapitel 5 –
Die Blutrote Triade

Kapitel 6 –
Zerstörte Hoffnung

Epilog: Fortführung der
Kampagne

NSC-Galerie

Regelemente

Schätze der Zeit der Asche

Bruchhügel

Hermea

Kovlar

Ravounel

Vergessene Aiudara

Drachen von Golarion

Droskar

Die Lebensweise der
Ekujae

Die Lebensweise der
Seltsamen

Bestiarium



Mine, in welcher die Ascheklauen vergiftetes Gold abbauen, und letztendlich auf die Festung des Kultes. Dort können sie die Ascheklauen endgültig besiegen und die Elfen retten.

DAS MORGEN MUSS BRENNEN

von Ron Lundeen; Stufen 9-11

Die Ascheklauen sind besiegt, aber die SC erfahren, dass eine andere Gruppe, die rätselhafte Blutrote Triade, hinter dem Kult steht, hat diese Gruppe den Kult doch nicht nur mit mächtiger Magie versorgt, sondern von ihm auch das verderbte Gold erhalten. Als ein Agent der Triade Verbündete der SC in Bruchhügel angreift, folgen sie der Spur nach Ravounel und nutzen dafür ein anderes Portal von Alsetas Ring. Auf dem Gebiet von Alt-Cheliach angekommen, bringen sie in Erfahrung, dass die Blutrote Triade von Kintargo aus den Untergrundsklavenhandel auszuweiten versucht.

Sie erlangen die Hilfe der Halbblinge des Glockenblumen-netzwerkes im Kampf gegen die Sklavenhändler und fügen den Geschäften der Blutroten Triade in Cheliach einen vernichtenden Schlag zu. Schließlich kommt es zum Kampf mit der gnollischen Sklavenhändlerin Laslann, der Nummer Drei in der Führungsspitze der Triade.

FEUER UND SPUK

von Linda Zayas-Palmer; Stufen 12-14

Die SC sind der Blutroten Triade nun bekannt. Angesichts von Laslanns Niederlage und der Destabilisierung ihrer finsternen Geschäfte in Ravounel setzt die Triade verstärkt auf ein Bündnis mit den Duergar der Finsterlande unter den Fünfkönigsbergen. Dort ist die stellvertretende Leiterin der Triade, die Zwergenklerikerin Ilssrah Glühmet aktiv; sie arbeitet nicht nur an dem Pakt mit den Grauzwergen sondern auch an einem Bündnis mit dem Magmadrachen Veschumirix, in dessen Hort sich der wahrscheinlich größte Splitter der Sphäre der Golddrachenherrschaft befindet.

Die SC reisen über Alsetas Ring in die von Spuk und Untoten heimgesuchte Zwergenstadt Saggorak und gewinnen die Unterstützung der Zwerge von Kolvar im Kampf gegen die Triade. Sollte Ilssrah Glühmet das beabsichtigte Bündnis mit den Duergarsklavenhändlern schließen können, würde dies die Ressourcen der Triade stärken – doch eine Allianz mit einem mächtigen Drachen, in dessen Besitz sich ein Splitter des Artefaktes befindet, das für die Pläne der Triade benötigt wird, könnte eine noch größere Gefahr bedeuten... sofern die SC es so weit kommen lassen...

DIE BLUTROTE TRIADE

von John Compton; Stufen 15-17

Nachdem die SC bereits zweimal die Pläne der Blutroten Triade durchkreuzen konnten, ist es nun soweit, den Kampf in ihr Hauptquartier in Katapesch zu tragen! Zuerst aber müssen sie die Gnome von Finderplatte retten, deren Dorf von brutalen, übernatürlichen Sandstürmen heimgesucht wird. Mit Hilfe der Gnome können die SC in der Stadt Katapesch aktiv werden. Zuerst gilt es, die mysteriösen Herren der Stadt dazu zu bringen, der Blutroten Triade ihren Schutz zu entziehen, so dass sie ohne Verbündete dasteht, ehe die SC gegen das Hauptquartier der Organisation ziehen können. Ein schneller, entscheidender Schlag kann nicht nur dieser Gruppe von Sklavenhändlern ein Ende setzen, sondern auch den SC die wahre Gefahr aufzeigen – dass Mengkare selbst eine verheerende Katastrophe plant in einem irregeleiteten Versuch Dahak zu besiegen!

ZERSTÖRTE HOFFNUNG

von Luis Loza; Stufen 18-20

Die Blutrote Triade ist besiegt und die SC besitzen nun alle Portalschlüssel für Alsetas Ring, doch ihr Werk ist noch nicht vollendet. Zu Beginn des letzten Kapitels gelingt Dahaks Avatar, welcher so lange körperlos im Limbus von Alsetas Ring gefangen war, die Flucht. Die SC müssen sich dem ersten Drachensturm seit Jahrtausenden stellen, der über ihrer Heimatstadt Bruchhügel tobt!

Die Verteidigung des Ortes erkaufte den SC aber nur Zeit – sie müssen nach Hermea vorstoßen und in der Stadt Hoffnung Mengkare mit ihrem Wissen konfrontieren, ehe dieser seinen Plan ausführt und die Bewohner seines Utopias opfert im Glauben, so Dahak besiegen zu können. Vielleicht können die SC dem Drachen seinen Irrtum aufzeigen, vielleicht müssen sie ihn im Kampf besiegen, doch am Ende muss auch noch Dahaks Avatar exorziert werden – solange er Alsetas Ring heimsucht, besteht Gefahr für alle Gebiete, in welche die Portale führen, dass dort Drachenstürme ausbrechen. Auch auf dem Höhepunkt ihrer Macht benötigen die SC all ihre Ressourcen und all ihr Können, um in mehrere Halbebenen im Inneren von Alsetas Ring einzudringen. Hier hat Dahaks Manifestation im Laufe der Jahrtausende mit möglichen Apokalypsen gespielt und nur hier kann der Avatar besiegt werden. Erst wenn die Präsenz des Gottes völlig ausgetrieben wurde, können sich die SC gewiss sein, dass ihre Heimat keiner neuen Zeit der Asche zum Opfer fallen kann!





KAPITEL 1: DER HÖLLENRITTERHÜGEL

TEIL 1: DER HELDENRUF ERGEHT!

14

Der Abenteuerpfad Die Zeit der Asche beginnt mit einer normalen Ratssitzung im Städtchen Bruchhügel. Doch ehe die SC erfahren können, für welch ein Abenteuer der Stadtrat sie vielleicht anheuern will, bricht im Gebäude ein Feuer aus!

TEIL 2: DIE RUINEN DER ZITADELLE

22

Die Helden reisen zum Höllenritterhügel und erkunden die Ruinen der dortigen Zitadelle. Möglicherweise finden sie dort neue Freunde, doch sicherlich stoßen sie auch auf viele neue Gegner, ehe sie einen Goblinstamm aus großer Gefahr retten können.

TEIL 3: DIE GEWÖLBE DER ZITADELLE

39

Die Helden steigen in die Gewölbe unter der Zitadelle Altaerein hinab und stoßen dort auf eine isolierte Gruppe finsterner Kultisten, welche sich die Ascheklauen nennen, aber nur einen Vorgeschmack auf das Kommende darstellen.

TEIL 4: BRUCHHÜGELS GEHEIMNISSE

52

Die Helden gelangen durch einen geheimen Tunnel aus der Höllenritterzitadelle zurück nach Bruchhügel und müssen nun herausfinden, wer im Ort die Festung zu finsternen Zwecken nutzen will. Spuren und Hinweise führen zu einem Höhlenkomplex, welcher mit der untersten Gewölbeebene der Zitadelle verbunden ist. Dort stoßen die SC auf den mächtigen Anführer der Kultisten und ein uraltes elfisches Portal und müssen vereiteln, dass furchtbare Schrecken über Bruchhügel – und vielleicht ganz Golarion – hereinbrechen!

AUFSTIEGSÜBERSICHT

Das erste Kapitel ist auf vier Charaktere ausgelegt.

- 1 Die SC beginnen das Abenteuer auf der 1. Stufe.
- 2 Die SC sollten die 2. Stufe erreicht haben, ehe sie im 3. Teil die Gewölbe der Zitadelle Altaerein betreten.
- 3 Die SC sollten die 3. Stufe erreicht haben, nachdem sie die beiden Flügel des Gewölbes im 3. Teil ausgeräumt haben.
- 4 Die SC sollten die 4. Stufe erreicht haben, ehe sie den Höhlenkomplex betreten, der Alsetas Ring enthält.

Am Ende des Abenteuers sollten die SC die 5. Stufe erreicht haben.

NEU UND DOCH VERTRAUT!

Willkommen zum allerersten Abenteuerpfad, der für die Zweite Edition von Pathfinder geschrieben wurde. Von einigen kosmetischen Veränderungen abgesehen hat sich am Aufbau aber nichts geändert, wie üblich findest du im Anschluss an die Kampagne Ortsbeschreibungen und andere Artikel, sowie die NSC und Monster, welche im Rahmen des Abenteuerpfades in Erscheinung treten.





TEIL 1: DER HELDENRUF ERGEHT!

Vor weit über 10.000 Jahren erschuf der elfische Held Candlaron während des berühmten Zeitalters der Legenden die allerersten Elfenportale. Inspiration hierzu zog er aus dem Portal zwischen Golarion und Castrovel. Er nannte seine Portale *Aiudara*; sie ermöglichten es, ohne Zeitverlust zwischen weit entfernten Orten zu reisen. Er stellte Verbindung zwischen der elfischen Hauptstadt Iadara und einem viele Kilometer im Südwesten unter einem bewaldeten Hügel liegenden Knotenpunkt mehrerer machtvoller Leylinien her. Frustrierenderweise gelang es ihm nicht, einen richtigen Portalknoten zu schaffen, funktionierten diese allerersten *Aiudara* doch nicht, wenn sich ihre Zielorte überlappten. Als Kompromiss schuf Candlaron eine runde Kammer über dem Nexus der unterirdisch verlaufenden Kraftlinien und stellte fünf weitere *Aiudara* her, um einen Ring aus Portalen zu schaffen. Er nannte diese Kammer

Alsetas Ring nach der Halbgöttin der Tore und Übergänge und weihte entsprechend jedes der insgesamt sechs Portale einer der sechs elfischen Gottheiten. Das Tor des Lotus, die Verbindung nach Iadara, weihte er Alseta, das Tor der Träume zur Westküste Avistans Desna, das Tor der Dämmerung ins ferne Garund im Süden Findeladlara, der elfischen Göttin von Architektur und Kunst. Das Tor des Jägers in die Dschungel des Mwangibeckens weihte er Ketephys, dem Gott der Jagd und des Mondes, das Tor der Juwelen in eine gewaltige Höhle unter den späteren Fünfkönigsbergen Yuelral der elfischen Göttin der Kristalle und der Magie und das Tor der Rächerin, welches mit einer Insel in der Brodelnde See verbunden war, die eines Tages als Hermea Berühmtheit erlangen sollte, weihte er Calistria.

In den folgenden Jahrhunderten verschwand Candlaron, der Erdenfall verheerte die Welt und der Drachengott