

und neue Regeln für deine eigene Kampagne finden, oder den Text als flexiblen Rahmen nutzen, von dem die Gruppe abweichen und nach Belieben zurückkehren kann.

Um *Träume der Namenlosen Türme* als Spielleiter zu spielen, solltest du ein Exemplar des *Grundregelwerks** besitzen. Um in dieser Kampagne zu spielen, sollte ein Spieler ebenfalls ein Exemplar des *Grundregelwerks** sowie den *Spielerleitfaden* haben.

*Bzw. alternativ ein Exemplar der *Kernregeln Spieler* und *Kernregeln Spielleitung*.

Kampagnenhintergrund

Osoyo lebte schon vor dem Zeitalter der Menschen auf Golarion, nicht jedoch vor dem Zeitalter der Elfen.

OSOYOS HINTERGRUND

Die weisesten ilveranischen Priestergelehrten sagen, dass Osoyo zuerst in der Nähe von Sovyrian, der alten Heimat der Elfen, gesichtet wurde. In einer riesigen Schlucht, erfüllt von einem magischen Nebelmeer, schwebte der gewaltige, eisblaue Wal so leicht wie ein Fisch im Wasser durch die Luft. Diejenigen, die dem „übernatürlichen Wal“ begegneten und seine schattenhaften Dämpfe einatmeten, entwickelten paranormale Kräfte. Leider verloren sie aber auch die Kontrolle über ihren Verstand und wurden zu mächtigen, aber geistlosen Sklaven.

Einmal entdeckt, konnte der Schwarzfrostwal nicht einfach ignoriert werden. Die Hohen Familien von Sovyrian wussten, dass dieses Wesen viel zu gefährlich war, um sich in der Nähe der elfischen Hauptstadt aufzuhalten. Unter hohen Kosten unterwarfen tapfere Elfen Osoyo und brachten ihn gefesselt zur Krone der Welt. Dort versiegelten sie die Bestie unter dem dicksten Teil der Eiskappe Golarions, wo Osoyo für Tausende von Jahren schlummerte.

SCHWARZFROST

Eines Tages gedieh intelligentes Leben sogar auf den unfruchtbaren Eiskappen. Die großen, Saumen-Kar genannten, weißpelzigen Humanoiden hatten bereits seit langem eine mächtige Kraft unter ihrer eisigen Heimat gespürt. Diese Gegenwart war einer der Gründe, warum sie den Tempel für ihre Göttin Aqakaru, die Schneemutter, an einem Ort errichteten, an dem die Sterne darüber in einem perfekten Kreis tanzten.

Als an jenem apokalyptischen Tag, der heute als Erdenfall bekannt ist, der Himmel herabstürzte, brach das dicke Eis am Nordpol weit auf. Von unterhalb der Kruste erwachte das uralte, fremdartige Wesen Osoyo aus seiner jahrtausendelangen Erstarrung und stieß einen müden Seufzer aus. Mit jedem Ausatmen wurden Wirbelstürme aus schwarzem, pulvrigem Staub aus den Rissen im Eis geschleudert. Im Handumdrehen waren die geliebten Türme der Saumen-Kar in dicke, fettige Asche gehüllt.

Die Substanz, die den Tempel überzog, war aber nicht die gleiche Asche, die den Rest der Welt während des Erdenfalls bedeckte. Dieser aschfahle Schlamm schimmerte wie Eis, und die leiseste Berührung verursachte ein Frösteln, das bis in die Knochen reichte. Mit der Zeit nannten die Leute diese schattenhafte Asche „Schwarzfrost“.

Von dem Schwarzfrost, der die heilige Stätte der Saumen-Kar vergiftete, ging ein wahnsinniges Flüstern aus, das in den

Köpfen derer widerhallte, die sich dem verwunschenen Tempel näherten. Obwohl die honigsüßen Worte je nach Zuhörer unterschiedlich waren, versprachen sie immer das Gleiche: die Macht, seine innersten Begierden zu befriedigen. Letztendlich besiegelten die vergifteten Versprechen des Schwarzfrostwals das tragische Schicksal der Saumen-Kar und zwangen sie dazu, das ultimative Opfer zu bringen.

DAS SIEGEL DER SAUMEN-KAR

Die Saumen-Kar versammelten ihre stärksten und weisesten Krieger, um Osoyo entgegenzutreten. Die Schlacht wurde jedoch nicht mit Muskelkraft oder Verstand gewonnen, sondern mithilfe des Glaubens. Die Priester flehten ihre Göttin um Führung an, und die Schneemutter erhörte ihre Gebete und bot einen Pakt an: Sie würde Osoyo wegsperren und versiegeln, selbst wenn sie sich dabei selbst zerstören müsste. Im Gegenzug mussten die Saumen-Kar jedoch ihre Sprache und ihr Wissen opfern – mit anderen Worten, alles, was sie wussten.

Die Saumen-Kar akzeptierten diesen schrecklichen Handel. In einem Augenblick wurde alles, was sie je über Aqakaru, Osoyo und die jenseitige Welt gewusst hatten, aus ihrem kollektiven Gedächtnis gelöscht. Sie hatten nur noch eine vage Vorstellung von ihrer heiligen Pflicht, die mysteriösen schwarzen Türme auf dem Gipfel der Welt zu bewachen – die sie fortan die Namenlosen Türme nannten. Um sie an ihre Pflicht zu erinnern, erschienen magische blaue Zeichen auf dem Fleisch und dem Fell aller Saumen-Kar und ihrer Nachkommen. Doch die Einzelheiten ihres Paktes wurden zusammen mit Osoyo für immer unter dem Eis versiegelt.

ATEM AUF DEM EIS

In den Jahrtausenden nach der Versiegelung Osoyos verschwanden die Saumen-Kar allmählich vom Angesicht dieser Welt. Jetzt, fast 5.000 Jahre nachdem seine Vorfahren ihre Vergangenheit geopfert haben, um die Welt zu retten, ist nur noch ein Saumen-Kar übrig: Ainamuuren. (siehe auch *Mythische Monster*, Seite 6).

Ainamuuren wandert seit Jahrhunderten allein am Rande der Krone der Welt. Vor Kurzem traf er auf Seschu, eine freundliche Älteste der Erutaki aus dem Dorf Aaminiut. Er begann, ihr alles zu erzählen, was er über sein Volk und dessen Geschichte wusste. Ainamuuren sorgt sich seit langem dem, was mit dem Pakt der Saumen-Kar geschehen würde, wenn er – und damit sein ganzes Volk – ausstirbt. Er hoffte, dass er diese scheinbare Unausweichlichkeit zumindest abmildern könnte, indem er die Geschichte seines Volkes an Seschu weitergab.

Vor fünf Jahren jedoch drohte eine Gruppe von Menschen alles zunichtezumachen, wofür die Saumen-Kar gekämpft hatten. Die Kundschafterin Svala Eisreiterin führte eine Ausgrabung zur Krone der Welt, die versehentlich eine Wolke Schwarzfrost freisetzte. Der größte Teil der Kontamination konnte zwar eingedämmt werden, aber der Schaden war bereits angerichtet: Osoyos bössartiger Wille war wieder erwacht.

Ein einziger Funken von Osoyos blauschwarzem Atem enthält mehr mächtige psychische Energie als der kollektive Wille einer ganzen humanoiden Spezies. Die Kargheit des Lebens auf der Krone der Welt bedeutet jedoch, dass ver-

1. Akt:
Das Siebte Tor

2. Akt:
Wächter der
Sterne

3. Akt:
Die Namenlosen
Türme

Epilog

NSC-Galerie

Werkzeugkiste

Die
Nachforschungen
des Dr. Ritalson

Abenteuer auf
Castrovel

Der
Nebelschleiersee

Findeladlara

Bestiarium



irrte Schwarzfrostpartikel nur wenige Gelegenheiten hatten, sich an einen lebenden Wirt zu heften. Zum Glück für Osoyo – und tragischerweise für den Rest der Welt – fand der Schwarzfrostwal einen noch besseren Katalysator. Nach vielen Monaten des Driftens über die winterliche Ödnis gelang es einem einzelnen Fetzen Schwarzfrost, auf einem *Aiudara* namens *Eistor* zu landen – einem Teleportationsportal, das von niemand anderem geschaffen worden war als den Nachkommen der Elfen, die Osoyos ursprünglich gefangen genommen hatten.

DURCH DAS WEISSE TOR

Als Osoyos Schwarzfrost das *Eistor* berührte, nutzte der Schwarzfrostwal das Portal als Kanal, um ein psychisches Signal durch das gesamte *Aiudara*-Netzwerk zu übertragen. Im Handumdrehen aktivierten sich plötzlich die Tore auf ganz Golarion und erstrahlten in gleißendem weißem Licht. Für einen Moment konnte Osoyo seinen unglaublichen Willen auf die gesamte, ahnungslose Welt ausbreiten.

Kreaturen, die sich während der Aktivierung in der Nähe eines *Aiudara* befanden, sahen in dem blendenden Schein das, was sie sich am meisten wünschten: einen geliebten Menschen, ein verlorenes Heimatland oder einen glorreichen Schatz. Es war nur eine Illusion, aber nur wenige konnten dem Drang widerstehen, auf das Licht zuzugehen, in der Hoffnung, das scheinbare Objekt ihrer Besessenheit zu ergreifen.

Niemand, der in dieser Nacht durch ein *Aiudara* trat, erinnerte sich an das, was danach geschah – ihre Erinnerungen an alles, was sich auf der anderen Seite des weißen Tores ereignete, verschwanden, vollständig und unwiederbringlich. In einem Moment traten sie durch das Tor, und im nächsten Moment wieder heraus, nur um festzustellen, dass sie Minuten, Stunden, ja, in manchen Fällen sogar Tage oder Monate vergangen waren.

Während dieser fehlenden Zeit übernahm Osoyo die Kontrolle über den Geist und den Körper seiner Sklaven. Seine Aufgaben für diese „Portalreisenden“ waren unterschiedlich, aber alle brachten ihn seinem Ziel der Freiheit näher. Viele ließ Osoyo einfach zur Krone der Welt marschieren, wo er sie in Schwarzfrostzombies verwandelte – keiner von diesen kehrte zurück. Seinen vielversprechendsten Dienern gab Osoyo besondere Aufgaben. Dr. Erward Ritalson zum Beispiel wurde damit beauftragt, Knotenpunkte aus Schwarzfrost zu schaffen, von denen aus sich der Fluch ausbreiten konnte.

Osoyo vertraute seine wichtigste Arbeit einer ausgewählten Gruppe von Portalreisenden an – den Helden dieses Abenteuerpfads –, die von verschiedenen Toren überall in der Welt zum *Eistor* gezogen werden. Osoyo befahl diesen zu willenslosen Sklaven geworden Charakteren, Ainamuuren zu finden und zu fangen, den letzten der Saumen-Kar. Unter dem Kommando von Osoyo und durchdrungen von der Kraft des Schwarzfrostwals, schleppten die Spielercharaktere Ainamuuren zu den Namenlosen Türmen, wo sie den Saumen-Kar anketteten, damit er als Kanal für Osoyos wiedererwachende Kraft dienen konnte.

Nachdem ihre Aufgaben erledigt waren, kehrten Osoyos bevorzugte Sklaven zu den *Aiudara* zurück, aus denen sie gekommen waren. Auf ihnen hinterließ der Schwarzfrostwal ein besonderes Brandzeichen – eine besondere arkane Rune, die er von Ainamuuren übernommen und auf den Kehlen der

Portalreisenden platziert hatte. Körperlich gesehen war dieses Zeichen die einzige Spur der Erlebnisse der Entführten. Psychisch jedoch würde niemand, der in dieser Nacht durch ein Tor getreten war, je wieder derselbe sein.

TRÄUME VON GÖTTERN

Die Mystikerin Seschu machte sich jedoch Sorgen über ihren vermissten Freund Ainamuuren. Eines Nachts, als Seschu träumte, teilte ihr der Saumen-Kar mit, er sei in Gefahr und dass die Magie des Siegels seiner Vorfahren versagt habe. Ein neues Opfer, von einer neuen Gottheit, sei notwendig.

Am Morgen kamen Seschu und die anderen Ältesten von Aaminut überein, ihre jüngste Seherin Sakuachi nach Sarkoris zu schicken, wo noch Götter wandelten. Dort sollte das Mädchen eines dieser Wesen anwerben, um die Aufgabe zu erfüllen, von der Ainamuuren sprach.

PORTALREISENDE

Die Monate seit der Nacht des Fehlenden Augenblicks waren nicht ruhig. Im Zuge ihrer seltsamen Erfahrung haben Portalreisende auf der ganzen Welt unerklärliche übernatürliche Kräfte entwickelt, wie Telekinese, Levitation oder Regeneration. In der ustalavischen Stadt Lepidstadt hat sich ein Konsortium von Portalreisenden unter der Leitung des ehrwürdigen Wissenschaftlers und ebenfalls Portalreisenden Erward Ritalson gegründet. Dr. Ritalson hofft, seinen Kader von Paranormalisten so zu organisieren, dass das Geheimnis gelüftet werden kann, was tatsächlich in jener schicksalhaften Sommernacht geschehen ist.

Zu Beginn dieses Abenteuerpfads ist ein kleines Team von Agenten (die Spielercharaktere) zu seiner ersten offiziellen Mission für das Erleuchtete Konsortium der Eingeweihten aufgebrochen. Indem er heimlich ihrer Träume angezapft hat, konnte Ritalson herausfinden, dass die Spielercharaktere eine wichtige Rolle in seiner eigenen Geschichte des Fehlenden Augenblicks spielen. Wie er selbst sind sie die Hauptakteure im mysteriösen Plan ihres fremdartigen Entführers. Ritalson hofft, dass sie dabei helfen können, das Geheimnis aufzudecken, aber noch lässt er sich nicht in die Karten schauen.

Im Waldreich Siebentor stehen militante Druiden, die Eichenwächter, Wache vor den gleichnamigen Sieben Toren des Königreichs, bei denen es sich durchweg um *Aiudas* handelt. Sie verbieten jedem – insbesondere Elfen – sich zu nähern. So wichtig der Ort einst auch für sie war, ist es den Elfen seit vielen Jahren nicht mehr möglich, die Sieben Tore sicher zu besuchen. Diejenigen, die es versuchten, erkrankten an einem starken, tödlichen Leiden, dem sogenannten *Schleierfluch*, der die Erinnerungen der Betroffenen löschte, wenn er sie nicht sogar tötete. Doch seit dem Fehlenden Augenblick scheint es, als sei der Fluch abgeklungen; mehrere Elfen haben berichtet, dass sie Siebentor besuchen konnten, ohne dass es zu Beeinträchtigungen kam.

Dr. Ritalson glaubt, dass Siebentor, der *Schleierfluch* und die Interessen seines Konsortiums irgendwie miteinander zusammenhängen. Er hat seine vielversprechendsten Eingeweihten ausgewählt, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Dieser Abenteuerpfad ist auf 4 Spielercharaktere ausgelegt, welche auf der 1. Stufe ihr Abenteuer beginnen.

ZEITLEISTE DER KAMPAGNE

Der Hintergrund des Abenteuerpfades *Träume der Namenlosen Türme* wird in der folgenden Zeitleiste zusammengefasst.

Datum	Ereignis
Unbekannt	Elfen aus Sovyrian bringen Osoyo, den Schwarzfrostwal, aus ihrer Heimat zur Krone der Welt. Sie setzen mächtige Magie ein, um das Ungetüm unter dem Polareis gefangen zu halten.
Unbekannt -5293 AK	Die Saumen-Kar bauen den Ersten und Letzten Tempel Aqakarus, der Schneemutter, in der Krone der Welt. Der Erdenfall. Meteoriten zerbrechen das Eis, in dem Osoyo gefangen ist, und lassen den Schwarzfrostwal auf die ahnungslosen Saumen-Kar los. In ihrer Verzweiflung opfern die Saumen-Kar ihre Erinnerungen und ihre Göttin, um das Gefängnis des erwachten Monsters wieder zu verschließen.
4718 AK	Eine Expedition der Gesellschaft der Kundschafter zur Krone der Welt setzt in einer Ausgrabungsstätte unabsichtlich Wolken aus Schwarzfrost frei.
21. Erastus 4722 AK	Die Nacht des Fehlenden Augenblicks. Ein Fetzen Schwarzfrost infiziert Golarions <i>Aiudara</i> -Netzwerk und erlaubt Osoyo, der Welt seinen Willen durch die magischen Tore aufzuzwingen. Hunderte von Augenzeugen treten durch <i>Aiudara</i> hindurch und begehen Taten unter Osoyos Bann. Viele kehren nie zurück; bei denjenigen, die es tun, manifestieren sich seltsame Kräfte und eine besondere Rune auf ihrer Haut.
23. Lamaschan 4722 AK	Einige Monate nach dem Fehlenden Augenblick lädt Dr. Etward Ritalson Portalreisende aus der ganzen Welt in seine Villa in Lepidstadt in Ustalav ein. Er gründet das Erleuchtete Konsortium der Eingeweihten, eine kleine Organisation von Portalreisenden, um die Ursache des Fehlenden Augenblicks zu erforschen.
6. Abadius 4723 AK	Der aktuelle Tag zu Beginn des Abenteuerpfades. Dr. Ritalson begleitet seine besten Agenten zur Grenze von Siebentor zu ihrer ersten Mission.

1. Akt:
Das Siebte Tor

2. Akt:
Wächter der
Sterne

3. Akt:
Die Namenlosen
Türme

Epilog

NSC-Galerie

Werkzeugkiste

Die
Nachforschungen
des Dr. Ritalson

Abenteuer auf
Castrovel

Der
Nebelschleiersee

Findeladlara

Bestiarium

Zusammenfassung des Abenteuerpfades

1. AKT: DAS SIEBTE TOR (KAPITEL 1-3)

von James L. Sutter

Die Nachforschungen der Spielercharaktere über den Fehlenden Augenblick führt sie in das Flusskönigreich Siebentor, wo sie mit einem anderen Portalreisenden und gewalttätigen Druiden konfrontiert werden. Um ein finsternes Feenwesen zu befragen, das in das Geheimnis verwickelt ist, betritt die Gruppe das schattenhafte Reich von Kanipo dem Schlanken. Von dort aus werden die Portalreisenden zum Planeten Castrovel transportiert, wo sie etwas über das fremdartige Wesen erfahren, das für die Lücken in ihren Erinnerungen verantwortlich ist, bevor sie zurück nach Golarion in die Stadt Himmelswacht teleportiert werden.

2. AKT: WÄCHTER DER STERNE (KAPITEL 4-7)

von Jason Keeley

In Himmelswacht treffen die Portalreisenden auf eine junge Mystikerin von der Krone der Welt namens Sakuachi. Sie berichtet ihnen von ihrer Aufgabe: Sie soll zur Sarkorisnarbe reisen und einen Führer finden, der sich ihr anschließt, um ihre Heimat zu retten. Sakuachi glaubt, dass die fremdartige Kreatur Osoyo und das uralte Böse, das ihr Volk bedroht, ein und dasselbe sind, sodass es für jeden wichtig ist, ihre Mission zu Ende bringen. Um nach Sarkoris zu gelangen, muss die Gruppe den von Monstern verseuchten Straßen von Himmelswacht entkommen, den ominösen Nebelschleiersee überqueren und durch das dämonengeplagte Kernland des Nachkriegsmendevs reisen.

3. AKT: DIE NAMENLOSEN TÜRME (KAPITEL 8-10)

von James Jacobs

Die Gruppe reist nach Ustalav, um ihrem Gönner Dr. Ritalson von ihren Fortschritten zu berichten, der jedoch seinen Verrat offenbart, als er versucht, ihre Suche aufzuhalten! Nun auf sich gestellt, erreichen sie durch das *Leichnamstor* das *Eistor* an der Krone der Welt. Von hier aus begleiten die Portalreisenden Sakuachi zu den Namenlosen Türmen, wo sie endlich die Wahrheit darüber erfahren, was mit ihnen in der schicksalhaften Nacht des Fehlenden Augenblicks geschehen ist. Ihre letzte Herausforderung besteht darin, sich Ainamuuren zu stellen, dem geistig kontrollierten Saumen-Kar und Streiter des fremdartigen Osoyo. Die Portalreisenden werden vor eine schicksalhafte Wahl gestellt: entweder ihre paranormalen Gaben in unvorstellbare Höhen zu steigern oder das Leben des letzten der Saumen-Kar zu retten.



1. AKT: DAS SIEBTE TOR

Zusammenfassung des 1. Aktes

Der Abenteuerpfad *Träume der Namenlosen Türme* beginnt! Die Charaktere versammeln sich, um das Geheimnis des Fehlenden Augenblicks zu erforschen, ein übernatürliches Ereignis, das jeden von ihnen in „Portalreisende“ verwandelt hat — begabte Paranormalisten, die sich an das, was in jener schicksalhaften Nacht geschah, überhaupt nicht erinnern können.

Kapitel 1: Auch Mächtige Eichen fallen8

Die SC kommen in Siebentor als paranormale Ermittler an, die für Dr. Eward Ritalson arbeiten. Um ihrer besten Spur zur Ursache und Bedeutung des sogenannten Fehlenden Augenblicks zu folgen, müssen sie zunächst ein unheimliches Ritual stoppen und die beteiligten rebellischen Druiden befragen.

Kapitel 2: Verschwunden..... 28

Nachdem sie erfahren haben, dass die Druiden von Siebentor nur Spielfiguren in den Plänen einer bössartigen Fee sind, reisen die Spielercharaktere durch das *Siebte Tor*. In dem schattenhaften Reich der Ersten Welt auf der anderen Seite des Tors treffen sie auf den furchterregenden Drahtzieher hinter den Problemen in Siebentor: Kanipo der Schlanke. Als die SC versuchen, die Stadt zu verlassen, werden sie durch die geheimnisvolle Magie des *Siebten Tors* auf einen völlig anderen Planeten transportiert.

Kapitel 3: Der Grüne Planet 50

Auf der gefährlichen Dschungelwelt *Castrovel* müssen sich die SC mit einer Sekte von elfischen Astronomen zusammentun, um Hinweise auf den Fehlenden Augenblick zu finden. Indem sie uralte Magie anwenden und die nötigen Ressourcen sammeln, konstruiert die Gruppe ein Gerät, das sie nach Golarion zurückbringen kann.

ABWEICHENDE FÄHIGKEITEN

Zu Beginn dieser Kampagne wird angenommen, dass die Spielercharaktere durch die gemeinsame Erfahrung, in der Nacht des Fehlenden Augenblicks durch ein *Aiudara* getreten zu sein, sowie durch die seltsamen Kräfte, die sie in der Folge dieses Ereignisses erlangt haben, miteinander verbunden sind — im Spiel werden diese Kräfte als Abweichende Fähigkeiten bezeichnet.

Abweichende Fähigkeiten sind übernatürliche Kräfte, die sich auf unübliche Weise manifestieren. Die Regeln für Abweichende Fähigkeiten erscheinen in *Die Dunklen Archive*.

Bei der Charaktererschaffung erhält jeder Spielercharakter ein Abweichendes Talent der Stufe 2. Dieses Abweichende Talent kommt zusätzlich zu allen normalen Talenten eines SC hinzu, und SC erhalten dieses Talent, obwohl sie erst auf Stufe 1 sind.

Die Abweichenden Fähigkeiten der SC werden stärker, wenn sie ihre verlorenen Erinnerungen wiedererlangen. Diese erhöhte Macht wird durch zusätzliche Abweichende Talente dargestellt. Der Text des Abenteuerpfades *Träume der Namenlosen Türme* erklärt, welche Abweichenden Talente die SC an welchen Punkten der Geschichte erlangen. SC erhalten diese Talente zusätzlich zu den üblichen Abstammungs-, Klassen-, Allgemeinen und Fertigkeitstalenten, die sie im Laufe ihrer Abenteuerkarriere erwerben.

Die abgekürzten Regeln für Abweichende Fähigkeiten erscheinen im *Spielerleitfaden – Träume der Namenlosen Türme*. Der Spielerleitfaden enthält auch Vorschläge und neue Hintergründe, um die Motive der SC für das Durchschreiten eines Tors und, seit Kurzem, für den Beitritt zum Erleuchteten Konsortium der Eingeweihten des Doktors festzulegen.

1. Akt:
Das Siebte Tor

2. Akt:
Wächter der
Sterne

3. Akt:
Die Namenlosen
Türme

Epilog

NSC-Galerie

Werkzeugkiste

Die
Nachforschungen
des Dr. Ritalson

Abenteuer auf
Castrovel

Der
Nebelschleiersee

Findeladlara

Bestiarium

AUFSTIEGSÜBERSICHT

1 Die Spielercharaktere beginnen dieses Abenteuer auf Stufe 1.

2 Die Spielercharaktere sollten die 2. Stufe erreichen, nachdem sie Bolan besiegt haben.

3 Die Spielercharaktere sollten die 3. Stufe erreichen, wenn sie Loskialua erreichen.

Die Spielercharaktere sollten am Ende dieses Aktes die Stufe 4 erreichen.



KAPITEL 1: AUCH MÄCHTIGE EICHEN FALLEN

Die Eichenwächter von Siebentor tun alles, um die namensgebenden magischen Torbögen ihres Königreichs — die *Sieben Tore* — vor Nichteingeweihten zu schützen. Angehende Eichenwächter müssen ihre unbestechliche Loyalität gegenüber dem Orden und seiner Sache unter Beweis stellen, doch nur wenige konnten die Anziehungskraft der *Sieben Tore* in der Nacht des Fehlenden Augenblicks vorhersehen. Als der gefürchtete Schwarzfrostwal Osoyo in den Sieben Toren eine Explosion aus Licht auslöste und den Schaulustigen in der Nähe fesselnde Illusionen vorgaukelte, konnte keiner der anwesenden Wächter der Macht des Wesens widerstehen. Um eines dieser Portale zu benutzen, muss man normalerweise einen der besonderen Schlüssel der *Sieben Tore* tragen, die von den Anführern der Eichenwächter zelotisch bewacht werden. Aber in dieser Nacht standen

die Tore für alle offen und begeisterte Zeugen schritten ungehindert hindurch.

Unter den Eichenwächtern, die in dieser Nacht vor Ort waren, befand sich ein brutaler Mann namens Bolan, der sowohl für seine Kampfkünste als auch für seine wiederholten Ungehorsamkeiten bekannt war: Von den sieben Eichenwächtern, die Osoyos schlauer Illusion zum Opfer fielen, kehrte schließlich nur Bolan von seinem geheimnisvollen Aufenthalt zurück.

Hatte Bolan das *Siebte Tor* als harter, unsympathischer Mann betreten, so entpuppte er sich fünf Tage später als wahre Bedrohung. Schon immer voller rechtschaffener Empörung über die seiner Meinung nach feige Haltung der hohen Eichenwächter, verfügte er nun über gefährliche psychische Kräfte, mit denen er seine eigene, noch fanatischere

Einstellung zum Druidentum durchsetzen konnte. Er scharte seine Anhänger um sich, übernahm eine gnomische Gemeinde im Listholz und begann von diesem Versteck aus, sich mit einem feischen Patron namens Kanipo der Schlanke zu treffen.

Bolan war ein perfektes Ziel für Kanipo, der alles über den Fehlenden Augenblick wusste, weil er abergläubische Einheimische befragt und Feenspione verhört hatte. Kanipo hatte sich schon lange gewünscht, einen Eichenwächter umzustimmen, und jetzt war seine Chance gekommen. Der Schlanke spionierte Bolan eine Zeit lang aus und nutzte dann eine Kombination aus Schattenmagie und einfachen Lügen, um ihn für sich zu gewinnen. Aufgrund von Kanipos Geschichten kam Bolan zu der Überzeugung, dass dieser feige Betrüger ihm helfen könne, noch größere übersinnliche Kräfte zu entfalten. Kanipo versprach, diese Geheimnisse mit Bolan zu teilen, wenn dieser im Gegenzug Kanipo helfen würde.

Siebertor war lange Zeit für den *Schleierfluch* berühmt, eine mächtige Plage, die alle Elfen befahl, die die Grenzen des Königreichs betreten, aber nicht einmal die Eichenwächter wussten, woher der Fluch stammte. Nun offenbarte Kanipo Bolan die Wahrheit: Er selbst hatte den Fluch vor langer Zeit aus Rache an den Elfen erschaffen und sowohl das *Siebte Tor*, wie auch seinen Schlüssel mit der bösen Magie belegt. In der Nacht des Fehlenden Augenblicks hob Osoyos eigene Magie unbeabsichtigt den Fluch des *Siebten Tores* auf. Nun will Kanipo in seinem Zorn das *Siebte Tor* erneut verfluchen. Dazu benötigt er den Schlüssel des Tores, der von Osoyos Kräften unberührt blieb und daher noch Spuren des *Schleierfluchs* trägt.

Bolan willigte freudig ein, stahl den Torschlüssel zum *Siebten Tor* aus dem Hauptquartier der Eichenwächter und übergab den Gegenstand dem Feewesen. Kanipo hat sich seither bedeckt gehalten und Bolan nur so viele Lügen aufgetischt, dass er in der Nähe blieb, während Kanipo überlegte, wozu der rebellische Eichenwächter noch nützlich sein könnte.

Unterdessen haben die Eichenwächter nach dem Fehlenden Augenblick alle Hände voll zu tun. Das Ende des *Schleierfluchs* scheint ein Wunder zu sein, das jedoch mit dem politischen Druck einhergeht, das jahrhundertalte Elfenverbot in Siebertor aufzuheben. Erschwerend kommt hinzu, dass seit dem Fehlenden Augenblick die Angriffe von den Gorgas (Seite 275) genannten Feenkreaturen in und um die Stadt dramatisch zugenommen haben. Bolans Rebellion ist nur eine weitere Angelegenheit, die die Eichenwächter verzweifelt versuchen müssen, in Gang zu halten und gleichzeitig die Ordnung im Reich aufrechtzuerhalten.

Bislang sind Bolans Kräfte nur noch stärker geworden, während die Eichenwächter nach einer Möglichkeit suchen, seinen Putsch in aller Stille zu entschärfen, ohne dass die Bürger von Siebertor von den Unruhen erfahren. Die Hilfe einiger Außenstehender, die mit Bolans unorthodoxen übersinnlichen Kräften vertraut sind, könnte genau die Antwort sein, nach der die Eichenwächter gesucht haben.

Los geht's!

Das Abenteuer beginnt mit der Ankunft der Charaktere an der Grenze von Siebertor, nur wenige Meilen von der gleichnamigen Hauptstadt entfernt. Sie sind in Begleitung von Dr. Etward Ritalson gekommen, ihrem Arbeitgeber und Begründer der paranormalen Untersuchungsgruppe, der sie angehören, dem Erleuchteten Konsortium der Eingeweihten des Doktors.

Das oberste Ziel des Doktors ist es, dass seine Agenten das Geheimnis des Fehlenden Augenblicks lüften. Er hat seine vielversprechendsten Eingeweihten ausgewählt, um die wahrscheinlichste Spur zu untersuchen: das plötzliche Verschwinden des *Schleierfluchs* und andere seltsame Ereignisse in Siebertor, deren Beginn mit dem Fehlenden Augenblick zusammenfiel. Weitere Informationen über Dr. Ritalson und seine Organisation findest du im Kampagnenhintergrund ab Seite 3.

ZUSAMMENFASSUNG DES 1. KAPITELS

Die Gruppe trifft in der Stadt Siebertor ein, um die sieben magischen Tore und einen mysteriösen, Elfen tötenden Fluch zu untersuchen, der kürzlich verschwand. Ihre Nachforschungen verwickeln die Charaktere in die Verschwörung eines rebellischen Eichenwächters, der die druidischen Führer des Königreichs stürzen will. Um ihre Suche nach dem Geheimnis des Fehlenden Augenblicks fortzusetzen, müssen die Charaktere einen schattenhaften feischen Unruhestifter namens Kanipo den Schlanken aufspüren.

HAUPTZIEL

Herausfinden, ob und welche Verbindung zwischen den *Sieben Tor* und dem Fehlenden Augenblick besteht.

HANDLUNGSSTRÄNGE

Im Laufe dieses Kapitels sollte die Gruppe die folgenden Einzelheiten erfahren.

- Der Fehlende Augenblick fiel mit dem plötzlichen Verschwinden des *Schleierfluchs* zusammen, einer tödlichen Krankheit, die das Gedächtnis auslöscht und nur Elfen befällt.
- Ein rebellischer Eichenwächter namens Bolan hat den Torschlüssel zu einem der *Sieben Tore* gestohlen.
- Bolan hat den Torschlüssel einem bösen Feenwesen namens Kanipo der Schlanke gegeben.

1. Akt:
Das Siebte Tor

2. Akt:
Wächter der
Sterne

3. Akt:
Die Namenlosen
Türme

Epilog

NSC-Galerie

Werkzeugkiste

Die
Nachforschungen
des Dr. Ritalson

Abenteuer auf
Castrovel

Der
Nebelschleiersee

Findeladlara

Bestiarium