

TORG

ETERNITY

RELICS OF POWER TEAM

Writing: Leamon Crafton, Jr., Deanna Gilbert, Brian Reeves, Craig Shackleton, and Nathan Smith

Additional Design and Consulting: Greg Gorden, Darrell Hayhurst

Editing: Ron Blessing, Kevin MacGregor

Art Direction: Aaron Acevedo, Alida Saxon

Layout: Aaron Acevedo, Darrell Hayhurst, Deanna Gilbert

Graphic Design: Aaron Acevedo, Jason Engle, Maik Schmidt

Cover: Mateusz Wilma

Interior Illustrations: Chris Bivins, Tyler Clark, Florencio Duyar, Bien Flores, Maurizio Giorgio, Daniel Horne, Federico Musetti, Tamires Para, Kiki Moch Rizki, Alida Saxon, Jon Taylor, Twinscale Studio, Unique Soparie, Gina Vila, Chris Waller

Playtesting: Jay Rutley, Chris Plotts, Jacob Ratliff, John Thompson, Kevin Elmore, Crystal Elmore, Lisa Felton, Sam Frazier II, Brendon Hays, Brad Mongar, Robert Schneider, James Dawsey

ORIGINAL DESIGN TEAM

Mythos and Game Design: Greg Gorden, Bill Slavicsek, & Douglas Kaufman, with Ed Stark, Greg Farshtey, Stan!, Brian Schomburg, Christopher Kubasik, Ray Winninger, and Paul Murphy

Additional Concepts and Playtesting: Daniel Scott Palter, Denise Palter, Jonatha Ariadne Caspian, Michael Stern, Richard Hawran, C.J. Tramontana, Martin Wixted

Original Logo Design: Tom Tomita

Revised & Expanded Developers: Eric Gibson, Jim Ogle, Gareth Michael Skarka, Nikola Vrtis, Stephen Marsh, Talon Dunning

ORIGINAL RELICS OF POWER TEAM

Design: Christopher Kubasik, Douglas Kaufman, C. J. Tramontana

Development: Michael Stern

Playtesting and Advice: Jonatha Caspian, Tony DeCoismo, Greg Farshtey, Greg Gorden, Cathleen Hunter, Paul Murphy, Barbara Schlichting, Jennifer Williams, Sharon Wyckoff

TORG ETERNITY DESIGN TEAM

Writing and Design: Shane Lacy Hensley, Darrell Hayhurst, Markus Plötz, Deanna Gilbert, Ross Watson

Contributors: Greg Gorden, Jim Ogle, Steve Kenson, Ed Stark, George Strayton, Henry Lopez, Aaron Pavao, Angus Abranson, Steven Marsh, Patrick Kapera, Bill Keyes, John Terra, James Knevitt, Jonathan Thompson, Andy Vetromile, Joseph Wolf, Jasyn Jones

Art Director: Aaron Acevedo

Graphic Design: Aaron Acevedo, Jason Engle

DEUTSCHE AUSGABE

Vincent Modler und Markus Plötz

Mitarbeiter Ulisses Spiele: Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Tania Bogomazova, Steffen Brand, Bill Bridges, Martin Brunninger, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Nico Dreßen, Christian Elsässer, Cora Elsässer, Daniel Friedrich, Frauke Forster, Jan Gawlik, Christof Grobelski, Vanessa Heilmaier, Nils Herzmann, Nikolai Hoch, David Hofmann, Jörg Holder, Curtis Howard, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank, Johannes Kaub, Matthias Kalupner, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Vincent Modler, Carsten Moos, Johanna Moos, Sven Paff, Felix Pietsch, Markus Plötz, Marlies Plötz, Hanna Riehm, Annika Richter, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Anton Weste, Carina Wittrin



RELIKTE DER MACHT

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG

Was der Delphi-Rat weiß	5
Akashaner Comptroller	6
Abenteuerzusammenfassung	6

AKT EINS: PROJEKT MAGNOLIA

Szene Eins: Sicherheitsverstoß	8
Geheimhaltungsstufe Beta	9
Sicherheit	10
Höchste Alarmstufe!	11
Szene Zwei: Nach Unten?	15
Szene Drei: Ausbruch!	20
Doktor Hachi Mara One	23
Ansteckendes Wissen	24
Szene Vier: Raus hier!	25
Nachspiel	27

AKT ZWEI: OBSERVATORIUM DER GÖTTER

Übersicht	28
Szene Eins: Der Sky-Fisher	29
Szene Zwei: Der Fremde am Ufer	32
Szene Drei: Flammende Augen	33
Szene Vier: Die Geheimnisse des Observatoriums	35
Akasha Realität	35
Szene Fünf: Ein uraltes Signal	39
Nachspiel	41

4 AKT DREI: WIEGE DER SCHATTEN 42

Übersicht	42
Szene Eins: Hier gibts Drachen	44
Szene Zwei: Willkommen in Kirkwall	46
„Kriminelle Elemente“	48
Szene Drei: Suchen und Verstecken	49
Amulette von Amy	49
High Lord Agenten	50
Szene Vier: Der Wurm kehrt zurück	50
Szene Fünf: Ein freundliches Gesicht?	50
Das uralte Ritual	51
Nachspiel	53

AKT VIER: WIEGE DER SCHMERZEN 54

Übersicht	54
Szene Eins: Ein Ritter im Museum	55
Szene Zwei: Transsibirien-Express	57
Auge des Gesetzes	57
Flug nach Kirow	58
Väterchen Frost	60
Szene Drei: It's Showtime!	61
High Lord Agenten	62
Szene Vier: Stadt des Schreckens	62
Szene Fünf: Einen Sonnenaufgang sehen	64
Nachspiel	67

AKT FÜNF: WIEGE DES GLAUBENS

68

Übersicht	.68
Briefing	.69
Szene Eins: Tot bei Ankunft.	.70
Iskariot's Seele	.72
Szene Zwei: Ganz von vorne anfangen .72	
High Lord Agenten	.73
Jacaré's Hilfe	.74
Szene Drei: Die Zwölf Apostel	.74
Agenten des Cyberpontifikats	.76
Szene Vier: Von der Wiege bis zur Bahre76	
High Lord Agenten	.78
Nachspiel	.79

AKT SECHS: KELCH DER MÖGLICHKEITEN

80

Hintergrund	.80
Überblick	.81
Szene Eins: Verlassenes Meer.	.81
Abenteuer unter Wasser.	.82
Szene Zwei:	
Das Versteck des Doktor Polyphebo. . .83	
Szene Drei: Die versunkene Stadt86	
Szene Vier: Der Tempel des Kelches. . .87	
Der Kelch der Möglichkeiten.	.90
Szene Fünf: Terror auf fünfzig Faden . .90	
Nachspiel	.91

AKT SIEBEN: DIE EWIGE STADT

92

Übersicht	.92
Szene Eins: Das Signalf Feuer.	.93
Kein Kelch?	.93
Der Demorling	.95
Szene Zwei: Die Ewige Stadt	.96
Orrorsh Realität	.98
Szene Drei: Wir werden gejagt	.99
Szene Vier: Kanaloa	101
Der Comptroller der Ewigkeit	103
Nachspiel	104
Das zweite Jahr beginnt...	105

BEDROHUNGEN

108

High Lord Agenten	108
Cyberpontifikat	108
Nil-Imperium.	109
Pan Pacifica	110
Akasha Gospog	110
Andere Feinde	113

EINFÜHRUNG

Vor etwa 6.000 Jahren entstand eine Hochkultur in einem anderen Kosmos als dem der Zentralerde. Diese Zivilisation, die Akashaner, waren friedliche Entdecker, die, nachdem sie ihre Welt erforscht und ihre Technologie weiterentwickelt hatten, die Möglichkeit entdeckten, Energie zu manipulieren und zwischen Cosms zu reisen. Sie entsandten zahllose Expeditionen und läuteten damit ein neues goldenes Zeitalter der Erforschung ein. Manchmal stießen sie auf Gewalt. Andere Male trafen sie auf Angst. Gelegentlich schlossen sie Freundschaften und gründeten Botschaften, um den Austausch von Wissen, Geschichten, Legenden und Mythen zu erleichtern. Jede Botschaft war mit ihrer Heimat (Akasha) über ein Netzwerk verbunden, das die Akashaner *Brücken der Gelassenheit* nannten.

Die Akashaner nahmen mit vielen Proto-Zivilisationen der Erde Kontakt auf, unter anderem mit denen, die sich entlang des Nils in Ägypten, entlang des Tigris und Euphrat im Irak und entlang des Indus in Indien entwickelten. Die Akashaner besuchten auch Nord- und Südamerika und nahmen Kontakt zu den Mexica (die später das Aztekenreich in Zentralmexiko gründeten), den Maya auf der Halbinsel Yucatán, den Anden (aus denen später die Inkas hervorgingen) und den Moundbuilders und Pueblo im Südwesten der Vereinigten Staaten auf. Da diese Interaktionen vor dem Aufkommen der Schrift stattfanden, überlebten die Hinweise auf die Existenz der Akashaner nur in Legenden. Die Folklore vieler Zivilisationen hatte einen gemeinsamen Nenner - Generationen von Geschichtenerzählern erzählten Geschichten über die Weltraumgötter.

Kurz nachdem die Akashaner ihre ersten Zentren des kulturellen Austauschs in anderen Cosms errichtet hatten, erlebten ihre Präkogs eine schreckliche Vorahnung - sie sahen die Zerstörung ihres eigenen Cosms. Wenn man den Warnungen Glauben schenken sollte, würde ihre Welt in nur wenigen Jahren vernichtet werden. Um dieses Schicksal zu vermeiden, bauten die Akashaner eine Flotte von Rettungsbooten. Jedes trug die Summe des Wissens und der Kultur der Akashaner, das Erbgut jeder Spezies ihrer Welt und eine kleine Besatzung - die wenigen, die die kommende Katastrophe überleben könnten. Die Rettungsboote entkamen auf Cosms wie Aysle und die Zentralerde, und das Akashaner Volk atmete kollektiv auf. Wenigstens ihre Kultur würde überleben.

Dann begannen die Akashaner, den Kontakt zu ihren Völkern in anderen Cosms zu verlieren, und verzeichneten bald die völlige Zerstörung dieser Cosms. Jeder verlorene Cosm beherbergte ein Akashaner Rettungsboot - eine Tatsache, die den Akashanern nicht entgangen war. Sie versuchten, die Brücken zu kappen, die die belagerten Cosms mit dem Netz der Brücken der Gelassenheit

verbanden, aber ohne Erfolg. Als die einzelnen Cosms angegriffen wurden, luden die Kapitäne der Rettungsschiffe ihre Verbündeten vor Ort ein, die Aufzeichnungen ihrer Kultur zu sammeln und an Bord zu kommen. Jedes Rettungsboot machte sich dann mit so vielen Passagieren wie möglich auf den Weg und segelte nicht zu einem anderen Cosm, sondern in das Nichts zwischen den Cosms. Bei der Abfahrt zogen sie ihre Brücken hoch und versteckten sich, wie Schildkröten, die ihre Köpfe in die Panzer stecken.

Die Auslöschung von Akasha erschütterte das Cosmverse. Psionische Emanationen kreuzten zwischen den Welten und lösten massive Erdbeben und Überschwemmungen aus. Akasha verschwand in weniger als einem Tag, und die Cosms in der Nähe, die von den Akashanern wussten, würden sich in Legenden, die von Generation zu Generation gesungen wurden, an ihren Fall erinnern....

Die Akashaner schwebten allein in der Leere, Gefangene einer Region ohne Axiome und ohne Weltgesetze. Trotz ihrer fortgeschrittenen Fähigkeit, Möglichkeitsenergie zu manipulieren, konnten sie nicht verhindern, dass diese langsam in der Leere versickerte. Ihr Volk war dem Untergang geweiht.

Selbst im Angesicht der Auslöschung wollten die Akashaner nicht aufgeben und forschten weiter auf dem Gebiet der Psionik und der Biologie. Sie entwickelten eine Ingenieurskunst, um einen Baum zu erschaffen, der von einem Freiwilligen, der mit dem Organismus verschmolz, angetrieben wurde und der die Realität lokal durchsetzen und erhalten konnte. Dieser Plan erforderte jedoch Wissen, über das die Akashaner nicht verfügten. Vor allem brauchte er Wissen über arkane und spirituelle Energie - etwas, das die Akashaner noch nicht beherrschten. Nach mehreren Runden schwieriger Verhandlungen arbeiteten die Elfen von Aysle mit den Akashanern zusammen, um die ersten Realitätsbäume zu erschaffen, die jeweils ein Rettungsboot antrieben und den Akashanern das Überleben in der Schwärze des Nichts ermöglichten.

So überlebten sie Tausende von Jahren, bis sie eines Tages, vor nicht allzu langer Zeit, das Glück verließ.

WAS DER DELPHI-RAT WEISS

Vieles über das Schicksal der Akashaner ist dem Delphi-Rat bereits bekannt. Eines der Ratsmitglieder ist ein Akashaner Überlebender, dessen Herkunft ein streng gehütetes Geheimnis ist, das nur Direktor Quinn Sebastian kennt. Zusätzliche Informationen wurden jedoch

durch ein in der Nähe von Ashland, Missouri, entdecktes Wunder des Lebenden Landes offenbart. Das Wunder, ein ungewöhnlicher Tempel, der von einem Albtraumbaum Orrorshs befallen war, enthielt Piktogramme, die die Geschichte vom Untergang derer erzählten, die die alten Nordamerikaner die „Moundbuilders“ nannten. Weitere Einzelheiten findest du im Abenteuer *Der Preis des Ruhms*.

Der Delphi-Rat hat jetzt die folgenden Informationen über den Fall der Akashaner.

Die Akashaner waren eine technologisch und sozial hoch entwickelte Zivilisation, die den Azteken oder Inkas ähnelte. Sie waren so weit fortgeschritten, dass sie lernten, zwischen den Welten zu reisen und andere Realitäten zu erforschen. Doch bald entdeckten sie, dass eine unaufhaltsame Verdammnis auf ihre Welt zusteuerte. Sie nutzten ihr Wissen über das Cosmverse, um von ihrer Heimatwelt zu fliehen und in anderen Cosms Kolonien zu gründen. Ihre Rettungsschiffe - die den Tempeln der Inkas ähnelten - reisten zu verschiedenen Cosms und verbreiteten ihre Kultur in vielen Zivilisationen. Eine dieser Welten war die Erde.

Unglücklicherweise folgte ihnen die Verdammnis, die die Cosms, auf die die Akashaner geflohen waren, einen nach dem anderen zerstörte. Um die Welten, die sie aufgenommen hatten, zu retten, zogen sich die Akashaner mit einer kleinen Anzahl von Einheimischen in den Raum zwischen den Cosms zurück. Leider wurden die meisten dieser Welten trotzdem zerstört. Zwei von ihnen, die gerettet wurden, waren die Cosms der Zentralerde und Aysle.

Die Schiffe trieben im Nichts zwischen den Realitäten, aber die Akashaner entdeckten bald, dass die Leere ihre Energie verzehrte und alle zu einem langsamen Tod verurteilte. Die Akashaner arbeiteten mit den Elfen von Aysle zusammen, um Technologie, Magie, Psionik und Wunder zu verbinden und die ersten Realitätsbäume zu erschaffen, biotechnische Organismen, die die Akashaner in der Leere überleben ließen.

Bevor sie aufbrachen, gaben die Akashaner den Elfen eine Möglichkeit, mit ihnen in Kontakt zu treten, falls ihr Cosm eines Tages der Verdammnis zum Opfer fallen sollte.

Millenia später fanden sich die Elfen am Rande der Vernichtung durch eine dunkle Gestalt mit Schwert und Zauberstab wieder. Die Elfen riefen nach den Akashanern, aber sie antworteten nicht, denn den Elfen drohte nicht die Vernichtung durch die Verdammnis.

Um sich selbst zu retten, erzählten die Elfen dem Finsternen Herrn von den Akashanern, und er gab diese Information an seinen Meister, den Hagere Mann weiter.

AKASHANER COMPTROLLER

Die Helden haben möglicherweise einen Akashaner Comptroller aus dem Abenteuer *Der Preis des Ruhms* erworben, der Geräte und Türen im Inneren des verderbten Rettungsschiffs kontrollierte, das im Lebenden Land zu einem Wunder geworden war. Dieser Comptroller funktioniert weder für das Observatorium im 2. Akt noch für eine der Wiegen in den Akten 3 bis 5. Diese Gebäude wurden vor Tausenden von Jahren gebaut.

Im 7. Akt wird der Comptroller jedoch eine eingeschränkte Funktion haben, wie dort beschrieben.

Der Hagere Mann griff die Akashaner Flotte an und vernichtete sie. Allerdings hat er auch ihre Biotechnologie irgendwie korumpiert, indem er die Realitätsbäume verdarb und widerwärtige Untote erschuf, die mit der Realität verbunden sind, aus der sie erwachsen.

Ein einziges Rettungsboot hat jedoch offenbar überlebt. Eine Tatsache, die die Storm Knights in Missouri erfahren haben. Dieses Geheimnis unterliegt der höchsten Sicherheitsstufe, denn sollte der Hagere Mann seinen Irrtum jemals entdecken, könnte dies den Untergang der Akashaner bedeuten...und die Erde völlig allein gegen die Realitätsplünderer zurücklassen.

KARTE SCHICKSALS, KELCH DER MÖGLICHKEITEN UND DIE EWIGE STADT

Obwohl die Akashaner wussten, dass sie dem Untergang geweiht waren, gaben sie nie die Hoffnung auf, dass ein Cosm eines Tages mit ihnen in Kontakt treten und vielleicht das Wissen teilen würde, das ihnen helfen würde, sicher in das Cosmosverse zurückzukehren. Die Akashaner errichteten auf dem Mond der Erde eine automatische Basis, das sogenannte Observatorium, um die sich entwickelnden Zivilisationen unserer Welt zu beobachten. Sie hofften, dass die Menschen auf der Erde bald die Fähigkeit besitzen würden, zwischen den Universen zu wechseln, wenn sie den Mond erreichen würden.

Wenn das Observatorium Individuen einer fortgeschrittenen Zivilisation entdeckt, aktiviert es drei Wiegen des Lebens, geheime Verstecke, die auf verschiedenen Kontinenten unter der Oberfläche verborgen sind. Jedes dieser Verstecke enthält einen Hinweis, die, wenn sie

kombiniert werden, eine Karte ergibt, die den Standort eines Objekts namens „Kelch der Möglichkeiten“ zeigt. Wenn diese Reliquie an einem geheimen Ort aktiviert wird, der als Plaza des Signalfeuers bekannt ist, können die Menschen der Erde in die Ewige Stadt reisen, die Hauptstadt und das Flaggschiff der Akashaner, das im Raum zwischen den Cosms schwebt. Leider wird die Ewige Stadt jetzt nur noch von den Schergen des Hageren Mannes bewohnt.

Dann starteten sieben Realitäten eine Invasion der Zentralerde und veränderten das Schicksal des Planeten für immer. In einer der eindringenden Realitäten, dem Lebenden Land, gab es Wunder, die zufällig erschienen oder verschwanden. Die meisten waren Überbleibsel toter Zivilisationen. Die massive Realitätsverzerrung des Observatoriums vermischte sich mit dem Lebenden Land, und die Basis befindet sich nun auf der Erde, hoch oben auf einem Wasserfall und umgeben von dampfendem Dschungel.

DIE SPIELER

Das Wunder wurde bald nacheinander von Erkundungsteams sowohl des Nil-Imperiums als auch von Honoki Biomedical, einer Tochtergesellschaft der Kanawa Corporation, entdeckt. Kanawa-Agenten nahmen daraufhin einige Sturmsoldaten gefangen und lieferten sie an die Honōki-Feldforscher aus, die die Auswirkungen der Infektion auf Kreaturen aus dem Lebenden Land untersuchten. Pierre de Vris, ein Cyberritter und Diener von Cyberpapst Malraux, der die Kompanie einen Monat zuvor infiltriert hatte, wurde Zeuge, wie die Agenten mit den Sturmsoldaten zurückkehrten. Er hackte sich in das Computernetzwerk von Honoki und erfuhr von ihrer Entdeckung im Dschungel. Göttliche Inspiration ließ ihn erkennen, dass diese Entdeckung von immenser Bedeutung sein könnte. Mit den Informationen, die er gesammelt hat, will er sich aus dem Staub machen.

ABENTEUER- ZUSAMMENFASSUNG

Relikte der Macht beginnt in der zweiten Hälfte des Jahres Eins der Possibility Wars, nachdem das Cyberpontifikat die Kontrolle über Brasilien erlangt hat und nach dem Tod von Kranod, dem High Lord von Tharkold, aber vor dem Angriff der Abnormalen auf Sydney. Die ersten beiden Akte dieses Abenteuers hängen jedoch nicht speziell von diesen Ereignissen ab, so dass es dem Spielleiter freisteht, diesen Teil des Abenteuers früher im Jahr anzusiedeln, auch wenn dies einige kleine Änderungen erfordert.