

このモジュールを使用するためにはダンジョンズ & ドラゴンズ®ルールプレイングゲーム、コンパニオンルールセットが必要である。また、レベル 17-19 のキャラクター 6-10 人のグループ用にデザインされている。彼らは自分の世界と時間から、平行世界アエロスの混沌の歴史に導かれる。

高レベルキャラクターのためにデザインされた他のモジュールと同様、彼らがキャンペーン内でどの程度強力か、また直面する状況に彼らがどの様に反応するかを正確に予測することは不可能である。これを念頭において、情報の多くが不必要に細部を記述せず、主要点のみを記す形式になっている。さらに、全てのモンスターの能力値とノンプレイヤーキャラクターは折り込みページ (13-20 ページ) に記述されている。結果として、DM はエンカウンター強度に対する特別の参照によって、主要な枠組みに関係しているパーティの必要性に冒険を適合させることを可能とするべきである。

異世界

プライムプレーンには冒険者達が住んでいる。しかしそれは多元宇宙中に満ちあふれるプレーンの 1 つに過ぎない。それでも、プライムプレーンは宇宙全体を自身に内包している。宇宙には大きく異なった平行世界が存在し、それぞれ異なった歴史一時に同じく、時に分岐する一を刻んでいる。その歴史を通じてキャラクター達がすむ世界は魔法の力の開発と主要種族 (人間、エルフ、ドワーフ、ハーフリング) を生み出した。多くの世界では、標準的な主題の小さな相違のみが存在するが、時折異常な影響力によって常態が無視される世界がある。

アエロス—このモジュールの舞台となる世界—はオアードと呼ばれる種族に脅かされている平行世界である。

オアード

以下を完全に理解するために、DM はまずオアードと彼らの装置についてまず読むべきである (この冊子の 19-20 ページ参照)。

オアードはヒューマノイド種族であり、現世的な術である技術と科学—それは彼らに時間旅行の力を与えさせし—から力を得ている。

彼らの起源は知られていない。しかしアエロスへの彼らの影響力から、アエロスの遠い未来において強大な技術帝国を築き上げているのは明白である。しかしながら、もし主要種族と魔法の力が完全に発達していたなら、アエロスの住民が敗北してオアードの帝国が成立することはないだろう。オアード帝国の成立はアエロスの過去の重大な時代・場所に工員の小グループを送り込んで主要種族の力を削ぎ、オアード勝利の礎を築くことに依存している。



イモータル

イモータルはとてつもなく強力な存在で、彼らは多元宇宙を見守り、出来事に影響を与える。やがて冒険者達はこれらの存在に遭遇するかもしれない。何人かはイモータルそのものになれるかもしれない。しかし、しばらくはキャラクターはイモータルが存在することさえ知らないかもしれない。

オアードの力はイモータルにとって重要である。なぜなら現世的な力の存在は、イモータルの影響力を減少させるためである。イモータル達はオアードを打倒する事を決めたが、アエロスの全歴史が時間移動したオアードの工員によって改変されているという問題に直面した。イモータルの力で単にオアードを打倒したとしても、アエロスの歴史は元に戻らない。蕾が無理に開いても花が咲くわけではないのである。

幸いにも、オアード帝国の設立時がその弱点である。オアードはアエロスの歴史の中で特別なイベントを作り出すことによって帝国を設立したので、それらのイベントを逆にすることによって帝国を倒すことができる。このような任務は自分自身の力でアエロスの歴史を歪曲させる程の力を持たないモータルによってのみ実行することができる。そのため、イモータル達は「標準的」な平行世界の 1 つからモータルの適当な 1 グループを、アエロスの歴史の中でオアードの妨害ができる時点で送り込むためにネクサスを作り出した。

ネクサス

お前は今まで部屋に入って—絶対にそこに入ったはずはないのに—そこに以前いたことがあると感じたことはないか？ その感覚が消滅する直前の瞬間、2 つの場所が時間と空間から切り離され、同一の場所であるかの様に思える。まあネクサスはその様な物だ ... ただそれ以上の ...

ネクサスは 6 つの一連の時点と空間をつないでいる。1 つ目は冒険者達の世界の現時点、他の 5 つは平行世界アエロスの歴史の転換時点と場所である。それぞれの時点は数百年、場所も数百マイル離れているが、それでもキャラクターが実際にネクサスを通じて 1 つの時点から他の時点に引き抜かれるほどそれぞれの繋がりは強い。

ネクサスへの 6 つの入口は全て非常によく似ている。それぞれは 1 部屋の小家屋、小屋、船の船室、地下寺院、塔の部屋、全哨点である。各々は類似の (しかし特有の) 家具のセット、特有の匂い、音を持つ。

ネクサスは事前に決められた順序で、冒険者達をアエロスの歴史の中で移動させる。所定の時点でのパーティの任務が終了した場合のみ、次の時点へのネクサスのリンクが開く。これが起こる時、冒険者達は「行くべき時」であるという感覚を感じ始める。冒険者達がネクサスを通じて次の転換点に移動するまで、この感覚は増大し続ける。

ネクサスはプレイヤーキャラクターと彼らの装備だけを移動させる (彼らが冒険中に手に入れた非生命の物体を含む)。他の全ての生物は移動されずに後に残される。