

Fejvadász-akciók I.

Háború egy rozsdás kardért

M.A.G.U.S. kalandmodul 5-7. szintű kalandozóknak

Bevezető	1
Előtörténet	2
A konfliktus	3
Gordmar Agard	4
A megbízatás	6
Az utazás	6
Felderítés	7
A menekülés	9
A tárgyalás	9
Tharr-szentély	10
Hátrálás	11
Szabotázsakciók	12
Boszorkánymester-vadászat	13
Fordulat	13
A végső küzdelem	15
Throg sírja	15
<i>Helyszínek, szereplők</i>	16
1. A határvidék	16
2. Alx harcosok	16
3. A tárgyalás	17
4. Tharr szentélye	20
5. Hátrálás	23
6. Szabotázsakciók	28
7. Anpard fellegvára	31
8. A végső küzdelem	35

Bevezető

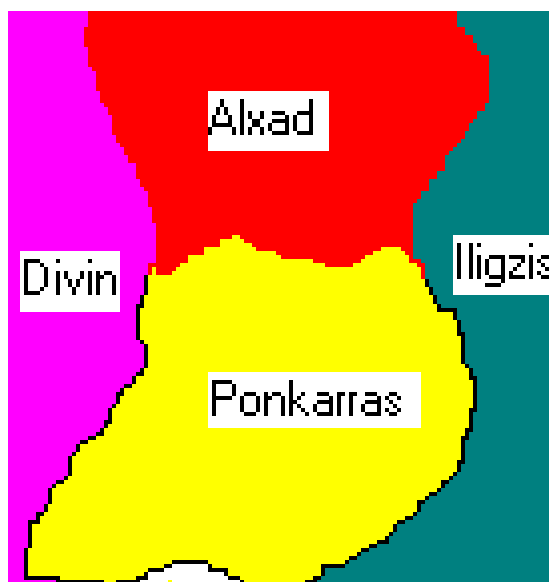
Az alábbi kalandmodul 5-7. szintű, harcorientált csapat számára íródott; akik egy titkos szervezet (tolvaj- vagy fejvadászklán, esetleg más, kémkedéssel foglalkozó csoport) tagjaiként keverednek bele az északi városállamok között dúló háborúba. Alapértelmezés szerint mindegyik karakter egyazon fejvadász-klánhoz tartozik: természetesen nem csak fejvadászok alkothatják a partit, ám jónéhány kaszt nagy valószínűséggel kizárható (pap, tűz/varázsló, lovag, bárd, harcművész). A kaland hangulatát igencsak lerontaná egy “tarka”, demokratikus, erős egyéniségekből álló társaság; mivel a modul egy fejvadász-egység küldetéséről szól, ahol a célok, szerepek és feladatok előre tisztázottak. Már a játék kezdetén el kell döntení, hogy ki a csapat vezetője, akinek utasításait ellenvetés nélkül kötelesek követni a többiek. (Ha nincsen erre a szerepre egy mindenki által elfogadott játékos, úgy hagyjunk lehetőséget a játékosoknak - nem a karaktereknek - a külön egyeztetésekre.) Ebben



a felállásban különösen nagy hangsúlyt nyer a csapat egysége, összehangoltsága; az egyénieskedésnek, “különutaknak” nincs helye.

A modul meglehetősen túlsúlyolt a legkülönbözőbb harci jelenetekkel: a partinak küzdenie kell túlerőben vagy túlerő ellen; csapdát kell állítaniuk vagy maguk sétálhatnak kelepcébe; menekülniük kell vagy épp ők üldöznek valakit; harcolniuk kell a legváltozatosabb terepeken és ellenfelekkel. A küzdelmeket persze lehet csökkenteni; a modullal az a célom, hogy a lenézett, monoton “megyünk-ütünk” stílussal szemben valóban változatos és érdekes szituációkban álljanak helyt a karakterek.

Előtörténet



A kaland az északi városállamokban, az Idinal-hegység déli részén játszódik. A két hegyvidéki állam háborújában (Alxad és Ponkarras) szerep jut még két szomszédos “országnak”, Divinnek és Iligzisnek is.

Alxad: Az állam nevét adó főváros kb. 20 ezer fős, élén Ridgrab Alxad herceg áll. A hegyvidéken még öt nagyobb település (3-5 ezer lakóval) található, valamint kisebb falvak sokasága. A népesség közel 70 %a az alxokhoz tartozik. Az ősi, hegyvidéki nép (alacsony, hordó mellkasú, sötét bőrű és hajú) az aszisz és pyarroni civilizáció hatására sokat változott, de jónéhány helyen kimutatható a hagyományok továbbélése. Vezetőik a nemzetségfők közül kerülnek ki, noha már a herceg, gróf, nemes titulusokat viselik. Vallásuk is furcsa átalakuláson ment át; három istennek hódolnak: Dreinát, mint földistennőt tisztelik; Uwel a harc és a fontos szerepet játszó vérbosszú istene; míg Tharr, a félelmetes kosisten a földrengés, a pusztulás jelképe. A pyarroni és kyr vallás papjai csak kis mértékben voltak képesek az alx vallásképet hozzáigazítani saját dogmaikhoz; más isteneket szinte semmilyen formában nem tisztelnek.

Alxad nemesfém bányái kimerülőben vannak, az ezüst mellett jelentős jövedelmet a prémvadászat és a fakitermelés jelent. A herceg bír a legnagyobb birtokokkal és bányákkal, hatalmát korlátozza a kisebb nemzetségfők (“grófok”) önállósága; a törvénykezésben az





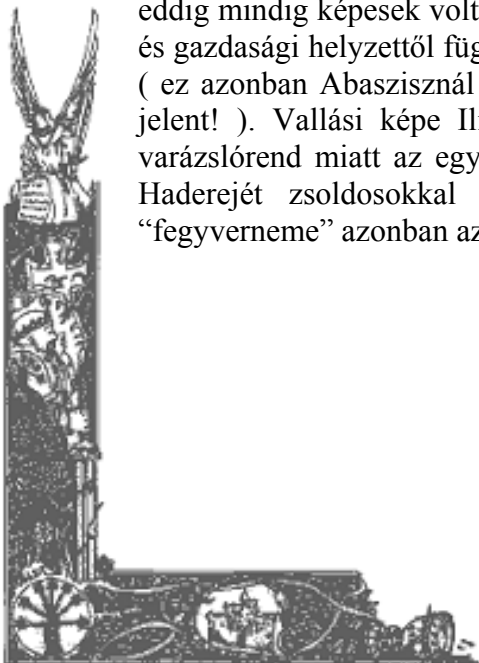
öreges tanácsa. Ridgrab rendelkezik a legnagyobb haderővel, valamint öccse, Eldgrab áll az alxadi boszorkánymesteri szekta élén, melynek hírhedt kémhálózata a rendelkezésére áll. Az állam kb. 10 ezer harcost tud fegyverbe szólítani; a főként gyalogosokból álló sereg leghíresebb egysége az alx hegyivadászok.

Ponkarras: Alxad déli szomszédja, az alx népesség aránya itt csak 10%. Szintén hegyvidéki, főként bányászatból (vasérc, réz) élő városállam. Fővárosa, Ponkarras kb. 25-28 ezer lelket számlál, ezen kívül négy nagyobb (4-6 ezer fős) város és - az alacsonyabban fekvő területeken - tucatnyi 2-3 ezer fős település található, a falvak sokasága mellett. A pyarronita vallás a meghatározó a térségben (leginkább Gilron és Dreina kultusza dívik), noha eldugott helyeken a legkülönbözőbb szekták is ténykednek. A régi királyság intézménye megszűnt a királyi család kihaltával (kb. 150 éve), a Ponkarrast irányító tanács öt tagból áll: a helyi Gilron illetve Dreina egyház előjárói, az Arany Medve lovagrend nagymestere, a nemesség és a kereskedők céhének képviselői.

Mivel Alxaddal szinte állandó feszültség áll fenn, főként a határ menti bányák birtoklása okán, erős csapatokkal rendelkeznek: kb. 12 ezer katonát tudnak mozgósítani. Míg Alxad mozgékony hegyivadász egységekkel rendelkezik, addig Gilron hívei a masszív erődökben, ötletes ostromgépekben bízhatnak; Dreina lovagrendjének nehézvértes harcosai pedig gyalogosan is a legütőképesebb részei a ponkarrasi erőeknek.

Divin: dombos, szőlő- és gyümölcsstermelő hercegség. Adót fizet az Abaszisz keleti részeit birtokló herceggkapitánynak. Tharr kultusza elfogadott, bár a pyarronita istenek a meghatározóak. Fővárosa, Divin több mint 30 ezer embert számlál falai között, a négy állam közül ez a legnépesebb, s a legsűrűbben lakott. Az aszisz civilizáció hatása itt a legerősebb, a herceg mindenható uralma fojtogató olykor, de a rendet biztosítja. Hadereje közel 10-11 ezer emberre tehető, de ügyes diplomáciája erősebb védelmet jelent.

Iligzis: búzatermő síkság; Divinhez hasonlóan élénk árucserét folytat a két hegyvidéki állammal. Egyetlen nagyvárosa Iligzis (40 ezren lakják), egyébként a falvak, kisebb mezővárosok jellemzőek a vidékre. Az ország élén valójában egy varázslórend, a Tawaqor Kör áll, noha létezik egy nemesekből, papokból és kereskedőkből felállított tanács is. A nehezen védhető vidéken erős várrendszert építettek fel, ez s a varázslórend csatamágusai eddig mindig képesek voltak megállítani vagy eltéríteni a barbár hordákat. A változó politikai és gazdasági helyzettől függően térkapukon keresztül távoli vidékekkel is kapcsolatban állnak (ez azonban Abaszisznál és az északi városállamok egynémelyikénél távolabbi helyet nem jelent!). Vallási képe Iligzisnek változatos, Dreina és Krad kultusza jelentősebb, ám a varázslórend miatt az egyházaknak jóval kevesebb befolyással kell beérniük a politikában. Haderejét zsoldosokkal hamar feltornázhathatja közel 20 ezer főre is; legrettegettebb "fegyverneme" azonban az országot irányító Tawaqor Kör.



A konfliktus



Az Idinal-hegységben folyamatosan kutatnak a bányamérnökök újabb telérek, újabb nemesfém-lelőhelyek után. Alxad és Ponkarras féltékenyen figyeli a másik fél ezirányú tevékenységét, hiszen egy gazdag bánya feltárása megváltoztathatná a két állam közötti egyensúlyt.

A határhoz közeli alx földesúr az iligzisi térkapun át Abasziszból bérelt fel néhány renegát törpét, hogy ércek után kutassanak birtokán. A törpe bányászok felkeltik a ponkarrasiak figyelmét, a Gilron-papok titokban kapcsolatba lépnek velük még Iligzisben. Mindent megígérnek nekik, csak hogy tájékoztassák őket a kutatás eredményeiről. Egy kémet is küldenek a területre, hogy szükség esetén továbbítsa a törpék információit, valamint ő is gyűjtsön adatokat.

Am az események különös fordulatot vettek Gordmar Agard birtokán. A kém egy telepatikus üzenetet továbbító medálon keresztül csak egyszer jelentkezik, ám a kapcsolat szint azonnal megszűnt (mágikusan "leárnýékolták") . A ponkarrasiak mindössze annyit tudtak meg ügynököiktől, hogy a törpéket megölték (a hivatalos verzió tárna-baleset), nagyon fontos dologra bukkanhattak; ő maga pedig menekülni kényszerül.

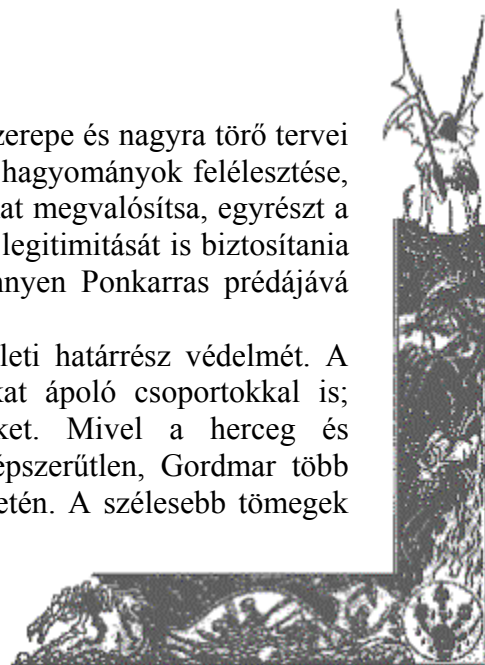
A kémről többé nem hallottak, miként a határmenti erődből kiküldött háromfős felderítőosztag is eltűnt. A következő napokban szinte az összes fontosabb, Alxadban beépített ügynök meghalt vagy nyoma veszett. A két országot összekötő hágók járhatatlanná váltak a valószínűleg mágikus eredetű földrengések és lavinák következtében. Az Alxadból szerzett kevés információ alapján Gordmar Agard birtokán valami olyasmire bukkanhattak, ami az alx nemzetségfők és az öregek tanácsának összehívását tették szükségessé; valamint jelentős erőket vontak a ponkarrasi határvidékre. Gordmar pedig zsoldosokat fogadott fel Iligzisben.

Ponkarras vezetői megtették a szükséges óvintézkedéseket, felkészültek egy esetleges háborúra. Mivel kémeik jelentős részét elveszítették, úgy határoztak, hogy külső erőket is felfogadnak az alxadi történesek feltárására, eltűnt embereik felkutatására. Így kapcsolatba lépnek egy fejjadász-klánnal is, amely a partit bocsátja rendelkezésükre, "adja bérbe". A megállapodás szerint az egység a ponkarrasiak irányítása alatt végez megfigyelést Gordmar birtokán, szükség esetén más típusú feladatokat is vállalva.

Gordmar Agard

Az alx földesúr áll a kitörőben lévő háború hátterében; valódi szerepe és nagyra törő tervei azonban sokáig rejtve maradnak. Az alx nemzetségfő célja az ősi hagyományok felélesztése, az alx nép egyesítése saját vezetése alatt. Ahhoz, hogy ezen célokat megvalósítsa, egyrészt a jelenlegi herceget és támogatóit kell megbuktatnia; másrészt saját legitimitását is biztosítania kell. A belső viszályok viszont legyengíthetik Alxadot, így könnyen Ponkarras prédájává válhat.

Gordmar elismert hadvezér, nem véletlenül bízták rá a délkeleti határrész védelmét. A katonaságon kívül jó kapcsolatai vannak az alx hagyományokat ápoló csoportokkal is; bőkezűen támogatja az idegen kultúrákat korlátozó lépéseket. Mivel a herceg és boszorkánymesterek irányította kémhálózata sokak szemében népszerűtlen, Gordmar több nemzetségfő ("gróf") támogatására is számíthat egy lázadás esetén. A szélesebb tömegek





szimpátiájának elnyeréséhez saját nemzetségének ősi és vezetésre termett voltát kell bizonyítania. Hosszas kutatás után, a törpe bányászok segítségével rátalált egy legendás alx harcos, Throg földmélyi sírjára és kardjára. A kard az alxok egységét és nagyságát szimbolizálja, tulajdonosa a nép vezetőjévé válhat. A felfedezést eleinte természetesen eltitkolta a herceg elől, aki könnyen kisajátíthatná a fegyvert.

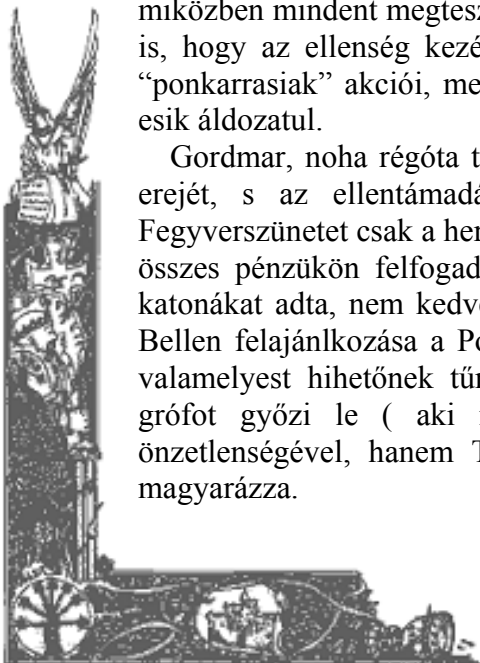
Összeesküvésében majdnem egyenrangú társként vesz részt Megiddó Seán, az iligzisi Tawaqor Kör rendjének egykori varázslója, aki korábban Abaszisz alvilágában kamatoztatta képességeit. A szintén hagyománytisztelő alx mágiahasználó a feltárt síremlék köré védőoltalmazó varázsjelek sokaságát helyezte el, valamint hamisított egy alx nyelvű figyelmeztetést; mely szerint a sírboltot csak az Ősök Emlékezetének Ünnepeén lehet felnyitni, s csak Throg nemes leszármazottja léphet be oda. Megiddóék terve természetesen az, hogy a herceget és boszorkánymestereit megtévesszék (sokáig úgy sem maradhatna titokban a felfedezés); s ha Gordmaron kívül bárki bemerészkedne a kriptába, azt a varázsló az "alx átok" mögé rejtőzve megölné - így akár a herceget is.

A belháború kitörése még akkor is bizonyos, ha a herceg meghalna és Gordmar szerezne meg a kardot; hiszen az uralkodó öccse (a boszorkánymesteri rend élén) és támogatói még útban vannak. Ponkarras pedig lecsaphat a meggyengülő országra. Gordmarék céljai között szerepel a déli szomszéd bányáinak megszerzése és az ott élő alx csoportok egyesítése; s úgy gondolták, hogy a hatalom megszerzését és a hódítást egy füst alatt próbálják véghezvinni egy kockázatos tervvel. Csak ők ketten tudják, hogy valójában mit rejt a sírkamra, mindenki másnak hamis híreket szivárogtatnak ki. Az alxadiak a népüket újra felemelő ősi kincsről vagy titkos tudásról, netán aranybányáról tudnak. A nemesek, a papok "jólértesült" része pedig egy alx ereklyéről suttog.

A törpe bányászokkal kapcsolatban álló ponkarrasi kémek Megiddó emberei leleplezték, rajta keresztül hamis információval látták el feletteseit: a déli szomszéd vezetői egy veszélyes ereklyéről; egy tisztátalan építményről szerezhetnek tudomást a kém és a később "kiszivárgott" adatok alapján. A ponkarrasiak pyarronita egyházát nagyon nyugtalanná teszik azok a híresztelések, hogy Tharr követőit és a pogány alxokat lázba hozta a felfedezés.

Gordmarék mindent megtesznek, hogy háborút robbantsanak ki a két állam között: Alxadban egy törpe tolvaj megöl néhány nemest - a ponkarrasi kis törpe kolóniára terelve a gyanút. Ponkarrasban pedig egy Tharr-pap "alx rítusokkal" megspékelt emberáldozatokat mutat be. A feszült helyzet háborúhoz vezet; a véres kavargásban Gordmar kettős játékot űz: miközben mindent megtesz a győzelemért, politikai ellenfeleivel is le akar számolni, akár úgy is, hogy az ellenség kezére játssza őket. A kezdeti alx sikereket később beárnyékolják a "ponkarrasiak" akciói, melynek több, a herceg köréhez tartozó nemes és boszorkánymester esik áldozatul.

Gordmar, noha régóta tervezgeti a hadjáratot, azonban alábecsüli némileg a ponkarrasiak erejét, s az ellentámadásuk az alx megosztottság miatt fenyegeti az egész tervét. Fegyverszünetet csak a herceg halála után, mint sikeres hadvezér akar kötni, ezért Megiddó az összes pénzükön felfogad négyszáz aszisz falanxharcost. Az aszisz hercegkapitány, aki a katonákat adta, nem kedveli Tharr hitét; így a kompániát irányító aszisz kalandor, Varhow Bellen felajánlkozása a Ponkarrasiakkal való szövetségre Tharr hívei ellen meglepőnek, de valamelyest hihetőnek tűnik. Varhow a bizalom megnyerése érdekében a délnyugati alx gróft győzi le (aki melleleg Gordmar egyik ellenlábasa), s a segítséget nem önzetlenségével, hanem Tharr egyháza iránti ellenszenvével és birtokszerzési igényeivel magyarázza.





A szorításból épphogy kikerülő ponkarrasiak egyre inkább megbíznak az asziszban, hogy azután Varhow a legváratlanabb pillanatban támadja őket hátba abban a döntő ütközetben, mely a titokzatos lelet feletti terület birtoklásáért folyik.

A megbízatás

A csapatot klánjuk főhadiszállásához szólítják feletteseik. Közlik velük, hogy a városállamok déli részében lesz dolguk: egy ponkarrasi megbízó Alxadban kíván bizonyos információkhoz jutni. Térkapun keresztül jutnak el Iligzisbe, ott a megbízó részletes utasításokat fog adni. A klán emberei felkészítik a csapatot az általános tudnivalókra (a négy városállamról és viszonyukról kapnak rövid ismertetést); illetve mágiatudorok elvégzik a szokásos rítust (haláluk esetén lelkük a klánhoz tér vissza).

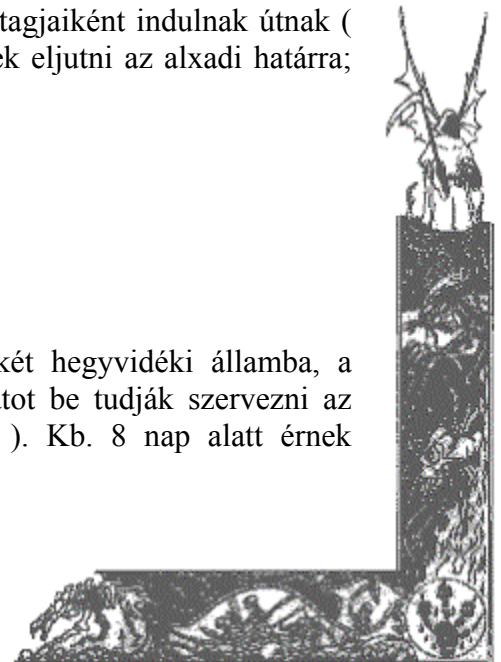
Iligzisben egy kibérelt házban találkoznak titokban egy szigorú tekintetű, határozott, középkorú nővel (a ponkarrasi kémszervezet tagja). Magáról semmit sem árul el, rögtön a lényegre tér: tájékoztatást ad az alxadi földesúrhoz küldött kémről, a törpe bányászokról, három másik felderítő eltűnéséről, a hágók lezárásáról, a hadi készülődésről. Ha rákérdéznek, megemlíti, hogy jelenleg kevés a bevethető ügynökük, ezért vontak be “külső” embereket. Pontosan nem tudják, mit rejt a föld mélye Gordmar birtokán, a kém egyetlen jelentése szerint a törpék halottak, kutatásaik közepette pedig valamilyen ősi járatra, kriptára bukkanhattak; “szentségtelen” jelekkel találkoztak.

A parti feladata annak kiderítése, hogy mi lett a kém és a három felderítő sorsa; szerezenek továbbá információkat a Gordmar birtokán lévő leletről, az ott állomásozó erők nagyságáról. A kém egy iligzisi kereskedő számvevőjeként tartózkodott Alxadban; a kereskedő még ott van. A kém álneve Tellion Etram, az ő és a három felderítő személyleírását megkapják a játékosok, miként a vidékről készült térképeket is memorizálniuk kell (lásd 1). Amennyiben összegyűjtötték az információkat, a határon át kell visszajutniuk Ponkarrasba. Egy előre megbeszélte helyen kell aktiválniuk egy jelző-gyűrűt (egyszerű, rézből készült, mágikus ereje rejtett), ezután csak meg kell várniuk a segítséget (1/2 órán belül).

Az Alxadba való bejutásra a nő két módot ajánl: vagy gabonakereskedők kíséretének tagjaiként, vagy egy Iligzisben most toborzott zsoldos kompánia tagjaiként indulnak útnak (esetleg vegyesen). A csapattól függ, hogy milyen módon képesek eljutni az alxadi határra; Iligzisből Gordmar birtokáig kb. 6-8 napig tart az út.

Az utazás

Iligzisből több kereskedő indít élelmiszerszállítmányokat a két hegyvidéki államba, a háborús előkészületek folyamányaként nagy a kereslet. A csapatot be tudják szervezni az egyik karaván kíséretiként (harcos, számvevő, kereskedő stb.). Kb. 8 nap alatt érnek Gordmar területére.





Egy alx veterán harcos mintegy százötven fős zsoldoscsapatot szervez meg, melynek magvát ötven nehézvértes alabárdos alkotja, a többi harcos vegyes összetételű (néhány lovas és íjász, valamint boszorkánymester mellett a többség könnyűvértes gyalogos). A zsold 2 ezüst hetente, ellátással (valamint a szabad prédálás megengedett), a cél Gordmar gróf várainak védelme, kb. 6 nap alatt érnek oda.

Illegisben az aratásra kész búzatáblák és az öntözőcsatornák jellemzik a vidéket, takaros falvak mellett haladnak el, lovas őrzőjáratok ellenőrzik olykor-olykor a karavánt. Az út eseménytelen, a por és a száraz, meleg idő hamar kifárasztja a vándorlókat. A távolban magasodnak az Idinal-hegység déli nyúlványai, ahogy felkaptatnak az első dombokon, az időjárás is megváltozik: a levegő fokozatosan lehűl, a hegyek csúcsai felett súlyos esőfelhők trónolnak komoran; az érintetlen természetet nem csúfítják el a civilizáció "áldásai". Persze korántsem lakatlan a vidék, a völgyeket, hágókat nehezen megközelíthető erődítmények ellenőrzik. A helyenként teljesen letarolt erdők jelzik, hol vannak települések, bányák a rengetegben.

Alxadban a járőrök nagyobb létszámúak (20-30 fő), bizalmatlanok és feszültek. Hirtelen bukkannak fel, agresszíven kérdőre vonnak mindenkit az utazás célja felől; a menlevél nélkül érkezőket visszazavarják. Gordmar birtokán teljes hadkészültség; a nagy jövő-menést (társzekerek, katonák, hírnökök, kereskedők és pór nép) az alxadi elitgárda tagjai felügyelik boszorkánymesterek segítségével.

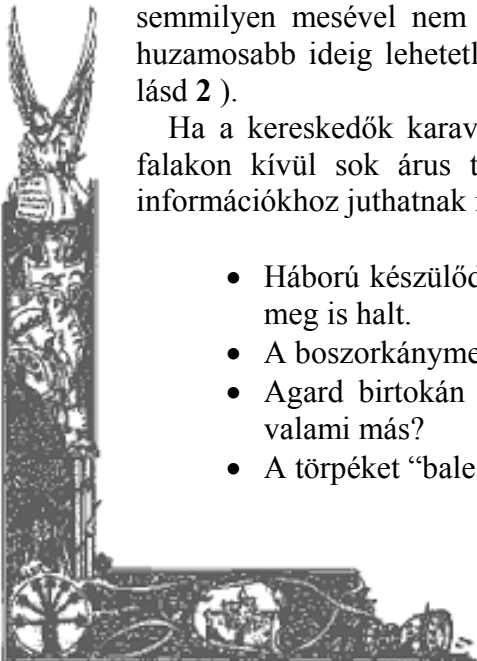
Ha a csapat a kereskedőkkel érkezett, akkor Gordmar legnagyobb váránál adják el az árujukat. Az Agard-vár kb. egynapnyira van a határmenti erődöktől és a titokzatos bányától. Ha a csapat zsoldosként érkezik, akkor egy, a bányához igen közeli erődnél szállásolják el őket.

Felderítés

Mindkét esetben erősen korlátozva van a mozgásszabadságuk, nem kóborolhatnak össze-vissza Gordmar birtokán. Mivel valószínűleg jelentősen elűt kinézetük az alxoktól, így az álcázás/álruha öltése sem kecsegtet sok reménnyel. Amennyiben a kijelölt helyüket elhagyják, semmilyen mesével nem tudják kimagyarázni magukat. Az alx vadászosztagok éberségét huzamosabb ideig lehetetlen kijátszani, terepismeretükkel senki sem veheti fel a versenyt (lásd 2).

Ha a kereskedők karavánjával érkeztek, a központ Agard-várnál szállásolják el őket. A falakon kívül sok árus táborozik, a készletek feltöltése folyamatosan zajlik. Az alábbi információkhoz juthatnak itt a karakterek:

- Háború készülődik; a ponkarrasiak több merénnyel próbálkoztak, több alx nemes meg is halt.
- A boszorkánymesterek lezárták a két országot összekötő hágókat.
- Agard birtokán néhány törpe fontos dologra bukkanhatott: arany, drágakő, vagy valami más?
- A törpéket "baleset" érte, senki sem tudja, pontosan mi történt.





- Alx sámánok kezdtek el gyülekezni a bánya környékén, valami ősi, vallási dolog lehet a mélyben.
- Emlegetnek az alxok egy jóslatot az újjászületésről, a közelgő Ősök Emlékezetének ünnepéről.
- Az alxadi herceg elit osztagai és boszorkánymesterek felügyelik a környéket, a bánya bejáratánál építkezés folyik.
- Állítólag a herceg tárgyalni kíván a ponkarrasiakkal az incidensekről.
- Jehan Darri, egy iligzisi kereskedő számvevője (Tellion Etram) valójában ponkarrasi kém volt, mindannyiukat kivallatták és karóba húzták.

Az átrakodást egy nap alatt elintézik, s a kereskedőket azonnal elküldik vissza, Iligzis felé. Ha a csapat a karavánnal tart, újabb információkat lehetetlen lesz begyűjteniük, s jelentős kerülő (7-8 nap) miatt több eseményből kimaradhatnak. Egyetlen esélyük, ha itt jelentkeznek zsoldosként.

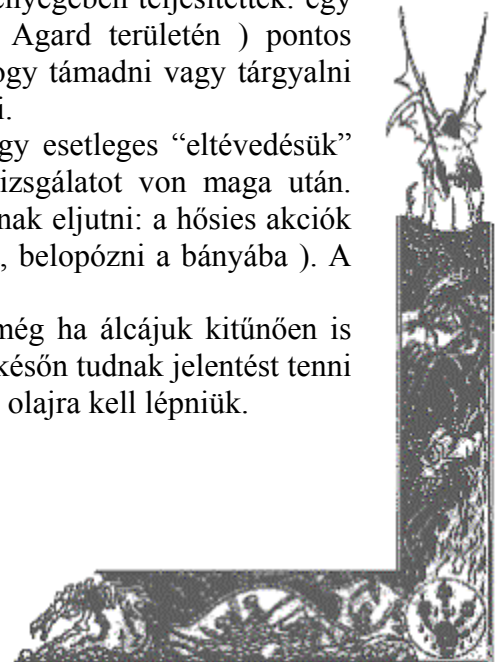
Ha zsoldosként sikerült bejutni Alxadba, akkor egy határerődnél kötnek ki, igen közel a bányához. Az idegen zsoldosokban nem bíznak túlságosan: várak, stratégiai pontok védelmét, a járőrözést alxok végzik, a segéderőknek fontos feladatot nem adnak. Az erődítmény mellett szállásolják el az Agard szolgálatába állt 150 főnyi erőt. Folyamatos harckészültségben kell lenniük, a táborhelyet nem hagyhatják el. Az alábbi információkhoz juthatnak itt:

- Hamarosan támadás indul Ponkarras ellen, bosszú a merényletekért.
- A környéken kb. 2500 fős sereg gyűlt össze, sok mágiahasználóval: boszorkánymesterek rendje; előjöttek az alx sámánok, állítólag magas rangú Tharr-papok is a szövetségeseink.
- Valami szent hely van a bánya mélyén (vagy arany?), egy erődítményt kezdtek el építeni köré.
- A bánya bejáratánál több embert és törpét karóba húztak (kémek).
- Gordmar Agard feleslegesnek tartja a tárgyalást, vérbosszút akar.

A játékosok a bánya közvetlen közelébe nem férhetnek, de a három felderítő és a kém holttestét távolról is azonosítani tudják. A rájuk bízott feladatot lényegében teljesítették: egy ponkarrasi ügynök sem maradt életben; az alxadi haderőről (Agard területén) pontos információval rendelkeznek. Ellentétes hírek keringenek arról, hogy támadni vagy tárgyalni akarnak. A bánya titkáról hiteles adatot szintén képtelenek szerezni.

A csapat mozgástere mindkét helyszínen erősen korlátozott, így esetleges “eltévedésük” vagy túlzott érdeklődésük könnyen szemet szúr, és mágikus vizsgálatot von maga után. Magas rangú nemesek, tisztek, mágiahasználók közelébe nem tudnak eljutni: a hősiek akciók esélye 0-1% (pl. megölni a helyi nemesurat, ellopní a haditervet, belopózni a bányába). A fontosabb helyek és személyek mágikus védelme erős.

Mindössze három-négy napot engedélyezzünk a felderítésre; még ha álcájuk kitűnően is működik. Amennyiben a csapat túl sokáig akar itt maradni, akkor későn tudnak jelentést tenni (pszivel nem lehet!). Ha túl feltűnően viselkednek, már hamarabb olajra kell lépniük.





A menekülés

Illegziben már memorizálták a környékről készült térképeket, így tudnak tájékozódni a határvidéken. A "találkozási pont", ahol a jelzőgyűrűt aktiválniuk kell, gyalogosan kb. 9-10 órányira van az Agard-vártól a határon. Járőrözési feladatot a zsoldosok nem kapnak, az alx hegyivadászok (6 fős osztagok) pedig hamar kiszúrnák őket nappal. Éjjel, lopva, esetleg mágiával megtámogatva már van reményük a sikerre. A terület szerencsére még a hóhatár alatt van, de a nyomok eltüntetése még így is erősen ajánlott.

Ha nem tesznek meg minden óvintézkedést, akkor félóránként 70% az esély a lebukásra. A járőrség egy tagja ilyenkor riadóztatja a többieket, míg az öt másik járőr támad. Amikor elérnek egy hegyoldalon lévő tisztásra, ahol aktiválják a gyűrűt, még kb. fél órát kell észrevétlenül várakozniuk. A gyűrű jelzésére egy Arel-pap érkezik, méghozzá égi szekéren. A papot Viler Rambanak hívják, a ponkarrasi határvidék felderítő egységeinek népszerű vezetője. A csapatot elrepíti a legközelebbi várba (Karant), bár útközben egy heves jégesőt kénytelenek átvészelní egy boszorkánymester jóvoltából (3k6Fp, teljes átázás, törékeny holmíknak annyi).

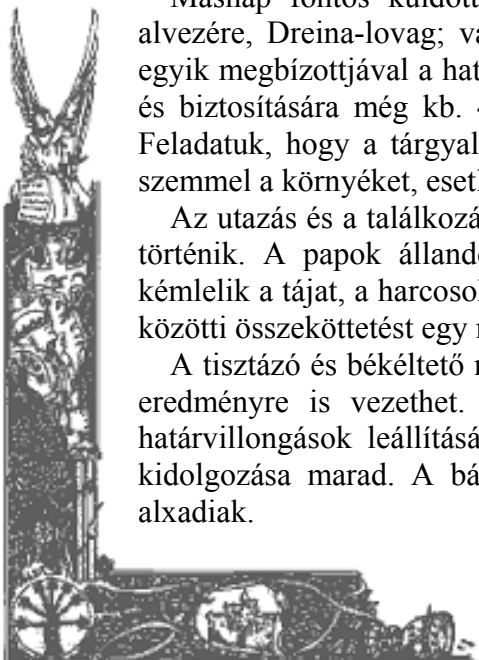
A várban be kell számolnínk útjuk eredményeiről. Az erőd parancsnoka (Senryd nevezetű Dreina-lovag), az Arel-pap és három százados részletes kérdéseire kell válaszolnínk. Miután végeztek, a szálláshelyükre kísérik őket, ahol kipihenhetik magukat. Az erődítményben nagy a készülődés, csakúgy mint Alxadban: készleteket halmoznak fel, futárok és felderítők hozzák-viszik a híreket. A vár a hágó déli végét őrzí, katapultjaival és közel 600 főnyi helyőrséggel. A karakterek megtudhatják, hogy az egész északi határvonalon teljes a készültség, az erődrendszer mögött mintegy 800 lovast és 1200 gyalogost vontak össze, hogy szükség esetén bárhová segítséget vigyenek.

A tárgyalás

Másnap fontos küldöttség érkezik a várba: Lossnak Dyran, a ponkarrasi erők egyik alvezére, Dreina-lovag; válogatott kísérettel tárgyalni fog az alxadi herceg kérésére annak egyik megbízottjával a határon. Tíz-tíz embert vihetnek magukkal, de a környék felderítésére és biztosítására még kb. 40 fő az alvezérrel tart, ez utóbbi csoportba sorolják a partit is. Feladatuk, hogy a tárgyalás helyszínétől mintegy fél mérföldnyire, egy magaslatról tartsák szemmel a környéket, esetleges bekerítési manővereket megelőzendő.

Az utazás és a találkozás az alxadi küldöttséggel feszültséggel teli, de semmi különös nem történik. A papok állandóan mágiával fürkészik a környéket, az Arel-hívók madarakkal kémlelik a tájat, a harcosok minden pillanatban ugrásra készen állnak, a különböző csoportok közötti összeköttetést egy mentalista biztosítja.

A tisztázó és békéltető megbeszélés még este elkezdődik, s úgy tűnik, hogy nagyon hamar eredményre is vezethet. A háború a jelek szerint egyik félnek sem áll érdekében, a határvillongások leállítására ígéretet tesznek, másnapra már csak a fogolycserék részletes kidolgozása marad. A bányában talált leletről semmilyen információt nem árulnak el az alxadiak.





Az éjszaka a jó hírek ellenére változatlanul éber örökdedéssel teli el. A délelőtti folyamán ismét összeülnek tanácskozni a dízsátorban, ami viszont váratlanul fellángol egy hatalmas tűzkitörés miatt (Megiddó Seán, Agard varázslójának merénylete). A tűzvészben odavész szinte minden ott tartózkodó, a két vezetőt is beleértve. Mindkét oldalon feltűnnek a “biztosító egységek” és heves összecsapás során elszállítják halottjaikat és sérültjeiket a sátor maradványainak környékéről.

A csapat messze van a helyszíntől (fél mérföld), ezért valószínűleg nem tudnak bekapcsolódni a küzdelembe, őket nem támadják meg őrhelyükön. A kísérek közül néhányan (egy fiatal Arel-pap és két lovag) a dühtől vezetve az alxadi állások mögött rekedtek. Reménytelen a helyzetük, ha a parti megpróbálja kimenteni őket, maguk is könnyen odaveszhetnek (lásd 3).

Estére visszavergődnek a várba, ám az alvezéren már senki sem tud segíteni. Egy súlyosan sérült Gilron-pap ugyan a sátorban tartózkodott, de képtelen megmondani, hogy ki vagy mi idézte elő a tűzkitörést. A béketárgyalás kudarcba fulladt, a háború elkerülhetetlennek tűnik. A várparancsnok megköszöni a segítséget a játékosoknak; s közli, hogy Norrin városába kell menniük (itt található az északkeleti határvidék védelmét koordináló főhadiszállás) részletes jelentést tenni. Újabb feladatot ott kaphatnak, a határon a nagyszabású hadműveletekben egyenlőre nincs rájuk szükség.

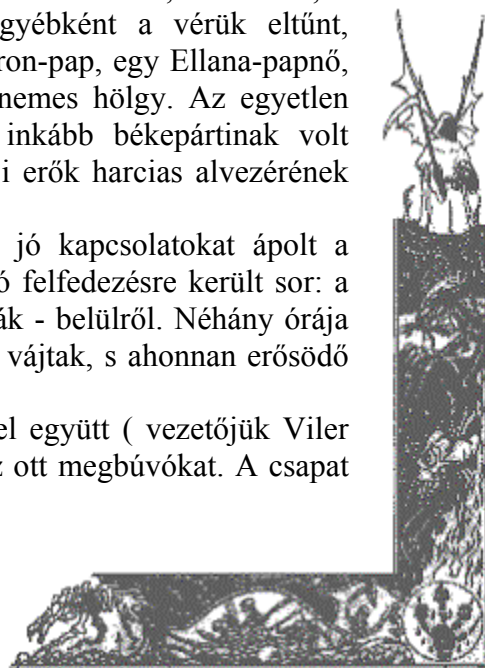
Norrinba égi szekéren utaznak egy Dreina-pap vezetésével. A várost kb. 6 ezren lakják, a völgyben elterülő települést egy folyó és erős falak védik. A fellegrvárban részletes beszámolót kell tenniük, egyébként nincs semmilyen dolguk, de készenlétben kell állniuk. A hadieseményekről nem kapnak részletes tájékoztatást.

Tharr-szentély

Harmadnap viszont egy ponkarrasi ügynök hívja őket. Kamobra Sen egy bizarr sorozatgyilkosságról számol be: a városban kb. fél nap alatt öt embert öltek meg különös kegyetlenséggel. Az áldozatok szörnyű kínok között pusztulhattak el, szívüket kivágták, feketemágiával lelküket kárhozatra ítélték. Testükön kilenc seb éktelenkedik, a falakon, a padlón és a mennyezeten szintén kilenc vérfolt található. Egyébként a vérük eltűnt, semmilyen komoly nyom nem maradt fenn. Az öt halott: egy Gilron-pap, egy Ellana-papnő, egy veterán ezredes, egy alx származású ügynök és egy fiatal nemes hölgy. Az egyetlen lehetséges összekötő kapocs közöttük az, hogy mindegyikük inkább békepártinak volt mondható. A fiatal hölgy pedig Bilar K’Anallosnak, a ponkarrasi erők harcias alvezérének unokahúga.

A fentiekén kívül eltűnt egy idős, békés Dreina-papnő, aki jó kapcsolatokat ápolt a ponkarrasi alx kisebbséggel. A lázas kutatás során újabb aggasztó felfedezésre került sor: a városon kívüli régi, elhanyagolt temetőben a sírokat megbolygatták - belülről. Néhány órája pedig ráakadtak egy olyan nemesi kriptára, amelyet domboldalba vájtak, s ahonnan erősödő mágikus kisugárzást észlelnek.

A csapat feladata lesz, hogy még egy tucat válogatott emberrel együtt (vezetőjük Viler Ramba, az idős Arel-pap) felderítsék a sírhelyet és likvidálják az ott megbúvókat. A csapat





tagjai még: két Arel-pap, egy Dreina-pap és egy paplovag, két felderítő (csapdaszakértő), négy lovag és két számszeríjász.

A sírboltban minden elhagyatottnak és érintetlennek tűnik, ám a bejáratnál szemközt a falnál három friss járatra bukkannak, a folyosók bejáratánál a bak, a kígyó és az oroszlán szimbólumával. Az Arel-pap három részre osztja a csoportot, a parti a "bakos" úton indul el (esetleg néhány segítővel). A folyosó szűk, egy ember fér el csak, valamint látszik, hogy primitív módon vájták ki, néhol omlásveszélyes is. Kb. 30 láb után hátborzongató látvány tárul a szemük elé: kilenc vérkacs hálójában lóg egy magatehetetlen alak, mellkasára Tharr szimbóluma van tetoválva. Még lélegzik, de nincs tudatánál. Teljesen elzárja az utat, ám amikor megölik vagy megpróbálják levágni a vérkacsokat, a férfi vére látványosan és gyorsan elfolyik a földön lévő apró lyukakba (s egy kis csatornán át az oltárig). Mögöttük ugyanekkor beomlik a járat; a másik két csoport is hasonló problémával szembesül, így még két távolabbi dübörgést is hallanak.

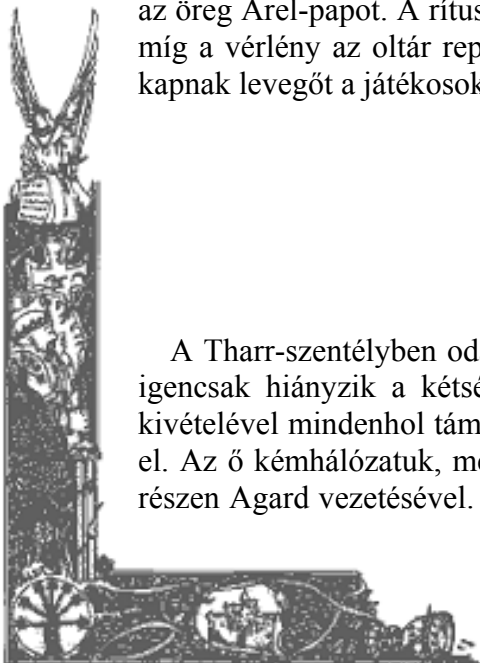
Csak előre mehetnek, ám azok, akiknek Asztrális ME-a kevesebb 47-nél és emberek, egy vérgát (nem látható) miatt képtelenek továbbmenni - a többieknek esetleg úgy tűnhet, hogy "besokalltak". Ez valószínűleg szinte az összes tagot érinti. A folyosón élőholtak jelennek meg végtelen sorban, egyesével férnek el ők is, akiket ugyan könnyedén le lehet vágni, de a szűk hely miatt testük egy idő után áthatolhatatlan torlaszt képez. Erős mágiával lehetne csak rövid idő alatt elsöpörni a zombikat. A tűz alkalmazása viszont életveszélyes: a terület szellőzése gyér, a szűk helyen füstmérgezéses halál fenyegeti a karaktereket.

A játékosokat idegesítheti, hogy elakadtak, ám valójában ez menti meg az életüket. Ugyanis a Tharr-szentélyben halálos csapda várja az erősebb pszi-pajzsokkal és mágikus hatalommal bíró másik két osztagot. A vérbéklyóba vert Tharr hívók vére az oltárhoz folyt, amin az eltűnt Dreina-papnő van lekötözve. A pyarronita papok észlelik, hogy a papnő a fókusza valamilyen közeledő, szentségtelen mágiának. Úgy döntenek, hogy megölik az öreg Dreina-hívót, nem sejtve, hogy ezzel nem megakadályozzák, hanem beteljesítik a rítust: a Tharr hívók véreből és a papnő testéből egy vérlény születik (két méteres, amorf - bár humanoid kinézetű szörnyeteg). A mágikus teremtmény lemészárol mindenkit, mivel a szentélyben jóformán sebezhetetlennek számít.

A csapat csak akkor marad életben, ha csendesen meglapulnak a folyosón a zombihalom mögött. A mészárlás után egy Tharr-pap tűnik fel egy titkos rejtekhelyről a sanquinatorok hagyományos öltözkéiben. A vérlény jelenlétében feláldozza az oltáron a behatoló Dreina és az öreg Arel-papot. A rítus végeztével Agard varázslójának zónajele segítségével elteleportál, míg a vérlény az oltár repedései közt eltűnik, a szentély pedig beomlik. A porfelhőben alig kapnak levegőt a játékosok, de szerencsájukra hamar kiássák őket a ponkarrasiak (lásd 4).

Hátrálás

A Tharr-szentélyben odaveszett Dreina- és Arel-pap nagy veszteséget jelent, tapasztalatuk igencsak hiányzik a kétségbeejtő helyzetben. Az alxadiak ugyanis az északnyugati vidék kivételével mindenhol támadásba lendültek, s az előkészületek dacára jelentős sikereket értek el. Az ő kémhálózatuk, merényleteik, szabotázsakcióik tökéletesen működnek az északkeleti részen Agard vezetésével. A középső részen pedig a ponkarrasi alx kisebbséget lázították fel,





akik hathatós segítséget adnak a támadóknak. Több fontos határerőd a kezükre került, a boszorkánymesterek által felidézett természeti csapásokat, járványokat alig bírják megfékezni. A Norrinból kiküldött felmentő erőket csapdába csalták és jórészt felmorzsozták.

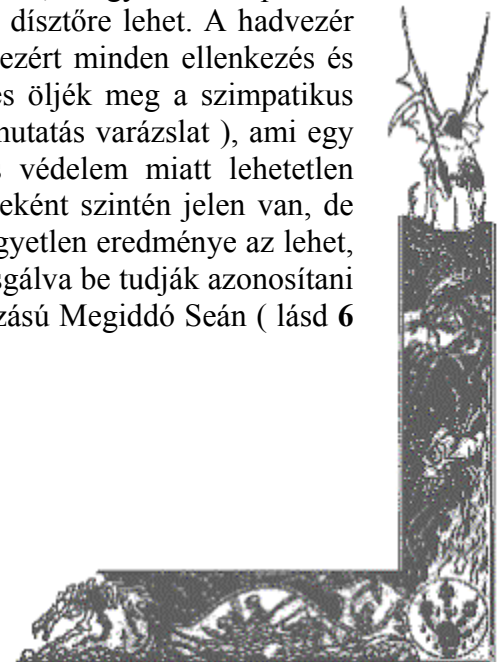
A szétszóródott csapatokat Norrinban kívánják összegyűjteni, a város eleste esetén ugyanis megnyílna az út a déli országrész felé. A partit a megfogyatkozott felderítő-egységekhez sorolják be. Feladatuk, hogy az előrenyomuló alx előőrseket megtámadják, hátráltassák. Eleinte minden simán megy, két alkalommal is tökéletes kelepécét sikerül állítaniuk. Ám a főerők érkezésével megnehezül a dolguk, a harmadik-negyedik összecsapásnál már az irhájukat kell menteniük. Csak az utolsó pillanatban sikerül csatlakozniuk a ponkarrasi erőkhöz. Norrinban közel 2 ezer fős haderő gyűlt össze, a támadás megállításában a csapatra több fontos epizódszerep hárul (lásd 5).

Szabotázsakciók

Elsőként egy kőhidat kell lerombolniuk, amely fontos szerepet tölt be az alxadiak utánpótlásában. Megsemmisítése esetén megnehezülne és lelassulna az ellenfél utánpótlás-szállítása. A híd természetesen jól őrzött, valamint különféle óvó varázsjelek is védik, továbbá már volt egy kudarccal végződő merénylet is. A csapat minden információt és segítséget megkap az akcióhoz (amit a víz alatt lehet csak sikeresen megoldani).

A következő feladat egy magas rangú alxadi tiszt elfogása, hogy képet nyerjenek általa az ellenséges sereg összetételéről és terveiről. Többek között a parti is portyázni indul, ahol meglehetősen furcsa jelenséggel szembesülnek. “Véletlenül” egy alx gróf és kisseréte kerül eléjük, akikre viszont lecsap egy látszólag ponkarrasi különítmény (valójában Agard emberei intézik el a herceghű nemest). Már maga a belső ellentét is fontos információ, de a játékosok akár be is avatkozhatnak a harcba.

Az utolsó, legnehezebb küldetés kudarcra van ítélve, de sajnos “a parancs az parancs”... A belső, mágikus elhárítás rájön, hogy az egyik hadvezért hosszabb ideje szimpatikus varázslat révén alxadi befolyás alatt tartják. A Dreina-paplovagot megszabadították a mentális fonáltól és védőkörökkel óvják az újabb próbálkozásoktól. Kiderítették, hogy a szimpatikus varázslathoz használt tárgy a paplovag néhány hónapja elvesztett dísztőre lehet. A hadvezér nem kívánja életét egy varázskörökkel óvott szobában eltölteni, ezért minden ellenkezés és érvelés dacára parancsot ad arra, hogy szerezzék vissza a tört és öljék meg a szimpatikus mágiát használó személyt. Kiderítették ugyan a tárgy helyét (útmutatás varázslat), ami egy alxadiak által elfoglalt ponkarrasi erődben van, ám a jelentős védelem miatt lehetetlen vállalkozás a megszerzése. A parti egy húsz fős elitalakulat részeként szintén jelen van, de siker helyett csak a bőrüket menthetik meg legfeljebb. Az akció egyetlen eredménye az lehet, ha be tudnak számolni a várban található varázsjelekről. Ezt vizsgálva be tudják azonosítani a varázslót, aki a Tawaqor Kör egykori tanítványa, az alx származású Megiddó Seán (lásd 6).





Boszorkánymester-vadászat

Az utóbbi kudarc ellenére Norrin városa képes megállítani az alx előrenyomulást. A középső hadszíntéren viszont rosszabb a helyzet: az alxadi erőket itt a herceg boszorkánymester öccse vezeti, rendjének mágikus erejével nem képesek dacolni a ponkarrasi papok, akik közül sokan meghaltak a háború kezdetén végrehajtott merényletekben.

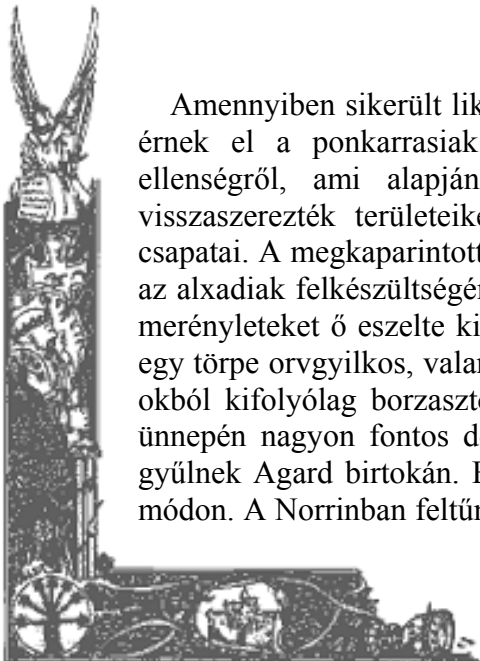
A rend vezetője jelenleg egy elfoglalt városban, Anpardban tartózkodik a frontvonalak mögött. Van némi halvány remény arra, hogy itt le tudnak csapni rá. A várost egy alig használt tércsapda varázsjel is védi többek között, ami a térmágiával operálókat egy földmélyi tömlőbe röpíti. Itt varázskörök biztosítják, hogy ne legyen képes az illető mágiát használni. Eredetileg az ide került szerencsétlenekre az éhhalál várt. Ám mivel jónéhány éve senki sem akadt fenn a horgon, egy élelmes Noir-pap csempészáruk szállítására és raktározására használta a börtönt: az árut beteleportáltatta, a felügyelő Gilron-pappal együttműködve pedig egy titkos alagúton át a várba, majd a városba szállította.

Ez a "kiskapu" lehet az esély a herceg testvérének megölésére és esetleg a fellelgvár, majd a város visszafoglalására is. Egy fiatal Gilron-pap, Limag Olson ismeri a járást; s tudja a módját is, hogyan lehet a tömlőből kinyitni a titkos ajtót (az alagút melletti kis szellőzőn tol fel elmés csöveket, s a végén lévő karral hozza működésbe az ajtót nyitó szerkezetet).

A ponkarrasiak már valószínűleg bíznak a partiban és képességeikben, így rájuk osztják azt a feladatot, hogy vadásszák le a fő boszorkánymestert. Persze az is lehet, hogy már megváltoztatták a város védővarázslatait, esetleg felfedezték a titkos alagutat, de ezt a kockázatot vállalni kell... Csak a tömlőcön kívül tudnak mentális vagy egyéb üzenetet küldeni, hogy sikerrel jártak-e. Amennyiben igen, rövidesen egy elit osztag követi őket, akikkel tartani tudják a fellelgvárat, míg a segítség meg nem érkezik a város alá. A legfontosabb mégis a boszorkánymester megölése, ezzel ugyanis demoralizálhatják az alxadiakat (a megszerezhető haditervekről nem is beszélve). A Gilron-pap velük tart, a várról részletes térképet kapnak (lásd 7).

Fordulat

Amennyiben sikerült likvidálni a herceg öccsét, úgy ezen a hadszíntéren komoly sikereket érnek el a ponkarrasiak. A boszorkánymester szállásán fontos adatokat szereztek az ellenségről, ami alapján ellentámadást indíthattak. A határmenti erődök kivételével visszaszerezték területeiket. Az északkeleti határon is kénytelenek visszavonulni Agard csapatai. A megkaparintott iratok és egyéb információk révén sikerül pontosabb képet alkotni az alxadiak felkészültségéről és céljairól. A háborút inkább Agard erőltette, a haditervet és a merényleteket ő eszelte ki. A herceg belement a dologba, miután több alx nemest is megölt egy törpe orvgyilkos, valamint a béketárgyalást is megghiúsították a ponkarrasiak. Valamilyen okból kifolyólag borzasztóan féltik és védik a titokzatos bányát. Az Ősök Emlékezetének ünnepén nagyon fontos dolog fog ott végbemenni , az alx sámánok és híveik egyre csak gyűlnek Agard birtokán. Ezen sámánok többsége Tharrt, kisebb része Uwelt imádja sajátos módon. A Norrinban feltűnt Tharr pap is arra utal, hogy veszedelmes és démoni dolgot rejthet





a föld mélye, amit veszettül védenek az alxadiak. Eredeti céljuk a határmenti ponkarrasi erődök elfoglalása volt, hogy senki lehessen képes a bánya közelébe férközni. A sikerek hatására és Agard Gordmar biztatására azonban tovább folytatták az előrenyomulást.

Szerencsére az alx csapatok nem egységesek, Agard oroszlánrészt vállalt a küzdelemben, sikereit azonban megirigyelhette a herceg, aki öccsét küldte ki a hadszíntérre. Az északnyugati részek alx grófja kevés lelkesedést és aktivitást mutatott erejéhez képest, így ott a ponkarrasi védelmen nem tudtak rést ütni.

Az Ősök Emlékezetének ünnepe egyre közeleg, az alxok ettől a naptól csodát, népük felemelkedését várják izgatottan, sokféle szóbeszéd járja (az ősök kincsei, tudása, fegyverei vagy az istenek szent helye rejtőzik a mélyben). A ponkarrasi kémek semmilyen konkrét dolgot nem tudtak meg róla. Aggodalomra ad okot, hogy a jeles alx ünnepnap egybeesik Tharr egyik ünnepével, az Emlékek Hetével: ekkor elevenítik fel az egykor éltekhez fűződő emlékeiket a hívek, lelkükért engesztelő áldozatot mutatnak be, s ilyenkor veszik sorra a múlt csaták hőseit is.

Belekezdhetnének a ponkarrasiak hosszú ostromokba elveszett váraiknál, ám tartanak attól, hogy az ünnep után az alxok megerősödhetnek és egységbe tömörülnek. Ha sikerülne felfedni a bánya titkát, ellopni vagy megsemmisíteni az ott lévő dolgot, akkor a fanatikus alxok harci kedvét ez letörné, vagy felbőszülve hibát követnének el. Egy elit osztag már megpróbálkozott ezzel, ám a hely közelébe sem tudtak férközni, mind meghaltak.

A hadieseményeket nyomon követték Divinben is, ahol úgy látszik részesedni akarnak a zsákmányból. Egy Varhow Bellen nevű aszisz kalandor mintegy ezer fős sereget toborzott, magvát a keleti aszisz hercegkapitánytól "bérelt" 400 falanxharcos alkotja. A divini herceg áldásával és a ponkarrasi tanács beleegyezésével rátámadt a tétlenkedő alx nemesre (Alxad nyugati-délnyugati részeit uralja), s elfoglalta annak birtokait. Varhow grófi rangot kap a divini hercegtől, akinek felajánlja hűbéri szolgálatait. Az alxadiak képtelenek itt ellentámadást indítani, mivel leköti erőiket a bánya környékének védelme. A ponkarrasiak most szívesen veszik a divin terjeszkedést, Varhow pedig legnagyobb örömükre kész együttműködni velük az alxadiakkal szemben.

Az új haditerv szerint nem bajlódnak várostrommal, hanem nyílt csatára próbálják kényszeríteni az ellenfelet. A közel négyezer fős ponkarrasi sereg, ami a támadást végre fogja hajtani, a bánya felé fog előrenyomulni. Mindenki nem támadhat, a határok védelmére, az alx erődökben állomásozók lekötésére jelentős erőket kell biztosítani. A hadsereg sok lovasból áll (500 nehéz- és 300 könnyűlovas), ostromgépeket, ballistákat lassúságuk miatt nem visznek. A hadművelet kényes pontja a hágón való átkelés, hiszen nehéz áttörni a szűk, jól védhető helyen; amit jelentős erővel védeni is kell majd, hogy ne záródjon el az esetleges visszaút. A terv szerint szinte az egész fronton támadást színlelnek, mintha ostromra készülnének. A hágóhoz közeli vártól azonban a sereg éjjel továbbáll. Elit egységek mágikus támogatással megszállják a hágót, ahol a sereg alxadi területre lép. A hágó őrizetére 500 embert rendelnek; Varhow nagylelkűen felajánlott 200 falanxharcosa is itt marad...

A sereg zöme a bánya felé indul, s egy szélesebb völgyet próbál elérni. Itt jó alkalom nyílik a csatára, az alxok pedig valószínűleg minden erejükkel meg akarják akadályozni a továbbnyomulást. Nyílt ütközetben a ponkarrasiak erősebbek, győzelem esetén a bánya közelébe juthatnak és beomlaszthatják vagy kifoszthatják. Ha az alxok nem támadnak, fél nap alatt a bányához érnek, s kiderítik, mit őriznek ott.

A támadás előtt két nappal újabb váratlan szövetséges érkezik fél tucat zord, kiválóan képzett törpe személyében, akik társaik halálát jöttek megbosszulni. Az ő segítségükkel a földalatti járatokban könnyebben eligazodnak, illetve szükség esetén lerombolhatják a bányát.





A végső küzdelem

A terv mintaszerűen valósul meg eleinte, a színlelt támadások lekötik az alxadiak figyelmét, a hágót - meglepően - könnyedén elfoglalják és gond nélkül elérik a völgyet. Azonban az alxadi haderő nem vonul fel ellenük, az erdő rejtekéből nem merészkednek elő.

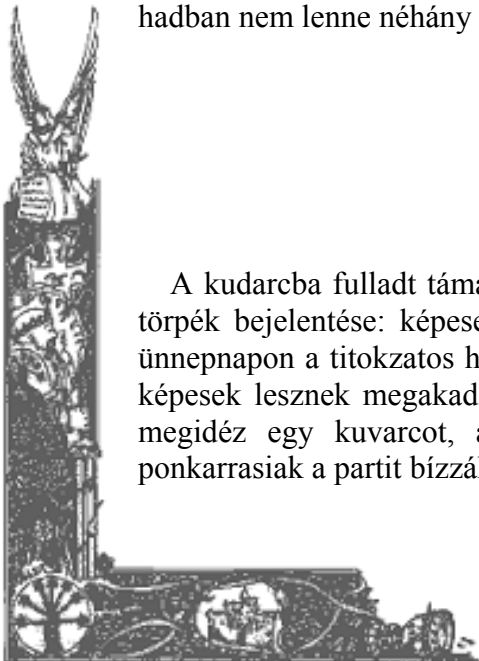
Varhow, a látszólagos szövetséges ugyanis elárulta Agardnak a tervet. A ponkarrasiakat csapdába csalják: a hágót átengedik nekik, de az aszisz falanxharcosokkal együttműködve vissza is foglalják, miután az ellenséges sereg a völgybe ért. Az alxadi erőket a bányánál vonták össze, amely felülmúlja a ponkarrasi haderő létszámát (kb. 5 ezer fő). A támadók csak másnap, az Ősök Emlékezetének ünnepe előtt egy nappal vonulnak a bánya közelébe. A hágón lehetetlen áttörni, ott kb. 600 fős erő könnyedén tartani tudja állásait. A völgyben hiába várakoztak, visszavonulni más irányba igen veszedelmes lenne, mivel jónéhány rajtaütésre alkalmas helyen kellene áthaladniuk.

A vezetés úgy dönt, hogy megpróbálják elérni a bányát, ami másnapra sikerül is. A hegy lábához érve azt tapasztalják, hogy az alx erők a hegyoldalon felkészültek a harcra: védősáncokkal torlaszolták el a bánya bejáratát, kisebb egységek zaklatják állandóan a sereget, viharokat próbálnak meg idézni, hogy a sártengerben a lovak használhatatlanok legyenek. Nagyobb létszámú ellenfélnek hegynek felfelé támadni elég reménytelen dolog, ám más lehetőség nincsen: az alx hegyivadászok rajtaütései, rejtőző harcmodora egyébként lassan felőrölné a ponkarrasiak harci morálját és erejét.

Az alx sereg az első támadást visszaveri, biztosan tartják állásaikat. Agard terve a következő: az ünnepnap hajnalán a herceg, a főbb világi és vallási vezetők a sírboltba vonulnak, hogy felnyissák az ajtót. A belépő hercegre lesújt Megiddó egyik varázslata, a vezér halála pedig mindenki előtt nyilvánvalóvá teszi, hogy nem volt igazi alx. Agard ekkor vállalja a belépés "kockázatát", s megszerzi a kardot és a hercegi címet is. Riválisait már korábban elintézte, így mindenki engedelmeskedni fog neki. A szent karddal a kezében, ősi alx viseletben, a sámánok által feltüzelt tömeg előtt mitikus hősként jelenik meg. A fanatikus harcosokat rohamra vezényelve elsöpri az ellenséget. A terv valóra is válhatna, ha ponkarrasi hadban nem lenne néhány bosszúra szomjas törpe és persze a parti.

Throg sírja

A kudarcba fulladt támadás utáni éjjelen némi reményt kelt a ponkarrasi vezér sátrában a törpék bejelentése: képesek a föld alatt eljutni a bányajáratokhoz. Feltételezhető, hogy az ünnepnapon a titokzatos helyen lesz több alx vezető is. Egy jól kivitelezett rajtaütéssel talán képesek lesznek megakadályozni az ott folyó rítust és megölni az ottlévőket. A Kadal-pap megidézi egy kuvarcot, aki szűk járatot váj ki a hegyoldalban. A törpék követik, a ponkarrasiak a partit bízzák meg azzal, hogy vegyenek részt az akcióban.





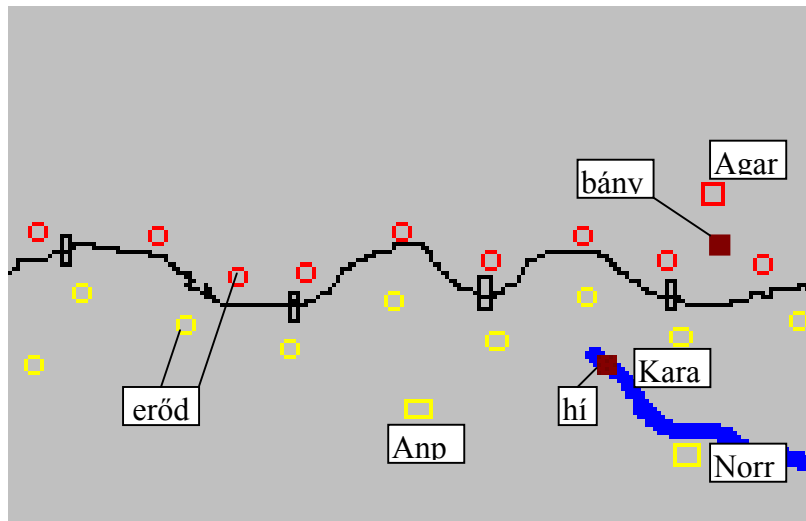
Az utolsó feladat a legnehezebb és a legbonyolultabb a játékosok és a KM számára is. A sír körüli harcban részt vevő felek: a parti, a törpék, a herceg és kísérete, Agard és emberei (a varázsló, a sanquinator, Varhow, a törpe orvgyilkos), illetve néhány sámán és nemes. Amennyiben a parti klánja "pyarronita", az északi szövetség felé hajló vagy a játékosok igen megkedvelték a ponkarrasiakat, a befejezés egyértelmű: a törpék oldalán lemészárolni az alxokat és megszerezni a kardot. A vezetők halála és a csoda elmaradása miatt az alxadi haderő demoralizálódik és vereséget szenved.

Ám lehet csavarni is egyet a befejezésen: rejtélyes okokból a klánfőnökük mentálisan tudatja a karakterekkel az új parancsot, mely szerint át kell állniuk Agard oldalára, le kell vágniuk a törpéket és a herceg híveit. Ez esetben a ponkarrasi sereg ér csúfos véget. (Esetleg a herceg mellé kell állniuk, de kaphatnak olyan parancsot is, hogy a klánnak szerezzék meg a bánya titkát.)

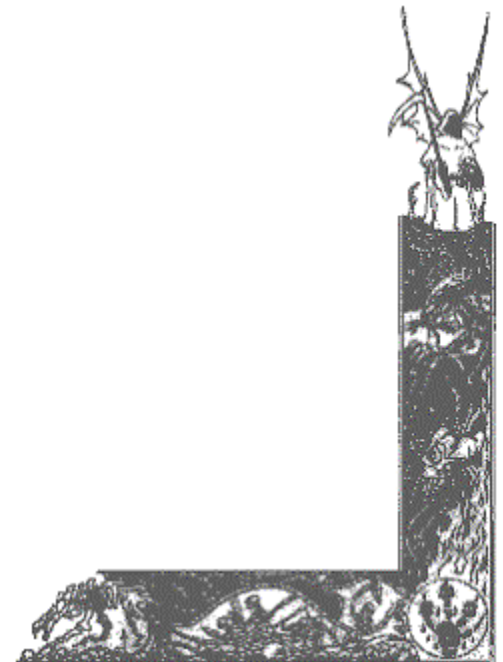
A csata után vissza kell térniük klánjukhoz, Ponkarras vagy Alxad bukásával küldetésük befejeződik (lásd 8).

Helyszínek, szereplők

1. A határvidék



2. Alx harcosok





Alacsony, hordó mellkasú, sötét bőrű és hajú emberek. Saját nyelvükön kívül esetleg az asziszt beszélik. A hegyvidéket jól ismerik, fürge gyalogos katonák, nehezebb vértet nem viselnek, pajzsot igen.

	Csatabárd	tőr	parittyá
KÉ:	30	35	27
TÉ/CÉ:	60	56	25
VÉ/ Táv.:	95/130	86	50láb
Támadás:	1	2	2
Sebzés:	1k10	1k6	1k10/2

Ép: 8-12

Fp: 30-50

SFÉ: 1-2

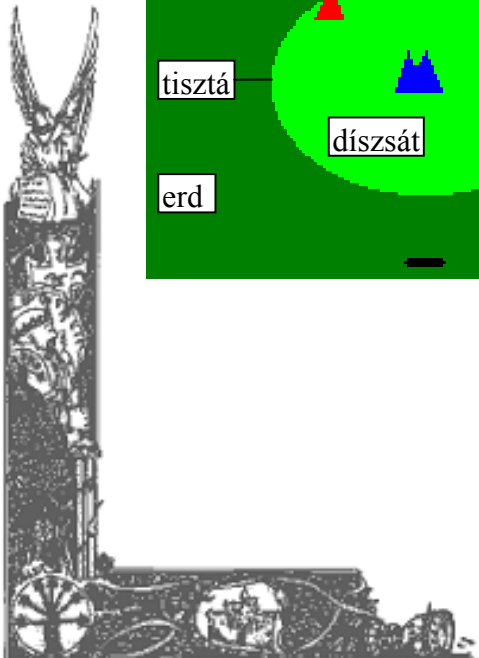
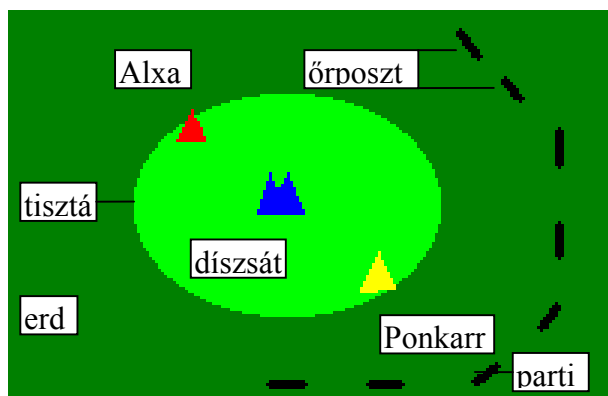
ME: 10

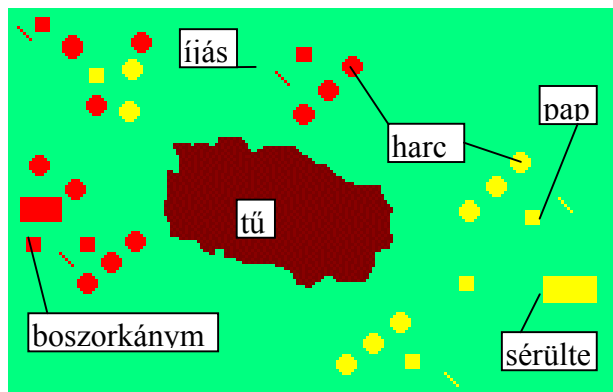
Méreg.: 2-6

Képzettségek: fegyverhasználat csatabárd 3, tőr 2, parittyá 2, pajzskezelés 2, teherbírás 3, nehézvért viselet 1, birkózás 2, helyismeret 3-4, lopózás 30%, rejtőzés 40%, lesvetés 2, futás 2, úszás 1, nyomolvasás 3, vadászat 2, egyensúlyérzék 30%, mászás 40%, esés 20%, ugrás 20%.

Taktika: lesből támadnak, ha lehet. A határon hatfős osztagok portyáznak. Ha megtámadják őket, egy fő elfut értesíteni a többi osztagot. Az alxadi területen belül 20-30 fős csoportok nyíltan járőröznek.

3. A tárgyalás





A határ menti tárgyaláson mindkét oldalról elit katonák vesznek részt. A tisztáson 10-10 fő tartózkodik, de a tűzkitörés után bekapcsolódnak a terepet biztosító alakulatok is. Mire a parti odaér, a küzdelem lezajlott, a vezetőket és a sérülteket hátravonták. Egy Arel-pap és két lovag viszont a harc hevében túlzottan előrenyomult, s az ellenség mögött rekedt. Megmentésükre szinte semmi remény, a játékosok esetleg megpróbálhatják, ám segítséget ehhez nem kapnak, a többiek a (halálosan) sérült alvezért szállítják el és őrzik.

Ponkarrasiak: a tisztáson ekkor két Dreina-pap és egy Dreina-paplovag (középen) tartózkodik, valamint hat lovag és két számszeríjász. A harcosok az Arany Medve lovagrend tagjai, a lovagok bíbor-arany színű, medvét ábrázoló félvértet, közepes pajzsot viselnek. Fegyverzetük meg van áldva.

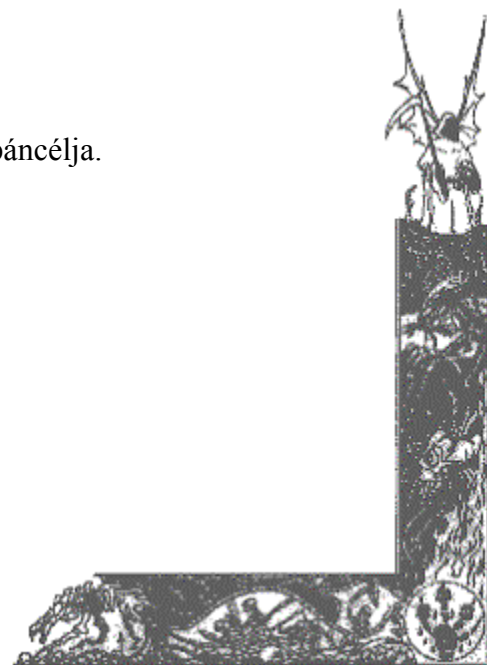
2 Dreina-pap (8. szint)

VÉ:	90
Ép:	8-9
Fp:	45-51
SFÉ:	0
ME:	50
Méreg.:	2
ψ:	32
Mp:	65

Kedvelt varázslatok: gyógyítás, őrző aura, óvó fegyver, Dreina páncélja.

Dreina-paplovag (7. szint)

	lovagkard	ψ:	16
KÉ:	22	Ép:	14
TÉ:	79	Fp:	86
VÉ:	126/161	SFÉ:	5
Támadás:	2	ME:	50
Sebzés:	2k6+2	Méreg:	6





Mp: 56 Kedvelt varázslatok: csapás, szétzúzás, áldás.

6+2 lovag:

lovagkard			
KÉ:	18	Ép:	12-15
TÉ:	82	Fp:	65-80
VÉ:	122/157	SFÉ:	5
Támadás:	2	ME:	50
Sebzés:	2k6+4	Méreg.:	4

Arel-pap (6. szint):

hosszú kard		ψ :	22
KÉ:	36	Ép:	9
TÉ:	66	Fp:	52
VÉ:	123	SFÉ:	3
Támadás:	1	ME:	50
Sebzés:	1k10	Méreg.:	4

Mp: 52 Kedvelt varázslatok: fanatizálás, csapás, villám, köd.

Két íjász:

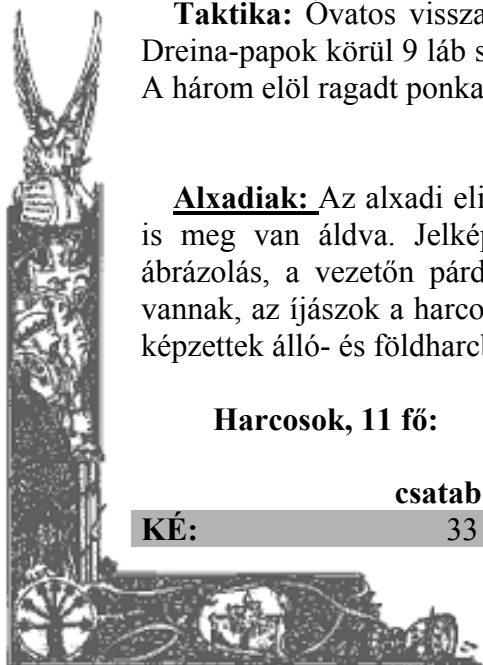
könnyű nyílpuska		VÉ:	100
KÉ:	27	Ép:	8-10
CÉ:	64	Fp:	43-48
Táv:	50 láb	SFÉ:	1
Támadás:	1	ME:	50
Sebzés:	1k6+1	Méreg.:	3

Taktika: Óvatos visszavonulás, végső esetben segítenek be csak a csapdába esetteknek. Dreina-papok körül 9 láb sugarú körben őrző aura (15E) letiltja a kisebb erejű varázslatokat. A három elöl ragadt ponkarrasi fanatizálás hatása alatt küzd.

Alxadiak: Az alxadi elit harcosok sodronyinget viselnek, csatabárdjuk és közepes pajzsuk is meg van áldva. Jelmük a hópárduc (fogakból készült nyaklánc, tetoválás, övcsat ábrázolás, a vezetőn párdúcőr). A boszorkánymesterek sötétszürke csuklyás kámzsában vannak, az íjászok a harcosokhoz hasonló öltözetben, de csak bőrvértet viselnek. A harcosok képzettek álló- és földharcban (3-3), valamint pusztításban (2).

Harcosok, 11 fő:

csatabárd			
KÉ:	33	Ép:	13-17





TÉ:	75	Fp:	60-80
VÉ:	120/155	SFÉ:	3
Támadás:	2	ME:	40
Sebzés:	1k10+1	Méreg.:	4

3 számszeríjász:

könnyű számszeríj

KÉ:	23	Ép:	9-11
CÉ:	58	Fp:	45-61
Táv:	50 láb	SFÉ:	1
Támadás:	1	ME:	40
Sebzés:	1k6+1	Méreg.:	3

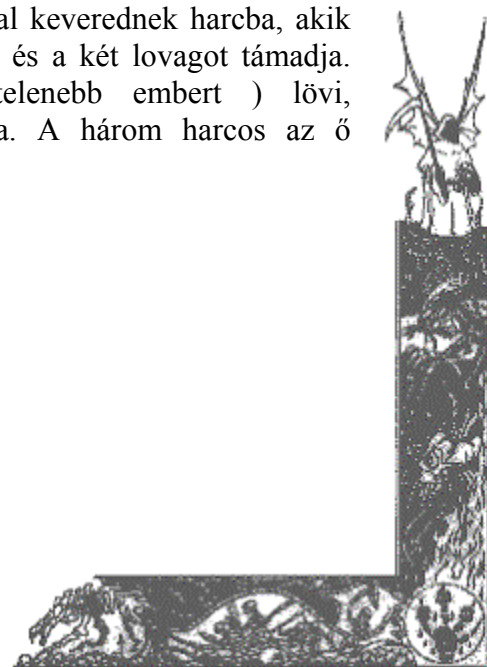
4 boszorkánymester (7. szint):

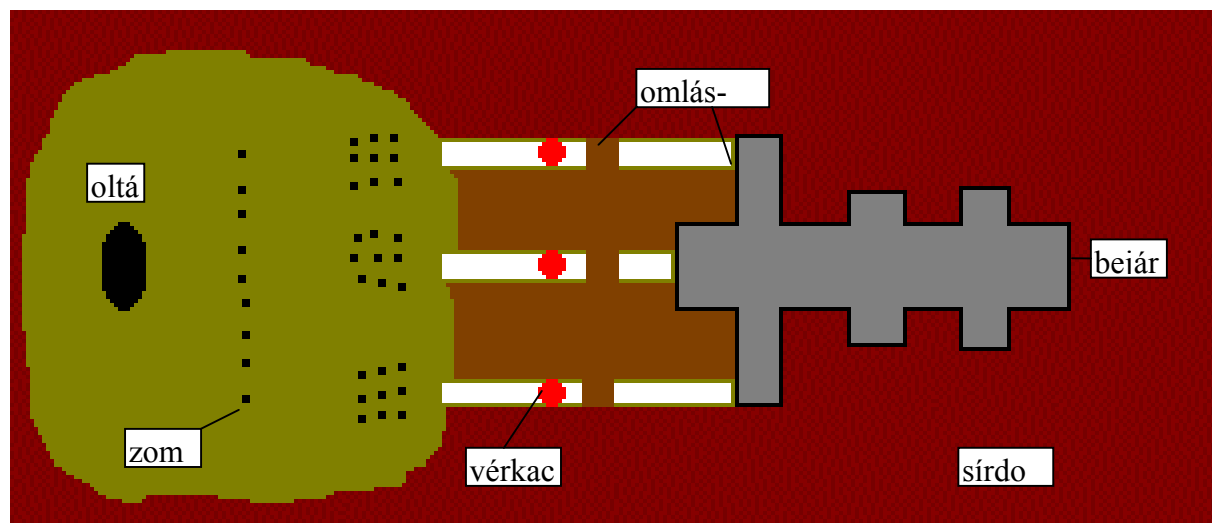
VÉ:	100
Ép:	8-10
Fp:	50-60
SFÉ:	1
ME:	45
Méreg.:	4
ψ:	25
Mp:	49

Kedvelt varázslatok: villámvért, villám I, fájdalom, izzó idegek, láthatatlanság felfedezése.

Taktika: két harcos és egy boszorkánymester a sebesülteket védi, a többiek három csoportban (3 harcos, 1 íjász, 1 boszorkánymester) vannak, kettő a visszavonuló ponkarrasiakat figyeli. Ha a csapat segíteni akar, akkor rajtuk kellene átvergődni. Ha az erdőben akarnak a hátukba kerülni, ott is ilyen öt fős osztagokkal keverednek harcba, akik bekerítik őket. A tisztáson lévő harmadik csoport az Arel-papot és a két lovagot támadja. Osztag-taktika: íjász a mágiahasználót (vagy a legvédtelenebb embert) lövi, boszorkánymester a legveszélyesebb harcost mágiával támadja. A három harcos az ő utasításait követi, eleinte a fenti két személyt védik.

4. Tharr szentélye





Ponkarrasiak:

Viler Ramba, Arel-pap (8. szint): magas, őszülő hajú, hideg tekintetű, zord alak, láncingben és bőrruhában.

	hosszú kard	ψ:	22
KÉ:	38	Ép:	10
TÉ:	74	Fp:	56
VÉ:	125	SFÉ:	2
Támadás:	1	ME:	50
Sebzés:	1k10+1	Méreg.:	2

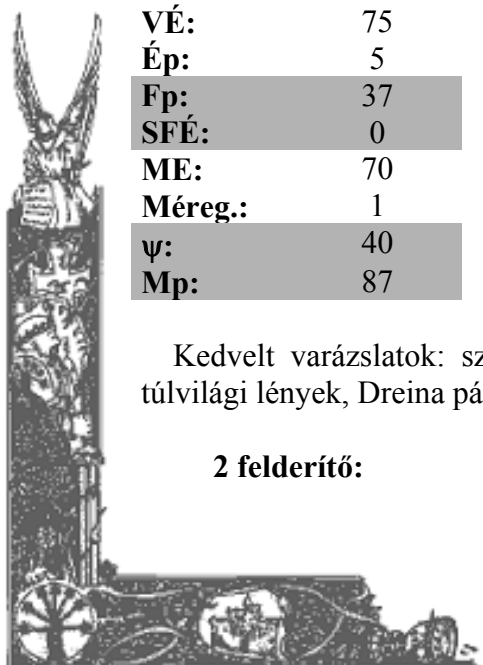
Mp: 66 Kedvelt varázslatok: csend, fanatizálás, szent tűz, csapás.

Lirius atya, Dreina-pap (10. szint): öreg, kopasz, átszellemült, komoly.

VÉ:	75
Ép:	5
Fp:	37
SFÉ:	0
ME:	70
Méreg.:	1
ψ:	40
Mp:	87

Kedvelt varázslatok: szent fény, mágia kifürkészése, asztrálpillantás, gyógyítás, üzés - túlvilági lények, Dreina páncélja.

2 felderítő:





rövid kard

KÉ:	20	Ép:	6-7
TÉ:	45	Fp:	30-40
VÉ:	105	SFÉ:	1
Támadás:	1	ME:	50
Sebzés:	1k6+1	Méreg.:	2

Képzettség: csapdakeresés és leszerelés 90%, lopózás 40%, Észlelés 17.

A 2 Arel-pap, a Dreina-paplovag, a két íjász és a négy lovag értékeit lásd 3.

Taktika: a három felfedezett járaton egy-egy csoport indul el egyszerre. Felosztásuk:

1. Viler, egy Arel-pap, 1 felderítő, 2 lovag, 1 íjász.
2. Dreina-pap és paplovag, 1 Arel-pap, 1 felderítő, 2 lovag, 1 íjász.
3. A parti (+ szükség esetén egy-két fő a fentiekből).

Mindhárom osztag átvágja magát a vérkacsokon és beomlik mögöttük a járat. A szentélyben közelharcot a lovagok és az Arel-papok folytatnak. A felderítők az íjászokat, a paplovag a Dreina-papot védi (őrző aura). A vérkör nem hat rájuk. A vérlénnyel szemben a végsőkig kitartanak. Fáklyák a felderítőknél.

A szentély védői: (itt fényt csak az élőholtak izzó szemürege ad)

Élőholtak (36):

puszta kéz

KÉ:	20
TÉ:	30
VÉ:	80
Támadás:	1
Sebzés:	1k6
Ép:	25
ME, Méreg.:	immúnis

Vérlény:

puszta kéz

KÉ:	60
TÉ:	110
VÉ:	90
Támadás:	3
Sebzés:	2k10 - életerő rablás 4Fp=1Ép
Ép:	40
ME, Méreg.:	immúnis





Két méteres humanoid, de alakját folyamatosan változtató alak. Csak mágikus fegyverrel és túlütéssel sebezhető (zúzós- és szúró: 1/5, vágófegyver: 1/2). Megsebzése után a leszakított része 1 kör után újraegyesül a testével. Akit túlüt, a vérét teljesen kiszívja (2k10 Sp), s élőhalottként tovább küzd mellette. A fenti specialitások csak a szentély területén érvényesek.

Liquid, 8. szintű Tharr-pap, sanguinator: Középmagas, sápadt, vékony testalkatú, vérekes szemek. Fekete-vörös köpönyeg, fekete szarvsapka, vörös arcfesték, vérarany fülbevaló, vastag, rézdíszes öv, áldozótőr. Védőköpeny, kígyókard (93 Mp-os). Vérmágiát -8 Mp-tal használ!

Er:13	Gy:14	Ü:15	Áll:13	Eg:12	Sz:14	Iq:16	Ak:17	Asz:15	É:13
-------	-------	------	--------	-------	-------	-------	-------	--------	------

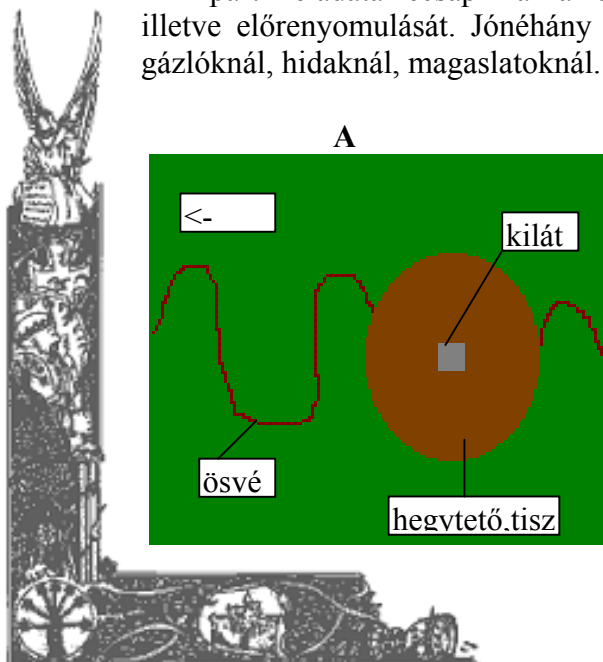
	kígyókard	ψ:	39
KÉ:	32	Ép:	8
TÉ:	77	Fp:	59
VÉ:	139	SFÉ:	2
Támadás:	1	ME:	65
Sebzés:	1k10+2	Méreg.:	2

Mp: 72 Kedvelt varázslatok: vérkacs, vérdermesztés, vasvér, izzó vér, életerő csapolás, vérzés, holtak feltámasztása, csapás, halál szava.

Képzettségek: áldozótőr 2, kígyókard 3, kyr nyelv 3, lovaglás 2, írás 3, demonológia 3, lélektan 2, úszás 2, vallás 3, ékesszólás 2, színészet 2, álöltözet 2, lopózás 25%, rejtőzés 30%, orvtámadás 2, méregkezelés 2, vallás 4, anatómia 2, pszi 3, vulgármágia 3.

5. Hátrálás

A parti feladata lecsapni az alxadi előőrsökre, így lassítani az ellenség felderítő akcióit illetve előrenyomulását. Jónéhány egység áll készenlétben a fontosabb útvonalak mentén, gázlóknál, hidaknál, magaslatoknál.





Elsőként egy magaslatot kell ellenőrizniük, ahol a kilátótoronyból belátni a környéket. A torony egyszerű faépület (10 láb magas, létrán lehet feljutni, ahol öt ember fér el). Ha valaki innen figyeli az alx előrenyomulást, könnyen felfedezheti az ösvényen haladó, első hatfős csoportot. Miután elintézték őket, a második hullámban egy hatfős osztag szintén a csapáson halad, ám egy másik kiegészülve egy boszorkánymesterrel, a sűrűben haladva a tisztás másik oldaláról közelíti meg az őrtornyot. Ha a két támadás során akár egy ellenfél is megmenekül, értesíti a többieket. Ekkor négy osztag bekeríti a területet, mindegyik mellett egy boszorkánymester is áll. Ha mindkét támadást sikeresen visszaverik, este üzenetet kapnak, hogy vonuljanak vissza (ragadozó madár lábán papirost küld egy Arel-pap).

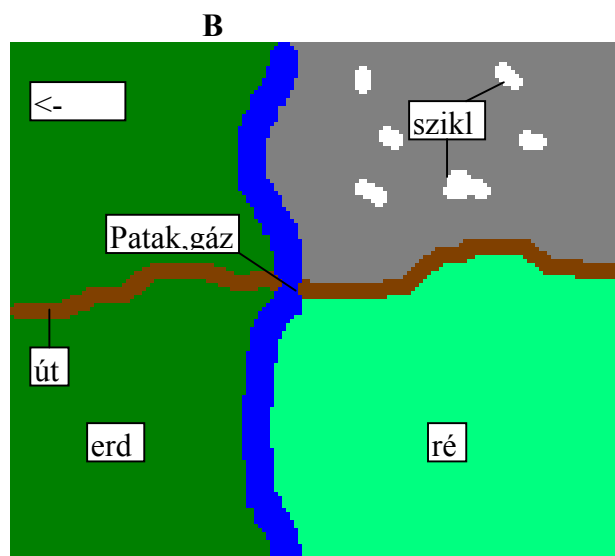
Alxadiak: harcosok értékeit lásd 2.

Boszorkánymester:

VÉ:	85
Ép:	7-9
Fp:	30-40
SFÉ:	1
ME:	30
Méreg.:	3
ψ:	12
Mp:	21-28

Kedvelt varázslatok: villám I, villámvért, savfelhő, izzó idegek, láthatatlanság felfedezése, életerő szívás.

Taktika: óvatos felderítés, erős ellenállás vagy csapda esetén gyors visszavonulás. Egy harcos a boszorkánymestert védi, aki hátulról segít be mágiával. Túlerőben falkataktika.





A következő helyszín egy megáradt patak gázlója. Ezen a völgyben futó útvonalon egy csapat lovas fog érkezni. A feladat itt is csapda állítása és a felderítők lemészárlása. Nyolc lovas kíván itt átkelni a hajnali órákban, a partit éjjel helyezik ide, 7-8 órájuk van pihenni és megtenni az előkészületeket (az erdő, a sziklák jó búvóhelyek, a gázlót is veszélyessé tehetik). Az Arel-pap azt közölte, hogy maximum délig tartsanak ki, azután igyekezzenek vissza a Radt-folyó hídjához (4-5 órás gyalogút), mivel azt legkésőbb este lerombolják.

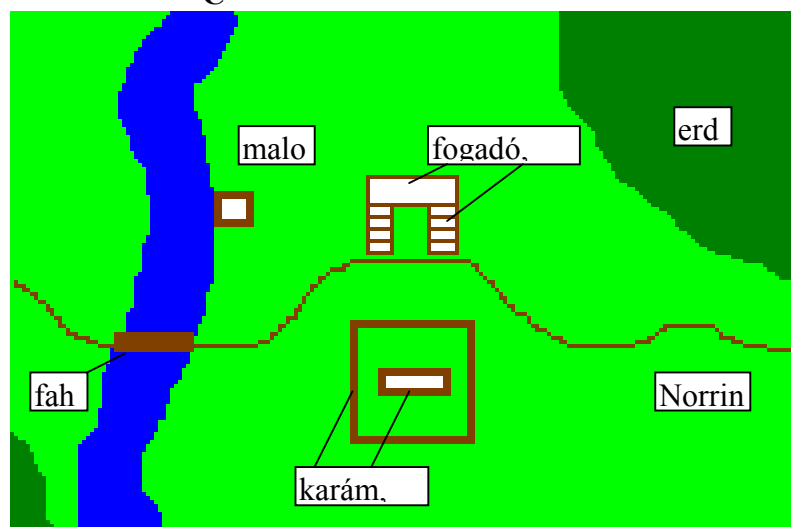
Lovasok: kis, gyors lovakon, bőrpáncélban, szablyával a kezükben. A keleti síkságokról érkezett zsoldos nomádok. Nyolcan vannak, hármuknál rövid íj, az utolsó nomád nyakában kürt található. Támadás esetén ezzel jelez, 4 percen belül 30 lovas (köztük két boszorkánymester) siet a segítségükre.

	Szablya	rövid íj		
KÉ:	26	22	Ép:	10-12
TÉ/CÉ:	56	36	Fp:	25-40
VÉ/ Táv:	107	90 láb	SFÉ:	1
Támadás:	1	2	ME:	10
Sebzés:	1k6+2	1k6	Méreg.:	4

Képzettség: lovaglás 4 (K+5, T+20, V+10), érzékelés 15.

Taktika: támadás esetén kürtjel a többieknek, lovukat fedezéknek használják. A három íjász általában egy közös célpontra lő, a többiek rohamoznak (egy ütés-váltás). Gyalogosan az utolsó csepp vérükig küzdenek, ám lóval elmenekülnek a túlerő elől.

C



Az utolsó helyszín a Radt-folyó egy fahídja, melyen át az utolsó ponkarrasi felderítők vonulnak át, hogy azután felgyűjtsák. A parti a gázlótól 4-5 óra alatt ér ide. Ha kitartottak



délig, akkor már a csata elkezdődött; ha hamarabb visszavonultak, akkor a csata előtt átkelhetnek a hídon. A fogadóban ápolják a mozgásképtelen sebesülteket, már csak az utolsó emberekre várnak a visszavonulás előtt. Az épületek ki vannak ürítve. A hídról (24 láb széles) már eltörölték a tűztől óvó jeleket. A folyó erős sodrású, mesterfokú úszók képesek átkelni rajta. Az alxadiak viszont előreküldtek egy elit egységet a híd elfoglalására.

Ponkarrasiak: öt súlyos, mozgásképtelen sérült a fogadó csarnokában. Velük két Dreina-pap foglalkozik (alig van Mp-juk). A malom tetején egy íjász őrködik, a hídon négy harcos tartózkodik, egy Arel-pap a csapat vezetője. Szekérre és lovakra várnak, amivel visszatérhetnek Norrinba. Ha a parti már délután megjön, akkor még két osztagot várnak (hiába...). A harcképes játékosokat őrködni küldhetik.

Derival, 4. szintű Arel-pap: rövid, barna hajú, bajuszos, élénk szemű, harcias alak. Eddig ő irányította a partit a hátrálás során. Lancinget hord, kardja mellett hosszú íjával is jól bánik.

	hosszú kard	hosszú íj		
KÉ:	27	22	Ép:	7
TÉ/CÉ:	54	25	Fp:	43
VÉ/ TáV:	110	110 láb	SFÉ:	2
Támadás:	1	2	ME:	50
Sebzés:	1k10	1k6+1	Méreg.:	2

Mp: 35 Kedvelt varázslatok: csend (nyílvevőre), láthatatlanság (evilági), köd, hit hatalma (végső esetben), villám.

2 Dreina-pap (5-6. szint):

VÉ:	90
Ép:	6-8
Fp:	30-40
SFÉ:	0
ME:	50
Méreg.:	2
ψ:	15
Mp:	1-5

4 harcos:

	hosszú kard		
KÉ:	22	Ép:	9-12
TÉ:	58	Fp:	40-55
VÉ:	105	SFÉ:	2
Támadás:	2	ME:	50
Sebzés:	1k10	Méreg.:	3

íjász:





hosszú íj			
KÉ:	27	Ép:	7
CÉ:	46	Fp:	39
Táv:	110 láb	SFÉ:	1
Támadás:	2	ME:	50
Sebzés:	1k6+1	Méreg.:	2

Taktika: Az utolsó emberig kénytelenek harcolni, a sebesülteket nem akarják hátrahagyni, miként az ép híd sem engedhetik át az ellenségnek. A rajtaütés során ezek a célok elérhetetlenek... Ha a parti késve érkezik, a távolból látják a füstöt és hallják a csatazajt. A híd innenső partján lévő alxadiakat esetleg meglephetik, ám az átjutás nehézkes lesz. Ha korábban érkeztek, akkor a sűrűjében vannak, s kemény dió lesz megmenekülni illetve a hidat felgyújtani.

Alxadiak: Elit egység, mely előreosont a hídhoz, hogy megszerezze a fontos átkelőhelyet. Rejtekhelyükön óvatosan megvárták, míg a ponkarrasi erők zöme visszavonult (szekereken parasztok, katonák, sebesültek), majd körbevették a területet. Az utolsó szekeret megszerezték, s a hullák álruháiban mint "szállítók" térnek vissza néhányan. Összehangolt támadásuk ellen nincs sok esélyük...

10 harcos:

rövid kard		dobótőr	
KÉ:	34	35	Ép: 8-10
TÉ:	64	60	Fp: 40-60
VÉ:	112	100	SFÉ: 1
Támadás:	2	2	ME: 40
Sebzés:	1k6+1	1k6	Méreg.: 3

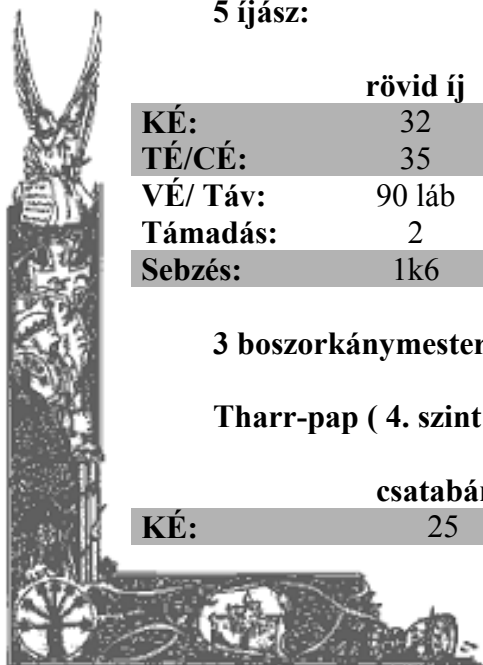
5 íjász:

rövid íj		rövid kard	
KÉ:	32	30	Ép: 8-10
TÉ/CÉ:	35	52	Fp: 40-60
VÉ/ Táv:	90 láb	104	SFÉ: 1
Támadás:	2	1	ME: 40
Sebzés:	1k6	1k6+1	Méreg.: 3

3 boszorkánymester: lásd 5A.

Tharr-pap (4. szint):

csatabárd			
KÉ:	25	Ép:	7



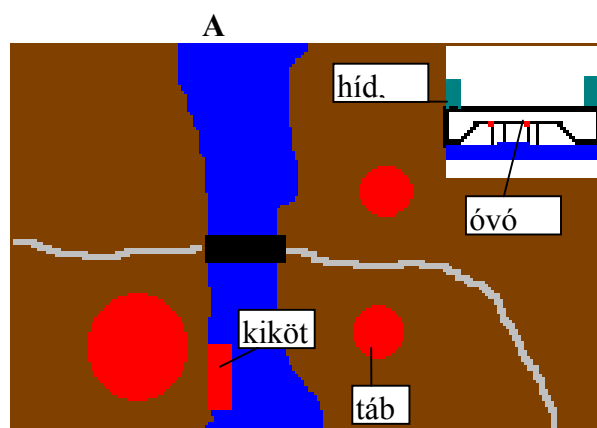


TÉ:	48	Fp:	28
VÉ:	90	SFÉ:	1
Támadás:	1	ME:	40
Sebzés:	1k10	Méreg.:	2

Mp: 32 Kedvelt varázslatok: van egy vérszolgája, vérzivatar a hídra 2×, szétzúzás, vérzés.

Taktika: A szekéren 2 íjász, 4 harcos és egy boszorkánymester a fogadó közelébe ér, aki eléjük megy, azt lelövik. A hidat vérzivatar lepi el (1 óra), nem lehet felgyújtani, sokkoló látvány. A szekértámadással egyidejűleg 3 íjász és a pap a hídon lévőket támadja, őket 2 harcos biztosítja. 4 harcos és egy boszorkánymester az erdőből lesi a fejleményeket (támad, vagy levágja a menekülőket).

6. Szabotázsakciók



Az első akció egy kikötő megsemmisítése lenne a ponkarrasi határnál. A közelben lévő várat egy rajtaütéssel elfoglalták az alxok, így a híd lerombolására nem volt lehetőség, pedig ezáltal jelentősen le lehetne lassítani az alxadi utánpótlás szállítását. Az első csoport kudarcot vallott, most a partira vár a feladat... A híd négy pilléres, kőből készült, két végén rácsos kis kapuk találhatók lövésekkel. A híd két pontján óvó varázsjeleket helyeztek el (természeti károk, mágikus behatások ellen), először ezeket kell megtörni (megtanítják néhány nap alatt). A híd lerombolásához kapnak két nagydarab, átlátszó-zöldes nefritkövet, amelyekbe igen erős pusztító varázst bűvöltek (elemi erő). A cél, hogy a két középső pillérbe belehelyezzék, majd mentális úton (100 láb max. távolságban) aktiválják. Ez elegendő a híd megsemmisítéséhez.

A küldetés jónéhány nehézségbe ütközik: ellenséges terepen kell több napot eltölteni. Ehhez szükséges 3-4. fokú nyomolvasás (az alxoknak 3-as van), többször minimum 50-60%-os lopózás, rejtőzés és persze jó adag szerencse. A híd közelébe 2-3 nap alatt juthatnak el, főleg éjjel érdemes haladni, ahol lehet. A másik nehézség, hogy sok őr található a folyónál: a nagyobbik táborban kb. 60, a két kisebbikben 20-20 ember (zömük harcos, de 2-2 Tharr-



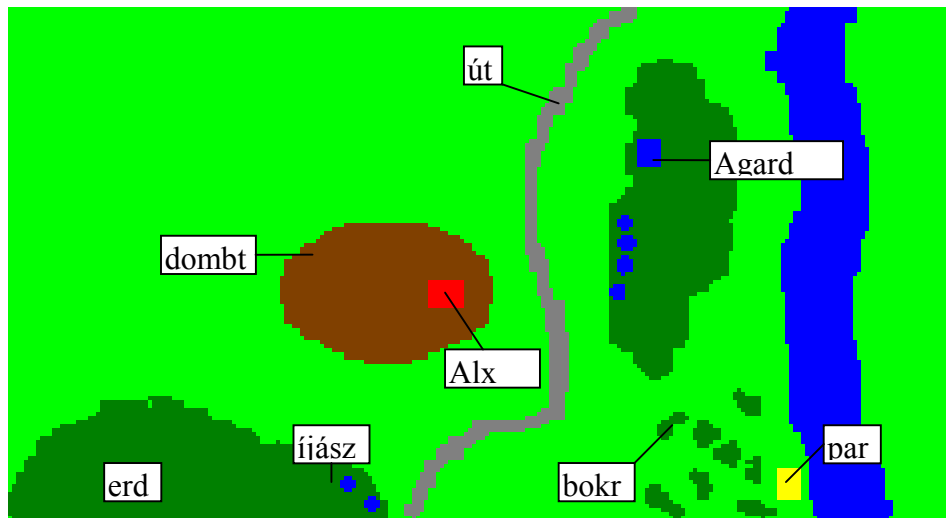


pap és boszorkánymester is akad). A hídon a két kapunál 4-4 őr teljesít szolgálatot. A kikötőben fél tucat kisebb hajó, ladik és kéttucat ember található. Nappal nagy a forgalom: társzekerek, csapatok, hírnökök vonulnak. Éjjel a híd és környéke fáklyafényben úszik., nyolc ember rendületlenül járőrözik a lezárt hídon.

A pilléreken felmászni nehéz (-20%), a folyón hajózást kiszúrhatják (nehéz hajót szerezni). A szabotázs utáni menekülés is kemény dió lehet, hiszen sokan keresik a merénylőket. Fontos, hogy a ponkarrasiak minden mágikus segítséget megadnak (pl. 2 db vízlégzés gyűrűje, gyógyitalok, csend-kövek, kimentés égi szekérrel - bár ez elég rázós dolog), de csak ha kéri a játékosok.

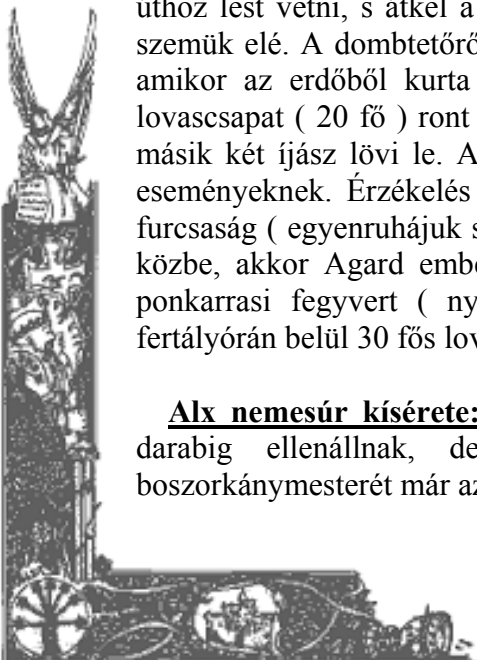
Alxadiak: lásd 2. és 5c.

B



A következő akció során információt kell szerezni az ellenség terveiről. Több portyázó csoport indul el, hogy elfogjon egy alxadi tisztet, hírvivőt vagy levelet. A parti is elindul egy úthoz lest vetni, s átkel a folyón (felszerelés!). A bokrok közé érve furcsa jelenet tárul a szemük elé. A dombtetőről egy kis csapat alx lovas ereszkedik le (14 fő). Az úthoz érnek, amikor az erdőből kurta nyílvevesszők terítenek le több alxadit. Ezután egy “ponkarrasi” lovascsapat (20 fő) ront rájuk. Hamar lekasabolják őket, a menekülő néhány lovasat pedig másik két íjász lövi le. A gyalogos parti közbeavatkozhat, de tétlen szemlélője is lehet az eseményeknek. Érzékelés próbával feltűnhet, hogy a “ponkarrasi” lovasokon akad egy-két furcsaság (egyenruhájuk szedett-vedett, néhány alx kinézetű is van köztük). Ha nem lépnek közbe, akkor Agard emberei saját halottaikat elviszik, míg a helyszínen hagynak néhány ponkarrasi fegyvert (nyílvevessző, kard, vértarab). Észak felé hagyják el a területet, fertályórán belül 30 fős lovasjárőr érkezik.

Alx nemesúr kísérete: kis pej lovakon terepszemlére indultak a közeli táborból. Egy darabig ellenállnak, de a túlerő elől menekülni kényszerülnek. A gróft és boszorkánymesterét már az elején lelövik.



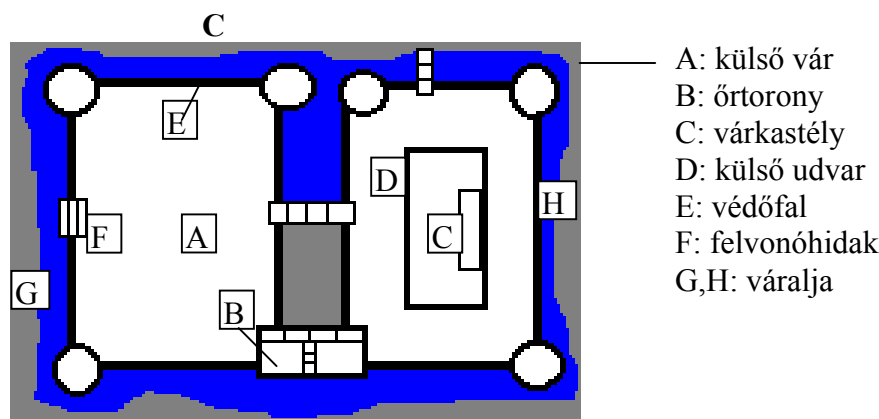


Harcosok (12): lásd 2.

Agard emberei: 20 harcos lovon, 6 íjász.

	hosszú kard	k. nyílpuska		
KÉ:	32	24	Ép:	8-10
TÉ/CÉ:	66	26	Fp:	40-60
VÉ/ Táv:	114	50 láb	SFÉ:	2
Támadás:	2	1	ME:	40
Sebzés:	1k10	1k6+1	Méreg.:	3

Taktika: 4 íjász kilövi a gróft és a boszorkánymestert. A lovasok rárontanak a kíséretre, lemészárolnak mindenkit. Ha a parti feltűnik, őket is letámadják.

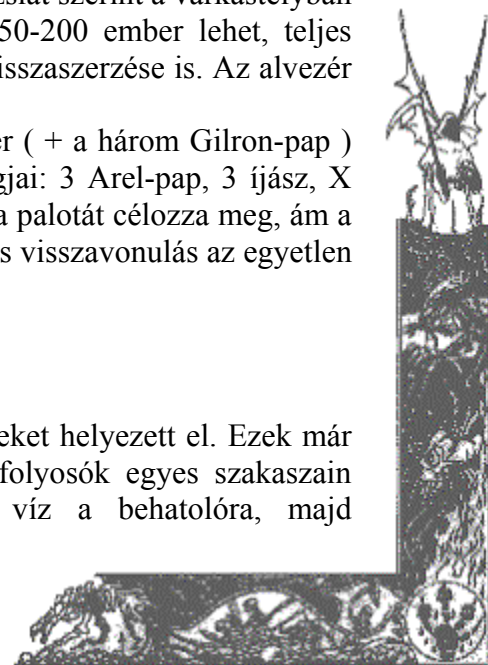


Az utolsó szabotázsakció célja egy alxadiak által ellenőrzött várban lévő tör megszerzése. A tör Gittram Nivarras alvezéré, akit ezáltal vontak mágikus befolyás alá. A védőkörökben biztonságban van a szimpatikus mágiától, ám teljesen nyugodt a tör visszaszerzésekor lenne. A várat jól ismerik, hiszen a ponkarrasiaké volt, az útmutatás varázslat szerint a várkastélyban található a tör, és a mágiahasználó is talán. Az erődben kb. 150-200 ember lehet, teljes készenlétben. Visszafoglalása lehetetlennek tűnik, miként a tör visszaszerzése is. Az alvezér parancsa azonban egyértelmű: meg kell próbálni!

A kétségbeesett terv a következő: három égi szekéren 15 ember (+ a három Gilron-pap) éjjel leereszkedik a kastély tetejére, majd behatol. Az egység tagjai: 3 Arel-pap, 3 íjász, X harcos (a partival együtt 15 fős összlétszám). A 3×5 fős csoport a palotát célozza meg, ám a terv már az elején összeomlik a varázsló védőmágiái miatt. A gyors visszavonulás az egyetlen esély a túlélésre.

Ponkarrasiak: lásd íjász, Arel-pap 3, harcosok 5C (+10 HÉ).

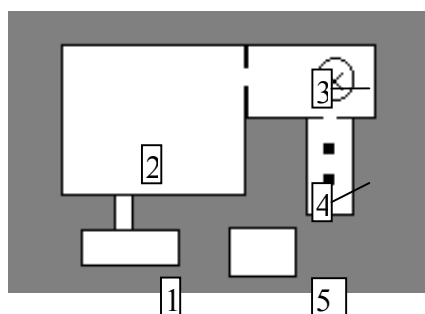
Alxadiak: Megiddó Seán a palota körül riasztó, őrző varázsjeleket helyezett el. Ezek már az akció kezdetén jelzik számára a támadást. A bejáratoknál, folyosók egyes szakaszain kisugárzó varázsjelek, végrehajtó varázskörök lapulnak pl. víz a behatolóra, majd



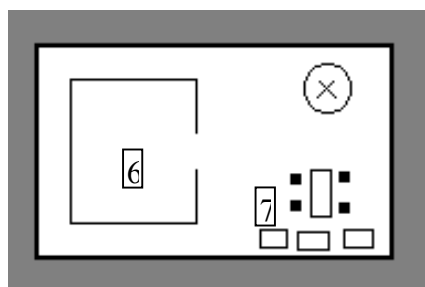


lefagyasztás; vakító fény: 20E; lassítás 1 órára. Rejtett zónajelein keresztül is varázsol: pszi ostrom és bénítás, tűznyíl. A lényeg, hogy semmilyen élő ellenféllel nem kerülnek szembe, de a mágia hatékonyan és megállíthatatlanul záporozik rájuk.

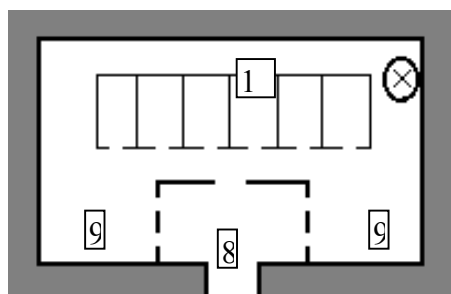
7. Anpard fellegrára



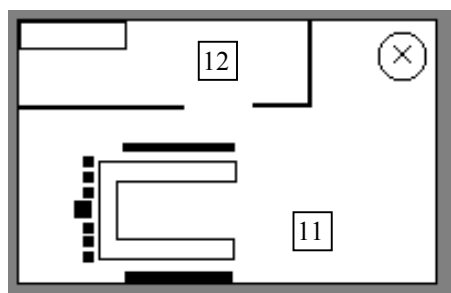
- Pince:
 - 1: tércsapda
 - 2: raktár
 - 3: csigalépcső
 - 4: börtön
 - 5: rúnaterem



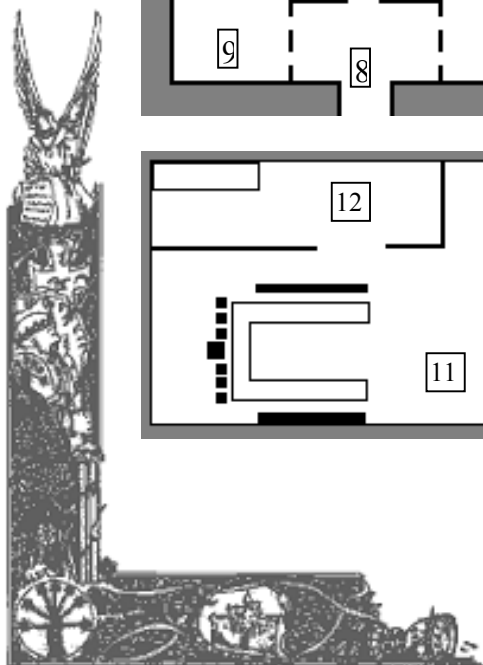
- Földszint:
 - 6: raktár
 - 7: szolga-szállás
3 ágy, 1 asztal
 - 4: szék

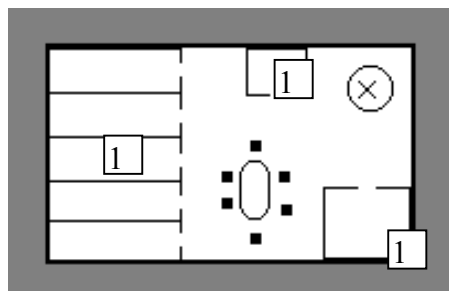


- Első szint:
 - 8: bejárat, előtér
 - 9: örposztok
 - 10: lakófülkék

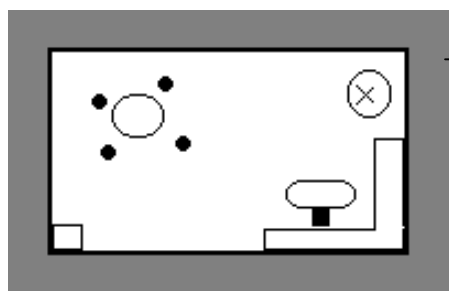


- Második szint:
 - 11: lovagterem
 - 12: konyha





— Harmadik szint:
13: kápolna
14: fürdő
15: hálószobák



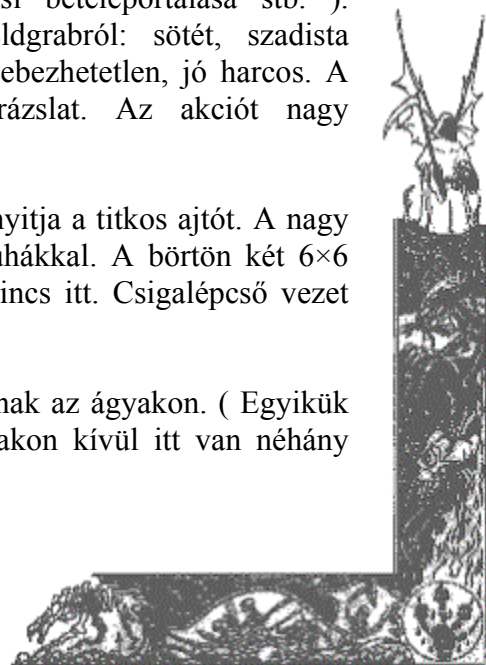
Toronyszint:
egy ágy, asztal,
négy szék, egy
íróasztal és
szék,
könyvespolcok

A merész akció egy tércsapda varázsjel kihasználásán alapul Anpard fellegrárában, ahol Eldgrab, az alxadi herceg boszorkánymester öccse állította fel főhadiszállását. Egy fiatal Gilron-pap lesz a vezetőjük, aki kinyitja a tércsapda tömlőc titkos ajtaját (vascsövek a szellőzőbe, cső végén kar), de tovább nem merészkedik. A parti természetesen minden segítséget megkap, de valóban használható embert az előző támadás veszteségei miatt nemigen tudnak adni. A cél Eldgrab likvidálása és a fellelhető iratok megszerzése. Nagyobb erőket azért nem küldenek, mert a teleport “vakugrás” (egy bérvarázsló küldi a csapatot), nem biztos, hogy sikerül...

A parti feladata az is, hogy mágikus úton jelezze, ha sikeres a teleport, illetve az akció. Ekkor már nagy a tekintélyük, így beleszólásuk is van az akció megszervezésében, sok mindent kérhetnek. A teljes siker a boszorkánymester eliminálása, a haditervek megszerzése és a fellegrár elfoglalása lenne. A lakótoronyban Eldgrab szolgálai, a várban egy századnyi elit alx harcos van. A lakótorony elfoglalása után az egész várat meg kellene szerezni (pl. boszorkánymester nevében írt parancs, egy század ponkarrasi beteleportálása stb.). Megkapják a lakótorony tervrajzát, valamint némi infót Eldgrabról: sötét, szadista boszorkánymester, kapcsolatban áll a szellemvilággal, állítólag sebezhetetlen, jó harcos. A toronyban nem működik a láthatatlanság és légiesség varázslat. Az akciót nagy valószínűséggel éjjel hajtják végre.

Pince: A tércsapda jól működik, Limag Olson a Gilron-pap kinyitja a titkos ajtót. A nagy raktárhelyiségben ládák, bálák, hordók stb. élelemmel, itallal, ruhákkal. A börtön két 6×6 lábnyi veremből áll, a két rácson keresztül lehet lejutni, senki sincs itt. Csigalépcső vezet felfelé.

Földszint: Raktár: élelem, ital. Szolgák szállása: hárman alszanak az ágyakon. (Egyikük álmában beszél: “Nee...uram, kérem, ne...”). Használati tárgyakon kívül itt van néhány fáklya és mécse.





Első szint: Itt található a bejárat. Az előtérbe húzták fel a falépcsőt. Az előtérből a lakófülkékhez vezető ajtónál két "torz" áll őrt (sodronying, pajzs, tüskés buzogány), valamint az örposztoknál szintén két-két élőholt áll, de ők számszeríjjal a kezükben a lőrésen át figyelnek az előtérre. A lakófülkékben négy-négy torz áll mozdulatlanul. Fontos! Az élőholtaknak az a parancs van kiadva, hogy őrizzék a bejáratot a betolakodóktól. A csapat nyugodtan közlekedhet felőlük.

Második szint: A konyha és a lovagterem is üres, bár látszik, hogy használják a helyiségeket.

Harmadik szint: Kápolna: Dreina, Uwel és Tharr tiszteletére. Fürdő: dézsák, árnyékszék. Hálók: A két szélsőben egy-egy boszorkánymester lakik, Eldgrab segédei. A középsőben egy alx százados pihen. Saját, használati tárgyaikon kívüli érdekes dolgok: öt hatalom itala, két méregérzékelő amulett.

Toronyszint: Itt pihen a herceg öccse. Az íróasztalon haditervek, a sereg elhelyezkedése, jelentések, levelezés stb. Díszes szőnyegek, kandalló, festmények. A könyvespolc mellett egy mágikus vasketrec (tűztől óvó kör 15E), benne egy leláncolt troll.

A toronyban az élőholtak békén hagyása esetén szinte minden alvót megölhetnek (lopózás), egy élőholt halála viszont riadóztatja a boszorkánymestereket. A toronyszintre vezető csigalépcső végén egy lezárt, vasalt tölgyfaajtó (zárnyitás -10%). Az ajtó előtt újabb élőholt, egy gahul őrködik, ez azonban már intelligens. Megtámadása ébreszti a boszorkánymester-vezetőt, valamint aktivál egy ragályhalál szellemet.

Élőholtak (30):

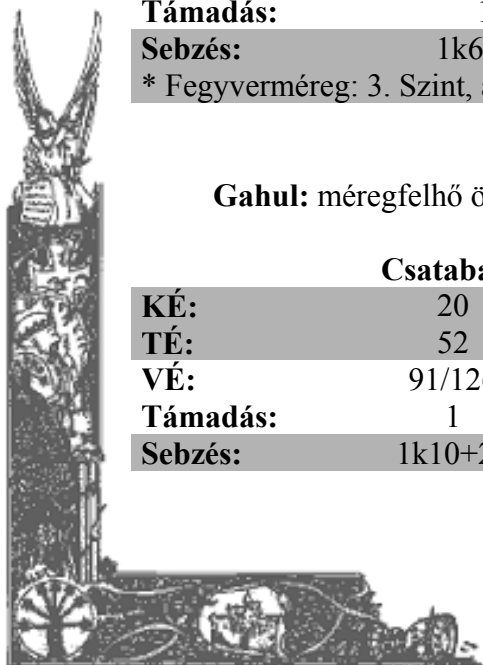
	tüskés buzogány	számszeríj		
KÉ:	7	3	Ép:	15
TÉ/CÉ:	22	10	SFÉ:	3
VÉ/ Táv:	50/85	50 láb	ME, Méreg.:	immúnis
Támadás:	1	1		
Sebzés:	1k6+2*	1k6+1		

* Fegyverméreg: 3. Szint, azonnal hat, 1k6 óráig görcs vagy 1k10 perc alatt halál

Gahul: méregfelhő öt méteren belül, Egészségpróba lásd Bestiárium 2/83.

Csatabárd

KÉ:	20	ÉP:	25
TÉ:	52	SFÉ:	3
VÉ:	91/126	ME, Méreg.:	immúnis
Támadás:	1		
Sebzés:	1k10+2*		





Ragályhalál: áttetsző, csuklyás lepel. Légies, sebesség: 150 L

érintés

KÉ:	15	Ép:	18
TÉ:	50	SFÉ:	0
VÉ:	70	ME, Méreg.:	immúnis
Támadás:	1		
Sebzés:	1k6+vörös halál		

Troll: 3 méteres, méregzöld, ragyás bőr, kénsárga szemek. Regeneráció: 1k6 Sp/ kör normál fegyvertől. Savas vére 15 körön át 1k6 Sp-t sebez.

2 kéz és száj

KÉ:	40	Ép:	45
TÉ:	85	Fp:	110
VÉ:	120	SFÉ:	1
Támadás:	3	ME:	immúnis
Sebzés:	2×1k10+3 / 1k6	Méreg.:	immúnis

A két boszorkánymester és a százados: lásd 3.

Eldgrab Alxad, 8. szintű boszorkánymester: Alacsony, fekete hajú és szemű. Sötétszürke csuklyás kámzsát visel (és sodronyínget, ha volt ideje felöltöni). Jobb kezében rúnákkal ékes csatabárd. Két hatalom itala, egy hatalom amulettje és egy mérgektől óvó amulett (+2), valamint egy smaragd kő (8 Ép) van nála. Halálakor átkot mond!

Csatabárd

KÉ:	35	Ép:	11*
TÉ:	92	Fp:	53*
VÉ:	153	SFÉ:	3
Támadás:	1	ME:	60
Sebzés:	1k10+2 életerő rablás	Méreg.:	8+2

Mp: 56 Kedvelt varázslatok: villámvért, villámlánc, bebörtönzés.

* Eldgrab szinte kimeríthetetlen életerő-tartalékokkal rendelkezik, így könnyen bocsátkozik harcba: smaragd kő 8 Ép, csatabárd életerő rablás (1k10+2), a trollban lévő 45 Ép és 110 Fp pedig “életerő átadás” révén az övé.

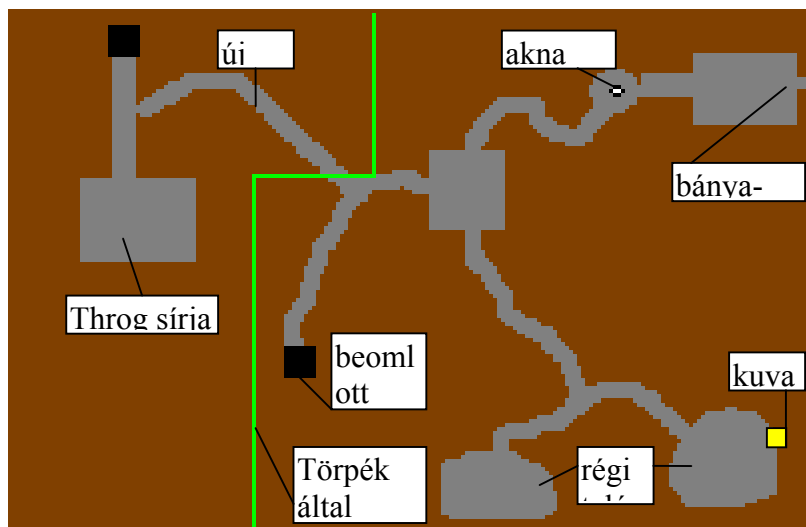
Taktika: Az élőhalottaknak kiadott parancs: őrizd a bejáratot! Mást nem tesznek... Ha egy zombit megölnek, mindenki felébred és összehangoltan támad. Riadóztatják a várban lévő elit egységet (lásd 3), villámbörtönnel lezárják a harmadik szintet, a hullák leeresztik a lépcsőt. Amennyiben nem támadnak a zombikra, az alvókat megölhetik. A boszorkánymester ajtaját őrző gahul azonnal riaszt támadás esetén. Ha két körig fel tudja tartóztatni a partit, Eldgrab teljes fegyverzetben fogadja őket (sodronyíng, 6 kör esetén bebörtönzés az első





belépőre). A ragályhalál veszedelmes ellenfél: a falakon át közlekedik, meglepetésszerűen és hátulról támad (+40 TÉ), majd rögtön eltűnik a falban. Ha valakit megfertőz a vörös halállal, annak vége... Sikeres támadást intézni ellene csak -2-es Érzékelés és Gyorsaság próbák után lehet.

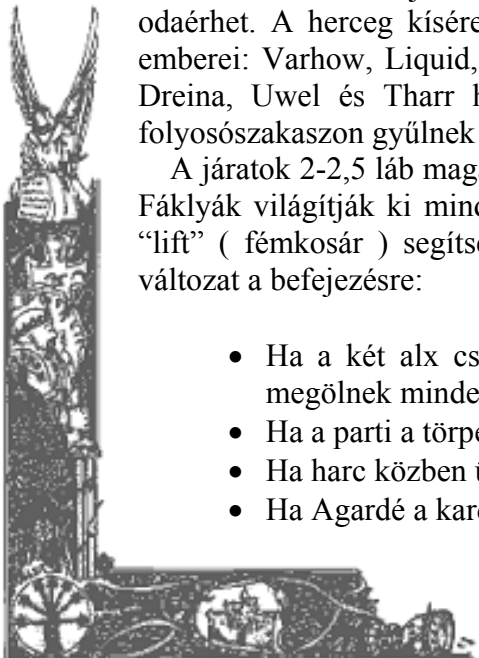
8. A végső küzdelem



Az utolsó küzdelemben többféle befejezés is lehetséges. A törpék egy kuvarc vájta szűk alagútban jutnak el a bányához. Térképük nem jelzi az új és az ősi járatokat. A parti velük tart, hogy a törpéknek (esetleg másoknak...) segítsen. Az időzítést is többféleképpen lehet variálni: a szertartás hajnalban zajlik le, a herceg belép a sírba és meghal. Agard megszerzi a kardot és lemészárolja a herceg kíséretét. A parti a rítus előtt, alatt vagy a csata idején is odaérhet. A herceg kísérete: 8 elittestőr, 2 gróf, 2 boszorkánymester, 1 Tharr pap. Agard emberei: Varhow, Liquid, Naug a törpe tolvaj, Megiddó Seán. Semlegesek: három sámán (Dreina, Uwel és Tharr hívei, mágikus erejük csekély). Mind a Throg sírja előtti ősi folyosószakaszon gyűlnek össze.

A járatok 2-2,5 láb magasak, két ember fér el egymás mellett harc esetén (az ősin három). Fáklyák világítják ki mindenhol, meglehetősen visszhangos, áporodott levegőjű. Az aknán "lift" (fémkosár) segítségével közlekednek, fent két szolga vár az utasításokra. Néhány változat a befejezésre:

- Ha a két alx csoport csak egymás ellen harcol, Agardék 5 elittestőr kivételével megölnék mindenkit veszteség nélkül. A testőrök behódolnak.
- Ha a parti a törpékkel rajtaüt a sírnál a rítus előtt az alxokon, azok egységesek.
- Ha harc közben ütnek rajtuk, teljesen kaotikus a helyzet, mindenki mindenki ellen.
- Ha Agardé a kard, és kijut a bányából, övé a győzelem.





- Ha az alx vezetők holtak és a kard is eltűnik, a ponkarrasiak győznek.
- Rajtaütés esetén pszivel riadóztatják a bejáratnál lévő elit századot, 4-5 percen belül meg is érkeznek.

Törpe csapat: Az Idinal-hegység és Abaszisz törpe kolóniái jó kapcsolatban állnak; a hat törpe Agardon kíván bosszút állni a bányamérnökök haláláért. Fegyverzetük kiváló minőségű, áldott. A földalatti, szűk és sötét járatokban folyó harcokban mesterien képzettek.

10. szintű Kadal-pap: csatabárd, kis pajzs, sodronying. Rubin kő: 4×3Ép.

Csatabárd

KÉ:	31	Ép:	12
TÉ:	80	Fp:	64
VÉ:	139/159	SFÉ:	3
Támadás:	1	ME:	35
Sebzés:	1k10+1	Méreg.:	6

Mp: 80 Kedvelt varázslatok: csend, őrző aura, gyógyítás, elemi lény idézése.

7. szintű Tooma-pap: smaragdos csatabárd, sodronying +1-es, közepes pajzs. Naponta egyszer Mp nélkül fanatizálás.

csatabárd

KÉ:	30	Ép:	13
TÉ:	101	Fp:	60
VÉ:	128/163	SFÉ:	4
Támadás:	1	ME:	35
Sebzés:	1k10+2	Méreg.:	7

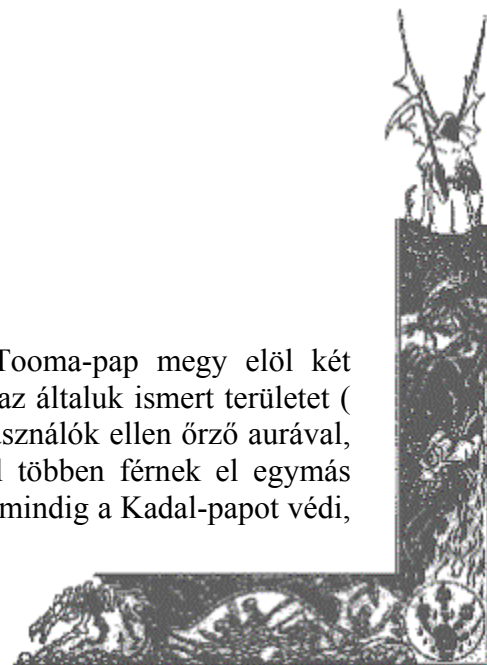
Mp: 49 Kedvelt varázslatok: csend, Tooma tombolása, szétzúzás, villám.

4 harcos: csatabárd, közepes pajzs, +1-es sodronying.

Csatabárd

KÉ:	33	Ép:	12-15
TÉ:	93	Fp:	60-70
VÉ:	128/163	SFÉ:	4
Támadás:	2	ME:	35
Sebzés:	1k10+2	Méreg.:	7

Taktika: A régi tárnába érve a kuvarc visszahúzódik. A Tooma-pap megy elől két harccsal, utánuk a Kadal-pap, a sort két harcos zárja. Felderítik az általuk ismert területet (szereztek térképet a bányáról), s rátalálnak az új járatra. Mágiahasználók ellen őrző aurával, illetve csend varázssal védekeznek. Méretükből adódóan eggyel többen férnek el egymás mellett a folyosókon (három, az ősi járaton négy fő). Egy harcos mindig a Kadal-papot védi,





aki forró helyzetben megidézhet egy földelementál szolgát. Mivel nincs lőfegyverük, szívesen rohamoznak. A shadoni páros taktikát ismerik.

Ridgrab Alxad kísérete: A herceg elhízott, alacsony, sunyi alak, díszes ruhában: vörös-fehér tóga, párducos korona és jogar. Van nála egy sebezhetetlenség itala és egy mérgektől óvó amulett.

VÉ:	65
Ép:	7
Fp:	22
ME:	50
Méreg.:	2+2

Két gróf értékei, mint a hercegé.
Két boszorkánymester lásd 3.
Tharr pap lásd 5C.

8 Elittestőr: Láncingben, hosszú kard és tör, kétkezes harc 4. Áldott fegyverzetük van. Shadoni páros, abasziszi hármas taktika.

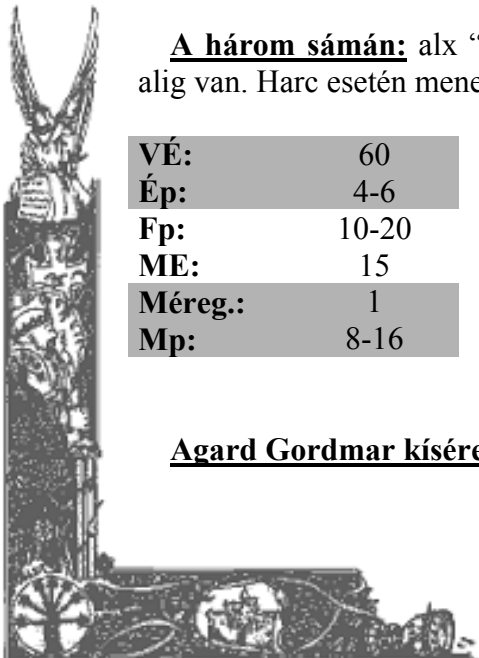
	hosszú kard	tör		
KÉ:	44	48	Ép:	11-15
TÉ:	92	86	Fp:	55-70
VÉ:	137	(123)	SFÉ:	2
Támadás:	2/1	2/1	ME:	50
Sebzés:	1k10+1	1k6+1	Méreg.:	4

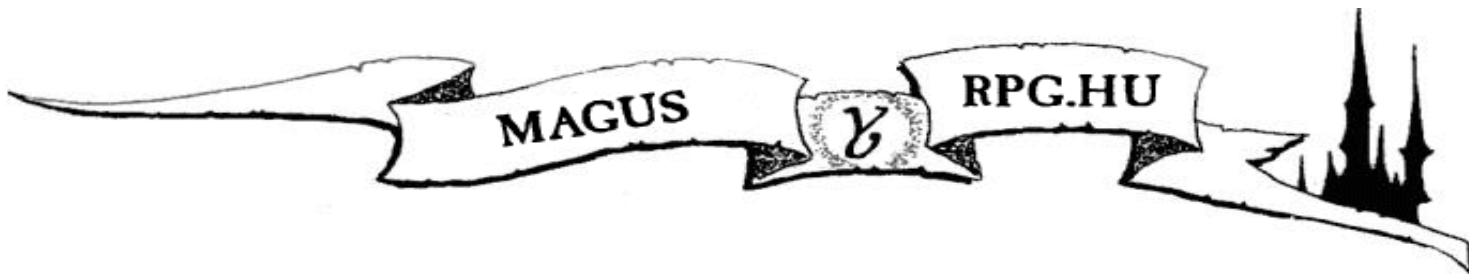
Taktika: Első a herceg védelme, kijuttatni a bányából, segítséget kérni mentálisan a kinti seregtől. Ha a herceg harcban esik el, a testőrök a végsőkig küzdenek, a többiek próbálnak lelécelni. Ha a herceget Throg sírjában sújtja le az "alx átok", behódolnak Agardnak a két gróf kivételével.

A három sámán: alx "papok", akik az ősi módon imádják isteneiket, mágikus hatalmuk alig van. Harc esetén menekülnek.

VÉ:	60
Ép:	4-6
Fp:	10-20
ME:	15
Méreg.:	1
Mp:	8-16

Agard Gordmar kísérete: Liquid, a Tharr-pap lásd 4.





Agard Gordmar: középkorú, határozott, tipikus alx külső. Nemesi öltözet (mélykék tógaszerűség), csak egy tör van nála.

tör			
KÉ:	20	Ép:	7
TÉ:	45	Fp:	26
VÉ:	93	ME:	71
Támadás:	2	Méreg.:	2
Sebzés:	1k6		

Varhow Bellen, aszisz harcos: középkorú, rövid, fekete haj és szakáll, olajos bőr. Fegyverzete: kard, pajzs és abbit sodronyong rúnákkal (93 Mp) ékes Megiddó jóvoltából.

E:16	Gy:17	Ü:18	Ál:16	Eg:15	Sz:13	Iq:13	Ak:15	Asz:14	É:13
------	-------	------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	------

hosszú kard			
KÉ:	51	Ép:	12
TÉ:	139	Fp:	107
VÉ:	186/231	SFÉ:	6
Támadás:	2	ME:	71
Sebzés:	1k10+6		

Képzettség: lefegyverzés 4, pusztítás 4, pajzshasználat 3.

Naug, a törpe tolvaj: csupasz állú, fekete ruhás, görnyedt alak. Csuklyás köpenye láthatatlanná teszi. Bőrpáncél, alkarvédő, kézi nyílpuska, két 93 Mp-os dobótör. Négy gyógyital: 2×4Ép, 2×20Fp.

E:16	Gy:14	Ü:18	Ál:18	Eg:17	Sz:9	Iq:15	Ak:12	Asz:13	É:18
------	-------	------	-------	-------	------	-------	-------	--------	------

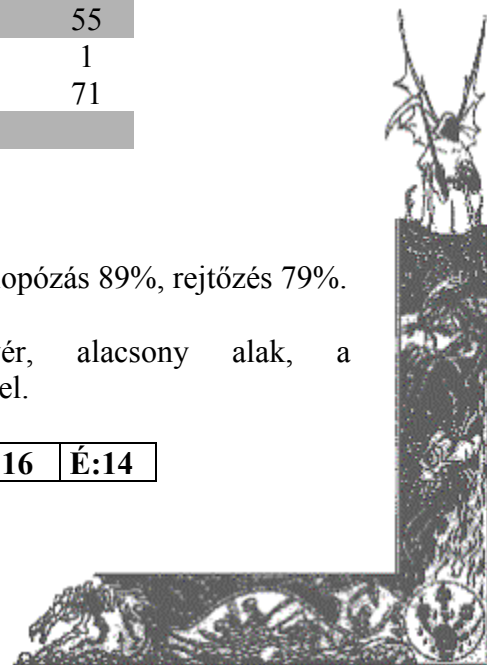
	rövid kard	dobótör	k nyílpuska		
KÉ:	34	39	33	Ép:	11
TÉ/CÉ:	59	78	54	Fp:	55
VÉ/ Táv:	128	108	30 láb	SFÉ:	1
Támadás:	1	2	2	ME:	71
Sebzés:	1k6+1	1k6+2	1k3*		

* 4. szintű méreg: 1k6 körig émelyeg vagy 1k10 percig kábult.

Képzettség: orvtámadás 3, mászás 81%, esés 40%, ugrás 40%, lopózás 89%, rejtőzés 79%.

Megiddó Seán, 10. szintű varázsló: alx félvér, alacsony alak, a boszorkánymesterekéhez hasonló sötétszürke csuklyás köpenyt visel.

E:8	Gy:8	Ü:17	Ál:8	Eg:10	Sz:8	Iq:20	Ak:16	Asz:16	É:14
-----	------	------	------	-------	------	-------	-------	--------	------





VÉ:	97
Ép:	3
Fp:	44
ψ:	71
ME:	71
Mp:	100

Taktika: Agard védelme a legfontosabb. A törpe és a varázsló láthatatlanul örködnék a rítus biztonságán. Harc esetén a varázsló elemi erő fallal vagy aurával védi Agardot; a törpe orvtámadást hajt végre, Liquid vérmágiával operál (van egy vérszolgája is itt), egyedül Varhow bocsátkozik nyílt küzdelembe. Megiddó mágiája a legpusztítóbb, ő a mágiahasználókat próbálja kiiktatni. Ha szorult helyzetbe kerülnének, ami nem valószínű, teleportálás révén kimenekíti a többieket is, csak ekkor használ kisajtolást.

Ajánlott befejezés: Mint látható, Agard kalandozó-csapata borzasztó kemény ellenfél lenne a partinak. Ha összetűzésbe kerülnének velük, csak akkor van esélyük, ha meglepik őket és a törpékkel együtt csapnak le rájuk. Ez esetben csend-kövekkel és őrző aurával blokkolhatják a mágiahasználókat. Varhowot közelharcban lehetetlen elintézni, lőfegyverrel vagy mágiával viszont igen. Naugot csak az első orvtámadása során észlelhetik, ekkor kell gyorsan likvidálni. A törpék rohamozó technikája miatt az első körben őket fogják támadni, így a karaktereknek van lehetőségük felmérni a helyzetet, lehetőségeiket. Ha sikerül gyorsan megölni Agardot és egy-két embert, illetve a pap és varázsló varázslatait blokkolni, akkor nem fognak harcolni értelmetlenül, hanem lelécelnek, ahogy tudnak (teleport, láthatatlanság).

