

Sota Mestaria vastaan (Punainen nuoli, musta kilpi)

Olemme minä, Kurgan, Robwais, sir Nikolai ja Lucifer juuri saapuneet läheiseltä kahvitilalta Akesoliin, missä vietämme aikaamme majatalossa leväten ennen pitkää paluumatkaa kohti Karamaikosia. Eräänä päivänä kuulemme hälytyksen kaupungilta ja lähdemme ottamaan selvää, mistä tuo hälytys johtuu. Pian käy ilmi, että suuri sotajoukko on hyökännyt Sindin puolelta Akesoliin ja kaupunki on jäämässä alakynteen. Suuret määrät humanoideja ja paimentolaisia hyökkää kaupungin muureja vasten ja alkaa tulvia kaupunkiin aiheuttaen suurta tuhoa mennessään.

Yritämme ystäväieni kanssa kaikin mahdollisin keinoin auttaa paikallista varusväkeä. Robwais ja Kurgan menee kaupungin ulkomuurille, missä hän heittelee mahtavimpia illuusioitaan lohikäärmeiden ja tulipallojen muodossa aiheuttaen suurta tuhoa ja hämmennystä hyökkääjien kimpussa. Robwais ampu tappavalla tahdilla nuoliaan ja linkoaa suurempia joukkioita räjähtävin kivin mutta siitä ei ole juurikaan hyötyä kun hyökkäjiä on liian paljon. Minä ja Nikolai olemme kaduilla taistelemassa jo kaupunkiin päässeitä vihollisia vastaan, joiden joukossa on niin ogreja, trolleja kuin muita, pienempiä humanoideja. Hyökkäjäät aloittavat heti ryöstelyn ja hävittämisen mutta surmaamme monia rosvojoukkoja. Olen juuri tuhonnut yhden tällaisen joukkion kun kadulla tulee vastaan juggernautti [\[1\]](#) . Lähden juoksemaan sitä karkuun mutta se liikkuu uskomatoman nopeasti ja tekee jyrkätkin käännökset ilman vaikeuksia. Juuri kun olen jäämässä juggernautin renkaiden alle onnistun, vain vaivoin, hyppäämään sen edestä erääseen majataloon. Ojasta allikkoon sanotaan ja tähän se todellakin sopi. Majatalossa oli suuri joukko humanoideja pitämässä jo voitonjuhlia ja niistä yksi, joka sattui olemaan trolli hyökkäsi kimppuuni. Onni, että olen sen verran väkevä, että onnistun kampeamaan itseni irti trollin otteesta ja pakenemaan sen kynsistä. Päästyäni pinteestä etsin muut ja yritämme vielä pidätellä vyöryä hetken mutta se on toivotonta kokonaista armeijaa vastaan. Päättämme poistua muiden kaupunkilaisten mukana turvaten samalla pakolaisten matkaa. Suuntaamme kulkumme kohti Darokinin pääkaupunkia.

Darokiniin saavuttuamme huomaamme, että uutiset ovat ehtineet ennen meitä ja täydet sotavalmistelut olivat käynnissä. Meille selviää, että hyökkäyksen takana on Hulen teokratian eli Mestarin [\[2\]](#) joukot, jotka ovat tehneet täysimittaisen hyökkäyksen Darokiniin ja Akesoli oli ensimmäinen kaupunki heidän tiellään. Mestarin oma eliittiyksikkö Tuhon Legioona oli eturintamassa tässä hyökkäyksessä. Darokinin armeijaan värvättiin vapaaehtoisia ja myös me päätämme yhdessä liittyä Darokinin armeijaan sodassa noita epäinhimillisiä otuksia vastaan. Menemme värväysjonoon kuten muutkin vapaaehtoiset ja vuoromme tultua meiltä kysytään meriittejämme, joiden perusteella meidät voitaisiin sijoittaa. Meitä oli paikalla oli kaksi paronia ja yksi Griffonin veljeskunnan ritari, sekä muuten päteviä henkilöitä ja kehuttuamme saavutuksillamme (siis lähinnä minä ja Kurgan kehuimme, muut olivat vaatimattomampia)

käskivät värvääjät meidät sivummalle ja veivät meidät korkeampien tahojen tykö. Itse Daronin armeijan komentaja kenraali Winter ottaa meidät vastaan ja paikalla on myös glantrilaisten edustajana Ruhtinas Jaggar von Drachenfelsin apuri Laran.

Kenraali Winter kertoo tilanteen olevan erittäin vakava, koska Hulen teokratian johtajan Mestarin kätyrit, joita myös suurlähettiläiksi kutsutaan kiertelivät jo ympäri Tunnettua maailmaa houkuttelemassa eri valtioita puolelleen ja Darokin tarvitsee vastaavan ryhmän, joka tekisi samaa työtä. Winter ja Laran näkevät meissä potentiaalia tuon tehtävän suorittamiseen, johon suostumme. He antavat meille epätavallisen täysivaltaisen suurlähettilään arvonimen ja lisäksi saamme everstin arvon Darokinin armeijassa ja pienen yksikön johdettavaksi, jonka jätämme Darokiniin myöhempää käyttöä varten. Sitä paitsi liikumme nopeammin ilman armeijaa ja tehtävällämme on kiire.

Akesolin valtauksen jälkeen koko Hulen joukot alkavat vyöryä rajan yli ja aloittavat hyökkäyksen kohti Darokinin sydänmaita. Darokinin läheinen liittolainen Glantri ilmoittaa heti liittyvänsä Darokinin puolelle ja vastineeksi he saavat tuoda tullitta tavaraa Darokiniin. Ethengar ja Ylarum, perinteiset kääpiöiden liittolaisvaltiot, ilmoittavat liittyvänsä Hulen puolelle. Ylaruamilaiset hyökkäävät Selenicaan valloittaen sen ja ethengarilaiset hyökkäävät Glantriin, vanhojen verivihollistensa kimppuun. Kun Lucifer saa kuulla Ethengarin liittyneen Mestarin puolelle poistuu hän itse Ethengariin omiensa joukkoon. Myös sir Nikolai katsoo velvollisuudekseen palata kotiinsa Karameikosiin ja poistuu seurastamme.

Ensimmäisenä tehtävänämme on saada Alfheim liittymään sotaan puolellemme sillä Darokinilla ei ole mahdollisuutta puolustautua haltioita vastaan, jos nämä jostain syystä päättäisivät hyökätä heidän kimppuunsa. Se ei nyt olisi aivan tavatonta sillä Darokin ja Alfheim ovat sotineet ennenkin. Lähdemme heti matkaan ja saavumme nopeasti pääkaupunkiin Alfheimiin.

Alfheimin kuningas Doriath on suostuvainen antamaan tukensa Darokinille mutta ehtona on, että ensin puhdistamme muinaisen haltiakuninkaan Alevarin hauta punaisen lohikäärmeen Kalmaliekkin ikeestä. Otamme tehtävän mielellämme vastaan ja matkaamme haltioiden opastamina hautaholville. Etsimme sisäänkäynnin holviin ja astelemme sisään. Hautaa vartioi muitakin vaaroja kuin lohikäärme ja kohtaamme ensin vampyyrin, joka näkee ilmeisesti minun kaulavaltimoni erityisen houkuttelevana. Saan kuitenkin pidettyä nuo ylipitkät kulmahampaat loitolla miekkani avulla ja saamme sen tuhottua. Pian vampyyrin kohtaamisen jälkeen saavumme varsinaiseen hautaan missä kohtaamme itse Kalmaliekkin ja raivoisa taistelu alkaa. Se sujuu meidän kannaltamme hyvin ja lopulta lohikäärme yrittää paeta mausoleumin katossa olevan aukon kautta. Ammumme sitä jousin ja loitsuin ja Kalmaliekkin pako ei onnistu vaan meidän yhteisen panoksemme ansiosta se tippuu alas hajoittaen samalla mausoleumin kattoa

lisää. Löydämme temppelistä lohikäärmeen aarteen lisäksi omituisen esineen, aivan kuin kristallisen tikarin terä, jonka otamme mukaamme. Muut aarteet haltiat vievät mennessään. Hyvin suoritettun tehtävän jälkeen Doriath tyytyväisenä palkitsee meidät ja Alfheim liittyy Darokinin puolelle. Lisäksi Aflheim antaa pienen yksikön meidän henkilökohtaiseen käyttöön. Lähetämme tuon yksikön Darokiniin jo aiemmin saamamme yksikön seuraksi.

Alfheimista suuntaamme kulkumme kohti Viittä Kontua. Shiretonissa sheriffien neuvosto lupaa meille tukensa, jos poistamme lähistöllä olevien epäkuolleiden aiheuttaman uhan. Lähdemme heti ottamaan selvää mistä nuo epäkuolleet oikein sikiävät. Löydämme vanhan ränsistyneen temppelin, joka on täynnä epäkuolleita, lähinnä wightejä ja spektrejä. Ne eivät kuitenkaan poistu temppelin alueelta, koska on päivä ja aurinko on vielä korkealla. Pidämme itsestäänselvänä, että vastaus ongelmaan löytyy jostain temppelin sisältä. Minulla on hallussani epäkuolleilta suojaamisen kääro ja päätän mennä sen tarjoaman suojan avulla sisälle katsomaan mitä sieltä mahdollisesti löytyy. Lähden etenemään temppelissä ja aluksi kaikki sujuu hyvin ja epäkuolleet todellakin pysyvät loitolla. Löydän temppelin keskiosista luukun ja yritän aukaista sitä, kun huomaan kauhukseni, että osa epäkuolleista tulee suoja-alueen sisäpuolelle ja kylmät kädet kohotettuina hapuilevat minua. Huomaan kuinka elinvoimani poistuu minusta ja pakenen täydellisessä paniikissa pois temppelin alueelta. Olen kauhusta kalpea ja ihmettelen kuinka on mahdollista, että ne läpäisivät suojani. Kurgan tietää kertoa nyt, hieman liian myöhään, että ilmeisesti kääron voimalla on tietty rajoitus. Temppelissä oli liikaa epäkuolleita, jotta kääron voima olisi voinut pitää ne kaikki loitolla. Kurgan onnistuu kuitenkin loitsuillaan järjestämään meidät luukulle ja siitä sisään. Tulemme huoneeseen, jossa on siivekäs vähän demonia muistuttava patsas, joka kuvaa luultavasti Thanatosta. Vaikuttaa siltä, että temppeli on tarkoitettu Thanatoksen palvontaan mutta on olemassa mahdollisuus, että se on ollut aikaisemmin pyhitetty jollekin muulle Kuolemattomalle, mutta mikä on häpäisty Thanatoksen palvojen toimesta. Huone on jaettu verhoilla neljään osaan, joista yhdessä on alttarin tyyppisellä korokkeella kolmetoista jalokiveä. Ne kaikki ovat Kurganin mukaan maagisia, joten hän aloittaa heti niiden tutkimisen. Ennen kuin ehdimme tehdä mitään huomaamme Kurganin muuttuneen täriseväksi, liikuntakyvyttömäksi ja räkää vuotavaksi ihmisraunioksi. Nähtävästi Thanatoksen palvojat olivat kironneet kivet varkaiden varalta. Meillä on edessämme paha ongelma, sillä tulimmehan me sisään Kurganin voimien avulla ja ajatuksena oli, että niin myös poistuisimmekin. Alamme etsiä ongelmaan ratkaisua. Aikamme mietittyämme tulemme siihen tulokseen, että Thanatoksen patsas on avain ratkaisuun. Yhdessä huoneen osissa on omituista ainetta sisältävä allas, johon me hätäpäissämme lykkäämme patsaan kuvitelleen tuhoavamme sen. Mitään ei kuitenkaan tapahdu, joten joudumme suurista vaikeuksista piittaamatta onkimaan patsaan ylös altaasta. Seuraavaksi yritämme keksiä miten saada patsas tuhotuksi. Ongelmana on vain patsaan erittäin suuri kestävyys. Siihen ei tunnu tehoavan muu kuin voimakkaasti maaginen keihääni, jolla alan tökkiä patsasta. Erittäin pitkäpiimäisen työrupeaman jälkeen patsas on lopulta murusina. Nousemme ylös kellarista tarkistamaan onko ulkona tapahtunut mitään huomaamme kaikkien epäkuolleiden poistuneen temppelistä. Ilmeisesti temppelin epäkuolleita houkutteleva magia oli patsaan myötä poistunut. Lähdemme kohti Shiretonia raahaten Kurgania mukanaamme.

Poistettuumme epäkuolleiden aiheuttaman uhan lupaa sheriffien neuvosto tukensa Darokinille. Puolituiset eivät kuitenkaan suostu etenemään sataa mailia kauemmaksi Kontujen rajasta. Poikkeuksena on Darokinin kaupunki, jota he suostuvat puolustamaan. Vastineeksi puolituiset saavat viedä tuotteitaan tullitta Darokiniin. Lisäksi puolituiset poistavat Kurgania vaivaavat kiroukset ja saamme hänet jälleen toimintakykyiseksi. Myös menettämäni elinvoima palautetaan. Tutkimme lisää löytämiämme jalokiviä, koska niissä vaikuttaneet kiroukset olivat jo poistuneet. Kaksitoista niistä oli nyt aivan tavallisia, magiattomia mutta arvokaita, mutta yhdessä oli vielä jotain kummallista. Vaikka se olikin maaginen, ei sen ominaisuuksita saanut selville mitään erityistä. Se tuntui olevan ominaisuuksiltaan samankaltainen kuin Alevarin haudasta löytynyt omituinen esine. Ne myös tuntuivat sopivan yhteen.

Viidestä Konnusta suuntaamme kulkumme lerendiin. Lerendissä huomaamme taiteilija Norilin taulujen esittävän tapahtumia joihin olemme joutuneet. Viimeisin taulu esittää haaksirikkoutunutta laivaa. Tavatessamme kuninkaan paljastuu, että tämä haaksirikkoutunut laiva, Hurrikaani nimeltään, kuljetti lähetystä Karameikosiin, mukanaan kuninkaan poika Garot. Ehtona lerendin liittymiselle Darokinin puolelle meidän täytyy pelastaa prinssi Garot ja laivapoika Uli. Lennämme kohti paikkaa, jossa haaksirikko on tapahtunut ja kohtaamme valtavan rocin. Kurgan tappaa tuon jättiläislinnun loitsullaan ja Garot sekä laivapoika Uli löytyvät Rocin pesästä. Rocilla on myös poikasia, jotka Kurgan halvaannuttaa ja raahaamme pois paikalta. Palautettuumme Garotin ehjänä kuninkaalle tulee lerendistä Darokinin liittolainen. Vastineeksi lerendi saa sodan ajaksi laivastotukikohdat Tenobarin linnoituksesta ja Athenoksesta, joista edellinen jää lerendin haltuun myös sodan päätyttyä. Lisäksi Darokinin koko laivasto alistetaan lerendin käskyvaltaan sodan ajaksi ja meidät palkitaan henkilökohtaisesti urhoollisuusmitalein. Lerendistä matkaamme Specularumiin, Karameikokseen.

Specularumissa meitä odottaa Laran oppipoikansa Wolfgang Amadeus Hitlerin kanssa. Hän ehdottaa meille, että ottaisimme Wolfgangin mukaamme, koska joukkomme on alkuperäisestä pienentynyt ja saattaisimme tarvita maagin apua tehtävässämme. Voimakkaista protesteistani huolimatta hänet hyväksytään joukkoomme. Karameikosissa törmäämme myös ensikertaa Hulen lähettiläiden kanssa. Myös he ovat tulleet tapaamaan suurruhtinas Stefanian ja yrittävät saada Karameikosta puolelleen. Meillä on kuitenkin neuvotteluissa etu, koska Kurgan ja minä olemme tehneet ennenkin palveluksia Stefanille ja minä olen lisäksi suuriruhtinaan vasalli. Neuvottelut kuitenkin kestävät useamman päivän, joten yövyimme Stefanin palatsissa. Yöllä meidät yritetään salamurhata myrkyllä mutta yritys epäonnistuu Kurganin valppauden ansiosta. Mestarin lähettiläät pakenevat paikalta Mustan Kotkan Paronin luokse, jonka he ovat jo onnistuneet houkuttelemaan liittolaisekseen. Jo pelkästään nämä tapahtumat saavat Stefanin vakuuttuneeksi ettei Mestarin asia ole oikeamielinen. Lisäksi pian Mestarin lähettiläiden paon jälkeen von Hendriks hyökkää muun Karameikoksen kimppuun, joten Stefan pyytää meitä auttamaan häntä sodassa Mustan Kotkan Paronia vastaan. Kahdessa suuressa taistelussa Mustan Kotkan Paronikunnan mm. ihmissusista ja humanoideista koostuvat joukot tuhotaan. Sekä von Hendriks että MKP:n hovivelho Barge Pahamaineinen joutuvat Stefanin vangiksi

mutta pian vangitsemisensa jälkeen Bargle pääsee pakoan. Saamme kuitenkin Barglen tavaroista käsiimme Velhouden sauvan ja Paniikkirummut, mitkä Stefan antaa meille avuksi taistelussamme Mestaria vastaan. Kiitollisena avustamme Stefan lupaa vielä Karamaikoksen avun Darokinille. Saamme myös Stefanin haltiakaartin henkilökohtaiseen käyttöömme.

Vangitulta von Hendriksiltä saamme puristettua tiedon, että Mestarin suurlähettiläät olivat matkalla apuun Darokinin kautta pienen joukkoosaston kanssa. Lähdemme kohtaamaan heitä ja yhytämme suurlähettiläät saattajineen lähellä Selenicaa. Joukko on liian suuri voidaksemme tehdä suoran hyökkäyksen heitä vastaan, joten luotamme salavihkaisuuteen ja teemme iskun suoraan leirin sydämeen. Yllätettyinä Mestarin suurlähettiläät saadaan suhteellisen helposti kukistettua. Otamme heidän tavaransa ja aarteensa sekä kaiken muun irti liikenevän mukaamme ja pakenemme paikalta. Tavaroiden joukossa on omituinen jalokivi, jonka ominaisuuksita emme pääse selvyyteen mutta näyttää aivan kuin se sopisi jollain tavalla yhteen Alfheimista Konnuista löytämämme omituisten maagisten esineiden kanssa. Tarkemmallakaan tutkimisella niistä ei kuitenkaan irtoa mitään tietoa.

Seuraavaksi lennämme Minrothadiin mutta se osoittautuu huonoksi ratkaisuksi sillä kiltaneuvosto on jo päättänyt pysyä puolueettomana sodassa. Toisaalta merivalloista ei niin suurta hyötyä olisikaan aavikon paimentolaisia vastaan, joten menetys ei ole niin suuri.

Matkaamme Minrothadista Thyatikseen mutta jääme byrokratian jalkoihin, joiden mukaan keisari Thincolilta ei liikene audienssia moneen viikkoon. Mutta meillä on kiire ja Darokin on rikas, joten voitelemme virkamiehiä sadantuhannen daron edestä saadaksemme audienssin. Keisari itse vaikuttaa sodan suhteen täysin välinpitämättömältä, mutta lopulta pitkän suostuttelun jälkeen ja kun lupaamme suorittaa tulevaisuudessa henkilökohtaisen palveluksen Thyatikselle myös Thyatis liittoutuu Darokinin kanssa. Keisarikunta saa myös vapaakauppaoikeudet Darokiniin.

Ylaruamin jo liityttyä Mestarin puolelle matkaamme sen läpi Kivikotoon. Saavuttuamme Kivikotoon saamme käsiimme [ennustuksen](#) , joka myös, kuten taiteilija Norilin maalaukset, tuntuu käsittelevän tämän hetkisiä tapahtumia. Se kuuluu käännettynä kääpiökieleltä näin:

□ Kun viisitoista vuosisataa Suuren taistelun [\[3\]](#) jälkeen on kulunut, nousivat Kivikodon taivaalle tuhon enteet. Kuollut [\[4\]](#) herää vaatimaan omaansa ja Kivikoto jakautuu verisissä taisteluissa uuden ja vanhan välillä. [\[5\]](#)

Vanha ja uusi kohottavat yhteisen taistelukirveen pahaa vastaan, joka tuhotaan.

[\[6\]](#)

Kahden kuninkaan

[\[7\]](#)

veri on puhdas. Graniitti

[\[8\]](#)

murtuu heidän edessään. Paha sotapäällikkö

[\[9\]](#)

vaati sitä mikä ei ole hänen omaansa. Taistelu ja kärsimys leviää hänen käskystään.

Valtakunnat hajoavat Karrin lipevän suurlähettilään

[\[10\]](#)

julistaessa väärää sanomaa hänen sotapäällikkönsä puolesta. Kääpiöiden liittolaiset

[\[11\]](#)

liittyvät pahan sotapäällikön puolelle ja toinen kuningas

[\[12\]](#)

pahaa sotapäällikköä vastaan. Ensimmäisen kuninkaan

[\[13\]](#)

valtakunnassa rakentavat valtansa keskusta tuliselta vuorelta kaakkoon järveltä pahan linna nousee.

Eli kuten ennustus sanoo kääpiöiden vanhat liittolaiset Ethengar ja Ylaruam ovat liittyneet Hulen puolelle kun taas Darokin ja Thyatis ovat jo toisella puolella. Kuningas Everastin valinta on tässä tilanteessa vaikea. Viimeaikoina vuorijättiläiset ovat kuitenkin hyökkäilleet aktiivisesti kääpiöiden kauppareittien kimppuun, joten helpottaakseen valintaansa Everast antaa meille tehtäväksi etsiä käsiimme tuo arvokas karavaani. Näyttää siltä, että ennustuksen loppuosa kertoo meille mistäpäin etsiä tuota vuorijättiläisten tukikohtaa. Ennustuksen mukaan lähdemme etsimään pahuuden pesää tuliselta vuorelta kaakkoon ja löydämme sieltä jättien ja muiden humanoidien pesän. Hyökkäämme leirin kimppuun ja onnistumme tappamaan heidän johtajansa ogreshamaanin, vuorijätin ja peikkokapteenin. Loput joukoista pakenevat tai tuhotaan, joten karavaanien kulku on jatkossakin turvatumpi. Tutkiessamme vihollisen linnoitusta kävelee Robwais ilkeään ansaan ja kuolee heti. Palaamme Dengariin ja palautemme karavaaneista varastetut esineet kuninkaalle. Everast on tyytyväinen saavutuksiimme ja lupaa, että Kivikoto liittoutuu Darokinin kanssa lähettämällä palkkasotilaita rintamalle ja luovuttamalla meille henkilökohtaiseen käyttöön pienen erikoisyksikön. Kääpiöt eivät kuitenkaan pysty herättämään Robwaisia henkiin vaan joudumme viemään hänet takaisin Karameikosiin, mistä tiedämme löytämävämme ystävällismielisiä pappeja. Pienen Traladaran kirkolle tehdyn avustuksen jälkeen saamme hänet jälleen elävien kirjoihin.

Robwaisin jälleen ollessa kunnossa suuntaamme Vestlandiin. Mestarin suurlähettiläät ovat myös siellä ja Vestlandin kuningas järjestää tarjouskilpailun siitä kuka saa Vestlandin puolelleen. Useiden tarjous kierrosten jälkeen selvää voittajaa ei löydy, joten kuningas määrää kaksintaistelun Mestarin suurlähettiläiden ja meidän välillä. Normaalisti poiketen ko. taistelussa

on magia sallittua, koska Mestarin kätyrien esitaistelijana on maagi. Minut valitaan meidän esitaistelijaksi joten saan muilta haltuuni useita taikaesineitä ja lisäksi päälleni heitetään useita loitsuja (kiire, lento, erilaisia suojaus, yms.), joiden tulisi auttaa minua taistelussa. Taistelu on hieman perinteisestä poikkeava. Vastustajani poistaa ensin kaikki loitsuvaikutukset päältäni ja sen jälkeen ampuu minua tulipalloilla ja salamoilla. En saa häntä kiinni, koska hän itse pysyy koko ajan loitolla ulottuvuusoven ja lennon avulla. En itse pysty lentämään ja ehdin vain kerran tarpeeksi lähelle lyödäkseni, joten en saa kuin yhden iskun läpi. Se ei kuitenkaan riitä ja joudun lopulta usean maagisen ohjuksen, tulipallon ja salaman jälkeen antautumaan tuon pahaisen silmäkääntäjän edessä. Näin ollen Vestland antaa joukkonsa Mestarille ja häpeä seuraa minua Vestlandissa. Poistumme nopeasti Vestlandin alueelta etelään.

Olemme toipumassa häpeällisen tappion jälkeen Soderfjordilaisessa majatalossa. Viereisessä pöydässä istuvat tunnetut seikkailijat käyvät kiihkeää keskustelua:

"Hän oli suuri jaarli kaikkine Pohjan hyveineen. Nyt hänen naapurinsa puhuvat avoimesti hänen häpeästään. Kerrotaan, että hän riisti kahdelta vanhimmaltaan lailliset oikeutensa ja liehittelee nuorinta, sitä kieroja sutta, ja silkkikaapuista noitaa.."

□ Kröhm-hm.." Saru ryki kurkkuaan.

"Täh? Ai, ei millään pahalla vanha kamu."

Helfdan heilutteli suurta kouraansa torjuvasti. "Kaikki velhot eivät ole liitossa Hellin kuningattaren pirujen kanssa - niinhän sinä itse olet sanonut."

"Kun viimeksi näin häntä, kolme vuotta sitten, Harek Raskassoutu oli kunnioitettu ja arvostettu jaarli," Onund huomautti hiljaa.

"Kunnioitettu kyllä, Vastergaardin klaanin päämies ja voimallinen jopa vanhalla iälläään. On vaikea uskoa mikä tyyperi hänestä on tullut."

"Joka tapauksessa en haluaisi tavata niitä berserkkejä, joita hän on ottanut henkivartijoikseen," Dwalinn sanoi. "Olivatpa ne sisäsiistejä tai ei."

"Siinä paha missä mainitaan, tuo on Hogni, Harekin vanhin poika, lainsuojaton."

"Hssss, Dwalinn, näyttää siltä että hän etsii jotakin" Onund sanoo.

Tämä Hogni hakeutuu meidän pöytäämme ja aloittaa keskustelun:

"Tekö olette ne kaukaisten maiden lähetit, jotka kiertelevät hoveissa ja hallitsijain huoneissa" Hogni kysyy.

"Minä olen Hogni, Vastergardin jaarlin vanhin poika ja olen tullut pyytämään apuanne. Vastineeksi avustanne lupaan Soderfjordin jaarlien tuen edustamillenne kaukaisille maille."

Me lupaudumme auttamaan häntä, sillä soderfjordilaiset hurjat soturit olisivat hyvä apu sodassa. Hogni antaa meille seuraavan tehtävän:

"Menkää Rollagiin, Vastergaardiin, ja selvittäkää mikä isääni vaivaa, sillä hän ei ole oma itsensä. Älkää kertoko kuka teidät on lähettänyt ja minkä takia siellä olette".

"Ainoat joihin voitte luottaa, ovat Brand Karhunsydän ja Freyan papit".

Teemme niin kuin Hogni pyysi ja lähdemme matkaamaan kohti Rollagia. Matkalla kimppuumme hyökkää gnollilauma mutta ajamme ne äkkiä pakosalle. Meidän glantrilainen maagimme Wolfgang osoittaa hurjia piirteitä itsestään sillä hän puree muutaman gnollin hengiltä.

Saavumme Rollagiin ja pohjalaiseen tapaan meidät toivotetaan vieraanvaraisesti tervetulleiksi. Illalla istumme jaarlin talossa nauttimassa illallista. Seuraavana päivänä olemme jaarlin mukana metsästysretkellä. Yöllä saamme hiippailun tuloksena selville, että kypärä, jonka noita Flosi on antanut lahjaksi jaarlille on kirottu ja vaikuttaa jaarlin käytökseen. Varmoina Flosin syyllisyydestä pudotamme useita tuhansia kiloja painavan Iyjymöhkäleen (jonka Kurgan loi tyhjästä ilmasta) hänen päähänsä. Flosin kuoltua jaarli saa jälleen järkensä ja muuta todisteita kypärän ohella emme tarvitsekaan. Kiitokseksi tästä Hogni järjestää isänsä avulla Soderfjordin jaarlit Darokinin puolelle.

Tarkoituksenamme on matkustaa seuraavaksi Zeaburgiin taivuttelemaan Ostlandia Darokinin kanssa samaan rintamaan Mestaria vastaan. Meille kerrotaan, ettei kuningas ole Zeaburgissa vaan Aamunkoiton saarella tarkistamassa alueitaan siellä. Menemme siis suoraan sinne. Kohtaamme jälleen Hulen lähettiläät kuninkaan luona. Illalla leirimme kimppuun hyökkää valkoinen lohikäärme Yzeric Jääsurma. Se tuhoaa lähes koko kuninkaan seurueen ja yrityksistämme huolimatta pääsee pakoon mukaan Velhouden sauva, jonka olimme saaneet Barglelta. Vihainen kuningas määrää lohikäärmejahdin ja lupaa Ostlandin liittoutuvan sen valtion kanssa, jonka diplomaatit tuovat hänelle Valkoisen lohikäärmeen sarvet. Mestarin suurlähettiläät eivät edes uskalla yrittää vaan lähtevät kohti Heldannia mutta me katsomme velvollisuudeksemme lähteä lohikäärmeen perään, koska luultavasti Yzeric hyökkäsi leirin kimppuun juuri mukana kantamme sauvan takia. Vanhoilla lohikäärmeillä kun on kyky havaita voimakkaat taikaesineet pitkien matkojen takaa.

Matkalla kohti Yzericin oletettua olinpaikkaa kohtaamme matkalla oudon ilmestyksen: mustaan kaapuun ja lierihattuun pukeutunut mies istuu raunioituneen pienen kivirakennuksen juurella. Mies sanoo olevansa Koryiksen profeetta Saarnamies. Hän katsoo meitä surullisesti arvioiden, mutta täysin rauhallisena. Hänellä on jokaiselle jotakin sanottavaa:

Kurgan: Juureton orpo Kurgan, Traladaran velho, äitisi elää, etsi hänet

Wolfgang: Wolfgang, voimat muinaisen Onyxin eivät ole ilmaisia, sillä Kuu on julma.

Dorfar: Dorfar, vahvimmankin linnoituksen perusta murtuu aikanaan, mutta legendat jäävät.

Robwais: Robwais, kun järki ja sydän mukanasi on, voit tikarillakin timantin murskata.

Tivaamme Saarnamieheltä lisätietoja ja hän kommentoi salaperäisesti:

"Puhuinko tulevasta, vaiko vain mitä halusitte kuulla. Sen tietävät vain kuolemattomat."

Hän jatkaa:

"Kymmenen on paholaista mahtavaa: Alphaks, Bartziluth, Jammuradu, Karaash, Ranivorus, Hohtava, Wogar, Yagrai, Atzanteotl ja Thanatos", "Heistä mahtavin on Thanatos valtakuntien tuhoaja. Thanatos haluaa kaiken elämän loppuvan, hän rakastaa vai kuolemaa."

Kyselemme Mestarista ja Saarnamies osaa kertoa seuraavaa:

"Mestarin oikea nimi on Hasodus. Hän on satoja vuosia vanha, ja on hyvin mahtava. Hän on Thanatoksen airut ja pyrkii Kuolemattomuuteen".

Hän kertoo myös että hallussamme olevat omituiset jalokiviltä vaikuttavat esineet ovat muinaisen Cymorrakin Kristallitikarin osat. Alevarin haudasta löytyi tikarin terä, Konnuista tikarin kahva ja mestarin lähettiläiden hallusta Darokinista saimme Cymorakkin Sielukiven, joka kiinnitetään tikarin kahvaan, jotta tikarista tulisi toimiva. Cymorrak on jo muinoin unholaan hävinnyt Kuolematon, joka oli Thanatoksen vastustaja. Se miten tikaria voisi käyttää Mestaria vastaan jää vielä hämärän peittoon.

Nämä tiedot saatuaamme jatkamme hämmentyneinä Yzericin metsästystä. Löydämme pitkän etsimisen jälkeen jäätikön, mistä epäilemme löytävämmme myös tuon lohikäärmeen. Etsiessämme mahdollisen luolan suuaukkoa, hyökkää Yzeric kimppuumme. Kurgan joutuu ensimmäisenä tulilinjalle lentäessään matollaan yläilmoissa. Lohikäärme henkäisee Kurgania ja sen seurauksena hän tipahtaa useita kymmeniä ellei satoja metrejä kuolleena maahan. Pudotus murskaa hänen vartalonsa täysin. Yzeric laskeutuu seuraavaksi alemmas hoitelemaan muuta seurueestamme mutta minun ja Robwaisin yhteisryöpytys säestettynä Wolfgangin loitsuilla saa lohikäärmeen antautumaan. Meidän glantrilainen lohikäärmememaagimme on sitä mieltä, että Yzeric huijaa ja jatkaa taistelua. Huomatessaan hetkensä tulleen lohikäärme katkaisee kynsissään olleen Velhouden sauvan ja meidät, siis Robwaisin ja Dorfarin, koska Wolfgang

tietysti pysytteli turvallisen matkan päässä, peittää tulimeri, joka tuhoaa kaikki yllämme olevat varusteet. Räjähdyks aiheuttaa jäätikköön kraaterin mutta minä ja Robwais selviämme hengissä. Kurganin jo muutoinkin ruhjoutunut ruumis oli ikävästi räjähdysalueella, ja hänestä ei jäänyt kotiin viemisiä tai yleensäkään mitään mihin esimerkiksi herätä kuolleista loitsun voisi kohdentaa.

Järkytyksestä selvittyämme irrotamme lohikäärmeen sarvet ja muita käyttökelpoisia osia ja etsimme lohikäärmeen luolan, jonka tyhjennämme kaikista aarteista ja poistumme takaisin Ostlandin kuninkaan luo. Palkkioksi lohikäärmeen surmaamisesta saamme Ostlandin liittolaisiksemme. Aamunkoitonsaarelta suuntaamme Mestarin lähettiläiden perään Heldanniin.

Zeiburgin rähjäisessä kauppahuoneessa tapaamme jälleen Laranin. Hän on saapunut Zeiburgiin mukanaan tärkeä viesti, jonka perusteella Mestarilla on vakaa aikomus saada Heldannian Ritarit puolelleen Suuressa sodassa. Tämä on jo teoriassa tapahtunut ja meidän on estettävä sen käytännön tapahtuminen. Tehtävänäämme on mennä kuuluisaan ritarilinnaan, Mustaan Linnoitukseen (Schwartzfestung), ja tuhottava Mestarin ja Ritareiden viestintäväline Viestinnän Peili. Sen lisäksi, jos mahdollista, meidän tulee eliminoida Mestarin lähettiläät, jotka Laranin mukaan oleskelevat linnoituksessa. Hän sanoo, että meidän tulee itse päättää pyrimmekö linnaan valepukuisina henkilöinä vai näkymättömänä iskujoukkona. Laran varoittaa kuitenkin, että Mestarin lähettiläs on erittäin kykenevä maagi, kuten Vestlandissa saimme huomata, ja linnan henkilökunta sekä sen johtaja Sotaherra Echart Achen ovat uskonsotureita. Kolmantena tehtävänä meidän pitäisi sabotoida linnoituksen kaksi ilmalaivaa käyttökelvottomiksi. Laran sanoo kuitenkin, että jos onnistumme anastamaan jommankumman laivan ja saattamaan sen liittolaisten käsiin, niin se olisi suuri etu sodassa Mestaria vastaan. Hänellä on mukanaan thyatislainen Vanyan pappi Fabius, jonka Thyatiksen Vanyan papisto on lähettänyt Heldanniin auttamaan meitä tehtävässämme. Thyatiksen ja Heldannin Vanyan palvojat ovat toistensa vihollisia syystä, joka meille jää hämärän peittoon mutta meidän kannalta on vain hyvä asia saada mukaamme samanlainen uskonsoturi, joita on odotettavissa mustassa linnoituksessa. Laran antaa meille vielä Kuulentosormukset, joiden avulla voimme lentää edetäksemme nopeammin mutta, jotka pitää aina silloin tällöin ladata kuunvalolla.

Matkaamme Mustalle Linnoitukselle ja päätämme ottaa suoraviivaisen lähestymistavan ja hyökätä näkymättömänä suoraan vihollisen kimppuun. Uusi tulokkaamme näyttää heti hyödyllisyytensä loitsimalla Polun löytämis-loitsun, jonka kohteena on juuri etsimämme Viestinnän Peili. Polku näyttää johtava linnakkeen yläkerroksissa olevalle ikkunalle, minne lennämme ja murtaudumme sisään. Huoneessa onkin suuri Peili ja henkilöitä, joista yhden epäilemme olevan juuri linnan komentaja Echart Achen. Alkaa raivoisa käsikähmä, jossa ei armoa pyydetä eikä anneta ja lopulta saamme viholliset huoneessa lyödyiksi. Tuhoamme Viestinnän Pelin ja alamme raivata tietä ulos tuhotaksemme tai kaapataksemme myös Heldannien ilmalaivat. Törmäämme myös Mestarin lähettiläisiin mutta nämä pakenevat, kuten

tavallista. Pääsemme linnan pihalle missä vastarinta alkaa olla niin hurjaa, että katsomme parhaaksi vain tuhota ilmalaivat, minkä Wolfgang tekee sytyttämällä ne tuleen ja paeta. Tehtävä on näin ollen kohtuullisen hyvin onnistunut ja lennämme pakoon linnasta kohti Glantria.

Saavumme Glantriin Palatinskin alueella missä ethengarilaiset ja glantrilaiset joukot ovat ottaneet juuri yhteen. Sieltä jatkamme Boldavian Ruhtinaskunnan pääkaupunkiin Rymskigradiin, missä tapaamme Ruhtinas Morphailin. Hänellä on liittoutuneiden ylipäällikön valtuuttamana meille tärkeä tehtävä eli ohjata glantrilainen ilma-alus Tuhon Sudenkorento piirityksen alla olevaan Corunglainiin. Estääkseen meidän havaitsemisen ja tehtävän vaarantumisen hän antaa meille amuletit ESP:tä ja kristallipalloja vastaan. Otamme innoissamme tehtävän vastaan sillä Sudenkorento on upea ja tehokas alus. Se lentää näppärästi ja nopeasti mutta pitää lentäessään hirveää ääntä. Sen molemmilla sivuilla on kaksi asetta, joilla voi ampua ryöpyn maagisia ohjuksia muistuttavia ammuksia. Pääaseena on edessä oleva koje, jolla voi ampua räjähtäviä meteoriitteja.

Matkalla Corunglainiin joudumme kummalliseen elementtipyörteeseen, joka imaisee meidät sisäänsä siirtäen Ilman Tasolle djinnien asuttamalle planeetalle. Djinnien johtaja sanoo tarvitsemansa apuamme suurta maaelementti armeijaa vastaan, joka uhkaa heitä. Ehtona pois pääsulle on tämän armeijan tuhoaminen, joten meillä ei ole juuri vaihtoehtoa kuin suostua ja onhan meillä Tuhon Sudenkorento apunamme. Maaelementti armeija ei olekaan kaukana, joten lennämme heti sen kimppuun ja alamme ampua täyslaidallisia. Pian tulituksen alettua kaikki maaelementit alkavat kasautua yhteen muodostaen yhden valtavan maaelementin, joka yltää aina niihin korkeuksiin asti missä lennämme. Se alkaa takoa Sudenkorentoa samalla kun me amмумme sitä kaikella mitä meillä on. Maagisilla ohjuksilla sivuaseista ja meteoriiteilla pääaseesta. Wolfgang käyttää omia loitsujaan ja Fabius ohjaa Sudenkorentoa. Sudenkorento ottaa vastaan hirveät määrät vauriota ja lopulta se ei enää kestä vaan lvajoaa alas lakaten toimimasta. Se kuitenkin putoaa kevyesti aian kuin siinä olisi vielä varmistuksena ollut loitsu, joka takaa höyhenkeveän pudotuksen. Onneksemme saamme juuri pudottuamme myös maaelementin tuhottu ja niiden djinneille aiheuttaman uhan poistettua. Meillä on kuitenkin ongelma eli rikkoutunut Tuhon Sudenkorento, minkä lupasimme toimittaa auttamaan piirityksen alla olevaa Corunglainia. Djinnien johtaja on onneksi niin kiitollinen, että antaa meille yhden Toiveen, jonka käytämme Sudenkorenon korjaamiseen. Sen jälkeen djinnit siirtävät meidät takaisin päämateriaalitasolle paikkaan, mistä meidät alunperin siirrettiin ja mistä jatkamme pikimmiten Corunglainiin.

Corunglainissa kuulemme viimeisimmät uutiset. Sota ei mene liittokunnalla kovin hyvin, köysi Corunglainin ympärillä kiristyy uhkaavasti, ierendiläinen laivasto-osasto matkalla Jahoreen on kadonnut ja lohikäärmeet riehuvat Pohjanperillä ja Aamunkoitonsaarella. Lisäksi Karamaikos on kutsunut lähettiläänsä kotiin lisäohjeita varten. Hyvä uutinen sen sijaan on se, että Ylaruamissa on syttynyt sisällissota. Kenraali Winterin esikunta aikoo murtaa piirityksen neljän päivän

kuluttua alkavassa suurtaistelussa. Samanaikaisesti kun kenraalin joukot aloittavat vihollisen työntämisen pois Corunglainista on meidän johdettava Darokinin armeijan everstin ominaisuudessa omat, ympäri Tunnettua maailmaa meille luovutetut erikoisosastot, itseään Mestaria vastaan. Meidät on tarkoitus kuljettaa meritse, Atruaghinin eteläpuolitse, Sindiin mistä jatkaisimme matkaamme kohti Sayr Ulania, Mestarin pääkallonpaikkaa.

Matka Sindiin sujuu hyvin, jos ei oteta huomioon sitä että minulla oli koko matkan ajan pahoinvointia. Rantaudumme Sindiin ja aloitamme matkan kohti Sayr Ulania. Jännitys alkaa olla hirmuinen ja kaikki tarinat Tuhon Legioonasta, joka on aina lähellä Mestaria, tulvivat mieleen. Emme anna epätoivon vallata meitä vaan marssimme rohkeina kohti ratkaisevaa taistelua, jonka tulos määrää Tunnetun Maailman kohtalon tuleviksi vuosiksi. Lähellä Sayr Ulania kohtaamme Tuhon Legionan. Alkaa hirveä taistelu sen humanoideja, jättejä ja juggernautteja vastaan. Fabius hyökkää rohkeasti griffonillaan kohti vihollisia mutta hänen ratsunsa ammutaan alas. Hän jatkaa taistelua jalan välillä loitsien mahtavia papillisia loitsujaan. Wolfgang ampuu tarkasti kohdistettuja tulipalloja juggernauttien pienistä ikkunoista sisään. Puolituiset ampuvat Robwaisin johdolla tappavia nuolikuurojaan ja haltiat loitsivat monet vastustajista uneen. Glantrilaiset höystävät sekasortiaan omilla loitsuillaan. Kääpiöistä, thyatislaisista ja pohjanperäläisistä muodostuva jalkaväki hyökkää vihollisen kimppuun yhtenä rintamana, minä niiden mukana. Taistelu kestää pitkään ja välillä juggernauttien voima ja jättiläisten heittämät kivet saavat meidän joukkomme epätoivon partaalle mutta saatuaamme juggernautit pysäytettyä, voitto on meidän. Murskaamme paljon pelätyn Tuhon Legionan lähes viimeiseen mieheen ja tie Sayr Ulaniin on auki. Tämä ei kuitenkaan tullut ilman menetyksiä sillä monet urheista sotilaistamme ovat kuolleet mukana joukkojen johtajistoon kuulunut kenraali Balgaress. Fabius herättää tämän kuitenkin henkiin ja parantaa lukuisia haavoittuneita Parantamisen sauvallaan ennen kuin lähdemme kohtaamaan itse Mestaria.

Jätämme Balgaressin huoleksi saattaa sotilaat kotiin, kun itse lennämme Sayr Ulaniin. Se näyttää meistä enemmänkin suurelta telttakylältä kuin kaupungilta. Löydämme pian keskeltä kaupunkia suuren leirin minkä keskellä olevassa teltassa epäilemme Mestarin olevan. Loitsimme kaikki mahdolliset suojaus- sekä muut loitsut ja lennämme rynnäköllä sisään. Huoneen etuosassa on Velho-Alrethus, Mestarin tärkein kätyri ja huoneen perällä itse Mestari. Hyökkään Alrethusin kimppuun Robwaisin ja Fabiuksen hyökätessä Mestarin kimppuun. Wolfgang jää taustalle tekemään taikojaan. Alrethus pakenee lähes heti minun päästyäni lähitaisteluun hänen kanssa mutta Mestari jää kohtaamaan meidät. Mestari imee Fabiuksesta hänen elinvoimaansa ja kaikki iskut mitä me häneen teemme näyttävät parantuvan välittömästi. Taistelu jatkuu jonkin aikaa, kunnes huomaamme Mestarin olevan lähes voittamaton. Emme saa häneen naarmuakaan ilman että se parantuisi välittömästi. Alamme muistella tarinoita Sielukivestä ja Cymorrakin Kristallitikirasta ja ymmärrämme sen olevan ainoa tie voittoon. Alamme etsiä katseellamme sopivaan kohdetta ja huomaamme jossain taustalla suuren jalokiven, jota on yritetty hätäisesti peitellä. Robwais muistaa Saarnamiehen ennustuksen: □ Robwais, kun järki ja sydän mukana on, voit tikarillakin timantin murskata □ ja päättää yrittää tuhota tällä Cymorrakin Sielutikarilla tuon jalokiven. Heille tulee kuitenkin eripuraa Fabiuksen

kanssa, joka haluaa käyttää Tikaria kiven tuhoamiseen ja Robwais myöntyy. Fabius ryntää Tikari kädessä kohti jalokiveä ja Mestarin ilme muuttuu. Aiemmin ylimielinen ja voitonvarma katse vaihtuu epäuskon ja paniikin katseeksi. Fabius iskee Kiveä ja hirmuinen välähdys iskee Sielukivestä Kristallitikarin läpi Fabiukseen. Samalla Mestari karjahtaa tuskasta ja alkaa muuttua edessämme tomuksi. Vain hänen tavaransa jäävät lattialle mytyksi mutta ikävä kyllä Fabiusta on kohdannut sama kohtalo. Keräämme kaikki löytämämme tavarat ja poistumme Sayr Ulanista Darokiniin.

Darokinissa kuulemme, että Corunglainin piirityksen murtaminen onnistui ja kun sanoma Mestarin tuhoutumisesta kantautui tänne asti alkoivat Hulen teokratian joukot perääntyä takaisin Sindin rajan yli mistä olivat tulleetkin. Mestarin armeijat oli lyöty samoin kuin itse Mestari. Pidämme suuret juhlat voiton kunniaksi ja menehtyneiden muistoksi. Meille kaikille jaetaan kunniamitalit ja lordin arvonimet sekä lisäksi Robwaisista tehdään monien puolituisten asuttaman Suoläänin magistraatti eli paronia vastaava lääninherra. Lisäksi voimme vetäytyä everstin vakinaisesta palvelusta ja saamme 2000kp:n vuotuisen eläkkeen.

[1] Järjettömän suuri sotakone.

[2] Petoksen Herra, Hasodus, Thanatoksen eli Karrin pappi

[3] Sardal-solan taistelu.

[4] Denwarf.

[5] Sisällissota vuonna 1002.

[6] Humanoidi hyökkäyksen torjunta.

[7] Everast XV ja Dorfar.

[8] Denwarf.

[9] Mestari.

[10] Mestarin suurlähettiläs

[11] Ethengar ja Ylarum.

[12] Dorfar

[13] Everast XV