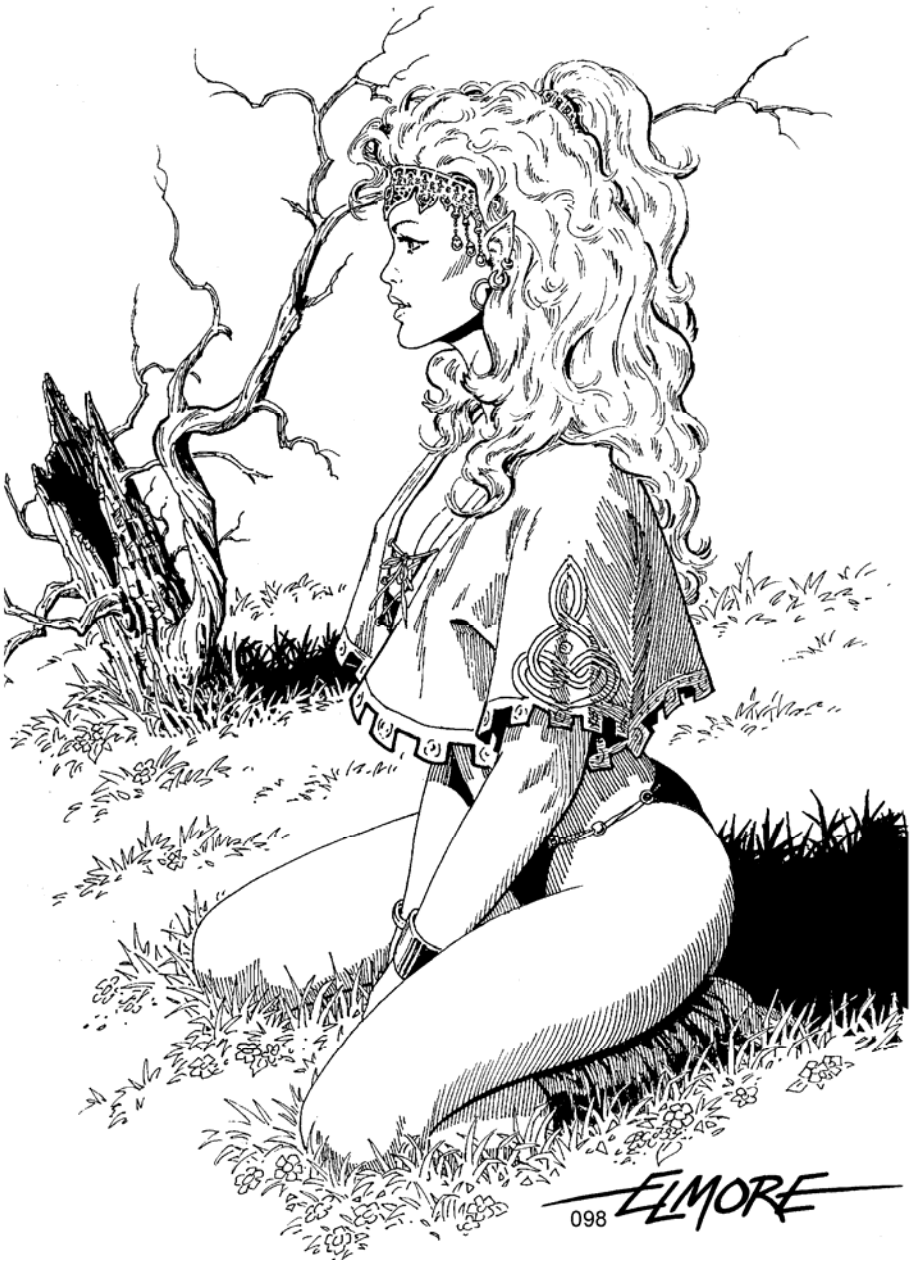
Dunder & Drakar

Rollspelet

Det som göms i tö

Ett äventyr för rollfigurer av 12:e graden



Kapitel 1: Kort beskrivning

Högt uppe bland fjällen låg länge den idylliska Eldstaden. Dess metaller och smidesprodukter var kända vida omkring och dess vinodlingars produkter avnjöts vid matbord i fjärran länder.

Katastrofen drabbade dock Eldstaden för två år sedan och staden försvann bland snö och is. Spelarfigurerna deltog i ett förtvivlat försök att besegra den onde Rhamorian, väcka den sovande jungfrun Zhamira och därigenom rädda staden, men fick bara uppleva ett bittert misslyckande när Zhamiras perfekt bevarade kropp föll samman till damm.

Ett år senare gav sig spelarfigurerna på nytt upp bland snön för att hjälpa gnomerna i bergen att bli av med en hotfull och mordisk gestalt i vitt. Det visade sig dock att nekroten Rhidre låg bakom morden i avsikt att spelarfigurerna skulle locka Zhamiras spöke till platsen för den stora konfrontationen mellan gott och ont. Istället för att kunna avgöra kampen till det godas fördel, fann sig spelarfigurerna dragna vid näsan och kunde bara åse hur Rhidre uppslukade Zhamira och förvandlades till en apokalyptisk undergångsdemon.

Nu på tvåårsdagen av Eldstadens förstörelse och årsdagen av Rhidres triumf, befinner sig våra hjältar åter på ett värdshus i Långvila nedanför bergen.

Kapitel 2: Synopsis

Äventyret startar på värdshuset ”Skrattande galten” i Långvila som ligger utmed Norra karavanvägen precis nedanför bergen där Eldstaden en gång låg. Spelarfigurerna har tillsammans bekämpat Rhidres växande arméer under året som gått, men bara blivit vittnen till hur alltmer av världen dukat under för hennes makt. Motståndet krossas bit för bit och vad man vet återstår endast Långvila – i ännu några timmar. Mörkret har just fallit och Rhidres arméer har börjat sin inmarsch. Chansen att de fem på värdshuset skall få uppleva morgondagen verkar inte stor. Men man kan ju lika gärna kämpa till slutet här som någon annanstans.

Det är bittert kallt och illa är det dem till mods. Ingen betvivlar att världens sista timmar är här.

När Långvila har fallit och spelarfigurerna står inför en sista desperat och hopplös strid på det omringade värdshuset, dyker en oväntad person upp. Flamarions ande har flytt från himlen, i strid mot reglerna att de yttre makterna inte får blanda sig i en uppgörelse på primalplanet. Han försöker berätta om ett sätt för spelarfigurerna att förändra allt som har hänt. Om de kan använda den tidsvirvel som finns djupt under Flamarions torn, kan de resa till den tidpunkt för mer än tio sekel sedan då Flamarion förtrollade sin dotter till att sova i tusen år. Han hinner knappt berätta allt de behöver veta, förrän en vredens ängel dyker upp och förintar hans själ som straff för att han brutit sig ur himlen.

Spelarfigurerna måste ta sig från det fallna Långvila djupt bakom fiendens linjer. Ännu en gång måste de resa upp till Eldstaden, men denna gång står helvetets arméer mellan dem och målet. De behöver både list och styrka för att ta sig dit. De får viktig hjälp av Cuallareens gnomer, som dock själva går under.

Väl uppe vid tornruinen måste de ta sig ner i tornets källare och aktivera tidsvirveln. De stiger sedan in i virveln och kastas tillbaka genom århundraderna.

Väl tillbaka i forntiden har spelarna en möjlighet att söka upp Rhidre och röja henne ur vägen innan hon blir nekrot. Dock visar det sig att hon inte är anledningen till av Zhamira dog av tusenårssömnen. Istället är det konflikten mellan Zhamiras kärlek till Rhenn (Rhidres son, Flamarions främsta lärling och den förste vaktkaptenen) och lojalitet till sin far som orsakar att hon inte får den ro som behövs.

Spelarfigurerna samlar de bevis som behövs för att få Flamarion att inse att Zhamira är kär i Rhenn och han i henne. Om de kan få Flamarion att låta Zhamira leva sitt liv med Rhenn istället för att vila i en stenfästning, kommer historien att plötsligt och oåterkalleligt att svänga om. Spelarfigurerna, som ju inte hör hemma här och vars anledning att färdas hit aldrig har existerat, stelnar till stenstoder. Flamarion låter dem stå på hedersplats under stenfästningens kupol. Zhamira och Rhenn gifter sig, ger Flamarion barnbarn och deras släkte lever vidare i Eldstaden.

Tusen år senare vaknar plötsligt fem stenstatyer plötsligt till liv. Flamarion, Zhamira och Rhenn är avlägsna legender, men alla vet att stenstatyerna förställer de fem hjältar som på något vis räddade staden och världen från förintelse. Flamarions ätt bor fortfarande här och i Eldstaden är det fortfarande evig sommar.

Spelarfigurerna kan fortsätta sina liv med bara minnet av vad som kunde ha hänt – minnet av en vintersaga.

Kapitel 3: Äventyret

Äventyret består av sex scener och en avslutning. Varje scen beräknas ta runt 40 minuter att spela igenom, vilket betyder 4 timmar spelande.

Se till att inte spendera mer än 30 minuter på förberedelser innan scen 1 börjar. Spelarna bör ha läst igenom ”Vad har hänt tidigare?” innan spelet börjar, speciellt om de inte har spelat *Flamarions testamente* och/eller *Döden bär vita slöjor* innan.

Äventyret startar återigen på värdshuset *Skrattande galten* i Långvila som ligger utmed Norra karavanvägen precis nedanför bergen där Eldstaden en gång låg. Spelarfigurerna har retirerat hit för att dö i en sista kamp mot Rhidres övermäktiga styrkor. Staden har fallit och anfallet mot värdhuset inleds när som helst. Det är dags att ta farväl och hoppas att man dör med ära.

Text inom ramar (så här) är extra information och kommentarer till spelledaren.

3.1 Scen ett — Ljusets sista timmar

Vari rollfigurerna får träffa Flamarion och får reda på ett sätt att upphäva de fel som begåtts.

Var är vi?	Värdshuset *Skrattande galten* nere i Långvila
Vilka möter vi?	Flamarion, förrymd ande från himlen.
Vad är farligt?	Den demonarmé som förbereder sig att storma värdshuset.
Vilken information får vi?	Det finns något viktigt uppe i Flamarions torn.
Vart skall vi härnäst?	Upp till Eldstaden

Långvila har fallit och spelarfigurerna står inför en sista desperat och hopplös strid på det omringade värdshuset. Ett par halvsataniska resar försöker ta sig in på egen hand.

Halvsatanisk rese (2): UG 4; Stor utomvärlding; LT 4t8+12; lp 32, 30; Init –1; F 9m, flyga 9m (normal); PK 19 (–1 storlek, +1 Hän, +6 hårdhud, +3 skinnpansar), b 10, hf 18; GAF +4; Br +15; Atk bett +11 närstrid (1t8+7) eller hemskeklubba +12 närstrid (2t6+10); FA bett +11 närstrid (1t8+7) och 2 klor +6 närstrid (1t6+3) eller hemskeklubba +12 närstrid (2t6+10); Utrymme 2m; Räckvidd 2m; SA skända; SD mörkersyn 18m, immun mot gift, energimotstånd (syra, kyla, elektricitet, eld) 20; LÅ KO; RS Fast +7, Ref +2, Vilja +1; Sty 25, Hän 12, Fys 17, Int 10, Vis 10, Uts 9.
Färdigheter: Klättra +7, Lyssna +4, Upptäcka +4.
Knep: Vapenfokus (hemskeklubba).
SA--Skända (Fo): Som formeln en gång per dygn.
SD--Immun mot gift (Ex): Halvsataniska resar är helt immuna mot gift.

När de har dräpt dessa dyker plötsligt en oväntad person upp. En spöklik skepnad tar form i rummet. Det är Flamarions ande som har flytt från himlen.

Han försöker tala till spelarfigurerna, men hans röst hörs bara som ett skärande oljud. Istället frambesvärjer han eldslågor som sveder en av väggarna så att ett meddelande framträder.

Först formar lågorna ett virvelmönster. Därefter täcks virveln av ”F” i en massa olika stilar och storlekar. Till sist ritar lågorna streck över F:en som nästan döljer dem.

> Det är ju inte säkert att spelarna spelat ”Döden bär vita slöjor” (eller kommer ihåg det så här ett år senare), så antagligen behöver de påminnas om var rollfigurerna sett något liknande förut – i bottenvåningen på Flamarions torn.

När denna bild är fullbordad, börjar lågorna forma text på resten av väggen. De skriver:

”Rajjid, 4:17”
”Khanaa, 3:12”
”Umarion, 6:3”

Ronaldo känner igen detta som referenser till böcker, kapitel och verser från ”Sånger till Ljuset”, en mångtusenårig skrift fylld av visdom och goda råd. Varje Yahene-tempel med självaktning brukade ha en avskrift som användes i undervisningen. Tyvärr kan han den inte tillräckligt bra för att veta vad som står i dessa verser utantill. Larelia drar sig till minnes att det fanns ett exemplar i Flamarions bibliotek, men eftersom det är förstört nu hjälper det inte mycket. Och några intakta Yahene-tempel lär det inte heller finnas kvar i världen längre.

> Det är inte meningen att spelarna skall kunna ta reda på innehållet i dessa verser just nu. De får möjlighet till det senare när de anlänt till forntiden. Den viktiga ledtråden att förstå här och nu, är att de måste söka efter ett virvelmönster någonstans under Flamarion torn.

Han hinner knappt få färdigt meddelandet förrän en vredens ängel (en solar) dyker upp. Ängeln förkunnar med tordönsstämma att han brutit mot reglerna att de yttre makterna inte får blanda sig i en uppgörelse på primalplanet och förintar hans själ som straff. Det finns inget spelarfigurerna kan göra för att hindra ängeln – en solar (UG 23) är ju skyhögt över deras förmågor.

När ängeln försvunnit återstår bara det svärtade meddelandet på väggen. Nu gäller det att agera på det som Flamarion offrade sin själ för att meddela dem.

Värdshusvärden berättar skyndsamt om en flykttunnel som spelarfigurerna kan använda för att undkomma det belägrade värdshuset. Han och de andra försvararna kommer att stanna kvar för att inte avslöja deras flykt. Förhoppningsvis är det spelarfigurerna kan hitta vid Flamarions torn värt att offra sina liv för. Kanske ett vapen som kan besegra Rhidre.

3.2 Scen två — in i mörkret

Vari rollfigurerna färdas till Eldstaden ännu en gång.

Var är vi?	På väg till Eldstaden
Vilka möter vi?	Demoner och djävlar
Vad är farligt?	Allt
Vilken information får vi?	Demoner kan vara skadliga för hälsan
Vart skall vi härnäst?	Ner under Flamarions torn

Spelarfigurerna måste ta sig från det fallna Långvila till en plats djupt bakom fiendens linjer. Ännu en gång måste de resa upp till Eldstaden, men denna gång står helvetets arméer mellan dem och målet.

Det kan bli åtminstone två hårda strider på vägen, vilket kan göra att den här scenen tar betydligt mer än 40 minuter att spela igenom. Om de tar en magisk genväg (Larelia har både *teleportation* och *skuggvandring* i sin formelsamling) kan de slippa förbi båda striderna och spara tid. Om de teleporterar/skuggvandrar kommer de att dyka upp vid stranden av Spegelsjön. Färdas de på vanligt manér får man försöka hålla tempot under striderna så att de inte tar alldeles för lång tid.

På väg ut ur staden stöter spelarfigurerna på en grupp babau (demoner) som smyger runt och letar efter något att roa sig med – helst något som skriker ett tag medan de sakta dödar det. Det krävs ett test av Lyssna (SG 29) för att höra dem innan de ser spelarfigurerna. De tänker inte slåss till döden mot en så stark grupp som spelarfigurerna, så när halva gruppen gruppen besegrats försöker de återstående två att fly för att hämta hjälp. Även om de lyckas med det, kommer inte arméns härförare att bry sig speciellt mycket om vad två smådemoner tjafsar om. Spelarfigurerna kommer att kunna ta sig ut ur staden så fort de kommit förbi dessa babau.

Babau, demon (4): UG 6; Medelstor utomvärlding; LT 7t8+35; lp 68, 66, 64, 60; Init +1; F 9m; PK 19 (+1 Hän, +8 hårdhud), b 11, hf 18; GAF +7; Br +12; Atk klo +12 närstrid (1t6+5); FA 2 klor +12 närstrid (1t6+5) och bett +7 närstrid (1t6+2); SA tjuvhugg +2t6, formelliknande förmågor, frammana tanar'ri; SD immuniteter, skadereducering 10/kallt järn eller gott, energimotstånd, mörkersyn (18m), skyddande slem, formelmotstånd 14, telepati (30m); LÅ KO; RS Fast +10, Ref +6, Vilja +6; Sty 21, Hän 12, Fys 20, Int 14, Vis 13, Uts 16.
Färdigheter: Fingerfärdighet +11, Förklädnad +13, Förstöra anordning +12, Gömma sig +19, Klättra +15, Leta +20, Lyssna +19, Repanvändning +1, Smyga +19, Upptäcka +1, Utbrytarkonst +11, Vildmarkskännedom +1 (+3 på att följa spår), Öppna lås +11.
Knep: Klyvning, Kraftslag, Multiattack.
SA—Tjuvhugg (Ex): En babau kan utföra tjuvhugg precis som en rackare.
SA—Formelliknande förmågor (Fo): Närhelst den vill: *högre teleportation, mörker, se osynligt, skingra magi*. Dessa förmågor motsvarar formlerna som om de kastats av en 7:e gradens trollkonstnär (SG 11 + formelgrad).
SA—Frammana tanar'ri (Fo): En babau kan en gång per dygn försöka frammana en annan babau med 40% chans att lyckas. Denna förmåga motsvarar en 3:e gradens formel.
SD—Immuniteter (Ex): Babau är immuna mot elektricitet och gift.
SD—Energimotstånd (Ex): Babau har syramotstånd 10, köldmotstånd 10 och eldmotstånd 10.
SD—Skyddande slem (Öv): Kroppen på en babau är täckt av ett tjockt lager av rött slem. Alla vapen som träffar en babau drabbas av 1t8 syraskada. Magiska vapen kan undvika skadan genom ett Reflexräddningsslag (SG 18).

När de befinner sig på väg upp genom bergen blir de plötsligt attackerade av två djävulskatter som lagt sig i bakhåll. Att upptäcka dem innan de anfaller kräver ett test av Upptäcka (SG 23).

Djävulskatt, djävul (2): UG 7; Stor utomvärlding; LT 8t8+24; lp 62, 57; Init +9; F 12m; PK 21 (–1 Storlek, +5 Händighet, +7 hårdhud), b 14, hf 16; GAF +8; Br +18; Atk klo +13 närstrid (1t8+6); FA 2 klor +13 närstrid (1t8+6) och bett +8 närstrid (2t8+3); SA förbättrat grepp, språng, riva 1t8+3; SD skadereducering 5/gott, mörkersyn 18m, osynlig i ljus, eldmotstånd 10, väderkorn, formelmotstånd 19, telepati 30m; LÅ LO; RS Fast +9, Ref +11, Vilja +8; Sty 23, Hän 21, Fys 17, Int 10, Vis 14, Uts 10.

Färdigheter: Balansera +16, Gömma sig +13, Hoppa +21, Klättra +17, Lyssna +17, Simma +17, Smyga +20, Upptäcka +13.
Knep: Ducka, Förbättrat initiativ, Spåra.
SA—Förbättrat grepp (Ex): För att kunna använda denna förmåga, måste djävulskatten träffa med sitt bett. Den kan sedan starta brottning som en fri handling utan att orsaka en gratisattack. Ingen inledande beröringsattack behövs. Om den vinner testet av Brottning, får den ett grepp och kan riva med baktassarna.
SA—Språng (Ex): När en djävulskatt stormar kan den utföra en full attack i slutet av förflyttningen, vilket även kan omfatta två baktassar som river.
SA—Riva (Ex): Kan bara användas av djävulskatten i samband med Brottning. Vardera baktassen kan riva. Attackfördel +13 närstrid, skada 1t8+3.
SD—Osynlig i ljus (Ex): En djävulskatt är osynlig i områden som är upplysta nog för att en människa skall kunna se tydligt. I mörkare områden syns den som en svagt glödande kontur som kan upptäckas 10 meter bort (20 meter om åskådaren har nattsyn). Magiskt mörker kväver glöden och döljer dess kontur.

Till sist står de vid stranden av Spegelsjön bara 2 km från resterna av Eldstaden. Mellan dem och Eldstaden väntar en hord av dretch anförda av två hezrou. Intill den is- och snöbelagda sjön står dock Cuallareens gnomer redo för sin sista strid. När Cuallareen ser rollfigurerna anlända blåser han till attack och leder sin styrka ut på sjön för att bereda väg för rollfigurerna. De två hezrou, med sina +2 på Insikt, går i fällan och anfaller gnomerna. När demonerna omringat gnomerna och attackerar från alla håll, använder Cuallareen sin magiska hammare för att tillfälligt förvandla isen på sjön till vatten. Demonerna och gnomerna försvinner tillsammans ner i det iskalla vattnet som genast täcks av is på nytt.

Om spelarfigurerna tagit en magisk genväg och sparat en massa tid, kan man låta några dretch ha klarat sig undan döden i isen. Att få banka skiten ur några demoner kan ju alltid muntra upp. Har de redan stridit en massa på vägen och har ont om tid, är det inga demoner som överlever.

Dretch, demon (5): UG 2; Liten utomvärlding; LT 2t8+4; lp 15, 14, 13, 12, 11; Init +0; F 6m; PK 16 (+1 Storlek, +5 hårdhud), b 11, hf 16; GAF +2; Br –1; Atk klo +4 närstrid (1t6+1); FA 2 klor +4 närstrid (1t6+1) och bett +2 närstrid (1t4); SA formelliknande förmågor, frammana tanar'ri; SD immuniteter, skadereducering 5/kallt järn eller gott, energimotstånd, mörkersyn (18m), telepati (30m); LÅ KO; RS Fast +5, Ref +3, Vilja +3; Sty 12, Hän 10, Fys 14, Int 5, Vis 11, Uts 11.
Färdigheter: Gömma sig +9, Leta +2, Lyssna +5, Smyga +5, Upptäcka +5, Vildmarkskännedom +0 (+2 på att följa spår).
Knep: Multiattack.
SA—Formelliknande förmågor (Fo): 1/dygn: *skrämma (SG 12), stinkmoln (SG 13)*. Dessa förmågor motsvarar formlerna som om de kastats av en 2:a gradens trollkonstnär.
SA—Frammana tanar'ri (Fo): En dretch kan en gång per dygn försöka frammana en annan dretch med 35% chans att lyckas. Denna förmåga motsvarar en 1:a gradens formel.
SD—Immuniteter (Ex): Dretch är immuna mot elektricitet och gift.
SD—Energimotstånd (Ex): Dretch har syramotstånd 10, köldmotstånd 10 och eldmotstånd 10.

Nu är det bara att ta sig över Spegelsjön och upp till Flamarions torn.

3.3 Scen tre — djupets hemligheter

Vari rollfigurerna hittar Flamarions största hemlighet.

Var är vi?	Under resterna av Flamarions torn
Vilka möter vi?	En grupp bargest
Vad är farligt?	De hungriga bargesterna
Vilken information får vi?	Inget nytt
Vart skall vi härnäst?	Tillbaka i tiden.

Väl uppe vid tornruinen måste de först städa bort en del bråte innan de kan komma in och ta sig ner under bottenvåningen. Bråten består av sten, snö och is och kräver 10 mantimmar för att få bort. Magi kan eventuellt snabba upp det.

En bit in i entrén finns ett hål i golvet. Där nere ser man en håla med en formlig labyrint av metallstänger. Längst ner på hålans golv (10 meter ner) ligger flera metallstycken i olika former. Alla har de bokstaven ”F” inristad i sig, fast med olika design och form.

Det gäller här att ta sig ner på hålans botten och hitta vägen vidare. Flamarion lät dock bygga för vägen till tidskammaren, så den är långt ifrån uppenbar. Dessutom är det inte lätt att komma igenom gallerstängerna.

Här finns det ju en hel del saker man kan behöva försöka:

Ta sig ner till hålans botten genom labyrinten (Ett test som misslyckas med 5 eller mer betyder att man fastnat och kommer varken fram eller tillbaka)	Utbrytarkonst SG 30
Liten rollfigur	Omständighetsfördel +10
Medelstor rollfigur	Ingen fördel eller nackdel
Stor rollfigur	Omständighetsnackdel –10
Ta sig loss ur labyrinten när man fastnat	Utbrytarkonst SG 30
Montera bort en gallerstång	Förstöra anordning SG 25

Tinalia bör kunna slingra sig ner till hålans botten, även om det kan ta tid. Det går ju betydligt snabbare om hon gör sig Liten med *förminska person*. Då kan hon ju Ta 10 och ändå få 37 på testet.

Däremot har de övriga betydligt svårare för denna övning. Ronaldo med sitt –6 och Hagnur med sitt –5 på Utbrytarkonst lär inte komma långt innan de fastnar. Även om de tar av sig pansaret och blir *förminskade* av Tinalia kommer de bara upp i +9 respektive +10. Arrohas och Larelia har det ungefär lika illa. Även om Tinalia *förminskar* hela gänget, kommer de andra fyra att fastna gång på gång och behöva Ta 20 för att komma loss (Ronaldo behöver hjälp även om han Tar 20). Det lär ta timmar att komma ner på det viset och Tinalias *förminska person* varar bara i 5 minuter.

Istället kan Tinalia röja väg genom att montera bort gallerstänger. Varje stång som hon tar bort minskar svårighetsgraden för att ta sig fram och ta sig loss med ett. Tar hon alltså bort 24 stänger kan till och med en normalstor Ronaldo i full rustning tar sig ner genom att Ta 10.

Väl därnere måste de hitta vägen vidare. Den är igenmurad sedan länge och det krävs ett test av Leta (SG 30) för att hitta var den är.

Hagnur är ju duktig på stenarbeten, men har ju bara +1 på Leta (vilket ger +3 på att hitta ombyggnaden).

Därefter måste muren raseras. Den har 50 lp och hårdhet 8. Man kan även krossa den med ett test av Styrka SG 28.

Sedan är vägen ner i tidskammaren fri. En kort gång, några trappsteg och spelarfigurerna är inne i ett underjordiskt valv som till hälften fylls av en virvel som skiftar i alla färger.

Den är dock inte aktiv längre och det krävs ett test av Formelkännedom (SG 42) för att lyckas aktivera den på nytt. Precis när Larelia skall till att försöka morrar Arrohas varg varnanade. En grupp bargester närmar sig utifrån. De måste

uppehållas så att Larelia får tid att aktivera virveln.

Bargest (8): UG 4; LT 8t8+8; lp 47, 46, 45, 44, 44, 43, 42, 41; Init +6; F 9m; PK 18 (+2 Händighet, +6 hårdhud), b 12, hf 16; GAF +6; Br +9; Atk bett +11 närstrid (1t6+3); FA bett +11 närstrid (1t6+3) och 2 klor +6 närstrid (1t4+1); SA formelliknande förmågor; SD byta form, skadereducering 5/magi, mörkersyn 18m, väderkorn; LÅ LO; RS Fast +6, Ref +8, Vilja +8; Sty 17, Hän 15, Fys 13, Int 14, Vis 14, Uts 14.
Färdigheter: Bluffa +11, Diplomati +6, Förklädnad +2, Gömma sig +11, Hoppa +12, Insikt +11, Kuva +13, Leta +11, Lyssna +11, Smyga +10, Upptäcka +11, Vildmarkskännedom +11 (+13 på att följa spår).
Knep: Stridsreflexer, Förbättrat initiativ, Spåra.
SA—Formelliknande förmågor (Fo): Närhelst den vill: *blinka, sväva, felupptäckt (SG 14), vrede (SG 15)*; 1/dygn: *förhäxa monster (SG 16), hopplöshet (SG 16), dimensionsdörr*. Dessa förmågor motsvarar formlerna som om de kastats av en 8:e gradens trollkonstnär.
SD—Byta form (Öv): En bargest kan byta form till en vätte eller en varg som en normal handling.

Om Hagnur ställer sig ivägen tills virveln är aktiverad, kan han sedan ta sig in i den med en reträtt (den är bara 10 meter från den bästa försvarspunkten i trappan). Om han ställer sig rätt kan de bara attackera en och en.

När alla kommit in i virveln är de på väg bakåt i tiden.

3.4 Scen fyra — i tid och otid

Vari rollfigurerna färdas genom tidvirveln till en plats för länge sedan.

Var är vi?	När är vi?
Vilka möter vi?	Ingen
Vad är farligt?	Inget
Vilken information får vi?	En blick in i den närmaste framtiden
Vart skall vi härnäst?	Till våren i Eldstaden

De stiger in i virveln och kastas tillbaka genom århundraderna. På vägen möter de ingen, men skuggor runt omkring dem tycks försöka stoppa dem. Det krävs ett test av Intelligens (SG 15 +1 för varje ytterligare person man försöker föra med sig) för att röra sig genom virveln. Bistå en annan fungerar normalt.

Resan slutar vid en gigantisk eldsflamma. Det är avspeglingen av den besvärjelse som Flamarion lägger över Eldstaden. Alldeles intill den finns ett mindre, helt ogenomträngligt mörker. Det är avspeglingen av den fatala besvärjelse Flamarion lägger på sin dotter ett dygn senare. När de passerat mörkret och befinner sig alldeles intill eldsflamman, ser de en liten knappt urskiljbar eldsflamma långt inne i mörkret. Det är avspeglingen Zhamiras kärlek som slukas av mörkret när Flamarion lägger sin sömnformel.

De stiger ut genom eldsflamman och är framme i forntiden.

3.5 Scen fem — börja om från början

Vari rollfigurerna söker rätt på Rhidre för att lära henne ett och annat.

Var är vi?	I eldstaden för tusen år sedan.
Vilka möter vi?	Flamarion, Zhamira, Rhenn, Vlauringol, Rhidre.
Vad är farligt?	Rhidre
Vilken information får vi?	Verserna från ”Sånger från Ljuset”
Vart skall vi härnäst?	Samling i fästningscentralhall för nersövningen av Zhamira

Väl tillbaka i forntiden har spelarna en möjlighet att möta Rhidre och röja henne ur vägen innan hon blir nekrot. Hennes avskedshälsning på bergets topp (i slutet av ”Döden bär vita slöjor”) visar ju på att hon är i närheten för att se på när Flamarion inleder vägen mot mörkret. Hon är väl medveten om att Zhamira kommer att dö en kvalfylld död och njuter av tanken.

Rhidre gömmer sig på en bergsida i närheten med utsikt ner i centralhallen. Spelarfigurerna kan söka rätt på henne och ta livet av henne om de vill eller vänta tills i morgon då den stora nersövningsceremonin skall hållas.

Rhidre, svartalv Nek 10: SG 10; Medelstor humanoid (människa); LT 10t4+10 (nekromant); lp 37; Init +6; F 9m; PK 22 (+2 Hän, +5 pansar, +3 hårdhud, +2 avvärjning); Atk +9 närstrid (1t8+4, *+3 morgonstjärna*), +6 närstrid (1t4+1, dolk), +7 avstånd (1t4+1, kastad dolk); SA formler; SD förevigad mörkersyn, förevigad se osynligt, förevigad skottsäker, +4 på ViljeRS mot sinnespåverkande magi; LÅ KO; RS Fast +4, Ref +5, Vilja +8; Sty 13, Hän 14, Fys 12, Int 18, Vis 12, Uts 13.
Färdigheter: Diplomati +12, Formelkännedom +18, Koncentration +12, Kunskap (mystik) +18, Kunskap (vandöda) +18, Lyssna +6, Upptäcka +7.
Knep: Formelfokus (nekromanti), Förbättrat initiativ, Förstärka formel, Järnvilja, Påskyndad formel, Skriva pergament, Stillsam formel, Tyst formel.
Preparerade formler: (8+1/5+1/5+1/4+1/4+1/2+1): 0—blända (×2), froststråle (×2), magikerhand, skada vandöda (×2), spökljud, upptäcka magi; 1—förställa sig själv, gravkyla, hals över huvud, injaga fruktan, sköld, svaghet; 2—brännboll, flimmer, gastens hand, spökhand, tankeläsning, uthållighet; 3—eldklot, elementskydd, hejda person, vampyrfingrar, åskvigg; 4—fruktan, förstärkt osynlighet, magiskt öga, stenhud, vinterstorm; 5—köldkon, påskyndad trollpil, vågor av utmattning.

Halvsatanisk rese (3): UG 4; Stor utomvärlding; LT 4t8+12; lp 32, 30, 29; Init –1; F 9m, flyga 9m (normal); PK 19 (–1 storlek, +1 Hän, +6 hårdhud, +3 skinnpansar), b 10, hf 18; GAF +4; Br +15; Atk bett +11 närstrid (1t8+7) eller hemskeklubba +12 närstrid (2t6+10); FA bett +11 närstrid (1t8+7) och 2 klor +6 närstrid (1t6+3) eller hemskeklubba +12 närstrid (2t6+10); Utrymme 2m; Räckvidd 2m; SA skända; SD mörkersyn 18m, immun mot gift, energimotstånd (syra, kyla, elektricitet, eld) 20; LÅ KO; RS Fast +7, Ref +2, Vilja +1; Sty 25, Hän 12, Fys 17, Int 10, Vis 10, Uts 9.
Färdigheter: Klättra +7, Lyssna +4, Upptäcka +4.
Knep: Vapenfokus (hemskeklubba).
SA--Skända (Fo): Som formeln en gång per dygn.
SD--Immun mot gift (Ex): Halvsataniska resar är helt immuna mot gift.

Dock visar det sig att Rhidre inte är anledningen till av Zhamira dog av tusenårssömnen. Istället är det konflikten mellan Zhamiras kärlek till Rhenn (Rhidres son, Flamarions lärling och den förste vaktkaptenen) och hennes lojalitet till sin far som orsakar att hon inte får den ro som behövs.

Om inte spelarfigurerna inser detta och kommer på hur de skall få Flamarion att förstå det, är det helt meningslöst att dräpa Rhidre. (Även om Tinalia skulle hävda att det alltid är meningfullt att dräpa svartalver.) När hon dör kommer hon att skratta hånfullt åt dem och säga att ”mörkret ändå väntar längre ner” (utmed tidens ström).

Under kvällen kommer det att hända flera saker som visar vägen till lösningen och där Tinalia verkligen kan visa vad hon kan. Först ser de Rhenn plocka fram ett hopvikt papper och läsa det när han tror att ingen annan ser. Det är ett avskedsbrev från Zhamira där hon förklarar sin kärlek till honom, men ber honom förstå att plikten mot Flamarion väger tyngre. Efter att ha läst det, viker han ihop det, stoppar det i fickan och skyndar iväg för att hitta Zhamira.

Trots att Tinalia aldrig varit ficktjuv, så är hennes Fingerfärdighet +10 på grund av Händigheten och hennes förmåga att Bluffa. Detta gör det ju fullt möjligt att plocka brevet från Rhenn (SG 20), men han är så stressad att Ta 10 fungerar inte (stress smittar av sig). Dessutom kan han ju Upptäcka det. Alternativt kan hon försöka ta sig in på hans rum i natt och plocka det då. Hans rum skyddas dock av *alarm* vilket är SG 36 att ta sig förbi med Förstöra anordning (SG +10 eftersom den inte kan desarmeras utan måste passeras).

Litet senare har Rhenn hittat Zhamira och fått en stund ensam med henne. Det blir en öm stund med omfamningar, kyssar och många vackra ord. Om Tinalia tar sig nära mog för att se på och tjuvlyssna, kan hon redogöra ord för ord om deras möte och göra det uppenbart för dem att hon var där om vet om deras kärlek.

Räkna med att Rhenn och Zhamira är ganska upptagna med varandra (–5 på Upptäcka och Lyssna). Om de ser Tinalia avbryter de genast mötet. Om de hör henne, blir de mer vaksamma och oroliga (+2 på Upptäcka och Lyssna). Hör de henne två gånger, avbryter de mötet. De står inte stilla på en plats hela tiden utan flyttar sig fler gånger (vilket kräver nya test av Smyga och Gömma sig).

Dessutom kan man tänka sig att Arrohas försöker lägga an på Zhamira. Han har ju trots allt var kär i henne ganska länge. Hon avvisar honom givetvis och kan möjligvis avslöja att henne hjärta hör till en annan. Arrohas kommer att vara misstänksam mot alla män efter det och får +2 på att Upptäcka (SG 20) de blickar som Rhenn och Zhamira utbyter när de är på samma plats.

Larelia kommer säkerligen att bege sig till Flamarions bibliotek, där hon naturligtvis träffar en ung röd drake vid namn Vlauringol. Han är bara 20 år gammal och har just börjat lära sig sina första trollformler. Han blir genast otroligt imponerad av Larelias förmåga att hitta bland böckerna när hon snabbt söker rätt på ett exemplar av ”Sånger från Ljuset”. Han vet ju inte att hon har varit här tidigare (eller senare kanske är rätt uttryck).

Om Larelia slår upp verserna de fått som ledtrådar finner hon att de lyder:

- *”Marken i en mans hjärta är stenigare, så han odlar vad han kan och vårdar det.”*
- *”Blind för ljusets längtan, kväver han hjärtats låga och styr mot mörkret.”*
- *”Dräp mörkret med ditt vassa vapen, men glöm inte mörkret i vårt eget hjärta.”*

3.6 Scen sex — kommer upp i snö?

Vari rollfigurerna lär Flamarion kärlekens styrka och slungas tillbaka till sin egen tid.

Var är vi?	I centralhallen på Flamarions stenfästning
Vilka möter vi?	Flamarion, Zhamira, Rhenn, Vlauringol
Vad är farligt?	Att inte inse vad som kommer att hända
Vilken information får vi?	Att äventyr kan sluta lyckligt
Vart skall vi härnäst?	Till resten av våra liv

Spelarfigurerna samlar de bevis som behövs för att få Flamarion att inse att Zhamira är kär i Rhenn och han i henne.

Nästa dag samlas alla i fästningens centralhall för att åse hur Flamarion placerar den tusenåriga sömnen på Zhamira. Om Rhidre fortfarande är i livet tar hon sig över till fästningens tak osynlig för att se på skådespelet på nära håll. Eftersom spelarfigurerna vet om att hon såg på ceremonin kan de lätt hitta henne och konfrontera henne här.

Att få Flamarion att inte söva ner Zhamira är vad denna scen handlar om. Zhamira tar plats på stenblocket med tillkämpat lugn. Rhenn är askgrå i ansiktet och hans käkar så sammanbitna att inte ens Hagnurs yxa skulle kunna få isär dem. Ren Diplomati kan bita på Flamarion (SG 30), men bevis är ju starkare.

> Gör det som ett test av Diplomati. Kärleksbrevet från Zhamira till Rhenn ger +10. Ett erkännande från Rhenn ger +5. Ett erkännande från Zhamira ger +15. (De båda erkänner ifall Tinalia vittnar om vad hon såg och hörde i trädgården igår natt.)

Om de bara står och ser på kommer ceremonin att genomföras som planerat. Men antydningarna om att något är hemskt fel blir bara fler och fler medan den genomförs (tar totalt en halvtimma). När stenblocket Zhamira vilar på börjar lysa av en inre eld går solen i moln och ett mörker tycks lägga sig över salen. Larelia ser för sin inre syn hur de kommer allt närmare flamman som slukas av mörkret inne i tidens ström. Rhenn håller på att svimma och kämpar för att inte skrika högt. I princip finns allt utom stora neonskyltar som signalerar att detta är fel väg.

Om de kan få Flamarion att låta Zhamira leva sitt liv med Rhenn istället för att vila i en stenfästning, kommer historien att plötsligt och oåterkalleligt att svänga om.

Spelarfigurerna, som ju inte hör hemma här och vars motivation att färdas hit aldrig har existerat, stelnar till stenstoder. Flamarion placerar dem på hedersplats under stenfästningens kupol.

Zhamira och Rhenn gifter sig, ger Flamarion barnbarn och deras släkte lever i Eldstaden i tusen år.

3.7 Avslutning

Tusen år senare vaknar plötsligt fem stenstatyer till liv. Flamarion, Zhamira och Rhenn är avlägsna legender, men alla vet att stenstatyerna förställer de fem hjältar som på något vis räddade staden och världen från förintelse.

Flamarions ätt bor fortfarande här och dottern Zhora, som är en formlig avbild av sin urmoder Zhamira, har besökt kupolhallen nästan varje dag i sitt nittonåriga liv för att se statyn av den muskulöse yngling som ledde hjältarna till seger. Den nyvakne Arrohas finner sin beundrarinna lika skön som den sovande jungfru han en gång förälskade sig i och betydligt mer livfull.

Vlauringol tar Larelia åt sidan och ber om hjälp med att katalogisera tusen års boksamlande.

Hagnur ger sig av för att leta rätt på sin arbetsgivare Oban för att se om han kan få lön för att han stått orubblig i tusen år.

Ronaldo och Tinalia ger sig av tillsammans för att hitta några svartalver som behöver läras en läxa eller två.

Kapitel 4: Rollfigurer

4.1 Ronaldo Rill

Ljusets förkämpe

Människa; paladin/präst; lagligt god; man

Han fick en vision om hur ljuset hotades av mörkret uppe i Eldstaden. Hans gud (Rhamorian via *dröm*) visade sig för honom i en dröm och ville att han ingrep. Hans misslyckande blev stort och han har ägnat det mesta av sin tid sedan dess åt fasta och böner.

Förväntar sig dagliga böner och ett asketiskt leverne. Tolererar till nöds rackare (så länge de håller sig i skinnet), men kallar trollkonstnärer för ”svartkonstnärer” och ogillar dem starkt. Sätter kvinnor på en piedestal och drar ut stolar och håller upp dörrar för dem.

Uppväxt med en dominerande och våldsam far, fick Ronaldo ofta stryk och lika ofta se på när hans mamma blev misshandlad. Tidigt svor han att inte bli som sin far och han lämnade hemmet efter att fadern i ett vredesutbrott slagit ihjäl modern. Ronaldo försöker nu sona sin faders ogärningar genom att tjäna Yahene och de ideal hon står för.

Hans följeslagare är Rufus, en trogen skrivare och diktare som flitigt nedtecknar Ronaldos bedrifter. Han färdas även med en grupp anhängare som vill sola sig i hans glans.

Ronaldo har, förutom Rufus, inte några egentliga vänner, men har en stor beundrarskara, vilket han tycks vara nog så nöjd med.

Ronaldo kan kalla en tung stridshäst till sig. Han lämnar gärna kvar den utanför farligheter, med Rufus och anhängarna som vakter.

Vid ett tillfälle i Ronaldos liv upplevde han en situation där han blev så arg att han inte kunde kontrollera sin ilska. Sedan dess är han livrädd för att släppa loss starka känslor, eftersom han är skräckslagen för att hans faders mörka sidor även finns inom honom.

När landet för ett tag sedan drabbades av en smittsam epidemi, var Ronaldo en av dem som blev känd för att vårda och bota sjuka av alla samhällsklasser. Sedan dess är han välkänd och älskad av folket.

4.2 Tinalia Eláwen

Svartalvernas fiende

Alv; rackare/trollkonstnär; neutralt god; kvinna

Kände till att svartalverna planerade att hjälpa till att omintetgöra en viss Zhamiras uppvaknande uppe i Eldstaden. Som svuren fiende till alla svartalver och en som älskar att sabotera deras planer, var Tinalia naturligtvis tvungen att resa dit och försöka väcka denna Zhamira. Har sedan dess ägnat sig åt att spionera och dräpa svartalver varhelst hon kommer åt.

Tinalia är adopterad och vet inte vilka hennes riktiga föräldrar är. Hennes adoptivmor, en äldre barnlös kvinna, hittade henne på stranden liggande i en babykorg bland en massa vrakdelar.

På Tinalias vänstra skulderblad finns ett häxmärke sedan hon som liten fyrtioåring blev bortrövad av svartalver och märkt som slav. Hennes (vid det laget åttioåriga) adoptivmor blev brutalt dödad i samband med detta.

Efter femtio långa års fångenskap vaknade hennes magiska krafter och hjälpte henne att rymma. Sedan denna svåra tid när hon ett djupt hat mot alla svartalver.

Hon är snäll och vänlig, men måste alltid briljera och visa sig duktig.

Tinalias förtrogne är en vessla (ger Tinalia +2 på Reflexräddningsslag. Redan inräknat i hennes värden).

4.3 Arrohas

Kärlekskrank yngling

Människa; barbar/jägare; kaotiskt god; man

Har varit besatt av kärlek till den sovande jungfrun Zhamira sedan barnsben, eftersom hon visat sig för honom i hans drömmar (Rhamorian via *dröm*). Han drabbades speciellt hårt förr-förra året när gruppen misslyckades med att väcka upp Zhamira och han finner knappt något nöje i att försöka flörta med Tinalia längre.

Impulsiv och otålig. Ogillar magiker och trollkonstnärer, men tolererar teurgister. Övertygad om att han är gudarnas gåva till kvinnan.

En trygg uppväxt hemma i stammen hos mamma, pappa, syskon, farmor, faster, kusiner och alla andra släktingar. Han känner sig något överbeskyddad vilket fyller honom med en frustration som kan ta sig uttryck i våldsam ilska.

Deltog tidigt i jakten och älskar att jaga stora byten, som han gärna dräper med blotta händerna. Han har dock god hand med djur och har tränat upp många av stammens bästa jakthundar. Han har även fått en ilsken björn att backa undan bara genom sin stenhårda blick.

4.4 Hagnur Hammarhand

Handelsmannens livvakt

Dvärg; krigare/dvärgförsvarare; lagligt neutral; man

En tystlåten man med ett brinnande patos för rättvisa. Tjänade under flera år handelsmannen Oban, men frilansar numera som livvakt.

”Ändamålet helgar medlen”. Inte en grym person som orsakar onödigt lidande, men samtidigt övertygad om att omtanke om den enskilde individen inte får stå i vägen för högre mål. Påhittighet är opålitlighet. Man måste kunna lita på att folk gör vad som krävs av dem.

Enda barnet. Uppväxt med sin mor, som var domare, och sin stränge styvfar, som höll hårt på reglerna.

Han och hans gode vän Durin smet ibland iväg olovandes och smög i förbjudna gruvgångar. Vid ett sådant tillfälle inträffade en olycka som skadade Durin för livet. Hagnur fick sig en allvarlig tankeställare och har aldrig brutit mot några regler sedan dess.

Under uppväxten ställde han sig ofta på den svagares sida mot mobbare och busar. I vuxen ålder har han under många år tjänstgjort som livvakt åt rikt folk, men även försvarat fattigt folk som råkat illa ut.

4.5 Larelia

Kunskapstörstande bokmal

Människa; magiker/legendkännare; helt neutral; kvinna

Hade läst alla legenderna om eldmagikern Flamarion som förvandlade en snötäckt fjälldal till en grönskande lustgård och hans dotter Zhamira som sov den tusenåriga sömnen för att kunna ta vid när hennes fars besvärjelse tar slut. Blev mycket besviken över att hon inte fick träffa Zhamira och att ta del av den magi Flamarion besatt. Det retar henne också alldeles speciellt att hon inte hann leta efter Rhamorians formelsamling efter att de besegrade honom förr-förra året. Han är den ende magiker hon har varit med om att besegra vars magi inte har hamnat i hennes ägo efteråt.

Än mer irriterad är hon över att Rhidre lyckades lura henne så grundligt förra året. Om det bara fanns ett sätt att göra det ogjort...

Larelia är en person som vill ha så mycket magisk kunskap som möjligt. De hemligheter hon har lärt sig som Legendkännare har hittills varit inriktade på att betvinga magi (=Manipulera magiska föremål) och tillåter henne att använda sina magispön med *kraftpåk* och *avslöja lögn*. Det *intellektpannband* hon skaffade sig för ett tag sedan har, förutom extra förståelse av magi, givit henne möjlighet att lära sig fler språk, något hon alltid strävar efter.

En sökare efter kunskap med taskig personlighet. Tycker att ”lantisar” och personer utan boklig kunskap är mindre värda än de med god skolning.

Hennes föräldrar dog i en brandolycka när hon var helt nyfödd och hon togs om hand av sina två äldre systrar. Uppväxten var ensam och Larelia tröstade sig med att läsa böcker.

Larelia blev tidigt intresserad av magi och började göra sig dagliga ärenden till en gammal magiker i trakten. Till slut tröttnade han på den tjatiga ungen och accepterade henne som lärling.

Vid ett magiskt experiment med att framställa ett bantningselixir, exploderade ett provrör och Larelias hår blev helt indränkt med frätande gegga. Sedan den dagen är hon helt skallig, vilket hon skäms oerhört för så hon bär alltid en mössa för att dölja detta..

Larelias förtrogne är en korp (talar Druidspråket).

Kapitel 5: Vad har hänt tidigare?

För tusen år sedan levde en mäktig magiker vid namn Flamarion. Han var mycket bevandrad i magins mysterier och speciellt kunnig i eldmagi. Såsom en vän av elden och värmen bekämpade han kylan och mörkret varhelst han färdades..

Så passerade han en dag Huggtandsbergen och blev bekant med det folk som levde här omkring och som försökte, trots kylan, utvinna de enorma metallfyndigheter som fanns här i bergen. Han kom att beundra deras envishet och enträgenhet och bestämde sig för att hjälpa dem och samtidigt skaffa sig själv en plats att bo på.

Han drog sig tillbaka och samlade krafter och förberedde sig i etthundra dagar och etthundra nätter. Därefter lade han en mäktig besvärjelse över deras dal och gav den en tusenårig sommar. Isarna och snön försvann och vädret blev med ens varmt och behagligt. Gruvdriften kom igång ordentligt, en stad kallad Eldstaden växte upp och snart flödade smidesprodukter nedför bergen.

Men Flamarion insåg att det var endast en tillfällig seger han vunnit mot isen. Tusen år må vara mycket för en människa, men för fjällets kyla är det endast ett ögonblick i evigheten. Även den mäktigaste magiker måste till sist vandra in i mörkret, medan isarna skulle vänta tålmodigt på den dag då besvärjelsen är till ända och de på nytt blir fjällets härskare.

För att förhindra att snön och isen en dag skulle begrava dalen och dess invånare, lät han bygga en stor stenfästning i stadens utkant. Han fyllde den med väktare av olika slag och placerade i dess mitt sitt enda barn, dottern Zhamira, försänkt i djup magisk sömn. Denna sömn skulle även den brytas efter tusen år. Han hade undervisat henne i eldmagins hemligheter, så att när de tusen åren var till ända, skulle hon kunna förnya besvärjelsen i ytterligare tusen år.

Han utsåg därefter sin trognaste lärjunge till vaktchef över fästningen och ålade honom och hans familj att bo i där och vaka över Zhamira.

Så gick åren, Flamarion blev gammal och lämnade oss till sist. Staden fortsatte obekymrat med sitt liv alltmedan fästningen stod kvar som ett orubbligt minnesmärke över Flamarions storhet och som en kuslig påminnelse om de tider som skulle komma.

Under de sekel som gick var alltid förhållandet mellan staden och fästningen gott. Vaktcheferna och borgmästarna var alltid vänner och umgicks så ofta som plikterna tillät. Detta ändrades dock när Rhamorian, den siste vaktchefen, tog över ämbetet efter sin far. Många säger att han var sinnesrubbad och aldrig borde ha blivit vaktchef, men en sak är i alla fall säker — han lämnade helt sina förfäders fotspår inom magin och ägnade sig uteslutande åt mörker och dödsmagi. Han stängde in sig i fästningen och visade sig inte på 42 år.

De tusen åren tog slut och hösten kom till sist till dalen. Träden började gulna och isarna närmade sig hotfullt. För varje dag kröp glaciärväggen allt längre ner genom passet. Men Zhamira vaknade inte ur sin sömn för att ställa allt till rätta. Det verkade som om Rhamorian i sin galenskap hade kommit på ett sätt att sabotera Flamarions planer och utplåna alla i staden.

Det var i det läget spelarfigurerna anlände till staden förra året. Uppfyllda av självförtroende och vilja att bekämpa ondskan och mörkret gav de sig in i fästningen. Därinne fann de dödliga faror, men även allierade. I biblioteket fanns draken Vlauringol, en uråldrig röd drake som växte upp i Flamarions sällskap, men som nu mest sov i sällskap av de böcker han lärde sig älska.

I de mörka gångarna under fästningen stötte de på Cuallareen, hövding över svirfneblin, de djupgnomer som bodde här och byggde gruvor redan när Flamarion kom hit första gången. Han gav dem flera gåvor som kom till god användning i slutstriden mot Rhamorian.

Till sist nådde spelarfigurerna fram till Rhamorian, som hade samlat en grupp av nio svartalver omkring sig. Efter en hård strid besegrades Rhamorian och medan den döende nekromanten skrattade hysteriskt åt något skämt som bara hans sjuka sinne kunde förstå, rusade spelarfigurerna, med hjärtan bankande av upphetsning, upp de sista metrarna fram till den sovande Zhamira och bröt förtrollningen.

I det läget rasade allt samman för dem och de insåg att alla ansträngningar och uppoffringar varit förgäves ända från början. Zhamira var nämligen ett perfekt bevarat tusenårigt lik. Flamarion misslyckades med sin sömnmagi och dödade därmed sin dotter. Hon bevarades visserligen helt perfekt — men död.

Likt ett korthus som rasar samman förvandlades deras hopp till damm tillsammans med Zhamiras kropp. Insikten om den totala tragedin kastade ner dem i en avgrund av förtvivlan och hopplöshet.

Ett år senare gav sig spelarfigurerna på nytt upp bland snön för att hjälpa gnomerna i bergen att bli av med en hotfull och mordisk gestalt i vitt.

I gnomernas grottor blev de vittnen till hur den vita gestalten mördade två oskyldiga gnomer. Strax därefter träffade de på spökjägaren Rana som fick dem att inse att den vita gestalten var spöket av Zhamira. Enligt Rana hämnades hon det fruktansvärda öde som drabbade henne och den kärlek som stals ifrån henne.

Rana var dock i själva verket nekroten Rhidre som för tusen år sedan svor gruvlig hämnd över Flamarion och världen när hennes ende son gick över till ljusets sida och blev lärjunge hos Flamarion.

Lurade av Rana/Rhidre gav de sig av till Flamarions gömda torn för att söka ledtrådar om Zhamira. De blev överfallna av svartalver som sade sig leta efter nekroten Rhidres stulna fylakterium. Det skulle finnas i källaren av Flamarions förstörda fästning.

Efter att ha tagit sig till tornet och Tinalia krupit ner genom en labyrint av gallerstänger och valt bland en uppsjö av ”F”-smyckade medaljonger, kunde de till sist hitta nyckeln som släppte in dem.

Spelarfigurerna tog sig in i Flamarions torn och återsåg Vlauringol som nu levde bland böckerna här i tornet. Bland all denna nedskrivna visdom fann de bevis för att Rana i själva verket var Rhidre. De lärde sig också att hon bara var svartalv till hälften – hennes far var en demon av huset Zhaul. Det namnet betyder ”slutet” på avgrundiska, och legenderna berättade att dess siste medlem skall orsaka världens slut. Endast Tidens hjul kan hjälpa Ljusets dotter att besegra Mörkrets moder (dvs Rhidre).

Från tornet tog de sig genom en magisk portal till fästningens källarvalv. Där stötte de på och besegrade Rhamorian i form av en bodak. De hittade vad de trodde var Rhidres fylakterium och information om var Tidens hjul fanns – på den högsta bergstoppen.

De tog sig ut och rusade uppför berget med demoniska varelser i hasorna. Men Cuallareen och hans gnomer uppehöll en grupp sataniska vintervargar och Vlauringol tog sig an en grupp flygande erinnyer.

Hjälpta av sina vänner nådde de bergets topp. Men det visade sig att nekroten Rhidre redan hade Tidens hjul och bara utnyttjat dem för att locka Zhamiras spöke till platsen för den stora konfrontationen mellan gott och ont. Istället för att kunna avgöra kampen till det godas fördel, fann sig spelarfigurerna dragna vid näsan och kunde bara åse hur Rhidre uppslukade Zhamira, förvandlades till en apokalyptisk undergångsdemon och förintade med en handviftning både Vlauringol och Flamarions torn.

Därefter skrattade hon ”Jag såg på när Flamarion sövde ner sin dotter för att dö och nu får han sitta hjälplös i sin himmel och se på när jag förstör hans värld!” Så lämnade hon spelarfigurerna att våndas och började samla sina arméer.

Mörkret faller över världen och slutet närmar sig...