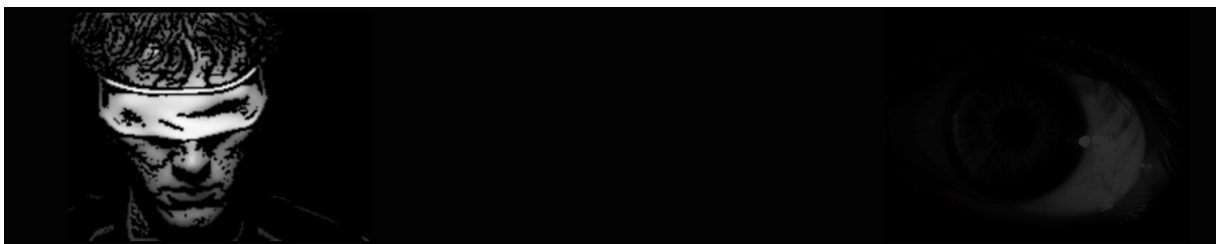




4EVER FANTASY

I DE BLINDAS RIKE

Ett äventyr för heroiska rollfigurer av åttonde graden



Kapitel 1: Bakgrund

Cyklopen *Tselios* är besatt av att skaffa sig magiska krafter och hör talas om en mystisk maskin byggd av greller som skall kunna raffinera mörker till ren magi. Han lämnar Femörkret på jakt efter denna maskin och tar med sig en grupp sprigger samt en gnom *Snorre* vars kunnande om maskiner är både beryktad och nödvändig.

Tselios söker genom Undermörkret efter maskinen och finner ledtrådar på tre ställen. När han väl fått reda på var den finns, samlar han ihop en trupp av grymlockar och anfaller grellerna.

Tselios och hans trupper besegrar grellerna och tar över deras maskin. Snorre tvingas att lära Tselios hur den fungerar och Tselios kan äntligen starta den.

Maskinen kan verkligen raffinera mörker till magi, men förorenar samtidigt sin omgivning. En tjock frätande sörja rinner ur den och Tselios leder ner den i en grotta under maskinen. Dessutom strömmar nekrotiska avgaser ut som tvingar Snorre att bygga ett avgasrör som leder ut dessa på ytan.

Där uppe ligger den fridfulla byn *Barnevi* vars boskap och grödor sakta dör av avgaserna. Byborna förstår inte vad som händer och bönfaller sina gudar att rädda deras skördar. *Moloch*, en enögd profet av Odin, dyker upp och ger dem sin uppfattning om vad som är fel. De har vredgat gudarna och enda chansen att blidka dem är att döda sina barn som ett offer till gudarna. I sin blinda desperation tvingas byborna tro på honom.

Snorre får en chans att fly ur sin fångenskap och tar den. Tselios blir rasande och skickar sina sprigger efter honom. I ett ensligt bergspass hinner de upp honom...



Profeten Moloch

Kapitel 2: Synopsis

Rollfigurerna har just vaknat ur sin nattvila på färden genom ett bergspass, då de hör ett blodisande skrik. När de försiktigt undersöker hittar de en gnom omringad av en grupp hånskrattande sprigger. Gnomen tigger befaller dem om att visa nåd, men spriggerna verkar inte vara pigga på det. Gnomen är Snorre och förhoppningsvis vill rollfigurerna rädda honom.

Han blir oändligt tacksam och berättar historien om Tselios och hur han flydde från honom.

Rollfigurerna bör ju bli intresserade av att få klå upp en maktgalen cyklop, men Snorre vill på inga villkors vis följa med dem och riskera fångenskap igen.

Han berättar så mycket han vet om maskinen och cyklopen, men kan inte ge dem den exakta platsen för var maskinen finns, eftersom Tselios tvingade honom att bära ögonbindel på vägen dit. Han flydde genom en magisk portal, så det går inte att följa hans flyktväg heller. Däremot känner han till de tre platser i Undermörkret där Tselios fick sin information om var maskinen finns. Den snabbaste vägen dit är att bege sig till klosterruinen utför byn Barnevi och ta sig ner i Undermörkret den vägen.

När rollfigurerna når Barnevi så finner de att Moloch har övertygat byborna om att deras enda chans att undgå hungersnöd och svält är att offra sina egna barn. Rollfigurerna, däremot, kan ju lägga ihop två och två (d.v.s. underjordisk maskin som spyr ut nekrotiska avgaser samt gröda och boskap som dör uppe på ytan) och inse att Moloch leder byborna i fördärvet. Främlingar som svamlar om att allt beror på en mystisk maskin under marken, kommer dock inte att upplevas som trovärdiga av de enkla byborna (gudars vrede är ju mycket troligare) och Moloch argumenterar effektivt mot denna förklaring. Att dräpa Moloch löser heller inget (dessutom är han och hans soldater inte helt enkla att besegra). Den enda chansen är att ge sig ner i Undermörkret och snabbt få stopp på maskinen. När avgaserna upphör, kan byborna fås att inse att gudarna inte behöver blidkas längre.

Rollfigurerna tar sig till klosterruinen och ner genom grottorna under den. Någon enkel strid på vägen hindrar dem knappt och gör dem bara mer beslutsamma. De söker sedan upp de tre platserna för att få reda på var maskinen finns.

Plats 1 är hos en grellfilosof som har ett stort antal slavar, som sliter ute på hans kristallodlingar. Man behöver absolut inte strida mot grellen – han är alltför upptagen för att märka om slavarna tillfälligt blir fler – men om man gör det ändå, har man plötsligt ett stort antal befriade slavar att ta ansvar för. Men det viktiga här är att hitta och ta med sig sex mogna kristaller.

Plats 2 är grottor fyllda med grottkrypore, där de behöver ta sig fram till en magisk damm. Inte heller här behöver det bli någon stor strid, men en liten strid mot några hejdukar är ju inte fel.

Plats 3 är ett uråldrigt underjordiskt bibliotek vars bibliotekarie (ett halvläskigt vandött monster) motvilligt kan förmås att hjälpa dem att hitta vad de söker – informationen om var maskinen är.

Till sist når man platsen där maskinen finns. Slutstriden väntar och den består av två delar utan chans till rast mellan.

Del ett är i ett stort schakt där den frätande sörjan från maskinen stiger. För att ta sig över till andra sidan behöver man klättra nerför och uppför stegar (eller hoppa) mellan plattformar som befinner sig på olika höjd. En efter en kommer plattformarna att täckas av den frätande sörjan och naturligtvis finns det monster med avståndsvapen som gör livet svårare för dem.

Del två är en stor kammare på andra sidan schaktet och där måste de strida mot Tselios och hans grymlockar. Maskinen går för fullt och det finns en massa kul (och smärtsamma) ställen man kan knuffa in sina fiender i.

När man besegrat fienden och stoppat maskinen för gott, hittar man den magiska portal som Snorre rymde genom och kan snabbt ta sig tillbaka till Barnevi. Men om man inte har skyndat sig, är tragedin redan ett faktum – på stadens torg är likbålet tänt och Moloch är på väg vidare för att söka nya blinda att leda rätt.

Kapitel 3: Handling

Handlingen utspelar sig i tre akter. I första akten kommer spelarfigurerna att rädda Snorre från de elaka spiggerna, färdas till Barnevi och få klart för sig vad som skall hända där. I den andra akten tar man sig ner i mörkret under klosterruinen, når Noxor och samlar ihop de tre nycklar de behöver. I tredje akten tar man sig in i maskinrummet och besegrar Tselios.

Akt 1 – Ett offer förbereds

En ensam gnom blir överfallen av elaka sprigger och när man hjälpt honom från en säker död, berättar han om Tselios och den maskin han flytt från. Spelarfigurernas efterforskningar leder dem till Barnevi, där ett hemskt offer till gudarna förbereds.

Scen 1: Ett rop på hjälp

Morgondimman ligger tät i ravinen där rollfigurerna just har vaknat ur sin nattvila. Ännu en tidig morgon efter att på nytt ha räddat världen från ett ohyggligt öde. Då ekar ett gällt skrik mellan bergsväggarna – ett förtvivlat rop på hjälp. "En kvinna i nöd," tänker Kris. "Ännu en brud som inte kan ta vara på sig själv," tänker Ari.

När de försiktigt undersöker hittar de en gnom omringad av en grupp hänskrattande sprigger. Gnomen tigger befäller spriggerna om att visa nåd, men de verkar inte vara pigga på det.

Använd Situation A.

Gnomen, som heter Snorre, kommer inte att hjälpa till under striden. Efter kampen är över är han översvallande tacksam och berättar om hur han flytt från en hemsak fångenskap hos en vidrig cyklop. De rollfigurer som är lärda i Mystik (SG 20), vet ju att cykloperna är underhuggare till formorierna, de av titanernas barn som härskade i Ferike innan gudakrigen. På den tiden var gnomerna förslavade av fomorierna och fortfarande betraktar cykloper och fomorer dem som sina rättmätiga slavar.

Snorre berättar hur han alltid haft en särskild talang för maskiner och när cyklopen Tselios fick höra talas om en legendarisk maskin som kunde destillera mörker till ren magisk kraft, lät han sina sprigger (elaka gnomer som anpassade sig till slavlivet) fånga in Snorre och gav sig ut på jakt efter denna maskin.

Under en gammal klosterruin nära byn Barnevi fann de en väg ner i Undermörkret som sades leda till maskinen. Snorre berättar att cyklopen stannade

till vid handelsplatsen Noxor och besökte tre platser där nere, för att anskaffa de tre nycklar som behövdes för att komma in i maskinrummet – kunskap om var ingången ligger skaffade han hos en uråldrig boksamlare, kristaller för att aktivera ingången anskaffade han på en kristallplantage och en skyddande olja att smörja in sig med plockade han upp nere i katakomberna.

Inne i maskinrummet fick Snorre snart igång maskinen som började samla in mörkret och destillera det till magisk kraft åt Tselios. Dock producerade maskinen också en hel del giftiga biprodukter, så Snorre fick bygga ett avlopp som ledde ut de frätande vätskorna till grottor längre ner och en skorsten som ledde ut de nekrotiska avgaserna till markytan.

Tyvänn hade Snorre ögonbindel tills de kom in i maskinrummet och han flydde ut genom en magisk portal som han lyckades aktivera i ett oöväntat ögonblick, så han vet inte mer om hur man kommer dit. Men eftersom han inte har en tanke på att återvända, ser han inte det som ett problem. Ingen övertalning i världen kan förmå honom att komma nära Tselios och hans maskin igen. Snorre struntar fullständigt i Tselios planer att göra sig oövervinnelig med maskinens kraft. Världen är ju full av dumdristiga hjältar som gärna tar hand om sådant.

Scen 2: Vägen till Barnevi

På vägen till Barnevi, möter man en familj på flykt därifrån. De berättar om hur byn drabbats av en svår olycka, som fått både grödor och boskap att förtvina och dö. Den enda förklaringen till vad som händer kommer från byns religiösa ledare, Moloch, en profet av Odin som bott i byn ett tag. Enligt honom är byn drabbad av gudarnas vrede och enda chansen för den att överleva är att de ger gudarna det yttersta offret – sina egna barn. Den här familjen flyr hellre från byn än att dräpa sina barn, men övriga bybor tycks helt förblindade av Molochs ord.

Scen 3: Den enögde profeten

Framme i Barnevi finner spelarfigurerna att förberedelserna för offret är i full gång. Ett stort likbål för barnens kroppar har byggts och allt är redo för massmordet som skall blidka gudarna och rädda byn.

Spelarfigurerna kan ju lätt inse att det snarare är avgaserna från Tselios maskin som ligger bakom

den mystiska döden av växtlighet och djur, men byborna låter sig inte övertygas av sådant dåraktigt tal. Gudarnas vrede är ju en bra mycket trovärdigare förklaring än någon mystisk "maskin". Dessutom litar man ju mycket mer på Moloch än några kringresande äventyrare.

Någon möjlighet att avstyra blodsoffret genom att helt sonika slå ihjäl Moloch finns egentligen inte. Visst kan man ta strid mot Moloch och hans paladiner (riddare av Motara), men det kommer inte att få byborna att ändra uppfattning och inte heller grödor och boskap att sluta dö. Den enda möjligheten är att bege sig ner i Undermörkret, söka rätt på maskinen och stoppa den.

Notera att spelarna har **20 tidspoäng** och håll ordning på dessa under det vidare spelet.

Om de argumenterar väl (använd färdighetsproblem A) för att byn skall vänta tills de undersökt saken, vinner de ytterligare **10 tidspoäng**.

Akt 2 – Undermörkret

Den gamla klosterruinen utanför Barnevi innehåller en väg ner i Undermörkret. Några sluskiga orchbanditer har gjort ruinerna till sitt tillhåll, men de jagas snabbt på flykten.

Därnere väntar handelsplatsen Noxor, där skrupelfria människor handlar med mörkeralver från djupet. Här kan spelarfigurerna finna de tre nycklar som behövs för att komma in i maskinrummet.

Scen 1: Objudna hyresgäster

En övergiven ruin är ju ett perfekt tillhåll för det lokala banditgänget. Men det är inte mer perfekt än att man kan fly hals över huvud från det om en övermäktig styrka vill ta över det.

Använd Situation B.

Så fort någon av orcherna dödas, kan man använda Kuva för att skrämman resten på flykten (test av Kuva mot SG 29). Varje ytterligare orch man dödar, ger +5 på testet av Kuva. Om deras ledare faller, flyr de automatiskt.

En strid mot orcherna kostar **1 tidspoäng**.

Scen 2: Ner i Undermörkret

Vägen till Noxor är mörk, men utan hinder eller faror. Resan till Noxor kostar **2 tidspoäng**.

Scen 3: Handel i mörkret

I denna underjordiska lilla handelsplats bor mestadels människor av olika folkslag men även andra underliga varelser som t.ex. mörkeralver och djupdvärgar. Noxor ligger långt ner under ytan och

inte många ytlevande känner till dess existens. Det lilla samhället domineras av marknadsplatsen som aldrig sover. På marknaden säljs allt som undermörkret har att erbjuda; ätbara svampar, självlysande kristaller, kött från grottkor, mystiska oljor, dvärgklingor. Priserna är höga och många underliga dialekter talas.

I Noxor är det oftast tyst och till och med på marknaden och i baren talar man lågmält. Det som oftast bryter tystnaden är vatten som droppar från den stora grottans tak, facklors eldslågor och gutturala ljud från något underligt packdjur. Noxor lysas sparsamt upp av facklor och lyktor men människor och andra som inte ser i mörker brukar ha med sig egna ljus för att lysa upp vägen.

Förutom till synes vanliga bostadshus och lagerhus finns även en hel del konstiga gamla byggnader vars syfte är okända för de oinvigda. Ett vattendrag rinner igenom Noxor och en gammal gisten stenbro sträcker sig över det mörka vattnet. I några angränsande grottor ligger en rätt stor kristallodling som tillhör en grellfilosof som kallas "Hertigen".

Om spelarna känner att de behöver vila här för att få tillbaka krafter (6 timmar), kostar det dem **15 tidspoäng**.

Platser i Noxor

Marknadsplatsen. Består främst av enkla tält och stånd där allsköns varor är till salu. Utbudet varierar mycket kraftigt men varor som alltid finns att köpa inkluderar mat (oftast olika ätbara svampar och kött), vapen och pansar (oftast av bra kvalitet men skyhöga priser), samt facklor och lyktor (och naturligtvis lampolja). Alla priser är omkring dubbelt så höga som på ytan.

Vid marknadsplatsen ligger ett högt torn som sträcker sig upp i mörkret. Tornet sägs vara bebott av mörkeralverna i Noxor men det är sällan något tecken på liv syns.

Baren vid marknadsplatsen stänger aldrig. En mängd olika drycker kan köpas för att tillfredsställa olika smaker. Priserna är omkring tre gånger så höga som på en vanlig bar. Baren ägs och drivs av en dvärg vid namn Hagtor. Hagtor är en legend i Noxor och ryktet säger att han en gång grundade Noxor (vilket borde vara omöjligt med tanke på att det bedrivits handel här i minst 400 år). Hagtor sköter ordningen i och omkring sin bar. Det går många konstiga rykten om Hagtor, men sant är att han är en beryktad mästare med sin mytomspunna krigshammare och har överlevt både drow-invasioner och lönnmord.

Kvarnen. Vid vattendraget ligger denna kvarn. Här mals torkade svampar till fint mjöl och här

krossas även kristaller från Hertigens kristallodling. Kvarnen ägs av en otroligt tjock man vid namn Galtor.

Khergs hus. I ett stort stenhus i utkanten av Noxor bor handelsmannen Kherg. Han är ofta bortrest men i huset (som mer liknar en fästning) pågår alltid arbete och varor lastas och lossas dygnet runt. Kherg är känd som en hänsynslös handelsman som gärna går över lik för att tjäna några extra silverpengar. Till hans fördel kan nämnas att hans soldater ofta stoppar eventuella bråk och stridigheter på Noxors gator och gränder.

Scen 4: Grella kristaller

Grellfilosofen Moros, allmänt känd som "Hertigen", håller ett stort antal människor som slavar här. De arbetar hela dagarna på hans kristallodlingar. Spelarfigurerna behöver ett halvdussin mogna kristaller för att kunna aktivera ingången till maskinen. Givetvis kan de ge sig på grellen och slåss med honom, men det finns enklare sätt att få tag på sex kristaller.

En strid mot grellen (Situation C) kommer att väcka uppmärksamhet när dussintals frisläppta slavar översvämmar Noxor och det kostar spelarna **8 tidspoäng**. Om de istället använder list (använd färdighetsproblem B) kan de komma mycket billigare undan.

Scen 5: Vad är det som kryper?

En övergiven byggnad som en gång varit något slags tempel har en stenkupol av smaragdgrön sten. De mystiska tecken som en gång prytt kupolen är sedan länge nednötta till oläsbarhet. I byggnaden finns en nedgång till gamla kryptor där en mystisk blåaktig olja sipprar ur marken. Oljan skyddar mot blixtar och spelarfigurerna behöver ta sig dit och bada i oljan, för att slippa ta skada när de skall in i maskinrummet.

Kryptorna är fulla av hungriga grottkrypore som kan göra det obehagligt om man inte jagar eller lurar bort dem. En hög med kött (kanske köpt på marknaden i Noxor) lockar lätt dit dem. Och ond bråd död, kan skrämja bort dem.

En strid mot grottkryporna (Situation D) kostar **2 tidspoäng**.

Scen 6: Kunskap är makt

Lite avsidat ligger en stor byggnad som ser ut att vara en blandning mellan ett kloster och en gammal borg. Denna mystiska byggnad visar sig innehålla tusentals böcker och en uråldrig boksamlare. Samlaren kan förmås att visa den var kunskapen om maskinrummets belägenhet finns

(använd färdighetsproblem C). Om man föredrar att slå sig fram (vilket kommer att bli en fruktansvärd strid, Situation E), blir man tvungna att leta rätt på kunskapen själva (använd färdighetsproblem D), vilket kostar mer tid.

En strid mot boksamlaren kostar **1 tidspoäng**.

Akt 3 – Maskinrummet

I en av de många små grottorna runt Noxor finns en gammal hiss som leder upp till maskinrummet. Sex kristaller måste placeras i sex fördjupningar för att hissen skall aktiveras. Dessutom fylls hela hiss-korgen av elektriska urladdningar som ger var och en 20 poäng blixtskada under färden upp om man inte är skyddad av oljan från katakomberna.

Hissens stannar utanför entrén till maskinrummet. Ett antal grymlockar vaktar ingången och man måste strida sin väg in i maskinrummet, där slutstriden mot cyklopen väntar.

Om man inte slösar en massa tid på andra saker, kostar hela denna etapp bara **2 tidspoäng**.

Scen 1: Andra våningen, tack

Spelarfigurerna kommer in i den lilla grotta där ingången till maskinrummet finns och hittar sex pelare med var sin fördjupning. Om de placerar de sex kristallerna i dessa, börjar det slå ut blixtar mellan dem. Var och en som kliver in mellan pelarna kommer att fångas av blixterna och lyftas upp till den övre våningen där själva maskinrummet finns. När den första rollfiguren når hissens topp, omgiven av elektriska urladdningar, kommer en av blixterna att riva ner en primitiv barrikad som Tselios byggt upp framför ingången. Man kan nu se rakt in i det schakt som utgör ingången till maskinrummet.

Scen 2: Stopp i avloppet

Från toppen av hissen kommer man in i ett 20 meter djupt schakt. Två stegar leder ner till lägre plattformar och från dessa leder andra stegar till nya plattformar, för att till sist nå fram till andra sidan där dörren till själva maskinrummet finns.

På motsatta väggen finns två avloppsrör som spy ut en svart sörja med en skarp och frätande lukt. Sörjan faller ner i schaktet och rinner ut i en spricka i botten. Tyvärr har bråte från barriaden just ramlat ner i schaktet och täppt till utloppet, så sörjan stiger med 3 meter per runda.

För att göra livet mer spännande har det även kommit ut en grupp grymlockar som avser att hindra spelarfigurerna. När den frätande sörjan passerar en viss plattform, kommer alla stegar som står på den att börja frätas sönder (tar en runda)

och alla varelser där drabbas av 10 poäng syraskada så länge de befinner sig i sörjan.

Använd Situation F.

Scen 3: Grus i maskineriet

När man når dörren in till maskinrummet, finns det ingen till att ta rast. Spelarfigurerna måste fortsätta in i maskinrummet och strida mot cyklopen och hans övriga grymlockar utan att kunna hämta nya krafter.

Använd fortsättningen av Situation F.

Det finns dock en allierad därinne – en annan infångad gnom som tvingats hjälpa Tselios när Snorre rymde. Så fort spelarfigurerna lyckats sarga eller döda någon av fienderna, kan de övertyga gnomen att hjälpa dem genom ett test av Diplomati

(SG 22). Gnomen kan använda maskinen för att hjälpa spelarfigurerna att vinna striden.

Scen 4: Åter till Barnevi

Från maskinrummet kan spelarfigurerna ta sig ut genom samma magiska portal som gnomen använde. Ett test av Mystik (SG 18) är allt som behövs för att aktivera den och färdas magiskt till en glänta precis utanför Barnevi.

Om spelarna inte har några tidspoäng kvar, kommer offret att vara ett faktum och likbålet är tänt när spelarfigurerna återvänder.

För varje tidspoäng de har kvar, har de liten chans att hinna stoppa offret. Någon av dem slår 1t20 och lägger till gruppens kvarvarande tidspoäng. Om resultatet blir 21 eller mer, har offret inte genomförts när de återvänder.

Kapitel 4: Rollfigurer

Kris

Man, halvalv, paladin, god

Du är en stolt paladin av Aridyn och har samarbetat länge med Alain nu. Ni är vapenbröder som står vid varandras sida i vått och torrt. Din vänskap och tillit för Alain känner inga gränser.

Som paladin är din stridsroll försvar. Du använder dina talanger till att hindra fienden att nå fram till dina svagare kamrater.

Aridyn är väktarguden som vaktar och skyddar de svaga. Folk tycks ha en förutfattad mening om paladiner, säkert på grund av Motaras riddare, men du försöker visa dem att även paladiner kan styras av förnuft och känslor.

Alain

Man, människa, präst, kaotisk god

Du har tjänat som präst åt Loramni länge nu. Du tror fullt och fast på gudinnans kärleksbudskap och kan knappt hålla dina känslor för din långvarige vapendragare Kris inom dig längre. Du hoppas bara att känslorna är besvarade – men hur skall du våga ta reda på det?

Som präst är din stridsroll understöd. Du använder dina talanger till att stötta och hjälpa dina kamrater.

Loramni är kärleksgudinnan och den väna beskyddaren. Du sprider hennes budskap bäst genom att visa kärlek och inte hamra in det med våld.

Hamfast

Man, dvärg, barbar, kaotisk

Det är alldeles för ont om starkt öl och skäggiga kvinnor häromkring. Vad en karl behöver är ett par liter öl och ett välflätat skägg att hålla fast i. Bara de där alverna och deras eländiga bastarder håller sig borta. De vet väl ändå inte vad man gör med en kvinna. Eller öl. Eller hur man löser problem med ett rejält hammarslag.

Som barbar är din roll slagkraft. Du rusar på fienden och använder dina talanger till att krossa dem en i taget.

Ari

Kvinna, alv, rackare, neutral

Du har försörjt dig (och din late pojkvän) som inbrottstjuv i många år nu, men efter att pojkvännen misshandlat dig högg du ner honom och flydde staden. Du var känd som Nattskuggan, men signalementet var aldrig det bästa och nu har du klippt håret kort och färgat det svart. Förhoppningsvis kan du få lägga det livet bakom dig.

Du känner att folk, speciellt kvinnor, borde lära sig att klara sig själva mer här i livet. Som du.

Som rackare är din stridsroll slagkraft. Du utmanövrerar fienden så att de hamnar i Underläge och oskadliggör dem sedan en och en.

Sorava

Kvinna, drakkai, jägare, god

Du längtar efter att få lägga det ensamma livet i vildmarken bakom dig. Tänk att få ruva på en hög ägg tillsammans med en kärleksfull make. Du ser romantik i allt omkring dig och ser fram emot att få höra nästa kärlekssaga – kanske det blir din egen.

Du älskar poesi och har en samling utsökta och klassiska poesiböcker med dig som du läser (gärna högt) ur vi varje tillfälle du får – och stunder däremellan...

Som jägare är din stridsroll slagkraft. Du utser ditt byte och angriper det snabbt och smidigt med dina bägge klingor.

Vella

Kvinna, halvling, trollkonstnär, neutral

”Det är inte lätt att bli tagen på allvar i den här världen. Jag svär att nästa gubbjävel som kallar mig ’lilla flicka’ och försöker bjuda mig på godis, kommer jag att bränna bort pungkulorna på.”

Du har alltid känt dig utanför och underlig. När du till sist lärde dig att behärska den råa magin inom dig, förstod du vad som gjorde dig annorlunda. Och ensam.

Som trollkonstnär är din stridsroll kontroll. Du använder dina talanger till att göra livet svårare för fienden, hindra dem och förstöra deras planer.