

Framtiden i dina händer

Förberedelser

Lämna ut karaktärsbeskrivningarna till spelarna som ska spela de olika karaktärerna.

Lämna inte ut stridsformulären förrän det är dags för första striden. Ihsans formulär har spoilers för besvärjelserna och de innehåller inget som spelarna behöver tänka på förrän det är dags.

Regler utanför strid

Om någon försöker göra något som tjänar i spänning eller nöje på lite tärningsslag kan man använda följande.

Slå 1T6:

- 4-6 är lyckat
- 2-3 är en komplikation, t.ex. du blir avbruten i ditt smygande för att någon tittar åt ditt håll och du måste gömma dig bakom en stubbe. Du är inte upptäckt, men kan behöva hjälp för att lösa situationen. Spelledarens goda omdöme gäller.
- 1 är ett misslyckande, t.ex. du blir upptäckt när du smyger.

Scenariots händelseförlopp

Outline

- **Prolog och start**
Gruppen får premissen klar för sig och introduceras för experimentet. Experimentet sätter igång.
- **Introduktion: Fantasivärlden**
Glatt, utforskande och hoppfullt. Gruppen får sitt första möte med magi, strider mot enklare fiender och möter samt besegrar en fiende (demonen) som återkommer senare. De kallas hem av forskaren.
- **Akt 2: Dystopisk framtid**
Spännande, märkligt. Gruppen får se en framtid som Sorinox Inc och dess ledare vill skapa, de fångas in av ordningsmakten, de möter och känner igen demonen i annan form. De fritas av motståndsrörelsen. De kallas hem av forskaren. De skickas hem för nattens sömn och ska återvända imorgon att fortsätta studien.
- **Akt 3: Komplikationer**
Förvirring, avslöjanden och konspirationer. Gruppen beger sig ner för att konfrontera vad

som vilar i palatsets djup men blir avbrutna av forskarens desperata rop när hon rövas bort. De använder formeln för att återvända till nutid och får med sig all utrustning. De följer henne till framtiden, fritar henne och får mer av berättelsen.

- **Final: Att dräpa en drake**

Klimaktiskt. Gruppen får några sista tips från sin mentor och beger sig för att konfrontera Sorinox. En episk strid inleds.

Förloppet som spelledare

Äventyret är ganska linjärt, det förgrenar sig inte på några större vis om inte spelarna insisterar på att bryta sig ur plotten. Det är en god idé att försöka bädda så att spelarna har så goda skäl som möjligt att föra plotten vidare. Men stretar de emot är det fritt fram att plocka fram alternativ eller konsekvenser och se var det tar vägen. Förhoppningsvis följer de äventyret någorlunda och har god behållning av världen, karaktärerna och de situationer där deras val är avgörande.

Prolog och start

Ni är alla samlade runt ett bord i ett konferensrum på Sorinox Incorporated högkvarter i ett kontorskvarter i Londons utkanter. På väggen sitter den röda virvel som tydligen är företagets logotyp. Höstkvällen har sänkt sig över staden utanför och det enda som rör sig förutom er är bilarna som glider förbi på vägen utanför i regnet. Verksamheten i byggnaden verkar ha stängt för kvällen. Era jackor och väskor var helt ensamma där ni hängde av dem i kapprummet. Ni välkomnades av forskaren som ansvarar för projektet, Doktor Maria Salvador. Hon är en kort kvinna med jamaicanska drag och buskigt, stort hår. Det svarta håret har några grå stråk och hon tycks vara närmare 60 år gammal. Hon verkar glad att ni är där. Hon ber er skriva under några dokument som förbinder er att inte berätta om projektet och det ni sett till någon utanför forskningsteamet. Ett vanligt så kallat Non-Disclosure Agreement.

Doktor Maria berättar om vad som väntar.

"Det glädjer mig att ni alla kunde komma. Beklagar pappersarbetet men det är ett nödvändigt ont inom forskning tyvärr. Men det kanske glädjer er att ni kommer att få chansen för en upplevelse långt utöver det vanliga. Här på Sorinox arbetar vi med forskning och utveckling som utmanar gränserna för vad som idag är möjligt."

"Men innan vi går vidare med testet så kan det vara på sin plats att ni presenterar er för varandra. Av tidsskäl får vi hålla det lite kort, men namn och era största intressen kanske kan stämma."

Efter att varvet gått från den första till den sista så rundar hon av. "Och jag är alltså Doktor Maria Salvador, som jag nämnde tidigare. Mina största intressen utanför mitt jobb är trädgårdsarbete. Vädret är med andra ord bedrövligt för mig." Hon skrattar lätt. "Men åter till varför vi är här."

"Ni har säkert hört talas om VR-trenden som växer fram, ni kanske till och med har provat de produkter som finns på marknaden idag. Det ni ska få prova här idag är något långt utöver det. Föreställ er att ni får uppleva en helt annan värld, med en fullständig känsla av närvaro och extremt god trovärdighet. Helt utan headset och handkontroller.

Tekniken är ofarlig och bekväm att använda, det vi behöver er hjälp med att testa har att göra med hur ni reagerar på materialet vi tillhandahåller, om allt presterar som avsett och när de här två dagarna passerat vill vi gärna ha er input kring upplevelsen. Men tekniken finns inte i här uppe, så följ mig till våra absolut mest sekretessbelagda tekniklaboratier så ska ni få prova något sannerligen exceptionellt."

Doktorn guidar gruppen genom ett antal korridorer som leder till ett av annexen. Därefter tar de ett par trappor ner, tre våningar och följer korridorerna. Lysrören tänds när ni närmar er. Hon väljer en stabil säkerhetsdörr, drar ett kort, slår en kod, trycker sin handflata mot en platta och skjuter upp den.

Rummet innehåller en arbetsbänk med diverse dokument, kaffekoppar, anteckningsblock och en stationär dator som visar något obekant program som påminner er alla om varför ni inte är forskare. Det är ganska välordnat men det märks att folk arbetar här. Andra änden av rummet tas upp av en stor maskin, den har fem cylindrar av mörkt glas som påminner om duschkabiner, komplett med dörrar för att öppna. Maskinen är stor, skapt i metall och hummar av fläktar. Den har några serviceluckor som är stängda samt en terminal med skärm och tangentbord som. Skärmen visar en mängd siffror som förändras från sekund till sekund.

"Var god stäng av era telefoner och lägg dem i plastbyttan här, ni bör även lägga ifrån er eventuella lösören ni har i fickorna. Sedan ställer ni er i varsin kabin, processen är helt ofarlig och bör inte vara obekvämt. Om ni undrar över något så kommer jag att närvara via röst i hela simulationen. Ni kommer uppleva att tiden förflyter annorlunda än vanligt, jag kommer se till så att ni är tillbaka här lagom till vår bestämda sluttid, så oroa er inte för tiden. Väl inne i systemet kommer ni även att få mer instruktioner. Har ni några frågor innan ni är redo att börja?"

Hon får inte berätta något om tekniken men kan försäkra att den är ofarlig. Hon får inte berätta vad de kommer uppleva då det skulle påverka testresultaten på icke önskvärda sätt. Hon medger lite skamset att det inte finns så mycket frågor hon kan svara på men att hon gärna delger vad hon kan. Sen ber hon dem ställa sig i maskinerna, se till så att de andas lugnt, det är behagligare med stängda ögon men inte farligt att ha dem öppna. När hon säger "välkomna" kommer de att uppleva sin nya verklighet.

Ni hör hur hon skriver på tangenterna, ganska fort, väntar lite, skriver lite till. Och därefter trycker tydligt på en tangent, troligen Enter. Ljudet av maskinens surrande börjar avta. Om du har ögonen öppna så märker du hur det mörknar till allt är svart.

Introduktion: Fantasivärlden

En helt ny värld

"Välkomna"

Ljuset är bländande, det tar ett ögonblick att inse att det är solen. Ni befinner er på en upphöjd, grästäckt klippa på någon slags höjd. Höjden bakom er stiger makligt uppåt bakom er, täckt i grönt gräs och en upptrampad ringlande stig. Landskapet på andra sidan klippan sträcker sig vida, med skogar åt vänster, en flod som ringlar åt höger mot ett hav ni precis kan ana bortåt horisonten. Rakt fram övergår skogarna i ett stort berg, krönt med gnistrande snötappar och omgivet av lätt moln. Nedanför er ser ni en mycket sött pittoresk by som tagen ur en saga. Ni ser er omkring och ser varandra. Ni känner hur luften är frisk, friskare än ni någonsin upplevt förr, hur solen värmer er hud och en lätt bris som svalkar. Ni har ingen känsla av någon kabin omkring er.

Ni inser att en gammal man står en bit ner längs klippuskottet ni står på. Han har en skottkärra med lite märkligt formade säckar på och står med en märklig bok under armen. Han ler åt er. Han ser senig ut, som att han arbetat fysiskt det mesta av sitt liv, hans hud är brun av sol och ansiktet är rynkigt. Han har buskiga vita mustascher. "Är det ni som är Marias vänner? Hon sa att ni skulle komma såhär på morgonkvisten. Att jag gärna fick möta upp er här." Han gestikulerar åt skottkärran och tillägger "Hon bad mig ge er lite saker som ni kan ha nytta av. Mitt namn är Morr förresten. Välkomna." Den gamle mannen ler vilket får hans mustascher att guppa muntert.

Ihsan: Du känner en märklig känsla från den bok han har under armen. Du har aldrig känt den förr, men den känns ändå välbekant. Du kan inte sluta stirra på den. Den tycks nästan skimra inför din blick.

"Ah, det måste vara du som ska ha den här." säger Morr när han ser att Ihsan stirrar på boken. Han räcker över den och säger "hon bad mig hälsa att den även innehåller ett sätt att återvända om det skulle vara något."

Ihsan: När du rör boken känner du ett lätt välbehag i kroppen, det känns som en kombination av att röra vid något elektriskt och att känna en god doft. Du har svårt att placera vad upplevelsen är, nästan som ett helt nytt sinne.

Formelsamlingen

I boken är run-liknande krumelurer skrivna, geometriska former, mer organiska saker som påminner om hieroglyfer. Det är helt hopplöst att försöka tyda för alla utom Ihsan. Själva boken är ganska stor, läderinbunden, sidorna tycks vara gjorda i något gammaldags pappersliknande material. Lädret har dekorationer med märkliga tecken.

Ihsan: När du ser symbolerna får du en svårplacerad känsla. Det är som att dessa tecken bär någon djup mening. Symbolerna har betydelser för dig, de sipprar fram när du ser på dem, som ett språk du alltid kunnat men aldrig använt. Du känner stavelserna i ditt inre som att återse en gammal god vän. Här finns mer att finna, du blir väl medveten om att det här bara är en början. Och du kan känna hur kraft pulserar från tecknen.

När du läser för att försöka förstå så är det tydligt, tecknen beskriver sätt att kalla på världens krafter på ett vis de kan besvara.

[Ge Ihsans spelare handout för formelsamlingen]

Medan Ihsan står formligen trollbunden av boken öppnar Morr säckarna och föremål blir synliga. Ett långt svärd i sin skida. En traditionell pilbåge och ett koger med pilar. Ett par större dolkar i skidor. Ett kort svärd. Och den sista säcken är den största. Han klappar på den och säger.

"Bälten med grundläggande rese-utrustning, ryggsäckar, ett tält, matkärl, lite färdkost och sånt. Maria sa att ni lär resa en del i trakten och bad mig plocka ihop det nödvändiga."

Morr kliver åt sidan och låter personerna plocka bäst de vill, om de är handfallna uppmanar han dem att utrusta sig. Han svarar gärna på frågor men det finns inte mycket exceptionellt med utrustningen. Förutom möjligen att den inte innehåller rep, vilket vore traditionellt.

När gruppen tagit itu med utrustningen och Ihsan antingen testat en besvärjelse eller fått sin uppmärksamhet påkallad och för stunden är närvarande så kommer de att höra ett barn som skriker i högan sky och en man som ropar "Hjääääälp!" för fulla lungor med genuin rädsla i rösten. När Morr och gruppen tittar ner mot byn så ser de en liten vårtig gul varelse, till formen påminner den om en väldigt kort, spenslig och krum människa. Den har just huggit sönder ett barns docka med sitt krökta svärd och jagar nu modern som springer bortåt med barnet.

Om gruppen tvekar att rycka till hjälp så kommer Morr att be dem hjälpa byn.

Strid #1: Försvara byn

Strid: Se Scenario-strid #1. [dela ut stridsformulär]

Not om besvärjelser: Första gången Ihsan lyckas med en besvärjelse kommer att vara en rörande upplevelse. En känsla av att äntligen få göra det denne är menad för, djupt tillfredsställande och personligt berörande. Besvärjelsen som läggs därefter kommer kännas bra och rätt om än inte lika överväldigande. Att lägga besvärjelser är ansträngande, precis som att strida. Tänk det som att springa, det är inte för mycket begärt att göra titt som tätt, men det är inte lättsamt heller.

När byn är räddad

De bybor som de lyckas rädda ger sin belöningar. Fysiska såväl som mystiska.

Morr tackar gruppen och berättar att orcherna lär ha kommit från berget Idrasil. Där har det länge funnits ett alviskt slott men något konstigt har skett. De har sett eld och rök i flera dagar, så brukar det inte vara. Det finns en väg som leder ditåt.

Om gruppen tvekar så föreslår han att de kan undersöka det. Resan har inte mer än två övernattningar och deras proviant ska räcka för minst fem.

Resan mot alvernas palats

Billys kunskaper är ovärderliga när packning fördelas, utrustning lastas och vattenskinns fylls.

Resan går först genom odlad mark full av böljande sädesfält och vidare in i en djup och vacker skog. Solen skiner ända tills den går ner och först kvällen är ljum. Rasterna för att äta under dagen känns välkomna, utrustningen är förvånansvärt hanterlig för att vara gammalmodig. Gruppen sover gott under ett vindskydd. Nästa morgon är sval men härlig, fågelsång och surrandet av tidiga insekter väcker gruppen i en daggvåt glänta. De äter en enkel frukost och ger sig av. Från skogen stiger vägen upp i en bergstrakt och vid middagstid Billy noterar det tilltagande mörka moln som samlar sig och leder gruppen till att ta betäckning under en utskjutande klippa i samma stund som de första dropparna faller. När skyfallet är ett faktum och vattnet står som en vägg utanför klippan är det lhasan som med mystiska gester och ord på ett främmande språk ritar flammande runor i luften som sänker sig till marken och en värmande lägereld uppstår direkt på stenen. Den brinner stilla och med minimal rök. Gruppen spenderar hela kvällen under klippuskottet och vaknar till ännu en ljus dag av fågelsång.

De passerar resten av bergsklippan, de kan se det mäktiga berget Idrasil och det skimrande palats som tornar upp sig på dess sida. Billy och Max märker efter lite spanande att det ryker svart rök från palatsets lägre delar. Därefter följer gruppen vägen vidare ner i en skog igen.

Det fallna palatset

Det är kväll och börjar mörkna när gruppen når den vindlande väg som leder upp mot palatset. Härifrån kan de se att palatsets portar och själva valvet som höll dem har raserats. Stenen ser ut att vara svärtad. Den svarta röken tycks ha avtagit något men de kan ana spridda eldar i palatset som mycket väl skulle kunna vara lägereldar. Det verkar hopplöst att ta sig upp någon annan väg än via gången. Om det finns en bakdörr eller annan ingång kan den lika gärna ligga på andra sidan berget vilket troligen är flera dagars färd.

När gruppen tar sig upp mot palatset och närmar sig portarna kan de se massiva revor i den brända stenen, som av vassa klor större än en hel människa, kapabla att skära genom sten. En

del av stenen har smält som av någon vansinnig hetta och stelnat i ny form. Innanför ingången kan de se lägereldar med kittlar över, en stank av bränd päls och svettiga smutsiga varelser kommer glidande. Och en lätt doft av svavel.

Ruinerna av vad som måste ha varit stora hallar i palatset ger gott om väggar att dölja sig bakom om gruppen vill ta sig fram försiktigt. När de närmar sig försiktigt kan de se mer. De ser två varelser, kraftiga, en och en halv meter breda och fyra meter höga som sitter vid en eld, de verkar koka något i en mycket stor kittel. De andra verkar hålla sitt avstånd. Vid en annan eld sitter tre orcher, i människostorlek och en bit ifrån dem vid en mindre eld sitter och tre vättar och tjattrar.

Över dem alla tornar en reslig svart gestalt som sitter i en tron, med en vält mur som podium, gestalten har horn, glödande röda ögon och kloförsedda svarta händer. Den är ungefär två och en halv meter lång och stora vingar breder ut sig på båda sidor om tronen, små flammor rör sig sporadiskt över varelsens hud. Varelsen tycks dricka en mörk rödbrun vätska ur ett kranium. Ibland fyller varelsen kraniet ur en kittel som står bredvid tronen. Varelsen kan omöjligen ha gjort all förödelse som ni ser omkring er i sitt nuvarande tillstånd, men det ser ut som att han kan ha bidragit.

Tronen ser att ha blivit flyttad hit, strax bakom tronen står även en bokhylla med märkliga böcker. På demonens andra sida finns en hög med blandade värdesaker, det ser ut som att det plundrats från olika delar palatset, guld, silver, vackra gobelänger i en osalig röra. Över femtio meter inåt i det sönderslitna palatset syns vad ser ut som en mur av levande eld som tycks täcka en gång inåt och nedåt i berget. Åt andra hållet sträcker resterna av det alviska samhället ut sig. Ni kan se otaliga ytterligare lägereldar utspridda i ruinerna, en hel armé. De är däremot en bra bit bort och en hel klippvägg längre ner, deras försök till skrånande sång kommer drivande ibland, ljud av skrik och bråk. Ni ser flera vägar som ringlar ner i förstörda samhället, men det verkar inte så lockande.

Om gruppen vill försöka göra något annat än att vada rakt in i strid finns gott om möjligheter. Här beskrivs några saker som kan göras, men möjligheterna är förstås obegränsade. Här är rimligt att använda tärningsreglerna för spänningen.

- Smyga fram och undersöka bokhyllan. Det är många verk om mystiska fenomen, det mesta är dock på alviska. En bok ligger öppen och har en illustration som liknar demonen. Det är svårt att inte få intrycket av att demonen är lite fåfäng som letat fram den. Boken har kloskador men magikern kan läsa lite av texten, den beskriver att demonen är känd som Asharak och att den inte tål silver.
- Smyga fram och söka efter saker i skatthögen. Värdesaker är lätt att hitta. Det finns inget viktigare här än diverse silverföremål som kan användas om man vill t.ex. förgifta demonen.
- Smyga fram och stoppa något i demonens dryckeskittel.

- Smyga fram och försöka fördriva ondskefullt väsen, det kräver att magikern står och mässar besvärjelsen bakom demonen utan att bli avbruten, det kan ta upp till 30 sekunder. Det är vid lite studie av besvärjelsen rätt hopplöst. Men kanske kan det fungera om man ordnar en distraktion?
- Undersöka de olika varelserna vid lägereldarna. Ett slag per lägereld.
 - Trollen är stora, kraftiga och skalliga. De har varsin mindre trädstam liggande för bevapning. I grytan ser ni en vätte som står och ser stirrig ut i den varma vätskan, den flåsar men kan inte göra ett ljud på grund av ett stort äpple som tryckts in i dess mun. Gissningsvis är den bunden, men det går inte att se genom den tjocka sörja som den ska kokas i. Trollen verkar stora och starka men inte så snabba eller smarta.
 - Orchernerna ser mer välrustade ut än den som angrep byn. Mer som en slags vaktstyrka. De sitter och gastar gutturala saker åt varandra. Deras vapen verkar vara menade för närstrid. De har sköldar.
 - Vättarna tycks också något mer kompetenta och välrustade än de ni såg i byn. Lite mer rustning, bättre pilbågar. Alla verkar vara någon slags spejare och alla har pilbågar.

Om gruppen lyckats förgifta demonen kommer han att förstå att något skett någon minut efter att han fått det i sig. Så fort han försöker anstränga sig kommer han att börja hosta. I strid innebär det att demonen bara kan angripa varannan runda. Om han fördrivs med besvärjelsen kommer demonen inte att vara med i striden och striden kanske till och med kringgås om gruppen lyckas undvika en efterföljande drabbning med hans trupp. Det kan även gå att magikern smyger sig på demonen medan de andra startar striden som distraktion. Gruppen bör fortfarande få poängbonusar som att de stridit. The power of teamwork.

Strid: Se Scenario-strid #2.

Närhelst demonen försvinner kommer flammorna försvinna från vägen vidare ner i berget.

När gruppen rör sig mot grottöppningen blir det än mer tydligt att något massivt tagit sig igenom här, med tanke på hur mycket som slagits sönder så är ni förvånade att grottorna alls räckte till men varelsen har tagit sig ner i grottsystemet, det kan ni se på klomärken och skrapmärken högt upp i grottgångens tak.

Gruppen beger sig neråt i grottan. Doktor Marias röst hörs i deras huvuden. "Jag hoppas ni haft en bra upplevelse. Nu kommer jag att föra er tillbaka. Var god dröj." Det känns som att ni stänger ögonen när det svartnar. Skrubbsår, skador, trötthet och adrenalin lättar från er och ni befinner er, utan äventyrsutrustning, åter i labbet. Doktor Maria låter dem berätta om saker, svarar gärna på enklare frågor men kommer redan vara på gång med att förbereda nästa upplevelse. Det kan vara konstigt för Ihsan att ha skiljts från sin formelsamling, det nästan kliar i kroppen men vår unge magiker kommer inte att få chansen att prova magi i verkligheten än.

Akt 2: Dystopisk framtidsvärld

Vad som kan komma

Hon ber gruppen att ta plats för nästa upplevelse.

Not om magi: Om Ihsan försöker att dra sig till minnes någon besvärjelse och lägga den "i framtiden", slå ett slag för att komma ihåg besvärjelsen, 1-3 misslyckat, 4-5 komplikationer och 6 är lyckat. Ihsan kan alltid lägga magi, men det behöver inte komma fram än. Men om karaktären försöker "i VR" behöver det inte stoppas.

Ni anländer i på vad som verkar vara en sidogata i en stor stad. När ni tittar ut ser ni autonoma fordon glida förbi, personerna som sitter i dem läser på läsplattor, vissa har något slags displayer i fordonen som de tittar på, andra sover. Fordonen verkar glida en liten bit över marken och saknar helt hjul. Marken ni går på tycks vara någon slags metallblandad cement. Husen har förändrats mycket, de påminner nästan om de få orörda alviska hus ni sett med sina kurvade ytor och stilrena framtoning. Ni skådar ut över ett torg och när ni rör er ut på det ser ni väldigt få personer ute, ett fåtal. Men ni ser också vad som verkar vara robotar, väldesignade och smakfulla som tycks ingå i någon slags uniformerad patrull, deras vita rundade kaross har vågiga röda markeringar.

Omkring er hör ni från diskreta högtalare med fantastisk ljudkvalitet för en allmän plats. "Ren energi och framåtskridande teknologi från Sorinox är det som gjort vårt samhälle till vad det är idag." Rösten är felfri, troligen syntetisk, men låter förtroendeingivande. Ni ser en logotyp som ser ut som Sorinox logotyp, ni ser den på sidan av en byggnad och i flera reklamfilmer som visas på torgets ytor.

Ni finner er stående och gapande åt staden som omger er, det får er att tänka på gamla visioner av framtiden, kombinerat med modern design och taget ännu några steg. Inga onödiga detaljer, glas och blanka, vackra ytor. Främst i vitt. Ni förundras över hur ren staden måste vara för att det ska fungera.

Ni rycks ur era betraktelser av en mild harkling från en mycket välpolerad och artig röst. En patrull med sex stycken robotar har ljudlöst kommit fram till er. De är stora som genomsnittliga människor, har ett par ögonliknande linser men saknar mun. Deras rörelsemönster kan närmast beskrivas som muntert. Den längst fram gör en nästan Musse Pigg-munter hälsning med handen och talar.

"Hej nykomlingar. Vi vill inte störa men det är uppenbart att ni är nya i staden och det är vår uppgift att hålla ordningen. Skulle vi kunna besvara er med att följa med och träffa vårt befäl för

några rutinfrågor?" De andra robotarna står avslappnat och ser sig omkring, några tycks från kroppsspråket konversera med varandra men ni hör inga ord.

Om gruppen går med på det så kommer de att utan tvång tas med.

Om gruppen ifrågasätter det så kommer de glatt och vänligt att insistera.

Om gruppen motsätter sig så kommer de tålmodigt att förklara att det tyvärr är juridiskt nödvändigt även om det är ett rutinärende.

Om gruppen försöker fly eller liknande kommer de att försöka bunta ihop gruppen, fler patruller kommer att ansluta om det behövs. Det finns inga platser att gömma sig här.

Statligt anställda

På väg mot poliskontoret kommer robotarna konversera artigt om gruppen gör det, någon av dem kommer att kommentera "fantastiskt väder idag igen .. det kan vi också tacka Sorinox för." och skrocka, ett par av de andra robotarna skrattar med. Robothumor kanske? Robotarna svarar gärna på harmlösa frågor.

På vägen till polisstationen passerar ni fler reklamer, ett antal statyer och några hologram där en man ni känner igen figurerar. En man i djup röd kostym, svart skjorta, röd slips, svart taggigt och bakåtslickat hår. Han var mer normalt klädd, men ni har sett honom på bild i entrén för Sorinox Incorporated. Elias Rubin, VD för bolaget. "Jag skapade Sorinox för att vi alla ska få en bättre framtid. En framtid med obegränsad kraft, obegränsad potential, rent, tryggt och ordnat. Sorinox är vårt samhälles ryggrad." Det känns nästan komiskt i situationen, som att hans anställda skapat den här omgivningen delvis för att driva med honom.

Gruppen förs in på polisstationen som är en något stabilare byggnad men även den vackert kurvad och väldesignad. Ni förs med via en reception som tycks automatiserad, in genom åtkomst-begränsade dörrar som öppnas för robotarna och via några korridorer till ett kontor. Det är ganska väl tilltaget men skiljer sig ganska lite från hur kontor fungerar även i vår tid. Mannen som sitter bakom det väldesignade skrivbordet i en väldesignad stol tittar upp från en laptop när ni kommer in. Han har ett ganska smalt och kantigt ansikte med höga kindben. Hans blonda hår är hårt bakåtkammat. Han bär en vit uniform med djupt röda detaljer.

Ihsan: Du ser något mer än bara polisbefälet, du ser en svart behornad gestalt med stora vingar som tycks stå bakom honom, stråk av eld leker kring varelsen och polisens aura. Du är medveten om att det inte är en fysisk manifestation, det är nog bara du som ser demonen och elden. Men du är också säker på att det är samma demon.

"Välkomna gott folk till London distrikt 7." Han blinkar några gånger, tittar noggrannare på er. Tycks tappa bort sig ett ögonblick och sedan fortsätta. "Mitt namn är Johannes Arch och jag är distriktsansvarig." Hans röst hårdnar och han spottar nästan fram orden. "Jag måste fråga, vad för er till vår stad?"

SL: Demonen känner igen dem och i sin roll som polisbefäl för distrikt 7 tänker han göra sig av med dem. Han kan tänkas prata lite med dem, han minns mycket väl vad som hände när de sågs sist, han har varit på andra plan i otaliga år innan Sorinox kallade honom igen men hans minne felar inte. Han kommer runda av samtalet med att säga "Sätt dem i förvaret tills vidare. Jag vet hur vi hanterar oregistrerade." Robotarna kommer att lyda.

Gruppen sätts i ett sånt där fint högteknologiskt fängelse som bara är ett rum med en vägg som är helt öppen ut mot en korridor och sedan förseglas med en energibarriär. Robotarna som eskorterat gruppen avlägsnar sig. De andra cellerna tycks tomma. Barriären känns ungefär som en glasskiva med lite elektrisk spänning i om man rör vid den. Det finns två britsar och en toalettstol. Gruppen kommer ha möjlighet att samtala ett tag men om de får slut på saker att säga kommer tiden att gå.

Underjorden

Efter flera timmar i cellen utan kontakt med någon händer plötsligt något. Ett ljud som att någon stryker en elektrisk katt och hela lokalen blir beckmörk. Diskreta neon-linjer längs väggarna blir synliga. Det diskreta men konstanta ljudet av elektronik försvinner, barriären är borta. Om gruppen försöker lämna cellen kommer de möta Evelyn i korridoren, annars kommer hon till dem.

Ni möter en märklig uppenbarelse i den avskalade mörka miljön. Den bär en lykta med en brinnande veke som lyser upp, i sin ena hand. Personen bär en svetsarmask över sitt ansikte bakom vilken en shock av svart hår med röda toppar sticker fram åt alla håll. Kläderna är grova, mörkgröna hängselbyxor, en rutig arbetsskjorta, grova arbetskeängar, ett verktygsbälte fullt av märkliga behållare, burkar och verktyg. På ryggen har den någon slags gasbehållare och i handen något som ser ut som någon kraftfull och märklig hydraulisk apparat.

En något manglad röst kommer bakifrån masken.

"Kom med mig om ni vill leva. Vi har inte hur mycket tid som helst." Om gruppen protesterar kommer Evelyn att insistera och dröjer de för länge kommer en röd siren dra igång när reservströmmen drar igång.

Gruppen följer den märkliga personen genom den nedsläckta polisstationen. De passerar en grupp robotar som fallit omkull i en hög. De når dörren som robotarna öppnade med en enkel autentisering på en läsare. Den är stängd. Med ett snabbt grepp har personen tryckt in en kil av sin apparat under dörrkanten och vrider på en ventil. Dörren gnisslar emot men har ingen chans när domkraften expanderar och trycker upp den. Ni har nu ett halvmeters gap att krypa igenom. "Efter er."

Domkraften plockas med och ni skyndar ut i natten. Alla de ljuskällor som ska lysa upp kvarteret tycks döda. Det är en märklig plats när allt är så stilla. Ni slås av att nästan inga ljud hörs i närheten. När ni följer personen in i en gränd hör ni en siren sätta igång i polisbyggnaden.

Personen drar upp masken och visar ett ungt kvinnoansikte. "Jag heter Evelyn, och nu, nu ska vi ner i underjorden." Hon klänger ner i en servicelucka hon uppenbart lämnat öppen i gränden. Ni kommer ner i gångar fulla av slangar och rör, det är mörkt förutom lyktan, det luktar lite märkligt men inte som en kloak.

Medan ni går pratar Evelyn, hon har en glad och engagerande röst och det märks att hon har haft lite av en adrenalinrush. "Det här är underhållstunnlarna för alla system i staden. De används i princip bara av servicerobotar i vanliga fall. Men de är också bra sätt för oss att ta oss fram osedda. Det finns kameror här och där, men de är äldre och lätta att kringgå. Och så låter det oss göra vissa intressanta saker." Hon stannar till vid en utbränd apparat som ser ut att ha varit en ganska avancerad elektronisk enhet. "Första gången jag testat den här. Ser inte ut som att jag kommer att kunna återanvända den. Men den gjorde vad den skulle. Jag hoppas ni är värda besväret." Men hon ler skämtsamt när hon säger det. Hon klappar den utbrända mekanismen och leder er vidare, djupare.

Ni kommer ut i en större tunnel med tunnelbaneräls. Hon varnar er för var ni bör undvika att gå och ni går längs med spåren ett tag. Efter någon kilometer längs rälsen kommer ni till en större öppen grotta, ni ser en väl bekant design på skylten som lyder "Camden Town". Ni är uppenbarligen på en tunnelbanestation. Men överallt är små skjul konstruerade. Ni ser eldar som brinner i eldstäder av korrugerad plåt. När ni anländer ser ni hur någon som sitter ovanpå en tunnelbanevagn slänger ett vakande öga på er, nickar åt Evelyn.

Evelyn vänder sig till er medan hon guidar er upp på plattformen och in bland skjulen. "Välkommen till Camden och motståndsrörelsen, Londons undre värld. En av våra sympatisörer såg er bli infångade och jag tyckte att det var värt att kolla upp. Jag greppar inte riktigt var ni kommer från eller hur ni hamnade i centrum innan ni blev plockade. Så det får ni gärna berätta mer om." Medan ni pratar leds ni till en stor verkstad som byggts ut i en av tåg tunnelnarna. Ni ser folk arbeta på allt möjligt, montera ut mekanik ur bilar som var gamla redan på er tid. Någon verkar hålla på med att montera en bensindunk med slang på något som mest liknar ett stort och ganska otympligt svärd.

SLs not: Evelyn kommer inte att insistera om de inte har en bra förklaring för sitt uppdykande. Hon räddade dem för att det var rätt sak. Hon berättar gärna mer om den EMP-maskin (elektromagnetisk puls) som hon använde för att slå ut alla elektronik i hela kvarteret. Det är något hon experimenterat fram det senaste året. Hon är stolt att visa att alla hennes utrustning som hon använde för att frita dem är helt mekanisk eller kemisk. När de pratat lite så uppmuntrar hon till att de ska se sig omkring.

Så fort gruppen separerat från henne hör de Doktor Maria. "Det är dags att återvända, vår tar slut strax."

Ni finner er åter i laboratoriet. Doktor Maria tackar för ert deltagande, tar med er ur labbet och upp till era jackor. Ni återvänder till era respektive hem och sover. Ni drömmer alla livliga drömmar, baserade mycket på det ni upplevt.

Akt 3: Komplikationer

Ner i kaninhålet

Ni möts åter på samma ställe, Doktor Maria tar emot er och för er till labbet. "Ni ska få återvända till där vi avbröt era äventyr. I grottorna under palatset. Ni tar plats i maskinen och befinner er snart åter i grottsystemet. All er utrustning är åter med er och ni börjar vandringen ner i grottan. Ni är först ganska avslappnade, ni var just i verkligheten och inget verkade särskilt farligt. Men väl i grottan påminns ni av de stora klomärken som klär golv och vissa väggar. Ni passerar ett par förkolnade former som tycks ha varit rustade personer, deras rustningar ser mer ut som kol och är deformerade av hettan, deras kroppar är delvis förintade och i princip bara bränt skelett. En tryckt stämning börjar infinna sig när ni går allt djupare i den mörka grottan som tycks gå som en lång spiral nedåt i berget.

Efter vad som känns som över en timme så bryts den tryckta stämningen plötsligt, ni hör ett panikslaget rop. Doktor Marias röst. Och ni hör henne ropa "Vad gör ni? Släpp mig. Aaah!--" Hon avbryts plötsligt.

Gruppen får ingen kontakt om de försöker nå henne. Den enda vägen de kan komma ut är via formelsamlingen, om de inte kommer på det själva så kan SL påminna dem efter en stund. Om de insisterar kan de gå ner och möta draken men det kan bli väldigt svårt. Det är typ tjugo minuter vandring kvar dit.

När besvärjelsen läggs så känner ni den kraftiga energipulsen slå ut genom er och när den träffar er skiftar perspektivet på ett ögonblick, det mörknar inte som via maskinen. Plötsligt befinner ni er i labbet, i nutid. Ni har fortfarande all utrustning på er.

Ni ser att labbet är rörigt. Doktor Maria är inte där. Alla utom Ihsan kan slå för att se om de uppmärksammar saker. När de lyckas eller efter en stunds undersökande så märker de några blodfläckar på hennes tangentbord och några droppar som leder mot en av maskinens transportenheter. Och bredvid plattformen ligger en knapp, troligen från kläder, den ser ut att höra till en uniform. Den är stansad med "Sorinox trygghetspolis, från 2130".

Ihsan däremot lägger märke till ett par A4-papper som för de andra ser helt tomma ut. För Ihsan så skimrar de med magiska tecken. Vid närmre läsning är det två besvärjelser. Den första heter "Frigöra bunden energi" och tycks handla om att bryta upp energikraftiga entiteter och konstruktioner, vad det nu betyder. Den andra heter "Resa till främre brytpunkt" och tycks ha något att göra med självaste tidens beskaffenhet och framtiden.

De kan försöka kontakta polis och liknande, det kommer inte att åstadkomma så mycket mer än att polisen kommer, personal blir tillkallad för att följa upp vad som hänt och gruppen får träffa Elias Rubin som självfallet vill veta vad som pågår och är orolig för att de ska ha varit med om något dåligt. Isåfall kommer de bli varse att de blivit utsatta för ett icke godkänt experiment och Doktor Marias lämplighet kommer att ifrågasättas. Särskilt då gruppen tilldelats vapen. Det går fortfarande fint att rädda situationen genom att använda besvärjelsen och ge sig efter den goda Doktorn.

Om Ihsan använder besvärjelsen för att resa till främre brytpunkt så är effekten lik när de reste åter till vår tid. De befinner sig plötsligt åter i i motståndsrörelsens läger i Camden Town. De har all utrustning med sig som de hade när besvärjelsen lades. Evelyn kommer efter ett ögonblick att möta dem "Där är ni, jag funderade .. vad har ni varit? Var fick ni allt det där?" Hon verkar nästan hetsig när hon fortsätter "Skit i det. Det kommer säkert till nytta. Vi har hört att 'trygghetspolisen' i distriktet som hade fångat er gjort en utryckning tillsammans med Johannes Arch och de sågs transportera någon till forskningscentralen. Det är där de gör allt det värsta." Hon tycks ha något personligt engagemang i det som hänt.

"Kan ni hjälpa mig att frita den de fångat in? Om det är någon Elias Rubin vill fånga in så är det någon vi borde frita. Jag har en EMP till som vi använda mot säkerhetssystemet. Sen är det upp till oss att komma in och få ut den här människan. Är ni med mig?" Hon tycks redo att hoppa på projektet direkt. Ingen tvekan. Men hon verkar nervös för att de ska säga nej. Frågar de om hennes motivationer kan hon berätta mer om hur hennes föräldrar försvann. Hon vill inte att det drabbar någon mer.

Om de accepterar så nämner hon att hon har en sak som kan komma väl till pass, vi vet inte vad de har där inne. Och hon kommer strax tillbaka med svärdet som någon arbetade på. Det är ett brutalt vapen, en gedigen klinga och ett väldigt grovt hjalt som dessutom har en startmekanism som påminner om en motorsåg. En metallförstärkt bränsleslang kopplar svärdsknappen till en metalldunk full med bensin som har remmar för att bäras på ryggen. Hon förklarar "när man kör den blir svärdet fruktansvärt varmt, men det är härdat, det tål ännu mer, det kan skära genom det mesta när det är igång. Jag behöver ha dörröppnaren." Hon indikerar gastuben på ryggen och riggen som hänger i hennes bälte. "Vem av er tar den här?" Hon räcker svärdsriggen och ett par rejäla skyddshandskar till vem som än är villig att ta emot.

När de ger sig av med Evelyn så tar de en märklig bil som modifierats för att gå på räls och drivs av en dieselmotor. På huven har Evelyn fäst EMP-apparaten. När de åkt ett antal kilometer på rälsen i en riktning så stannar Evelyn bilen. "Nu är vi direkt under forskningscentralen." Hon kopplar med hjälp av sina isolerade arbetshandskar EMP-enheten till rälsens strömförsörjning. "Den kommer att smälla om ungefär 20 minuter så vi kan börja skynda uppåt. Glöm inte att hålla tummarna." Hon för gruppen uppåt genom servicetunnlar, via en kloak och slutligen kommer de upp vid en stor och väldesignad byggnad som vid första anblick mest ser ut som ett futuristiskt skrytbygge. Vid närmre betraktande så verkar den ha otaliga posteringar med polisrobotar, kameratekniska drönare som flyger runt och övervakar omgivningen, energibarriärer som en

slags mur omkring byggnaden och inte ett enda tecken på mänsklig aktivitet. All aktivitet och ett helt gäng extra strålkastare lyser upp byggnaden i kvällsmörkret. När ni väntar ser ni en rödlackerad och mycket distinkt svävare flyga fram mot tornet och smidigt glida in via en stor energiport högst upp.

Evelyn ser fokuserad ut. "Tre, två, ett." Ni håller andan i vad som känns som 5 sekunder till, sen börjar ni misstänka att något gått snett för sekunderna går. Inget händer. Och sedan, ett skärande ljud och byggnaden mörknar när varje ljus dör en plötslig död. Ett regn av gnistor och oljud när drönarna störtar till marken, polisrobotar faller ihop och all elektricitet försvinner så långt ni kan se. Hela området och framförallt byggnaden framför er, faller i mörker. Om ni hade plockat på er några tekniska prylar, typ mobiltelefoner är de stendöda (de kommer inte återhämta sig, för bräckliga). Evelyn skrattar till. "Jag är usel på att räkna sekunder. Den där svävaren bör vara Elias Rubins personliga transport. Jag tror vi vet var vi antingen hittar vår fånge eller en långt större fisk." Hon manar er att följa med och ni skyndar mot den nu helt öppna entrén.

Ni kommer in i en reception, kliver i skenet av lyktan över fallna robotar och genom portar som lär ha varit blockerade av energifält. Ni kommer till hissarna och blir stående en kort stund. De är helt deaktiverade och här finns ingen uppenbar trappa.

SL, här finns möjlighet för diverse kreativa lösningar:

- Hissdörrar kan forceras med dörröppnaren, de har en diskret servicelucka och väl i hiss-schaktet finns en stege.
- Det finns en panel som är stor som en smal dörr som kan öppnas om man trycker in ett smalt nog verktyg bakom den, den leder till en administrativ panel för hissarna och även vidare in till schaktet där stegen finns.

Klättringen är inte svår men väldigt påfrestande och tar lång tid. När ni kommer upp är ni trötta men när ni tvingar upp hissdörren med den manuella mekanismen så har ni en utsikt över en stor del av staden. Några kvarter bort kan ni se stadens ljus. Ni står bland 6 fallna röda säkerhetsrobotar med svarta dekorationer.

Furstens salonger

Miljöerna här är också fräscha men avsevärt svulstigare. De elektriska väggmonterade kandelabrarna må vara döda men deras mässing skimrar i ljuset av er lykta. En elegant röd matta med guldväv längs kanterna sträcker sig längskorridoren och förgrenar sig mot ett antal dörrar. Mattan breddar vid en förgrening där dörren är en stor dubbelsidig port, även den död från strömavbrottet. Evelyn är säker på att hon kan tvinga upp den med domkraften.

SLs not: Det finns ett antal dörrar på VIP-våningen, ett exceptionellt kontor, ett sovrum, ett gästrum, flera konferensrum. Toaletter, ett litet men exklusivt spa. Det pågår tyvärr inget intressant i de rummen.

De stora dubbeldörrarna glider väloljat åt sidan när domkraften trycker isär den. Innanför kan gruppen se ljus som snart blir än tydligare. Säkerhetsrobotar med svarta plåtar, röda detaljer och sökarmar. De tycks mer bastanta än robotarna ni sett tidigare. Ni hör Evelyn väsa. "Skit, de tålde det." Två av dem har fällt ut händer som fungerar som elektrifierade batonger. Två andra har högteknologiska gevär som lyser av inre energi. Bland dem står Johannes Arch som har Doktor Maria i handfängsel. Han har någon slags energipistol i handen. Bakom honom står en man i röd kostym, svart skjorta, och taggigt svart bakåtslickat hår och farliga ögon. Hans närvaro är påtaglig, som att stå öga mot öga med ett stort rovdjur, ni stannar ofrivilligt upp. När han ser er talar han och hans röst genljuder väl och hotfullt. Situationen är spänd men vapnen är inte höjda ännu.

"Jag vet inte vilka ni är men jag kan lova att ni leker med elden. Arch, ditt kräk, du har mina hedersvakter. Förgör de här inkräktarna och döda den goda doktorn. Jag behöver henne inte mer." Mannen ni känner igen som Elias Rubin sveper med sin hand och sveps in i flammor och när de snabbt försvinner finns inget spår av honom. Ihsan känner en våg av magi som pulserar ut från Elias innan han försvinner. Johannes Arch ropar "döda dem!" och både han och robotarna höjer sina vapen mot er.

Strid: Se Scenario-strid #3.

Johannes Arch, brinner upp och försvinner om han nedgörs. Om Doktor Maria inte har någon hälsa kvar efter striden kan hon bara säga några sista ord. Annars kan hon prata med dem ordentligt. Oavsett kommer hon att vädja.

"Ni kan inte låta honom komma undan. Det var han som angrep alverna, det är han som tagit skydd i grottorna under palatset. Det var så han överlevde när allt det andra försvann, det var hans plan för att ta över. Han överlevde till vår tid för att skapa sin framtid, det här. Det var han som drev fram tekniken med tidsresor, med magiska kristaller. Jag tror inte han anar hur mycket jag listade ut. Res tillbaka, stoppa honom där han gömmer sig." Hennes desperation är kommer vara tydlig oavsett om hon är döende eller inte. Om hon är döende kan det bli hennes sista ord.

Om hon är vid god hälsa så svarar hon på frågor. Hon sökte fram gruppen för att hon visste att hon behövde några med potentialen att lyckas hjälpa henne som hon kunde hålla under radarn för sin chef. Det lyckades inte. Men det finns ingen chans att ändra det hela nu och det här betyder inte att han vet att hon listat ut var han kommer ifrån. Han vet inte vad ni planerar.

Maria kan hjälpa Ihsan lista ut en besvärjelse som låter henne resa till forntiden igen. Hon har ju två besvärjelser som rör sig i tiden, det innebär några justeringar och tar några minuter. Maria har uppenbarligen studerat språket men kan inte se den magiska texten även om hon vet hur man skapar den.

Evelyn kommer inte riktigt hänga med på vad som pågår. Om de ber henne följa med kommer hon att följa med, vad det nu innebär, annars lovar hon att hon kan ta sig ut på egen hand och drar. Hon är synnerligen motiverad att stoppa Elias Rubin. Oavsett så kommer hon, om gruppen inte redan plockat dem, poängtera att energivären är väldigt effektiva vapen.

Final: Att dräpa en drake

Ni är åter i den stora tunneln som ringlar sig nedåt i berget Idrasil. Ni fortsätter ner, stämningen är tryckt och de stora klomärkena gör sig påmind. Ni vandrar en stund innan ni når en plats där gången breddar kraftigt uppåt och åt sidorna, så att ni inte längre ser väggarna. Två mäktigt stora halvor av en port ligger på marken framför er. När ni rör er genom öppningen hör ni en bekant men djupt skräckinjagande röst. Som en djup väsning från ett gigantiskt rovdjur.

"Ni är inte härifrån. Ni formligen stinker av tidsresor. Enligt min bedömning skall katastrofen som stundar begrava magin. Så jag undrar hur ni kom hit." Ni hör rörelser av en stor fjällbeklädd varelse. "Men det spelar kanske ingen roll. Jag behöver bara förinta er här och nu så att ni inte längre kan störa min vila."

Ni hör ett svep som av stora vingar och en gigantisk gestalt landar tungt framför er, klor gräver ner i marken och ett rovdjursskri skakar er. Framför er tornar en gigant. En röd drake med stråk av svarta taggar längs dess rygg. Flammor slickar dess mun och ögonen är flammande röd.

Strid: Se Strid #4: Draken

När draken är nedgjord fattar den eld och brinner upp tills endast svarta ben kvarstår.

Epilog

När Sorinox fallit kommer de troligen återvända till labbet och sin egen tid så småningom.

Doktor Maria minns allt som hänt, men teknologin har försvunnit. Labbet är i ett långt tidigare utvecklingsstadium och inte alls fokuserat på att forska om kristaller med märkliga egenskaper. Det vill säga, forskningen som var bakgrund till det hela har inte kommit till.

Om Evelyn följde med för att strida mot Sorinox så har hon möjligheten att skåda framtiden med Ihsans hjälp. Inget är sig likt där. Hon hör lika lite hemma där som här. Så hon stannar med gruppen.

Om de besöker framtiden så är det en ruffigare framtid. Det är inte lika städat och inte robotar överallt men framsteg har skett och fler människor syns ute på stadens gator.

Gruppen bibehåller alla sina möjligheter. Så vem vet vad som stundar i den nya framtiden.

Spelledarpersoner

Morr

En äldre man som varit med om mycket och är svår att förvåna. När han träffade Doktor Maria så insåg han att hon var någon form av lärd kvinna från en främmande plats. Hon verkade tillförlitlig så nu gör Morr sitt bästa för att hjälpa henne. Han vet inte hennes planer men litar på att hon är en god person med goda avsikter. Han förstår att hon undanhåller saker för honom men är inte en som snokar.

Han är ganska godmodig, stillsam men och förvånansvärt orädd av sig. En stabil gammal man. Han har under sitt liv arbetat både som skogshuggare och när han fick råd med en egen gård. Han är ensamstående sedan hans make gick bort för 5 år sedan.

Doktor Maria Salvador

En av de centrala hjärnorna på företaget Moonshot Incorporated, involverad i stora delar av deras högteknologiska forskning. När företaget tillsatte en ny CEO i form av Elias Rubin så väntade hon sig inte att förändringen skulle vara så drastisk. Men Elias hade stora idéer och uppenbarligen en hel del kunskaper att luta sig på. Han döpte om bolaget, utökade fokuset på forskning och utveckling samt verkade på ett personligt plan för att driva på forskarna som ansvarade för olika utvecklingar. Han utmanade Maria att utforska frekvensskiften i en viss typ av ovanliga kristaller som tidigare aldrig varit vetenskapligt intressanta. Vad hon upptäckte var en mängd avvikande egenskaper som på ett kvantmekaniskt plan kunde åstadkomma märkliga saker. Efter ytterligare studier kunde hon konstatera att de kunde användas för att manipulera tiden självt.

Hennes chef verkade inte ens förvånad, vilket gjorde henne mycket betänksam. Men hon höll det för sig själv och jobbade på, projektet var alltför intressant för att hon skulle avbryta något. Hon åstadkom en maskin som kunde visa henne vyer av olika tider. Och när hon skådade bakåt, till tiden kring Pangea, tider där våra teorier grundar sig på miljontals år gamla belegg så såg hon inte vad hon väntade sig. Det hon såg var högkulturer, andra arter av humanoider, magiska förmågor. När hon skådade framtiden kunde hon se en teknologisk men dystopisk framtid där makten vilade i företaget hon arbetar för, där hennes chef figurerar som en upphöjd diktator.

Hon höll sina upptäckter dolda och fortsatte forskningen, med tiden kunde de göra tester med att transportera djur korta bitar i tiden. Hon visste att samma teknik kunde användas med personer och för längre perioder. Hon började undersöka tidslinjen och besöka forntiden på en timer som kallade tillbaka henne. Hon bildade en uppfattning om vad som kan ha hänt.

Nu har hon försökt rekrytera de hon tror sig behöva för att ställa saker till rätta.

Demonen Asharak / Johannes Arch

Sorinox löjtnant är en demon frammanad från en mörk och destruktiv dimension. Han är inte nära Sorinox i styrka och ser det som sin möjlighet att vinna makt genom att tjäna under den stora draken.

Hans roll som polisbefäl i framtiden ger honom mycket inflytande och en möjlighet att vara grym mot de han önskar. Han finner den tiden lite frustrerande eftersom han tvingas förbli i mänsklig form och inte kan slunga eldar på allt han ogillar.

Han är en arrogant och osympatisk varelse. Han gillar att se folk lida och att bestämma över trupper. Han föredrog orchernas här framför robotarna, robotarna må vara osvikligt lojala, men de går inte sätta skräck i eller plåga.

Evelyn Ratata

Med en kalufs av kort men spretigt svart hår med röda toppar sticker hon ut i det släta och välansade samhället. Med sina mörkgröna hängselbyxor täckta i fläckar och sin bylsiga skjorta sticker hon ut än mer. Hon bär stora arbetskängor och har alltid ett par arbetshandskar till hands. Hennes verktygsbälte innehåller otaliga intressanta behållare, burkar, verktyg och vem vet vad mer. Hon verkar veta exakt vad som är var och vilket syfte de har. Hon är i 20-års-åldern.

Evelyn har ett yvigt sätt och bär sitt känsloliv öppet, är hon glad är hon glad, om hon är arg så är hon arg. Hon är ganska ombytlig och är inte långsint.

Hon har varit en del av motståndsrörelsen sedan födseln. Kort efter att hon föddes arresterades hennes föräldrar när de monterade olicensierad konst mitt i natten. De försvann ur polisförvaret utan spår och teorierna säger att de fördes till forskningscentralen för vad som nu görs där.

Hon vet inget om magi och såvitt hon vet är Elias Rubin bara en högteknologisk tyrann.

I strider håller hon sig i bakgrunden och kastar hemgjorda granater. SL sköter hennes val och prioriteringar men hon samarbetar efter bästa förmåga med gruppen. Hon agerar sist i hjältarnas runda.

CEO Elias Rubin / Sorinox

Sorinox är en mäktig röd drake som av en lycklig slump råkade bruka sin magi på ett sådant vis att han såg den stundande meteoriten som skulle utplåna allt som existerade på hans tid.

Eftersom han var en drake med stora planer och få allierade så tog han fasta på den kunskapen för eget bruk och listade ut vilket valv som skulle kunna låta honom överleva katastrofen i djup dvala. Han fann det alviska palatset vid Idrasil. Bergets rötter sträcker sig djupt och låter sig inte rubbas. Han angrep alverna som bodde där med sin här och personligen. Han tog sig ner i deras djupa valv och lät sin här vakta hans nya viloplats.

Där överlevde han smällen som utplånade alla spår av både enkla samhällen och magiska högkulturer. Begravd medan dammet lade världen i mörker, begravd än djupare när det lade sig åter som sand. Och han låg i dvala tills nytt liv spirat och nya kulturer växt fram. Till den värld vi känner växt fram. Från sin viloplats studerade han världen, tog sig en mänsklig skepnad och gav sig ut. I hans drömmar hade hans planer växt fram, hur han skulle stöpa världen till att lyda, hur han skulle bli en gud för alla dess folk. Tyvärr låg han och drömde något länge och det fanns redan gott om civilisation och riktigt otrevliga vapen. Han valde en diskretare metod.

Som ledare för Sorinox Incorporated har han fört teknologin ända fram till magin. Hans teknologi bygger på kristaller som samspelar med magin som vilar i världen och med den teknologin har han låtit sitt bolag åstadkomma saker som inget annat företag klarat. De har lagt energiproblem, många sjukdomar och framförallt teknologiska ting för sina fötter och byggt upp ett bolag som blev synonymt med framtid och utveckling. Som Elias Rubin har han spelat ut politiker med hjälp av spelregler de inte ens kände till. Han är inte den mest magikunniga av drakar, men han är den enda som lever och det han kan lät honom påverka världens politiker som vore de barn.

Avreglering efter avreglering tog hans företag makten via orimliga framgångar. Hans automatiska samhälle tar ganska god hand om folket, i alla fall folket som passar in. De som fallit i sprickorna har ingen plats och figurerar inte över huvud taget i drakens planer.

Sorinox är högmodig, fåfång, arrogant och mycket intelligent. Han avser att äga hela världen.

Progressionsregler: Efter varje strid

Grupputveckling

Gruppen får välja ett kort bland gruppförmågorna som gäller för resten av spelet.

Personlig utveckling

Alla får välja en egenskap som ökar med ett för dem.

Välj utifrån:

- Försvar
- Hälsa
- Förflyttning
- Egna färdigheter (Besvärjelser, Svärd, etc.)

Eventuell loot och övriga belöningar

Beskrivs på respektive strid.

Handout: Besvärjelser från labbet

Frigöra bunden energi

Tycks kunna lösgöra bundna energier av olika slag. Bryta upp magi eller eventuellt övriga energi-intensiva saker.

Räckvidd: 6

Deaktiverar energi-baserade entiteter på och kring en hexagon för en handling. Inget besvärjelseslag.

Resa till främre brytpunkt

Besvärjelsens tecken beskriver något som handlar om en specifik del av framtiden.

