

[<-- Yöml;raivo, Taistelu Yöml;tappaja Koresh Teyediä vastaan v.1018](#)

Pelikerta 14.2.2004 Raikan luona Espoossa

Olimme siis sulkakäärmeiden luona kun aloimme tuntea väreilyä kauttaaltaan. Meidät ympäröi vihertävä utu, sitä kestää määräämättömän ajan, sitä erikoista tunnetta, kun irtaannuimme olevasta maailmasta siirtyessämme jonnekin erikoislaatuiseen tilaan. Kun havahdumme ympäristöömme, näemme toisemme, ja myös Robin joka oli poistunut aiemmin keskuudestamme taistelussa Koreshia vastaan. Näemme itsemme selkeästi ja värikylläisenä, aivan kuin normaalistikin. Mutta ympäristö on vihreän udun peittämää aivan kuin sankkaa sumua, mutta vihreää. Suoraan eteenpäin katsottuna näemme aivan kuin siinä olisi jokin ikkuna, näemme sen paikan mistä tulimme, yläpuolella on samaa sumua, ja alapuolella näemme paljon kirkkaamman vihreän värisen massan, joka näyttäisi liikkuvan johonkin yhteen suuntaan. Silmissämme se näyttää aivan valtavalta virralta. Tämä virta näyttäisi virtaavan aina siihen suuntaan mihin päin itse olemme.

Kun katselemme ympärillemme niin näkymä tuntuu olevan keskiarvo meidän kaikkien näkemästä. Näemme kyllä muutakin

Hämmästyseksemme näemme objektin jonka tunnistamme Dharsatrassa olevan Kahdeksan Makoisan Tuulen temppelin kupoliksi, joka leijailee lähettyvillämme. Kupoli ei ole aivan identtinen kuin minkäläinen se oli Dharsatrassa, vaan sen nokasta lähtee pitkä, pitkä pylvä jonnekin korkeuksiin, sumuun.

Kysymme Robilta: Mitä muistat tapahtuneesta?

Robwais kertoo kuinka Koreshin heittämä Kouristavan Pimeyden loitsu muutti hänet kaksikulotteiseksi ja kuinka pienet kädet repivät ja raastoivat hänet suuren tuskan saattamina jonnekin tyhjyyteen, josta hän sitten palasi tänne. Olemme toki hyvin iloisia että ystävämme on elossa.

Käymme pyörimään rinnakkain nähdäksemme ikkunasta eri näkymiä. Iso osa näkökenttää on sulkakäärmeitten saarelta, yhdessä suunnassa näkyy Onton Maailman alapuolista mannerta, toisessa suunnassa merta, ei mitään poikkeuksellisen mielenkiintoista. Pohdimme, että mihinkäs menisimme.

Kääpiö havaitsee selkänsä takaa negatiivisen maiseman näkymästä, kaiken edessämme olevan käänteisissä väreissä. yritämme kaikki vääntäytyä niin, että näkisimme, mutta hankalaa se on. Pohdimme mitä tekisimme.

Lähdemme liikkumaan maanäkymää kohti, huomaamme, että ikkuna ei lähesty, vaan näkyvä maisema lähestyy. Etenemme hyvän matkan verran maata kohden, ja olemme arviolta pari sataa metriä maan yläpuolella, näemme normaalia maisemaa. Pysähdymme ja katsomme ympärillemme ja näemme taas eri näkymiä kuin lähtöpisteessä ollessamme. Tästä päätelemme, että lähtöpisteessä olimme Sulkakäärmeiden saarella, mistä liikuimme suoraan alaspain maata kohti. Eli siis liikuimme □ ilman□ halki.

Päätämme palata lähtöpisteeseen eli sulkakäärmeitten saarta Ashmorainia kohti. Pian tulemme lähelle saarta. Opimme pyörimään akselimme ympäri ja hahmottamaan liikkumista paremmin, näemme nyt paljon paremmin, tai ainakin ymmärrämme liikkumisemme paremmin eli pystymme liikkumaan haluamaamme paikkaan Onton Maailman sisällä kääntelemällä itseämme oikeassa suhteessa . Lähdemme liikkumaan Kahdeksan Makoisan Tuulen temppeliä kohti. Aikamme harhailtuamme saamme alueen näkyviin, tai siis Shahjapur, millä temppeli sijaitsee. Alamme nähdä yksityiskohtaisemmin, sademetsiä ja ihmisten tekemiä rakennelmia. Kohta näemmekin ison kaupungin, jonka tunnistamme Dharsatraksi, siellä näemme myös monumentaalisen temppelinkin. Kaupungissa on kunnon kuhina. Lähestymme temppeliä, ja koitamme □ leijua□ temppelin seinän läpi, emme onnistu, pystymme kuitenkin avoinaisesta ovesta menemään sisään. Tiirailemme ympäriinsä, mutta emme näe tuttuja,

Ganetran

patsastakaan ei näy, eli emme kai ole menneisyydessä. Pohdimme taas mitä tekisimme.

Yhtenä vaihtoehtona voisi olla mennä taaksepäin missä oli sitä negatiivista näkymää.

Käytämme käsipeiliä katsoaksemme taaksepäin, maisema näyttää terävasärmäiseltä kalliolta, inhottavan näköistä. Peruutamme kuitenkin sinnepäin. Lähdemme pakittamaan, mutta eihän meidän liikkumisemme niin helppoa olekaan, joudumme keskittymään todella paljon (PH vs. viisaus) pystyäksemme liikkumaan. Yhtäkkiä, kun olemme aikamme liikkuneet, Yashi sanoo seinän olevan aivan hollilla. Kuulemme äänen, joka on aivan kuin ohutta silkkiä revittäisiin, ja saman tien käsittämättömän kirkas valo sokaisee meidät. Voimme kuitenkin nähdä toisemme, mutta kaikki muu kylpee kirkkaassa valossa. Kirkas valo kivistää totta kai silmiämme. Emme

näe muuta kuin kirkkautta, mutta tunnemme jonkun todella voimakkaan läsnäolon. Tunnemme kuinka joku, tai jokin tarkkailisi meitä, katselee meitä. Aivan kuin meitä analysoitaisi. Aivan kuin jokainen solumme käyttäisiin yksitellen lävitse. Todella pelottava tunne. Tunnemme kuinka jokin vieras mieli tunkeutuu ajatuksiimme ja aivan kuin se järjestelmällisesti kävisi läpi muistot ja pyrkimykset ja muut tunteet. Fiilis on todella niin kauhistuttava, että kokeneimman ja paatuneimmankin murhamiehenkin se saisi jähmettymään ja hengen salpautumaan. Kuulemme päässämme omat ajatuksemme, ajatuksemme juttelevat keskenään.

□ Olen Asterius, olen johdattanut teidät pitkällä matkallanne tänne, olette onnistuneet hyvin, mutta lopullinen päämäärä on vielä saavuttamatta. Maailmat jotka tunnette taivaan alla ja kuoren sisällä on äärimmäisessä vaarassa. Ne jotka huolehtivat tästä tasosta ovat kaukana menneisyydessä viekkaudella ja petoksella sinne houkuteltuina kaikkein vanhimman, Thanatoksen juonimana.

Kaizer:□ mitä voimme tehdä?□

□ Voitte tehdä paljonkin, mutta ennen sitä kerron hieman asioiden tilasta: Paikka jossa olemme, on eräänlainen vankila, Vampiirinen Huotra, Thanatoksen rakentama vaippa, jonne hän sulki minut.□

Robwais:□ Jos sie et pääse täältä pois, niin kuinka myö sitten päästäis?□

□ Ongelmana on mahdolliset seuraukset jos lähden täältä, ongelmana on pysyä askeleen edellä Thanatosta. Kaikkein Vanhin houkutteli muut Kuolemattomat kauas menneisyyteen aikojen alkuun, minä jäin jälkeen, koska minun tehtäväni oli huolehtia siitä, että maailmat pysyisivät siinä järjestyksessä mihin Kuolemattomat olivat ne jättäneet, minun tehtäväni oli myös varmistaa muiden Kuolemattomien paluu tähän aikajanaan. Ulkopuolella näkemämme kupoli toimii kuin majakka, kuin poiju ajassa ja Kuolemattomat voivat palata siihen pisteeseen missä tuo poiju on, mutta nyt Thanatos on senkin estänyt, luonnollisesti. Hänen voimansa ovat lähestulkoon rajattomat. Ehkä auttaa vertaus, mitä muurahainen on teille kuolevaisille, sitä te olette meille Kuolemattomille, ja sitä me olemme hänelle. Yksinään minusta ei ole hänelle vastusta, siksi päätin pysyä täällä, ainoastaan minun avatar on onnistunut välttämään kohtaamisen hänen kanssaan, ja olen sitä kautta pystynyt vaikuttamaan tilanteeseen, antamaan papeilleni loitsuja ja kommunikoimaan teidän kanssa ja mm. palauttamaan Robwaisin entropian syleilystä.

Suureessa voimiensa tunnossa ja voimiensa korruptoimana, vaikka valtavan älykäs olento onkin, hän on myös täydellisen itsevarma ja yltiöpäisen voitonvarma, hän ei koskaan osannut olettaa, että joukko kuolevaisia voisi puuttua hänen juoniinsa. Jopa siinä määrin, että pystyitte murtautumaan tänne vankilaan. Minulla oli useita vaihtoehtoja kuinka edetä, ja se vaihtoehto mihin te kuulutte oli mielestäni paras ja mutta se ei ole vielä loppuun asti katsottu, se mitä seuraavaksi aion tehdä riippuu teistä itsestänne, en halua rajoittaa teidän valinnanvapauttanne, vaikka siihen pystyisinkin, kysyn mielipiteenne asiaan. Se on hyvin, hyvin vaarallista, ja se saattaa tarkoittaa lopullista tuhoa. Kerron myös toisen vaihtoehdon vaaroista, johon te ette kuulu. Kun elää lähes ikuisia aikoja tuhansia vuosia, kehittyy hyvin voimakas halu jatkaa tuota eksistenssiä. Meillä Kuolemattomilla on vain yksi henki, niin kuin teillä kuolevaisillakin. Toisin kuin teillä kuolevaisilla joiden henki voidaan palauttaa, meillä Kuolemattomilla se ei ole mahdollista. Siksi tämä toinen vaihtoehto on huomattavasti huonompi omalta kohdaltani kuin ensimmäinen vaihtoehto.□

- Ehkä olemme uhrattavissa. valitsemme vaihtoehdon yksi.

□ Rohkeutenne tekee minuun suuren vaikutuksen, se mitä aikoisin tehdä on, että jaan osan voimistanne teihin jokaiseen. Niillä voimilla mitä teille annan, teidän pitäisi pystyä liikkua virtaa pitkin menneisyyteen missä muut Kuolemattomat ovat, teidän täytyy löytää heidät ja kertoa heille mitä on tapahtunut. He eivät tiedä mitä on tapahtunut. Liikkuminen ajassa kuluttaa paljon voimia, ja sen tähden teidän ei tulisi haaskata voimia kovinkaan paljon muihin toimintoihin. Sillä aikaa kun te matkaatte menneisyyteen, minä pidättelen Thanatosta sen minkä pystyn ja koitan korjata niitä hirmutekoja mitä hän on saanut aikaiseksi. Oletteko ymmärtäneet, onko kysyttävää?□

- Onko siellä kaikki muut Kuolemattomat
- Kaikki ne Kuolemattomat, keillä on intressejä päämateriaalitasolla.
- Mistä löydämme heidät.
- Jostain hyvin kaukaa, tunnette kyllä heidän läsnäolonne kun lähestytte heitä. Liikutte suoraan menneisyyteen, kun olette saaneet voimianne, näette asiat uudella tavalla, näette ajan virran niin kuin se on. Sellainen asia vielä että, teidän kuolevaiset ruumiinne voivat kestää vain rajoitetun ajan sitä energiaa mitä olen teihin sijoittamassa, eli ajalla on merkitystä teidän oman olemassaolon kanssa. Hoitakaa homma mahdollisimman nopeasti, epäilemättä saatatte kuitenkin kohdata vaaroja, pysytelkää hengissä ja kunnossa!

Sitten rupeamme tuntemaan väpinää□ tunnemme miten suorastaan väkivaltaisesti henkemme revitään ruumistamme ja näemme omat ruumiimme ylhäältä katsottuna ja ne näyttävät pieneltä. Näemme yläpuolellamme valtavan version ruumiistamme ja olemmekin siinä kehossa katsomassa pienempää ja tämä tapahtuu uudestaan ja uudestaan ja sitten kun se loppuu olemme siirtyneet toiseen tilaan. Heti ensiksi tunnemme ruumiimme erilaiseksi, tunnemme

voimakkaammiksi, kaikki aistit ovat terävöityneet radikaalilla tavalla. katsomme itseämme ja toisiamme ja olemme aika sottaisia, olemme epämääräisen limankaltaisen aineen peittämiä. ensiajatuksemme on että haluaisimmepa näyttää suht normaalilta ja Kaizer muuttuu silmänräpäyksessä normaaliksi. Kääpiö myös, Yashi ja Rob eivät muutu. Yashi ja Robi keskittyvät hieman lisää ja muuttuvat sitten myös normaalin näköisiksi. Kuulemme päässämme Asteriuksen äänen: "teidän on harjoiteltava käyttämään voimianne tai voimat käyttävät teitä."

Saamme jokainen valtaisan määrän ennen kokematonta Kuolemattomien voimaa, kaikki fyysiset kykymme nouset reilusti yli normaalien kuolevaisten, havaintokykymme ylittää kaiken käsityskyvyn. Pystyisimme tekemään ihmetekoja tai lähes mitä vaan pelkällä ajatuksenvoimalla.

Alapuolellamme virtaa kaunis vihreä joki, joka leviää käytännössä äärettömiin edessä ja takaa. virtaus näyttää olevan suhteellisen voimakas ja se näyttää voimistuvan edessäpäin. Ymmärrämme, että suoraan alapuolellamme on nykyhetki ja liikkumalla eteen tai taakse liikumme menneisyyteen tai tulevaisuuteen. Tunneimme, että tulevaisuudessa on este joka estää meitä liikkumasta tulevaisuuteen. Yläpuolellamme on tummanvihreä taivas, ja siellä on kuin tähtiä, kirkkaita pisteitä. ymmärrämme, että jokainen piste on joku oma tasonsa, oma maailmansa. Tajuamme, että tämä missä nyt olemme ei ole varsinaisesti oma tasonsa , vaan pikemminkin ulottuvuus, joka liikkuu kaikkien tasojen läpi. Kun keskitymme ajan virtaan, niin pystymme erottamaan siitä tapahtumia, joita tapahtuu tällä hetkellä, tai keskittymällä menneisyyteen näemme menneitä tapahtumia. Mitä enemmän keskittyy sitä tarkemmin näkee tapahtumia. Toinen asia minkä huomaamme on, että kuulemme asioita, sen sijaan, että ne olisi ääniä mitä kuulemme, ne on ääniä mitä kuulemme omissa ajatuksissamme, muiden olentojen ajatuksia ja puheita olennoilta jotka ovat uhranneet Asteriukselle tai palvoneet Asteriusta. Selkeimmin kuulemme pappien ajatukset ja toiveet.

Opettelemme taitojamme, Robwais katsoo viisaimmaksi säästellä voimia myöhemmäksi, Yashi parantaa itseään, Kaizer tutkii Koloromin sauvaa yms. Kun Yashi käyttää voimiaan, niin hän tuntee suurta kipua käyttäessään Kuolemattomien voimaa, ilmeisesti varoitus ja esimerkki siitä, ettei kannata tuhlaa voimia. Kääpiö tutkii kirvestään.

Lähdemme liikkumaan menneisyyteen päin ajatuksen nopeudella. Liikkuminen tuntuu vaivattomalta, aivan kuin lentelisimme kotikonnuilla purojen ja niittyjen yllä, vaivatonta ja mukavaa.

Mietimme, että onko Ontossa Maailmassa mitään sellaista mistä haluaisimme saada

varmuuden tai lisätietoja. Mietimme, että olisi hyvä palata aikaan ja paikkaan kun Glantrilaiset tulivat karavaanilla ensimmäisen kerran Onttoon Maailmaan. Haluisimme varmistuksen siihen oliko Jaggar von Drachenfels tämän porukan mukana.

Yritämme poimia ajanvirrasta merkkejä Jaggarista ja luulemme, että löydämme sen. Se on siellä Kahdeksan Makoisan Tuulen temppelissä, paikalla on muitakin porukoita, mm Irile Kaze. Jäämme tarkastelemaan tilannetta. Näyttää siltä, että he ovat tekemässä mitä lie rituaaleja. Jaggar ei ole tekemässä rituaaleja, naiset (luultavasti Irile Kaze ja Dolores) näyttävät olevan pääosassa. ennen kuin kerkeämme enemmän asiaa pähkäilemään, tunnemme jonkin valtavan näkymättömän voiman leijailevan Smaragdijokea pitkin kohti meitä. Kuulemme Asteriuksen äänen: □ Paetkaa menneisyyteen, se on Thanatos! □ Järkytymme aikamoiseen paniikkiin □

Lähdemme liikkumaan kohti menneisyyttä, ja hahmo takanamme alkaa saada näkyviä muotoja. Katsomme taaksepäin tulevaisuuteen ja siellä on valtava musta pilvi, joka täyttää koko horisontin. Se on kuin pimenevä taivaanranta. Jossain siellä pimeyden keskellä näemme valopilkkuja väreiltään ruskeita ja keltaisia. Aistimme kertovat jostain mädästä hajusta. Pakenemme edelleen kuin viimeistä päivää.

Tulemme kohtaan, minkä arvioimme tapahtuneen muutaman sataa vuotta sitten. Näemme ilmiselvän syyn, miksi tässä havahduimme:

Näemme kaksi laihaa ruumiiltaan vääristynyttä peikkohahmoa kapuamassa suuren annelidin suuhun. Nämä peikot näyttävät väsyneiltä ja huonokuntoisilta ja näyttävät siltä kuin pystyisivät hallitsemaan annelidia. Heitä kohti juoksee nithialaisia väkijoukoin aseet ja kepit kourissaan. Annelidi sulkee suunsa, mutta tunnemme, että peikot ovat turvassa ja menevät horrosmaiseen tilaan. Väkijoukko päästessä kohdalle mato kaivautuu maahan ja ymmärrämme madon menevän kohti pintaa eli Tunnettua Maailmaa. Nithialaiset jäävät huutelemaan kirouksiaan.

Liikumme ajassa taaksepäin. Näemme pyramideja, joissa on kuvioita ja merkkejä, merkit ovat veriveljien (eli äsken nähtyjen peikkojen) omia tunnuksia. Näemme kuinka joka puolella porukkaa muuttuu kaksiulotteiseksi (Kouristava Pimeys □ loitsun takia) ja katoaa, järkyttävää. Näemme kuinka Nithian faarao kumartaa veriveljien edessä, mutta jotka eivät kuitenkaan näytä peikoilta. Näyttävät enemmänkin epämuodostuneilta groteskeilta ihmisiltä. Jossain valtaistuimen takana huomaamme vanhan miehen arvokkaissa vaatteissa hyvin hermostuneesti katselevan veriveljiä ja me jollain tavalla ymmärrämme tämän henkilön ajatuksia, hän ajattelee tehneensä kauhean virheen antaessaan vallanhimolleen myöten tehdessään joitain maagisia

kokeita. Samaan aikaan kun liikumme kohti menneisyyttä, Thanatoksen hahmo peittää jo koko taivaanrannan takanamme. Pimeyden hahmo, joka seuraa meitä, alkaa saamaan muotoa, se näyttää kuin siinä olisi valtava musta varis.

Jatkamalla myöhempään ajankohtaan näemme ilmeisesti saman aiemmin nähdyn velhon paljon nuorempana, joskaan ei kuitenkaan ihmisiässä hirveän nuorena. Vuosia aiemmin kuitenkin. Hän on jonkinlaisessa velhon kammiossa, tunnistamme nimittäin komponentteja mitä velhot käyttävät tutkimuksissaan. Sillä on pystyyn nostetuissa paareissa kaksi ihmistä, ja näyttää siltä, että niitä olisi kidutettu tai niille olisi tehty hirveitä kokeita. Velhon takana näemme jonkin tumman hahmon ja näemme hahmon olevan nainen ja nainen ohjeistaa velhoa: □ Kun maaginen energia virtaa minusta sinuun, anna sen energian virrata näihin ruumiisiin. Kun olet valmis, nämä komentavat magiaa yli käsitysten sinun uskollisina palvelijoinasi. □ Naishahmo näyttää tavalliselta nithialaiselta naiselta, mutta kun keskitymme paremmin, niin hän saa uudenlaisen muodon. Se on valtava lähestulkoon läpinäkyvä kiinteä varjo, jolla on lohikäärmeen hahmo. Kun tuijotamme sitä hahmoa, niin se hahmo kääntyy meitä päin suoriin silmiin ja samalla kun tekee sen, se vaihtaa muotoa ja se muuttuu lohikäärmeen kokoiseksi valtavaksi mustaksi varikseksi.

Samalla kuin tämä tapahtuu, niin takaa tuleva Thanatos suorastaan syöksyy meitä kohti ja ottaa välimatkaa kiinni. Näemme mennessämme kaikkia huimia juttuja, sivilisaatioita putkahtaa kuin tyhjästä, kuinka hämmästyneitä ja jotkut ihmiset ilostuneitakin ovat siirryttyään Onttoon Maailmaan. Ohitamme vaiheen kun sivilisaatioita on tänne siirretty, huomaamme täällä silti olleen toimintaa. Verilöylyjä, taisteluita, humanoidirodut taistelevat toisiaan vastaan, jotain outoja rotuja, ei örkkejä eikä peikkoja, ihmismäisiä, mutta karvaisia ja groteskeja. Hirveää verilöylyä.

Liikumme aikaisempaan ajankohtaan menneisyydessä ja näitten jehujen määrä ja veriset kohtaamiset näyttävät olevan vähäisempiä. Tunnetta, että jokin mahtava mielettömän voimakas maaginen mahti vaikuttaa jossain tietyssä ajankohdassa mitä olemme ohittamassa. Se tuntuu tietyllä tapaa kuin jonkinlaiselta esteeltä, joka vaikeuttaa meidänkin liikkumista. Se näkyy ajassa sellaiselta rajana joka jakaa sitä aikaa. Siinä kohdassa missä tämä tuntuu, ymmärrämme, että se on jokin mielettömän suuri Kuolemattomien tekemä muutos maailmassa, ja kun ohitamme sen ajan, niin koko Ontto Maailma on tyhjää. Tyhjä, pimeä musta reikä. Smaragdijoki on hiljainen, ei ole tapahtumia jotka tapahtuisit ja vaikuttaisivat meihin. Tunnetta ja näemme jossain kauempana menneisyydessä on kuin valtava vuoristo tai vuorijono tai yksittäisiä vuoria. Ymmärrämme, että niiden täytyy olla Kuolemattomia ja niiden kaukainenkin läsnäolo tuntuu aisteissamme.

Tässä vaiheessa tunnemme kuinka liikkumisemme tässä ajassa muuttuu vallan nopeammaksi, todella vilkasta menoa. Ajanvirta tuntuu itse asiassa ajan koskena. Virrassa näemme valtavan kokoisia, kaikennäköisiä räjähdyksiä ja maamassojen ja vesien ja jäiden liikehdintää. Kaikki on hyvin ihmeellisiä ja vaikuttavia näkyjä. Edessä olevat hahmojen huomaamme olevan jo melkoisen lähellä, samoin on myös lähellä meidän lähellä oleva varis, joka on jo lähes kosketusetäisyydellä.

Järkytys: suoraan virrasta ponkaisee sellainen samanlainen kuin meitä takaakin ajava varishahmo peittäen horisontin edessämme.

Hetken pohdittuamme mitä tehdä, Robwais muistaa Asteriuksen maininneen Smaragdijoen olevan hyvä paikka mennä piiloon. Sukellamme virtaan piiloon, tunnemme erikoisen pysähtymisen tunteen. Kaikki tuntuu pysähtyvän ympärillämme, täydellinen pimeys vallitsee ympärillämme, valtava kylmyys, emme pysty hengittämään, fyysisestikin hyvin, hyvin epämiellyttävää. Täydellisessä tyhjiössä, äärimmäisen kylmässä, olemme Onton Maan sisällä, mutta tavallaan avaruudessa. Tajuamme kaikki, että tarvitsemme buustia ja rupeamme käyttämään voimiamme saadaksemme selviytymiskykyä missä tahansa ympäristössä, myös tässä. Yashi käyttää luontaista kykyään saadakseen tuon efektin, me muut käytämme Kuolemattomien voimia. Jullitamme minuutin verran, pohdimme ja buustaamme itseämme lisähyökkäyksin. Nousemme takaisin virtaan.

Näemme kaksi hahmoa leijailevan edessämme, ne aivan kuin etsisivät jotain. Niillä on suuren suuret siivet, toinen on yönusta, toinen kultainen. Molemmat ovat aika isoja. Toinen on Jaggar ja toinen yölohikäärme Synn. Taistelu taitaa olla edessä

Kierros 1. Dorfar, Robwais ja Yashi ryntäävät etunenässä, Kaizer jättäytyy jälkeen suosiolla. Yölohikäärme on nopeampi ja tulee kimppuamme ensin ja puhalttaa Dorfaria päin, kamalat muistot palaa kaikille mieleen. Dorfar kuitenkin onnistui kahdessa pelastusheitossa ja selvisi kuin ihmeen kaupalla. On se tiukka kääpiö. Asteriuksen antamat voimat ovat todella mahtavat. Heitämme aloitteet selvittääksemme keskinäisen hyökkäysjärjestyksen. Yashi lyö yölohikäärmettä, mutta paiskasee ohi, pahus. Robin vuoro ja hän ammentaa voimistaan lisää osumatarkkuutta ja lyö yölouhnaria, ohi. Dorfarkin lyö ohi. Synn puhalttaa Yashin ja Dorfarin päälle, molemmat onnistuvat pelastusheitoissaan, luoja kiitos. Toiset hyökkäykset alkavat, Yashi lähtemään ottaa lisää osumatarkkuutta voimapisteitään uhraten, hän saa neljän pisteen bonuksen osumiseen, mutta tuhlaa kaikki voimapisteensä. Mutta ohi menee, taas, ei näytä hyvältä. Dorfar osuu 12 ja tekee 98 vauriota. hyvä. Kaizer tulee lyömään, osuu ja tekee 56 vauriota. Kolmannet iskut, Yashi ja Rob lyövät eivätkä osu, Dorfar osuu ja tekee 98 vauriota. Kaizer lyö ohi. Neljännet iskut, kaikki lyövät ohi.

Kierros 2. Dorfar voittaa aloitteen ja lyö yölohikäärmettä, 98 vauriota. Robi osuu ja 75 vauriota, Yashikin osuu ja tekee 80 vauriota. Yölohikäärme tuhoutui, jihu. Jäljellä vielä kultainen lohikäärme, toivottavasti ei tarvitse tapella.

Kaizer käyttää voimiaan ja toivoo, että Jaggar muuttuisi lainkuuliaisesti hyväksi ilman vihamielisiä aikeita. Jaggar nielaisee takaisin suunnitellun hönkäyksen ja rauhoittuu.

□ Mikä kauhea painajainen, onko se vihdoon päättynyt. Näytätte paljon enemmän mitä aikaisemmin, mutta tunnistan teidät kyllä.□

Jaggar luettelee meidän kaikkien nimet ja jatkaa:□ Vuosien painajainen on vihdoon päättynyt. yölohikäärme Synn, Thanatoksen vuosituhansien ikäinen kätyri, suoranainen päätoimija on vihdoin tuhoutunut. Glantrissa Synn esiintyi Dolores Hillsbury nimisenä velhottarena ja hyvin lyhyessä ajassa hän kahmi itselleen suurenmoisen vallan, käyttäen yliverlaisia lumouksiaan. Hän onnistui lumoamaan jopa minutkin, epäilin kyllä, ettei hän ollut se kuka väitti olevansa, mutta ennen kuin pystyin tekemään mitään, olin menettänyt tahtoni. Sen tiedän, että Dolores ei ollut hänen ainut ihmishahmonsa, hän lienee esiintynyt eri maissa eri hahmoina ja arvatenkin johtohahmoina tai niiden läheisyydessä levittäen tuhoa ja kaaosta läpi Tunnetun Maailman. Mutta en varmasti ole väärässä jos sanon, että teillä on tärkeitä asioita hoidettavana, me kerkeämme jutella myöhemmin. Minä hoidan tämän raadon. □

Dorfar jakaa Yashille voimaa, että tämä pystyy liikkumaan. Lähdemme etenemään kohti Kuolemattomia. Vuorenkaltaiset entiteetit alkavat saada muotoja, eivätkä ne oikeasti ole vuoren kokoisia, niiden aurat vain vaikuttavat siltä. Siellä näkyy kaikenlaista epämääräistä örveltäjää, on liskoa ja puujehuja ja nelikätisiä ja elefanttipäisiä olentoja. Olemukseltaan meitä lähinnä tuntuu olevan kelluva liekkipyörä, sellainen pyöreä kiekko, mistä lähtee auringonliekkimäiset leiskat, ja puu, mielettömän iso. Sitten lähellä on myös varjon kaltainen hyvin ohut, ja hento ruumiinrakenteinen hämähäkki. Ja lisko, oranssinvivahtavan ruskea, iso lisko, dinosauruksen kaltainen. Havainnoimme toki muitakin tuttuja olentoja.

Kaizerin kaikki loitsut palaavat mieleen, ja hän löytääkin joukosta kauniin nuoren naisen, jolla on räiskyvän punainen tukka ja hän on pukeutunut sellaisiin paljastaviin tunikaan ja jonkinnäköisiin kissapedon turkiksiin säärissä ja ranteissa, selvästi Diulannan.

Yashi spottaa hyvin laihan vanhan miehen hahmon, joka on pukeutunut yksinkertaiseen ruskeaan kaapuun ja siellä on valkoiset pörröllään olevat hiukset, valkoinen parta ja kasvot ovat hieman klommollaan, ei ollenkaan hyvin syöneen näköinen. selkeästi Koryis.

Dorfar päättää aloittaa keskustelun: " Olemme vieraita tällä tasolla, kuulimme tutkimuksista täällä ajan alkulähteillä ja päätimme liittyä seuraan." Tosiasiassa hän yritti sanoa jotain muuta eli: ";

Arvon Kuolemattomat! Tulimme Asteriuksen auttamina varoittamaan teitä Thanatoksen juonista..." ; Dorfar on hyvin hämillään ja niin me muutkin kääpiön puheista. Meidän kuitenkin pitäisi yrittää nopeasti ja viipymättä kertoa Kuolemattomille asian laita.

Lisko (luultavasti Ka Säilyttäjä) sanoo: " Tervetuloa toverimme iäisyydessä." Tulinen kiekko kääntyy meitä kohti ja sen kehän keskellä on kasvot. Rob näkee kasvot, ja ne ovat oikein mehevät puolituiskasvot. Kaizerkin näkee miehekkäät vaaleanrotuisen miehen kasvot, Yashi näkee sindiläisen kasvot ja Dorfar näkee kääpiömiehen kasvot.

Hämähäkki (Lukki-Korotiku eli Keppostelija) sanoo: " Kuinka mukavaa saada vierailijoita."

Dorfar yrittää sanoa: " Teidän tulisi palata aikaanne, Thanatos punoo juonia molempien maailmojen tuhoksi!" Kuitenkin hänestä kuuluu: " Tarjoamme teille apuamme, jos vain pystymme."

Puu (Ilsundal?) sanoo: " Täältä aikojen alusta nousee suuri tuhoava voima, eräs joukostamme Thanatos, on meille paljastanut tämän kauhean uhkan."

Yashi yrittää sanoa: " Tuo kaikki on juonta, jolla Thanatos on teidät saanut pois ajastanne." Kuitenkin kuuluu vain Thanatoksen kehuja. Pöyristyttävää!

Dorfar käyttää Kuolemattomien voimiaan, että saisi sanottua sitä mitä haluaa, ja onnistuukin: " Thanatos on huijannut teidät, hän on nykyajassa ja huijannut teidät tänne aikaan ennen ajanlaskua kun hän on tuhoamaisillaan sekä Onton Maan, että Tunnetun Maailman! Asterius antoi meille osan voimiaan, että voimme tulla tänne teitä varoittamaan. Palatkaa nykyisyyteen

mahdollisimman pian!□

Liekehtivä kaveri katsoo meitä päin ja sanoo:□ Se on totta olen juuri tutkinut teidän auranne ja näen, että teissä on Asteriuksen elinvoimaa.□ Seuraa hetken hiljaisuus ja ymmärrämme kaikkien Kuolemattomien keskustelevan keskenään telepaattisesti. Liekehtivä kaveri kääntyy meitä päin ja sanoo:□ Palaamme nykyisyyteen!□

Kaiser älähtää väliin:□ Poiju joka on kiinnitetty Kahdeksan Makoisan Tuulen temppelin kupoliin on viallinen, teidän pitää ottaa se huomioon siirtyessänne!□

Liekkimies (myöhemmin tajusimme tämän olevan Ixion) puhuu:□ Pystymme siirtymään nykyisyyteen ilman poijuakin, se vain vie valtavasti voimia.□ Ei kestä silmänräpäystä pitempää kun olemme poijuilla. Siellä vastassa on helvetin iso musta varis, jolle saman tien lisko toteaa:□ No niin Kaikkein Vanhin, olet ylittänyt kaikki aikaisemmat tavanomaiset törkeät, häikäilemättömät, pöyristyttävät, petolliset ja syyttömille kärsimystä aiheuttavat juonesi. Niinkin voimakas kuin olet, olemme kaikki sinua vastaan ja se on voima mitä edes sinä et pysty kestäämään. onko sinulla mitään sanottavaa ennen rangaistuksen täytäntöön panoa?□

Variksen suusta kuuluu valtava matala ääni joka kaikuu joka puolella:□ Kyllä, mutta koska minulla on erittäin kiireellisiä tehtäviä muualla, minun täytyy pahoitella, etten jouda teidän kanssa enempää aikaa viettää, jos jollain on vielä lisättävää, niin tervetuloa seuraani!□

Tämän sanottuaan ajan virtaan repeää iso railo ja railosta näemme sysimustia kipunoita leiskuvan synkästä mustuudesta, ja Thanatos imeytyy sinne railoon. Kuolemattomat ovat hiljaa ja toteavat:□ Sinne minne hän matkaa, me emme seuraa, eikä teidänkään ole syytä seurata, mutta hän saa rangaistuksen se on varma!□

Dorfarin ja Kaizerin loput Kuolemattomien voimat häviävät, lisäksi kaikilta katoaa välikaisesti käyttöömmme annetut voimat. Asterius saapuu valtavana hopeisena pallona paikalle ja sanoo:□ Erinomaista, olette osoittaneet sellaista urheutta ja peräänantamattomuutta kuin kuolevaisilta voi odottaa silloin kun he ovat parhaimmillaan. Todellisia valioyksilöitä luokissanne. Olette kokeneet jotain sellaista, mitä tuskin kukaan kuolevainen on koskaan kokenut, ei välttämättä edes kaikki Kuolemattomakaan ole nähneet kaikkea sitä mitä olette nähneet! □

Alamme tuntea väpinää – tunnemme kokemuksen ja voiman virtaavan läpi kehomme, olemme kokeneet jotain todella suurta.

Kaizer käy päässään keskustelun Asteriuksen ja Diulannan kanssa, jonka päätteeksi Kaizer vaihtaa uskontoaan Asteriuksen seuraajaksi ja aloittaa polun kohti Kuolemattomuutta tämän seuraajana.

Lisko sanoo: – No niin, jos ei sitten ole muuta niin siirrämmekin teidät kotinne .

Hämähäkki sanoo: – Kovin kiirepä sinulla on päästä eroon näistä seikkailijoista, jotka ovat juuri tehneet meille palveluksen .

Hämähäkki kääntyy puoleemme ja Lisko näyttää huolestuneelta ja nyrpeältä.

– Teidänlaisilla miehillä olisi varmasti tehtävää Ontossa Maailmassa, hämähäkki sanoo ja jatkaa: – Miltäs kuulostaa? –

Dorfar ja Kaizer vastaavat: – Mielellämmehän me tehtäviämme Kuolemattomien puolesta teemme, mutta tehtävämme ja elämämme on pintamaailmassa. Kuitenkin olemme valmiit palvelemaan teitä ja teemme kaiken hyvän mihin pystymme. –

- Entäs te, puolituinen?
- minulla on bisneksiä tuolla, en pysty.
- Bisnekset ne yleensä on semmoisia, että ne vaativat läsnäolon, vastaa Hämähäkki ;)

Lisko näyttää huojentuneelta, ja sanoo, koska olette valmiit palaamaan koteihinne, niin mitäpä tässä enää sen enempää, laitan teille vähän matkaevästä mukaan.

Kaizer: – Ystävämme Jaggar on ajanvirrassa eikä välttämättä pääse sieltä omin voimin pois,

voitteko toimittaa hänetkin kotiinsa?

- Selvä, teemme sen

Tunnetta miten ympärillämme tila muuttuu. Huomaamme, että tila ja paikka mihin putkahdamme, on Maissitähkän tila, paikka seikkailun alusta. Mainitut matkaeväämme on Toive-loitsu jokaiselle, jotka voimme käyttää kun haluamme.

Sovimme lähtevämme Fort Runnellssiin Kaizerin vieraaksi Glantrin rajalle, ehkä siellä kuulisimme mitä maailmalla on tapahtunut. Saavumme Runnellssiin, mutta olemme niin sippejä, että nukumme vain. seuraavana päivänä on sitten mitalikahvit. Kaizer ilmoittaa kavereilleen muutoksesta uskonnossaan ja hämmästyksensä on aikamoinen. Päivämäärä on muuten 17.9.1018.