

Stig närmare kära vänner så ska jag förtälja om en värld som jag hoppas att ni aldrig ska komma att besöka. Jag ska beskriva det som under många år var mitt hem, Lith'Morcane. Ni har troligtvis inte hört detta namn utan tänker på andra Skuggalvernas städer, den ni tänker på är med sina 20 000 invånare är dock enbart en småstad med skuggalviska mått mätt. Lith'Morcanes skuggalviska invånare räknas till strax över 80 000 och 267 adelshus finner sitt hem i den underjordiska grotta som sträcker sig över 3 mil från sida till sida.

Vägen till Lith'Morcane är lång och farofylld och leder genom mil efter mil av underjordens faror, om du har tur eller oturen beroende på hur du ser det kommer du tillslut finna vägen till de tunnlar och grottor som är gränsen till Lith'Morcanes grotta. Här är risken stor att man vid nästa krök står öga mot öga med drowiska ödleryttare ute på spaningsuppdrag eller möts av ett fullskaligt krig mellan Lith'Morcane adelshus.

Det finns tre huvudvägar som leder in till staden varav de sista 100 metrarna innan denna fantastiska grotta öppnar sig framför dig är rak som draget med en linjal. Var tionde meter längst denna väg står ett par två meter höga spindlar av svartaste jade med fyra ben höjda för anfall. Dessa magiska spindlar är Lith'Morcane första linje av försvar, om porten som vid slutet av denna tunnel stängs aktiveras spindlarna och anfaller allt som rör sig i korridoren.

Det första man ser när man passerar de sista vaktspindlarna är hur grottan sprider ut sig så långt ögat kan nå. I dess centrala del faller ett lysande vattenfall vars ljus syns från alla grottans hörn. Varje natt när den långa dörden infaller sipprar vattnet fram för att med tiden öka i volym så att det mitt på "dagen" är en fors för att sedan åter minska i omfattning. Vattnet får sin lysande färg från sporer av en viss sorts lysande svamp som odlas längst vattnets väg. Genom magi anpassas flödet av vatten för att följa rytmen av dygnet som passerar på ytan.

Längs med grottans väggar finns plataer och plana ytor där Rothe hjordarna vandrar och sjöar där de livsfarliga Pyraias simmar, i dess mitt breder Lith'Morcane ut sig. Själva staden domineras av tre byggnader; Loths tempel i form av en stor spindel, magikernas spira till torn samt krigarnas skola i form av en pyramid. Adelshusen tävlar om att dra åt sig dina blickar med ljusspel som får norrskenet på ytan att blekna. Men staden breder inte enbart ut sig på grottans golv utan många av de enorma stalaktiter som växt fram från grottans tak innehåller adelshus, marknader och värdshus. Lith'Morcane är en stad av underverk där man bakom varje hörn finner nya upplevelser eller en ond bråd död.