

HC2 - Det Døde Bjerg

- Et Hinterlandet-scenarie af Ryan Rohde Hougaard

Scenariet handler om en gruppe dværge, der i deres grådighed har dræbt et bjerg. Det fokuserer på uhygge og følelsen af forfald. Følelsen må gerne være hen ad Morias miner - stort, dystert, majestætisk og truende. Spillerne vil være under konstant risiko for at blive besat af udøde bjergånder, der leder dem i fordærv.

Baggrund

For over syv hundrede år siden drog en udbrydergruppe af dværge, Juvelmalerne, ud i Hinterlandet for at skabe et nyt samfund, der dyrkede kunsten. De havde opdaget formler til at skabe maling af ædelstene, der gav malerier en uhørt klarhed og smukhed. Men som dværge kommer, gravede de for dybt. De fandt en diamant af ufattelige dimensioner og hang den op i deres hal. Men diamanten var bjergets hjerte, og bjerget døde, da dværgene huggede den ud. Alle bjergånderne blev udøde og begyndte at besætte dværgene. Det endte i et borgerkrigslignende kollaps, hvor dværgene begravede sig selv for at undgå, at ånderne skulle slippe ud.



For nylig er en gigantisk bjergsommerfugl (8 meter store vinger - kan flyve afsted med en okse) blevet set i nærheden af det, som nu er kendt som Det Døde Bjerg. Den har gravet en tunnel og hule til at lægge sit afkom i, og dette har skabt en åbning ind til Juvelmalernes Hal. Uvidende om dette, er handelsmænd og andre folk blevet skræmte over bjergsommerfuglens tilstedeværelse, hvilket har gjort, at kommandant Lucinius har set sig nødsaget til at sende eventyrere ud for at undersøge det.

Forberedelse

Inden scenariet begynder, skal du have foldet besættelsesark (findes bagerst i scenariet) langs de stiplede linjer, så sektionerne kan foldes ud en efter en, uden man kan se sektionerne længere nede. Lav et ark per spiller.

Eventyrpoint

Hvert nummereret rum giver 100 point

At indse, at forsænkningen på bjerget er en kollapset indgang giver 50 point

At opleve Bjergets Hjerter 100 point

At opleve malerierne i den store sal 100 point

Fælden ved spisesalen 50/100

Fælden ved Juvelmalernes bog 100/200

For fældernes vedkommende gælder den lave værdi, hvis fælden opdages og evt demonteres, mens den høje værdi er hvis man oplever fælden (uanset om den er opdaget eller ej)

Omstrejfende monstre uden for hulesystemet (på og i nærheden af bjerget)

1t6:

1	Bjerggribbe (1t4+2) Forsvar: 10; Sår: 1; Resistens: 10, Morale: 8 Angreb: Dyk+6; Skade: 1t4 Flyvende: Medmindre man bliver angrebet af bjerggriben, kan man kun angribe med afstandsvåben
2	Ådselslusker Forsvar 14; Tærskel 11; Sår 4; Resistens 11; Morale 15; Angreb: 6 tentakler+4; skade 1t4 + lammende gift. Lammende gift: Ofre skal klare et resistens 13 eller blive lammet i 1 time. Hvis ådselsluskeren er alene med lammede ofre, vil den begynde at æde dem.
3	Hyæner (2t4) Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 10; Morale 12; Angreb: bid+4; Skade 2t4
4	Ligæder (1t2) Forsvar 13; Tærskel 7; Sår 2; Resistens 12; Morale 17; Angreb: 2 klør+2, Bid+4; Skade 1t4, 1t8+ulivskraft Flere angreb: Ligædere kan lave tre angreb i runden Ulivskraft: Ligæderes bid svækker deres modstandere, hvis de ikke klarer et Resistens 9-tjek. Fejles tjekket, rammes ofret af interne smerter, da det

	føles som om en kold hånd griber om hjertet; ofret har ulempe på deres handlinger i 1t6 runder, og rammes ofret en gang mere og atter fejler et resistenstjek, spreder dødskulden sig i ofret, som skal klare et udholdenhedstjek (viljestyrke) 9 hver runde for at kunne gøre noget. Denne effekt varer i 1t6 runder.
5	Hændelse: Hvis det er lyst, sker der ingenting. Hvis det er mørkt, er nogle udøde bjergånder sluppet ud og prøver at besætte karaktererne, der skal lave et besættelsestjek.
6	Hændelse: Kun om natten. Ravne slår ned, og sovende karakterer skal lave et Sansetjek (visdom) 6, ellers får de hakket et øje ud.

Særlige forhold

I og omkring bjerget har nekromantikere +1 til deres trolddom. Oplys nekromantikere om dette, når de ankommer til bjerget og lad dem derefter selv huske på det.

Nede i Juvelmalernes Hal svæver der konstant udøde bjergånder rundt. De vil forsøge at besætte karaktererne, hvis de kan komme til det. Hver gang spillerne går ind i et rum (også et de har været i tidligere), skal de karakterer, der ikke selv bærer på lys, lave et resistenstjek (visdom) 6. Dette kaldes i scenarieteksten et besættelsestjek. Hvis det fejler, bliver de besat. Udlevér da et besættelsesark, hvor spilleren skal læse den første (åbne) sektion. Efterfølgende skal karakteren fortsat lave besættelsestjek - men nu med ulempe. Hvis det fejler igen, skal spilleren folde en ny sektion ud og læse denne.

Hos kommandant Lucinius

I er blevet kaldt ind til kommandant Lucinius på hans kontor øverst i fæstningen. Der hænger et stort kort fyldt med nåle bag et simpelt, men stadig imponerende skrivebord.

"Jeg har tilkaldt jer fordi, der er observeret et stort flyvende væsen ude ved det, der kendes som Det Døde Bjerg - det ligger i landet mellem bjergkæderne. Jeg ønsker, at I undersøger rygterne og sikrer, at der ikke er nogen trussel mod Imperiet og dets befolkning. Som belønning får I 25 guld per mand samt plyndringsretten. Der burde være 6 dagsrejser derud."

Herefter har spillerne mulighed for at handle og forberede rejsen - eller samle rygter eller lave et gøremål.

Rygter

Uddel gerne rygterne i rækkefølge afhængig af, hvor mange deltagerne fremskaffer:

1. Der er en hinterlændingstamme i området, der måske ved mere (hændelsen på næstsidste rejsedag sker automatisk)
2. En nekromantiker fortæller, at de døde ånder er stærke i nærheden af bjerget
3. Der er på vestsiden en forsænkning, der ser lidt tilvirket ud
4. Et hold eventyrere, der gjorde holdt på bjerget fortæller, hvordan en af dem begyndte at blive mere og mere underlig for til sidst at forsøge at dræbe en af de andre
5. Ude i landet mellem bjergkæderne ligger der en forlist handelsvogn - ifølge handelsmanden blev hans okse bortført af et kæmpe, flyvende væsen (på fjerdedagen finder de vognen, der bl.a. indeholder 6 dværgebrød og 20 guldstykker)
6. En lettere distræt vismand fortæller om den nærmest mytiske bjergsommerfugl, der skulle være stor som en mølle og kunne flyve afsted med selv store dyr. Der har dog ikke været mulighed for at undersøge et eksemplar - ikke den mindste efterladenskab, og han vil være villig til at betale op til 30 guld for beviser på dens eksistens afhængig af kvaliteten af det hjembragte.

Yderligere rygter kan veksles til fordele på rejsetjeks på 1., 2., 3. dagen etc

Rejsen

Der er 6 rejsedage ud til bjerget, der ligger i egnen **landet mellem bjergkæderne**.

På **fjerdedagen** kan de finde handelsmandens vogn, hvis de har fået det rygte. Harnisket, der skal holde trækdyret, ser ud til at være revet over af overbelastning.

På **femtedagen** vil de møde hinterlændingestammen, der holder til i området, hvis de har fået rygtet, der omtaler den eller hvis dagens rejsetjek lykkes med mere end 4. Hos stammen kan de få en dagsration samt høre historien om Manitsova - den mangefarvede

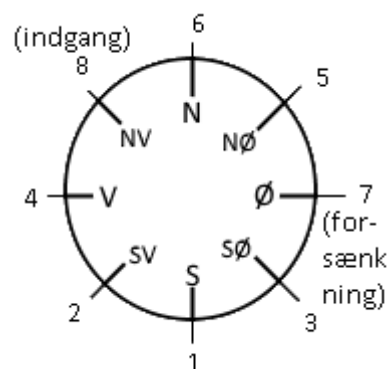
herre over bjergene. Herren ses ikke ofte, men hans komme bliver forudsagt af de ældste, og når det sker, drager stammen væk et stykke tid, for herren kan godt finde på at lægge mennesker på sit bord - og det der er større. Manitsova bliver kaldt den mangefarvede, fordi han altid klæder sig i et væld af glimtende, skiftende farver.

På **sidstedagen** kan karaktererne gradvis se mere og mere af Det Døde Bjerg. Det er et næsten perfekt kegleformet bjerg med bare, golde sider. Det er gråbrunt af farve og gribbene kredser dovent over det.

Ankomst

Slå en terning (t8) for hvilken kompasretning de kommer ind fra. Hvis dagens rejsetjek lykkedes med mere end 4, er der fordel på slaget. Hvis det fejlede, kan du vælge at give ulempe på slaget – man kommer tættere på de spændende ting med et højt slag:

- 1 S
- 2 SV
- 3 SØ
- 4 V
- 5 NØ
- 6 N
- 7 Ø - forsænkningen ved den kollapsede indgang
- 8 NV - Hullet ind i bjerget



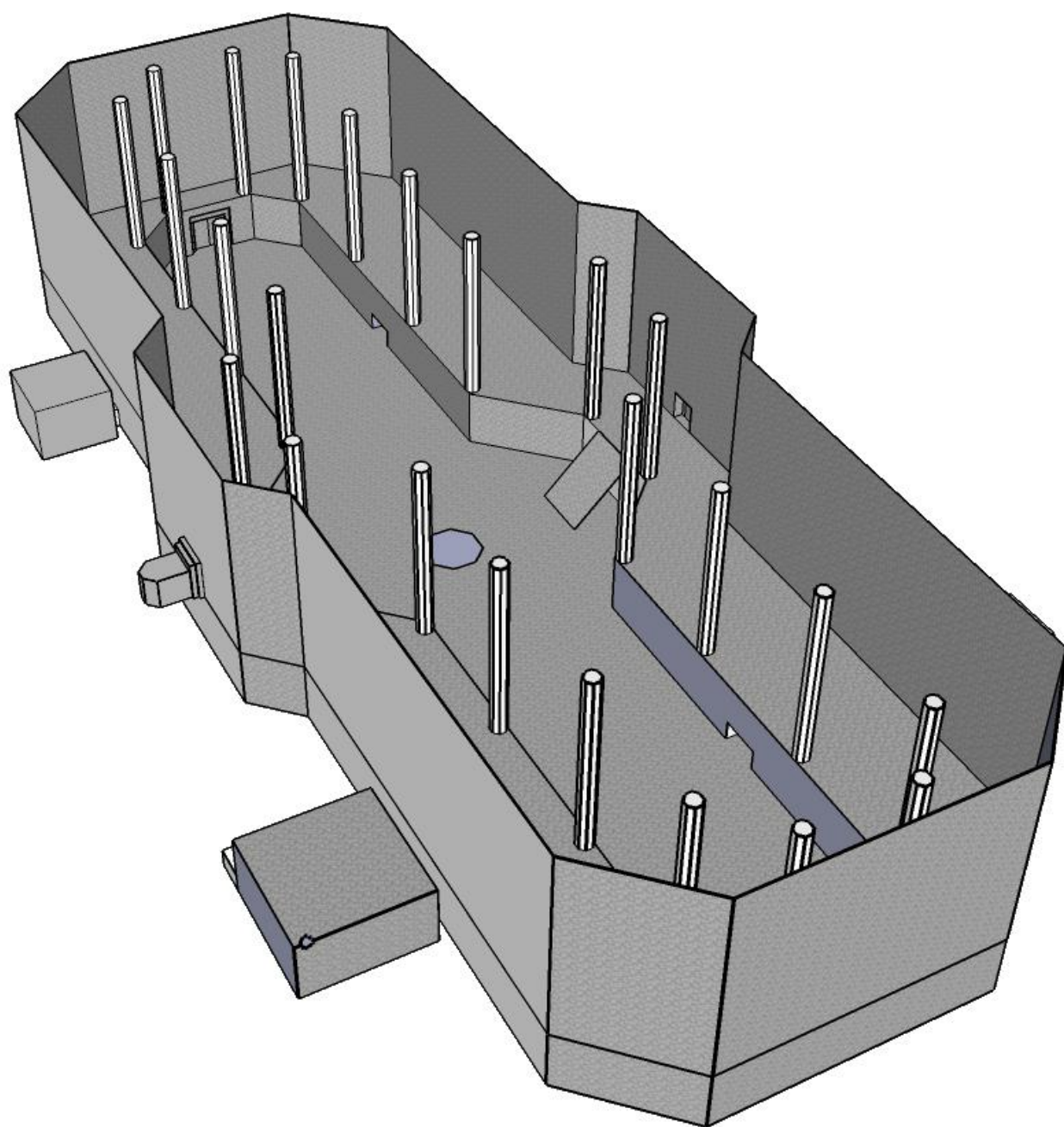
Det er ikke så besværligt at gå rundt om (/på) bjerget, men på det optimale sted er der stadig en time mellem hver kompasretning. Jo højere op på bjerget, jo langsommere kan man komme rundt og vice versa. Det tager tre timer at kravle til toppen af bjerget fra den optimale linje rundt om bjerget.

Den kollapsede indgang (forsænkning)

Hvis karaktererne kommer forbi den kollapsede indgang, kan de se en lille forsænkning, hvor der ligger løse sten i en bunke. Meget tilforladeligt, men også lidt specielt på et bjerg, der eller ikke har nogle kendemærker på sin overflade. Nærmere eftersyn vil afsløre, at der under de øverste sten ligger sten, der er fint tilvirkede med dekorationer, der nu er forvitrede. Folk med arkitektonisk indsigt (f.eks. nogle dværge og visse baggrunde) vil gætte på (får oplyst), at det har været en indgang, men den er fuldstændig blokeret nu, og det giver ikke mening at grave den ud.

Bjergsommerfuglens hul (indgang)

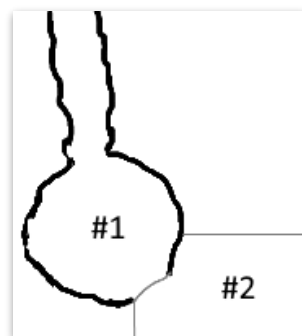
Der er et cirkelrundt hul på ca. halvanden meter i diameter ind i bjerget. Lige udenfor ligger et par afkastede sommerfuglevinger. Hver vinge er 8 meter i højden og 5 meter i bredden. De er lidt falmede nu, men glimter stadig smukt mangefarvet i solens lys.



Hulesystemet

#1 – Larvens hule

Gangen er snæver – det er svært at komme frem med mindre man er lille af natur – og lyset har svært ved at komme forbi rejsemakkeren foran. Gangen fortsætter og fortsætter ind i bjerget, lidt nedad. Vægten af bjerget kan mærkes oven over en, og resten af verden er langt væk. I går over en time i totalt mørke uden andre lyde end jeres egne fodtrin. Da gangen udvider sig en smule, kan I høre noget bevæge sig, skrabe henover gulv og loft. Noget stort. Noget, der er rasende over at blive forstyrret...



Rummet er en kugle med en diameter på 3m. Bagerst er der et hul på ca 1 m.

I den lille hule for enden af gangen ligger bjergsommerfuglens afkom, en kæmpe larve, der for nyligt er udklækket fra det oksekadaver, som dens moder plantede den i. Den er sulten, og der er noget, der har forstyrret den. Den angriber ufortøvet.

Pladsen er meget trang, og første initiativ-kast afgør, hvor meget plads, som eventyrerne har at kæmpe på. Larven bruger sin stuntmanøvre, Pres fremad, i første runde. Hvis larven kommer før eventyrerne, vil den trænge ind i gangen uhindret, og så er der kun 1 eventyrer, der kan kæmpe mod larven ad gangen. Hvis den er nede i hulen, kan to eventyrere slås imod den.

Manøvre: Skub tilbage. Som en stunthandling, styrketjek 12, kan larven presses tilbage til sin hule, hvis den har presset sig frem i gangen.

Manøvre: Kant sig rundt om. Det er muligt at presse sig rundt om larven, behændighedstjek 12, hvis den ikke har presset sig frem i gangen. Bag ved larven har man automatisk fordel mod den, men kan kun kæmpe med små våben. Til gengæld er der også risiko for at blive skubbet igennem hullet ned i sovesalen (#2), så længe den ikke har presset sig frem. Det kræver et behændighedstjek 4 hver runde for at undgå det. Hvis det fejler, giver faldet 3t6 i skade. Et behændighedstjek 15 kan tages for at forsøge at lande rigtigt. Hvis det lykkes, giver faldet 1t6+2 i skade.

Larve

Forsvar 12; Tærskel 8
Sår 5; Resistens 12; Morale 15;
Angreb: Bid+6; Skade 1t8+2.

Pres fremad: Stunthandling. Larven presser sig frem i gangen. Hvis ingen kæmper mod den, lykkes det automatisk. Ellers skal den eventyrer med lavest initiativ lave et udholdenhedstjek 12 (bonus +2 for Stå Fast). Hvis ikke det lykkes, vil larven presse sig frem i gangen (se rumbeskrivelsen). Hvis to eventyrere kæmpede, vil den med højest initiativ blive klemt op mod væggen uden mulighed for at bevæge sig. Efterfølgende runder skal denne tage et udholdenhedstjek 10 (med +2 for hver runde efter det første tjek) eller tage 2t8 kvælningsskade. Hvis larven skubbes tilbage til hulen, slipper eventyreren fri.

--	--	--	--	--

Bagerst i hulen er et hul, som en mand netop kan kravle igennem. Det leder til #2 – Sovesalen. Der er 6 meter ned og det eneste, der er at binde et reb i, er oksekadaveret. Hvis dette bruges, skal der laves et behændighedstjek, hvor sværhedsgraden er lig eventyrerens styrketal. Hvis det fejler, rives kadaveret hen og dækker hullet. Slå en 1t6 – hvis resultatet er mindre end 5, så går rebet fri, og eventyreren falder ned. Giv 1t6, 2t6 eller 3t6 skade afhængigt af, hvor meget behændighedstjekket fejlede med (din vurdering).

#2 – Sovesalen

Et kvadratisk rum, der henligger i mørke. Der står række på række af køjesenge, fire høj, og der er skabe imellem køjerne. Luften er tung og stillestående, og enhver lyd runger i det store rum, hvor der er højt til loftet. Der kommer en svag lyd af rislende vand, men den virker til at være reflekteret...

Ud fra hullet, der befinder sig i det nordøstlige hjørne, strækker rummet kvadratisk tolv meter i hver retning. På den østlige væg er der to bueåbninger – den første 1/2 meter fra det nordøstlige hjørne og næste den en meter efter den første. De er begge en meter i bredden. Der er en fire meter bred korridor i den sydlige væg – placeret midt på væggen. Korridoren er 12 meter lang.

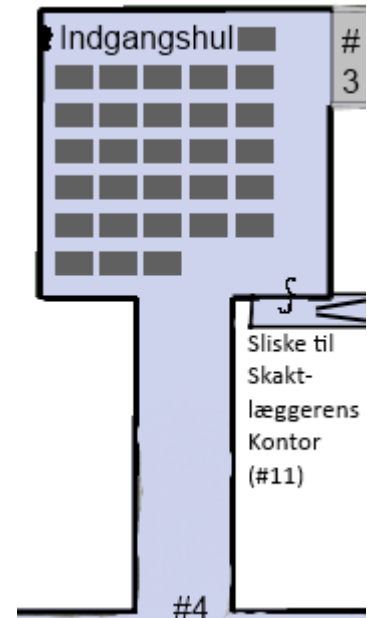
Rummet er fyldt med køjesenge, der går fra gulv til loft. Alt er gammelt – ældgammelt. Der er sengetøj i køjerne, men det krakelerer og forstøver, hvis det berøres. Køjerne er bygget af træ, og de knirker og giver sig, men det er dværgekram og holder, så længe de ikke udsættes for påvirkninger større end at der kravles i dem. De er dog meget sårbare over for ild.

Hvis gruppen vælger at gennemsnøge rummet for skatte og lignende, så fortæl dem, at det vil tage en times tid (husk tjek for besættelse). Slå $1t10+2$. Tag et antal $t10$ svarende til det du slog. Dette er det antal sølvmonter, som de finder (det regnes som separate antal fund, så f.eks. skattejægerklassen kan bruge deres specielle evne for hvert fund). Slå desuden endnu en $t8$. 1-2: De finder intet yderligere, 3-5: De finder en juvel (5 guld), 6-7: De finder to juveler (5 guld hver), 8: De finder en *dværgedaggert* (se kompendiet om magiske ting), der bør kunne sælges for 15 guld.

Der ligger 3 skeletter på gulvet – de er ikke besatte, men det er muligt for en nekromantiker at fremkalde deres ånd for at spørge dem ting. De var i gang med deres daglige dont, at gøre rent og rede senge, da de blev snigmyrdet af Blyskæg (han er en besat dværg, der ligger i #5 – Spisesalen).

Buegangene leder til #3 – Toiletter, mens korridoren leder til #4 – Det store Galleri.

Den hemmelige dør kan findes med et sansetjek 4 (den er egentlig ikke hemmelig – bare meget dygtigt dværgehåndværk), der leder til en kort gang, der der ender i en sliske, der forsvinder op i mørket. Det kræver et behændighedstjek 12 at klatre op af slisken – på en 1'er eller 2'er, tager man $1t4$ i skade – og den ender ved et smalt repos, hvor der er en blokeret dør. Stenene kan fjernes, og døren leder ind til #11 – Skaktlæggerens Kontor.



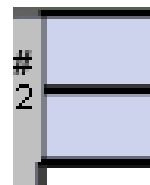
#3 – Toiletter

Lyden af rislende vand kommer fra rummet bag bueåbningerne. Rummet er delt ned i midten af en høj væg, der går næsten op til loftet. Lige over væggen er der et hul i muren, hvor der kommer vand ind, der herefter deles og ledes ned til hver side af rummet. På den ene side er der toiletter; på den anden brusebade. Et typisk eksempel på dværgenes ingeniørkunst.

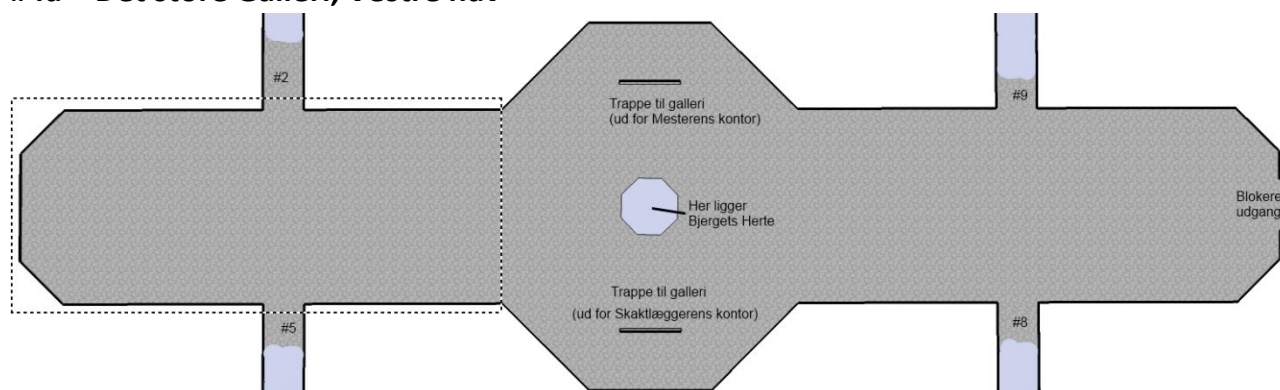
Rummets nordlige væg er 3 meter og flugter sovesalens nordlige væg. Rummet strækker sig 4 meter i sydlig retning, og væggen, der deler rummet er placeret midt i rummet i østlig-vestlig retning.

På det ene toilet kan der findes resterne af et skelet. Det er også dræbt af Blyskæg, der ligger i #5 - Spisesalen.

Der er kun adgang til/fra #2 – Sovesalen.



#4a – Det store Galleri, Vestre nav



Dette afsnit beskæftiger sig kun med det vestre gulvniveau i det store galleri; midtersektionen, østre nav og balkonen er håndteret for sig.

Da I kommer ud af korridoren, kan I straks mærke at fornemmelsen af størrelse. Af luft – gammel luft, indelukket. Lyset når ikke nogen anden væg endside loftet. Faktisk er væggen bag jer seks meter høj, men den slutter ikke med et loft. I stedet er der en marmoralustrade og måske antydningen af en søjle? I så fald en søjle næsten 2 meter tyk og rækkende langt op i mørket. Gulvet er i et sort og hvidt mønster af ottekanter og firkanter. Væggen har indhugget sirlige geometriske mønstre. Her er stille – helt stille.

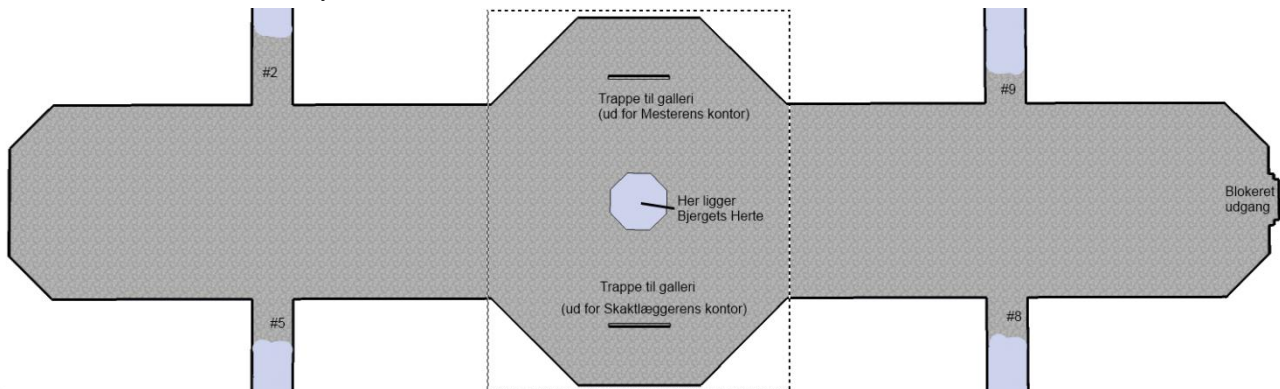
En karakter med nattesyn vil kunne se væggen oppe på første niveau – og at væggen glitrer. Karakteren skal heller ikke bevæge sig ret meget, før denne vil kunne se glimtet fra Bjergets Herte i midtersektionen ([#4b](#)).

Med stærkere (typisk magiske) lyskilder kan loftet, et tøndehvælv, skimtes begyndende 24 meter oppe.

Fra hvert hjørne af korridoren strækker væggen sig 19,5 meter. I den vestre ende vinkler væggen derefter 45° i sydvestlig retning for 6 meter, hvorefter den vinkler igen til ren sydlig retning for 12 meter. Derefter vinkler den 45° i sydøstlig retning for 6 meter, indtil væggen vinkler til østlig retning – en sydlig væg overfor den nordlige, der strækker lige så langt. Der er også en korridor, 4 meter bred, præcist overfor den nordlige korridor.

Vestre nav har korridorer ud til [#2 – Sovesalen](#) og [#5 – Spisesalen](#). Desuden leder navet over i [#4b – Midtersektionen](#).

#4b – Det store Galleri, Midtersektionen

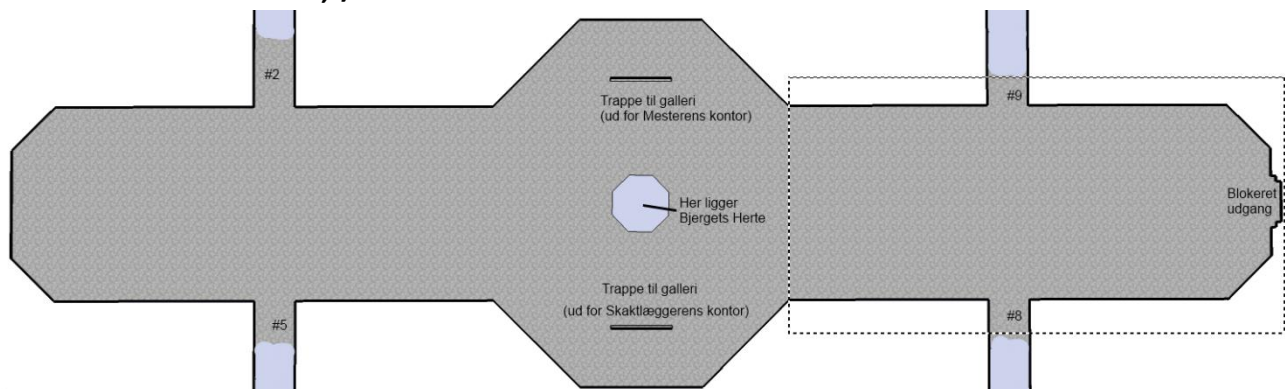


Det store rum åbner sig og bliver til noget, der må være en central plads. Der er én ting, der øjeblikkeligt fanger øjet – en diamant af ufattelige dimensioner. Den ligger – delt ujævnt i to dele – på en røgfarvet, ottekantet plade i gulvet. Diamanten ville i hel tilstand være måske 5 meter i diameter og ca 3 meter høj. Den har været smukt slebet i utallige facetter, men den glitrer næsten ikke på trods af lyset fra jeres fakler/lamper/magi. Der går to store trapper op i mørket.

Den nordlige væg fra vest vinkler 45° i nordøstlig retning 12 meter, vinkler 45 til østlig retning 12 meter, så samme vinkel i sydøstlig retning 12, hvorefter den forsvinder ud i mørket. Tilsvarende for den sydlige væg: 45 sydøstligt 12 meter, 45 østligt 12 meter og så 45 nordøstligt 12 meter. 6 meter syd for nordvæggen – på det nordligste sted – starter en trappe op, der er 6 meter bred, går op mod nord – mod væggen og er symmetrisk placeret i forhold til væggen. Trappen fortsætter op til et niveau højere oppe, 6 meter oppe. Der er en tilsvarende trappe ved sydvæggen.

Diamanten er i to skæve dele, den er usigeligt hård, og den kan ikke komme ud af hullet i Larvens hule (#1). Kort sagt, sandsynligheden for at få noget af diamanten med er forsvindende lille. Den er et under, som skal opleves. Diamanten er Bjergets Herte. Den er blevet opgravet af dværgene i deres allerdybeste skakt og ophængt i loftet over midtersektionen. Diamanten glitrer ikke som andre diamanter, for hjertet er udslukt.

#4c – Det Store Galleri, Østre nav



Dette afsnit beskæftiger sig kun med det østre gulvniveau i det store galleri; midtersektionen, vestre nav og balkonen er håndteret for sig.

Denne del af den kæmpestore hal har to udgange – hvor der begge står rødbrune lerstatuer i form af hunde foran. I enden af navet er der desuden en port, men den er fuldstændig blokeret af stenblokke. Hvad end gang, der engang har været, er den vist brudt fuldstændig sammen.

En karakter med nattesyn vil kunne se væggen oppe på første niveau – og at væggen glitrer. Karakteren skal heller ikke bevæge sig ret meget, før denne vil kunne se glimtet fra Bjergets Herte i midtersektionen ([#4b](#)).

Med stærkere (typisk magiske) lyskilder kan loftet, et tøndehvælv, skimtes begyndende 24 meter oppe.

Fra hvert hjørne af korridorerne strækker væggen sig 19,5 meter. I den østre ende vinkler nordvæggen derefter 45° i sydøstlig retning for 6 meter, hvorefter den vinkler igen til ren sydlig retning for 12 meter. Derefter vinkler den 45° i sydvestlig retning for 6 meter indtil væggen vinkler til vestlig retning – den sydlige væg overfor den nordlige, der strækker sig lige så langt. Korridorerne er 4 meter brede.

De to korridorer er bevogtet af terrakotta-vogtere. De er levende statuer, der står stille og passer på et område, indtil nogen træder i nærheden. Først lyser deres rubinøjne op (påmalet med juvelmaling – er værdiløst) og hovedet drejer sig, og hvis man kommer tættere på, går de til angreb. Hvis man fjerner sig, vender de tilbage til deres vagtposition. Hvis spillerne vil forbi dem uden at slås, så lad dem finde en god/sjov plan og lad den lykkes – de kan f.eks. snydes ved at fire sig ned fra balkonen eller gøre sig usynlig eller noget helt tredje.

Vestre nav har korridorer ud til [#8 – Atelieret](#) og [#9 – Værkstedet](#). Desuden leder navet over i [#4b – Midtersektionen](#).

Terrakotta-vogter

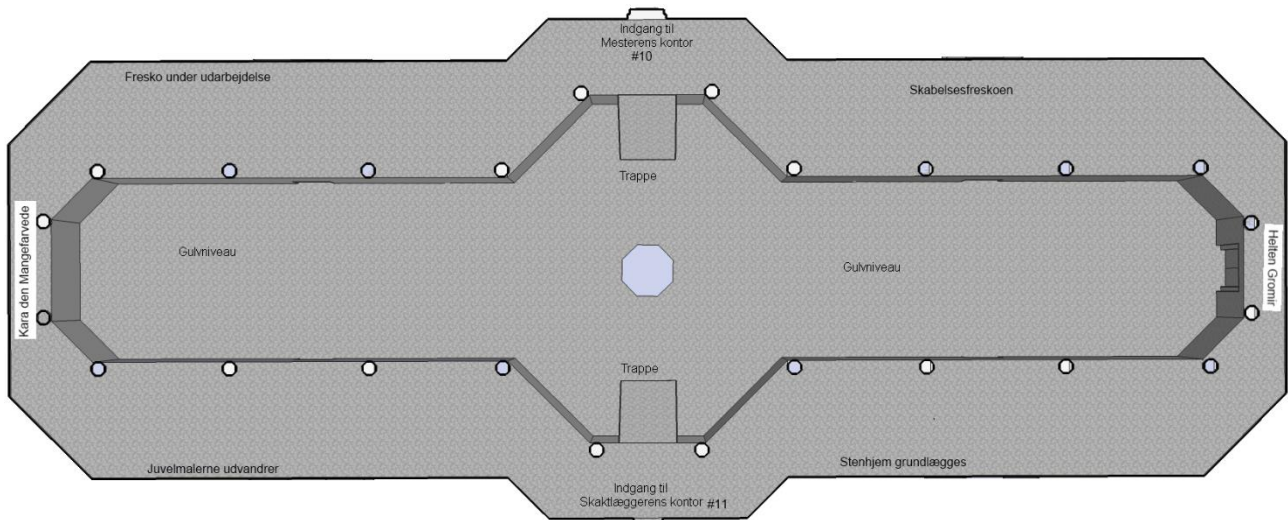
Forsvar: 14, Tærskel: 9, Sår: 3,
Resistens: 14, Morale: 16.
Bid+6, 1t6+2

Terrakotta: Hamre har fordel på skaden, mens afstandsvåben har -2 på skaden, og hvis denne er 0 eller mindre, gives ikke sår

Ved Atelier (#8)

Ved Værksted (#9)

#4d – Det Store Galleri, balkonen



Fra trapperne i midtersektionen af galleriet er der adgang op til balkonen, der løber hele vejen rundt om galleriet. Ved trapperne er der døre til henholdsvis Mesterens og Skaktlæggerens kontorer. Ved Mesterens kontor er der en flot udsmykket standør. Den er blokeret indefra, og det kræver et Styrketjek 18 at bryde igennem. Ved Skaktlæggerens kontor er døren blokeret udefra med sten, og det er muligt at fjerne stenene, hvorefter døren åbner frit.

Rundt langs galleriet er der kæmpestore malerier på væggene. De er malet med juvelfarver og brilliance, så de er små film, der afspilles, når man kigger på dem. Desuden fanger de beskuerens opmærksomhed, og karaktererne skal lave et resistenstjek (visdom) 6 for at løsrive sig. Hvis det fejler, stirrer de betaget i 10 minutter, hvorefter de kan lave et nyt check med 1 lavere sværhedsgrad. Fortsatte fejl giver yderligere 10 minutter og sværhedsgraden falder hver gang. Hvis to tjek fejler, laves også et besættelsestjek uanset om karakteren bærer lys eller ej.

Malerierne viser følgende:

Øst: Gromir, en mytisk dværgehelt fra deres skabelsesmyte

Syd, over Værkstedet (#9): Grundlæggelsen af Stenhjem, dværgenes kulturelle urby

Syd, over Spisesalen (#5): Endnu tomt

Vest: Kara, grundlæggeren af Juvelmalerne

Nord, over Sovesalen (#2): Udvandringen og grundlæggelsen af Juvelmalerne Hal

Nord, over Atelieret (#8): Nogle hastige skitser over fundet og ophænget af Bjergets Hjerter. Der ligger nogle skeletter ved siden af en stak stenark, hvorpå der er skitseret sekvensen af billeder fra fundet dybt nede i bjerget til ophængningen midt i galleriet under loftet.

#5 – Spisesalen

En hastigt opført barrikade af primært bænke og taburetter blokerer indgangen til rummet. Bænke, taburetter, lænker og andet habengut er oldgammelt, men det holder stadigt.

Barrikaden kan ikke umiddelbart pilles fra hinanden ude fra – den er konstrueret så smart, at alle dele låser ind i hinanden, og nøglekomponenten sidder på indersiden. Træet kan antændes – det brænder på et øjeblik, eller barrikaden kan nedbrydes med et styrke 8-tjek. Hvis det kun lykkes med 4 eller mindre (altså op til 12), ryger nedbryderne i saksefælden bagved.

Lige bag ved barrikaden er der en saksefælde (aka en rævesaks). Den klapper i på foden på nogen, der braser igennem på den ene eller anden måde, hvilket giver 1t8 i skade. Den kan desarmes ved blot at trykke på udløseren med en pind e. lign.

Rummet er et kvadratisk rum, der ikke indeholder meget andet end tre langborde i det meste af rummets længde. Der står enkelte bænke og taburetter langs bordene, og der er også spredte tallerkener – nogle med efterladenskaberne efter et århundreder gammelt måltid. Der ligger fem skeletter bag barrikaden, og over en af dem svæver silhouetten af en dværg.

Silhouetten er Blyskæg, der slog de fem andre ihjel. Han er en af de besatte dværge, og hans sjæl er blevet blandet med en udød bjergånd, og derfor hænger den stadig ved i den virkelige verden. Når de ser silhouetten, er den mørkegrå. Hvis de vil snakke med den, skal de lave et Karisma-tjek 12. Tjek i tabellen, hvordan Blyskæg reagerer. Bemærk, at slaget skal foretages hver gang, karaktererne starter en ny samtale med Blyskæg.

Tjek	Farve	Opførsel
Under 5	Sort	Blyskæg er fjendtlig og vil angribe karaktererne
5-11	Mørkegrå	Blyskæg vil forsøge at vildlede karaktererne ved at virke venlig og give dem falske informationer. Hvis de ikke hopper på den, kan han godt begynde at svine dem til
12-16	Lysegrå	Blyskæg vil oprigtigt gerne hjælpe karaktererne, og han kan give en eller to oplysninger, men der er også ting, hvor tungen ikke lyster
17+	Hvid	Blyskæg er angerfuld og beder om tilgivelse. Han plaprer ud med vigtige detaljer samt sikkert også en masse ligegyldigt

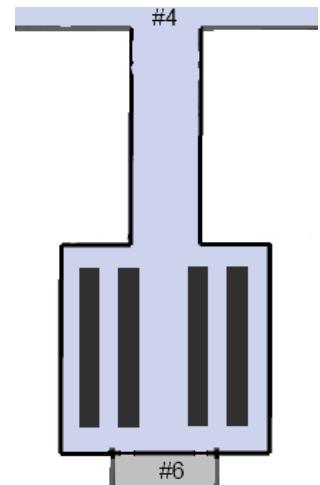
Dværgeånd

Forsvar 14; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 12; Morale 14; Angreb: Slag+4; Skade 1t6+besættelse

Inkorporlig: Ånden har ikke en fysisk krop og fysiske angreb har derfor ulempe.

Besættelse: Der skal laves et besættelsestjek

--	--	--



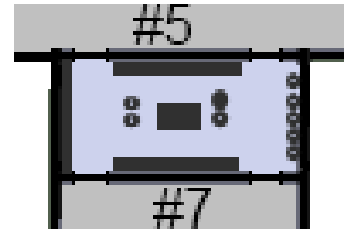
Hvis skelettet forstyrres, kan Blyskæg svæve væk – han vil derefter altid være fjendtlig og lægge sig på lur, men til gengæld er hans angrebsbonus 2 lavere.

Blyskæg kan fortælle om følgende ting: Obsidian blev indestængt på sit kontor, der er en sliske op til Obsidians kontor fra sovesalen, juvelmaling blev lavet af særligt tiltroede dværge

#6 – Køkkenet

Et køkken er et sted, der mere end noget kan føles tomt og forladt. Et sted med normalt så meget liv og larm, der adskillige århundreder senere stadig står som var det lige blevet forladt. Over den udslukte arne hænger stadig en tung suppegryde – men indholdet er så tørt og uspiseligt som det støv, der dækker de gryder, pander og skeer, der hænger under loftet. Ligeledes på køkkenbordene langs væggene, der indeholder måltider i forskellige stadier af tilberedelse.

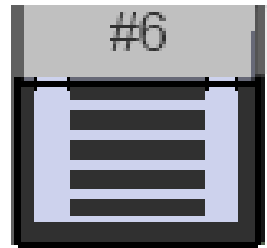
Der er gamle gryder og pander, men ikke noget af værdi i køkkenet.



#7 – Forrådslammeret

Hylde strækker sig fra gulv til loft, og de står så tæt som en dværg netop kan smyge sig forbi. På de fleste hylde står der krukke, kander og dåse med alle mulige forskellige madvarer. Men hvad de enkelte råvarer har været, er umuligt at sige nu. Alt er støv eller gråsort belægning.

Der er 1t4+2 dvægebrød i en krukke, hvis man leder længe nok. De er stadig spiselige, hvis de opblødes, men man kommer ikke uden om, at de smager af støv – meget gammelt støv.

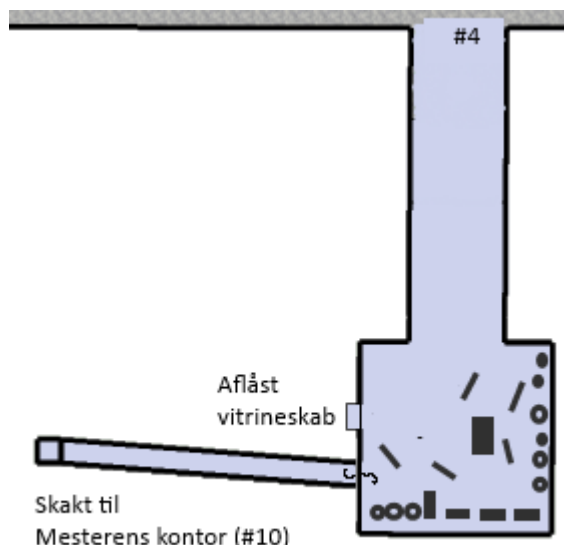


#8 – Atelieret

Rummet er fyldt op med staffelier, taburetter og små rulleborde. Langs to af væggene er der adskillige arbejdsborde samt en del kraftige metaltønder. På den ene væg hænger et aflåst skab. I en anden væg er en montre bygget ind i væggen. Den er af glas og inden i er der en bog på en støtte. Montrens vægge har et net af små glastrør hele vejen rundt. Der er to låger i montren, der midt på har en stor cirkulær lås, der består af mange små skiver, paller og slidser. Lige bag ved låsen sidder der to glasbeholdere med en sort væske i. Den sorte væske løber også igennem alle de små glastrør i montrens vægge.

(Rummet er **beskyttet** af to terrakotta-hunde – se beskrivelse i #4c)

Rummet er 12 x 12 m, korridoren er 4 meter



Montren indeholder Juvelmalernes Bog (et mikrosupplement, der findes som appendiks). Låsen består af et kompliceret mønster, der skal sættes i den rigtige position. Dirke hjælper ikke. Det er tydeligt, at der kan ske noget farligt, hvis låsen stilles forket. Et Intelligenstjek 10 kan afsløre, hvad der vil være farligt, og hvad der vil være sikkert.

Ved *succes*, lærer man, at det kræver et intelligens+behændighedstjek mod 18 for at **åbne montrens lås**, men man har 2 forsøg (4 over: 3, 8 over 4). Der er +4, hvis man har 'dirke lås'-evnen og -1, hvis man er dværg. Hvis man fejler, kender man ikke sværhedsgraden, og man har 1 forsøg. Hvis det er 8 under, så man kun et og det er med ulempe. Ved *succes*, udleveres Juvelmalernes Bog. Hvis eventyrerne ikke kan eller ønske at benytte den, kan den sælges for 20+1t20 guld tilbage ved Fæstningen.

Hvis man prøver mere end de forsøg, som man har fundet sikre, så vil et fejlet rul betyde, at **stadset i beholderne** sprøjter ud over den, der forsøger, og andre, der står tæt på. Det kræver et resistenstjek (udholdenhed) 12, ellers dør karakteren idet huden hurtigt bliver sort, så begynder at væske og derefter opløses indtil karakteren er en sort pøl på gulvet. Ved succes, gives der 1t4+4 evneskade til hhv styrke, behændighed og udholdenhed. Man kommer også i kontakt med det sorte stads, hvis man smadrer glasset.

Tønderne langs væggen indeholder krasse kemikalier, der dog er blevet svagere med alderen – de kan dog stadig give et kraftigt udslæt, hvis nogen stikker hånden ned i det, og de lugter stadig grimt.

På **bordene** langs væggen ligger der 2 rubiner (5 guld hver), 3 smaragder (2 guld, 2x6 guld), 4 safirer (4 guld hver) og 3 diamanter (10 guld hver). Alle er de i forskellige tilstande af at være smeltede, og de ville være meget mere værd, hvis de havde været hele.

I det **aflåste skab** (simpel lås, sværhedsgrad 6) står der 2 dåser hver af smaragdgrøn, rubinrød, safirblå og brilliance (kan kun bruges, hvis man har evnen Juvelblander, og er ikke umiddelbart noget værd). Hvis skabet smadres for at åbne det, ødelægges mindst en af hver maling, og for de resterende, er der 50% chance for, at de også går i stykker.

Den **hemmelige dør** kan findes med et sanstjek 10. Bagved er der en smal gang, der leder til en skakt med trappebjøjer i væggen. Der er en gang videre frem foroven, der leder til Mesterens Kontor - #10. Den øvre gang er beskrevet der.

#9 – Værkstedet

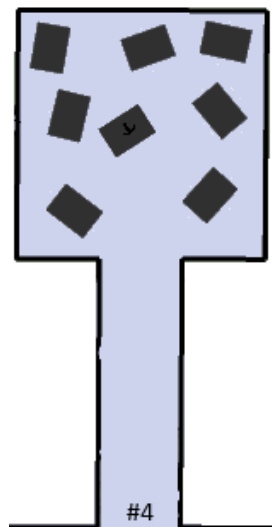
Rummet er fyldt med arbejdsbænke og på væggene hænger værktøj i alle former og størrelser. Langs den ene væg er der esser, der ikke har været tændt i umindelige tider. De mange arbejdsbænke er skubbet lidt ud til siden på nær en enkelt midt i rummet, hvor en forunderlig armbrøst er spændt op. Dens linjer og kurver afslører et håndværk uden lige. Lige over aftrækkeren står en lille låge åben og på arbejdsbænken ligger en masse finværktøj spredt. Rundt om bænken ligger der 7 skeletter – over et af dem svæver en svag sky.

Rummet er 12 x 12 m, korridoren er 4 meter

Det er Helnagl, der står opspændt på arbejdsbænken midt i det hele. Den er en **magisk armbrøst** som dværgene var i gang med at lave for at bekæmpe ånderne. Den blev dog ikke helt færdig, før Rubinhånd slog teknikerne ihjel. Helnagl virker endnu ikke, hvis det forsøges. Man kan forsøge at **reparere** den, men det er et intelligenstjek 19 at gøre det. Der gives +4 for at have læst Skaktlæggerens note omkring den manglende snelle (se Skaktlæggerens kontor – #11), og +1 for at være dværg. Desuden +1 for hver halve time brugt på at undersøge konstruktionen – og hver halve time kræver et besættelsestjek. Hvis et tjek fejler, skal der bruges yderligere tid på at få en højere bonus (den hidtil opsavede bonus kan stadig bruges, men der skal undersøges yderligere for at kunne forsøge igen). Ved en **naturlig 1'er** ødelægges der noget, som ikke kan repareres. Det vil ikke være muligt at reparere Helnagl, hvis den tages med – værktøjet og værkstedet generelt er så højt specialiseret, at det ikke ville kunne efterlignes et andet sted, men den kan dog stadig indbringe 10 guld. **Hvis det lykkes** at reparere Helnagl, findes den som et appendiks til udlevering.

Silhouetten er Rubinhånd, der slog de andre ihjel. Han er en af de besatte dværge, og hans sjæl er blevet blandet med en udød bjergånd, og derfor hænger den stadig ved i den virkelige verden. Når de ser silhouetten, er den mørkegrå. Hvis de vil snakke med den, skal de lave et Karisma-tjek 12. Tjek i tabellen, hvordan Rubinhånd reagerer. Bemærk, at slaget skal foretages hver gang, karaktererne starter en ny samtale med Rubinhånd.

Tjek	Farve	Opførsel
Under 5	Sort	Rubinhånd er fjendtlig og vil angribe karaktererne
5-11	Mørkegrå	Rubinhånd vil forsøge at vildlede karaktererne ved at virke venlig og give dem falske informationer. Hvis de ikke hopper på den, kan han godt begynde at svine dem til
12-16	Lysegrå	Rubinhånd vil oprigtigt gerne hjælpe karaktererne, og han kan give en eller to oplysninger, men der er også ting, hvor tungen ikke lyster
17+	Hvid	Rubinhånd er angerfuld og beder om tilgivelse. Han plaprer ud med vigtige detaljer samt sikkert også en masse ligegyldigt



Dværgeånd

Forsvar 14; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 12; Morale 14; Angreb: Slag+4; Skade 1t6+*besættelse*

Inkorporlig: Ånden har ikke en fysisk krop og fysiske angreb har derfor ulempe.

Besættelse: Der skal laves et besættelsestjek

--	--	--

Hvis skelettet forstyrres, kan Rubinhånd svæve væk – han vil derefter altid være fjendtlig og lægge sig på lur, men til gengæld er hans angrebsbonus 2 lavere.

Rubinhånd kan fortælle om følgende ting: Diamantsind kunne godt lide at have juveler tæt på sig, der en hemmelig gang mellem Diamantsinds kontor og Atelieret, Obsidian skrev omhyggelige journaler

#10 – Mesterens kontor

Jeres lys oplyser et mægtigt slag – som i halvfærdige skitser er antydnet på et stort kanvas på et staffeli, der dominerer rummet. Derudover er der et fint skrivebord, der står/[har stået] op af døren ind i kammeret. Kommoder er også trukket hen foran en del af væggen. Der ligger to skeletter på jorden – over den ene svæver en silhuet.

Rummets rektangulære del er 4x4m, bagvæggen er 1 m

Rummet er blevet blokeret indefra af skrivebord og kommoder, og det kræver et styrketjek 16 ved hoveddøren (eller mindst

34 styrkepoint). Det kræver et sansetjek 8 at finde ud af at åbne den hemmelige dør fra kontoret, mens det er åbenlyst, hvis man kommer fra gangen i rummet, hvor det til gengæld kræver et styrketjek 14 at åbne døren (eller 26 i styrkepoint eller bedre – højst 2 personer).



På gulvet ligger skelettet af den sidste Mester hos Juvelmalerne – hans navn var Diamantsind. Ved siden af ham ligger Safirøje, der slog mesteren ihjel. Der ligger en dolk i skelettet af Diamantsind.

I skrivebordet er der en aflåst skuffe (simpel lås 6), hvor i der ligger en safir, der er 5 guld værd.

Silhouetten er Safirøje, der dræbte Diamantsind. Han er en af de besatte dværge, og hans sjæl er blevet blandet med en udød bjergånd, og derfor hænger den stadig ved i den virkelige verden. Når de ser silhouetten, er den mørkegrå. Hvis de vil snakke med den, skal de lave et Karisma-tjek 12. Tjek i tabellen, hvordan Safirøje reagerer. Bemærk, at slaget skal foretages hver gang, karaktererne starter en ny samtale med Safirøje.

Tjek	Farve	Opførsel
Under 5	Sort	Safirøje er fjendtlig og vil angribe karaktererne
5-11	Mørkegrå	Safirøje vil forsøge at vildlede karaktererne ved at virke venlig og give dem falske informationer. Hvis de ikke hopper på den, kan han godt begynde at svine dem til
12-16	Lysegrå	Safirøje vil oprigtigt gerne hjælpe karaktererne, og han kan give en eller to oplysninger, men der er også ting, hvor tungen ikke lystre
17+	Hvid	Safirøje er angerfuld og beder om tilgivelse. Han plaprer ud med vigtige detaljer samt sikkert også en masse ligegyldigt

Hvis skelettet forstyrres, kan Safirøje svæve væk – han vil derefter altid være fjendtlig og lægge sig på lur, men til gengæld er hans angrebsbonus 2 lavere.

Safirøje kan fortælle om følgende ting: Diamantsind kunne godt lide at have juveler tæt på sig, der er en saksefælde bag barrikaden ved Spisesalen, Obsidian vidste noget om de manglende ting på armbrøsten i Værkstedet.

Dværgeånd

Forsvar 14; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 12; Morale 14; Angreb: Slag+4; Skade 1t6+besættelse

Inkorporlig: Ånden har ikke en fysisk krop og fysiske angreb har derfor ulempe.

Besættelse: Der skal laves et besættelsestjek

--	--	--

#11 – Skaktlæggerens kontor

Rummet henligger med masser af støv overalt. Væggene er fyldt op af reoler, hvor store, tunge bøger står i sirlig orden. På bagvæggen er der et stort kort, der viser et vertikalt snit af hallerne med et stort minesystem under. Foran kortet står et stort skrivebord, hvorpå en stor bog ligger åben. Der ligger et skelet sunket sammen henover bogen.



Rummets rektangulære del er 4x4m, bagvæggen er 1 m

Skelettet er Obsidian, den sidste skaktlægger (værkfører), der blev spærret inde af oprørerne. Han ligger henover den dagbog, som han møjsommeligt har ført, hvor man kan læse (hvis man kan dværgemål) om fundet af Bjergets Hjerte og oprøret. De sidste ord er gnidret ud. Bogen er med sider af tyndslæbet sten og med tekst, der nærmest er en del af siden. I appendiks I er der en oversigt over de begivenheder, der kan læses om. På siden før den, der er åben, står der, at Helnagl (i Værkstedet - #9) mangler at få installeret snellen, så er den færdig. At vide dette, giver +4 til at færdiggøre den.

De mange bøger på hylderne er lavet på samme måde, og der er en for hvert år, som Juvelmalernes Hal har eksisteret. I skuffen på skrivebordet ligger der en flaske kulblæk, der kan sælges for 2 guld.

Der er en hemmelig dør, der kræver et sansetjek 4 at opdage (den er egentlig ikke hemmelig, men meget godt håndværk), der leder ud til et kort repos, hvor en sliske fører ned i mørket. Den er en tur, der kilder i maven, og den ender i en kort gang, der leder kraftigt opad og ender i #2 – Sovesalen.

Appendiks I

Nedslag fra årsbøgerne i Skaktlæggerens kontor:

Udvandringen fra Stenhjem begynder - det får hårde ord med på vejen, men ikke voldeligheder, som Juvelmalerne ellers frygter

Et overfald af banditter udvikler sig kritisk, og 10 dværge afskærer røverbanden vejen, mens resten flygter. De ti erklæres straks efter for martyrer.

Efter 7 års rejse - Kara beslutter sig for, at Koglebjerget med sin smukke form, sne på toppen og fine vegetation er det rigtige sted for Juvelmalerne. Udgravningen af indgangstunnelen begynder.

Lidt over et år senere er tunnelen nået til den rigtige dybde, og udgravningen af hallen (i begrænset form) og de tilstødende rum begynder.

Mineoperationen er begyndt.

En runesmed kommer efter tre år med bind for øjnene til stedet og bygger elevatoren til mineskakten. Han kommer aldrig til at røbe stedet for nogen...

Udhugningen af den store hal er påbegyndt

Den store hal er udhugget

Mønstrene på væggene er fuldført

Gulvet er lagt

Der bliver fundet juveler i minerne

Gromir-billedet males

Kara dør

Diamantsind bliver ny mester

Kara-billedet males

Juvelmalernes Bog skrives

Udvandringen males

Stenhjem males

3 måneder før: Bjergets Hjerter findes - den glimter og stråler med sit eget lys

Udgravningen af Bjergets Hjerter er fuldført

Hjertet er fragtet op til Hallen - ophæng i loftet forberedes

Hjertet lyser ikke lige så meget længere

Der er rygter om overfald nede i minen

Konstruktionen af Helnagl begynder

Den første dværg er dømt for at dræbe en anden - han udviser ingen tegn på anger

1 uge siden: Hjertet hejses på plads

Mistroen hænger tungt over det hele

Borgerkrigslignende tilstande udbryder

Det besluttet at kollapse indgangen

3 dage siden: Det endelige oprør opstår, Obsidian indespærres og han kan høre, at Hjertet falder til gulvet og knuses

Resten er stilhed og erkendelsen af, at han skal dø

HELNAGL

En smukt udformet - nærmest perfekt - armbrøst med udsøgte udskæringer langs skæftet. Midtfor står navnet smukt skrevet med runer. Hver en vinkel, hver en kurve er gennemtænkt og udformet til det ypperste. Skæftet er i dybbejset kirsebærtræ, mens buen består af blankpoleret stål. Strengen er i hår fra Dhole-oksens inderpels, der ikke tager skade af at blive vådt og som aldrig sprænges.

Helnagl fungerer som en almindelig armbrøst med følgende forskelle:

Unik: Helnagl er et unikum, og kun én spiller på et eventyr kan bruge våbnet. Se de generelle regler for at afgøre, hvem, der har ret til at bruge Helnagl.

Kraftfuld: Med det ultimative håndværk, som Helnagl er et resultat af, er dens skadestærkning t10 i stedet for t8. Dens rækkevidde er også 150/250 meter mod de sædvanlige 100/200.

Effekt: Sjælebolt – Når våbnets effekt aktiveres, fæstner den offeret til ånderverdenen med et sjælebånd, så dette er immobiliseret og ikke kan flytte sig. Denne effekt er i stedet for den normale for en armbrøst.

Åndens bolt: Når Helnagl bruges mod ikkekorporlige væsener, giver den +1 til angrebsrullet og skaden. Angrebet er heller ikke med ulempe, som normale våben er mod denne type væsener. Bolte affyret mod disse væsener bliver hængende i væsenet - så bolten ser ud til at hænge frit i luften.

Se fjenden: Ved at stryge tre gange henover navnet, bliver ikkekorporlige væsener inden for 10 meter synlige for alle i 10 minutter. Herefter kan effekten ikke aktiveres igen, før Helnagl har oplevet en solopgang.

Juvelmalernes Bog

En bog skrevet på sider af granit slebet så tyndt, at det næsten er gennemsigtigt. Hver side er tæt beskrevet med runer og diagrammer. Blækket ser ud til at være en del af siden mere end skrevet på den. Der er brugt den fineste kalligrafi, og selvom indholdet er teknisk, er alle instruktioner skrevet på vers. Diagrammerne er levende.

Dette supplement kan kun tages i brug efter en vis læringsperiode, og hvis denne ikke er dværg eller på anden måde mestrer dværgemål, skal der hyres hjælp til en værdi af 5 guld. Først skal der indkøbes materialer til at lære med - disse løber op i 5 guld. Når disse er købt, skal karakteren dedikere noget tid til også at lære teknikkerne. Herigennem bliver de indkøbte materialer opbrugt. Efter et scenarie, skal karakteren bruge sin Det Gode Liv-tid på at øve sig. Herefter vil evnen Juvelblander kunne skrives på karakterens nuværende niveau. Desuden kan evnen Juvelmaler skrives på karakterens niveau 10.

Juvelblander: Du er i stand til at blande og bruge de fem opskrifter på maling og lak, der er beskrevet i bogen. Desuden kan du bruge opskriften på at sammensmelte juveler.

Juvelmaler: Du flytter til en af Kejserrigets store byer, og efter en måned har du startet et malerværksted, der tilbyder rige folk malerier uden sidestykke. Du får årligt 1t3 lærlinge at vælge imellem, og hver måned får du et tilbud om en kommission, der er 1t10*1000 guld værd. Du færdes også i de bedste sociale kredse og får hver uge 1t6 indbydelser til vigtige arrangementer.

I bogen er der opskrifter på forskellige malinger, som Juvelmalerne har opfundet. Ved at bruge juveler som grundlag for malingen, opnås en farveintensitet, det ikke kender sin lige, og med en speciel lak kan spektakulære effekter tilmed opnås. Hver opskrift laver en portion på 2 dl, der kan dække ca 1 m². De tre malinger kan blandes for at skabe andre nuancer.

Kulblæk

En blæk, der går i et med stenen, den skrives på. Den kan derfor ikke viskes af, den falmer ikke og fremstår altid klar og tydelig. Der skal bruges for 5 sølv stenkul og 5 sølv solventer per portion.

Smaragdgrøn

En maling, der går i et med stenen, den skrives på. Den kan derfor ikke fjernes og den falmer ikke. Intensiteten og mætningen af farven er uforlignelig. En betragter vil aldrig være i tvivl om, at det er ædelsten. Der skal bruges en smaragd, der er mindst 2 guld værd og for 2 guld solventer for at lave en portion.

Rubinrød

En maling, der går i et med stenen, den skrives på. Den kan derfor ikke fjernes og den falmer ikke. Intensiteten og mætningen af farven er uforlignelig. En betragter vil aldrig være i tvivl om, at det er ædelsten. Der skal bruges en rubin, der er mindst 2 guld værd og for 2 guld solventer for at lave en portion.

Safirblå

En maling, der går i et med stenen, den skrives på. Den kan derfor ikke fjernes og den falmer ikke. Intensiteten og mætningen af farven er uforlignelig. En betragter vil aldrig være i tvivl om, at det er ædelsten. Der skal bruges en safir, der er mindst 2 guld værd og for 2 guld solventer for at lave en portion.

Brilliance

En lak, der kan males oven på kulblæk og ædelmalingerne. Dette producerer for hver overstrygning en af følgende to effekter:

Dragende: Det overstrøgne areal fanger nemt blikket, og betragteren skal lave et visdomstjek 8 eller blive helt opslugt af maleriet. Denne effekt varer op til en halv time afhængig af maleriets detaljerigdom. Effekten er kumulativ ved flere overstrygninger, så der hver halve time skal laves et nyt visdomstjek - sværhedsgraden vil være én lavere for hver efterfølgende tjek. Dette er forudsat, at der stadig er nok detaljer i maleriet, der kan fange betragteren.

Animeret: Efter overstrygning kan et nyt billede males oven på det allerede malede. Herefter vil maleriet afspille en sekvens på ca 5 sekunder for betragteren. Effekten er kumulativ, hvor hver efterfølgende overstrygning og bemaling tilføjer 5 sekunder til sekvensen.

For at lave Brilliance skal der bruges for 2 guld diamanter og 2 guld solventer for at lave en portion.

Sammensmeltning

Flere juveler af samme type kan sammensmeltes til én større, der er mere værd. Der skal bruges for 1 guld solventer, og derefter lægges værdien af juvelerne sammen, og der lægges 25% oveni. Den nye juvel kan ikke tåle at blive sammensmeltet igen.

Du må ikke nævne noget på denne seddel for de andre spillere Du er blevet besat af en ånd, men du kan ikke umiddelbart mærke noget. Du er ikke selv bevidst om besættelsen, men kan muligvis overbevises. Hver gang der skal foretages et resistenstjek, skal du også foretage et (visdom 6), og hvis det fejler, skal du folde næste sektion ud.
Du kan bedre se i mørke, og du bliver mere nysgerrig for at opsøge mørket. Et fejlet resistenstjek (visdom 6) gør, at du skal folde næste sektion ud.
Du bliver mistroisk overfor andres motiver og handlinger. Et fejlet resistenstjek (visdom 6) gør, at du skal folde næste sektion ud.
Du nægter nu pure at gå ud i lys eller gå op på jordens overflade. Et fejlet resistenstjek (visdom 8) gør, at du skal folde næste sektion ud.
Du vil gøre alt for at lokke andre ud i mørket og ellers snyde dem. De er fjender af bjerget, som du er en del af. Et fejlet resistenstjek (visdom 8) gør, at du skal folde næste sektion ud.
Du angriber uden tøven andre, så snart de vender ryggen til dig.

Du må ikke nævne noget på denne seddel for de andre spillere Du er blevet besat af en ånd, men du kan ikke umiddelbart mærke noget. Du er ikke selv bevidst om besættelsen, men kan muligvis overbevises. Hver gang der skal foretages et resistenstjek, skal du også foretage et (visdom 6), og hvis det fejler, skal du folde næste sektion ud.
Du kan bedre se i mørke, og du bliver mere nysgerrig for at opsøge mørket. Et fejlet resistenstjek (visdom 6) gør, at du skal folde næste sektion ud.
Du bliver mistroisk overfor andres motiver og handlinger. Et fejlet resistenstjek (visdom 6) gør, at du skal folde næste sektion ud.
Du nægter nu pure at gå ud i lys eller gå op på jordens overflade. Et fejlet resistenstjek (visdom 8) gør, at du skal folde næste sektion ud.
Du vil gøre alt for at lokke andre ud i mørket og ellers snyde dem. De er fjender af bjerget, som du er en del af. Et fejlet resistenstjek (visdom 8) gør, at du skal folde næste sektion ud.
Du angriber uden tøven andre, så snart de vender ryggen til dig.

