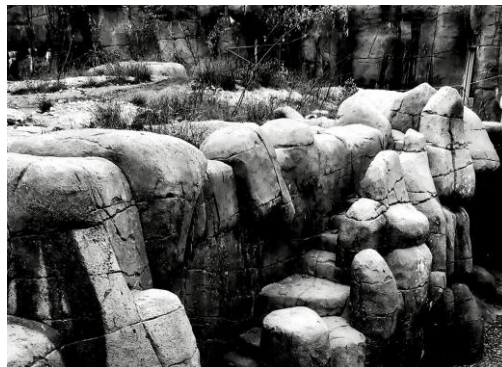


Gorgontemplet

I kommer op på en skråning, hvor der lidt spredt står en snes forvitrede stenstatuer. Står er så meget sagt – de er næsten allesammen afbilledet i knælende position. De vender allesammen mod et punkt på klippesiden, hvor et lille hul kan anes.

Eventyr! er mini-eventyr/mikro-supplementer, som er små eventyr, man kan rende inde i på ens færd gennem vildmarken. De er typisk mini-eventyr, som spilleder vælger at tage i brug på baggrund af rejsetjeks – men der kan være situationer, hvor spillerne kan aktivere et mini-eventyr.



Et mini-eventyr af Ryan Rohde Hougaard, tilpasset af Morten Greis Petersen.

Gorgontemplet

Kobolderne

Kobolderne er en gruppe, der er udsendt af Dragen for at skaffe Dragens Øje, men indtil videre er det ikke lykkedes for dem, og de kan ikke vende tilbage uden. De er derfor interesserede i at hjælpe/få hjælp af eventyrere, så længe aftalen er, at kobolderne får Dragens Øje (en stor gul sten, som de kalder den). Alle i stammen er farveblinde, hvilket er en vigtig grund til, at de ikke kan finde ud af cirklen af symboler. Det er intentionen, at kobolderne ikke bare skal udryddes af karaktererne, men være en samarbejdspartner, der dog siden viser sig at have modstridende interesser.

Der er **1 koboldhøvding**, **4 livvagter**, **12 koboldbueskytter** og **12 ordinære kobolder** i hovedrummet eller de tilstødende rum – heraf 4 bueskytter ovenpå statuen. Hvis alarmfælden er blevet aktiveret, vil der være 8 deroppe og alle vil være klar i hovedrummet. Kobolderne har allerede samlet alle værdier op i de rum, som de har adgang til. De ligger inde med sølvtøj og mønter for 20 guld alt i alt.

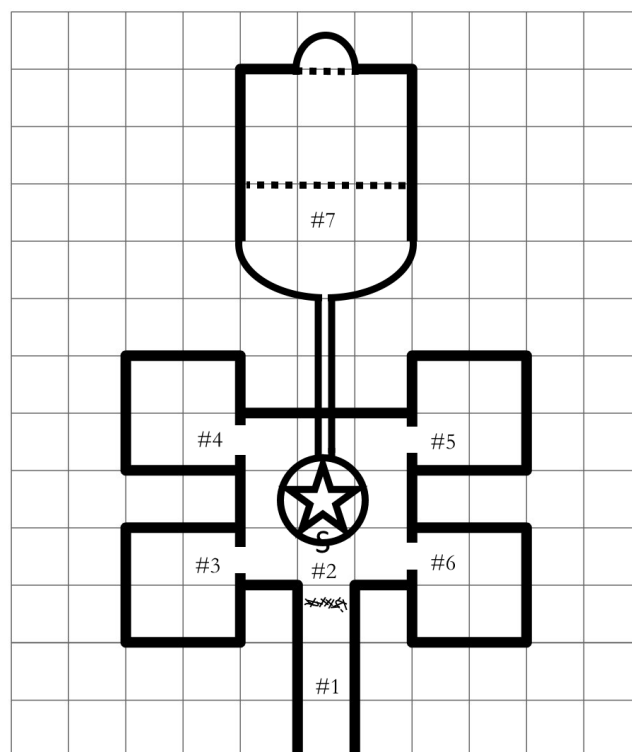
Kobolderne kan afsløre følgende (afhængig af forholdet til karaktererne og ikke på et sølvfad)

1. Hvis man trykker på symbolerne, lyser de
2. Hvis man trykker på fire, så får man skade
3. Nogle af symbolerne går igen i de forskellige rum
4. Der findes par af symboler, der ikke gør noget
5. Der står noget underligt oppe på toppen af statuen

Området

I kommer op på en skråning, hvor der lidt spredt står en snes forvitrede stenstatuer. Står er så meget sagt – de er næsten allesammen afbilledet i knælende position. De vender allesammen mod et punkt på klippesiden, hvor et lille hul kan anes.

Hvis statuerne undersøges, kan det ses, at de statuer, der ikke knæler, alle har en slags afværgepositur – de har også fået skilt hovedet fra kroppen. Hvis de undersøges, kan spillerne vælge, om det senere tjek for alarmfælden skal gøres med intelligens eller visdom. Hvis man går mod hullet i klippesiden, skal der laves et kollektivt visdomstjek (eller intelligens – se ovenfor) mod 8. Hvis mindst to (eller en, hvis gruppen er på tre) fejler, så snubler de i en skjult tråd, der får adskillige gryder og pletter til at ramle og larme. Kobolderne er advaret om gruppens ankomst.



#1 – Indgangen

Tunnellen er en lille, smal gang, hvor de fleste må bøje sig (en person af gangen, alle må bøje sig, halvinger undtaget, ulempe på kamp og kun med små våben eller spyd). Tunnellen er 10 meter lang, og den er blokeret 1 meter fra enden af en barrikade. Hvis spillerne har aktiveret alarmfælden, står der nogen klar, men ellers kan de forsøge forskellige ting. Hvis der står nogen klar, er det koboldhøvdingen og tre bueskytter. De angriber ikke med det første, og høvdingen vil forsøge at overtale indtrængerne til at hjælpe med et problem – så vil de blive lukket ind. Barrikaden kan væltes med et styrketjek 10 (12, hvis kobolderne er klar).

#2 – Hovedrummet

Et stort rum på 12x12m og med 6 meter til loftet. Midt i rummet står der en gigantisk statue, der er 6 meter på hver led ved basen og 5 meter til loftet. Den afbilder en fnysende tyr med skæl. På den side, hvor indgangen er – som også er forsiden, er der en cirkel af 8 tegn (findes som handout), og på den modsatte side, er der en 2x2m tyk stenbjælke, der forbinder statuen med bagvæggen. Bjælken befinder sig to meter over gulvet. I hvert hjørne af rummet er der en åbning til et tilstødende rum.

Kobolderne har lagt klatrenet på statuen, men de er beregnet til kobolder, så kun halvinger eller karakterer med Styrke på 10 eller mindre kan kravle derop uden at ødelægge dem – og klodsede rustninger gør det også umuligt. Uden klatrenet er det et Behændighedstjek 12 at kravle op -6, hvis man kan bruge nettene.

Oppe på toppen af statuen står et ord på et glemt sprog. Hvis karaktererne kan tyde det (via evner eller formularer), står der *Met*. Det kan bruges overfor gorgonen.

Både i hovedrummet og i de tilstødende rum kommer der med nogle minutters mellemrum rystelser igennem klippen. Man kan mærke det i gulvet, på væggene og til dels i luften selv. Det er 1-2 sekunders varighed (det er gorgonens brøl, der forplanter sig).

Cirklen af symboler

På statuen, lige overfor indgangen, er der en ring af 8 symboler - ca 1 meter i diameter. Hvis man prøver at trykke på symbolerne, vil den første lyse hvidt, den næste grøn, så gul og rød. Hvis den rigtige kombination (buestreg, sky, flamme, cirkler - i den rækkefølge) trykkes, vil døren til det indre af templet åbnes. Hvis der er fejl, giver hvert af tegnene deres type skade (1t6 for hver type). Typerne indeholder par, der ophæver hinanden. Kobolderne kan hjælpe med at påpege symbolerne i de tilstødende rum, men kan ikke hjælpe med rækkefølgen (den er hintet vha farver). De har heller ikke lyst til at være forsøgsdyr, da der allerede er nogle kobolder, der er døde af tidligere forsøg.

Symbol	Skadetype	Ophæves af
Lyn	Elektrisk	Sonisk (cirkler)
Sky	Gift	Syre (dråbe)
Snefnug	Kulde	Ild (flamme)
Flamme	Ild	Kulde (snefnug)
Cirkler	Sonisk	Elektrisk (lyn)
Dråbe	Syre	Gift (sky)
Skull	Nekrotisk	Hellig (buestreg)
Buestreg	Hellig	Nekrotisk (skull)



Den skjulte gang

Hvis cirklen af symboler løses, åbner der sig en dør til en smal hemmelig gang i statuen, der starter med entræppe og går gennem stenbjælken på bagsiden af statuen og længere ind i bjerget. Her munder den ud i det allerhelligste: Gorgonens rum (#7).

#3 – Bederum

Et hvidtmalet rum, hvis loft er svagt hvælvet. Gulvet er indlagt med en mosaik, der forestiller skæl, der indsnævres mod en cirkel midt i gulvet, hvor et basrelief af et hoved med horn er omgivet af skyer/dampe. Henover hovedet er en hvid buestreg.

#4 – Alkymistrum

Der er fyldt med glaskolber, kobberrør og lignende. Det ser ud til at være koncentreret om den store glasbeholder midt i rummet, hvor de fleste rør går hen til. Ved nærmere undersøgelse, kan man se, at der er flere ens arbejdsstationer, og med et sansetjek (intelligens) 6, finder man en libido -drik ved en af stationerne. Glasbeholderen ser ud til at indeholde grønne dampe, og der er et skysymbol på den. Hvis man undersøger den store glasbeholder ved at åbne en låge, skal man foretage et resistenstjek (gift) 6. Hvis det fejler, tager man 1t6+2 i skade, og hånden bliver grå som sten.

#5 – Ildrummet

Rummet domineres af to bassiner, der blot er 30 cm dybe og efterlader en halv meter gulv langs kanten samt en "bro" af samme bredde mellem bassinerne. Rummet er malet i gule farver, og der er basrelieffer af flammer på væggene. Kobolderne har lavet deres køkkenbål i bassinerne. I sin tid blev det brugt til ildgang på kul.

#6 – Rørrummet

Rummet er fyldt med store røde metalrør, der hænger fra loftet. De er ca en halv meter i diameter og 2 meter lange - der er en halv meter frigang til gulv og loft. Der er indridset cirkler i gulvet, der spreder sig fra midten, og rørene er ophængt efter dem. Når rystelserne (fra gorgonens brøl) kommer igennem klippen, får de rørene til at brumme.

#7 – Gorgonens rum

Et stort rum, der starter med at udvide sig i en halvcirkel, der efterfølges af en bedeplads, der slutter abrupt ved en grav, ca. 3 meter dyb, der udgør resten af rummet på nær en lille niche på den anden side af graven, der sidder i samme højde som bedepladsen. Her er et lille alter med et tabernakel (smukt udsmykket skab). Nede i graven huserer gorgonen. At hoppe over til alternichen er et styrketjek 18 – hvis man fejler med 4 eller mindre, hænger man i med armene på nichen (og skal skynde sig, at få resten med). En gorgon kan ikke løfte hovedet særlig højt, så at gå på line er en potentiel mulighed (men brøl og fnys kan godt nå op til linen, ligesom disse angreb kan nå folk på bedepladsen).

Gorgon

Et frygtindgydende monster, der står som en 2 1/2 meter høj tyr, hærdebred og med altid sænket hoved. Den har metalskæl over hele kroppen, der glimter svagt blåligt. Mellem skællene ulmer glødende ild, og dens øjne er sorte og blanke uden pupil. Den traver næsten altid rastløst rundt, mens den regelmæssigt brøler, så det går gennem marv og ben eller fnyser, så giftiggrønne skyer står omkring den.

- Forsvar 16; tærskel 10; sår: 6; Resistens 14 (gift 18); Morale 14; Angreb: Bid+ 6; 1t6+ 2 *eller* Stange+ 8, 1t6+ 2 (på en 18-20, kastes den angrebne gennem rummet og lander for yderligere 1t6 i skade).

Fnys – efter at have åndet ind i en runde, kan gorgonen udsende en giftsky gennem sine næsebor i den næste runde. Alle i nærheden skal lave et resistenstjek (udholdenhed/gift) 8. Hvis det lykkes, sker der ikke noget. Hvis det fejler med 4 eller mindre, tager den angrebne 1t8+ 4 i skade og er træg i lemmerne de næste tre runder (*ulempe* på angreb). Hvis det fejler med mere end 4, forsternes karakteren øjeblikkeligt. Den starter i runde 1 med at ånde ind.

Brøl – hver tredje runde kan gorgonen udsende et brøl, der skader alle med 1t4. Den starter i runde 1. Metalskæl, Afstandsvåben har -2 på angreb mod gorgonen. Desuden kan gorgonens hårde panser ødelægge våben, der bruges imod den (ikke afstandsvåben). Hvis der i et angreb bliver slået 1 eller 2 med terningen, får våbnet -1 til skade og skal repareres for 10% af våbnets værdi for at genvinde fuld skade (kan ske gentagne gange, indtil skaden der ikke kan gives skade – så er våbnet ødelagt). En gorgon har Forsvar 10 overfor elektriske angreb.

Svaghed: Hvis man messer ordet *Met* (fra ovenpå statuen), vil gorgonen ikke angribe den person fysisk (men nok fnys og brøl); hvis mindst 3 messer samtidigt, vil gorgonen ikke angribe nogen fysisk; hvis 10 eller flere messer samtidigt, lægger gorgonen sig ned og gør ingen noget.

Tabernaklet

Udsmykningerne på skabet viser gorgonen tilbudt af kultister, men også hvordan de tapper den for noget, som siden bringer dem tæt på himlen. Inden i skabet er **Dragens Øje**, sølvtøj for 20 guldstykker og 4 små læderflasker med hver **1 dose libido-drik**.

Kobold

Små, spinkle huleboende væsner, der graver miner. De ynder livet i de mørke tunneller og hader guldgravere og gnomer. Deres lysfølsomme øjne gør det let for dem at orientere sig i mørke.

- Forsvar 13; Tærskel 4; Sår 1; Resistens 10 (undvige 13); Morale 8; Angreb: daggert+1; skade 1t4

Retræte: Kobolder har med deres livslange øvelse i at kæmpe fejlt lært at stikke af fra deres modstandre og angribe fra skyggerne i stedet. Kobolder foretage "flygt og skjul"-handlingen, som en retrætehandling, hvor de kan lave en dobbelt bevægelse, og hvis der er skygger eller de kommer ud af syne, kan de skjule sig med det samme (Visdomstjek 14 for at få øje på dem).

Listig: +4 bonus at snige sig og gemme sig.

Kobold bueskytte

Koboldernes bueskytter er blandt de mest forhadte kobolder blandt andre væsner, da bueskytterne fra de er helt små er trænet i at bombarderes deres fjender med skyts, hvilket de akkompagnerer med fornærmelser, sjofelheder og dårlige vittigheder – ofte ridset ind i pileskafterne. Bueskytter er som alle kobolder små og spinkle huleboende væsner, der graver miner, men deres arme og skuldre er tydeligt mærkede af deres træning som skytter. De ynder livet i de mørke tunneller og hader guldgravere og gnomer. Deres lysfølsomme øjne gør det let for dem at orientere sig i mørke.

- Forsvar 13; Tærskel 4; Sår 1; Resistens 10 (undvige 13); Morale 8; Angreb: daggert+1; skade 1t4 eller kortbue+4; skade 1t6

Retræte: Kobolder har med deres livslange øvelse i at kæmpe fejlt lært at stikke af fra deres modstandre og angribe fra skyggerne i stedet. Kobolder foretage "flygt og skjul"-handlingen, som en retrætehandling, hvor de kan lave en dobbelt bevægelse, og hvis der er skygger eller de kommer ud af syne, kan de skjule sig med det samme (Visdomstjek 14 for at få øje på dem).

Listig: +4 bonus at snige sig og gemme sig.

Bombardement: Skyder i et højt tempo for at bombardere fjenden, og der skydes nådesløst ind i kamp. Bueskyttene må affyre to skud i runden, men med *ulempe* på angrebet. Skydes der ind i kamp, og begge terningkast er 6 eller mindre, rammer bueskytten i stedet en af sine allierede.

Koboldlivvagt

Koboldlivvagter er modige end andre kobolder, og de flygter ikke panisk, når der er fjender i nærheden, men i stedet bliver de og flygter sammen med deres høvdinge.

- Forsvar 13; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 12 (undvige 15); Morale 10; Angreb: daggert+4; skade 1t4

Retræte: Kobolder har med deres livslange øvelse i at kæmpe fejlt lært at stikke af fra deres modstandre og angribe fra skyggerne i stedet. Kobolder foretage "flygt og skjul"-handlingen, som en retrætehandling, hvor de kan lave en dobbelt bevægelse, og hvis der er skygger eller de kommer ud af syne, kan de skjule sig med det samme (Visdomstjek 14 for at få øje på dem).

Listig: +4 bonus at snige sig og gemme sig.

Komme til undsætning: Koboldlivvagter, der er ved deres leders side, kan kaste sig ind mellem deres leder og dennes fjender. Ved et dødbringende hug kan en kobold livvagt træde ind og tage hugget i stedet for.

Koboldhøvding

Nogle kobolder vokser sig større og stærkere end andre, og de bliver til koboldstammernes høvdinge, og fra den position er de despotiske herskere, der hersker med blanding af frygt og nederdrægtigheder.

- Forsvar 12; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 12 (undvige 15); Morale 12; Angreb: kortsværd+5; skade 1t6+1.

Retræte: Kobolder har med deres livslange øvelse i at kæmpe fejlt lært at stikke af fra deres modstandre og angribe fra skyggerne i stedet. Kobolder foretage "flygt og skjul"-handlingen, som en retrætehandling, hvor de kan lave en dobbelt bevægelse, og hvis der er skygger eller de kommer ud af syne, kan de skjule sig med det samme (Visdomstjek 14 for at få øje på dem).

Listig: +4 bonus at snige sig og gemme sig.

Dragens Øje

En kæmpe gul topas-ædelsten på størrelse med en citron udskåret, så den ligner et reptiløje – antageligvis et drageøje. Gløden i stenen fanger ens øje og får en til at spekulere på, om ædelstenen rent faktisk kigger på dig.

Dragens øje er en unik magisk ting.

Effekt – Dragens blik: Bæreren af Dragens Øje kan bruge den magiske færdighed, Dragens Blik, som var denne en dragemagiker. Dragemagikere får fordel på at bruge færdigheden (ikke til at forhindre livspointtab hvis færdigheden bruges mere end 3 gange).

Effekt – Fascinere drager: Hvis stenen vises til en drage, vil denne ikke angribe i den aktuelle runde (men dog forsvare sig). I efterfølgende runder, skal der laves et visdomstjek mod dragens morale for at opretholde effekten. Herefter vil dragen være optændt af at få fat i stenen.

Dragens mærke: Når en effekt bruges, skal der laves et resistenstjek (visdom) mod 6. Hvis det fejler, har brugeren *ulempe* på det første slag mod dragemagi.

Dragende: Blikket i Dragens øje er dragende, for stirrer den tilbage eller er det bare et optisk bedrag? En gang dagligt, hvor bæreren af Dragens øje er alene, kan spilleder bede om et Resistens (viljestyrke) 6. Hvis det fejler, har man ubevidst fundet Dragens øje frem og sidder og studerer ædelstenen – og er måske distraheret, hvad der sker omkring en.

Trylledrik: Libido-drik

Denne trylledrik kommer typisk i flasker af oksehud, som de fleste brugere påstår er nødvendig for at drikken har den rette effekt. Trylledrikken giver 1t6+4 temporære livspoint, *fordel* på angrebsslag, immunitet overfor forsteningsangreb, *fordel* mod dragemagi, en umættelig parringslyst (resistens (visdom) 4 for at holde igen), *fordel* på slag til at forføre samt garanti for at skabe afkom, hvis man parrer sig med en af det modsatte køn (uanset race). Effekterne varer 10 minutter, dog de temporære livspoint forbliver, indtil de er brugt.