



Ul-Gargais Tempel

Ett ettbladsscenario till Fantasy - Old School Gaming av Jörgen Karlsson

En mystisk kvinna kontaktar äventyrarna och berättar om de sagolika skatter som finns gömda i demonen Ul-Gargais övergivna tempelstad. Efter en farofylld färd kommer äventyrarna fram men upptäcker till sin fasa att de bara är brickor i ett grymt spel.

Bakgrund

För många hundra år sedan var det mörka tider i Måndalen. Folket levde i misär och fattigdom och var förtryckta av demonen Ul-Gargais grymma prästerskap. Från tempelstaden Shallonkuli härskade översteprästinna Telpennike över demondyrkarkulten och hon offrade flitigt till sin svarte gudom och blev mäktigare och mäktigare. En dag valdes bonddottern Isilia till demonens nästa offer. Men istället för att möta döden i Ul-Gargais tempel valde hon att kasta sig utför ett stup. Detta blev gnistan som tände upproret. Bönderna reste sig mot sina herrar och tog till vapen. Prästerskapet dräptes och Shallonkuli härjades med eld och plundrades. Den enda från demondyrkarkulten som överlevde massakern var Telpennike som lyckades fly. Hon svor en mörk ed att en dag återvända till Shallonkuli och hämnas på folket i Måndalen.

Scenariots början

Rollpersonerna befinner sig i staden Morcar när de blir kontaktade av en mystisk kvinna klädd i vildmarkskläder bärandes på en trästav. Kvinnan presenterar sig som Telpennike och berättar att hon är en äventyrerska som har funnit nyckeln till Shallonkulis legenderiska skatt. Läs upp följande:

”För många hundra år sedan härskade en kult som tillbad demonen Ul-Gargai här i Måndalen. På höjden av sin makt byggde kulten en mäktig tempelstad som de kallade Shallonkuli där de offrade till sin mörke gudom. Enligt legenden samlade kulten även ihop en sagolik skatt av guld, juveler och exotiska pärlor. En dag gjorde folket uppror och dyrkarna av Ul-Gargai föll. Shallonkuli plundrades men den legendariska skatten hittades aldrig. Detta för att kultens översteprästinna lyckades fly och tog med sig nyckeln till den gömda skattkammaren. Jag har under många år eftersökt nyckeln och har till slut funnit den. Vill ni hjälpa mig att bärga skatten och själva bli rika som troll?”

Telpennike håller upp en röd ädelsten i vars mitt en eld tycks glöda. Hon säger att ädelsten är den försvunna nyckeln och den skall placera i pannan på statyn av Ul-Gargai som finns i templet i Shallonkuli. Görs detta kommer solen strålar reflekteras i ädelsten och visa var skatten är gömd. Om rollpersonerna är intresserade vill hon ha hälften av alla skatter som hittas medan rollpersonerna får dela på den andra hälften. Hon kan prutas ner till en tredjedel men där

går hennes smärtgräns. Tackar rollpersonerna ja berättar Telpennike att Shallonkuli ligger i bergen, två dagars vandring från Morcar. Eftersom det är sent föreslår hon också att man skall ge sig av i gryningen följande morgon.

Färden till Shallonkuli

Den första dagen går färden genom Måndalens böljande grässlätter. Vid kvällningen kommer rollpersonerna och Telpennike fram till foten av bergen. Den andra dagen går färden uppför, genom smala klyftor, efter förrådiska stigar för att sluta vid tempelstaden Shallonkuli som finns belägen på en bergsplatå vid ett brant stup.

Vättarna

På färden genom bergen kommer rollpersonerna och Telpennike att bli överfallna av vättar som inte tycker om att ”storfötter” klampar in på deras marker. Överfallet sker i en smal klyfta och börjar med att tre vättar kastar sten från en klipphylla tio meter ovanför stigen [se regeln om improviserade vapen i regelboken på sidan 31]. Samtidigt rusar 20 vättar fram från sina gömställen och spärrar av vägen i båda riktningarna. Efter att stenarna slutat falla, vilket tar tre stridsronder, går vättarna till anfall. De strider tills åtta av dem är satt ur stridbart skick. Då blåser vättarnas ledare till reträtt och de vättar som fortfarande lever flyr hals över huvud i olika riktningar tills bara rollpersonerna och Telpennike är kvar i klyftan.

VÄTTARNA [TOTALT 23 ST]

Vättarna finns beskrivna i regelboken på sidan 49.

Shallonkuli

Den enda vägen upp till den bergsplatå där tempelstaden Shallonkuli står är en snirklande bergsstig. Hela staden är omgärdad av en åtta meter hög mur och de mäktiga portarna är förbommade från insidan. Om rollpersonerna inte har tillgång till en murbräcka eller mäktig magi är det enda sättet att ta sig in i staden att klättra över muren.

Väl uppe på murkrönet kan rollpersonerna se ruinerna av vad som återstår av Shallonkuli. Överallt står raserade och brännskadade byggnader och omkullvälta statyer.



BILD: NIKLAS BRANDT

En atmosfär av ondska vilar över området och sänder kalla kårar utmed rollpersonernas ryggrader. Den enda som inte verkar påverkad av ödeläggelsen är Telpenanike.

Wydraden

I Shallonkulis ruiner bor en wydrad som agerar som stadens väktare. Den älskar att leka katt och rätta med alla som träder innanför murarna och försöker skrämman rollpersonerna genom att föra oväsen från platser dolda från insyn. När rollpersonerna närmar sig templet kommer wydraden att rusa fram från en raserad sätesgård och gå till anfall.

WYDRAD

Wydraden finns beskriven i regelboken på sidan 48.

Ul-Gargais tempel

Som alla byggnader i Shallonkuli är Ul-Gargais tempel en raserad byggnad. Hela den östra flygeln verkar ha brunnit ner till grunden medan den västra har ett oroväckande hängande taket. Telpenanike hittar oväntat fort en trappa bland bråten som leder ner under själva templet.

1 - TRAPPAN. En fyra meter bred och brant trappa som leder ner i en mörk underjord. Trappan är hal av fukt så rollpersonerna måste ta det försiktigt för att inte ramla ner.

2 - GRAVKAMMARE. Båda dubbeldörrarna till detta rum är låsta. Låsen har rostet igen genom århundradena och misslyckas någon med att dyrka upp låset kärvar det ihop totalt och gör det omöjligt att dyrka upp. Dörrarna går dock att slå upp om rollpersonerna använder sig av en improviserad murbräcka av något slag. Telpenanike kommer att säga att rollpersonerna skall strunta i det rummet då det inte innehåller Ul-Gargais staty [hur hon nu kan veta det?]. I gravkammaren finns bara fyra stående och öppna sarkofager med var sin mumie. Dessa balsamerade döda var en gång i forntiden kultens överstepräster.

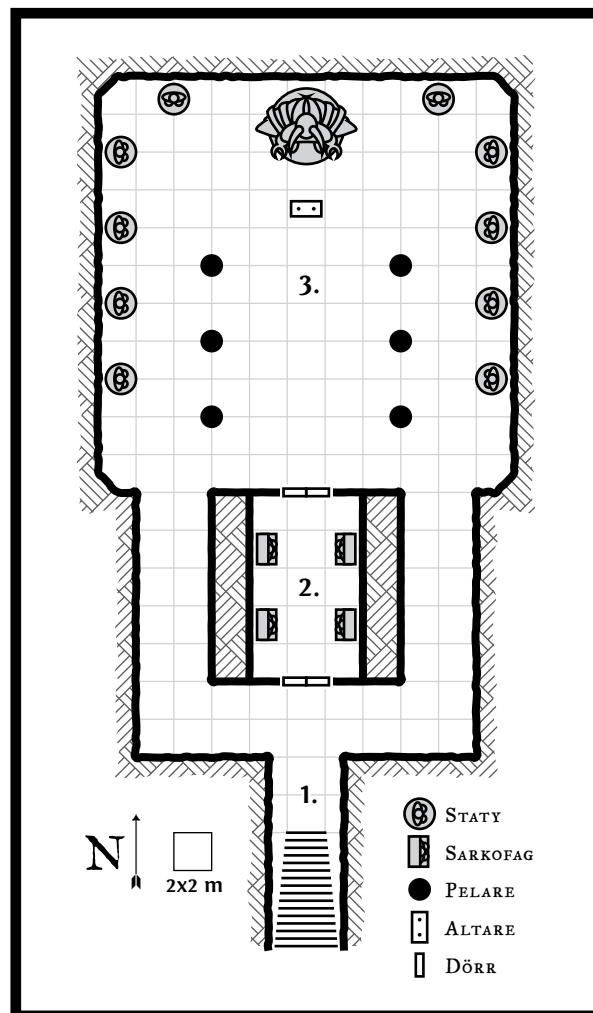
3 - TEMPELSALEN. Ett enormt rum vars tak hålls upp av sex marmorpelare. Efter väggarna står tio mindre statyer som liknar mardrömslika vilddjur. Längst in i salen finns ett stenaltare och bortom det en jättelik staty föreställande demonen Ul-Gargai. Så fort Telpenanike kommer in i tempelsalen blir hon ivrig och går med raska steg fram till altaret och tar fram den röda ädelstenen. När rollpersonerna kommer närmare kan de se att det finns ett hål i Ul-Gargais panna där stenen skall placeras. Eftersom hålet är tre meter upp i luften ber Telpenanike att få stå på någon av rollpersonernas axlar så att hon kan sätta stenen på plats.

Förräderiet

Så fort ädelsten är på plats börjar Telpenanike att skratta som en galning. Läs upp följande:

"Dårar. Ni trodde att ni skulle bli rika men i denna sal härskar Ul-Gargai den samvetslöse. Knäböj inför er nye härskare."

I nästa ögonblick händer det ofattbara. Statyn föreställande Ul-Gargai börjar röra på sig. Vrålade tar den några stappande steg och går sedan till anfall mot rollpersonerna. Telpenanikes tal om Shallonkulis legendariska skatt visar sig



vara en djävulsk lögn. Hon har inte visat vägen till templet för att rollpersonerna skall bli rika, hon har visat vägen för att de skall bli Ul-Gargais första offer i den nya eran.

TELPENANIKE

Strid: 8.

Skada: 1T+2 [trästav]

Kroppspoäng: 8.

Magiskt försvar: 8.

Rustning: 1.

Specialförmågor: Odödlighet [kan varken åldras eller dö av hög ålder, hon kan dock dräpas med vapen och magi].

UL-GARGAI [DEMON]

Strid: 12.

Skada: 2T [klor], 1T+3 [horn].

Kroppspoäng: 20.

Magiskt försvar: 15.

Rustning: 4.

Specialförmågor: Osårbar [tar varken skada av vapen eller magi].

Ul-Gargai kan beskrivas som en jättelik hårlös gorillaliknande varelse med bockhorn i pannan och krabblor. Över hans axlar hänger en mantel. Hans kropp är av sten och han tar ingen skada av vare sig vapen eller magi. Det enda sättet att få stopp på Ul-Gargai är att avlägsna ädelstenen från hans panna. Det räcker med att få in en direkträff på ädelstenen för att den skall lossna och Ul-Gargai åter blir en orörlig staty. Den röda ädelsten är värd 400 silvermynt.