

Det Hemsökta Templet

Ett ettbladsscenario till Fantasy - Old School Gaming av Jörgen Karlsson

Vorgans soltempel i Kenda-Racka besöks av ett osynligt monster. Stadens invånare har utlyst en stor belöning till den som kan förgöra monstret så att de åter kan tillbe sin gud i hans tempel. Vågar äventyrarna pröva lyckan i det hemsökta templet?

Bakgrund

För hundra år sedan tillbad människorna i Kenda-Racka den allsmåttige Nagai, eldens och skuggornas gud. Men så kom Vorgans soldyrkare och med vapenmakt intog de staden. Det praktfulla templet till Nagais ära plundrades och alla heliga skrifter och artefakter brändes på bål. Nagais symbol, en knuten näve omsvept av lågor, slets ner från templets taknock och ersattes av Vorgans solsymbol. Därefter gavs stadens invånare ett ultimatum: konvertera eller gå under. Invånarna svor snabbt himlafadern Vorgan sin trohet och hans präster flyttade därefter in i det som en gång varit Nagais heligaste tempel.

Gudomen Nagai vredgades naturligtvis över skändadet av hans tempel men han kunde inte göra något åt saken eftersom Vorgans makt vida översteg hans egen. Nagai beslöt sig istället för att vänta och de människor som fortfarande var honom trogen omformade religionen till en hemlig kult. 100 år senare har kultens böner och offrande gjort Nagai så mäktig att han kan återvända till templet för att ta sin hämnd.

Scenariots början

Rollpersonerna kommer under sina vandringar i världen fram till staden Kenda-Racka vid det Tiburiska havet. Av stadens invånare får de veta att Vorgans soltempel är hemsökt av ett osynligt monster som dödar alla som vågar beträda templet. Borgmästaren har lovat en furstlig belöning på 400 silvermynt till den eller de som kan förgöra monstret.

Molokais hallar

Innan rollpersonerna besöker Vorgans soltempel vill de kanske göra undersökningar i staden om byggnaden. Vanligt folk tror att templet sedan byggandet bara har varit ärat till himlafadern Vorgan. Bara om rollpersonerna besöker Molokais hallar [stadens bibliotek] kan de få mer information i gamla luntor från förra århundradet. För att få tillträde till biblioteket måste rollpersonerna betala 5 silvermynt. Dessutom övervakas de noga av en stroppig notarie som ser till att de

inte gör något fuffens. Följande information går att hitta med lyckade färdighetsslag:

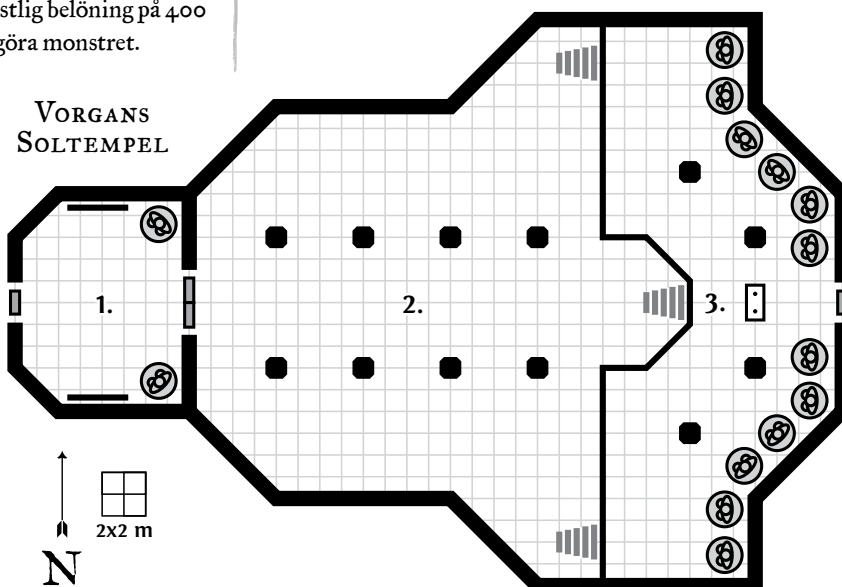
- Vorgans soltempel byggdes för 268 år sedan och var från början tillägnat en gud vid namn Nagai.
- För 100 år sedan erövrade Vorgans heliga krigare templet från dyrkarna av Nagai och förbjöd deras lära.
- Nagai tillhör den äldsta gruppen urgudar som sägs ha skapat världen. Han var eldens och skuggornas gud och hans symbol var en knuten näve omsvept av lågor.

Vorgans soltempel

I de centrala delarna av Kenda-Racka finns Vorgans soltempel vackert beläget på en kulle. Det är ett tempel som är byggt i en främmande arkitekturstil som inte liknar något annat soltempel i den kända världen. Om man inte vet sanningen kan man nästan inte tro att denna fantastiska byggnad är tillägnat himlafadern Vorgan. Runt byggnaden patrullerar ett tiotal vakter som ser till att ingen av misstag går in i soltemplet. Vakterna kan berätta att två tjog tappra hjältar har prövat lyckan i templet men ingen har återvänt levande. Rollpersonerna är dock välkomna att försöka.

I - VÄLKOMSTHALL. En stor välkomsthall med fyra vackra konstföremål. I det nordöstra hörnet finns en staty föreställande himlafadern Vorgan. I det sydöstra hörnet finns en staty föreställande mänsystemen Virgis. På den norra väggen finns ett porträtt föreställande jägaren och helgonet Brandur med den gyllene pilbågen. På den södra väggen finns ett porträtt föreställande martyren Afasos. När alla

VORGANS
SOLTEMPEL



rollpersoner är inne i hallen slås ytterdörren igen av en osynlig kraft och går inte att öppna. Därefter börjar porträttet med Brandur att röra sig [som om det vore en TV-bild]. Brandur ler först ett förrädiskt leende och skjuter sedan dödliga pilar mot rollpersonerna.

BRANDUR [DÖDLIGT PORTRÄTT]

Strid: 10.

Skada: 1T+2.

Kroppspoäng: 30.

Magiskt försvar: 10.

Rustning: 0.

Förutom att hacka sönder porträttet finns det två andra sätt att få pilarna att sluta flyga. Det första är att täcka över tavlan med exempelvis en mantel. Det andra är att tända eld på tavlan vilket är enkelt eftersom porträttet är torrt som finöske. Det tar 3 stridsronder för tavlan att brinna upp men under denna tid skjuter Brandur eldpilar [+1 i skada].

2 - LÅNGHUS. En mycket stor hall med 15 meter till tak. Åtta bastanta stenpelare i två rader hjälper till att hålla upp det massiva taket. På golvet ligger liken efter de 37 hjältar som tidigare har försökt besegra det osynliga monstret. Att se de döda är så fasansfullt att alla rollpersoner måste göra ett skräcktest med svårighetsgraden 3.

När rollpersonerna närmar sig högkoret hör de ett ondskefullt skratt från mitten av långhuset. Sakta materialiserar sig en mörk gudom på platsen som med en isande röst frågar:

"Vilka hedningar vågar beträda mitt tempel?"

Vad rollpersonerna än svarar börjar gudomen åter att hänskratta för att därefter tyna bort. I nästa ögonblick reser sig de 37 döda hjältarna och lyfter sina vapen. Med stapplande steg går de till anfall mot rollpersonerna.

VANDÖDA HJÄLTAR [37 ZOMBIER]

Strid: 6.

Skada: 1T+2.

Kroppspoäng: 1.

Magiskt försvar: 1.

Rustning: 2.

Specialförmåga: Immuna mot all magi som påverkar psyket.

De vandöda hjältarna rör sig långsamt och fanns det bara någonstans att fly skulle rollpersonerna lätt kunna springa ifrån dem. De vandödas kroppar är mycket skröpliga och det räcker med att träffa dem för att de livlösa skall falla ihop. De vandödas fördel är deras antal och att de anfaller i flock. Rollpersonerna kan reducera denna fördel genom att springa upp på högkoret och hålla trapporna. Uppför trapporna kan bara två vandöda anfalla åt gången.

3 - HÖGKOR. De tre trapporna från långhuset leder upp till högkoret som är två meter högre upp än resten av hallen. Efter den östra väggen finns 12 statyer som representerar de 12 högsta gudarna inom Vorgans religion. På den östra väggen finns det även en dörr som inte går att öppna. Taket hålls upp av fyra stenpelare och mellan dem finns ett altare. På altaret finns en tjock bok med Vorgans heliga skrifter. När någon försöker öppna boken kommer den som genom

magi att blåddra upp till sidan 354. På sidan finns besvärjelsen Fördriva Nagai nedpräntad med rött bläck.

Efter att rollpersonerna har besegrat de vandöda har de några minuter på sig innan den mörka gudomen åter visar sig. Gudomen är förstas Nagai och denna gång tänker han ta saken i egna händer. Han lyfter sitt brinnande tvåhandssvärd och går hänskrattande till anfall.

NAGAI [GUDOM]

Strid: 20.

Skada: 3T.

Kroppspoäng: 80.

Magiskt försvar: 20.

Rustning: 3.

Specialförmåga: Animera död. Osynlighet.

Nagai uppenbarar sig som en två meter hög skelettkrigare med ett brinnande kranium. Han är iklädd en svart plåtröstning med många taggar. Han tycks konstant vara omgiven av ett askmoln och luktar svavel. Rent tekniskt kan rollpersonerna dräpa Nagai med sina vapen men det krävs då att de är några av de främsta krigarna i världen. Bättre då att försöka fördriva Nagai med besvärjelsen som finns i Vorgans bok. Det tar fem stridsronder att läsa de heliga orden och den som gör detta kan inte göra något annat.

Lyckas rollpersonerna dräpa eller fördriva Nagai exploderar kroppen och hans tomma rustning och sloknade svärd faller till marken. Alla inom fem meter från Nagai tar 1T i skada och slungas till marken av tryckvågen.

Gudens gåva

Efter att Nagai har besegrats fylls Vorgans tempel med ett gudomligt ljus så starkt att rollpersonerna måste stänga sina ögon. De känner hur deras kroppar fylls med helande kraft och hur alla deras skador läks. Dessutom höjs vardera rollpersons främsta egenskap med +1. Därefter blåser en renande vind genom templet och slår upp alla dörrar.

Vad händer sedan?

När rollpersonerna kommer ut från Vorgans soltempel möts de upp av en stor folkmassa som i trumf för dem till borgmästarens hus där de får sin belöning på 400 silvermynt och presenteras med stadens gyllene nyckel [värde 120 silvermynt]. Därefter blir det fest i dagarna tre med rollpersonerna som hedersgäster. Men betyder detta att äventyrandet är över? Kanske vill den hemliga Nagai-kulten i Kenda-Racka hämnas på rollpersonerna för att de fördrev deras gud? Kanske vill Vorgans präster skicka dem på ett farligt uppdrag nu när det är bevisat att de har gudens välsignelse? Och Nagai, förvisades denna gud till den eviga avgrunden eller kan han återvända till världen för den slutgiltiga vedergällningen?



BILD: NIKLAS BRANDUR