

Götterdämmerung



doktor grandottes vidunderliga blick

Ett dödligt uppdrag till Götterdämmerung av Richard "Röde Jack" Nilsson.

Vinnande bidraget i RiotMinds scenariotävling för Götterdämmerung 2005.

Preludium

Äventyret utspelar sig i och runt Tours i Frankrike 1743. Det exakta årtalet är av liten betydelse för uppdraget och kan enkelt ändras av SL för att bättre passa den enskilda kampanjen. Observera dock att Tours efter 1750 förlorar något av sin medeltida stämning genom den nya stadsplanen och omfattande nybyggnationer.

Loiredalen – Frankrikes Trädgård och Det Franska Språkets Vagga – är en bördig jordbruksbygd känd för sina otaliga slott, mörka romanska bykyrkor och ärorika historia. Det var söder om Tours som morernas frammarsch hejdades år 732 av frankernas ledare Charles Martel och under medeltiden kämpade Frankrikes och Englands kungar om området. Regionens storhetstid var 1450-1550 då kungarna och hovet långa tider vistades här och lät uppföra magnifika slott. Gradvis svalnade intresset för Loiredalen, kungamakten inriktade sig mer på Paris och området blev enbart ett i mängden. Dråpslaget kom 1685 då Louis XIV upphävde ediktet från Nantes och massflykten av hugenotter, varav många var framstående hantverkare och entreprenörer, kastade ner området i en ekonomisk depression. År 1743 har kungarnas forna provinser reducerats till ett fattigt bakvatten.

Tours

Huvudstaden i provinsen Touraine ligger inklämd på en landremsa mellan floderna Loire i norr och Cher i söder. Under romersk tid var staden känd som *Caesarodunum Turonum*, efter det galliska folket turonerna som Caesar underkuvat. Under Medeltiden ökade stadens betydelse efter att dess forna biskop Martin helgonförklarats, Tours blev en viktig anhalt för pilgrimer som vallfärdade till Santiago di Compostela och man reste otaliga kyrkor och katedraler i staden och omgivande provinser. Under regionens blomstringsperiod var staden känd för sin sidenindustri, som dock helt föll samman efter att ediktet upphävts och området avfolkats.

År 1743 har staden fortfarande inte hämtat sig från massflykten, även om en viss nyinflyttning skett. Tours är inte opåverkad av den gryende urbaniseringen, men staden hindras från att växa av sin medeltida ringmur och trånga slingrande gator kantade av nedgångna hus från medeltiden och renässansen.

Bakgrund

Läkaren och alkemisten Charles Grandotte sökte i hela sitt liv förgäves efter hemligheten bakom ämnens transmutation. I sin jakt på sanningen sökte han sig djupare och djupare ner i okultismen och myterna. Inte mer än passande att han på sin ålders höst slog sig ned i Tours vars katedral stått som förlaga för Salomos tempel i Jean Fouquets illumination. Många långa år förflöt utan att han gjorde något genombrott. Men så en febrig natt fylld av förtvivlan och galenskap uppenbarade sig sanningen för honom. Han hade sökt på helt fel sätt! Han hade alltid trott att den alkemiska devisen "nedan såsom ovan" betydde att man skulle läsa de gamla mystikernas texter bildligt för att uttyda liknelserna och symbolerna. I själva verket skulle de tolkas mer bokstavligt! Tolkningen var inte ovan till textens nedan; texten var ovan till tolkningens nedan. Den basilisk

som manuskripten omnämnde var inte alls en symbol för Den vises sten; Den vises sten var en symbol för basiliken! Fabeldjurets dödande blick var naturligtvis den sanna, den ursprungliga, transmutationen! Det var denna som han skulle studera för att förstå hur ämnena omvandlas.

I en namnlös djävulsbibel fann han formeln och 120 dagar senare kläcktes basiliken, Ormarnas Konung, Giftigast av Alla, på en dynghög ruvad av en padda innesluten i en järnskodd trälåda. Med hjälp av ett snöre och ett system av rörliga lådor utsatte han diverse ämnen och material för basiliskens blick inuti lådan och hans förståelse för Transmutationen ökade för var dag.

Dessvärre nådde ryktet om alkemisten i vindsvåningen på Place Plumerau ner till stadens smutsiga gränder. Ett gäng tjuvar och mördare blev övertygade om att gubben hade hela vinden full av frambesvärjt guld och en ödesmättad natt bröt de sig in i hans våning. När den halvt ihjälslagne gubben snyffande bönade och bad dem att för Guds skull inte öppna lådan ökade enbart deras girighet. Och så bröt helvetet ut. Basiliken slank ut ur sitt fängelse och dödade omedelbart halva gänget med sin vidunderliga blick. I tumultet vältes bägare och kolvar, brandfarliga ämnen som hållits strikt åtskilda blandades. Explosionen slet sönder hela övervåningen på huset och sände ett regn av brinnande bråte, alkemiska ämnen och förkolnade anteckningar över halva staden. Endast närheten till Loire, en snabb langningskedja och inte minst Sankt Martins försyn räddade Tours från att brinna ner till grunden. I veckor efter att branden släckts dröjde sig stanken av kvicksilver och arsenik kvar.

Basiliken undgick explosionen oskadd och slapp ut i staden. Om dagen sov den i källvåningar och om natten hasade den sig fram på Tours bakgator. Trots att den försökte undvika människor kom ibland en piga eller hemvändande nattlig rumlare i dess väg och föll offer för odjurets dödliga blick. I takt med att de mystiska döds soffren växte i antal spreds ryktet i Tours om en epidemi. I sin jakt på en undanskymd håla drevs basiliken västerut över Cher tills den slutligen fann kalkstensgrottorna på vägen mellan byn Savonnières och slottet Villandry. Fräsande plaskar basiliken nu runt bland underjordiska sjöar, livnär sig på grodor och småkryp och tittar då och då ut ur sin håla för att stirra till döds vilsegångna bybor.

Sammanfattning

Rollpersonerna anländer till Tours med uppdraget att finna sanningen om vad som hänt med doktor Grandottes. Genom att undersöka den utbrunna våningen och tala med hyresvärdinnan kan de få veta att doktorn inte var ensam i lägenheten vid explosionen. De kan även finna delar av doktors halv förkolnade anteckningar som antyder att han i sin iver att lösa transformationens gåta frammanat en basilisk och en snickare kan bekräfta att doktorn höll ett djur fången i en låda i sin våning. Eftersökningar i den undre världen leder dem till den ende överlevande ur tjuvgänget som på sin dödsbädd berättar vad som hände i våningen. Genom att besöka universitetsbiblioteket och göra ytterliga efterforskningar kan de finna ledtrådar till hur basiliken ska kunna besegras.

Under tiden faller fler offer för basiliken och spåren leder till byn Savonnières väster om Tours och vidare till kalkstensgrottan på vägen mellan byn och slottet Villandry. Nedstigna i djupet bland droppande stalaktiter och underjordiska sjöar sker den slutgiltiga konfrontationen med den dödliga basiliken.

Scenariot har skrivits med ambitionen att beskriva platserna historiskt korrekt och SL kan med fördel leta reda på bilder av

Tours, Savonnières, Villandry och kalkstensgrotterna i böcker på bibliotek eller nätet för att levandegöra miljön för spelarna.

SL bör även tänka på att under äventyrets gång försöka bibehålla mystiken kring basiliken och låta RP in i det sista sväva i osäkerhet om hur varelsen egentligen ser ut och hur den besegras.

Inledning

Exakt hur RP får uppdraget att utreda doktor Grandottes död och vilka deras motiv är anta erbjudandet lämnas med varm hand till SL att anpassa till den egna kampanjen. Kanske är doktorn i likhet med RP medlem i Kokosbrödernas sällskap och RP har fått i uppdrag av Jean-Luc Croix att finna sanningen om deras ordensbroders mystiska frånfälle. Kanske har doktorn en vacker systerdotter som bönfäller sin hjärtevän (en av RP) att undersöka onkels mystiska död. Kanske har doktorn varit mentor åt en RP som är Vetenskapsman eller Ockultist. Kanske sitter RP på ett värdshus när en fetlagd köpman kommer fram och ger dem uppdraget.

Kort sagt: SL känner själv bäst till sina spelare, deras RP och vad som motiverar dem.

Uppdraget börjar

När RP anländer till Tours har en dryg vecka gått sedan doktor Grandottes våning exploderade och ändå vilar fortfarande en stank av kvicksilver och arsenik över hela staden. På gatorna råder upprorsstämning. Först exploderar en häxkonstnärs våning och halva Tours hotades förgås i lågorna. Därefter börjar dödsfallen. Ett halvt dussin personer i stadens sydvästra delar återfinns med några dagars mellanrum mystiskt avlidna med fläckig hud men utan tecken på yttre våld. Man talar om en epidemi, man talar om giftmord, men allra mest talar man om det onda ögat. De fåtal zigenare som finns i staden fördrivs eller lynchas av uppretade folkmassor och även bland andra främlingar söker man den skyldige. Trots detta fortsätter dödsfallen och man börjar tala om Guds straff istället. Ärkebiskop Louis Jacques de Chapté de Rastignac manar till botgöring och folket skyndar till mässor för att tända ljus till St. Martin. Mitt in bland allt detta tumult på de tränga slingrande gatorna i skuggan av katedralen anländer RP.

Alkemistens hus

Doktor Grandottes lägenhet ligger vid Place Plumerau, ett torg omgärdat av medeltida korsvirkeshus med branta sadeltak av skiffer och tegelbyggnader från renässansen med eroderade bruna fasader. Det är inga problem att hitta rätt hus; byggnaden är nästan nedbrunnen till grunden och de omgivande husen är svärtade av brandskador. Nästintill allt i våningen har totalförstörts i explosionen och branden, men bland bråten av smält glas och förkolnade bjällkar kan ett lyckat slag i Iakttaga avslöja ett antal metallbitar som förvridits av hettan, men som fortfarande liknar någon sorts förstärkningar eller beslag. Ett lyckat slag i Verksamhet (snickeri, grovsmide eller vad nu SL anser lämpligt) bekräftar att det rör sig om den sortens metallbeslag som brukar återfinnas på kistor eller skåp.

När RP har rotat runt i den nedbrunna byggnaden ett tag dyker det helt plötsligt upp en kärring med håret på ända som börjar gasta och skrika åt RP (skräckfaktor 1). Det är hyresvärdinnan Mme. Nanon, som tror att RP är ute efter att plundra spillrorna. Om inte RP lyckas med ett Retorik-slag och lugnar ner henne kommer skriken att dra till sig stadsvakter och ett antal stadsbor som är

beredda att lyncha de tjuvaktiga uslingarna. Om RP lyckas lugna ner Mme. Nanon börjar hon oja och beklaga sig över tragedin och kan berätta att den stackars doktorn alltid höll sig för sig själv i sin våning helt uppslukad av sitt arbete. Många gånger kunde hon höra honom arbeta hela nätterna igenom. Exakt vad detta arbete bestod i vet hon då rakt inte, men det måste ha varit något fruktansvärt lärt och utbildat för han var många gånger på universitetet och läste i böckerna. Natten då det brann hörde hon upprörda röster och oväsen uppifrån doktors lägenhet strax innan det small. Hon kan även avslöja att man i de rykande spillrorna fann flera kroppar som inte har identifierats. Detta är något av ett mysterium; henne veterligen hade doktorn inga bekanta som han bjöd upp, förutom den där skurkaktige snickaren Benoit som för några månader sedan levererade ett tungt åbåke till skåp.

Mme. Nanon: Långnäst hyresvärdinna, Gillar att snoka, Ogillar folk som är tystlåtna

Textfragmenten

RP kan observera ett antal brända pappersbitar som blåser omkring eller ligger i små drivor runt hela torget. Om RP plockar upp en av papperslapparna upptäcker de att det rör sig om någon form av brev eller anteckningar och om RP lyckas med ett slag i Iakttaga kan de samla ihop tillräckligt många fragment för att få ett sammanhang i texten:

...Arist...ees hade rätt: blicken kan föränd.. världen... /Det onda ögat är blott ett blekt minne av den sanna transmutat... /Regulus Basilisk: Den Sanna Stenen! /...tupp..g värpt när Sirius... /padda på en gödselstac... / I natt kläckt.. d.. äntl...! /... kan höra den inne i låd.. /...v.cka 3: Tycks som .. / inverkan på levande orga..... / .. kvicksilver och arsen.. ..örängas och lämnar endast saltet! /

Den viktigaste ledtråden i textfragmenten är ordet "basilisk" och när RP börjar göra efterforskningar kring det mytomspunna fabeldjuret kommer vissa övriga delar i texten falla på plats och mer eller mindre bekräfta att det var detta odjur som doktorn frammanade och höll fången i lådan.

Lådmakaren

Efter att ha frågat runt lite kan RP finna Benoit, snickaren som byggt doktors järnbeslagna låda. Den reslige och något tystlåtna hantverkaren har inte kvar ritningen men han kan dra sig till minnes att det rörde sig om en ganska ovanlig konstruktion. I ena änden av den avlånga lådan fanns en mindre låda som kunde dras in eller ut och tydligen skulle fungera som matlucka. I alla fall fick han intrycket av att lådan skulle fungera som bur för något mindre djur, men underligt nog saknade konstruktionen helt gallerfönster som brukligt och lät tydligen det stackars djuret vistas helt i mörker. Vilken sorts djur doktorn tänkt förvara vet han inte, men med tanke på hur små lufthålen var kan han tänka sig att det rörde sig om en orm.

Benoit: Storväxt hantverkare, Gillar att skapa rejäla byggen, Ogillar pladdriga kärringar

Det litte mörkt

Om RP lyckas med ett slag i Undre Världen får de höra rykten om ett ökänt gäng tjuvar som spårlost försvann samma natt som

explosionen och ytterligare ett lyckat slag avslöjar att Jean Le Chat, den ende överlevande ur gänget, nu ligger döende i en källare på en bakgata vid Place Foire-le-Roi. Adressen visar sig gå till en riktig rövarhåla och för att släppas in genom den reglade källardörren måste RP sticka till en enögd dörrvakt som syns i luckan ett antal klingande mynt som han noggrant biter i innan han öppnar porten. I den skumma och stinkande källarlokalen trängs ett antal lortiga tjuvar över dukar med stöldgods och i hörnet på en tunn madrass av halm ligger en ung man med ohyggliga varande brännskador. Den döende Jean Le Chat vet att slutet är nära och erkänner gladeligen om RP lägger några mynt i hans hand eller om det i spelargruppen finns en Präst som kan ge honom sista smörjelsen. Han berättar att de bröt sig in hos doktor Grandotte eftersom de hört att gubben hade våningen full med guld, men stöten gick helt åt helvete. När de öppnat skattkistan slank det ut en orm eller djävulsyngel som på något sätt dödade hans kumpaner bara genom att se på dem. Någon välte ut doktors dekoder och så exploderade hela våningen. Genom ett mirakel lyckades den svårt brännskadade Jean släpa sig hem. När han avgett bekännelsen drar Le Chat ett sista rosslande andetag och lämnar jordelivet.

Jean Le Chat: Döende inbrottsstjuv, Gillar guld och mjukt kvinnohull, Ogillar snobbigt hederligt folk

Universitetet

Om RP lyckas med ett slag i Etikett kan de få tillträde till biblioteket på det anrika universitetet i skuggan av katedralen. En högdragen bibliotekarie kan berätta att han mycket väl minns doktor Grandotte och om de lyckas med ett Retorik-slag kan han ge dem en förteckning över några av de böcker doktorn konsulterat. En liten muta gör att han dessutom kan hämta några av de dammiga volymerna: *Naturalis Historia* av Plinius den äldre och *Etymologiae* av Isidorus av Sevilla. Om RP tar tillfället i akt att här göra efterforskningar om basiliskan (se avsnittet Kunskap om basiliskan) får de OM +20% i slag för Historia och Myter och sägner.

Idödens spår

När RP anländer till Tours är det flera dagar sedan den senaste personen dukade under för epidemin och samtliga offer har redan kommit i jorden. Vittnen kan berätta att inget av offren uppvisat några som helst symptom, utan har plötsligt påträffats mystiskt avlidna med vita och såriga ansikten. En teori är att sjukdomen hänger samman med ett osynligt giftmoln från doktor Grandottes våning, för vinden har blåst åt sydväst och de första offren påträffades i de sydvästra delarna av Tours. Under de senaste dagarna har det dessutom ryktats om nya dödsoffer i byarna Savonnières och Villandry sydväst om staden på andra sidan floden Cher.

Kunskap om basiliskan

Basiliskan är en utomordentligt dödlig motståndare och SL bör uppmuntra RP att göra efterforskningar kring det mytomspunna monstret om de ska ha någon som helst chans att överleva mötet. I följande avsnitt listas några användbara färdigheter och de uppgifter som ett lyckat slag ger tillgång till.

Eftersom basiliskan omnämns i en rad kända verk som Plinius' *Naturalis Historia*, Lucanus *Pharsalia*, Isidorus av Sevillas *Etymologiae* och Bibeln kan en snäll SL låta RP som saknar nödvändiga färdigheter ta del av ett par av uppgifterna genom att göra efterforskningar i nämnda verk på universitetsbiblioteket i Tours.

Uppgifterna om basiliskan är ytterst spretiga, oftamotsägelsefulla och i vissa fall helt felaktiga. SL bör betona mystiken och osäkerheten kring varelsen och få spelarna att känna att oavsett hur mycket de läser på och förbereder sig så vet de i själva verket inte alls vad som väntar dem...

Alkemi: Basiliskan är en vanligt förekommande symbol inom alkemin. Fabeljurets påstådda förmåga att kunna döda på avstånd med endast en blick har sammankopplats med den alkemiska transmutationen av ämnen och basiliskan uppträder i många texter som en symbol för Den vises sten, diverse olika elixir och andra företeelser inom alkemin. I många texter omnämns besten även som en verklig existerande varelse och en spridd uppfattning inom alkemin är att silver som gnids med askan från en död basilisk antar guldglans eller helt transmuterar till guld.

Biologi eller Historia: Plinius den äldre beskriver i det åttonde bandet av encyklopedin *Naturalis Historia* basiliskan som en orm med förmågan att slingra med sitt vitfläckiga huvud upprätt. Dess blick är dödande, dess andedräkt ödelägger omgivningen och dess gift så kraftigt att det påstås vid ett tillfälle ha färdats genom ett spjut och förgiftat inte bara jägaren som genomborrat basiliskan utan även hästen jägaren red på. Det enda sättet att döda en basilisk är att släppa in en vessla i dess håla. RP med Biologi förstår även att Plinius med största sannolikhet egentligen hört rykten om den egyptiska kobran som spottar gift, slingrar med upprätt huvud och vars naturliga fiende är mungon.

Lingvistik: Det grekiska ordet *basiliscus* är diminutiv av *basileus* (konung) och betyder alltså "liten kung", vilket motsvarar på latin motsvarar ordet *regulus*.

Myter och sägner:

Differensvärde vid färdighetsslag

- | | |
|-------|--|
| 0-9 | Basiliskan är ett odjur med tupp kropp, ormsvans och paddögon. Den kallas för Ormarnas Konung eftersom dess huvud pryds av vita fläckar eller horn som liknar en krona. Basiliskan är ofantligt giftig: dess andedräkt sägs fälla fåglar till marken och den kan döda med endast en blick. Likt skorpionen sägs den hålla till i öknar och grottor. Dess enda fiende är vesslan, vars lukt den avskyr. De flesta myter och sägner om basiliskan kan spåras tillbaka till beskrivningen i ärkebiskopen Isidorus av Sevillas encyklopedi <i>Etymologiae</i> (ca 600 e Kr) som lästes flitigt under medeltiden. |
| 10-19 | Odjuret kan bara födas ur ett ägg som lagts av en tupp när Sirius syns i skyn och ruvats av en padda på en dynhögg. Basiliskan dör om den hör en tupp gala. |
| 20-29 | I vissa sägner används speglar för att jaga basiliskan eftersom den dör om den ser sin spegelbild. I en berättelse klär sig en man i läderkläder överhängd med speglar innan han beger sig ned i källaren som hemsöks av monstret. |
| >30 | Vinruta är den enda växt som motstår basiliskens makt. |

Litteratur: Lucanus skriver i den nionde boken av det ofullbordade eposet *Pharsalia* (första århundradet e Kr) om basiliken som är Medusas avkomma och som dödar med sin blick. När hjälten Murrus genomborrar odjuret med sitt spjut sprider sig giftet genom vapnet upp i armen, men han räddar sitt liv genom att hugga av den. I "The Parson's Tale" från Geoffrey Chaucers *The Canterbury Tales* (ca 1390) nämns en basilicock som dödar enbart med giftet i sin blick.

Samhällssymbolism: Basiliken är ett vanligt motiv inom heraldiken. Den avbildas med en tupps huvud och ben, en ormliknande svans och en fågels kropp. Vingarna framställs som täckta av antingen fjädrar eller fjäll.

Teologi: På flertalet ställen i Bibeln omnämns basiliken och framställs som en giftspottande orm i förbindelse med onda makter. De mest citerade avsnitten är Ordspråksboken 23:32, Jesaja 11:8, 14:29 och 59:5 samt Jeremia 8:17, men i vissa bibelöversättningar har "basilisk" bytts ut mot "cockatrice" eller "orm". Den var ett vanligt motiv vid utsmyckning av medeltida katedraler och sågs under renässansen som en symbol för synd, ondska och plötslig död.

Savonnières

Om RP korsar floden Cher på den fallfärdiga gotiska stenbron söder om Tour kommer de genom att följa vägen längs floden västerut efter knappt 13 kilometer till byn Savonnières, som består av ett par dussin träruckel som klättrar upp från Chers strand mot två dystra 1100-tals kyrkor. När RP kommer in i byn möts de av en hop ilska bybor som genast börjar kasta grönsaker och småstenar under ilska tillrop. Om RP lyckas med ett Retorikslag eller bränner av ett skrämselskott i luften lugnar pöbeln ner sig något. Regnet av skämda grönsaker avtar och en ung man med kopparrigt ansikte förklarar att byn är stängd för utbölingar av rädsla för smittan. Ett halvdussin bybor har redan dukat under för den mystiska sjukdomen från Tours och man fruktar att besökare från staden ska medföra nya dödsfall. Om RP gör ett gott intryck och säger sig söka efter orsaken till epidemin kan mannen peka ut ett hus i västra utkanten av byn där offren staplats. RP vallas dit av den nyfikna pöbeln som håller sig på behörigt avstånd och inne i den mörka stugan finner RP halvdussin stinkande lik. Offren har redan börjat ruttna men RP kan ändå se mystiska vita fläckar i ansiktet på de avlidna. Ett framgångsrikt slag i Sjukvård avslöjar att fläckarna som återfinns över hela kroppen är saltavlagringar och brännblåsor. RP kan även framkasta hypotesen att kropparna tömts på de fyra vätskorna som tycks ha förångats genom huden.

Om RP förklarar för byborna att det inte alls rör sig om en sjukdom utan ett odjur som härjar uppstår stor förvirring. Efter en stund kliver ett par smutsiga och ärelystna bondpojkar beväpnade med hackor och spadar fram till RP och svär högtidligt på att hjälpa till att dräpa besten. Dock kommer gossarna knappast vara till någon hjälp mot basiliken annat än som kanonmat. Eventuella värden på bondpojkar är helt upp till SL att avgöra.

Château de Villandry

Två kilometer väster om Savonnières ligger byn och slottet Villandry. Redan under Medeltiden fanns på platsen en fästning och det var här som Henry II Plantagenet av England och Phillipe II Auguste av Frankrike slöt fred år 1190. Jean Le Breton, en av François I:s finansministrar, började 1534 byggnationen av det nuvarande slottet som skulle visa sig bli det sista renässansslottet som byggdes i Loiredalen. Anläggningen blev särskilt känd för sin

ofantliga trädgård som utformades efter tidens smak och mode. (På www.chateauvillandry.com kan SL finna en karta över slottet och trädgården.)

När RP besöker slottet har det föga kvar av sin forna prakt och trädgården som för halvannat sekel sedan blev omodern är nu en vildvuxen djungel. Invånarna i den lilla omgivande byn är tystlåtna men kan viskande berätta att flera bybor hittats döda på vägen till Savonnières. Om RP är på jakt efter vinruta kan de ganska enkelt smyga in i den snåriga grönskan och om de lyckas med ett slag i Biologi finner de den lilla gulblommiga busken i den igenvuxna örtagården.

Ett framgångsrikt slag i Etikett ger dem en audiens med markisen av Villandry, Balthazar Le Breton, den siste ättlingen till Jean Le Breton som kommer att besitta Villandry. Markisen är en senil och spattig gubbe i 70-årsåldern med ett absurt tjockt lager puder och en ålderdomlig alldeles för stor peruk som ideligen glider av den kala skallen. Gubbens humör är synnerligen explosivt och han skiter fullständigt i om bönderna i byn dör av pest eller svält. Om inte RP har något intressantare att komma med körs de efter en stund på porten. Berättar RP däremot att de jagar en basilisk kommer markisen bli eld och lågor. Han är känd för att vara synnerligen vidskeplig och intresserad av allt från astrologi till sagor om drakdräpande riddare. I sin iver försöker han pracka på RP en komplett medeltida rustning som tillhört hans förfäder (ABS 10, vikt 30 kg) och en tre meter hög barockspegel med förgylld snidad träram (vikt 500 kg) för att reflektera tillbaka basiliskens blick. Dessutom ger han RP fritt tillträde till slottets trädgård för att finna potentia örter till kampen. Markisen kommer i sin upphetsning drabbas av en lättare hjärtinfarkt och vara sängliggande de följande tre månaderna.

Marquis de Villandry: Senil och vidskeplig adelsman, Gillar att drömma om det ärorika förgångna, Ogillar det moderna 1700-talet

Kalkstensgrottorna

I utkanten av Savonnières på vägen mot Villandry ligger det forna kalkstensbrottet. Redan under romersk tid nyttjades hålorna och i en sidogång kan man fortfarande återfinna ett antal romerska gravstenar. Platsen föll i glömska men återupptäcktes 1547 av den kände keramikern Bernard Palissy och kalksten från grottorna användes sedan bland annat till bygget av Château Villandry. När regionen drabbades av återgång upphörde brytningen och när äventyret utspelar sig är det mer än ett sekel sedan någon människa satte sin fot nere i grottorna. (SL kan med fördel använda kartan över grottorna som återfinns på www.grottes-savonnieeres.com. Observera dock att den andra grottan officiellt inte upptäckte förrän 1947, vilket dock inte behöver hindra RP från att stövla ned i den.)

RP som har fått reda på att basiliken trivs bäst i grottor inser med ett lyckat slag i Geografi eller Geologi att dalsidorna i området är fulla av hålor och att den största grottan i närheten av Tours är det gamla kalkstensbrottet vid Savonnières. Efterfrågningar i byarna om exakt vart offren påträffats kan bekräfta att de alla hittats på vägen mellan Villandry och Savonnières nära ingången till grottorna. Förr eller senare kommer RP antagligen på ett eller annat sätt förstå att kalkstensgrottorna är det mest troliga gömstället för basiliken och bege sig ner för att göra slut på odjuret. Förhoppningsvis har de även vid det laget utrustat sig med andra vapen än värja och flintläspistol.

Via en halvt övervuxen öppning i bergväggen kan RP träda in i en slingrande gång ned i underjorden. Några meter in i gången stöter RP på liket av en bonde med vitt och särt ansikte (skräckfaktor 2). Gången öppnar så småningom upp sig i låga salar med stalagmiter, stalaktiter och underjordiska sjöar. RP kan inte se längre än skenet från sina facklor som kastar spöklika skuggor på de våta skrovliga väggarna och det enda som hörs är deras andhämtning och ekot från vattendroppar som faller från stalaktiterna. Luften känns unken och ohälsosam, och de kan urskilja en stickande onaturlig doft. Miljön är tillräckligt olustig i sig, men eftersom RP har goda skäl att tro att basiliskan lurar i mörkret har situationen skräckfaktor 4.

När basiliskan upptäckt att RP är i grottan (d v s lyckats med Iakttaga) kommer den att börja väsa och röra sig mot dem. Exakt vart basiliskan är i relation till RP, hur mycket skydd RP har av klippväggar och hur fri sikten är lämnas till SL att avgöra utifrån situationen. Basiliskan är en föga imponerande syn; det rör sig om en blekfjällig ödlekliknande varelse på ungefär 30 cm med ringlande ormsvans, spensliga fågelben, flaxande hönsvingar, ilsket stirrande kritvita paddögon och en tuppkam som guppar på det lilla fågelhuvudet. Att se basiliskan är dock en alldeles fruktansvärd upplevelse eftersom RP förmodligen tror att blotta åsynen av odjuret medför omedelbar död och situationen har därför skräckfaktor 15. Med en väsning som ekar mellan grottväggarna halvt ringlar halvt skuttar basiliskan fram och anfäller med sin dödliga blick.

Öga mot öga med basiliskan

Hur striden mot basiliskan förlöper beror till stor del på RPs anfallssätt. Förhoppningsvis har RP förberett sig genom att skaffa diverse utrustning utifrån den kunskap de fått om odjurets svagheter. Exakt hur effektiva (eller ineffektiva) dessa och andra vapen är redogörs nedan.

Basiliskan

Grundegenskaper

STY 4, FYS 18, SMI 20, STO 2,
INT 5, PER 18, KON 8, PSY 12

Skadebonus: 0

Initiativmod: -6

Förflyttning: 11m/SR

Kroppspoäng: 20

Färdigheter:

Iakttaga 70%, Lönndom 55%, Slagsmål (naturliga vapen) 70%

Vapen/förmågor:

Bett 70%, skada 1T4+gift

Giftsprut 70%, skada 2T10/SR, sprider sig till angränsande kroppsdelar, räckvidd 1-5 / 6-10 meter

Blick 75%, skada ögonblicklig död, räckvidd 1-20 meter

Avståndsvapen: Basiliskan har inget som helst onaturligt skydd mot kulor, pilar och andra projektiler. Faktum är att en kula från en flintlåspistol är ett av de effektivaste sätten att döda den. Dock gör varelsens lilla storlek att alla avståndsattacker har en SiM på -30%.

Närstridsvapen: Dessvärre stämmer sägnen att basiliskens gift leds genom alla material, inklusive metallen i en värja eller annat närstridsvapen. Om en RP träffar basiliskan med en närstridsattacker kommer värjarmen omedelbart ta 2T10 i skada, och därefter 2T10 nästföljande SR tills armen är kritiskt skadad varpå bröstkorgen börjar ta 2T10/SR. När bröstkorgen är kritiskt skadad sprider sig giftet till angränsande kroppsdelar. Enda sättet att stoppa spridningen av giftet och rädda livet på den förgiftade är att hugga av armen innan den blivit kritiskt skadad av giftet.

Silverkulor, kors och vigvatten: Basiliskan har inga svagheter för traditionellt kristna symboler, även om den visserligen tar normal skada av silvrevapen. En RP som påkallar dess uppmärksamhet genom att sträcka fram ett kors kommer förmodligen att bli den första som möter dess dödliga blick. Om RP kastar vigvatten kommer den att fräsa ilsket, eftersom den avskyr att bli blöt, men den tar ingen skada.

Spiegel: Basiliskan dör omedelbart om den ser sin egen spegelbild, men att ordna detta är lättare sagt än gjort. RP har inga problem att få tag på små och medelstora speglar i Tours eller byarna. De kan även ha blivit påpackade det stora åbäket från Château de Villandry. Speltekniskt krävs att basiliskan får in en lyckad attack på den kroppsdel som täcks av spegeln samt att RP lyckas med ett SMI-slag för att vinkla spegeln rätt. Hur stor del av kroppsdelens som täcks av den enskilda spegeln är upp till SL att avgöra. En tumregel kan vara att en liten handspegel endast täcker 25% av armen, medan en större väggspegel fullständigt täcker RP med undantag för benen. Att som i myten behänga sina kläder med diverse små speglar är inte särskilt lyckat. Det finns betydande risk att vissa av speglarna hänger snett och reflekterar basiliskens dödliga blick på övriga RP.

Tupp: RP kan enkelt få tag på en tupp från närmaste bondgård även om ett antal hönsgårdar har blivit förstörda där basiliskan dragit fram. Att få tuppen att gala vid striden med basiliskan är inte särskilt svårt, allt som krävs är att en RP rycker den i stjärtfjädrarna. Dessvärre är basiliskens sårbarhet för tuppars kraftigt överdriven. Visserligen avskyr den innerligt ljudet av tuppens galande och blir totalt handlingsförlamad under en SR då den är oförmögen att anfalla ens med blicken, men i gengäld kommer den under följande SR att ursinnig rikta sin förgörande blick mot tuppen och den som eventuellt håller i fjäderfäet.

Vessla: RP kan fånga en levande vessla i de omgivande skogarna med ett framgångsrikt slag i Jaga eller be en jägare i Tours eller Savonnières om hjälp. Direkt när RP kliver ned i grottan och vesslan får vittring på basiliskan kommer den börja krumbukta sig och

fräsa av stridslystnad. Om RP släpper ned den på marken kommer den att kasta sig i sporrsträck in i mörkret och anfalla basiliken. Vesslan är inte alls immun mot odjurets gift eller blick, men dess lukt sticker i basiliskens ögon och får besten att försöka värja sig eller fly. Striden mellan vesslan och basiliken kommer att pågå i 1T4 SR innan vesslan dör av giftet. Även basiliken kommer att bli rejält skadad och förlora hälften av sina KP.

Vinruta: Det enda basiliken avskyr mer än lukten av vessla är doften av vinruta. Det är dock inte helt lätt att få tag på växten som vanligen växer i Medelhavsområdet; det enda beståndet av vinruta i Loiredalen är några förvridna buskar i den vildvuxna örtagården på Château de Villandry, vilket RP inser med ett lyckat slag i Biologi. Om RP kastar ett knippe vinruta på basiliken (lyckat slag i Kasta) eller sprutar destillerat växtavkok kommer den att vrida sig i plågor och vara fullständigt handelsförlamad under 1T10 SR innan den flyr från den vämjeliga lukten.

Basiliken har ingen uttänkt anfallsplan utan anfaller rakt på med sin blick, vilket brukar vara nog för att döda även det mest massiva motstånd. För att få RP att inse stundens allvar och exakt hur dödlig basiliken är kan en snäll SL låta en av bondpojarna från Savonnières eller annan följeslagare vara den första som odjuret anfäller. Även om RP inte lyckas döda basiliken och tvingas fly kan de fortfarande rädda sin heder och tillfälligt oskadliggöra monstret genom att blockera nedgången till grottorna med tunga klippblock. Olyckligtvis är basiliken osedvanligt långlivad och det är inte någon brist på föda i grottorna, men detta är ett problem för kommande generationer...

Färdighetspoäng

Om RP överlever äventyret har de mer än väl gjort sig förtjänta av ett antal färdighetspoäng. Antalet varierar beroende på vilka delmoment RP genomfört och de kan maximalt få 60 FP:

- 2 De samtalar med Mme. Nanon
- 2 De samlar ihop textfragmenten och/eller besöker snickaren Benoit
- 3 De finner Jean Le Chat och hör hans vittnesmål
- 5 De besöker biblioteket och gör efterforskningar om basiliken
- 3 De besöker Savonnières och undersöker liken och/eller de får audiens hos Marquis de Villandry och berättar om basiliken
- 25 De överlever mötet med basiliken
- 5 De stänger in basiliken i grottorna
- 20 De dödar basiliken