Toulouse

Hans Georg Schaathun

8. mai 1998

1 Personer

1.1 Iosefus

Iosefus handler i antikviteter og bøker i Toulouse.

1.2 Byggherren Armalad

Hos Armalad blir man tatt imot av en hyggelig og høflig tjener ved navn Thomas. Han er forhåldsvis gammel og er nesten helt skallet. Han har knapt annet hår en de lange grå bustene som står rett opp ved tinningene. Thomas smiler alltid, selv om han stadig gremmer seg over at Andreas ikke gjort det han skulle, slik som å olje inngangsdøren eller reparere en stol.

2 Verdshus og tavernaer

2.1 Sølvklokken

Sølvklokken er et verdshus av rimelig standard, hvor magi fra Selicitas Concordiæ gjerne tar inn.

2.2 Sølvbuen

3 Mytiske steder

3.1 Tåkens Regio

Dette er slik det fortelles av Balder, som først gjorde seg kjent med regioen.

> Jeg kom til Toulouse 22de mars anno domini 1193 for å besiktige et hus som biskopen ønsker å selge. Det var Iosefus, antikvitetshandleren, som visste om det og anbefalte at vi skulle se på det.
>
> Iosefus var dessverre ikke hjemme da jeg besøkte ham samme eftermiddag. Alt jeg fant var en ung student som passet hans butikk. Spesielt hjelpsom var denne student ikke, han var adskillig mer oppslukt av sin lektyre. Dersom jeg siden har lært ham rett å kjenne var nok denne lektyre også av det mer obskøne slag. Imidlertid fikk jeg komme inn og vente, men det gikk mer enn en time uten at Iosefus viste seg.

Det var ikke nogen triviell sak, men jeg klarte å overbevise studenten om at vi måtte gå ut og se efter ham. Vi fant et brev som gav oss adressen til det huset han hadde anbefalt, i Iosefi arbeidsværelse; og siden vi likevel ønsket å beskue dette, så kostet det oss lite å se efter Iosefus der. Studenten, som forøvrig heter Luc Antoine Philippe de Venassin (man må være adelig for å ville hete noget slikt), ble med oss.

Huset lå nede i de fattige kvarterene ved elven, og kunne minne om et forfallent lager. Taket var borte og det meste var slitt. Jeg kunne ikke se nogen som helst grunn for at Iosefus skulle anbefale et slikt hus, men Iosefus er en vis mann som vet mer enn man skulle tro, så jeg antok at der var noget mer som ikke var åbenbart for allverden.

Huset var ikke mindre forfallent på innsiden, og de få møblene som stod igjen var fullstendig ødelagt. Vi hadde dog hell nok til å finne Iosefus, men han var hardt såret. Vi fikk bragt ham ut og fikk en vogn som kunne frakte ham til en venn av seg. Han trengte en ukes fred og ro, for å komme seg efter skadene.

Dagen efter besøkte vi hustet igjen, for å undersøke det grundigere. Iosefus var fremdeles såpass skadet at vi ikke fikk spurt ham hva han mente var så spesielt. Jeg hadde en avtale med sieur Luc, men han viste seg ikke, så jeg tok huset i skue på egenhånd.

Det eneste spennende jeg fant var en sten med et inngravert heptagram i kjelleren. Jeg studerte denne nøye, flere ganger, både med og uten mine kunster. Det tok mange forgjeves forsøk, og et uhell for å finne hemmeligheten. Uten å se inngangen, så entret jeg faktisk en verden hinsides denne; heldigvis ble Antonio med.

Vi kom inn i et hus som stod i adskillig bedre stand enn det hus vi startet i. Huset var imidlertid innredet som en labyrint, med værelser som kun kunne entres ved å klatre ut vinduer og gå langs en glatt murvegg. Jeg har dessverre glemt det meste av detaljene, og jeg har ikke kunnet undersøke huset igjen, siden det antageligvis ble ødelagt i løpet av sommeren.

Om det var vanskelig å komme inn i den verden, så var det ikke noe enklere å komme tilbake. Vi var nær ved å gi opp da vi ble kastet tilbake og møtte sieur Luc i kjelleren.

Jeg har siden spekulert meget i hva slags verden vi var i, og stenens natur. Jeg har funnet ut en del om stenens krefter, men jeg har ingen idé om hvem som har lavet den.

Efter besøket vårjevndøgn, sendte jeg umiddelbart bud efter laboratorieutstyr og en del notater, for å starte et studium på stenen. Det jeg lærte er som følger.

Stenen virker som en enkel portal, men den er sjelden åpen. Når den er åpen, vil man passere gjennom så snart man står på den. Den åpner seg naturlig ved hvert jevndøgn og ved hvert solverv. Da er den åpen innover ved høyvann og utover ved lavvann. I tillegg har jeg funnet en formel for å åpne portalen efter ønske. Denne krever Rego Vim av fjerde magnityde.

Dessverre løste jeg i de tidligere arbeider ut krefter som forstyrret den hinsidige verden og huset der raste i hop. Derimot regner jeg med at vi kan bygge et nytt hus der, som er mer anvendelig for våre formål. Auraen later til å være forholdsvis sterk, og dette, sammen med den unike nærheten til byens gleder, stedet til et fortreffelig sted for en pakt.

Ruinen som er der nu, ligger på en liten holme som ikke rommer stort mer. Verden der borte later imidlertid til å romme adskillig mer, men fra holmen er der ikke annet å se enn et hav av tåke. Jeg tror der er grunnlag for videre studier på fenomenet.

3.2 Nabolaget

Horehuset (Øystein)

Den dansende Ponny (Sidsel) er en taverna

Løsgjengere og gjenger (Raymond)

4 Idéer

4.1 Om truppspill

Jeg [Ketil] driver litt i fritiden og leser litt om katarer.... skal prente ut noen www-sider bla. Forøvrig har jeg pønsket litt rundt dette med elementer av Toulose som vi burde kunne bringe inn i spill. En måte kunne være å dele ut områder til spillerne, hvor de kunne f.eks. designe characters, steder, osv til senere bruk - gjerne i lett skisseform til å begynne med, men helst med et og annet eventyr som involverer spillere (men ikke nødvendigvis pakten - vi kunne f.eks. spille en session med la oss si interne stridigheter i et laug) for å gjøre oss kjent med den delen av settingen.

Poenget var i alle fall å fordele hovedområder, slik at man unngår å trø hverandre på tærne. Tror du det kunne være en idé?

4.2 Idéer

Consulatet - styrer byen i alt, unntatt militære og mynt; seks legfolk (prominente personer) og seks dommere (muligens utpekt av greven? må sjekke)

Borgerskapet

- **Laug** har mye makt — vi bør vel ha ledere for kjøpmenn, håndtverkere, etc
- **jødisk ghetto** — pengeutlånere - et must for enhver by kanskje en og annen italiensk bankfilial/familie?

Underverdenen En eller flerer underverdener må vi vel ha med.

Adelighet

- **Grevens folk i byen** skattemester/fut, vektere/ "city guards"
- **Adel** i området/bosatt i byen

Geistlighet

Katolsk biskop Jean de St. Domingo (husholderen heter Jaque) (Ketil)

Katar-biskop Acostant

Kloster Kanskje et kloster eller to, klosterskole? Prior, Abbed, Munker, Prester

Ridderordener - antagelig tilbøyelige til å ha tilhold utenfor byen, men kanskje en og annen ridder eller spion eller hva vet vel vi?

Tempelherrer

Johannittere

(andre?)

Hermetic Andre pakter (Magvillus,Val Negra (flere?)) Hus (politiske standpunkter osv, snarere enn individer) Tribunaler (ditto)

Hedge/Magisk/Overnaturlig plass til en del ruskomsnusk, som f.eks. satanister, kabbalister o.l. Faeries? (kanskje i området rundt)

Se også: www.cathars.org!