# Kapittel 9

# Narbonne

## 9.1 Innledende detaljer

### 9.1.1 Narbonne

Narbonne har cirka 5000 innbyggere og en betydelig havn. Byen handler med varer fra deler av Pyreneene og jordbruksområdene i Sydvestfrankrike. Vin er den viktigste eksportartikkelen, men også malm og metallarbeider har stor betydning.

### 9.1.2 Mynt

Fire myntslag preges i Narbonne, to av biskopen og to av borgermesteren.

En krone er en gullmynt verd fem solidi med bilde av katedralen. Denne kalles gjerne en narbonneser. En skilling er preget i sølv med biskopens portrett. Den er verd en solidus og kalles gjerne en bisp på folkemunne.

En penning er en liten kobbermynt verd en kvart denar og bærer byens segl. En storpenning eller en quatro er fire ganger større og viser byvåbenet fire ganger. I tillegg ser man gjerne sølvdenarer preget av landherrer i området eller fra større byer, disse er stundom verd litt mer enn fire penning (én denar) siden sølv er kulere...

#### 9.1.2.1 Spillerpersonene

Fattigfolk i Narbonne (tyver, gjøglere o.l.) starter med 2 + 4D10 penning. Sjømenn har 4D10 penning samt 12 sølvdenarer når de mønstrer av i Nar-


Figur 9.1: Skisse over Narbonne. © ved forfatteren.

bonne.

## 9.2 Personer

### 9.2.1 Gjenger

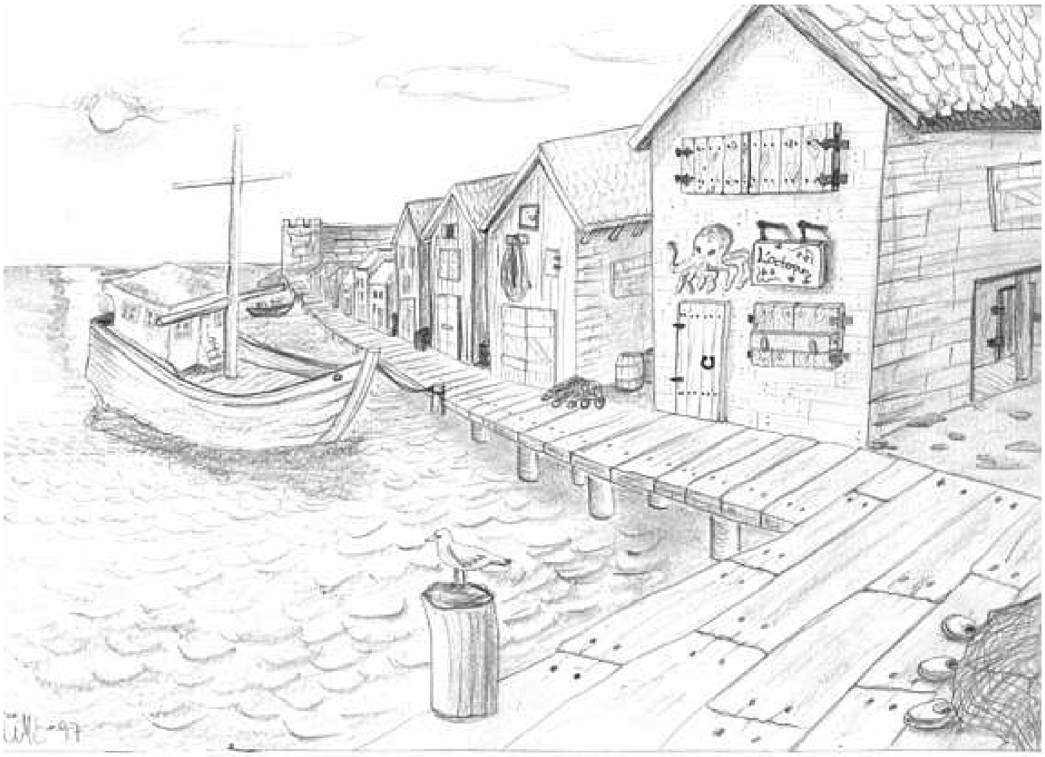
En rekke bander har tilhold i de fattige bydelene i utkanten av byen og i havneområdene.

#### 9.2.1.1 Juan Cataluña

Juan kom fra Catalonien for vel seks år siden, og knyttet raskt til seg en gruppe, til tross for at han som utlending er meget upopulær i visse kretser; og gruppen har en kontinuerlig feide med Charles Affines gjeng. Medlemmene er kjent for å være dyktige tyver (rykte 1 blant fattigfolk i Narbonne).

Jeanne(17) og søsteren Nanette(6) er medlemmer av banden.

Nico(8) tjener en god del som lommetyv. Hun arbeider gjerne sammen med gjøglerne, der hun går rundt med en hatt eller robber tilskuerne.



Figur 9.2: Havnestrøk. © 1997 Line Merete Eriksen <line@ii.uib.no>, all kopiering og bruk er forbudt uten eksplisitt tillatelse fra rettighetshaversken.

Timo er en stor kraftig sigøyner som tar løsarbeid av alle slag, som bryggesjauer eller bygningsarbeider.

Thomaso er en sleip tyv fra Genoa. Han driver både med svindel og terningspill. Han bodde en lengre periode i Marseilles, men ble med tiden uvenner med mange av spillerne der i byen, og fant det nødvendig å reise videre.

Abdul(16) og Piedro(16) er småtyver. Piedro er den raskeste, mens Abdul er den smidigste.

Jablavin(17), en mentalt tilbakestående, men meget dyktig trubadur, er også en venn av gruppen.

Juan selv virker mest som gjøgler, først og fremst er han en dyktig sjonglør, men han later til å kunne mangt og meget — og han har vært med på innbrudd sammen med resten av gruppen.

#### 9.2.1.2 Kibo

Kibo og hans to kamerater er kraftige slåsskjemper. Fra tid til annen ligger de i feide med andre gjenger, og presser dem for penger, men de tjener mest på ærlig arbeid i havnen. De er dog kjente bråkmakere på havnekneipene.

#### 9.2.1.3 Charles Affine

Charles Affine leder en gruppe på seks dyktige tyver.

#### 9.2.1.4 Marie

Marie leder en gruppe på åtte kvinnlige og mindreårige tyver og gjøglere.

## 9.3 Steder

### 9.3.1 Verdshus og tavernaer

#### 9.3.1.1 Den gyldne Plog

#### 9.3.1.2 St. Jacob

St. Jacob er en taverna for bønder oppe ved Vestporten. Julians søster, Juliette, brukte å jobbe der, helt til hun fikk sparken som følge av en del uhell.

#### 9.3.1.3 Pokalcaféen

Pokalcaféen er et middels dyrt sted, som ligger på enden av skostredet.

#### 9.3.1.4 Blekkspruten

Blekkspruten ligger ved fisketorvet, og har fiskesuppe som sin spesialitet.

#### 9.3.1.5 Kveilen

Kveilen ligger i en av de innerste bakgatene i havnekvarteret. Det er et trinn ned til døren, som er meget lav; kun de aller minste kan gå inn uten å bøye seg. Inne er det alltid ganske mørkt; gulvet er beksort og klissete, og man hører at sko alltid henger litt igjen. Taket er lavt, omkring tre alen; og holdt av tykke bjelker som rager godt ned. En del oljelamper henger under disse bjelkene, og avgir en sotet røk som legger seg under taket.

Klientellet er i all hovedsak tøffe sjømenn; mens serveringsdamene er fyldige kvinner i noe utringede og slitte kjoler. Det er slett ikke umulig å kjøpe seg et nummer…

## 9.4 Hendelser i Narbonne

### 9.4.1 Nico (8), magilærlingen

Nico, en åtte år gammel pike knyttet til gruppens bande, har magiske evner. En dag blir hun oppdaget Titus(38) av Tremere. Titus reiser via Marseilles til sin pakt i Sydøstfrankrike. Pakten holder til i en avsidesliggende og godt befestet borg. Gruppen vil sannsynligvis ikke klare å «redde» Nico, uansett (!)

Gruppen har imidlertid mulighet til å vinne heder og verdighet mot landeveisrøvere underveis. De kan støte på lekne alver som presenterer en gåte av et eller annet slag, og de kan bli nødt til å kjempe mot mistenksomme landsbyboere — i alle fall hvis Titus har kommet i skade for å lave bråk, og gruppen kommer like efter. De kan også få problemer med lokal nobilitet, kan hende en landherre som beskylder en av dem for å være en flyktet leilending?

#### 9.4.1.1 Titus(38) av Tremere

Titus er ganske hengslete med tynt, grånende hår. Det er vanskelig å tippe noen alder, de fleste vil nok si begynnelsen av tredveårene. Blant dødelige bærer Titus en simpel grå kappe eller kutte. Som regel har han et kortsverd eller en lang kniv, som han kan skjule under kappen. Han har også en bronsebeslått stav, med en topas i innfattet i toppen; dette er hans talisman, som er innviet for å gi bonus på *«leadership»* (topas) og *«control things at a distance»* (stav). Staven har også følgende effekter:

- Creo Ignem 10, topasen gløder sterkt nok til å opplyse et stort rom, konstant så lenge noen holder i et grep høyt på staven.
- *Heat the Searing Forge* (touch, 6 times a day), ReIg 10, hvis noen slår staven lett mot en metallgjenstand og ytrer en kort setning, blir gjenstanden varm som ved besvergelsen.

Titus har en gaupeunge som familiarus (bånd: +1/+2/+2 (score 35)), båndkvaliteter:

- Mental Comuunication (+10)
- Unlimited Bond (+10)
- Independent (-5)
- Exchange flaws (-5): Deep sleeper,

| Grunnegenskaper | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Int | +2 | Str | −1 | Com | +3 | Qui | 0 |
| Per | 0 | Sta | +1 | Pre | +1 | Dex | −2 |

| Magiske kunster | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Cre | 9 | Int | 12 | Mut | 5 | Per | 8 | Reg | 10 |
| Ani | 10 | Aur | 5 | Aqu | 5 | Cor | 8 | Her | 5 |
| Ign | 7 | Ima | 5 | Men | 13 | Ter | 5 | Vim | 8 |

**Besvergelser:**

- *Aura of rightful Authority*
- *Thief of the Stolen Breath*

- *Invocation of Weariness*
- *The Call to Slumber*

**Ferdigheter:** Magic Theory 5, Certamen 4

**Livsserum:** -6

**Personlighetskarakteristikk** Uavhengig +2, Tålmodig −2

#### 9.4.1.2 Titi følge

Pierre er Titi personlige tjener, en meget slu og intelligent, ung mann; samtidig som han er fullstendig lojal mot Titus. Han blir ofte sendt rundt i byene som speider og har fått særlig beskjed om å legge merke til unger som ser ut til å falle utenfor eller som tiltrekker seg merkelige hendelser. Pierre går kledd i en meget si, posete, mørk kutte.

Charles er leiesoldat, som regel står han i skjoldmur. Han går alltid med lærrustning og en tung øks i beltet. Han har også med seg ringbrynje og et tungt firkantet skjold.

### 9.4.2 Araberne

Karel Mehrmed(29) har nyss ledet en gruppe arabiske banditter til byen. Før noen rekker å legge merke til dem, har de rundstjålet byens sølvsmed, og byvaktenes gamle kjente får skylden. Deler av byttet ble solgt efter avtale, til en annen araber ved navn Jaril el'Araj, som forlot Narbonne dagen efter. Resten blir gjemt i kjelleren til Den andalusiske Hund (se avsnitt **??**). Store deler var selvsagt da gangbar mynt, som araberne selvsagt har fordi de allerede er velstående kjøbmenn...

#### 9.4.2.1 Karel Mehrmed

| Grunnegenskaper | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Int | +1 | Str | +2 | Com | +2 | Qui | -1 |
| Per | -2 | Sta | +1 | Pre | +2 | Dex | +1 |

Karel har kort mørkt hår og fullskjegg. Han er kraftig bygget, med firkantet ansikt og grov, truende stemme.

#### 9.4.2.2 Banden

Hvert medlem er spesialist på sitt felt.

**Kalmud** driver med svindel og forfalskninger.

**Tichmod** er rask og smidig, og er en mester med kastekniv.

**Birkehl** er gjengens største slåsskjempe.

**Almar** er også en slåsskjempe, men slåss helst med sverd.

**Ilmor** er en listig tyv, som er spesialist på låser og annen fingerferdighet.

**Hagal** er en strateg som stort sett rådgir Karel.

**Gamar** er en rask og smidig tyv, og en ekspert i balanse og akrobatikk.

**Michkil** har virket som innbruddtyv og snikmorder. Han er mester i å gjemme seg.

**Kilvimir** har livnært seg mest av lommetyveri. Han er alltid den som kjenner byene best.

Tichmod, Ilmor og Michkil sloss omtrent like godt som gruppen. Birkehl og Almar er selvsagt meget sterkere, mens resten sloss rimelig dårlig.

#### 9.4.2.3 Den andalusiske Hund

Araberne gir seg ut for å være kjøbmenn, og leier umiddelbart et forholdsvis dyrt hus i det nordre kvarteret, hvor de snart åpner kro under navnet *Den andalusiske Hund*. Her vil de prøve å grunnlegge «Tyvenes Gilde», for å dominere byens kriminelle liv, og underslå så meget som mulig av tyvenes overskudd — mot «beskyttelse», selvsagt.

Der er kun maurere som arbeider på Den andalusiske Hund, i alle fall i førstningen. De har ofte underholdning i form av mavedanserinner og orientalsk musikk.


Figur 9.3: Mavedanserinne på Den andalusiske Hund. © 1997 Line Merete Eriksen <line@ii.uib.no>, all kopiering og bruk er forbudt uten eksplisitt tillatelse fra rettighetshaversken.

#### 9.4.2.4 Araberne blant folk

Når Den andalusiske Hund er åpnet, vil araberne prøve å gjøre seg kjent med folk i byen. Først og fremst er det Kalmud og Hagal, som er flinkest til å snakke for seg, som vil prøve å bli kjent med bandeledere, dyktige tyver og andre fra byens lavere klasser.

De vil selvsagt begynne å hinte om at man burde organisere den kriminelle virksomhet, selv om de ikke vil gjøre direkte, seriøse fremstøt på en god stund. De vil derimot gjennomføre en del raid og innbrudd hos fattigfolk, for å bryte ned tryggheten, i i håp om at det vil vende folk til samling. Maurerne håper så at de kan få lov å tilby verdshuset som en base.

#### 9.4.2.5 Andre trusler

Karels bande driver handel med maurerne, og kan selvsagt stå i ledtog med dem som spioner. Kan hende er de med på å planlegge et sjørøverangrep.

**Dvergevåbnene** Fra landsbyen Jarnil (se avsnitt 18.3 i Pyreneene har kjøbmenn i Narbonne i lang tid kjøpt dvergiske våben. Opprinnelsen er selvsagt ikke kjent, og landsbyfolket nekter standhaftig å røpe hvor de har våbnene fra, men alle som vet noe om våben ser godt at disse våbnene er bedre enn noe annet man får kjøpt i hele det vestlige Middelhav. Nå har maurerne fått snusen i dette, og røver årets last for å smugle den til de mauriske byene i Sydspanien.