Kapittel 14

Quillan og Heden

14.1 Quillan

Quillan i grevskabet Toulouse, er en landby midtveis mellom Foix og St. Paul de Fenouillet. 30-40 familier bor i byen. Like ved byen ligger stor hede, som ingen tør nærme seg. Selve oppstigningen til heden begynner en halvtimes gange fra landsbyen.

Ytterst på heden, akkurat synlig fra landsbyen, står et gammelt eketre. Det er meget vel kjent for å bli slått av lynet hver høst ved høstjevndøgn, og magiene kommer da fra Doissetep for å hente en rad med rå auramvis.

14.1.1 Kirken

14.1.1.1 Fader Jaufré

Personlighet: lat +2; enstøing +1; dårlig samvittighet +1

Fader Jaufré er ung og kom til byen for å ta over efter fader Martin i 1190, efter et halvt år som hjelpeprest i Montpellier. Jaufré har aldri likt byens mas og trives meget godt i roen her på landet.

Han leser langt fra så meget som han burde og har dårlig samvittighet for det; men det hjelper ikke, han fortrekker å nyte landsens ro. Man kan ofte finne ham i skyggen under et piletre nede ved elven.

14.1.2 Chez Antoinne

Antoinne driver byens verdshus. Han har to værelser ovenpå, som han leier ut for tre til fire denarer per rom. Hvert værelse har to store senger. Dørene på disse værelsene kan boltes på innsiden. Ellers kan man overnatte i tavernaen for en kvart denar per person.

14.1.2.1 Antoinne

Personlighet: brysk +2; defensiv +2; vennlig +1; kremmer +1
Dyder og lyter: Obese (-1)

Grunnegenskaber							
Int	+1	Str	+2	Com	+2	Qui	-3
Per	+1	Sta	-2	Pre	+1	Dex	-1

Antoinne har en frue av omtrent samme kroppsbygning som seg selv, og to sønner.

14.2 Problemer i området

14.2.1 Gravrøveren

14.2.1.1 Haylon, gravrøveren

I området omkring Quillan har der herjet gravrøvere i flere generasjoner. Folk trodde de hadde fått en slutt på det, da Haylon ble hengt i 1191 og konen, Haysa, ble brennmerket, men man visste ikke at de hadde en sønn. Haysa forsvant, og de fleste tror hun er død.

Haylon stammet fra en lang slekt med gravrøvere, og gjennom hele 1180-tallet herjet han gjennom Languedoc. I 1191 ble han avslørt og han ble pisket og hengt på torvet i Quillan.

Haylons hytte som lå et stykke utenfor Quillan, ble brent efter at man hadde hentet de skattene han hadde røvet. Haylon hadde imidlertid gjemt en del skatter andre steder, og dem visste ingen andre enn familien om.

14.2.1.2 Diabolisten

Ved henrettelsen av Haylon reiste Haysa for å finne sønnen, Rafael. Rafael ble forbannet på verden rundt seg, og han begynnte å søke hevn. Demoner tok kontakt med ham, og før året var omme var sjelen fortapt. Nu har han slått seg ned innerst på heden — der ingen andre tør gå — i et stort myrområde.

Leiren hans er voktet av en horde med zombier, som han har reist fra gravene. Området har en demonisk aura av styrke 2. Rafael har fått et av Offsi sorte tårn av en demon han har kontakt med, og han er dermed heksemester i Bøndenes Orden. I leiren sin har han samlet betydelige skatter fra sitt eget og farens virke.

De siste to årene har Rafael fartet omkring i grevskapet Toulouse og røvet lik. Han reiser med en vogn trukket av zombiehester og gjemmer seg i skoger og myrområder. Omkring Quillan har han imidlertid holdt hodet lavt.

Statistikker **Demonisk kraft:** 8
Magisk motstand: 25 (pga. sjakkbrikken)
Alder: 27
Kroppsnivåer: OK/0/0/-2/-4/Inc.
Størrelse: 0

Grunnegenskaber							
Int	+1	Str	+1	Com	+2	Qui	-1
Per	-1	Sta	+1	Pre	0	Dex	-2

Dyder og lyter Enduring constitution (+1); Tough (+1); Offensive to animals (-1)

Ferdigheter: Chirurgery 2; Stealth 4; Pruting 3; Trade lore 4; Quillan lore 2; Occult lore 2; Overlevelse 3; Athletics 2; Svømme 2;
Nevekamp 4; Énhåndsvåben [øks] 3; Tohåndsvåben [stav] 3;
Tale provençal 4; Tale latin 1; Skrive latin 1

Krefter og ritualer

Lave zombie (ReCo 45; 1p. per lik) Dette er et én times ritual som vekker et antall lik opp som zombier. Ritualet er demonisk og Rafael har en pergamentrull som beskriver det.

Sumpens sti (ReTe 10/1p) Rafael kan bevege seg i sumpen med større letthet enn på fast grunn. Han kan unslippe hengemyrer hvor andre drukner.

14.2.1.3 Zombier

Magisk styrke: 5 (immun mot mentemmagi)
Soak: +10 (+15 mot stikkvåben)
Kroppsnivåer: OK/0/0/0/0/Inc.
Ferdigheter: Nevekamp [bitt] 2; 1 i alle anvendelige (fysiske) ferdigheter

Zombier taper kroppsnivåer med tiden fordi de råtner. De taper et nivå efter ett døgn, én uke, én måned, tre måneder og seks måneder; efter det er de naturligvis ødelagt. Uansett hvordan et kroppsnivå tapes, så kan det aldri leges.

Grunnegenskaber							
Int	N/A	Str	+3	Com	N/A	Qui	-4
Per	-4	Sta	+5	Pre	N/A	Dex	-2

Våben	Init	Atk	Def	Dam
Stridsøks	+2	+2	+2	+13
To økser	+1	+2	+2	+10
Klubbe	+1	+1	+2	+9
To klubber	0	+3	+3	+8
Slag/spark	-1	+1	0	+3
Bitt	-1	0	0	+5

14.2.1.4 Haylons hytte

Restene av Haylons hytte ligger inne mellom piletrærne tre kilometer sydover langs elven.

14.2.2 Sumpen

14.2.2.1 Sumpånder

Sumpånder er skyggen av mennesker som er druknet i sumpen.
Åndekraft: 15

Krefter

Lokking (ReMe, 2p) En sumpånd kan lokke mennesker uti myren for å hjelpe. Man må slå Int+Survival på 6+ for å motstå. Ånden kan bare lokke én person ad gangen, og så snart en er på vei ut, kan den ikke lokke en til for den første er druknet.

14.2.3 Gjenferdet

I 1190 døde presten i Quillan, fader Martin, og ble begravet på byens kirkegård. Haylon røvet graven efter få dager, og stjal blant annet prestens vielsesring. Fader Martin begynte å gå igjen i byen, og selv om den nye presten forsøkte å signe graven igjen, så ville ikke Martin falle til ro. Ingen i Quillan har helt forstått hva som plager presten, og om de har, så har de ikke klart å gjøre noe med det. Efter hvert har Martin gitt landsbyfolket opp, og nu hjemsøker han kun verdshuset i håp om at en eller annen tilreisende kan hjelpe ham. Martins mål er selvsagt å få vielsesringen tilbake og graven signet på nytt. Ringen finnes blant de skattene Rafael har efter faren.

De fleste i byen tror at presten er sluttet å gå igjen for lengst.

Fader Martin

Fader Martin er et svakt gjenferd, og han kan ikke snakke. Han viser seg ved nymåne og de to nettene efterpå. I løpet av disse tre nettene kan han vise seg fritt i området, men han kan ikke gå inn i andre auraer enn hellige.

Han vet at Haylon er skyldig og at Rafael nu har ringen, og han vil gjøre det han kan for å hjelpe folk til å finne Rafael; bare synd han ikke kan fortelle.
Magisk kraft: 10
Personlighet: Sta +1; Vennlig +2

Grunnegenskaber							
Int	+1	Str	N/A	Com	-1	Qui	N/A
Per	0	Sta	N/A	Pre	+1	Dex	N/A

Krefter

Sorgens messe (CrIm 10/automatisk) Sorgfull gregoriansk sang høres der presten viser seg.

Det fjerne Minne om den ubekvemme Drøm (ReMe 10/1p) Martin roer alltid ned mennesker som blir skremt og ikke synes å kunne hjelpe.

Disse vil huske møtet som en vilkårlig drøm og de vil ikke tenke på å nevne den med mindre de hører andre snakke om gjenferdet.

Snap of Awakening (?Me/1p) er som den hermetiske formel.

14.2.4 Landeveisrøverne

Et liten gruppe landeveisrøvere har søkt tilflukt under Rafaels vinge. De slår raskt til mot reisende i området rundt Quillan, og stikker kjapt av til heden, der ingen tør følge dem. Disse holder til utenfor Rafaels myr, og Rafael har liten interesse av dem, men røverne frykter ham, og betrakter ham som sin mester, og de forsørger ham. Rafael får selvsagt en forsyning av lik fra massakrerte reisefølger.

Røverne vet intet om Rafaels onde virke, og de har aldri sett zombiene. Rafael har dog oppfordret dem til å drepe offrene nådeløst uten å fortelle dem hvorfor.

Gruppen er på elleve personer, og de bruker å være seks til åtte når de angriper. Da de angrep Tartatii følge var de tre personer med kortbue (og klubbe), to med rundskjold og øks (og kastespyd), en med ridderskjold og langsverd og en med tohåndstreske.

14.2.5 Tidslinje

februar 1190 Fader Martin dør. Haylon røver graven og tar prestens vielsesring.

juni 1191 Haylon blir tatt, dømt og henrettet.

desember 1191 Rafael selger sjelen.

januar 1192 Rafael slår seg ned i sumpen.

mars 1193 Landeveisrøverne slår seg ned.

eftersommeren 1193 Santiago og hans følge kommer, men de tør ikke gå helt inn i sumpen.

april 1194 Tartatius reiser forbi og blir overfalt.

14.3 Eventyr i Quillan

14.3.1 Byen

14.3.1.1 Spøkelset på verdshuset

14.3.1.2 Historien

Folk i byen kan fortelle om presten og hvordan han gikk igjen tre dager senere. Efter det så man at graven hadde vært skjendet og fader Jaufré signet den på ny.

På direkte spørsmål kan folk fortelle om Haylon, som ble dømt for gravrøveri et år senere, men mange tror at om han hadde skjendet prestens grav, så ville presten ha slått seg til ro nu når hevnet var oppnådd.

Folk kan også fortelle hvor Haylons hytte lå. Gjenferdet bekymrer ikke landsbyfolket lenger, fordi han har sluttet å plage dem.

14.3.2 Overfallet

14.3.2.1 Oppmerksomhet

Et lite følge blir overfalt, og alle blir drept eller hardt såret. Røverne tar med seg alt av verdi og forsvinner innover heden. En av de sårede[1] klarer å krype bort og gjemme seg i buskene, hvor han kan betrakte det hele halvt bevisst. Han svimer senere helt av, og når han våkner, ser han at de døde og sårede er forsvunnet. Han forstår ikke det, for de var alt for hardt såret til å forsvinne ved egen hjelp, og røverne dro uten å bry seg mer.

14.3.2.2 Zombiene

Efter at røverne dro, har Rafael kommet og lavet zombier av alle likene.

14.3.2.3 Stedet

På stedet vil man muligens kunne lukte røkelse. Noen har tegnet noget i sanden, men strøket det ut igjen. Oppi det hele er der også talgrester og askerester.

[1] Dette kan gjerne være Balder som forsvinner vha. *Veil of Invisibility.*

14.3.3 Løsninger

14.3.3.1 Likegyldigheten

Selv om historien selvsagt skremmer mennesker i området, er der ingen som tør følge røverne innover på heden. Hvis man spør seg for, så kan man også få vite at overfall har skjedd før, men folk er ikke umiddelbart interessert i å fortelle.

Litt av årsaken til likegyldigheten er at overfallene skjer såpass langt fra heden.

14.3.3.2 Eventyret

Kanskje vil magine ordne opp. Den sårede kan love en belønning, eller følget kan ha tilknytning til pakten. Kanskje ser magine spor efter magisk aktivitet efter Rafaels ritual. Den sårede kan også minnes en mystisk messing fra halvørsken. Kanskje husker han ord som magine kan gjenkjenne.

14.3.4 Heden

Tråkket fra veien og opp på heden er forholdsvis tydelig og på toppen vil man kunne se røk fra røvernes bål. Selv om røverne føler ser trygge, så er de ikke fullstendig naive. Om en sterk gruppe nærmer seg, vil de forsvare seg med buer og armbrøster og trekke seg innover i myren. De kjenner den godt nok til å stikke seg bort uten å trenge inn i Rafaels domene. De liker seg imidlertid ikke der inne, og vil prøve å å komme seg ut så raskt som mulig for så å flytte leiren.

Gruppen vil støte på zombiehæren til Rafael og kjenne igjen folk fra det drepte følget.

14.3.5 Belønninger

Verdshusholderen kan gi en belønning for å slippe gjenferdet. Presten vil utvilsomt prøve å gjengjelde tjenesten om han blir stedt til hvile, men han kan ha problemer med å finne en måte. Om en trollmann i eftertid skulle prøve å kalle hans ånd frem, vil han lykkes og presten vil gjøre ham én tjeneste.

Den største belønningen ligger nok likevel i Rafaels skatter.

14.4 Baronen

Baron Fricor har et len som slutter like nord for Quillan og reiser ofte gjennom Quillan. Han har en datter, Liaze, som skal gifte seg med sønn til greve av Roussillon og en sønn Franç. Når de er i Quillan skal datteren alltid ha værelset ut mot gaten.