Kapittel 10

Toulouse

10.1 Aura

Mesteparten av byen innenfor bymurene har en hellig aura med styrke 3. De to katedralene har aura 5-8 avhengig av aktiviteten der, og en sterk aura stråler også omkring dem. Enkelte lommer i byen har lavere aura, eller domineres av andre krefter. Bebyggelsen utenfor bymurene har stort sett aura 1.

Toulouse står under beskyttelse av sin skytshelgen, st. Heloise.

10.2 Styre og Stell

Byen styres av et autonomt råd, capitulatet som består av seks dommere og seks legfolk. Når et medlem dør eller på annen måte trer ut av rådet, utnevner capitulatet hans efterfølger.

10.2.1 Rådhuset

Byen kjøpte 1190 en del hus for å bygge rådhus i nærheten av katedralen. I 1193 står huset halvferdig. Byggearbeidet har tatt en pause, men man har tatt i bruk nogen av rommene i første etage.

10.2.2 Saker i tiden

Byens intellektuelel er naturlig nok opptatt av byens fremtid. Toulouse er et kulturelt sentrum i Langue'd'Oc, og opprettelsen av kapitulatet i 1188 har gitt byen en del selvstendighet, slik verdensbyene i Italien har. Greven har imidlertid fremdeles stor makt, og det er selvsagt forbudt å kritisere ham offentlig.

Meningene om hvordan makt skal fordeles er alltid delte, og her er der mange å dele den på:

- Grev Raymond
- Hertud Richard
- Laugene
- Katarkirken
- Den katolske Kirke
- Capitulatet

De to kirkene lever i dag side om side, og på overflaten fungerer dette godt. Blant dommerne er der en katarprest, hvilket gir katarene en solid posisjon. Der er selvsagt, her som andre steder, oppviglere, som gjerne ser den ene eller den annen kirke fordrevet fra byen. Konflikten vil nok tilspisse seg.

10.2.3 Personer i Capitulatet

10.2.3.1 Borgermester Mamert

Født: 1145
Alder: 48
Confidence: 4

Mamert bor i et stort hus like ved rådhuset.

Han var tidligere innehaver av Sølvklokken. Ved Rikards okkupasjon av byen i 1188 ble han innsatt som borgermester efter kun kort tid med politikk og byadministrasjon. Han prøver å stå uavhengig av kirkene, greven og andre krefter, selv om han er god katolikk; og han klarer det meget godt. Der er grunn til å vente solid maktkamp hvis han faller fra, så han sitter forholdsvis trygt så lenge maktfaktorene er jevnsterke.

Han er meget forsiktig med å ta avgjørelser eller gi løfter uten å ha forhørt seg hos alle de sterke fraksjonene i capitulatet.

10.2.3.2 Dommerne

Luc Allard er katarprest og dommer

Foilan er dommer. Han studerte i sin tid i Italien. Han er en av bypatriotene som konspirerer mot greven. Han driver en del undervisning.

Lanval (1142-94) var en dommer som døde i våren 1194.

Thierry er dommer. Han er gift.

Louis Anton er dommer. Han har blant andre undervist Arnaud. Han kan virke en smule brysk.

Pierre Antoinne er dommer.

10.2.3.3 Borgerne

Jauffre er smykkesmed og konspirerer for selvstendighet.

Serin er leder for skomakerlauget og konspirerer for selvstendighet.

Thomas

Pierre Philippe

Luc Ponty (f. 1159)

Luc Ponty fremstår som kjøbmann i Toulouse. Per i dag klarer han seg med inntekter fra sitt verv i capitulatet og tilstøtende administrative verv. I hemmelighet er han nevø av grev Raymond. Han er meget av en dilletant, men fungerer som stråmnn for greven.

10.2.4 Andre

10.2.4.1 Nicolas

Født: 1165
Alder: 28
Confidence: 3

Nicolas er advokat i Toulouse og consortis ved Doissetep. Ved Lanvals død 1194 søker han å bli tatt opp som dommer i capitulatet efter ham. Han har antagelig et magisk artifakt som han har fått fra Doissetep.

10.2.4.2 Broder Fricor

Broder Fricor er katolsk munk med gode kontakter ved katedralen i Toulouse. Han søker å bli tatt opp som dommer i capitulatet efter Lanval 1194.

10.2.4.3 Xavier des Champs

Xavier er gjøgler og kurtisan. Han er interessert i politikk, men går stille i gangene. Hans virke gir ham mulighet til å samle informasjon over alt, og det forsøker han å utnytte. Han behersker teknikker som forfalskninger, ryktespredning og snikmord.

10.2.4.4 Den blå Eminense

(Ketil)

10.2.4.5 Commandant Corneus

Corneus er commandant ved Nordporten, og sammen med commandant Victor ved Sydporten er han grevens fremste mann i byen.

10.2.4.6 magister Castor

Castor er en av byens fremste lærere.

10.2.4.7 broder Christian

Broder Christian driver en del undervisning i teologi og artes liberales.

10.2.4.8 dr. Franciscus

(Sidsel)

10.2.4.9 magister Antonio

Antonio er kjøbmann og jurist fra Italien. En del mennesker ser ham som en god kandidat til dommerembedet efter Lanval, man han selv er mest opptatt av sin egen handel.

10.3 Personer

10.3.1 Iosefus

Iosefus handler i antikviteter og bøker i Toulouse.

Iosefus (aka Iosef Animum) blir senere myrdet av Rinaldo (jfr. avsnitt 16.4.2.2).

10.3.2 Byggherren Armalad

Hos Armalad blir man tatt imot av en hyggelig og høflig tjener ved navn Thomas. Han er forholdsvis 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.

10.3.3 Vekteren

Hvert område i byen har sin vekter som har overoppsyn med ro og orden der. Nattestid patruljerer han som brannvakt og ordensvakt. Vekteren omkring pakten heter Wilfred, og han vil antageligvis være opptatt av hvem som flytter inn i hans område.

10.3.3.1 Wilfred

Født: 1155
Alder: 38
Confidence: 2

Dyder og lyter Freeman (0)

Personlighet Nyssgjerrig +1; pratsom +2; dedikert +3

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

Ferdigheter Tohåndsvåben [Morgenstav] 3; Enhåndsvåben [kortsverd] 2; Brawl 3; Thrown Weapon 1; Toulouse lore 5; Awareness 3; Stealth 2; Folk Ken 5; Athletics 2; Intriger 1; Sang 2; Chirurgery 2; Etikette 1; Sp. Provençal 5; Pruting 2; Lederskab 1; Spille fele 1; Ride 2; Svømme 1; Overlevelse 1

Morgenstav Init +5; Atk +6; Dam +6; Dfn +1

Wilfred har langt grått hår og et vennlig ansikt.

10.3.4 Marchus

Renhet: 4
Transcendence: 10

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

Sprog: Latin 4, Gresk 5, Languedoc 3, Skrive latin 3, skrive gresk 3

Ferdigheter: Philosophiæ 3, Konsentrasjon 4, Charm 3, Sense Holiness/Unholiness 3

Marchus er katarmunk. Han vandrer omkring i verden og lever av å tigge. Han er født i Albanien omkring 1155 og opplært ved et kloster i Bosnien. Han reiste vestover i 1177. 1188 — samme år som Offsus — kom han til Languedoc. Han slo seg ned i Toulouse og har for det meste vært der siden. I Toulouse kan man ofte se ham stå å preke på markedet eller sitte å tigge i solveggen. Han går kledd i en mørk blålig kjortel.

Marchus er asket og askesen gir ham mektige mystiske krefter. Hans mystiske intuisjon har gitt ham det inntrykk at mektige krefter samles i Languedoc i disse dager. Man kan treffe på ham i et philosophisk øyeblikk, når han stirrer mot horisonten og taler om mørke skyer som samler seg. Marchus kjenner også nogen beretninger om Offsus fra 800-tallet.

Marchus er streng asket og forsaker det meste av den fysiske verden. Han vil aldri visualisere når han forteller. Han gestikulerer ikke med hendene. Han ville aldri tegne et kart eller ellers referer til geografi som noget av betydning.

Marchus er preker apokalyptisk, og nyter enhver anledning til å kritisere katolikkene. Han formaner folk om å forsake det fysiske og kroppslige og søke innsikt i seg selv.

10.3.5 Andre

Alexis Snekker som har lavet blåsebelger for flere av byens smeder.

Pierre Laugsmester for smedene.

Armand En underlig person. Han ser ganske fattig ut. Han solgte Tartatius den underlige isstenen. Han er talsmann for Tiggerprinsen.

10.4 Verdshus og tavernaer

10.4.1 Tønnen og Ambolten

Dette er en taverna på hjørnet mellom Bøkkersmuget og Smedagaten. Klientellet er mest håndtverkere fra de to gatene.

10.4.2 Den dansende Ponny

[Sidsel er ansvarlig] Dette er tavernaen like ved pakten. Innehaversken heter Elizabeth.

10.4.3 Salon de Ville

Dette er en fin vinstue som ligger like ved byens rådhus.

10.4.4 Kroen bak

Dette er en simplere kro som ligger i en bakgate i nærheten av Salon de Ville.

10.4.5 Sølvklokken

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

10.4.6 Lykkeboden

Lykkeboden er en spillebule i middelklasse.

10.4.7 Den vraltende Gås

10.4.8 Sølvbuen

Sølvstuen er en alvetaverna som ligger i en regio oppå Sølvbuen (jfr. «The golden Bough» i *More Mythic Places*).

Både Flynn og Lucas er essensielle for stedet, og meget kan skje om en av dem skulle forsvinne. Kan hende trenger Lucas en stedfortreder i sitt frivillige fravær, eller en av dem forsvinner, og noen finner det for godt å lete efter dem.

10.5 Mytiske steder

10.5.1 Tåkens Regio

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

> Jeg kom til Toulouse 22*de* 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.

10.5.2 Nabolaget

Horehuset (Øystein) En god Natts Ritt

Løsgjengere og gjenger (Raymond)

10.5.3 Brønnen

En brønnorm (jfr. *Medieval Bestiary*) har slått seg ned i husets brønn, slik at vannet er ødelagt. De grogs som bor i huset og bruker vannet i brønnen vil snart merke at de blir syke. De har ikke merket noget tidligere, fordi de i magines fravær har spist og drukket mest på tavernaene omkring, og de bruker andre brønner.

Vannet er imidlertid visholdig (1 rute aquam per måned). Hva ønsker magine å gjøre? Dreper de ormen for å høste vis fra dens kropp og få en ren brønn, eller vil de ha ormen som «husdyr» for å få vis fra vannet? Hva vil skje dersom en av naboene forlanger å få brønnen renset, og hvor mye vann kan de hente ved tavernaen uten å få konflikter med tavernaholderen?

Brønnormen **Magisk Styrke:** 21
Størrelse: +4
Vis: én rad auram i tungen
Kroppsnivåer: OK, 0/0, -1/-1, -3, -5/-5, Inc.
Soak: +15
Tretthet: +5
Ferocity: 4 (jaget i brønnen)

Str	+6	Cun	-2	Dex	+1
Sta	+5	Per	+2	Qui	+2

Krefter

Sort røk (CrAu 20; 1p) Ormen kan puste ut en sort, giftig røk. Sta +9, eller tap ett kroppsnivå første runde; sta 6+ senere runder.

Kvel magi (PeVi 21; 2p) kveler all magi t.o.m. tyvende nivå.

Dødt vann (PeAq; automagisk) Vannet der ormen bor er alltid ødelagt, og kan ikke opprettholde liv eller slukke tørsten. Det er fullstendig smakløst.

Kamp

Bitt Ini +9; Atk +10; Dam +23

Kvelning Ini +6; Atk +7; Dam +15[1]

Forsvar +0

[1] Skade skjer hver runde efter den første. Offeret må slå smidighet eller styrke over skaden for å bryte løs.

10.6 Mynt

10.6.1 Grevens mynter

Sølv (1d) Grevens våben, rev: åpen hånd

Penning (kobber) ($\frac{1}{2}$d) Romertall III med krone, rev: tre spyd

Gull (1s)

10.6.2 Byens mynter

Greven har fremdeles enerett til å slå mynt, men nogen av byens ledende menn har lavet en ny mynt, som de håper skal ta over på sikt. Få kjenner til den. Der eksisterer omkring 150 mynter foruten preget.

Toulousisk denar (sølv) (1d) byens våben, rev: byens skytshelgen, st. Heloise

10.7 Kloster

10.7.1 St. Heloise

St. Heloises kloster er byens eldste nonnekloster. Abbedissen heter Marie Heloise.

10.8 Idéer

10.8.1 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?

10.8.2 Idéer

Consulatet - styrer byen i alt, unntatt militærvesen 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?
- **Emeric** er en fattig kjøbmann som driver handel på elven, med lekteren Den hvite Svane.

Underverdenen En eller flerer underverdener må vi vel ha med.

Adelighet

- **Grevens folk i byen** skattemester/fut, vektere/byvakter
- **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!

10.9 Hendelser i Toulouse

10.9.1 Alveøynene

Flachsas av Flambeau er en forholdsvis gammel magus, og efter at alderen har tæret på synet, har han tatt i bruk magiske glassøyne (se avsnitt **??**). Ingen vet hvor de kommer fra, og Flachsas vet ikke at øynene opprinnelig er lavet av feer. En dag i Narbonne, blir øynene oppdaget av feene fra *Sølvstuen*, og de overfaller Flachsas i et mørkt smug, muligens efter å ha sjenket ham på alvevin i en eller annen taverna. Øynene tar de med seg og springer til Sølvstuen.

Gruppen får så vidt et glimt av overfallet, og kan muligens forfølge feene. Sporet forsvinner på Sølvbuen, der feene forsvinner inn i Sølvstuen.

Kan hende synes gruppen synd på den gamle, blinde mannen (til tross for at man får en litt engstelig følelse av hans nærvær); eller de skjønner at han legger seg ut med feene og foretrekker å hjelpe dem. En tredje mulighet er at de må redde byen fra en Flambeau i berserkergang.

10.9.1.1 Flachsas

Flachsas er gammel, og til tross for hans livsserum begynner dette faktum å bli tydlig; ikke fordi han er ekstremt gammel, det er snarere hans egen magi som begynner å sette spor: Flachsas er spesialist i Perdo.

Flachsas går kledd i en mørk brunrød kutte som tydelig er slitt nederst i kantene; om det skyldes råte eller møll kan man ikke se.

Flachsas har en pen vandrestav i hvitt tre som han stadig støtter seg til. Staven er hans talisman.

10.9.1.2 Glassøynene[2]

Appearance: Bright green glass marbles, they seem to glow softly when held in the darkness.

Description: The first power of these items will be immediately obvious to anyone who studies them closely: peering deeply into the marbles gives one glimpses into beautiful, surrealistic landscapes, where beautiful people and animals frolick and play in harmony (views into Arcadia). InVi 30; Investigation level N/A (35 if necessary).

These eyes, however, were intended as replacements for a person's real eyes, and when placed into an empty eye socket, the eyes will come alive, taking on the appearance of a cat's eyes, and giving the "wearer" sight and the benefits of Faerie Eyes and Faerie Sight at ability level 3 (see the Faeries book). InIm 45; Investigation level 50.

Once an eye is being used, the "wearer" may at any time choose to look upon visions of Arcadia instead of this world. InVi 30; Investigation level 30.

The eyes may also, upon command, leave the wearers eye sockets, to travel at the wearer's mental command, enabling the wearer to see through them so long as the wearer continues to concentrate. As soon as the wearer breaks concentration, the eye(s) will slowly sink to the ground where they were last located, and the wearer will have to go retrieve them. ReCo 15, ReIm 15. The investigation level is 20.

Magic: The eyes are created with faerie magic.

[2]Kopiert fra filen http://www.ii.uib.no/~georg/alt/rpg/ars/ideas/items/items.gz, opprinnelig kopiert fra ftp://ftp.csua.berkeley.edu/pub/ars-magica/