11.2.4.8 dr. Franciscus

(Sidsel)

11.2.4.9 magister Antonio

Antonio er kjøbmann og jurist fra Italien. Han overtok dommerembedet efter Lanval, men han selv er mest opptatt av sin egen handel.

11.3 Personer

11.3.1 Iosefus

Iosefus handler i antikviteter og bøker i Toulouse.

Iosefus (aka Iosef Animum) blir senere myrdet av Rinaldo (jfr. avsnitt 17.4.2.2).

11.3.2 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.

11.3.3 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.

11.3.3.1 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.

11.3.4 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.

Han siterer gjerne Åb 6.1-4.

> Fredens tid er slutt. Jeg har sett Rytteren og Den røde Hest ri mot Tolosos. Vi må møte de mektige krefter med åpne sinn. Legg ikke vinn på det forgjengelig, men kjemp for det som skal komme.

11.3.5 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.

11.4 Verdshus og tavernaer

11.4.1 Tønnen og Ambolten

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

11.4.2 Den dansende Ponny

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

11.4.3 Salon de Ville

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

11.4.4 Kroen bak

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

11.4.5 Sølvklokken

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

11.4.6 Lykkeboden

Lykkeboden er en spillebule i middelklasse.

11.4.7 Den vraltende Gås

11.4.8 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.

11.5 Mytiske steder

11.5.1 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.

11.5.2 Nabolaget

Horehuset (Øystein) En god Natts Ritt

Løsgjengere og gjenger (Raymond)

11.5.3 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.

11.6 Mynt

11.6.1 Grevens mynter

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

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

Gull (1s)

11.6.2 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

11.7 Kloster

11.7.1 St. Heloise

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

11.8 Idéer

11.8.1 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?

11.8.2 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!

11.9 Hendelser i Toulouse

11.9.1 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 11.9.1.2). 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.

11.9.1.1 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.

11.9.1.2 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.

Flachsas kan komme til Toulouse for å besøke Collegiet, muligens for å handle vis. Han kan kanskje tilby gode summae på Perdo (20/9) eller Ignem (12/9).

[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/

Kapittel 12

Fenouillet

12.1 Baroniet de Fenouillet

12.1.1 Tartatius i Fenouillet

Tartatius og Aeiliendée besøker Fenouillet ultimo april 1193. De besøker Partiville og hører ryktene om en drage. I St. Paul treffer de Charles og Sean, de får også høre om Sebastian.

Der begynner å gå et par rykter, og baronen merker seg svært godt at de oppsøker Charles; han har sine mistanker. Når han hører at de dukker opp i baron de Valliers borg, vil han nok betrakte dem som fiender og efterforske dem videre.

Eventyrsidé Kanskje får baronen fatt i og leser Sebastians bøker og lærer om Hermes' Orden.

12.1.2 Baronen

Baron Maurize de Fenouillet holder hus i et lite feste vel en halv times gange fra landsbyen St. Paul de Fenouillet. Han er underlagt grevskabet Toulouse.

Baronen har i mange år hatt en feide med grev Gaston de Foix. Han har også en allianse med baron Philippe de Vallier.

Baroniet er et forholdsvis lite len, og baron Maurize er godhjertet og vil ikke overbeskatte bøndene. Dermed sliter han selv med å opprettholde de riddere han må for greven, og han kjemper for å få mer land og folk å leve av.

Personlighet Omsorgsfull +2, Modig +1, Ekstravagant -3

12.1.3 St. Paul de Fenouillet

St. Paul er en forholdsvis stor landsby. Hovedveien fra Perpignan til Toulouse går igjennom, og i St. Paul finnes både en skysstasjon og to verdshus. Fra St. Paul tar det to dager til Perpignan og tre til fire dager til Foix.

12.1.3.1 Charles

Sir Charles er friherre i området og driver hesteavl for salg til skysstasjonen og baronen. Han er vel respektert for sin dyktighet i sitt fag, men selv er han misfornøyd og streber efter en adelstittel. Han er forholdsvis dekadent, og gjør meget for å se rik ut. Fremmedfolk kan lett ta ham for å være baronen. Dette har gjort at baronen nå har et noe anstrengt forhold til Charles, selv om baronen er meget godt fornøyd med hestene han kjøper.

I 1193 har Charles et enormt arbeid med å bygge mur rundt sin gård. Omreisende sigøynere får stadig arbeid på verket. Jablavin reiser med en av gruppene som er innom.

Sieur Charles vil muligens samarbeide med greven av Foix, mot baronen; i håp om å oppnå adelskap gjennom ham.

Rykte: Dyktig med hester [overklasse i Fenouillet] 4; Dekadent [Folk i st. Paul] 1

Personlighet: overlegen +2, dekadent +3, arbeidssom -1

12.1.3.2 Verdshus

Der er to verdshus. Det største har egne soveværelser og god standard. Det andre er først og fremst en landsbykro, men tilbyr også overnatting i selve tavernaen.

Den røde Sten Den røde Sten er et fasjonabelt sted, ved siden av kirken og vis à vis skysstasjonen. Innehaverne heter Martin og Melissa.

Den lange Ljå Landsbyens samlingshus heter Den lange Ljå og drives av kroverten Baste.

Figur 12.1: Den lange Ljå. © 1997 Line Merete Eriksen <line@ii.uib.no>, all kopiering og bruk er forbudt uten eksplisitt tillatelse fra rettighetshaversken.

12.1.3.3 Sebastian

Baste har et ekstra værelse ovenpå, som han leier ut til en mystisk fremmedkar ved navn Sebastian. Folk i landsbyen frykter ham, og mistenker ham for å være trollmann eller noe annet rart noe; men han har nå vært der i langt over et år, og egentlig har ingenting ille skjedd, derfor er det ingen som bryr seg.

I virkeligheten er Sebastian en gammel, skrullete kjøbmann fra Narbonne; han er overbevist om at han har magiske evner, og bruker all sin tid på å studere to bøker som han er kommet over, og på å lete efter magiske substanser i skogen. Det er familien hans som har brakt ham hit, for at galskapen hans ikke skal skape bråk i Narbonne.

Sebastian har fullstendig glemt at han noen sinne har vært kjøbmann, og han kan heller ikke huske sin familie eller sine venner i Narbonne, selv om nogen av barnene fra tid til annen kommer på besøk. Han er fullstendig oppslukt i bøkene sine.

Sebastian er meget hemmelighetsfull, og vil på ingen måte innrømme at han «driver med magi». Han er livredd for å samle fiender eller bli brent som heks.

Sebastians bøker *Enkle Anvendelser av Bonisagi Kunst Rego* er en enkel samling av første og anden magnitudes formler, alle knyttet til Rego. I tillegg har boken et forord om Bonisagus, og hvordan han samlet «all» magi i sin «hermetiske teori» og siden grunnla Hermes' Orden.

Allminnelige Anvendelser av Skogens Materiale i Provence. Spørsmål og Svar er en Liber Quaestionum om alchymi. (nivå 2; kvalitet 8)

12.1.3.4 Sean (11)

Martin og Melissa har en sønn som går på en klosterskole en halv dagsreise unna. Mesteparten av vinteren bor han ved klosteret, men i sommerhalvåret kommer han hjem for flere måneder ad gangen; for å hjelpe til med arbeidet i høysesongen.

Sean er nyssgjerrig, og han har spionert en del på landsbyens gamle tulling, Sebastian. Ved en anledning kom han over forordet om Bonisagus og Hermes' Orden. Dette vokter han som sin lille hemmelighet, men han er meget nyssgjerrig på Ordenen og på hva magi er for noe; men han har dog ikke Gaven.

Ferdigheter: Skrive latin 2, Tale latin 2

12.1.3.5 Fader Martin

Fader Martin er landsbyens prest. Han er meget ærgjerrig, og misfornøyd over å være plassert på en slik liten og guffen plass. Kirken er katolsk.

12.1.3.6 Matrissa

Matrissa er en gammel klok kone som bor cirka en times gange fra landsbyen. Hun er viden kjent for sine legende urter og for sine ferdigheter som jordmor. I St. Beat har hun en datter som hun ikke har sett på flere år, dvs. hun tror hun er i St. Beat.

Matrissa fant en sort bonde fra Offsi sjakksett i skogen og tok den med seg. Uten å skjønne verdien av den, solgte hun den til Patricius scholæ Verditii ex Verdi.

Matrissa er meget gammel og meget glemsk. Hun husker mangt og meget fra femti år tilbake, men bruker lang tid på å erindre hva som er skjedd de siste årene og de siste dagene. Hun husker heller ikke alltid det samme to dager på rad.

12.1.4 Develskogen

Like ved landsbyen st. Paul ligger en stor skog. Områdene nærmest landsbyen blir ivrig nyttet av bøndene til ved og byggematerialer, men få kjenner skogen lenger inn.

Innerst i skogen, det tar cirka to timer å komme dit til fots, ligger et område som kalles Develskogen. Her er alle trær meget gamle og krokete, og de fleste er råtne. Det er alltid mørkt, og en sort eim av råte hviler over stedet. Develskogen har alltid vært påvirket av demoner (aura $+1$).

Efter at Offsus Segrexil returnerte fra sitt eksil her, har skogen hatt en $+5$ demonisk regio, mens den generelle aura har steget til $+2$.

Kapittel 13

Valdaperte

13.1 Valdaperte

Valdaperte er navnet på en dal i Fenouillet. Navnet på dalen er en forvansking av «Val de la Perte», «Fortapelsens Dal». Dalen er en del av baroniet de Fenouillet.

Nederst i dalen ligger landsbyen Partiville, cirka en dagsreise fra st. Paul.

13.1.1 Dragen

Magisk Kraft: 65

Añčischa Falza er en flere tusen år gammel, og meget mektig drage. Hun har hvilt lenge i fjellene i Valdaperte, og fra hulen hennes har der strømmet en sterk magisk aura.

Hennes lidenskap er sjakk, og hun gjør meget for en mektig motstander. Hun foretrekker å spille på store brett med levende brikker; derfor skjer det gjerne at hun røver en dronning eller hestene til et reisefølge, om de gamle brikkene skulle dø.

13.1.1.1 Dragekulten

I de periodene dragekulten er mest aktiv, stiger også den magiske auraen. Kan hende kan dragekulten bli brent som hekser, og auraen synke... Dette kan muligens bekymre magiene på covenanten.

Fluktuasjonene i auraen kan også skape problemer for kirken, og blir det ille nok, må de kanskje sende inkvisitører dit.

Dragekulten er og har alltid vært åtte personer. Arnulf og Cassandra er de mest fremtredende medlemmer i dag.

Kulten har et alter gjemt i fjellene, i østsiden av dalen. De kjenner også til et par «hellige plasser», gjerne mindre altere og merkestener. Disse er gjerne stilt opp av hekser og magikere for flere hundrede år siden.

13.2 Partiville

Landsbyen lever mest for seg selv, det er en dags reise til nærmeste naboer. Likevel er alle gode kristne, og fra tid til annen drar de i samlet flokk, en drøy dagsreise, til St. Paul de Fenouillet for å gå i kirken. Da har de også med varer som de ønsker å selge, det skjer helst ved de store markedshøytidene.

Landsbyfolket holder gjeter, dyrker kålrot og neper, og de driver jakt i fjellene; til gjengjeld betaler de forholdsvis høy skatt.

Bygden teller sytten familier. Selv kaller de det bare for «Byen»; Valdaperte er for dem bare «Dalen», mens st. Paul kalles for «Storbygden». Noen av dem har selvsagt hørt navnene som fremmedfolk bruker, men ikke alle husker dem.

13.3 Landsbyfolk

13.3.1 Smeden

Smeden, Humbert, er bygdens sterkeste, og den eneste som er sterkere enn Arnulf. Han er derimot en meget fredsæl mann som gjør hva som helst for å unngå slagsmål. Av denne grunn ser de fleste i bygden meget opp til ham.

Humbert har en hytte like ved der veien kommer inn på tunet. Når han arbeider, står han gjerne et stykke ute på tunet; han ønsker selvsagt ikke å ha gruen for nær huset.

Hver vår bryter bygden malm i myrene vest for tunet. Her er det smeden som leder an.

Humbert kommer fra St.Paul og er bror av smeden der. Han har giftet seg med Eliza, søster av Karl, og de har tre barn sammen.