13.3.2 Maria

Maria er en omsorgsfull landsbymoder. Hun har flere barn, bl.a. en sønn, Alfred, født 1181. Han er den eldste av barnene i bygden. Søsteren, Mia, født 1182, dør vinteren 1194.

Familien bor i det brune huset med *to* skorstener.

13.3.3 Karl

Karl har bygdens største hus. Han har bl.a. døtrene Charlotte (f. 1175) og Eliza (f. 1184). Konen, Tressa, er medlem av dragekulten.

13.3.4 Saissa og Thierry

Saissa kommer utenfra, men har giftet seg med Thierry, bror til Tressa. Hun er også med i dragekulten.

13.3.5 Rotger og Lilianne

Rotger og Lilianne er foreldrene til Gailhard.

13.3.6 Gailhard

Gailhard, f. 1176, er medlem av dragekulten. Han har fra våren 1194 innledet en hemmelig romanse med Cassandra.

13.3.7 Thomas og Thea

Thomas er født 1139, Thea i 1142. De har sønnen Christian.

13.3.8 Christian

Grunnegenskaber: Sta +2; Str +1; Pre -1; Com 0; Per +1; Int -1; Dex 0; Qui +1
Ferdigheter: Piety 1; Survival 4; Legend lore 1; hunt 3; Chirurgery 3; Animal Ken 3

Christian er født i 1162. Høsten 1193 gikk han seg vill i fjellene omkring Valdaperte, og han streifet alene omkring i fjellene hele vinteren. Han stolte dog på Gud, og han ba meget. Ut på våren fant han hjem igjen, overbevist om at han kun overlevde ved Guds hjelp. Nu er han dybt religiøs. Han har bestemt seg for å bygge en kirke i bygden, selv om han har tynt med ressurser og ikke helt vet hvordan han skal gå frem, er han fast bestemt på å klare det.

Christian bærer et kors formet av fire benstykker stukket inn i en rund plate, med ingravert en «livssirkel», som kan minne litt om Verditii merke for Creo.

13.3.9 Philippe

Phillippe er en 35 år gammel enkemann med langt lyst hår; han ser yngre ut enn han er. Konen, Cassandra, døde i barselseng, da hun fødte datteren, som ble oppkalt efter henne. I dag bor Phillippe alene med Cassandra i en rød hytte ved tunet.

13.3.10 Cassandra(17)

Født: 1176

Cassandra er kjent som bygdetulling, og er stadig nær ved å bli lynsjet som kjetter, fordi hun hevder at allting har sjel. Folk aksepterer henne likevel ved at hun alltid «vil det godt».

Sammen med dragekulten, der hun er medlem, fremtrer hun som normal, og hun har høy status som en form for medium. Hun har antagelig hatt Gaven uten å få skikkelig opplæring. Flere av dalens ånder har brukt hennes potensiale, men det har efter hvert ødelagt hennes egen ånd.

13.3.11 Arnulf(29), leder av Dragekulten

Født: 1166
Ferdigheter: Legend lore[Valdaperte] 4

Arnulf er bygdens modigste og dyktigste jeger, og han drar gjerne på lange jaktturer alene. Det sies at han på en av disse turene har møtt dragen, hvilket ingen andre i bygden har. Arnulf er leder for dragekulten.

Arnulf vil aldri snakke om dragen og sitt angivelige møte med den. Grunnen er delvis at han ikke vil trekke oppmerksomhet til den, seg eller kulten, og delvis fordi han ikke er i stand til å gjenfinne stedet. Det siste skyldes selvsagt at dragehulen ligger i en regio. Heldigvis så sov dragen da han møtte den.

Arnulf kjenner også en rekke legender om dalen, flere enn noen annen i landsbyen. I og med at han ikke er gift, har han rikelig tid til å vandre i dalen, og han vandrer lenger opp enn noen annen, og lære om folk og fe som ferdes der.

13.4 Magi

13.4.1 Magisk aura

Dragen forårsaker en sterk magisk aura i området, og denne påvirkes ytterligere av dragekultens aktivitet. Selve dragehulen ligger forskjøvet i en regio med styrke 8-9.

	Sovende drage	Sovende drage med aktiv kult	Våken drage med aktiv kult	Våken drage
Dalen ovenfor landsbyen	4	6	7	5
Landsbyen	3	5	6	4
Området nedenfor landsbyen	3	4	5	4

13.4.2 Magiske kilder

Rødkrave er en eiendommelig blomst som vokser i dalen. Den ser ut omtrent som tusenfryd, men er adskillig større, og de røde linjene i kronbladene synes ofte å forandre seg mens man ser. Rødkraven vokser aldri på samme sted to år på rad.

Klynger på omkring et dusin blomster kan finnes tilfeldig i dalen. Hver klynge holder gjerne to til fire ruter vis, mulige kunster er Creo, Muto, Herbam, Imagonem og Vim.

Våren 1194 er der mye rødkrave i Valdaperte, pga. magisk aktivitet høsten og vinteren i forveien. Man kan regne med å finne fire klynger à to ruter Muto, tre klynger med én rute hver av henholdsvis Creo, Herbam og Imaginem, samt én klynge à to og to klynger à én rute Vim.

I tillegg er der en bekk med perdo-vis. Man kan få én rute i året. Blir kilden liggende uhøstet, så samler det seg opp vis over året, men ikke fullt én rute per år. Noe går tapt.

13.4.3 Heksestenen

Heksestenen ble lavet og oppstilt av Vera av Verditius i 1090. Den er forhekset for å beskytte den nedre delen av dalen mot vesenene fra fjellene. I dag er stenen tilgrodd i et skogholt vest i dalen, litt lenger nede enn alteret til Dragekulten. Ingen magiske dyr med makt mindre enn 50 kan komme nedenfor denne stenen. Det utelukker de aller flest, så nær som dragen.

Litt nedenfor stenen, kan man kanskje finne rester av magusens hytte. Ovenfor kan man finne huler hvor han har gjort eksperimenter eller hvor han har sperret inne mystiske skapninger.

Graver man stenen frem, så finner man den blankslipt og pen og blå.

13.4.4 Andre magiske stener

Monolitten En sort monolitt, ca. 50 cm høy. Merket med Verditius-runer for ReMe og et våbenskjold, rektangulært med en hammer. Det virker som om stenen binder noe fast. Åpnet med 12r. vim-vis.

Dvergen Stenstatue av en dverg med hammer, lavet for ca. 90-100 år siden. Merket med Verditii runer for An, Re, Te, Vi, Au, Pe. Åpnet med 20r. vim-vis.

13.5 Historie

13.5.0.1 Partiville

Omkring 1080 var der høy magisk aktivitet i dalen, og byen ble overfalt av magiske skapninger et par ganger. Dragen kom frem en gang, og Dragekulten oppstod i disse dager i et håp om å kunne gjøre seg til venns med den. Det hadde ingen synderlig effekt, og mange dro fra landsbyen. Kun en hard kjerne i Dragekulten ble igjen.

Uroen avtok først da Vera av Verditius reiste heksestenen i 1190. Efter det kom der et par dristige familier og slo seg ned. De fleste av disse var dypt religiøse, og Dragekulten fant det klokt å skjule sin aktivitet. Efter det har der vært to tradisjoner i dalen: den dybt religiøse og den tradisjonstro kulten. Dragekultens medlemmer er overbevist om at tradisjonen er eldre enn den er, og kan legge stor vekt på det i en disputt.

13.5.0.2 Vera av Verditius

Vera av Verditius var stenhugger og kom til dalen 1089, pga. den sterke auraen og magiske ressurser. Han dro fra dalen for siste gang i 1109. Hjempakten hans kan fremdeles ha notater om livet i Valdaperte.

Vera hadde en kort romanse med Ursanne i Partiville, og de fikk en sønn sammen.

- Ursanne (1065-1100) fikk én sønn sammen med Vera utenfor ekteskap.

- Raoul (1094-1146) Han ble en del mobbet fordi han var uekte født, og derfor gikk han meget for seg selv. Han var mye i dalen og fikk en viss opplæring av faren og møtte en del mektige skapninger. Han hadde en viss magisk begavelse, men ikke nok til å bli magus. I dalen lærte han seg å kontrollere ånder. Han fikk to barn med to forskjellige kvinner.

    1. Ursanne (1126-1182) fikk full opplæring som åndemaner, og hennes slekt har arvet kunsten. Hun valgte å leve som enstøing i fjellene efter farens død.

        - Hemlock (1166-)

    2. Bovert (1139-) ble født for sent til å få særlig opplæring av faren. Slekten hans har et vist magisk potensiale, men vet ikke om det og kjenner ikke familielegenden. Boverts mor het Azalaise (1107-1171). Han er gift med Heloise (1137-). De to bor i dag hos sin sønn, Emeric (1162-).

        - Cassandra (1157-1176)
        - Cassandra (1176-)

13.5.0.3 Veras Sanctum

Dypt i en av fjellets huler har Vera lavet et sanctum. Efter at han returnerte til sin pakt, lavet han et nytt sanctum der, men han dro aldri til Valdaperte for å fjerne sanctumsmerket eller hente de siste rester av utstyr.

Midt i hulen står en magisk sten. Den gir hulen effekten av en Aegis of the Hearth på nivå 35. Lenger inne er der en tung dør, som er en magisk artifakt, med ekstraordinær styrke og med en illusjon som fjellvegg.

Utstyret i sanctumet er et fullt laboratorium (nullbonus). Der finnes notater til en bok, verdi som Liber Questionum vim 10/2 og rego 11/1, ved siden av allminnelige labnotater omkring Rego Mentem, Rego Vim og Intellego Vim, inkl. notatene fra arbeidet med heksestenen. Der er en magisk lampe som lyser opp rommet, og en magisk lur (ReMe) som kan berolige dyr eller mennesker. Luren er stor og tung.

Raoul **Åndekraft:** 22

Raoul er nyssgjerrig, og han viet hele sitt liv til forståelsen av åndeverdenen og det magiske. Han fikk en del opplæring av faren, Vera, men han ønsket så meget mer. Da faren dro, hadde Raoul ingen måte å kontakte ham, og han håpet hele tiden at han skulle komme tilbake så han kunne lære mer.

Da Raoul døde var han på tur sammen med datteren, Ursanne. Han omkom i åndekamp med nogen av dalens krefter. Ånden brukte noe tid på å falle til ro, mens kroppen ble raskt bragt ned til landsbyen og begravet. Siden ånden ikke kan dra nedforbi heksestenen, har den flakket hviløst omkring i dalen siden. For det meste holder han seg omkring inngangen til Veras sanctum, i håp om at Vera skal komme tilbake. Ånden er ikke sterk nok til å gå inn i aegis.

Åndens fremste mål er å bli gjenforenet med kroppen og begravet i dalen. Dog vil den ikke sky nogen anledning til å oppnå makt i dalen.

Den relativt høye åndekraften gir mulighet til å besette mennesker og dyr, hvilket blir hyppig benyttet for å kommunisere med jordiske skapninger.

13.6 Eventyr

13.6.1 Vinteren 1194

Vinteren 1194 har vært urolig, med mye uvær. Under magines besøk høsten i forveien, var dragen nær ved å vokne, og dragekulten har øket sin aktivitet for å trygge status quo.

Folk i landsbyen er blitt mer mistenksomme, og de ønsker ikke lenger magine velkomne.

Christian gikk seg vill i urolighetene om høsten, og fartet omkring i fjellene hele vinteren. Han setter sin lit til Gud og nu skal han bygge kirke.

I landsbyen stoler folk også på Gud. Likevel fødte Felise en vanskapt sønn, Dragan i februar, og Marias datter, Mia(12), døde i januar. Folk flest ser med håp frem til å få en ny kirke.

13.6.1.1 Kirken

Der er to fine høyder nær landsbyen. Den nærmeste ligger i retning Arnulfs hus, og det er den mest aktuelle. Christian ønsker å legge kirken som en hellig utpost mot fjellet. Arnulf setter dog liten pris på det, og tror kirken vil forstyrre dragen. Aller helst vil han ikke ha nogen kirke, men han kan godta en kirke nedenfor landsbyen.

Den andre høyden ligger på høyde med landsbyen, litt lengre borte mot øst. Arnulf foreslår å legge kirken her. Det landsbyfolket ikke vet er at denne høyden er hjem for feene.

Hvis kirken blir bygget, kommer den magiske aura til å bli svekket.

De sterkeste tilhengerne er Thomas og Thea, Philippe og Felise.

13.6.1.2 Heksestenen

Dragekulten kan få nyss om at de må ødelegge Heksestenen.

13.6.2 Høsten 1194

Høsten 1194 bryter landsbyfolket sten til kirken under ledelse av Christian. De stabler det hele på høyden mot Arnulf. Christian har fått løfter om støtte både fra sieur Charles, baronen og presten i St. Paul.

Dragekulten har allerede begynt å planlegge mottiltak.

13.6.2.1 Brunwald

Brunwald besøker dalen høsten 1194, for første gang. Han ser straks at området er meget magisk. Der bor tett med ånder, spessielt i alt som lever og gror. Der er også noen spøkelser. Han finner mindre vis-forekomster i elven.

Ravnene holder øye med ham så godt de kan, og han ser godt at de er magiske. Hemlock gjemmer seg og blir ikke sett. Harpyene holder Brunwald seg unna.

Han finner grensen som heksestene trekker opp med M.S+per. 12+. Selve stenen finner han på MS+int. 15+. De magiske statuene finner han. Han kan identifisere dem som skjold med M.S.+per. 12+.

13.7 Fjellet

13.7.1 Hemlock

Åndemaning: 18
Født: 1166
Tilsynelatende alder: ser ung ut
Grunnegenskaber: Pre +2, Int +2, Per +1, Com 0, Sta +1, Str -1, Dex -1, Qui -2
Livsmål: Kunnskap og visdom; kontroll over dalens ånder
Ferdigheter: Summon 3, Second Sight 2, Magic Sensitivity 2, Occult lore 2, Legend lore 3, Charm 2, Bargain 3, Chirurgery [Acute] 1; Folk Magic [finding things of virtue] 1

Hemlock er en åndemaner av Veras slekt. Han bor ensomt i fjellene. Han har to ravner som følgesvenner. Han kjenner til familielegendene og til dragen. Han vet at Raoul møtte dragen. Stamfaren, Vera, har han fått beskrevet som en mektig trollmann fra Roma, men han kjenner ingen detaljer. Han kjenner dragens navn, og planlegger å kontakte den, men han tør ikke på langt nær ennu. Han bruker dog megen tid på å øve seg på mindre magiske vesener og ånder, i håp om å bli sterk nok. Han vegrer seg dog mot å kontakte mennesker fra landsbyen.

Han vet at Vera hørte til noe som het «Hermeskulten» eller noe slikt, og han drømmer om å bli tatt opp.

13.7.1.1 Ravnene

Magisk kraft: 20

Hemlock har to ravner som magisk allianse.

13.7.2 Magiske dyr

Fjellene rommer en rekke magiske dyr. Nogen få, særlig slangene, er tjenere av dragen, men de fleste lever i hennes skygge. Blant annet er der en koloni av harpyer, men denne er liten, fordi de pga. heksestenen ikke kommer ned dalen til folk.

Kapittel 14

Vallier og Armagnac

14.1 Lensherrene

14.1.1 Vallier

Baroniet Vallier har faktisk fått navn efter baronen: Valeray Vallier, som ble adlet av grev Cadmar d'Armagnac i 1155, og fikk et len øverst mot Pyrenéene. Grevskabet og dermed baroniet, sorterer frem til 1192 hertugen av Gascogne og Aquitaine. Historien fra 1193 og utover er fremdeles uklar.

14.1.2 Baron Philippe de Vallier

Baron Valeray døde i 1179, og sønnen hans Philippe arvet lenet. Philippe opparbeidet gjennom årene et godt samarbeid med greven, og ble hans nærmeste rådgiver da han ble gammel og svak.

Baron Philippe de Vallier var en gammel alliert av baron de Fenouillet. Hans borg ligger ved landsbyen st. Beat. Våren 1193 er det snart gått et år uten at de har hørt fra hverandre.

Baronens død vil både sjokkere og bekymre baron de Fenouillet. Om ikke annet fordi han sårt trenger allianser mot grev Gaston de Foix.

14.1.3 Grev Auguste d'Armagnac

Grev Cadmar styrte Armagnac svært lenge, og han overlevde både sin sønn og sin nevø. Da han døde 1190 var det hans grandnevø som nærmest uventet, arvet lenet.

Auguste er en ung dekadent dilletant og er dårlig skikket til det lederskab han er tiltenkt. Han støtter seg utelukkende på aquitanske adelsmenn og er absolutt lojal mot hertug Rikard. Han har ingen kontakter i franskkontrollerte len.

14.2 Området

14.2.1 St. Beat

St. Beat er en landsby like ved baron de Valliers borg.

14.2.2 Det som er skjedd

Offsus kom til St. Beat høsten 1192, på jakt efter en sort bonde som var i baron de Valliers besittelse. Baron de Fenouillet vil trolig huske denne bonden, dersom han får se en annen brikke i settet.

Offsus hadde med seg en hær, og han har rasert hele egnen.

Noen folk i egnen husker at en stor hær kom sent på høsten og tok borgen. De minnes at soldatene talte flere ulike obskure sprog. De skjønte ikke meget. De kan også erindre et og annet våbenskjold dersom de blir spurt nøye. I alle fall et sort tårn på hvit bunn (sjakkbøndenes våben).

14.2.3 Skogen

Veien opp til St. Beat fra Foix går gjennom et stort skogsområde. Vinteren 1192/93 har bøndene nedenfor skogen vært plaget av røvere som ser ut til å komme fra skogen.

Røverne er overlevende fra St. Beat. Skremt bort fra landsbyen, har de søkt tilflukt i skogene og fjellene omkring. De er ikke mange, og efter en hard vinter er det bare en håndfull igjen. For det meste har de levd av jakt, men i de verste tider har de plyndret isolerte gårder nedenfor skogen.

14.3 St. Beat

Noen få bønder har prøvd å slå seg ned i landsbyen på nytt, og prøver å drive jord og husdyr, men de sliter og virker på mange måter ganske apatiske.

14.3.1 Borgen

Borgen er sterkt ramponert, kun en hær med krigsmaskiner ville kunne forårsake noe slikt. Det lukter ille i hele borgen; både lik og mat ligger og råtner, dels i innestengte rom. Kun det østre tårnet står urørt.

Baronens yngste sønn, sieur Ranoir, har overlevd og bor i borgen, men lider av hukommelsestap. Det eneste mål han kan se i livet er å beskytte borgen, som han kjenner ut og inn. Her har han også forråd nok til å leve av. Sønnen er selvsagt ridder og rikelig kamptrenet.

I portrommet står to fullstendig paralyserte vakter. De har en frisk, men usannsynlig jevn, rødlig farve i ansiktet. Der er ingen medisinske defekter.

14.3.1.1 ridder Ranoir

Ranoir bærer Valliers våbenskjold.

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

Ferdigheter: Enhåndsvåben 2, To våben 1, Tohåndsvåben 5, Pålvåben 3, Våben med skjold 4

Kampegenskaber					
Våben	Init	Atk	Def	Dam	Enc
Storsverd	12	10	10	10	−2
Langsverd	6	4	7	6	−1,5
Langsverd og ridderskjold	7	7	13	6	−2,5
Pik	10	8	5	8	−2,5
Påløks	12	9	11	11	−2,5

Rustning: Ringbrynjehauberk, beskyttelse 6, vekt −3

14.3.1.2 Magi

Med magi (og muligens overnaturlig syn) vil man se ressonanser av kraftig magi i borgen. Blant annet er der manifestert en rad Perdo-Vis og en rad Terram-Vis i stenen. 6^{te} magnitudes MuVi er nødvendig for å samle visen i en håndterlig mengde sten.

Auraen er magisk +1.

14.3.1.3 Østtårnet

Østtårnet er den eneste delen som står nogenlunde inntakt. Det er bygget som et feste. Eneste inngang i tårnet er i andre etage, fra taket av bygningen ved siden av der man kommer inn i en vaktstue. Tredje etage er et rådsrom med et rundt bord, fjerde er et soverom og femte er rommet Offsus brukte under sitt opphold. I første etage er der et bibliotek og vis à vis det er der en dør til resten av borgen; denne døren kan lukkes og boltes. Trappen ned til underetagen kan også stenges med solid dør, der stentrappen slutter og erstattes av en tretrapp.

Biblioteket danner tårnets nederste etage. Baronen hadde en god del kart og brev. Han har også skrevet dagbok, som ligger her. Mesteparten av brevvekslingen har vært mellom Cadmar og Valeray. Her finnes også en bok med en reiseskildring fra Bretagne. I et hemmelig rom i skrivebordet finner Tartatius en nøgle og en sølvring med rød sten.

Offsi laboratorium Øverst i Østtårnet er der et lite værelse som Offsus brukte en tid sist vinter. Der er to store glugger i værelset, og begge er vendt mot øst. Luften er holdt frisk og ren av en magisk vind (jfr. CrAu 5 i regelboken. Effekten her er nonhermesiansk og mer langvarig).

I værelset finner man ørsmå fragmenter av pergament og rester av alliminnelige alchymiske preparater.

Messingskålen Offsus la igjen en magisk messingskål, som Aeiliendée nu har tatt med seg. Hvis en magisk gjenstand legges i skålen (gjenstande må få plass i skålen som er omlag fire tommer i diameter), vises et bilde av rommet sett ovenifra i skålen. Gjenstanden var ment å skulle vise et slikt bilde av andre brikker i sjakksettet, dersom en brikke ble lagt i, men dette lyktes ikke. (20^{de} nivå)

14.3.1.4 Underetagen

I underetagen ligger rommene meget usystematisk, og på vekslende nivåer. Noen steder er det høyt under taket kjelleren, mens underetagen er trang. Andre steder er der dobbel takhøyde i underetagen, mens kjelleren under har krypehøyde. Noen steder er der gjort plass til to underetager.

Spillsalen Dette er et forholdsvis stort rom, med galleri. Der er dog ikke fullt to etagers høyde, så for å passere under galleriet, må man bøye nakken. Rommet er sparsommelig møblert; midt i rommet står et sjakkbrett på et lite bord med to stoler ved. Der er stilt opp til sjakkparti, men én sort bonde mangler i settet. Brikkene ligner på Offsi brikker, men stilt opp ved siden av hverandre er det lett å se forskjell (Perception + Awareness, 3+). Under galleriet henger noen malerier og noen våben; der står nogen hyller og skuffeseksjoner og flere stoler.

14.3.1.5 Andre rom

Hallen Her er absolutt alt, bl.a. dyre fat og beger, blåst inn langs den innerste kortveggen, sammen med alt støv og skit. Offsus har hatt utløp for sine ferdigheter med ReVi. Mange av borgens innbyggere er omkommet her og det luktes. Hallen ligger i første etage. Der er galleri og meget stor takhøyde.

Skattkamrene Skattkamrene i østfløyen av kjelleren er tømt av en hær som Offsus brukte. Tilbake ligger der rundt tolv pund mynt, men der er kun nogen få sølvdenarer, resten er tinn og kobber. En stor del av myntene er utenlandske. Verdien er anslagsvis 10-15 solidi.

Spiskamrene Der er rikelig med mat og drikke i matkjellerne i vestfløyen, selv om det er tydelig at der har vært en hær og forsynt seg.

Smien Borgen har egen våbensmie, som er plassert i vestenden av kjelleren.

Ranoirs kammer Ranoir har gjemt seg i kjelleren, og innredet en soveplass i et værelse ut mot vestmuren.

14.3.2 Tidslinje 1192-93

medio november 1192 Stedet raseres av Offsus. Offsi hær plyndrer skattkamrene og drar over Pyrenéene. Offsus flytter ut efter vintersolverv.

medio mai 1193 Greven av Armagnac kommer med følge og undersøker stedet, efter at rykter. De ser at overnaturlige ting er skjedd, og tør ikke bli der over natten. De møter ikke ridder Ranoir. Greven sender ridder Fidel og væpneren, Frank, som speider opp i Pyrenéene.

30te mai Tartatius kommer med følge.

31te mai Ridder Ranoir uskadeliggjøres. Fullmåne.

1ste juni Ridder Fidel kommer tilbake for å møte greven før soloppgang. Greven kommer sent på eftermiddagen med et større følge, bl.a. med flere prester. Totalt er de omkring et snes ryttere. De slår imidlertid leir rikelig utenfor synsvidde, men speidere blir sendt ut og er i området om eftermiddagen.

2^{je} juni Grevens følge kommer til landsbyen.

primo juni Nyhetene kommer til Fenouillet.

14.3.3 Grevens følge

Grev Auguste har fått med seg grev Edvard de Gironde, som er hertug Rikards fortrolige, og han har tatt ledelse over følget. De har dessuten med seg geistlige som skal ta seg av de forheksede og verne mot trolldom og ondskap.

Følget skal være stort, og gruppen står liten sjanse mot dem i kamp. Dersom gruppen likevel kan beseire grevens menn, kan de nevnte magiske gjenstander (inkl. reliquier) justeres, slik at sentrale personer unslipper. Dette vil resultere i at Harlof og enkedronning Eleonore kommer til Aquitania med en enda større styrke.

Det er meget mulig at magikerne vil assosiere følget med Doissetep. Munkene vil gjerne skjule seg i sine kullsorte kapper, og følget er stort og rikt, og kommer fra riktig område. Muligheten kan i alle fall gi en ekstra dimensjon til stemningen...

14.3.3.1 Grev Edvards menn

Grev Edvard ledsages av ridder Paul, som først og fremst utmerker seg som en dyktig trubadur. Videre har de to engelske bueskyttere, en herold og en tjener. Følget bærer Girondes våbenskjold, men rir under st. Georgs banner. Herolden er bannerbærer.

grev Edvard er en dyktig strateg og diplomat og en typisk lederfigur. Han er Rikards fetter og barndomsvenn.

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

14.3.3.2 De geistlige

De geistlige ledes av fader Alphonse som er diakon og inkvisitør ved katedralen i Bordeaux. Gruppen hans bærer erkebispesetets våbenskjold. Han har med seg en prest til, fader Michel og to munker fra st. Severs kloster: broder Jacque og broder Andreas. Munkene bærer sorte munkekutter i fint stoff, men ikke noe våbenskjold. Broder Andreas hører blant de aller mest innbitte katarmotstanderne. Broder Jacque er en dyktig lege.

De har også med seg ridder Simon, som er meget from og en gammel kontakt av fader Alphonse. Ridder Simon har et reliquium med minst to trospoeng. Han har halvlangt, mørkt blondt hår. Ansiktet er rent og lyshudet. Han er forholdsvis liten og smidig og kan se noe kvinnelig ut.

Med seg har de en herold og en tjener.

14.3.3.3 Grev d'Armagnac

Grev Auguste d'Armagnac har med seg to speidere som kjenner egnen fra før. Han og hans folk bærer Armagnacs våbenskjold. Grev Auguste har også tatt med seg sin frue, grevinne Catherine.

14.3.3.4 Allminnelige folk

Speidere Per +3

Bueskyttere Per +2; Str +1; Dex +1; Qui 0

Herolder Str 0; Dex 0; Qui 0

Kampstatistikker						
Person	Våben	Scr	Init	Atk	Def	Dam
Speider	Kortsverd	3	7	5	6	3
	Kortbue	1	2	4	—	4
Bueskytter	Langbue	4	3	8	—	10
	Kortsverd	2	5	4	4	4
Tjener	Nevekamp	?	2	1	2	1
	Dolk	?	3	2	3	4
Herold	Langspyd	3	8	9	4	6
	Øks og Rundt skjold	1	3	3	6	6

14.4 Omegn

14.4.1 Den havarerte Vogn

Den havarerte Vogn er en landsbykro som ligger et stykke nedenfor Valliers skoger. Annanias var er driftig handelsreisende som kom oppover med hestekjerre for å drive handel i området, en gang for mange år siden, men veiene var dårlige og til slutt havarerte vognen. Da bestemte han seg for å slå seg ned på stedet og drive handel og kro akkurat der.

Sønnen hans, Marque som overtok verdshuset efter ham, er i dag blitt en gammel mann. I dag er det Marques sønn, Jacob, som driver verdshuset. Marque selv har et lite værelse ovenpå, og bedriver tiden mest i peiskroken i kroen. Vognvraket står fremdeles utenfor og gir navn til stedet. Marque husker fremdeles hvordan han kom til stedet i lag med sin far.

Kapittel 15

Quillan og Heden

15.1 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 en 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.

15.1.1 Kirken

15.1.1.1 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 hverken ber eller leser 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.

15.1.2 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.

15.1.2.1 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.

15.1.3 Leiesoldatene

Tre leiesoldater slo seg ned i Quillan høsten 1194, og de har levd av eskortetjeneste efter det. De fleste reisende som ikke selv har hatt stort nok følge, har leid dem som eskorte. Som et resultat har ikke landeveisrøverne turd å angripe, og hele vinteren 1194/95 har forløpt uten overfall.

Franco er lederen. Han bærer sver og rundt skjold, samt en slynge.

Brutus er en stor slosskjemple. Han bruker slynge, øks og skjold. Han er også en mester med trestav.

Pierre er bueskytter. Han har også et spyd.

Prisen for eskorte til St. Paul er $1\frac{1}{2}$ skillig og kosten. Om gruppen er liten, så anbefaler Franco å leie raske hester for å styrke sjansene. Leiesoldatene har ikke hester til seg selv.

15.1.4 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