# Kapittel 19

# Sjakkbrikkene

## 19.1 Sjakkbrikkene

Dette sjakksettet har en lang og gåtefull historie. Siste gang alle sorte og hvite brikker var samlet var i det åttende århundrede i Konstantinopel. De sorte brikkene tilhørte trollmannen Offsus Segrexil (jfr. avsnitt 19.2), mens de hvite tilhørte patriarken, Johannis. En rekke prominente mennesker har spilt med brikkene i de dager.

### 19.1.1 Temata

**Hvitt** De hvite brikkene tilhørte opprinnelig patriarken i Konstantinopel. Mange tror brikkene er hellige reliquier, og dermed er de spredd i kirker og hos geistlige over hele Kristenheten. I virkeligheten er det kun kongen som er noe reliquium, selv om alle brikkene har en misjon som lykkeamuletter.

**Sort** De sorte brikkene tilhørte Offsus, men han mistet de fleste brikkene allerede før sitt eksil. Noen av brikkene som han fremdeles hadde, har han mistet siden eller byttet bort mot magiske tjenester e.l. Han planlegger selvsagt å samle alle brikkene (helst også de hvite), men foreløbig ønsker han å ligge lavt i terrenget.

**Rødt** Legender forteller om et tredje sett, som efter sigende sist skal ha tilhørt Muhammed. Man tror de har opprinnelse i egyptisk magi.

Hvis man har alle de hvite og sorte brikkene sammen med et spillbrett, kan man bruke dem til å spå eller la dem gi strategiske råd. Man samler da alle brikker og navngir hver brikke. Brikkene vil da spille sitt eget spill, som viser den tilrådede eller den kommende situasjon.

### 19.1.2 Brikkene

**Løpere** Løperne er budbringere, og de som besitter en løper kan be denne om å bringe en beskjed til en av kongene i spillet. Vedkommende konge kan derefter bli spurt om der «er noget nytt».

**Dronningen** Dronningens primære kraft er å kommandere bøndene.

**Kongen** Den hvite kongen har *Aura of Rightful Authority*, mens den sorte har *Aura of Infernal Horror* (begge er Rego Mentem 20). Den hvite kongen er dertil et relikvium med ett trospoeng, og befinner seg fremdeles i Konstantinopel. Kongen kan også kalle på dem som innehar bøndene (av samme farve); vedkommende vil da kjenne en instinktiv plikt til å stille opp på det stedet kongen befinner seg.

**Springere** Springerne er speidere, og vil alltid merke om der er andre brikker i nærheten. Dersom der er brikker av samme farve, vil den vrinske; dersom brikkene er av motsatt farve, så vil den begynne å skjelve.

**Tårn** Tårnene er settets magiske forsvarsverk. Den som bærer et tårn på seg har en magisk motstand på 25. Hver bonde gir ytterlige +5, men bare sammen med minst ett tårn. Tårnene beskytter også andre brikker som oppbevares sammen med dem.

Denne magiske motstand gjør tårnene til de vanskeligste brikkene å spore.

**Bøndene** Bøndene kan på kommando forvandles til animerte fotsoldater, som sloss omtrent som zombier. De kan kommanderes til å angripe ett mål (dvs. en person, en gruppe eller ett objekt), og sloss til målet eller brikken selv er ødelagt, hvorpå de atter blir sjakkbrikker. For å kommandere bøndene, må man besitte dronningen i samme farve. Hver brikke kan animeres én gang om dagen. Bøndene bærer et våbenskjold med et stilisert tårn i sin farve på bunn i motsatt farve.

#### 19.1.2.1 Oversikt over brikkene

| Brikke | 1188 | 1193 |
|---|---|---|
| Hvit springer | Katarbiskop i Toulouse (?) | |
| Hvit dronning | Vatikanet i Roma | |
| Hvit konge | Constantinopel | |
| Sort Dronning | Offsus | |
| Sort Bonde | Offsus | Tartatius |
| Sort Bonde | Baron de Vallier | Offsus |
| Sort Tårn | | Rafael |
| Sort Brikke (konge ?) | Durenmar (glemt) | |

### 19.1.3 Magi

Selv om brikkene bærer meget sterk magi, og det er enkelt å vise at de innehar sterke krefter, er det meget vanskelig å kartlegge kreftene.

Der finnes arkane forbindelser mellom brikkene, men fordi brikkene beskytter seg selv, er disse vanskelig å følge. Særlig vanskelig er det å følge enkelte forbindelser for å finne bestemte brikker.

For å kartlegge brikkenes krefter er man stort sett avhengig av å ha et fullstendig tema.

### 19.1.4 Diabolisme

Selvom der ikke er diabolsk magi i sjakksettet, har Mørke Krefter i lang tid fattet interesse for de sorte brikkene. En gruppe djeveldyrkere er utpekt til danne «Bøndenes Orden» og søker nå å samle de åtte som besitter en sort bonde.

Rafael (jfr. avsnitt 14.2.1.2) er heksemester i ordenen, i kraft av det sorte tårn han besitter. I stor grad fungerer han som bindeledd mellom de allminnelige djeveldyrkere og demonene selv. Han vet at det foreløbige hovedmål er å finne kongen. Få, om noen, kjenner det endelige mål.

En demon kalt Samelia (se avsnitt 20.6.1) har fattet eller vil fatte interesse for denne Orden, og kommer til å ta kontakt med pakten.

### 19.1.5 Katarene

En del av de hvite brikkene er endt opp i katarenes kirke. Biskopen i Toulouse har en springer, som ble bragt vestover av misjonærer i det ellevte århundrede.

## 19.2 Trollmannen

Offsus Segrexil er en mektig trollmann fra tiden før Bonisagus grunnla Hermes' Orden[1]. Opprinnelig levde han på Balkan, men da han ble truet av Flambeau og Bonisagus, søkte han tilflukt hos Mørkets Prinser, og var forsvunnet i over firehundrede år. Da han vendte tilbake, havnet han i Vesteuropa.

Efter sin tilbakekomst har han allerede lagt noen mindre områder øde, bl.a. baron Valliers borg i St. Beat (jfr. kapittel 13. Han har funnet at Hermes' Orden eksisterer i beste velgående, men at magine er meget hemmelighetsfulle. De eneste konkrete navn han kjenner er Bonisagus og Flambeau, men han vet ikke om disse fremdeles lever.

Offsus gikk i lære hos mester Segertis i tyve år. Segertis linje av trollmenn hadde benyttet et rødt heptagram som segl i århundreder. Offsus har efter hvert gått over til å bruke en sort springer.

### 19.2.1 Beskrivelse

Offsus har et stygt brannsår på venstre side av hodet, efter et møte med Flambeau.

Offsus lever fremdeles på flyttefot, og han bærer alle verdifulle gjenstander på seg, hvilket innbefatter et par bøker, nogen magiske gjenstander og noe verdifullt labutstyr. Han samler en del hver gang han kommer til et sted, og en god del ting kan ligge igjen; alt fra billig labutstyr til kasserte artifakter.

[1]Dette er inspirert av et eventyr fra

- http://www.ii.uib.no/%7egeorg/alt/rpg/ars/ideas/stories/shorts.gz.

### 19.2.2 Personkarakteristikk

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

Offsus bruker ofte magi for å øke karakteristikkene ytterligere.

**Ferdigheter** Parma Magica 0, Certamen 0, Kunnskap om Hermes' Orden 0; Finesse 4, Penetration 0; Elementalisme[elementaler] 7

Våben og skjold 11, Enhåndsvåben 6, Kastevåben 5, Tohåndsvåben 9, To våben 7; Meditation 3

Tale Gresk 6, Skrive Gresk 4; Tale Latin 5, Skrive Latin 4; Tale Arabisk 4, Skrive Arabisk 2; Tale hebraisk 3, Skrive hebraisk 2

Sjakk 10

**Våben** Langsverd, drageskjold, magisk kastespyd, stridsøks

| Magiske kunster | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Cre | 26 | Int | 10 | Mut | 10 | Per | 20 | Reg | 30 |
| Ani | -10 | Aur | 20 | Aqu | 10 | Cor | 15 | Her | -10 |
| Ign | 18 | Ima | -10 | Men | -10 | Ter | 25 | Vim | -30 |

Offsus mangler den bredde som hermetisk trening gir, og dermed har han negativ kunnskap i en del kunster. Normalt vil han ikke benytte disse kunster i det hele tatt.

**Magiske formler**

- The whirling Winds of Obscurity (ReAu 20)
- Mane frem elemental av ild (ReIg (Cr) 55)
- Mane frem elemental av jord (ReTe (Cr) 55)
- Frosset liv (R: Eye/Sight; V: År/Perm.) (ReCo 60)
- Strength of the Bear (MuCo 25) gir +3 til styrke og -1 til hurtighet.
- Growth of the Giant (MuCo 25) gir +2 til størrelse, styrke og «soak», to ekstra kroppsnivåer
- The Renewed strength and health (CrCo/ikke hermetisk) (R: Per; V: Conc.) regenererer ett kroppsnivå per halvtime.

- Uvær (ReAu (Aq,Te,Ig)) Offsus kan stelle i stand alvorlige uværsstormer, med lynnedslag, hagleskurer, orkan, et cetera. Han kan få lynet til å starte branner på ønskede steder.
- Jernneven (MuCo (Te) ?) Målet får en neve av stål, som gjør betraktelig ekstra skade og er solid til å kunne parere slag.

**Bøker** Offsus har skrevet følgende bøker:

- *Jordens Elemental* beskrivelse av formelen *Mane frem elemental av jord* (ReTe (Cr) 55), samt tractatus, kvalitet 11 om Rego. Boken er gresk.

**Utstyr** Sjakksett, fakler, fyrtøy, mat for et par dager, skrivesaker, en formelsamling, våben

### 19.2.3 Bakgrunn

**699** Offsus blir født et sted i Lilleasien eller på Balkan.

**706** Segertis tar Offsus i lære.

**732** Mester Segertis dør.

**767** Hermes' Orden blir grunnlagt.

**773** Bonisagus hører for første gang om Offsus og kontakter ham for å få ham med i Ordenen. Offsus avslår. Bonisagus kontakter ham flere ganger de følgende år sammen med andre magi, og truer med å jage ham fra Kristenheten, men Offsus avslår stadig.

**776** Bonisagus og hans kolleger samler til krig mot Offsus, og Offsus innser at han ikke kan vinne og søker asyl hos Mørkets Prinser.

**1188** Offsus vender tilbake; Matrissa finner en sort bonde i skogen ved St. Paul de Fenouillet.

**1189** Matrissa selger sjakkbrikken til Patricius av Verditius.

**1190** Offsus laver en base i Normandie.

**1192** Angrepet i Vallier

**1193** Tartatius legger ut på leting efter flere brikker.

**1194** Offsus møter Anne-Marie i Normandie.

### 19.2.4 Trollmannens målsetning

#### 19.2.4.1 Trollmannen og Hermes

Trollmannen søker hevn over Hermes' Orden, men vet nesten ingenting om ordenen. Han kommer til å oppsøke folk, fortrinnsvis ikke magi, for å søke informasjon om ordenen.

En del kunnskap om Offsus er bevart i Ordenen. *De utenforstående* av Trianoma, filia Bonisagi (tractatus Hermes Lore, kvalitet 6) er en bok om Ordenens første år, og hvordan man skulle rekruttere andre magi til ordenen. Offsus er nevnt her som en av de viktigste. Boken er lite kjent, og få finner den særlig interessant, men noen gamle pakter kan ha et gammelt slitt eksemplar i sine hyller.

#### 19.2.4.2 Trollmannen og Kirkene

Offsus er kjent som en legende av en del geistlige (katarer, ortodokse *og* katolske). Man kjenner ham som en trofast støttespiller, men at han kom ut for en del mektige fiender og måtte flykte.

I Den ortodokse Kirke heter det seg som regel at han kom i konflikt med patriarken, og noen hevder endog at han solgte seg til demoner; mens Vesten regner ham som en lojal støttespiller og hevder at hans fiender var verdslige herrer.

Blant katarene kan man endog finne folk med mystiske interesser, som betrakter ham som et forbilde.

#### 19.2.4.3 Trollmannen i Fenouillet

Da Offsus returnerte fra sitt eksil, kom han gjennom en portal som ble opprettet i Develskogen (jfr. avsnitt 11.1.4) ved St. Paul. Selve portalen ble stengt, men Offsus kjenner ritualer som kan gjennopprette den når auraen er på sitt sterkeste.

**Folk i St. Paul** Hvis man spør seg for i St. Paul, vil man finne folk som husker Offsus som en merkelig fremmed som kom innom for nogen år siden. Han kjøpte mye varer og betalte godt. Det var samtidig som Bill den Enøyde forsvant. . .

For å huske en drøm fra åndeverdenen, må man trille 8+ på «Magic Theory + Enigmatic Wisdom + Intelligence». I utgangspunktet har man fem fummelterninger, men dette reduseres med en for positiv verdi i Magic Theory og med en for Enigmatic Wisdom. Ved fummel kan man aldri erindre drømmen, selv om andre minner en på den.

#### 19.2.4.4 Trollmannen og dragen

Trollmannen vil før eller siden høre om dragen i Valdaperte, og deres felles sjakkinteresse er bare ennu en grunn for å oppsøke henne. I tillegg kan Offsus tenke seg å få henne til å herje og plyndre, eller han kan ha håp om å bytte til seg magiske artifakter.

#### 19.2.4.5 Trollmannen og sjakkbrikkene

På sikt ønsker trollmannen å samle hele sjakksettet, men han regner med å ha meget god tid, i alle fall et tidsperspektiv på etthundrede år. Pakten med Mørkets Fyrste har gjort ham udødelig, men han vet ikke når han blir kalt tilbake.

### 19.2.5 Kampen mot Trollmannen

Trollmannen vil før eller siden bli oppdaget av Hermes' Orden som en meget mektig konkurrent. Siden han nekter å bøye seg (og dertil er diabolist), vil dette ende med «Wizard's March» dersom saken blir tatt opp på noen tribunal.

For endelig å beseire ham, vil det trolig bli nødvendig å samle en gruppe på flere kamptrenede magi, med grogs og møte ham i åpen kamp. Offsi svakhet ligger i hans manglende Parma Magica.

## 19.3 Eventyr

### 19.3.1 Offsus og Shamanen

Ved å samarbeide med en shaman eller åndemaner får Offsus adgang til åndeverdenen, og han kan trekke inn gruppen som i en drøm.

### 19.3.2 Offsus i Toulouse

Offsus besøker Iosefus for å spørre se efter sjakkbrikker. Dette kan pakten lett få nyss om.

I Toulouse benytter han navnet Ologrim og hevder å være fra de barske tyske skoger. Aksenten er fremdeles preget av korte stakato setninger med tendenser til latinske endinger. Muligens vil han benytte nogen Muto-formler for å endre sitt utseende.

Dersom han får vite om biskopens hvite springer vil han høyst sannsynlig bryte seg inn og ta den.

Paktens oppgave blir å unngå mistanke pga. Offsi magiske aktivitet i byen. Tartatius ønsker selvsagt sjakkbrikkene selv. Om gruppen er driftige nok ønsker de kanskje å finne Offsus.