Kapittel 24

Anne-Maries Gauntlet

24.1 Piederille

Piederille er en liten fiskerlandsby et par timer øst for Calais. Utenfor landsbyen ligger nogen store, grå klipper, Stormklippene, hvor bølgene står inn. Stormklippene er store, om lag 800 meter tvers over. Den ytterste biten blir skilt fra fastlandet ved høyvann. Området er fryktet av fiskere på grunn av bølgene og strømmene omkring, men det går an å komme opp på klippene fra landsiden, gjennom et lite skogholt.

24.1.1 Klippekroen

Klippekroen innehas av Bill.

24.1.2 Båtbyggeren

Peder i Fjærå er en middelaldrende mann som er båtbygger. Man går forbi nøstene hans på veien inn fra Calais.

24.1.3 Feene

Stormklippene har en feaura av styrke +2, som styres av Klippekongen.

24.1.4 De fire Riker

Alle de fire maktrikene er representert i området og hvert har sitt sentrum, som danner hjørner i et kvadrat. Feene har Stormklippene, Offsi hule er magisk; der er en kirke og et diabolsk alter i skogen. Auraene har styrke +2.

24.2 Bakgrunn

24.2.1 Foranledningen

Gruppen bringes inn i dette som «gauntlet» for en lærling i huset Tytalus. Utfordringen er å bytte til seg Merlins Morgenkåpe (se *Parma Fabula*) fra Klippekongen, en alvkonge som bor i De store Klippene.

24.2.2 Offsus

Offsus innredet en hule i klippene i 1190, og har siden den tid hatt en arbeidsplass og et lager av en viss verdi der. Han har endog forberedt å lave en portal der, men har ikke gjennomført ritualet ennu. Hulen er planlagt som en semipermanent base, så den er godt gjemt, og den er voktet av en sterk serpent.

Hulen er beskyttet mot uvær vha. magi, og luften der inne holdes frisk og ren på magisk vis (samme formel som ble benyttet i Vallier). Hulen har en magisk aura med styrke +2. Skattene innbefatter nogen skriftruller med enkle formler og grisete notater.

Offsus vil ikke lave unødig bråk her og nå. Han vil beholde masken overfor gruppen så sant det er mulig.

24.2.3 Stormrytteren

Denne utfordringen er benyttet tidligere. Taramus, efterfølger av Tytalus, magus ved Fudarus, sendte sin lærling, Louis på samme utfordring høsten 1190. Louis klarte først oppdraget; han byttet til seg kjolen mot å rydde ut en del av Offsi skapninger, som herjet rundt klippene; men han ble straks efter innhentet og drept av Offsus.

Pateren lar seg ikke bekymre over sin lærling. Dersom han ikke var dyktig nok til å klare utfordringen, så var han likevel ikke verd å samle på.

Stormrytterens hvilested er en hule i klippene, mellom Offsi hule og skogen der demonalteret står. I uvær jager han fra hulen over og rundt klippene, gjennom Piederille og over markene tilbake til klippene. Han kan ikke passere gjennom auraen omkring kirken.

24.2.4 Merlins Morgenkåpe

Morgenkåpen er i meget slitt, marineblått stoff med små gule stjerner.

- The Sorcerer's Fork (MuVi 30)
- Wizard's Boost (all forms) (MuVi 30)
- Keep Ghost (MuVi ?), the ghost of a person wearing the cassock on her death, will remain in the body, and it will haunt the surrounding until the cassock is removed from the body. The body will not decay in this time.

24.3 Eventyret

24.3.1 Scene 1: Ankomst

Gruppen kommer fra Calais tidlig på formiddagen, men finner landsbyen ganske søvnig. Dyrene der virker skremte, og folk virker bekymret. På spørsmål kan de fortelle at Stormrytteren har vært her kvelden i forveien. Hvis gruppen får det med seg, vil de være overrasket over at der har vært uvær, for det var rolig i Calais.

24.3.2 Scene 2: Et uskyldig møte

Offsus selv introduseres på et verdshus under aliaset Ottoman. Han er en nyssgjerrig, selvsikker, middelaldrende mann, kledd for krig og med stygge arr i ansiktet. Han sitter og spiller sjakk med Immanuel, fiskeoppkjøperen, en jøde som reiser omkring i Normandie og handler i fisk. Hvis man snakker med Offsus (hvilket faller enkelt om man ønsker å spille sjakk), vil man muligens legge merke til at han vet merkelig lite om historien de siste tiår.

Offsus ønsker ikke å vekke mistanke, og han vil benytte enhver mulighet til å samle informasjon om Herme' Orden. Folk i området kan fortelle at han har dradd forbi her forholdsvis hyppig de siste månedene, og han har ofte hatt en del å selge, slikt som smykker, krydder, fine klær og andrer kostbare ting. Som regel har han blitt to-tre netter.

Offsus forsøker å hisse gruppen opp mot Stormrytteren. Han vet at rytteren har Merlins Morgenkåpe, og det vil glede ham å kunne se Ordenen kjempe mot sine egne.

24.3.3 Scene 3: Natten

Natten forserer rolig, så lenge Offsus er i byen.

24.3.4 Scene 4: Mattis

Mattis er en bygdetulling som bor sammen med søsteren, Cecilia, et stykke fra landsbyen.

24.3.5 Scene 5: Orakelet

Orakelet er en gammel vismann (åndemaner) som bor i en simpel hytte midt mellom de fire kraftsentra. Hans spådommer avhenger av hvilken kraft som i øyeblikket er sterkest. [For å forøke problemene ytterligere, kan man legge til nogen landeveisrøvere som overfaller på veien til orakelet.]

Eksempler på spådommer kan være:

- «412 år er lang tid; Vreden har reist seg igjen.»
- «Han flyktet fra deres forgjengere; er du like sterk?»

24.3.6 Scene 6: Klippekongen

Klippekongen har ikke lenger Morgenkåpen man er på jakt efter. Han gav den til Louis som for en tid tilbake hjalp feene med å bekjempe nogen farlige skapninger inne på fastlandsklippen. Flere gnomer hadde forsvunnet eller blitt drept i de dager. Klippekongen vet ingenting om, eller bryr seg om Stormrytteren.

24.4 Avslutning

24.4.1 Løsning

Det viktigste for magilærlingen er selvsagt å stoppe Stormrytteren og få med seg Merlins Morgenkåpe. For å gi rytteren videre, må man fjerne Merlins Morgenkåpe fra kroppen i graven.

Det vil være av stor verdi for gruppen å røve Offsi hule, men dersom de prøver på det mens Offsus er der, risikerer de livet. Hulen er heller ikke lett å finne.

24.4.2 Knisacha

Knisacha er en enkel magisk kastekniv som Offsus har lagt igjen i hulen. Den har en ReAu-kraft, som gir den noe ekstra fart, slik at den får +2 i skade. I tillegg har den en ReTe-kraft som gir den evnen til, på kommando å returnere til hånden den sist var i; både fra sliren og efter kast. Kommandoen lyder: «Knisacha, kom til din herre», og den kan legges samme runde som kniven kastes, mot -5 på initiativslaget for kastet.

24.5 Folk og Fe

24.5.1 Klippekongen

Klippekongen er en mektig dverg, som har forvillet seg ut mot havet. Han går yderst sjelden ut i dagslys og aldri inn på land fra klippen sin.

24.5.2 Andre feer

På Stormklippen lever tre fegrupper. Der er nogen få «spriggans» som danner kongens hoffgarde. Resten er halvt om halvt gnomer og mebranæ subditi. Klippekongen er konge for dem alle.

24.5.3 Stormrytteren

Stormrytteren har fremdeles de fleste krefter fra sin hermetiske bakgrunn.

24.5.3.1 Ferdigheter

Certamen 2

24.5.3.2 Kunster

Te 10; Mu 8; In 0; Re 8

24.5.4 Immanuel

24.5.4.1 Grunnegenskaber:

Int +1

24.5.4.2 Ferdigheter:

Sjakk 3; Sp. Norman 5; Sp. Hebrew 3; Scr. Hebrew 2

Immanuel driver først og fremst med handel i fisk. Han reiser langs Den britiske Kanal sammen med en assistent og to vogner, trukket av fire okser. Han driver imidlertid også med pengeutlån, mot pant eller ågerrenter. Fra tid til annen har han også andre varer for salg.

24.5.5 Orakelet

Orakelet er en gammel skjeggete mann som bor i en enkel hytte med jordgulv og ildsted. Han går fillete, skittengrå klær.

24.5.6 Mattis

Mattis er i slutten av 30-årene, men ansiktet ser ut som en 16-årings.

24.5.7 Ruklin, en tohodet drage

Ruklin er en tohodet drage som vokter Offsi hule.
Magisk Styrke: 20
Soak: +18
Størrelse: +2
Kroppsnivåer: OK/0/-1/-1/-3/-5/-5/Inc.

Grunnegenskaber							
Int	+1	Str	+6	Com	+1	Qui	−2
Per	+2	Sta	+5	Pre	0	Dex	−1

24.5.7.1 Krefter

Usynlighet

Terror

24.6 Anne-Maries bsøk

Anne-Marie gjennomførte sin gauntlet med godt resultat. Hun møtte Offsus, men tar ham for å være en litt uvanlig korsfarer. Hun møtte Klippekongen efter å ha fått gode råd fra Orakelet. Efter å ha sett Stormrytteren ri ned på stranden en aften, fant hun også graven og hentet morgenkåpen. Hun fikk presten til å begrave skjelettet og skulle selv returnere hans rustning og våben til «familien». Med unntak av uværet lavet ikke Offsus bråk i det hele tatt.