Kapittel 20

Personer

20.1 Guillaume Fortmain

Ridder Guillaume er nærmere beskrevet i artikkelen «knight»[1], og er en komisk figur som stadig dukker opp i forbinnelse med sine håpløse(!) eventyr.

20.1.1 Loro d'Arnon

Loro er en intelligent ung væpner, som desperat prøver å holde herren utenfor trøbbel. Han vet plagsomt mye om magi og Hermes' Orden, men respekterer deres hemmelightere.

20.2 Alchymisten

Amadeus Toril(52)

> «Selvsagt finnest der en råd med det; har De virkelig ikke prøvet gamle Amadeus sin vidundereliksir? Kom her, så skal du se; kun en halv skilling for flasken!»

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

[1] http://www.ii.uib.no/%7egeorg/alt/rpg/ars/ideas/story/knight.gz

Aldring

- Lav lungekapasitet (2)
- Dårlig hørsel (3)

Ferdigheter Forbannelse 2; Alchymi 4

Amadeus har mørkt hår, men begynner å bli skallet, og han bærer en kallott som en jøde. Pannen er preget av rynker. Han er lang og senete, og har et ganske slentrende ganglag.

Han bærer en kort, vid mørkeblå kjortel med sølvgrå ornamentering. Han har en slags stola i sort, med de samme okkulte, sølvgrå ornamentene. Under det hele har han en ubleket brok.

20.3 Alberto

Alberto er en meget heldig spiller som eier egen taverna eller spillebule i Marseilles. Han er meget kjent for sitt hell med terninger, særlig hans egne terninger (som kan ha noe med en «Luck»-dyd (+2) å gjøre). Albertos taverna heter Den blå Terning.

Alberto er italiener, fra Pisa eller noe slikt, og en gammel kontakt av Thomaso.

20.4 Rikard Løvehjertes folk

20.4.1 Harlof, hoffastrolog

Harlof er Rikards hoffastrologg og rådgiver. Han er også er meget dyktig i alkymi og naturmagi, men som grøftemagiker kjenner han ikke til Hermes' Orden. Han er omlag 56 år og Magister in Artibus.

Han går kledd i en dypblå, si kjole med broderte stjerner i sølv og gull.

Int [experienced]	+3	Str	-1	Com	+2	Qui	-3
Per	+3	Sta	-1	Pre	+1	Dex	-1

Ferdigheter: Alkymi 5; Artes Liberales 2; Sivil og Kanonisk Lov 3; Disputatio 2; Lectio 3; Magic Sensitivity 2; etiquette 2; folk ken 1; konsentrasjon 4; Philosophiae 4; Astrologi[2] 9;

Heraldic lore 2; Welsh lore 1; Scottish lore 1; Norman lore 3; Emglish lore 4; Aquitaine lore 1; Church lore 2; Legend lore 1;

Stealth 2; Brawl 1; enhåndsvåben 2; årvåkenhet 2

Speak Provençal 3; Speak Norman 5; Speak Saxon 1; Skrive Latin 3; Tale Latin 4;

Alderstegn Rynker 2; Gikt 1; Dårlig hørsel 1; Svake lunger 2; *Decrepitude 1*

20.5 Magi

20.5.1 Maritius av Mercere

Maritius av Mercere er en av budbringerne i Merceres hus. Han kan, i likhet med de fleste i hans hus, ikke magi selv.

Maritius er i slutten av tyveårene. Han har et vennlig ansikt, og er som regel i godt humør. Han er nyssgjerrig og utadvendt, og bruker megen tid på å lytte til og prate med folk han treffer på reisene.

Maritus bærer rødbrun, knesi tunika og en rød topplue. Han har med seg en vandrerstav og en veske med skrivesaker. Om halsen har han en medaljong med Verditii symbol for Rego; han sier dette er lykkeamuletten hans, og den er forhekset med beskyttelse mot magi og muligens andre ting.

Maritius arbeider i Languedoc, med Doissetep i vest, Rhône i øst og Barcelona i syd som de fjerneste reisemål.

20.6 Demoner

20.6.1 Samelia

Samelia er en mektig demon som er forvist til jorden[3] efter konflikter i Mørkets riker. Hennes favorittstrategi er å tilby kontakt med gamle og velkjente

[2] Legges til alkymi mot naturmagi. Kan også brukes til å spå i fremtid og fortid som «Divination».

[3] Inspireres av Sainela i regelboken.

boklærde og antikke philosopher, ved å la mindre demoner imitere den aktuelle ånd.

Hun har tilknytning til Bøndenes Orden og vil prøve å få kontakt med Tartatius.

Størrelse: -1
Kroppsnivåer: OK/0/-1/-3/Fordrevet
Demonisk makt: 64
Soak: +5

Grunnegenskaper							
Int	+4	Str	-3	Com	+4	Qui	+1
Per	+4	Sta	-3	Pre	+4	Dex	0

Kamp Nevekamp (Int +5; Atk +7; Def +8; Dam +6)

20.6.1.1 Krefter

Hermetiske formler (Mentem til nivå 10, andre til nivå 5/1p.)

Mane frem Gjenstander (Creo/5p.) brukes til å skape gjenstander for å tilby mennesker det de mest ønsker for å få hjelp. Alle gjenstander forsvinner ved neste fullmpåne.

Tvinge ord (CrMe 20/2p) Tvinger en person til å si bestemte ord. Med psychomachia «pride», vil personen sikkert være for stolt til å ta det tilbake.

Psychomachia Pride +4; Curiosity +3; Vanity +1