vielsesring. Fader Martin begynte å gå igjen i byen, og selv om den nye presten forsøkte å signe graven igjen, så ville ikke Martin falle til ro. Ingen i Quillan har helt forstått hva som plager presten, og om de har, så har de ikke klart å gjøre noe med det. Efter hvert har Martin gitt landsbyfolket opp, og nu hjemsøker han kun verdshuset i håp om at en eller annen tilreisende kan hjelpe ham. Martins mål er selvsagt å få vielsesringen tilbake og graven signet på nytt. Ringen finnes blant de skattene Rafael har efter faren.

De fleste i byen tror at presten er sluttet å gå igjen for lengst.

Fader Martin

Fader Martin er et svakt gjenferd, og han kan ikke snakke. Han viser seg ved nymåne og de to nettene efterpå. I løpet av disse tre nettene kan han vise seg fritt i området, men han kan ikke gå inn i andre auraer enn hellige.

Han vet at Haylon er skyldig og at Rafael nu har ringen, og han vil gjøre det han kan for å hjelpe folk til å finne Rafael; bare synd han ikke kan fortelle.

Magisk kraft: 10

Personlighet: Sta +1; Vennlig +2

Grunnegenskaber							
Int	+1	Str	N/A	Com	-1	Qui	N/A
Per	0	Sta	N/A	Pre	+1	Dex	N/A

Krefter

Sorgens messe (CrIm 10/automatisk) Sorgfull gregoriansk sang høres der presten viser seg.

Det fjerne Minne om den ubekvemme Drøm (ReMe 10/1p) Martin roer alltid ned mennesker som blir skremt og ikke synes å kunne hjelpe. Disse vil huske møtet som en vilkårlig drøm og de vil ikke tenke på å nevne den med mindre de hører andre snakke om gjenferdet.

Snap of Awakening (?Me/1p) er som den hermetiske formel.

15.2 Gravrøveren

15.2.1 Haylon, gravrøveren

I området omkring Quillan har der herjet gravrøvere i flere generasjoner. Folk trodde de hadde fått en slutt på det, da Haylon ble hengt i 1191 og konen, Haysa, ble brennmerket, men man visste ikke at de hadde en sønn. Haysa forsvant, og de fleste tror hun er død.

Haylon stammet fra en lang slekt med gravrøvere, og gjennom hele 1180-tallet herjet han gjennom Languedoc. I 1191 ble han avslørt og han ble pisket og hengt på torvet i Quillan.

Haylons hytte som lå et stykke utenfor Quillan, ble brent efter at man hadde hentet de skattene han hadde røvet. Haylon hadde imidlertid gjemt en del skatter andre steder, og dem visste ingen andre enn familien om.

15.2.2 Rafael, diabolisten

Ved henrettelsen av Haylon reiste Haysa for å finne sønnen, Rafael. Rafael ble forbannet på verden rundt seg, og han begynnte å søke hevn. Demoner tok kontakt med ham, og før året var omme var sjelen fortapt. Nu har han slått seg ned innerst på heden — der ingen andre tør gå — i et stort myrområde.

Leiren hans er voktet av en horde med zombier, som han har reist fra gravene. Området har en demonisk aura av styrke 2. Rafael har fått et av Offsi sorte tårn av Hazel , og han er dermed heksemester i Bøndenes Orden. I leiren sin har han samlet betydelige skatter fra sitt eget og farens virke.

De siste to årene har Rafael fartet omkring i grevskapet Toulouse og røvet lik. Han reiser med en vogn trukket av zombiehester og gjemmer seg i skoger og myrområder. Omkring Quillan har han imidlertid holdt hodet lavt.

15.2.2.1 Fremferd

Rafael er ganske sky, en egenskap som følger naturlig av hans virksomhet. Når han blir tilsnakket, forsøker han å svare vennlig. Han har lys, myk stemme.

Efter at han er flyttet til Pasaquine, kler han seg som bønder flest der. Han stiller dog fremdeles i sort og purpur til ordensmøter.

Statistikker **Demonisk kraft:** 8
Magisk motstand: 25 (pga. sjakkbrikken)

Alder: 27
Kroppsnivåer: OK/0/0/-2/-4/Inc.
Størrelse: 0

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

Dyder og lyter Enduring constitution (+1); Tough (+1); Offensive to animals (-1)

Ferdigheter: Chirurgery 2; Stealth 4; Pruting 3; Trade lore 4; Quillan lore 2; Occult lore 2; Overlevelse 3; Athletics 2; Svømme 2; Latin 1, Scribe latin 1

Nevekamp 4; Énhåndsvåben [øks] 3; Kastevåben [kniv] 1; Tohåndsvåben [stav] 3;

Tale provençal 4; Tale latin 1; Skrive latin 1

Krefter og ritualer

Demonic Might (CrVi *; 0p) Ritualet er beskrevet i en skriftrull. Mot å ofre en fugl, får Rafael restituert alle sine demonic might points. Første gang man utfører ritualet, vil man påkalle en demon som man kan slutte en avtale om demonmakt. Dersom ritualisten godtar avtalen, vil han få sine første poeng med demonmakt, Int+7.

Lave zombie (ReCo 45; 1p. per lik) Dette er et én times ritual som vekker et antall lik opp som zombier. Han kan også animere skjeletter. Ritualet er demonisk og Rafael har en pergamentrull som beskriver det.

Sumpens sti (ReTe 10/1p) Rafael kan bevege seg i sumpen med større letthet enn på fast grunn. Han kan unslippe hengemyrer hvor andre drukner.

Klær Purpurkilt og sort kappe med hette. Sorte strømper. Tykke, sorte lærhansker.

Utstyr Trestav, fakler, bekkuler, fyrtøy, slynge, tre gullringer, sjakkbrikken, 10 skilling i sølv, sølvdolk, bronsedolk, ståldolk (alle knivene er balansert for kast), horn

15.2.3 De vandøde

15.2.3.1 Zombier

Magisk styrke: 5 (immun mot mentemmagi)
Soak: +5 (+10 mot stikkvåben)
Kroppsnivåer: 6x0
Ferdigheter: Nevekamp [bitt] 2; 1 i alle anvendelige (fysiske) ferdigheter

Zombier taper kroppsnivåer med tiden fordi de råtner. De taper et nivå efter ett døgn, én uke, og efter én, tre, seks, ni og tolv måneder; efter det er de naturligvis ødelagt. Uansett hvordan et kroppsnivå tapes, så kan det aldri leges.

Grunnegenskaber							
Int	N/A	Str	+3	Com	N/A	Qui	-4
Per	-4	Sta	+5	Pre	N/A	Dex	-2

Våben				
	Init	Atk	Def	Dam
Stridsøks	+2	+2	+2	+13
To økser	+1	+2	+2	+10
Klubbe	+1	+1	+2	+9
To klubber	0	+3	+3	+8
Slag/spark	-1	+1	0	+3
Bitt	-1	0	0	+5

15.2.3.2 Skjeletter

Magisk styrke: 5 (immun mot mentemmagi)
Soak: +3 (+12 mot stikkvåben)
Kroppsnivåer: OK/0/-1/Destroyed
Ferdigheter: Enhåndsvåben [sverd] 2; Stealth 2; 1 i alle anvendelige (fysiske) ferdigheter

Grunnegenskaber							
Int	N/A	Str	0	Com	N/A	Qui	0
Per	-2	Sta	+3	Pre	N/A	Dex	0

Våben

	Init	Atk	Def	Dam
Stridsøks	+6	+4	+4	+10
Øks	+5	+3	+4	+6
Sverd	+7	+4	+7	+4
Klubbe	+5	+4	+5	+5
Helbard	+7	+4	+6	+9

15.2.4 Haylons hytte

Restene av Haylons hytte ligger inne mellom piletrærne tre kilometer sydover langs elven. Den er sterkt forfalt, og har sikkert vært plyndret. Der finnes intet av interesse.

15.3 Sumpen

Rafael holder til midt i sumpen innerst på heden. Sumpen er stort sett dyp hengemyr, som det er livsfarlig å bevege seg i. Stier går på kryss og tvers uten system.

Rafael har postert halvråtne zombier overalt i sumpen. De overfaller alt som nærmer seg. De har stort sett 3-4 kroppsniveauer tilbake.

15.3.1 Sumpånder

Sumpånder er skyggen av mennesker som er druknet i sumpen.
Åndekraft: 15

Krefter

Lokking (ReMe, 2p) En sumpånd kan lokke mennesker uti myren for å hjelpe. Man må slå Int+Survival på 6+ for å motstå. Ånden kan bare lokke én person ad gangen, og så snart en er på vei ut, kan den ikke lokke en til før den første er druknet.

15.3.2 Rafaels ø

Utenfor ruinene er der et intakt vakthus. Fem ferske zombier med lette våben holder til der. Like inne i ruinene er der et vaktrom. Der er tre skjeletter med lette våben.

15.3.2.1 Skattene

Rafaels skatter består av ti gullringer (inkl. fader Martins), 31 sølvringer, 13 sølvsmykker, 39 tinnsmykker, 4 lb. sølvmynter (£4), 1 lb. gullmynter (£20), én purpurkappe, 2 store bispekors, én sort, trekantet fløyelshatt, en del fine stoffer, fire par støvler av til dels god kvalitet.

Skattkammeret voktes av to skjeletter som angriper alt som kommer inn. Begge har helbarder.

15.4 Egnen ellers

15.4.1 Landeveisrøverne

Et liten gruppe landeveisrøvere har søkt tilflukt under Rafaels vinge. De slår raskt til mot reisende i området rundt Quillan, og stikker kjapt av til heden, der ingen tør følge dem. Disse holder til utenfor Rafaels myr, og Rafael har liten interesse av dem, men røverne frykter ham, og betrakter ham som sin mester, og de forsørger ham. Rafael får selvsagt en forsyning av lik fra massakrerte reisefølger.

Røverne vet intet om Rafaels onde virke, og de har aldri sett zombiene. Rafael har dog oppfordret dem til å drepe offrene nådeløst uten å fortelle dem hvorfor.

Gruppen er på elleve personer, og de bruker å være seks til åtte når de angriper. Da de angrep Tartatii følge var de tre personer med kortbue (og klubbe), to med rundskjold og øks (og kastespyd), en med ridderskjold og langsverd og en med tohåndstreske.

15.5 Tidslinje

februar 1190 Fader Martin dør. Haylon røver graven og tar prestens vielsesring.

juni 1191 Haylon blir tatt, dømt og henrettet.

desember 1191 Rafael selger sjelen.

januar 1192 Rafael slår seg ned i sumpen.

mars 1193 Landeveisrøverne slår seg ned.

eftersommeren 1193 Santiago og hans følge kommer, men de tør ikke gå helt inn i sumpen.

april 1194 Tartatius reiser forbi og blir overfalt.

april 1195 Santiago og Anne-Marie kommer for å finne prestens ring.

15.6 Eventyr i Quillan

15.6.1 Introduction til problemene

Presentasjonen nedenfor var utgangspunktet for Santiagos første besøk.

15.6.1.1 Byen

Historien Folk i byen kan fortelle om presten og hvordan han gikk igjen tre dager senere. Efter det så man at graven hadde vært skjendet og fader Jaufré signet den på ny.

På direkte spørsmål kan folk fortelle om Haylon, som ble dømt for gravrøveri et år senere, men mange tror at om han hadde skjendet prestens grav, så ville presten ha slått seg til ro nu når hevnet var oppnådd.

Folk kan også fortelle hvor Haylons hytte lå. Gjenferdet bekymrer ikke landsbyfolket lenger, fordi han har sluttet å plage dem.

15.6.1.2 Overfallet

Oppmerksomhet Et lite følge blir overfalt, og alle blir drept eller hardt såret. Røverne tar med seg alt av verdi og forsvinner innover heden. En av de sårede klarer å krype bort og gjemme seg i buskene, hvor han kan betrakte det hele halvt bevisst. Han svimer senere helt av, og når han våkner, ser han at de døde og sårede er forsvunnet. Han forstår ikke det, for de var alt for hardt såret til å forsvinnne ved egen hjelp, og røverne dro uten å bry seg mer.

Zombiene Efter at røverne dro, har Rafael kommet og lavet zombier av alle likene.

Stedet På stedet vil man muligens kunne lukte røkelse. Noen har tegnet noget i sanden, men strøket det ut igjen. Oppi det hele er der også talgrester og askerester.

15.6.1.3 Løsninger

Likegyldigheten Selv om historien selvsagt skremmer mennesker i området, er der ingen som tør følge røverne innover på heden. Hvis man spør seg for, så kan man også få vite at overfall har skjedd før, men folk er ikke umiddelbart interessert i å fortelle.

Litt av årsaken til likegyldigheten er at overfallene skjer såpass langt fra heden.

Eventyret Kanskje vil magine ordne opp. Den sårede kan love en belønning, eller følget kan ha tilknytning til pakten. Kanskje ser magine spor efter magisk aktivitet efter Rafaels ritual. Den sårede kan også minnes en mystisk messing fra halvørsken. Kanskje husker han ord som magine kan gjenkjenne.

15.6.1.4 Heden

Tråkket fra veien og opp på heden er forholdsvis tydelig og på toppen vil man kunne se røk fra røvernes bål. Selv om røverne føler ser trygge, så er de ikke fullstendig naive. Om en sterk gruppe nærmer seg, vil de forsvare seg med buer og armbrøster og trekke seg innover i myren. De kjenner den godt nok til å stikke seg bort uten å trenge inn i Rafaels domene. De liker seg imidlertid ikke der inne, og vil prøve å å komme seg ut så raskt som mulig for så å flytte leiren.

Gruppen vil støte på zombiehæren til Rafael og kjenne igjen folk fra det drepte følget.

15.6.1.5 Belønninger

Verdshusholderen kan gi en belønning for å slippe gjenferdet. Presten vil utvilsomt prøve å gjengjelde tjenesten om han blir stedt til hvile, men han kan ha problemer med å finne en måte. Om en trollmann i eftertid skulle prøve å kalle hans ånd frem, vil han lykkes og presten vil gjøre ham én tjeneste.

Den største belønningen ligger nok likevel i Rafaels skatter.

15.6.2 Overfallet på Tartatius

Tartatius reiste forvbi og ble angrepet av røverne våren 1194. De oppdaget dem immidlertid og tok en omvei. De ble beskutt, og angrepet, men siden de raskt var utenfor rekkevidde for bueskytterne, så fikk de overtaket.

15.6.3 Santiago og Anne-Marie

Gruppen reiser båt langs elven til Quillan.

15.6.3.1 Raidet

Den siste landsbyen før Quillan er lagt nesten øde av røvere. De få innbyggerne som er igjen, er livredde og har barrikadert seg i verdshuset.

Om de reiser meget og lytter til mange, så vil de høre at gravrøverier har forekommet flere steder og en del bygder er raidet.

15.6.3.2 Quillan

Quillan er blitt roligere. Selv om Santiago blir kjent igjen, så er ikke folk like mistenksomme som før. De legger merke til leiesoldatene og mistenker dem for å være landeveisrøvere som har funnet ut at de tjener mer på ikke å overfalle reisende.

15.6.3.3 Sumpen

I sumpen møter de først zombier og sumpånder som tidligere.

15.6.3.4 Rafael

De får først øye på Rafael på god avstand. Han forsvinner over en hengemyr som er livsfarlig for alle andre.

Rafael vil unngå nærkamp. Dersom gruppen overvinner de vandøde, så vil han stikke av. Han vil blott forsøke å berge skattene om det er mulig.

Rafael får med seg alle skrifter og noen av skattene fra ruinene. Han rømmer så til Pasaquine, for å bo der til vårrtiualet er slutt.

15.6.3.5 Returen

Dersom gruppen får fatt i Rafaels sjakkbrikke, så vil demoner ta kontakt når de er på vei hjemover. Enten vil de rekruttere dem til Bøndernes orden, eller så vil de stjele brikken. Det kommer an på hvilket inntrykk de får av personen som har brikken. De vil neppe risikere en magus som heksemester.

Rafael fikk med seg sjakkbrikken, og gruppen returnerer til Toulouse uten problemer. De møter dog en mystisk demon på verdshuset i Quillan, uten å identifisere ham som sådan.

15.7 Baronen

Baron Fricor har et len som slutter like nord for Quillan og reiser ofte gjennom Quillan. Han har en datter, Liaze, som skal gifte seg med sønn til greve av Roussillon og en sønn Franç. Når de er i Quillan skal datteren alltid ha værelset ut mot gaten.

Kapittel 16

Normandie

16.1 Calais

Den røde Tønne Dette er et billig, men anstendig verdshus. Det er populært og tavernaen er nesten alltid stappfull fra skumringen og nogen timer fremefter. Charles, innehaveren, er en tynn og senete mann. Han ser enkelt på det meste, og er aldri innstilt på å prute. Han bruker helt faste priser; en penning per seng, han bryr seg ikke om hvor mange som ligger i den; en kvart penning for en enkel middag, en halv for middag med kjøtt.

16.2 En beretning fra Anne-Maries besøk

> «Ved en kampesten ved veien sto en skitten, lurvete mann og stirret på veien. Jeg snakket til ham og han vendte seg mot oss. Ved benene stod en kiste, som han viste seg å passe på som var det et brett med Vimvis. Etter endel samtale, formler og undersøkelser, kom jeg frem til følgende:
>
> Han mangler talens evne, og har en enkel forstand – skal slike som ham arve jorden, vil de ikke vite hva de skal gjøre med den.. Likevel; han forstår tildels kompliserte spørsmål, og kan forstå omskrivinger og subtiliteter. Neste punkt er et 'exempli gratia';
>
> Han nikket på spørsmål om en avdød Jøde var hans far. Slik som Herren kan sies å være Adams far, eller Bonisagus Ordenens far, er dette riktig. Jøden *kreerte* dette vesenet, kom jeg etterhvert frem til.

Min første mistanke kom da jeg ønsket å vite om vesenet uttrykkte seg sannferdig; og benyttet formularet *Å Stille Det Stille Spørsmål.* Lyden var som man slo en bjelle mens den ble holdt fast; en dump taushet. Jeg ble overrasket, ettersom denne formelen ikke pleier å volde meg noe særlig besvær. Der var dermed kun to mulige konklusjoner; enten hadde ikke vesenet tanker og ånd – lik et dyr eller dyriske hulderfolk – eller det var av høy kraft. Det første virket lite sannsynlig, vesenet hadde tross alt svart på endel spørsmål, men jeg forsøkte likevel å finne ut om den hadde en annen essens.

Intellego Animal ga samme lyd. Likeså med de fire elementale Former, og Corpus og Herbam. Imagonem ga i tillegg kun tomhet der vesenets billede skulle befunnet seg. Intellego Vim glapp desverre, og vesenet ble oppmerksom på mine bevegelser. Da viste det meg en annen av sine hemmeligheter, idet det grep sin kiste med den ene hånden, øynene flammet, og det løftet meg raskere enn vinden med den andre. Jeg ble kastet gjennom løvverket og landet i en trekrone i hvertfall to mannshøyder over bakken. Mine følgesvenner kastet seg over vesenet i mitt forsvar, men det ristet dem av seg lik en tyr jager de fugler som setter seg på den.

Det viste ingen andre aggresive tendenser, men fulgte direkte ordre – såfremt de ikke motstred den eneste ordren den hadde fått av sin skaper: "Vokt kisten!" Dersom kisten trues av ekte eller innbildte farer – og vesenet forstår advarsler – vil det kjempe med en unaturlig styrke.

Den neste interessante observasjonen gjelder andre sjeler; vesenet har ingen forståelse for begrepet "død", og viste ingen sorg eller andre emosjoner over å bli presentert for liket av dets skaper. Dette ledet meg først til å tro at det var sjelløst, og når jeg også skjønte at det var skapt – ikke født – antok jeg det samme. Herrens verk kan ikke ettergjøres; det vet vi.

Tvilen kom sigende da det tydelig reagerte på skrik i smerte. Det styrtet mot mennesker i nød, med alle tegn på at det ønsket å hjelpe. Kjenner man tross alt andre vesener enn de besjelete som har evne til medfølelese?

Summa summarum; vesenet har sannsynligvis høy Makt, men jeg vet intet om hvilket Rike det tilhører. Min første tanke var naturlig nok Magisk, men kjærlighetsevnen kan muligens indikere

Himmelsk Makt! Er slikt tilfelle, kan man trekke svært vidtrekkende konklusjoner for hvilke folk som kan danne Himmelske Auraer. Dersom en sterkt troende Jøde kan – hva med en Maurer, eller til og med en Hedning?

Dette er selvsagt ren spekulasjon, det eneste jeg vet med sikkerhet er at det kunne motstå formler av fjerde magnityde, og hadde en overnaturlig styrke.

Mulighetene for at Makten er Infernalsk eller Alvisk, er selvfølgelig også tilstede, og isåfall er dets motiver falske, mine undersøkelser bygget på sand, og dets sinn kløktig og farlig som Labyrinten på Kreta.

Noe som selvfølgelig gjør det hundre ganger mer interessant å undersøke.»

Anne-Marie av Tytalus, 1194

Kapittel 17

St. Bernie

St. Bernie er et kloster som er falt under Djevelens makt for et par år siden. Det ligger sydøst i Toulouse.

17.1 Riton

Riton er klosterets abbed. Han kler seg i klosterets vanlige drakt, de røde og sorte kuttene. Riton går sjelden ut, så all kontakt går gjennom de øvrige munker.

17.2 Klosteret

For det meste ser St. Bernie ut som et ganske allminnelig kloster, og der er intet spessielt ved munkene. Det mest påfallende er at klosteret har svært gode avlinger, men det er jo forståelig at Gud velsigner et kloster med slike gaver. Munkene der bærer røde kutter med sorte bånd og sort kalott. Stoffet munkene bruker er oppsiktsvekkende dyrt.

Folk legger stundom merke til munkene når de er på markedet eller andre steder og handler.

17.2.1 Aktiviteter

Munkene har en rekke seksuelle ritualer, det er en kjent sak at en del barn og unge piker er forsvunnet i byen.

17.3 Aura

Klosteret har fremdeles en hellig aura som resten av byen, som kun forsvinner ved spesielle vanhellige netter.

17.3.1 Kapellet

Kapellet ligger utenfor den hellige aura, og har en demonisk regio med tre nivåer:

Klosterkapellet (0) Her ser kapellet ut som et allminnelig klosterkapell.

Mellomnivået (+1) Dette er en demonisk møteplass. Kapellet er innredet som en allminnelig sal. Der finnes kanskje nogen bøker. Klosteret holder også sine fanger her.

Satans kirke (+3) Dette er en sann kirke for Satan. Røde vokslys brenner kontinuerlig. Her holder munkene sine messer.

17.4 Avslutningen

Dette eventyret[1] er hentet fra Berkeleyarkivet og er skrevet av Jeffrey C. Berry (© 1990 Jeffrey C. Berry).

17.4.1 Background note

Rinaldo was the diabolist leader of a corrupt monastary near our newly founded Covenant. After about 12 years, the magi figured out who was responsible and trashed the place with the aid of a fairly friendly member of the local nobility. Rinaldo escaped, therefore he was fairly peeved at the magi. Thus the title and the rationale.

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

17.4.2 The Final(?) Climactic(!) Thingie

17.4.2.1 Rough Timeline

Death of Iosef Animun	Day 0
First Kidnapping	Day 12
First Sacrifice	Day 15
Second Kidnapping	Day 27
Second Sacrifice	Day 29
Third Kidnapping	Day 43
Third Sacrifice	Day 43
Fourth Kidnapping	Day 56
Fourth Sacrifice	Day 57
Summoning Ritual	Day 62

17.4.2.2 Part One

Pavel Animun, son of Iosef Animun the Bookseller shows up at the Covenant. He is distraught. His father has been cruelly murdered. A book that he had laid aside for the magi has been stolen, and seems to be the only thing that was stolen. Pavel can tell them that the body was slain yesterday evening, and that it was burned and butchered. The book was entitled 'The Ritual of Vancillus'. Pavel has no idea where the book came from.

Note: Iosef Animun was our favorite bookseller, so there was a personal reason for the magi to be interested in his death.

The Murder Scene This may be searched. Search roll for each item:

10+ No sign of a struggle, but sign of a search

9+ A small scrap of metallic blue cloth, from a mask. **Note:** Rinaldo wears a mask of metallic blue cloth.

Information

Background Occult Roll of 7+ to know that Vancillus was a powerful diabolist.

If that is known, an occult score of 2+ and a roll of 15+ give the knowledge that: his speciality was summoning demons, and this book is reputed to hold his most powerful ritual, that which summons a demon capable of laying waste to whole cities.

Vancillus History Recent, Italy [2] 7+, Occult Lore 12+, or Church Knowledge 12+: Vancillus met his end at the stake in 1172 in the French city of Avignon.

17.4.2.3 Avignon

If they journey to Avignon, there are several places they can go for info.

The Seahorse Tavern This is where Old Mo hangs out. For a small bribe, and/or a roll of 4+ on some social skill, he will describe the burning of Vancillus.

> 'Vancillus was brought to the stake, as they tied him on, he laughed, saying that they could destroy his body, but his spirit was beyond them and it would reign in hell with his master. Those who harmed him would suffer the torments of the damned until they begged for death to release them. Then old Father Romeo lit the pyre, and Vancillus screamed "Fear the Solstice" and died. Father Romeo died soon after of a strange fever on the Winter Solstice.'

Play up Old Mo as much as possible.

The Church, Saint Thomas The priest Father Gustavus is not well disposed to Magi, they will require a Social skill roll of 12+ to get in. He likes Scholars, they only need a 6+. All others need 9+. Give them a roll every day or so if you feel nice, without this info, they are probably out of luck.

In the church records is the testament of Father Romeo. (The Testament is at the end of this file.)

Father Gustavus remembers that 12 years ago, a young priest named Rinaldo passed through and seemed very interested in the history of Vancillus.

He also recalls that 18 years ago a Monk named Adolph came with a writ from the pope, allowing him access to and power to claim any writings he felt needful, he might have taken the last half of Father Romeo's book.

[2] We have added a bevy of history skills, roughly breaking down into Recent and Ancient with specialities for location.

Information Note: Wyskerath is mentioned in the testament so...

Wyskerath Make one occult lore roll, and consult the table below, a score of three is required to try.

8+ Wyskerath is a not very subtle demon of great destructive power.

10+ Rituals to summon him always require human sacrifice, and often take place on the Summer Solstice

14+ He is associated with death in battle.

16+ And high places

Surmont *Surmont Lore of 8+:* There are two battlefields in Surmont, one near Northgate, and one on a Mountain top near Mountain Hall.

Note: Surmont is the barony that we are located in, use appropraite area lore. This roll should only be made if they inquire about battle fields. All locations will have to be fine-tuned.

Adolph *Church Lore 8+ or Church Knowledge of 12+:* Adolph was sent to protect the people from heresy. He gathered many dangerous books and dissappeared into Spain near the franco-spanish border, saying that he would guard these tomes with his life, for it was not in him to destroy them, but no man should read them.

Same roll again: These rumours coincide with rumours of a hermit near Nariz who inveighs against Satan, but bears with him always a locked chest, which seems to be very heavy.

17.4.2.4 Nariz

They may find Adolph without much trouble, although it will be difficult to persuade him to let them see the books (14+). In Father Romeo's book is the description of the ritual to summon Wyskerath.

17.4.2.5 The kidnappings

The first kidnapping The victim is a Northgate girl named Katerina Zimmorn. She is a middle class merchant's daughter. They probably will not even hear about it unless they are on the lookout.

The sacrifice This will draw their attention though. She is Bloodily slain just south of Virienne. Her body bears marks of rape and torture. Near her is the burned body of a farmer who lives nearby (poor sod wandered by at the wrong time). Note: Due to the nature of the summoning, Wyskerath may only devestate areas within the circle formed by the four sacrifices. Occult Lore of 16+ identifies sacrifice to Wyskerath.

Second kidnapping Daughter of Baron's tailor is missing. A tracking of 5+ rolling 15+ and a Surmont Lore of 4+ rolling 15+ will identify clay as coming from near the old monastary.

Second Sacrifice The body is not found, unless somebody wanders to the west of the battlefield near Mountain Hall.

Third kidnapping A farm girl.

Third Sacrifice Found South of Southgate the same day.

Fourth kidnapping A nun is missing, Sister Helga. She was snatched near Vrejecks.

Fourth Sacrifice Found by the Covenant guards on the East side of the Covenant.

Note on all sacrifices The important part about the sacrifices is to arange them so that the area you want destroyed and at least one battlefield are inside the area desribed by the four sacrifices. The battlefield I used was also on a mountain, for an extra clue.

17.4.2.6 The demon

The demon will raze Southgate, then head to the Covenant. Note: Or whatever you wish.