The Denoument As might be expected, everyone who goes up against the full-strength demon dies.

Fortunately, by the time the demon gets to the covenant, he will be tired and wounded. That is at 35 DP, and at the -3 level.

Good thing, too. Note: this is to give the magi a chance to survive while making them fel real bad because a city has been destroyed.

Rinaldo is hiding out in the old Monastary. He has 'The Ritual of Vancillus' which is a Vim 6, Re 4 book with only terrible demon rituals in it.

Note: Or hide him wherever appropriate. In the real play, Rinaldo spent a great deal of time running away and moving around (Damned Spell (The inexorable Search)).

17.4.2.7 Rinaldo, ex-Abbot of St. Bernie, now renegade diabolist

Magic Might: 20
Size: 0
Intelligence: +3
Stamina: +4
Soak: +4
Defence: +4
Fatigue: 0
Fatigue levels: OK/0/-1/-3/-5/Unc.
Body levels: OK/0/-1/-3/-5/Inc.
Weapons: Dagger (Init 0; Atk +1; Dam +4)

Powers

PeCo (up to Level 25) Roll d10+20, if it exceeds level of spell, not fatigue loss, otherwise 1 fat. loss. Favorites: Twist of the Tongue (20), Weeping Wound (15), Choking Fist (10), Incantation of the Milky Eyes (20)

CrIg (up to level 20) Roll d10 +15, if result exceeds level of spell, no fatigue loss, otherwise 1 fatigue loss.

Mentem (any up to level 20) Fat as CrIg. Faves: Conf of Numbed Will (15)

Special spell

Return to Diabloic Altar Works like Leap of Homecoming, but always works, with 1 fat. loss. Teleports Rinaldo to his altar (in this case the old Monastary).

Trap of the Mind (ReMe 28) removes a persons mind into a stone or objec that is held by the caster. The mind will remain there until it is released or until the next full moon. The body slumps where it is and will perform all autonomous functions. The trapped mind must roll an Int roll of 8- or go temporarily insane for 1d6 weeks after it is freed. This spell requires 1 longterm Fat level from Rinaldo.

Cancel any spell if he can match its level on d10+MM, then roll Stm of 4+ or lose 1 Fat. level.

17.4.2.8 The book of Romeo

This is the missing bits of info from Romeo's book, held by Adolph

> Find ye a place suitable to Wyskerath, despoiler in battle, and slayer from on high, then go ye to the four corners around it at a distance of some miles. Upon the dark and full of the moon make you sacrifice on these corners, then the following solstice, may you summon up the dark slayer Wyskerath to do you your bidding so long as it be a deed of mayhem and destruction.

17.4.2.9 Romeo's Testament

> This is the Testement of myself, Father Romeo, on the events touching the reign of terror of the servant of Satan known as Vancillus. I swear by our Lord that these words are true, as I know them, and are set forth without malice, but in the hopes of warding future generations from the folly that was Vancillus'.
>
> In the year of our Lord 1160 were we first plagued by demons. Several of the outlying farmers had cattle stolen, and their blood drained carcasses found miles away. Fearing the worst, I sent to Rome. But had no word. I know now, that we were a village under siege. My messengers, all 9 of them, may God forgive were slain,

foully murdered but scant miles from our village. May God too forgive me in doubting my superiors, for when they did not come I waxed most wroth.

But for nine long years did we labor in fear, not knowing what was our fate. Sending each year a letter bearer to his death, and feeling as though we were the abandoned of God. In that time, did the evil grow. No children were born living, save those who died in their first week of an evil wasting disease. The cattle were slain in great numbers, and no man walked alone after darkness.

Finally, I could take no more, and as my flock began to fear that God had turned his face from them, I felt I must take action. I gathered to me three of the bravest men in the village, Stefano the smith, Thomasino the Baker, and Guisseppe, who tends the sheep. Remember their names, for they are heroes and Martyrs. We tied a sheep in the field, with the blood of another spread around it, and lay in wait. Our vigil was not in vain. A horrific beast with the head of goat and the feet of horse approached the sheep and in one bite, devoured the most part of its head. It then bayed like a wolf at the moon and it is only by the grace of the Trinity that we were not seen and rent into shreds. Then the demon bounded off into the night.

We followed the foul creature to its lair, a cave in the hills surrounding the village. An unwholesome place, where none go to this day. There we confronted the murderous Vancillus. The three heroes with me were riven with fire and claw from the foul demons who inhabited that place, but the Lord protected me and smote the demons who were drawn shrieking into the nether regions from whence they came. Then faced alone with Vancillus I struck him with staff, indeed, rage transfigures me, and I beat most unpityingly. I then took him hence to the village.

There we held him for three years, abjuring him to confess his sins or be damned, and waiting for judgement from Rome. When it came, he seemed not surprised, and went unrepentant into the flames, may God have mercy on his damned soul.

In righteous wrath did we cause his home to be destroyed and his possesions to be burned, all save his writings which I, at peril of my soul did peruse. That such vileness exists sickens me. His depravity knew no bounds. But that which frighted me

> most dreadfully, and caused me to fall on my knees and give fervent thanks came as I perused a tome entitled 'The Ritual of Vancillus'. For in that tome, he described how one might, by human sacrifice summon a great demon, Wyskerath, to lay waste to whole villages. It was this tome that Vancillus had just finished the scribing of, and I know in my heart that had we waited a year more to confront him, our village would be but a memory, and the first victim of this foul ritual.
>
> These books I caused to be burned on the pyre with their author, and to the best of my knowledge, all the workd by Vancillus the accursed perished with him.
>
> All that I learned from these books, I wish to forget, and in this spirit, I shall write them

(The book ends abruptly here)

17.4.2.10 Wyskerath, the Demon

Demon Might: 50
Size: +2
Intelligence: 0
Soak: +30
Fatigue: N/A
Body levels: OK/0/-1/-2/-3/-4/-6/-8/-10/-12/-14/Inc.
Personality traits: Destructive +5

Våben				
	1st	Atk	Dam	Def
Sword	+12	+10	+15	+10
Sword	+12	+6	+20	+8

Powers

Arc of Flame (CrIg 25/3DP) Takes one sword attack, As arc of Fiery Ribbons CrIg 25

The Great Rot (PeHe 25/1DP) As the herbam Spell, No other Action that turn.

The Great Collapse (PeTe 35/2DP) as Great Rot, but on Stone, no other action that turn.

Double the Flame (MuIg 35/2DP) doubles the size of a Fire. No other activity for that round, no spells the next. Great for trashing towns.

Burning Wound (CrIg 20/1DP) affects one sword. If the weapon does damage, the target is afflicted with burning pain, and must roll a Stm roll each round.

3 or less No action and +1 body level

4-7 No action

8-10 Action

11+ Recover

Flaming Wound (CrIg 25/2DP) affects 1 sword, if it hits and does damage, the target is afflicted with a flaming wound and must roll Stm each round

6 or less 1 Body Level, no action

7-8 1 Fat level, no action

9-11 May take action

12+ Recover

Satans Breath (CrAu 25/3 DP, no other action) This spell causes a wind like Charge of the angry winds to take off, requiring no further concentration. The wind is also hot and scouring, so that each round a person remains in the wind they take +8 damage.

Wyskerath is associated with death in battle and high places. He delights in destroying whole cities with the Double the Fire power. He ought to be able to trash a goodly number of wizards if he is at full strength.

17.4.2.11 The Ritual of Vancillus

Ritual, ReVi 35
Range: Special; Duration: Special

Summon the demon Wyskerath. Wyskerath once summoned must be sped on a mission of destruction. He will stay and rampage and destroy 2 full days or until destroyed. This ritual may only be performed on a Solstice evening, and on the 2 full moons and two dark of the moons preceeding the solstice, human sacrifice must be made at four points. Wyskerath may only be summoned from a battlefield within the area described by those 4 points. The battlefield must have a clear view of the sky. When summoned, Wyskerath must stay within the area defined by the four points. Note: Use of this spell would be banned by the Order of Hermes, if they knew it still existed.

Kapittel 18

Pasaquine

Pasaquine ligger to dagsmarsjer sydøst for Toulouse.

18.1 Landsbyen

Den grønne Ek (Lorris og Christi) Lorris er en gammel korsfarer i begynnelsen av førtiårene. Christi er hans andre kone. Hun er bare 18 år gammel, og ekteskapet er inngått mest av «foretningsmessige» årsaker. De har vært gift et halvt år.

Møllen (Bernard) Bernard er egentlig en hyggelig og jovial fyr, men som møller er han mislikt av bøndene, og han blir meget defensiv om han møter motstand på noen måte.

Smien (Bruno) Bruno er jordnær og ordknapp.

Skogvokteren (Robert) Robert er pietist. Han er forholdsvis eftergivende med bønder som høster av skogen. Han har fornærmet alvene der og vil helst ungå å snakke om dem og skogen. Han er også snekker.

Mariiensøstrene (Jehanne og Genevieve)

Borgermester (Cohat)

Enken (Meliér)

18.2 Vårfestivalen

Hvert år, midt i april, arrangeres den store vårfesten i Pasaquine, fra onsdag til lørdag:

Onsdag holdes vårdansene, under ledelse Ms Maliére.

Torsdag er det fest. På torvet holdes konkurranser som fesjå og hanekamp.

Fredag holdes marked, særlig blir en del av premiedyrene fra dagen før solgt på auksjon.

En munk er alltid i byen for å overvåke festlighetene og påtale kjetteri.

18.2.1 Torsdagstevlingene

Tevlingene på torsdagen omfatter stavkamp, hanekamp og, som alltid, ølbrygging, mellom Lorris og Mariien-søstrene.

18.2.2 Markedet

De typiske varene fra landsbyen er ost og øl. Bruno selger en del kniver og andre smedavarer, mens Robert selger crusifixer og tresmykker, og noe møbler. Tilreisende handelsmenn selger pottevarer, vin og tørrfisk.

18.3 Eventyr

18.3.1 Bøndernes Orden

Under vårfestivalen 1195 holder Bøndernes Orden møte utenfor Pasaquine onsdags aften. Tartatius er invitert, og han skal møte Hazel under eken onsdags morgen.

Landsbyfolket er ekstra mistenksomme, pga. vårdansene som ikke er helt kosher.

Rafael har slått seg ned i Pasaquine efter at han ble jaget fra sumpen. Han tør ikke foreta seg noe særlig nu like før ordensmøtet. Landsbyfolket skjønner ikke hva han gjør her, men siden han betaler godt, så undertrykker de sin frykt.

18.3.2 Idéer

Når magiene kommer til Pasaquine for første gang, vil de legge merke til en gjet som beiter på taket hos skogvokteren. Hele skogvokterfamilien er triste og innesluttet, for gjeten er den nest eldste datteren som ble forhekset av skogens feer.

Kapittel 19

Steder

19.1 Roussillon

19.1.1 Prades

Prades er en småby ved Roussillon, om lag tre dagers reise fra Perpignan.

19.1.2 Pontis

Pontis er en liten landsby som ligger ved en bro som krysser Roussillon. Bygden har tollinntekter fra broen, og har et verdshus hvor man også får kjøpt en del enkle varer.

Bygden har et lite kapell, men folk flest drar gjerne til kirkes i Prades.

19.2 Viskilder

- Varm kilde
- Alvesoppene i Pasaquine (en rad Herbam)

19.2.1 Gruven

En gammel gruve er kontrollert av dverger. Innimellom finner man vakre visholdige stener i fjellet.

19.2.2 Runehulen

En hel hule er dekket av vakre, farverike runer og hulemalerier. Som regel kan man høre en profeti hvis man rører ved en av runene. Andre ganger får man en gåte. Hvis man umiddelbart svarer rett på en gåte, drypper der to ruter vis fra runen.

19.3 Jarnil

Jarnil er en liten landsby i Languedoc, der hedenske mennesker har god kontakt med de underjordiske. Dvergene er de viktigste underjordiske i området, og menneskene tjener godt på dvergenes ferdigheter som smeder.

Hver høst bringer menneskene én vognlast dvergearbeider for salg i Narbonne. Arbeidene omfgatter både våben, smykker og redskaper. Der er alltid en stor gruppe med for å passe på, og på vognen sitter der alltid en håndfull nisser. Følget besøker selvsagt Den gyldne Skog når de er i byen.

19.3.1 Magi

To efterfølgere av Merinita har tilhold i området. De heter Zazzaltius (Zazzazar) og Fenobi. De har en pakt med en gård i landsbyen, selv om de holder seg meget blant feene, særlig Fenobi er sjelden i byen. Gården — og pakten — kalles for Zazzberg.

19.4 Mytiske steder

19.4.1 Ørneklippen

Sjøfolk i området kjenner godt til Ørneklippen, et lite fjell som stikker opp av havet omkring en dags reise fra Narbonne. Navnet kommer av de to store (magiske) havørnene som bor på klippen. Der går rykter om at der bor, eller har bodd, en heks der, det sies at slottet hennes av og til kommer til syne.

Klippen er selvsagt Variñas grav[1].

Variña vil en dag våkne for å vekke splid i Ordenen, og sende covenanter ut i rivaliserende jakt på sine skatter.

[1] Jfr. *More Mythic Places*

Del IV

Eventyret

Kapittel 20

Sjakkbrikkene

20.1 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 20.2), mens de hvite tilhørte patriarken, Johannis. En rekke prominente mennesker har spilt med brikkene i de dager.

20.1.1 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. *Representerer Det gode.*

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. *Representerer Det onde.*

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

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.

20.1.2 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. Springerne kan også brukes til teleportasjon.

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.

20.1.2.1 Oversikt over brikkene

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

20.1.3 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.

20.1.4 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 15.2.2) 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.

Ordenen tror på Welton, som en gang for flere tusen år siden styrte Vesteuropa. Hans styre er rettferdig, og alle mennesker får styre sin egen jord.

Kort sagt er han småkårsfolkets skytsengel. Rafael kjenner et rituale som ved hjelp av sjakkbrikkene skal kunne fremkalle Welton. I sannhet er Welton en av mørkets løytnanter, og hans komme vil være en katastrofe for kirken og Herme Orden.

En demon kalt Samelia (se avsnitt 22.3.0.1) har fattet eller vil fatte interesse for denne Orden, og kommer til å ta kontakt med pakten.

20.1.5 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.

20.2 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 14. 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.

20.2.1 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

[1] Dette er inspirert av et eventyr fra

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

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.

20.2.2 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; Concentration [kamp] 5

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; Awareness 3

Våben Langsverd, drageskjold, magisk kastespyd, stridsøks

Magiske kunster									
Cre	26	Int	10	Mut	20	Per	30	Reg	45
Ani	-10	Aur	25	Aqu	15	Cor	20	Her	-15
Ign	20	Ima	-15	Men	-15	Ter	30	Vim	-45

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

- Incantation of Lightning (CrAu 35)
- 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 runde efter den første.
- 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.
- Jerneven (MuCo (Te) ?) Målet får en neve av stål, som gjør betraktelig ekstra skade og er solid til å kunne parere slag.
- Conjuring the Mystical Tower (CrTe 35)

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, greske skrifter om transformasjonsformler

Dolk, langsverd, formelsamling, kasteøks

20.2.3 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.