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 to ganger i Normandie.

april 1195 Offsus kommer til Toulouse.

20.2.4 Trollmannens målsetning

20.2.4.1 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.

20.2.4.2 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.

20.2.4.3 Trollmannen i Fenouillet

Da Offsus returnerte fra sitt eksil, kom han gjennom en portal som ble opprettet i Develskogen (jfr. avsnitt 12.1.4) 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…

20.2.4.4 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.

20.2.4.5 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.

20.2.5 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.

20.3 Eventyr

20.3.1 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.

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.

20.3.2 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. Han bruker Muto-formler for å endre sitt utseende. Han har langt blondt hår.

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.

20.3.3 Alteregos

Offsus benytter en rekke alteregos, for å holde seg skjult. Disse er selvsagt ikke true forms, og dermed er de lette å gjennomskue med hermetisk magi.

20.3.3.1 Ologrim

Område: Provence

Ologrim kommer fra de barske tyske skoger. Han har langt blondt hår.

20.3.3.2 Robert

Område: Provence

Robert ble skapt i hastverk. Han ligner fryktelig på Ologrim, men har rødt krøllete hår og sier at han er fra Normandie. Skjønt, en hver normanner skjønner av accenten hans at det er løgn.

20.4 Interessenter

- Venedisk Handelshus *Montague*, kjent for å plyndre under korstogene.
- Tempelridderne

Kapittel 21

Bøndernes Orden

21.1 Personer og demoner

21.1.1 Hazel

Hazel er demonen som har tatt initiativet til Bøndernes Orden. Hun er ikke spesielt mektig, men hun har mange kontakter.

Virkelig Navn: Hazel
Vanlig Navn: Mazi
Størrelse: -1
Kroppsnivåer: OK/-1/-3/-5/Fordrevet
Demonisk makt: 30
Psychomachia: Might +3
Soak: +5

Ferdigheter Empathy 6

Grunnegenskaber In +2, Pe +4; Co +4, Pr +1; Sta -2, Str -4; Dex -2, Qui 0

Hun er kledd i lyseblå, blomstrete kjole, med en liten veske hengende i beltet.

21.1.2 Rafael

21.1.3 Maria Goldaillet

Født: 1169

Maria er en ung vakker kvinne i landsbyen Goldaillet. Frem til 1189 var hun meget plaget av lensherrens knekter, og hun ble flere ganger voldtatt. De fleste i landsbyen vet dette, men ingen skjønner hvorfor det tok slutt. Siden 1189 har hun lyktes imponerende godt med en kjøkkenhave hun driver.

Det som skjedde i 1189 var at hun ingikk en pakt med Hazel, og hun fikk en av de sorte bøndene.

21.2 Ordenen

Hekseringen møtes ved hver tredje fullmåne. Hver gang de tar opp nye medlemmer eller et eller annet spesielt skjer, utfører de sitt demoniske rituale. Hvert medlem får oppfyllt ett ønske. Ringen tror at kraften kommer fra sjakkbrikkene, men i virkeligheten er der demoner som innfrir ringens bønner. Kraften øker med antall brikker.

Der er fire bønder i Ordenen: Maria Goldaillet, fader Geofred, vognmaker Occarð Grevis og Tartatius. Heksemesterern er Rafael som besitter et sort tårn.

21.3 Rekruttering av Tartatius

21.3.1 Forspill i Toulouse

Hazel kommer til Toulouse like efter at Santiago er reist til Quillan. Iosefus melder at hun har vært hos ham og spurt efter en sjakkbrikke. Dagen efter kommer Hazel til pakten og inviterer til møtet i ordenen. Tartatius skal møte under eken i Pasaquine om morgenen onsdag 19de april.

Offsus kommer uken efter under navnet Ologrim. Også han oppsøker Iosefus, og Iosefus melder fra til Tartatius. Iosefus kan bl.a. fortelle at han fikk en slik uggen følelse av fremmedkaren. Ologrim har langt sort hår og utgir seg for å komme fra de barske, tyske skoger.

Anne-Marie kommer tilbake til Toulouse onsdag 12te april. Samme natt brenner det i Toulouse, nær sølvsmeden. Offsus-Ologrim har tent på, og han benytter anledningen til å stjele skrifter hos Nicolas. Kark så ham i det han krysset broen, bort fra brannen, og fulgt efter.

Det brenner også de to neste nettene. Natt til fredag brenner det i smedagaten. Tartatius og Anne-Marie stiller opp for å følge med, mens Kark vokter verdshuset hvor Offsus-Ologrim bor. Magine ser Ologrim holde stå på taket og le. Litt magi sender ham i bakken, to etager ned, men det ser ikke ut til at han tar seg nær av det. Derefter forsvinner Offsus, mens han sender to taksten ned mot hodene deres. Bare Tartatii snarrådighet redder dem.

Folk fra pakten foretar seg ikke stort mer mot Offsus-Ologrim dagen efter. Offsus på sin side bytter både identitet og verdshus. Han blir til Robert, en rund, middelaldrende normanner med rødt krøllet hår.

Natt til lørdag har pakten satt ut vakt. William holder vakt omkring midnatt, og ser Offsus-Robert gå rundt pakten flere ganger. Så tenner Offsus-Robert på lagerbygningen ved siden av. Pakten blir vekket og slukker brannen i løpet av en time.

William løper efter Offsus-Robert gjennom hele byen. Han får med seg to vektere, men møter Offsus-Robert i tvekamp i et trangt smug, hvor vekterne ikke kommer til. Efter nogen runder får Offsus inn et mektig slag som sender William i bakken.

Vekterne har efter hvert fått med seg en mobb, men Offsus løper fra dem og barrikaderer seg i et hus. Han maner frem jordelementaler til å vokte inngangen, og forsvinner over takene. Han benytter MuCo for å sette seg i stand til å hoppe over takene, hente sakene sine og forsvinne over bymuren. En vekter og en person fra mobben blir alvorlig skadet i tumultene.

Om lørdagen svirrer ryktene om golems som drepte to vektere, en kjempe fra Normandie, om den tapre William som kjempet mot kjempen osv. Tartatius får snakket med en av de to vekterne, men han har ikke skjønt stort. Han kom bak mobben, og vet bare at den rødhårede utlendingen barrikaderte seg i et hus, og var forsvunnet da mobben brøt inn.

21.3.2 Reisen til Pasaquine

21.3.2.1 Crimson

Reisen til Pasaquine tar to dager. Midtveis ligger landsbyen Crimson. Crimson er ingen stor plass, men de har et godt verdshus. Landet omkring er fruktbart, og gir rom får en rekke små landsbyer på samme størrelse, blott uten verdshus.

Når gruppen kommer hit møter de Elizabeth (se [MT]) som driver verdshuset.

21.3.2.2 Den grønne ek

Gruppen kommer til Pasaquine tirsdags aften. De tar (formodentlig) straks inn under Eken. Landsbyfolket er ekstra mistenksomme pga. de nært forestående vårfestene.

21.3.2.3 Møtet

På møtet om onsdagen, ønsker Tartatius seg nye kunnskaper i magi.

21.3.2.4 Markedet

Gruppen besøker markedet om torsdagen og reiser på fredagen. De kommer til Toulouse lørdags aften.

21.3.3 En quaesitoris i Toulouse

Efter papirtyveriene og de to første brannene, sendte Niclas bud til Doissetep. Særlig pga. papirene, som Niclas hadde lånt av Doissetep, ble det besluttet å sende en quaesitoris til Toulouse, for å se på saken.

Samme dag som Tartatius returnerer fra Pasaquine, dukker Innocens av Quaesitoris opp. Han forventer å bli innlogert hos pakten, og vil spørre ut paktens medlemmer.

21.4 Idéer

Inquisitionen arresterer Maria Goldaillet.

Kapittel 22

Personer

22.1 Magi

22.1.1 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.

22.1.2 Louis scholæ Jerbitons ex Concordiæ

Levde: 1049-1145

Louis var en av grunnleggerne av Concordiæ i 1075. Han reiste meget omkring i Frankrike for å studere kunst og kultur, og han pleide kontakt med mange adelsfolk. På sine eldre dager ble han dybt religiøs, og sluttet fullstendig å bruke magi. I 1134 trådde han ut av Concordiæ pakt. Han ble catharmunk. Han døde en naturlig død i 1145.

Han kjøpte en hvit sjakkspringer i Nord-Italien i overbevisning om at den var magisk. Han gav denne videre til katarbispen i Toulouse.

Skrifter *Estetikken* Bind I (1110) er en kommentar over Aristotele verk med samme tittel. (Philosophi Tractatus qual. 10). Bind II (1112) er en hermetisk-magisk analog. (Magic Theory Tractatus qual. 10). Bind III (1138) er en teologisk analog. (Cathar Theology Tractatus qual. 12). I 1141 skrev han et nytt Bind II for å frigjøre verket fra hermetiske tradisjoner. (Artes Liberales Summa 4/15).

Mysteriene Legend Lore Tractatus qual. 11. (1130)

Brikker og Brett Chess Summa 4/13. (1124)

22.2 Kirkens Inquisiteurer

22.2.1 Broder Jacque

22.2.2 Broder Andreas

22.2.3 Broder Friederic

22.2.4 Ridder Simon

22.3 Demoner

22.3.0.1 Samelia

Samelia er en mektig demon som er forvist til jorden[1] efter konflikter i Mørkets riker. Hennes favorittstrategi er å tilby kontakt med gamle og velkjente boklærde og antikke philosopher, ved å la mindre demoner imitere den aktuelle ånd.

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

[1]Inspireres av Sainela i regelboken.

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)

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

22.4 Diverse

22.4.1 Guillaume Fortmain

Ridder Guillaume er nærmere beskrevet i artikkelen «knight»[2], og er en komisk figur som stadig dukker opp i forbinnelse med sine håpløse(!) eventyr.

22.4.1.1 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.

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

22.4.2 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

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.

22.4.3 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.

22.4.4 Rikard Løvehjertes folk

22.4.4.1 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[3] 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*

22.5 Andre personer

22.5.1 Jødekvarteret

22.5.1.1 Rabbineren [Ketil]

22.5.1.2 Den gamle

: Sprog

Tysk 5; Hebraisk 4; Norman 3; Provençal 3:

Ramhad Flamsch er en eldre skriftlærd. Han flyktet fra Flandern under jødeforfølgelsene på begynnelsen av 1180-tallet. Han sitter mest for seg selv og lytter, eller diskuterer med andre menn på egen alder.

Han kan fortelle at Ologrim var innom en uke før brannene og spurte seg for. Han utgav seg for å være fra tysker, men det må ha vært løgn. Han snakket slik de gjør på de kanter, og da det ble påpekt ble han aggressiv og truende.

Ologrim var i det hele tatt en skremmende og uvenlig fyr.

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

Kapittel 23

Vesener

23.1 Ulula

Kroppsnivåer: OK/-3/Inc.
Magisk kraft: 14
Størrelse: -3
Vis: 2 ruter Intellego per øye
Tretthet: 0
Soak: 0

Str	-1	Cun	0	Dex	+1
Sta	0	Per	+2	Qui	+2

Ferdigheter: Ferocity (de som er gått vill i mørket) 1; Føle hellighet/vanhellighet [ondskap] 1; Føle magi 3;

Kamp: Klør (Init +4; Atk +3, Dam +4; Def +6)

Krefter:

Frigjøre skygge (ReMe 30/1p.)

Eventyrsidé Uglen har lagt merke til en diabolist som hun holder øye med. Hun har frigjort skyggen, som følger diabolisten dag og natt. Uglen selv holder gjerne til i nærheten av diabolistens alter, dypt inne i skogen.

Kapittel 24

Legender

Disse legendene er levende i Det mytiske Europa, og vil efter all sannsynlig vise seg — på lang sikt — å ha et visst sannhetsgehalt.

24.1 Lady Bellantina

Dette kvadet[1] blir sunget av sir Velgarde.

The shortest day

A Lady sweet, queen of pure light,
Invited me to Arcadia one nigh,
To ease the pain of my mortal plight,
And she welcomed upon the shortest day.

She gave me her hand, and offered a meal
A feast so bountiful, it could not be real
Oh, such great joy my heart did feel.
As we laughed upon the Shortest Day.

A gift I brought, a blue spruce bough,
It drank from her cup. I know not how
But the branch did grow. It towers now,
And we sang upon the Shortest Day.

Tales we told as the sun dipped low

[1] Hentet fra *Faeries*

An evening of beauty, i could not go
My joy at this lady I attempted to show
We spoke of love upon the Shortest Day.

The Shadows grew, she pulled away.
The table were cleared. She would not stay.
Her gift, a bronze ring, I have this day.
And we wept upon the Shortest Day.

As darkness began to gather might.
The Lady's tears did blur my sight.
She turned on heel and made her flight.
Alone at last, upon the Longest Night.

24.1.1 Feenes jordmor

(Oversatt fra *Faeries*)

Dette er beretningen om hvordan feen Hermone ble født.

> «Der var en gang en meget gammel kvinne, som bodde her i egnen. Hun hadde levet mer enn åtti år, og var viden kjent som en meget dyktig jordmor.
>
> Så hendte det en dag at der kom en gruppe meget stygge, mørke feer, som bad henne komme for å bistå ved fødselen av en av deres egne — i bytte mot nogen gaver, selvsagt (man forstår at feene aldri ber om noe uten å kunne gi gjengjeld).
>
> Dette gikk hun da med på, og ble ført inn i skogen. Der forsvant alle feene under jorden, for å la jordmoren være alene med moren og barnet, og jordmoren skjønte da at hun hadde møtt nattens feer, og ble redd. Når barnet var født, tok hun det med seg og løp. Moren ble liggende igjen alene.
>
> Jordmoren la barnet ved en pytt, hvor hun håpet at dagens gode feer skulle finne det. Selv flyktet hun i frykt for å bli fanget i skogen for alltid; og hun kom aldri mer tilbake.»

24.2 Enstøingen som vokter bøker

Der fortelles om en merkelig mann, som har slått seg ned i ensomhet på grensen mellom Iberia og Languedoc. Det sies at han er meget belest, og at han vokter en stor hemmelighet. Ryktene sier også at dette har noe med Hinnemannen, og det er ikke klart om han er for eller mot ham.

24.3 Trollmannen

24.3.1 Trollmannen og abbeden

Denne legenden fortelles i Languedoc og er merkbart forandret i forhold til legendene i Østeuropa.

> «Trollmannen var svært lenge en venn av abbeden i Toulouse. Med tiden derimot, da han ble eldre og staere, ble han også mer egenrådig og egoistisk. Til slutt verdsatte han bare sine egne magisk gjenstander, og han nektet fullstendig å bøye seg for Gud og aller minst ville han bøye seg for kirken.
>
> Dermed ble han også uvenner med abbeden, og han ble lyst i bann; men trollmannen bare lo og trakk seg tilbake i fjellene for å lave flere magiske våben som han skulle bruke for å sikre sin egen makt og rikdom. Han solgte tilogmed sin sjel til Mørkets fyrste.
>
> Til slutt sendte abbeden en hær til fjellene, for til slutt å fange trollmannenen som på slikt grusomt vis handlet mot Gud; men nå fikk trollmannen hjelp av Mørkets Prinser til å flykte, og siden har ingen sett ham.»

24.4 Pasaquine

24.4.1 Ekens folk

For en tid tilbake var jeg på besøk hos Ekens folk. De bodde sammen med Morseken i et stort hus, som en gang hadde vært jaktslottet til greven. Morseken hadde slått rot under slottet, og brutt seg gjennom gulvet og gjennom taket; for å jage greven ut av landet, for greven var en ond mann som dro ut i skogene og skjøt alver og dyr blott for moro skyld.

Men folk i området respekterer Moderen, og Eken verner folket. Hver kveld heller de vin og øl på Ekens røtter for at hun skal vokse og fortsatt verne trygt om dem.

Landsbyfolket sier at eken kom for å befri dem fra en ond herre som kom til egnen for to mannsaldre siden. Herren var meget rik, og han kom for å drive jakt i skogene der. Han fòr brutalt frem og Moderen ble meget harm.

24.4.2 Greven og Eken