Kapittel 25

Idéer

25.1 Steder

Pasaquine En grog, Bix[1], får en dag besøk av sin halvbror som ber om hjelp.

Veikrysset Jfr. *More Mythic Places*

Storbyer

Handel

25.2 Utfordringer

25.2.1 Den forsvunne Piken

En skummel kappekledd person observeres i en mørk krok på tavernaen. Det viser seg med tiden at dette er en ung, vakker pike som gjemmer seg for faren og en forlovede som hun ikke vil ha. Gruppen eller deler av den blir engasjert, både av faren for å finne henne, og av henne for å hjelpe med å rømme.

25.2.2 Den ulykkelige Kjøbmann

Minuel Miche is very depressed after a series of problems:

[1] NB! Bix er en vesentlig rolle, og man må finne er spiller og en rolle som kan ta hans plass

1. A ship has disappeared
2. The insurance lost due to fire
3. The insurerer threatened not to admit the insurance
4. His wife has left with his partner.

Leonard Criffel is a Jewish insurance agent, he is rather rich, even though it does not show...

The d'Arfil family is one of the most wealthy mercahnt families in the city – this i very

25.3 The Squirrel Tribe

(Mike Gearman[2])

One of the magi, by the name of Sterling Hotz, of the covenant of Stonegate, was searching for vis as his season of service to the covenant. As this player regards vis the say way that the dog in the "Beggin Strips" commercial regards bacon ("Vis....I *smell* vis!!!") I decided to have a little fun with him.

I had already decided that one of the sources of vis near the covenant was a "tribe" of albino squirrels. (Yes, I know tribe isn't the right word, but *what* do you call a group of squirrels?) You could get 1 pawn of Animal vis/5 squirrels or 1 pawn of Mentem vis/10 squirrels.

Sterling had seen one of the squirrels two months earlier and decided to track it down. He eventually found the grove they lived in, and used a spontanious spell to capture one so he could cast "Sense the Nature of Vis" on it. This caused all the other squirrels to stop whatever they were doing and stare at him (with beady red eyes). I had decided to give the squirrels the ability to cast any Animal or Mentem spell with a level no higher than the number of squirrels present.

The Level 15 Creo Mentem spell they cast blew threw his Parma of 2 ("I don't need a high Parma. . . I won't be leaving the Covenant that often" – Sterling Hotz) and made him deathly afraid of the grove. He did manage to keep from soiling himself, and run the 1/2 mile back to covenant. The other magi were not able to keep from laughing when they heard his story.

[2]This was posted to the Ars Magica mailing list Tuesday April 1st 1997 by mikegearman@pmsc.com (Mike Gearman). It has been slightly proofread and modified.

He has since had midnight visits from squirrels, squirrel dropping left on his windowsil, etc. (And that's just the spontanious spells cast by the other players!)

Hope you all enjoyed that!

25.4 Books

- *The Apprentice's Grimoire* (45 levels) av Sofia Saxon ex Miscellanea.
  - Eyes of the Cat, MuCo 5
  - Palm of Flame, CrIg 5
  - Edge of the Razor, MuTe 5
  - Wielding the Invisible Sling, ReTe 10
  - Rise of the Feathery Body, ReCo 5
  - Sense the Nature of Vis, InVi 5
  - Call to Slumber, ReMe 10
- *Artes Flambeaux* av Vox Mentis av Jerbiton.

  Boken er full av sarkastiske kommentarer om Flambeau, hans efterfølgere og deres interesser, og den kan leses som en tractatus i Hermes Lore, kvalitet 2.
  - Palm of Flame, CrIg 5
  - Leap of the Fire, ReIg 20
  - Arc of Fiery Ribbons, CrIg 25
  - Flash of the Scarlet Flames, CrIg 15
  - Ball of Abysmal Flame, CrIg 35
  - Test of Flames, CrIg 20

25.4.1 Omnibus av Spector

Tittel: *Omnibus*
Forfatter: Spector av Guernicus

Boken har fire bind. Hvert bind er summae i et antall kunster, pluss en tractatus i Hermes History. For å lese bindet som tractatus må man ha minst 3 i alle de inneholdt kunster. I hovedsak er bøkene avskrift av kortere skrifter av gamle mestere, med en del ekstra kommentarer, særlig om historien om hvordan kunstene ble utviklet. Bøkene inneholder en omfattende publikasjonshistorie.

1. *Omnibus I; Techniquos* (1107)
    - Re 5/6 av Bonisagus
    - In 5/5 av Bonisagus
    - Mu 6/6 av Mercere
    - Pe 7/3 av Flambeau, kommentarer efter Bonisagus
    - Cr 6/4 av Bonisagus

    Boken inneholder en rekke kommentarer om hvordan Rego kan benyttes til magiske skjold og vern. Den refererer til Veras arbeid med å lave artifakter som virker som «Aegis of the Hearth» og lignende. Det sies at han vant Verditii artifaktkonkurranse i 1101 med et slikt arbeid.

2. *Omnibus II; Elementos* (1110)
    - Aq 5/6 av Bonisagus
    - Au 5/6 av Bonisagus
    - Te 5/4 av Trianoma
    - Ig 7/3 av Flambeau, kommentarer efter Bonisagus

    Boken forteller om en del elementalisttradisjoner som ikke ble med i ordenen, blant andre Offsus Segrexil.

3. *Omnibus III; Viva* (1112)
    - Me 6/5 av Criamon
    - Co 7/3 av Diedne, kommentarer efter Bonisagus
    - An 6/4 av Bonisagus
    - He 5/5 av Diedne

4. *Omnibus IV; Essencer IV* (1116)
    - Vim 7/6 av Bonisagus
    - Im 7/6 av Bonisagus

    Boken refererer igjen til Vera, og til hans teori om hvordan vis flyter i verden. Den referer til boken *Flytende Vis* av Vera, en Tractatus om Magic Theory, skrevet efter nesten 20 års feltstudier i Valdaperte 1110-12. Den referer i detail til beskrivelsene av ReVi vern og skjold fra *Omnibus I.*

25.5 Artifakter

25.5.1 Infernal

25.5.1.1 Den sorte Ring

I have considered to let a demon present the troupe with this ring as a gift. The material as black and strange. It resembles nothing the characters have seen before. When the ring is put on the finger, the subject is instantly knocked unconscious, and cannot be roused for several our. When the subject awakes however, she feels better than ever and all fatigue is restored, because the ring lends its infernal power to the wearer. Effectively the wearer gains an extra 0-fatigue level.

Investigation level 60 to find the power supply. Level 75 to see the infernal ties. The ring appears to InVi formulae as a magical item of sixth magnitude. Formulae tuned to find infernal powers of lvl. 40 or more, will reveal the taint of evil.

Del V

Eventyr

Kapittel 26

Anne-Maries Gauntlet

26.1 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.

26.1.1 Klippekroen

Klippekroen innehas av Bill.

26.1.2 Båtbyggeren

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

26.1.3 Feene

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

26.1.4 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.

26.2 Bakgrunn

26.2.1 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.

26.2.2 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.

26.2.3 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.

26.2.4 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.

26.3 Eventyret

26.3.1 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.

26.3.2 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.

26.3.3 Scene 3: Natten

Natten forserer rolig, så lenge Offsus er i byen.

26.3.4 Scene 4: Mattis

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

26.3.5 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?»

26.3.6 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.

26.4 Avslutning

26.4.1 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.

26.4.2 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.

26.5 Folk og Fe

26.5.1 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.

26.5.2 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.

26.5.3 Stormrytteren

Stormrytteren har fremdeles de fleste krefter fra sin hermetiske bakgrunn.

26.5.3.1 Ferdigheter

Certamen 2

26.5.3.2 Kunster

Te 10; Mu 8; In 0; Re 8

26.5.4 Immanuel

26.5.4.1 Grunnegenskaber:

Int +1

26.5.4.2 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.

26.5.5 Orakelet

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

26.5.6 Mattis

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

26.5.7 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

26.5.7.1 Krefter

Usynlighet

Terror

26.6 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.

Kapittel 27

Kidnappingen

27.1 Grevskabet

Dette foregår i grevskabet Falaron sør i Langue'Oi. Greven, Richard, har en borg som ligger ensomt til ved elven. Om lag fire kilometer sør for borgen, ligger landsbyen Loressin.

Greven har i mange år hatt en konflikt med enke-marquise Saissa de la Roche.

Grevens oldefar, grev François, brevvekslet i lang tid med en magus, Louis av Jerbiton. De gjorde flere reiser sammen, og de delte sin store lidenskap for kunst. I Norditalien kjøpte Louis en vakker hvit springer, en sjakkbrikke, og begge de to husket godt legenden om den. Louis anbefalte greven å kjøpe et stort veggteppe, som han var meget fornøyd med. Greven fikk også av Louis en magisk brevkniv. Grev Richard har fremdeles disse brevene og brevkniven.

27.2 Forspill

Offsus har i løpet av dagen, før gruppen kommer, kidnappet grevens datter, Anne-Louise, fra tårnet der hun har sittet og lest.

27.2.0.1 Eventyret

Scene I: Ankomst Solen er i ferd med å gå ned. Dere har fått høre at der ligger en landsby her i området. Dere skulle kunne nå den i god tid før solnedgang, men nu har dere begynt å tvile.

Det er fremdeles ganske varmt, men kanskje en smule lummert. Himmelen er klar over dere, og bare godværsskyer bidrar til en rød solnedgang.

Litt Perception avslører mørke skyer i øst.

Plutselig hører dere rop bak dere. Det er en ung mann som kommer løpende med en pergamentrull i hånden. Han spør om dere skal til landsbyen. Han ber dere ta med rullen og gi den til greven.

Scene II: Spøkelsesstormen Dere har akkurat sett mannen forsvinne den veien han kom, når dere merker at det blir mørkere, og dere hører et enormt drønn fra øst. Mørke skyer har kommet i veien for solen, og i øst er skyene enda mørkere.

Efter hvert som dere fortsetter tiltar uværet. Det begynner å regne tett, og snart er det mørkt. I et av lynglimtene ser dere skyggen av en borg mot horisonten, men det er ennu et godt stykke igjen.

Efter hvert begynner dere å se enorme skikkelser fly i luften. Dere tenker straks ånder. Det kan synes som om vinden taler til dere. (Elemental.)

Scene III: Greven og brevet Greven kan ikke lese, og med mindre gruppen gjør det klart at de kun er budbringere, så vil han be dem lese det opp for seg. Ellers må ha tilkalle en skriver.

Uansett vil han ta innholdet med redsel og fortvilelse og straks anklage gruppen. Deres sjebne avhenger av deres forsvar. Brevet krever tre pund foruten grev François brever og brevkniv i løsepenger for prinsessen.

Gruppen må gjerne tilby seg å berge prinsessen. De vil i alle fall bli spurt ut om deres forfatning med bortføringen.

Brevet forteller hvordan løsepengene skal overleveres. Man skal dra et stykke nordover. Krysse elven på at gammelt vadested (ingen enkel ferd), og dra oppover i fjellene gjennom den store skogen der. Løsesummen skal legges på en karakteristisk, hvit sten.

Greven er nesten alene på gården. Sønnen er på besøk hos baron Corneus av Perlice med mange av mennene. De eneste som er tilbake er hovmesteren, Thosa, en rådgiver, Gontrand; kokken, en kokkepike, Anne-Christine, og to gutter som hjelper på kjøkkenet.

Scene IV: Skogen Skogen er et mørkt og skummelt sted. Der er ustanselige lyder, og tiggere møter dem og ber om penger. De ser svært forkomne ut, med forvridde ansikter og tomme blikk. De fleste er snare til å forsvinne, men med litt pågåenhet kan gruppen få spurt ut noen. De sier at noe skjedde her forleden dag (dagen før prinsessen ble bortført). De kan fortelle om et mystisk sted og en vismann som kan bringe ny innsikt.

De viser til et blindspor og en tøff demon som har slått seg ned.

Den nedre delen av skogen har en demonisk aura på 2, mens den øvre har en magisk aura på 2.

Scene V: Demonen **Størrelse:** +2
Diabolsk kraft: 24
Kropp: OK/0/-1/-1/-3/-5/-5/fordrevet
Soak: +20
Kamp: *Skjold og Pisk* Init +9, Atk +8, Def +10

Tazaron er en middels mektig krigsdemon. Han fremstår som slange fra livet og ned, mens overkroppen er som et menneske, væpnet med skjold og pisk.

Pisken er flettet i menneskehud, og små fingerknokler er bundet i enden. Alle Tazarons krefter ligger i denne pisken, som er enormt magisk (10te magnitude), med seks ruter corpusvis i knoklene og fire ruter perdovis i skjeftet.

Krefter

Forkrøple (PeCo 30) 8p.

Brenne (CrIg 20) 3p. gjør +18 i skade

Smerte (PeCo 15) 1p. offeret lammes med mindre han triller 9+ på stamina.

Scene VI: Knarken **Aura:** 3
Grunnegenskaber: Int 0
Ferdigheter: Folk Magic 3, Herbalism 0, Craft Charm 4

Lenger oppe møter gruppen en gammel knark som går omkring og plukker sopp og blomster. Han snakker med lav og hes stemme og spør hvorfor de er kommet. Hvis de forteller, tilbyr han seg å hjelpe, ellers forsøker han å fiske og bløffe.

Han inviterer til hytten sin, og forteller nogen skrøner. Han tilbyr seg å selge en magisk amulett, som han påstår skal kunne hjelpe dem. Dette er dog svindel, og når de forsøker å bruke amuletten, vil de fremkalle en epilepsiånd.

Hvis gruppen overmanner mannen vil de finne et enkelt arbeidssted hvor han har drevet sine heksekunster. Der er rikelig med urter og preparater, og en del av det inneholder vis. De finner også et utvalg i amuletter, trefigurer og eliksirer, og en del av det har ulike magiske egenskaper.

- Chalcedonius i kjede om mannens hals (1r. Im) [HM61].
- 2 stk. Conium (@ 1r. Co) [HM66].
- 2 stk. Asbestos (@ 1r. Ig) [HM].
- 1 stk. Iris [HM]
- Et teppe forhekset med *Light Sleeper* (Charm +1 dyd).
- Amulet med en epilepsiånd (SM 16)
- En flaske som binder 10 ulcer-ånder (SM 9)
- 3 stk. Papaver (1 r. Me) [HM67].
- Dødningeskalle
- En tunika med *Tough* (Charm +1 dyd) som gir +3 i soak.

Scene VII: Stenen Når det nærmer seg solnedgang, finner de stenen, og de legger pengene og dolken på den. Pengene forsvinner raskt, mens dolken blir liggende flere minutter. Det er Offsus som plukker opp tingene magisk. Det skal være mulig å spore ham, særlig med en gang. Brevene klarer han ikke fjerne, så de blir hentet av en vindelemental, som også kan fortelle dem at de skal følge stien videre.

Scene VIII: Prinsessen Hvis gruppen fortsetter, finner de prinsessen. Hun er bundet i hendene og hengt opp i et tre, fullstendig livløs. Hun har tydeligvis blitt pisket, men hun er i live.