

Makt & Admakt

En Saga i Frankrike 1193 – 1197

Hans Georg Schaathun

13. januar 2001

Forord

«Makt og Avmakt» er en saga for Ars Magica. Dette kompendium inneholder stedsbeskrivelser og eventyr slik de er blitt eller planlegges å bli, introdusert i sagaen. Sagaens vevsarkiv er tilgjengelig fra:

- <http://www.ii.uib.no/%7egeorg/alt/rpg/ars/sagas/france/>

Generelle data om sagaen er samlet i del I. Del II samler historiske data om Middelalderen. Del III beskriver viktige steder for sagaen, slik de opptrer i Det mytiske Europa. Del IV inneholder konkrete eventyr og idéer som vil prege sagaen.

Takk til medlemmer av gruppen og andre som har bidratt med materiale. Disse er nevnt i de respektive kapitler.

© 1997-98 Hans Georg Schaathun <georg@ii.uib.no>. Dokumentet i sin helhet kan publiseres fritt i en hver ikkekommersiell sammenheng. Teksten kan i tillegg benyttes, helt eller delvis, i en hver form og en hver ikkekommersiell sammenheng. For illustrasjonene gjelder egne rettigheter.

Innhold

I	Sagaen	11
1	Sagaen	13
1.1	Sagaens store linjer	13
1.2	Tidslinje	15
2	Spillerpersoner	19
2.1	Personenes egenskaper	19
2.2	Narbonne	20
2.3	Magi	20
2.4	Toulouse	21
2.5	Aeiliendée i alveskogen	21
2.6	Pakten	22
2.7	Anne-Marie	23
2.8	Skatter	23
2.9	Studier og slikt	24
3	Pakten	27
3.1	Sted	27
3.2	Bygninger	28
3.3	Forsvarsverker	28
3.4	Relasjoner	29
3.5	Ressursbeholdning	30
3.6	Ressurstilgang	31
3.7	Bibliotek	33
3.8	Magiske ressurser	37
3.9	Utstyr	38
3.10	Charter for Toulouse	39
3.11	Økonomi	41

4 Collegiet	43
4.1 Folk	43
4.2 Aktivitet	43
4.3 Økonomi	44
4.4 Tavernaen	44
5 Rollene	45
5.1 Magi	45
5.2 Consortes	45
5.3 Grogg	46
5.4 Tidligere følgesvenner	46
5.5 Sporadiske kontakter	47
5.6 Gruppen i Narbonne	47
6 Hermes' Orden	49
6.1 Provencetribunalen	49
II Historie	51
7 England	53
8 Frankrike¹	55
8.1 Mytisk inndeling	55
8.2 Aquitania	55
8.3 Grevskapet Toulouse	58
8.4 Grevskapet Provence	60
8.5 Roussillon	60
8.6 Ymse	61
9 Økonomi	63
9.1 Penger og mynter	63
9.2 Priser	63
9.3 Dyder og lyter	64

¹Store deler av det historiske materiale er samlet og oversatt av Ketil Z Malde <ketil@imr.no>.

III Steder	65
10 Narbonne	67
10.1 Innledende detaljer	67
10.2 Personer	68
10.3 Steder	70
10.4 Hendelser i Narbonne	71
11 Toulouse	77
11.1 Aura	77
11.2 Styre og Stell	77
11.3 Personer	81
11.4 Verdshus og tavernaer	83
11.5 Mytiske steder	84
11.6 Mynt	88
11.7 Kloster	88
11.8 Idéer	88
11.9 Hendelser i Toulouse	90
12 Fenouillet	93
12.1 Baroniet de Fenouillet	93
13 Valdaperte	99
13.1 Valdaperte	99
13.2 Partiville	100
13.3 Landsbyfolk	100
13.4 Magi	103
13.5 Historie	104
13.6 Eventyr	107
13.7 Fjellet	108
14 Vallier og Armagnac	111
14.1 Lensherrene	111
14.2 Området	112
14.3 St. Beat	112
14.4 Omegn	118

15 Quillan og Heden	119
15.1 Quillan	119
15.2 Gravrøveren	122
15.3 Sumpen	125
15.4 Egnen ellers	126
15.5 Tidslinje	126
15.6 Eventyr i Quillan	127
15.7 Baronen	130
16 Normandie	131
16.1 Calais	131
16.2 En beretning fra Anne-Maries besøk	131
17 St. Bernie	135
17.1 Riton	135
17.2 Klosteret	135
17.3 Aura	136
17.4 Avslutningen	136
18 Pasaquine	147
18.1 Landsbyen	147
18.2 Vårfestivalen	148
18.3 Eventyr	148
19 Steder	151
19.1 Roussillon	151
19.2 Viskilder	151
19.3 Jarnil	152
19.4 Mytiske steder	152
IV Eventyret	153
20 Sjakkbrikkene	155
20.1 Sjakkbrikkene	155
20.2 Trollmannen	158
20.3 Eventyr	162
20.4 Interessenter	164

21 Bøndernes Orden	165
21.1 Personer og demoner	165
21.2 Ordenen	166
21.3 Rekruttering av Tartatius	166
21.4 Idéer	168
22 Personer	169
22.1 Magi	169
22.2 Kirkens Inquisiteurer	170
22.3 Demoner	170
22.4 Diverse	171
22.5 Andre personer	173
23 Vesener	175
23.1 Ulula	175
24 Legender	177
24.1 Lady Bellantina	177
24.2 Enstøingen som vokter bøker	178
24.3 Trollmannen	179
24.4 Pasaquine	179
25 Idéer	181
25.1 Steder	181
25.2 Utfordringer	181
25.3 The Squirrel Tribe	182
25.4 Books	183
25.5 Artifakter	185
V Eventyr	187
26 Anne-Maries Gauntlet	189
26.1 Piederille	189
26.2 Bakgrunn	190
26.3 Eventyret	191
26.4 Avslutning	193
26.5 Folk og Fe	193
26.6 Anne-Maries bsøk	195

27 Kidnappingen	197
27.1 Grevskabet	197
27.2 Forspill	197
28 Hemlock	203
29 Konspirasjoner og Lanvals bortgang	207
30 Gloria Senecta²	211
30.1 The Coming of the Merinita	213
30.2 Synopsis	213
30.3 The Location	214
30.4 Major Characters	215
30.5 The Plot	222
30.6 Appendix: Character Statistics	240

²by Henry <henry@critical.mit.edu>, modified and extended.

Del I
Sagaen

Kapittel 1

Sagaen

1.1 Sagaens store linjer

1.1.1 Trusler og Mysterier

- Valdaperte; mulig drage (1193); viskilde (vår 1194)
- Vallier; den ødelagte borgen (1193)
- Quillan; gjenferdet; landveisrøvere; zombier (1193)
- Brønnen (1193)
- Dueslipp (høst 1193)
- Mulig mistenksomhet blant naboene
- Tåkens regio og legender om huset
- Santiagos nyssgjerrighet overfor Catharene
- Louis fra Fudarus; hvordan døde han ?

1.1.1.1 Oppgitte eventyr

- Santiagos eventyr versus Arléne

1.1.2 Eventyr i Toulouse

- Grog, rykter, mistanker til fremmede (pakten, 1193)
- Brønnormen (pakten, 1193)
- Marchus, legender, Offsus
- Kidnapping av ungpiker og barn; St. Bernie; Riton
- Flachsas; Glassøynene; Sølvstuen
- Lanvals død; politikk (1194)

1.1.3 Trusler mot magi

- Offsus; Kidnappingen i Falaron (1194)
- Alveulvene; Gloria Senecta (1193-94)
- Pasaquine; gjeten og julekaken (1195)
- Bix; «The Pact of Pasaquine»
- Lady Bellantina; «The shortest Day»
- Ørneklippen
- Samelia; sjakkbonden; Bøndernes orden
- Baron de Fenouillet; sieur Charles
- Den forsvunne piken
- Uglen; diabolisten

1.1.4 Kampanjeidéer

- Sjakksettet; dragen og trollmannen
- Rinaldo; Wyskerath; Iosef Animum

1.1.5 Hverdagslige eventyr

- Maurerne i Narbonne
- Nico, magilærlingen

1.2 Tidslinje

1.2.1 Historie

699 Offsus blir født et sted i Lilleasien eller på Balkan.

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.

817 Huset ex Miscellanea opptas.

848 Tremeres dominans brytes.

961 Diabolisme påvises blant Tytali etterfølgere. Tasgillia henrettes.

1003-1012 Skismekrigene.

1089-1109 Vera holder til i Valdaperte.

1101 Vera vinner Verditii artifackkonkurransen med en monolitt med samme effekt som Aegis of the Hearth. Han slår med dette fast at han er Verditii aller størst stenhugger.

1149 Katarene får sin første biskop.

1188 Offsus vender tilbake; Matrissa finner en sort bonde i skogen ved St. Paul de Fenouillet.

1189 Matrissa selger sjakkbrikken til Patricius scholæ Verditii.

1192 Tartatius, Alexander, Balder og Aeiliendée blir tatt opp i Ordenen på egne opptagelsestribunaler. St. Beat og baron de Valliers borg blir ødelagt av Offsus Segrexil i november.

1193 Tartatius av Verditius legger ut på reise for å lete etter en sjakkbrikke for sin parens og for å se etter et sted å grunnlegge en ny pakt.

1194 Tribunalen som normalt skulle vært holdt i 1193 er flyttet for å forbedre stortinget.

1195 Stortinget

1197 Gruppen i Narbonne.

1200 Tribunal

1208-29 Korstoget mot Albi og katarerne.

1.2.2 Detaljer 1190-årene

feb. 1190 Fader Martin i Quillan døde.

høst 1190 Louis fra Fudarus forsvant under sin gauntlet.

vårjevndøgn 1193 Balder finner en regio i Toulouse.

ultimo mars 1193 Tartatius reiser fra Verdi.

ultimo april 1193 Tartatius møter Aeiliendée i Perpignan.

primo mai 1193 Tartatius besøker St. Paul de Fenouillet og Valdeperte.

30^{te} mai 1193 Tartatius kommer til baron de Valliers forlatte borg.

september 1193 Balder returnerer fra Toulouse etter å ha studert regionen og dens portal hele sommeren. Han har også gjort seg kjent blant byens studenter. Santiago møter gjenferdet i Quillan.

høstjevndøgn 1193 Magiene samler seg til råd i Concordiæ, og får bestemt plasseringen av en ny pakt.

oktober 1193 Aeiliendée reiser for å undersøke rykter om mystiske ulver i kong Zwergs land (mulige viskilder).

De øvrige magi starter arbeidet med å bygge opp pakten.

ultimo oktober 1193 Quintius reiser til Roma.

Katakombene i Toulouse.

primo november 1193 Ting roer seg i Toulouse, og magiene kan slappe av med sine studier resten av vinteren.

april-juni 1194 Santiago er i Barcelona.

- ultimo april 1194** Tartatius drar til Valdaperte. Sendebud kommer fra Rom.
- mai-juni 1194** *Tartatius er i Valdaperte og møter Hemlock.*
- ultimo juni 1194** Tartatius returnerer fra Valdaperte.
- vår 1194** *Anne-Marie gjennomfører sin gauntlet.*
- juli 1194** Tribunal, den nye pakten får støtte fra Dominus Mundus fra Gloria Senecta.
- primo august 1194** *Kidnappingen, Anne-Marie berger datteren til grev Richard de Falaron.*
- september 1194** Gloria Senecta ber om hjelp. *Magi fra den nye pakten reiser dit, møter kong Zwerg og redder brønnen.*
- Høstjevndøgn 1194** *Magine holder råd. Anne-Marie blir tatt opp. Tårnet på baksiden blir vedtatt. Byggearbeidene startet umiddelbart.*
- ultimo mars 1195** *Santiago og Anne-Marie reiser til Quillan.*
- 5te-8de april 1195** *Brannene i Toulouse.*
Magine holder krigsråd. Aegis blir lagt om pakten.
- 12te april** Anne-Marie kommer hjem fra Quillan.
- onsdag 19de april 1195** Møtet i Bøndernes Orden.
- Lørdag 22de april** Tartatius returnerer fra Pasaquine. Innocens, filius Spectra, scholae Guerniqui, quaesitoris ex Doissetep ankommer for å undersøke brannene.
- Mandag 24de mars** Tartatius får boken *Auram* av Aries av Bonisagus av en mystisk herre i sort.
- høstjevndøgn 1195** Tårnet på baksiden er ferdig: Høytidelig innvielse.
- juni/juli 1197** Gruppen i Narbonne. Nico forsvinner. Den andalusiske Hund åpner. Utover sommeren møter de maurerne.
- 1200** Tribunal
- 1208-29** Korstoget mot Albi og katarene.

Kapittel 2

Spillerpersoner

2.1 Personenes egenskaper

2.1.1 Jordmoren

Arléne er jordmor i Toulouse.

Den magiske sopelimen (54 nivåer) har følgende krefter:

Wings of the Soaring Wind (ReAu 20) sopelimen kan fly og en person kan ri på den (3x/dag) (ReAu 27)

Angrep (ReHe 15) (3x/dag) (ReHe 17)

Rydding og rengjøring (ReAu 15) 1 rom/dag krever konsentrasjon for å få rommet ryddet etter ønske. Jobben går bare så vidt raskere enn å rydde for hånd.

Ferdighet	1	2	3	4	5	6	7	8
Awareness + Perception	0	2	4	1	6	4	3	
Dodge		2	0		2			
Faerie Sigt + Perc.		4					2	
Second Sigt + Perc.		3					2	

Tabell 2.1: 1. Tartatius, 2. Aeliendée, 3. Philippe, 4. Jules, 5. Michel, 6. Pierre, 7. Kråken

Person	1	2	3	4	Exp.
Jeannei	×	×	×	×	1
Jacque	×	×	×	×	2
Julian	×	×	×	×	1
Juliette				×	1
Nanette	NPC	NPC	NPC	Kristin	1

Retur til eier eieren kan kalle kosten til hånden innenfor 15 skritt (ReHe 10)

Enemy Priest

Fury (fornærmelser)

Favours

2.2 Narbonne

2.2.1 Seansene

1 Tirsdags kveld og onsdag

2 Torsdag

3 Fredag

4 Lørdag, frem til ettermiddagen

2.3 Magi

2.3.1 Seansene

1 Pontis

2-3 Fenouillet

4- Vallier

6 Ridder Ranoir blir uskadeliggjort og tatt til fange. Møtet med grev Eduard og følge.

Person	1	2	3	4	5	6	7	Exp. ?
Tartatius		×	×	×	×	×	×	3
Aeiliendée	×	×	×	×	×	×	×	3
Beatrice	×	×	×					(1)
Jules				×	×	×		(1)
Philippe				×	×	×		(1)
Quintius		×	×					(1)
Michel				×	×	×	×	(2)
Kark		×	×	×	×	×	×	2
sir Guillaume	×							0

7 (storsamling) Gruppen blir avhørt av greven.

2.4 Toulouse

2.4.1 Tåkens regio

Luc Antoine Philippe, Antonio(Jardar) og Balder var til stede, scenariet tok én seanse.

2.4.2 Quillan

Santiago, Balder og Luc Antoine reiser gjennom Quillan med fem grogs og Lucs tjener, Jaque. De møter fader Martins gjenferd, og Santiago beslutter å forsøke å hjelpe. Balder og hans grog, Antonio, må imidlertid reise videre med en gang.

Luc, Santiago og fire grogs: Carlos, Pascal, Laurent og Lorena, reiser opp på heden. De finner sumpen og ser sumpånder og zombier. Alle de seks får et erfarenhetspoeng hver. Det hele tok én seanse.

2.5 Aeiliendée i alveskogen

Én seanse med Aeiliendée, Michel (Line Merete) og Pierre (Sidsel).

2.6 Pakten

1. Rådsmøtet og turen til Valdaperte (Aeiliendée, Tartatius, Alexander, Balder, Santiago)
2. Ankomsten til Toulouse (Raymond, Øystein, Ingrid, Sidsel, Ketil, Hans Georg)
3. Vi møter brønnormen (Raymond, Øystein, Ingrid, Sidsel, Line Merete, Hans Georg) [Jeg glemte en del stedsskildringer.]
4. Fisketur i brønnen (Øystein, Ingrid, Sidsel, Hans Georg)
5. Den mystiske Isstenen
6. (98-10-19) Tartatius kjøper isstenen (Øystein, Sidsel, Jardar, Ketil, HG)

Flere møter går med til eventyret i katakombene. Tartatius og Balder får to erfarehetspoeng. De mest aktive grogs: Antonio, William, Carlos, Laurent og Lorena fikk ett erfarehetspoeng hver.

2.6.1 Valdaperte 1194

Deltagerne er Franciscus (Sidsel), Luc (Ingrid), Tartatius (Jardar), samt Kark, Laurent og Lorena.

1. Overfallet ved Quillan
2. Reisen til Valdaperte
3. Møtet med Hemlock
4. Studiene av statuene, samtalene med Hemlock

Vi endte opp med to (ett?) erfarehetspoeng pro pers.

2.7 Anne-Marie

2.7.1 Gauntlet

Anne-Marie (Sidsel) gjorde sin gauntlet ved Piederille våren 1194 (98-06-05), sammen med Ailred (Ketil), og fire grogs: Herbert (Sidsel), Egbert (Hans Georg), Llewelyn (Ingrid) og Will (Øystein). Vi gav to erfaringspoeng pro pers.

2.7.2 Kidnappingen

Vi brukte tre møter. Vi planlegger ett erfaringspoeng per aktiv karakter med mindre de ønsker å fortsette eventyret.

2.7.3 Kidnappingen

2.8 Skatter

2.8.1 Aeiliendée

- 2 ruter muto-vis
- magisk messingskål etter Offsus

2.8.2 Tartatius 1193

- Sølvring med rød sten og en nøgle (fra Vallier)
- Reiseskildring fra Bretagne
- Kart kopiert fra Vallier.
- Bit av en mystisk tann. Under et forsøk på å benytte denne som en arkan kobling og finne dens opprinnelse, møtte han en mektig skapning som spurte: «Leter du etter det samme som meg ?».
- seks ruter vis.

2.8.3 Anne-Marie

- Merlins Morgenkåpe
- 30 skilling fra greven av Falaron
- 2 porsjoner av en «helende droge» (Ulcer-ånder)
- en amulett som skal gi styrke (epilepsi-ånd)

2.9 Studier og slikt

2.9.1 Høst 1193

Tartatius Bok: *Elementære illusjoner* (Im)

Balder Studerer for å mestre formler

Santiago Bok: *Innføring i Rego* (Re)

Alexander Mentem-studier (2r. vis)

2.9.2 Vinter 1194

Tartatius Bok: *Disguise of the Transformed Image* MuIm 15

Balder Bok: *Innføring i Rego* (Re) -> 5

Santiago Bok: *Elementære illusjoner* (Im)

Alexander Bok: *Peering into the Mortal Mind* InMe 30

2.9.3 Vår 1194

Tartatius Valdaperte

Balder Bok: Terram-LQ -> 5

Santiago Barcelona

Anne-Marie Gauntlet

Alexander Bok: *Elementære illusjoner* (Im)

2.9.4 Sommer 1194

Tartatius Magisk artefakt: Leireform (MuTe 20)

Balder Tribunal, *Didascalion* (2xp)

Santiago Tribunal, Gloria Senecta

Anne-Marie Reisen til Toulouse

Alexander Tribunal, Gloria Senecta

2.9.5 Høst 1194

Tartatius Bok: Tractatus på *Disguise of the Transformed Image*

Balder Kopierer Omnibus I B og D (In+Pe)

Santiago *Disguise of the Transformed Image* MuIm 15

Anne-Marie Bok: Omnibus II/Byggearbeidene

Alexander Kopierer Omnibus III

Luc Skriver Tractatus på Artes Liberales (qual. 4)

Arnaud Skriver LQ nivå 0 på Civil and Canon Law (0/11)

2.9.6 Vinter 1195

Tartatius Bok: Terram-LQ

Balder Bok: Omnibus I (In) -> 5

Santiago Bok: Tractatus på *Disguise of the Transformed Image*

Anne-Marie Bok: Omnibus II/Byggearbeidene

Alexander Bok: Omnibus III

Luc Bok: *Respublica*

Arnaud Bok: Lucs tractatus (bokført?)

2.9.7 Vår 1195

Tartatius Feel the power of vis.

Balder LQ Intellego (?) (Kopierer Omnibus II (?))

Santiago Quillan, Pasaquine, +

Anne-Marie Quillan, Pasaquine, +

Alexander Bok: Omnibus III/Bygningsarbeider (?)

Luc Følger Arnauds forelesninger (?)

Arnaud Foreleser Civil and Canon Law (?)

2.9.8 Sommer 1195

Tartatius

Balder Bok: Intellego-LQ -> 7

Santiago

Anne-Marie

Alexander Bok: Omnibus III/Bygningsarbeider (?)

Luc Bok: *Respublica* (?)

Arnaud Bok: Lucs tractatus (?)

Kapittel 3

Pakten

Aegis of the Hearth lvl. 35 lagt april 1195.

3.1 Sted

+2/-8

3.1.1 Tilgang

Total: +2

Pakten ligger i Toulouse, så alle resurser er å finne innenfor en halv dag, men man må ut av pakten for å hente vann i en av byens brønner. (+1)

Kvaliteten er også litt over pari. (+1)

3.1.2 Isolasjon

Total: -2

Det er ikke så mange som fatter interesse ved et vilkårlig hus i en storby, men pakten ligger i et av byens simplere områder, så tiggere o.a. omkring fire ganger i uken er vanlig.

3.1.3 Milieu

Dårlige santære forhold kombinert med den tette bebyggelsen gjør området til et usunt sted å bo på mange måter. Problemene er størst om sommeren. Aldringsbonusen er -2.

Hinsides er millieuet bedre (+1). Man har endog fordelene av konstant lys. Nettoverdi anslås til -6.

3.2 Bygninger

-2

3.2.1 Størrelse

Total: -2

Man har satt i stand to bygninger. Hovedhuset er en solid stenbygning rom for de seks magi, bibliotek, fellesrom og muligens et par consortes. Det andre er en trebygning som tidligere har vært nyttet som lager. Det skulle gi rom til to dusin grogs og et kjøkken.

Man håper etter hvert å få bygget hus hinsides, og når magiene flytter over der, så blir der meget god plass til tjenere o.a. Etter reglene i [WGRE] vil vi trenge én etage per laboratorium, dvs. fem eller seks etager hinsides, og da mangler vi rådssal. Jakthytter i Valdaperte blir stadig mer attraktivt.

Tårnet på baksiden Laboratorier for fem magi, kjøkken, bibliotek og rådssal.

Stentårnet Bibliotek, scriptorium, kvarterer for grogs, kjøkken.

Collegiehuset Refektorium og kjøkken i første etage. To dormatorier, et scriptorium, et parlour og et møterom i anden etage.

3.2.2 Kvalitet

Normal

3.2.3 Stand

Normal

3.3 Forsvarsverker

3.3.1 Sted

Tyver og røvere kan lett snike seg innpå via forfalne hus omkring, til gjengjeld har man beskyttelsen av bymurer og byvakter. Kostnaden bedømmes til null, siden man har god beskyttelse, men ikke kan kontrollere den selv.

3.3.2 Omfang

Total: -1

Man har tykke vegger og solide dører i hovedhuset, men der er ikke rom for noen spesielle forsvarsverker. (-1)

3.3.3 Stand

Normal.

3.4 Relasjoner

+8/-9

Utviklingen utad vil avhenge av hvordan magine videre opptrer. Dette er et potensial

3.4.1 Allianser

Total: +5

Gloria Senecta Vinterpakt (+1) (sluttes ved Tribunalen 1194)

Selicitas Concordiæ er en av våre sponsorer. Sommerpakt; 5% tid. (+4)

Verdi er en sponsor, men ligger i Romtribunalen.

3.4.2 Fiender

Total: -9

Baron de Fenouillet er sterkt mistenksom til mazines virke i Languedoc, og spanderer omkring 10% av sin tid på å undersøke dem. (-5)

Munkene fra st. Sever er også mistenksomme og nyssgjerrige. De spandere 5% av sin tid. (-4)

3.4.3 Kontakter

Total: +3

Iosefus er en god handelskontakt (+0,5)

greven Armagnac holder man kontakt med (+2)

3.5 Ressursbeholdning

-3

3.5.1 Visbeholdning

Beholdning per 30te august 1194: 39r.

Creo	Rødkrave	2 ruter	Valdaperte 1194
	Blomsterløk	3 ruter	Tribunal 1194
Intellego			
Muto	Rødkrave	7 ruter	Valdaperte 1194
Perdo	Vann	4 ruter	Valdaperte 1193
Rego	Skinnende stener	1 ruter	Tribunal 1194
Animal			
Aquam	Vann	4 ruter	Brønnen i pakten
Auram	To flaconer med luft	2 ruter	Tribunal 1194
Corpus	Blod	4 ruter	Portalstenen
Herbam	Rødkrave	1 rute	Valdaperte 1194
Ignem			
Imaginem	Rødkrave	1 rute	Valdaperte 1194
	Blå sten	1 rute	Tribunal 1194
Mentem			
Terram			
Vim	Rødkrave	3 ruter	Valdaperte 1194
	Honning	3 ruter	Tribunal 1194

3.5.2 Allminnelige ressurser

Ingen, det må vi sikre oss.

3.5.3 Rykte

Rykte	Område	Niveau
Asosiale	Nabolaget i Toulouse	-1
Fjellfolk	Partiville	-2

Ryktet som «asosiale» er noe diffust. Vi har gjort oss bemerkede på en rekke ulike måter, bl.a. med våbentransporter.

3.6 Ressurstilgang

3.6.1 Vis

De kilder man foreløbig har funnet er (28 ruter per år):

Bekken i Valdaperte én rad perdo sent hver høst (?)

Rødkrave (Valdaperte) gjennomsnittlig 12 ruter hver vår (Creo, Muto, Herbam, Imagonem og Vim).

Bloddråper på Portalstenen to ruter corpus hver dag portalen er naturlig åpen. (én rad i året.)

Brønnen én rute aquam per måned.

3.6.2 Inntekt

Man har foreløbig ikke etablert noen inntekt. Det er man nødt til å gjøre.

3.6.3 Innbyggere

- 5 magi
- 2 consortes
- 11 grogs

3.6.3.1 Magi

- Tartatius filius Patricii ex Verdi scholæ Verditii proctor in Tolosa. Han er smed fra Roma. (Jardar)
- Matias Balder filius Albatrui doctrinæ Bonisagi decanus in Tolosa. Han er kjent som spesialist i Vim. (Hans Georg)
- Santiago de Jerbiton, filius av Franç Severél ved pakten i Barcelona. Han er en rik godseier fra Cataluña og en skikkelig don Juan-type. (Øystein)
- Alexander, etterfølger av Jerbiton. (Ketil)

- Anne-Marie de Tytalus, normanner fra Stonehenge. Kommer på eftersommeren 1194. (Sidsel)

3.6.3.2 Consortes

Luc Antoine Philippe student

Arnaud jurist i Toulouse

3.6.3.3 Grog

Husbestyrer Carlos Han er tidligere tyrefekter, og pga. av en ulykke der har han i dag treben. Han kom med Santiago fra Barcelona.

Gend'armes

Kark Tartatii tjener fra Verdi.

Antonio kriger. Han følger som regel Balder.

William er kriger. Han har mest erfaring i skjoldborg.

Santiagos folk

Lorena bueskytter

Laurent kriger

Anne-Maries folk

Will (Øystein) Saxisk gjøgler

Llewelyn (Ingrid) Walisisk bueskytter

Egbert kriger

Herbert kriger

Tjenestefolk

Pascal stallgutt og hjelper for Carlos. Han er oppvokst i skogen og er fremdeles redd for folk. Han kom også med Santiago fra Barcelona.

Tidligere grogs

Pierre bueskytter fra Selicitas. Han forsvant med Aeiliendee.

Michel jeger som har reist med Tartatius fra Vallier. Han forsvant med Aeiliendee.

3.6.4 Assosierte medlemmer

Franciscus (Sidsel) lege og alkymist i Toulouse

Gobert (Hans Georg) er smed

Aeiliendée er grøftemagiker og etterfølger av Merinita. (Ingrid) Hun har flyttet inn i et alverike.

3.7 Bibliotek**3.7.1 Magiske formler**

Totalt: 266 nivåer

- *Toulousian Entrance* ReVi 20 (skriftrull av Balder, filius Albatrii)
- *Parma Collegiæ* (85 nivåer) (av Albatrius av Bonisagus) Boken har billig men solid innbinding.
 - *Aegis of the Hearth* ReVi 35
 - *Circular ward versus Demons* ReVi 35
 - *Wizard's Communion* MuVi 15
- *Images* fra Concordiæ, skrevet av Alexanders pater
 - Notes of delightful Sounds (MuIm 5)
 - Disguise of the Transformed Image (MuIm 15)
 - Discern the Image of Truth and Falsehood (InIm 15)
 - Moonbeam (CrIg 1)
- *Menneskestudier* av Castor av Guernicus fra Verdi.

- Inexorable Search (InCo 20)
- Sight of the True Form (InCo 15)
- Peering into the Mortal Mind (InMe 30)
- *Rego Terram* av Patricius av Verditius fra Verdi.
 - *Unseen Arm* (ReTe 5)
 - *Trackless step* (ReTe 10)
 - *Ward against Faeries of the Mountain* (ReTe 20)
- En skriftrull av Patricius (fra Verdi).
 - *Feeling the Power of Vis* (InVi 15) R: touch, D: conc., T: Ind; et magisk artefakt av minst fjerde (dvs. med fire ruter vis) magnitude kjennes varm ved berøring. Focus: sølvhammer +3.
- Fragmenter
 - *Vision of the Haunting Spirit* (MuMe 5)
 - *Touch of the Pearls* (InAq 5)

3.7.2 Magiske kunster

Totalt: 94p

- *Sight of the True Form* Corpus Tractatus kval. 3 fra Verdi
- *Disguise the Transformed Image* Muto Tractatus kval. 3 fra Concordiæ
- LQ: In 5/9 (Verdi)
- LQ: Te 2/10 (Verdi)
- *Elementære illusjoner* (Summa: Im 5/8) (Concordiæ)
- *Innføring i Rego* Summa: Re 6/6 (Concordiæ)

3.7.2.1 Omnibus av Spector

Tittel: *Omnibus*

Forfatter: Tomas Spector filius Crino scholae Guernicu Quaesitor Senior ab Roma

Boken har fire bind. Hvert bind er summae i et antall kunster, pluss en tractatus i Hermes History (quality 5). For å lese bindet som tractatus må man ha minst 3 i alle de inneholdte 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 etter Bonisagus
- Cr 6/4 av Bonisagus, idéer etter Diedne.

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

Vi har flere eksemplarer:

- Komplet. Slitt. Kvalitet -1. Kan kopieres uten tap.
- Delbind B (Intellego). God farvebruk. Kvalitet +1. (5/6)
- Delbind D (Perdo). God farvebruk. Kvalitet +1. (7/4)

2. *Omnibus II; Elementos* (1110) Meget slitt, kvaliteten er redusert med 2, men kan kopieres uten tap.

- Aq 5/6 av Bonisagus
- Au 5/6 av Bonisagus, idéer etter Criamon.
- Te 5/4 av Trianoma

- Ig 7/3 av Flambeau, kommentarer etter Bonisagus

Boken forteller om en del elementalisttradisjoner som ikke ble med i ordenen, blant andre Offsus Segrexil. Det antydes at elementaler bør kunne fremmanes og styres med mindre kraft enn dagens hermetiske ritualer.

3. *Omnibus III; Viva* (1112)

- Me 6/5 av Criamon
- Co 7/3 av Diedne, kommentarer etter Bonisagus
- An 6/4 av Bonisagus, idéer etter Bjornaer.
- He 5/5 av Diedne

I Corpus-delen kan man merke store forskjeller mellom Diednes tradisjon og Bonisagi nye idéer.

Beholdning:

- Komplett. Meget slitt. Kvalitet -2. Kan kopieres uten tap.
- Delbind B (Corpus). God farvebruk. Kvalitet +1. (7/4)
- Delbind C (Animal). Påbegynt 2/6 niveauer. God farvebruk. Kvalitet +1.

4. *Omnibus IV; Essencer* (1116) Mangler.

3.7.3 Verdslig lektyre

- *Roma*, Liber Quaestionum i Rome Lore, nivå 0, kvalitet 7. (fra Verdi)
- *En reise i Bretagne* av Acratus. Tractatus kvalitet 3 i Bretagne lore eller Langue'd'Oï lore. Tartatius byttet den til seg fra grev Armagnac. (9p)
- *Didascalion* (av Hugh av St. Victor, ca. 1130) Artes Liberales, Summa nivå 3, kvalitet 9 (36p) (Virkelig bok.) Vi har fått den fra Concordiæ.
- *Tractatus Lucs* qual. 4
- *Inntroduksjon til Loven* av Arnaud C&C law LQ 0/11.

- Platon: *Respublica* Latinsk oversettelse via arabisk. Philosophiæ tractatus kvalitet 8.
- Platon: *Atlantis* Latinsk oversettelse via arabisk. Legend lore tractatus kvalitet 5.

3.7.4 Kart

Disse kartene har Tartatius ervervet fra Vallier. De er gode nok til å gi +1 på bokkvaliteten for en hver bok om relevante area lores.

- Rikards len: Sydengland, Biscaya, Normandie og Aquitania
- Aquitania
- Pyrenéene og Sydfrankrike.

3.8 Magiske ressurser

+2/-30 ??

3.8.1 Aura

Total: +1

Regioen er +4 magisk. Grunnivået er +1 magisk.

3.8.2 Magiske effekter

Total: +1

Portal og regio.

3.8.3 Laboratorier

Total: -30 ?

Vi har fått ett ordentlig (0) laboratorium fra Concordiæ. I tillegg har vi utstyr, men ikke plass til å sette opp to til.

Type	Vern	Vekt	Beh.	Lager
Halv ringbrynje, sort metall, alvisk	9	-3	3	1
Halv naglelær	5	$-2\frac{1}{2}$	1	1
Hjelm, åpen			2	2

Tabell 3.1: Rustninger (halvér vekt når rustningen er på)

Type	Vekt	Beh.	Lager
Storsverd, sort metall, alvisk		3	2
Helbard		2	2
Langsverd		2	2
Kortsverd		2	2
Storøks, løse hoder		12	12
Håndøkser		6	6

Tabell 3.2: Våben

3.9 Utstyr

3.9.1 Rustkammeret

3.9.2 Diverse

3.9.2.1 Fra Sumpen ved Quillan

- Nøgle i bronse
- Tre polerte, hvite stener
- To pund sølvmynter
- En sølvpenning
- Et kvart pund bronsemynter (gamle)
- Et halvt pund tinnmynter (svært gamle)
- Bronsedolk
- Ni gullringer

- 31 sølvringer
- 39 tinnsmykker
- En purpurkappe
- En sort, trekantet fløyelshatt
- Seks yard grønn fløyel
- Fire par støvler, varierende, til dels god, kvalitet
- To store bispekors i halskjeder
- To veggtepper, kan være evangelistbilder
- (Santiago: 1 rute Herbam i en firkløver)

3.10 Charter for Toulouse

Intro - bla blah "We are gathered here today"...

(Significance of the number four)

1. *directions, winds, elements, supernatural realms*
2. *four magi present*

§1. Since the Collegium will seek to encompass all knowledge, one needs an organization that embraces all knowledgeable persons, but keeps certain affairs secret.

§2. The organisation is divided into four councils:

Concilium maior consisting of all members, be they mundane, or hermetic. The council shall convene the day before midwinter's day. Decide upon acceptance of new members. Elect a Princeps from the elder, respected members, which leads the next meeting and represents the council. Categories: Princeps, Doctores (significant contributors), Lectores and Studentes(?) Members make use of resources according to rank, and Studentes do not vote.

Concilium minor shall convene as often as required and perform the necessary administration of day to day matters. Divided in four categories research & librarium, staff & resources, buildings & security, and administration & public relations.

The members are Tartatius as Praetor Mundane with responsibility for buildings and security; Balder as Decanus Mundane with responsibility for research and librarium; Alexander as Rector Mundane with responsibility for administration and public relations, and Santiago as Proctor Mundane with responsibility for staff and resources.

The members may employ Praefecti, should they need assistance in their tasks. Can demand contributions from collegium members.

Concilium hermeticum shadows the Cmai, elects a Princeps Magus, and has additional members ranked Partner Magi, Member Magi and Apprentices.

Concilium interior shadows the Concilium minor, and the members are Balder as decanus Interior, Tartatius as Proctor Interior, Alexander as Rector Interior and Santiago as Praetor Interior. The concilium constitutes itself and appoints new members as required. The concilium can demand work from hermetic members for up to twelve months per four years.

- §3. The duties of the Decanus Interior are to supervise the hermetic library, keep a record of the books, and see that the books are in good shape and copied as necessary.
- §4. The duties of the Proctor Interior is to supervise the covenant's sources and stores of vis, and see that the stores are adequate, and that a maximum profit from the sources are ensured.
- §5. The duties of the Praetor Interior is supervise the hermetic rooms and the magical defenses. He should see that the common hermetic rooms, such as the council hall and library rooms are in good shape, and that the covenant has good protection against hostile magic and magical entities. That is to say that he should demand the required vis from the proctor and find a sorcerer to lead the Aegis Ritual every winter solstice.

§6. The duties of the Rector Interior is to take care of the covenant's relations within the order. This includes to lead the covenant's representatives at the tribunal, and to see that requests from allies and contacts within the order is responded to promptly.

§7. Byen må behandles med forsiktighet. Medlemmene må på ingen måte påkalle seg uønsket oppmerksomhet.

3.11 Økonomi

Utgifter	I	II
Tårnet: Kjøp og oppussing	£20	
Lagerhuset: Kjøp	£ 8	
— ombygging	£ 5	
Vedlikehold av bygninger	£ 0	£ 0
Underhold: Magi	£18	£22/10'
— Consortes	£ 0	
— Grogs	£18	£30
— Tjenestefolk	£ 1/10'	£ 1/10'
Reiser: Valdaperte	£ 2	
— Quillan		£ 1
— Pasaquine		8'
Blekk, pergament etc.	£ 0	1/12'
Sum:	£72/10'	£37

Inntekter	I	II
Eventyr	—	
Taverna	—	
Collegiet	—	

Finansiering	
Concordiæ	£ 50
Verdi	£ 35
Lån	£ 15
Santiago	£ 15
Sum:	£115

År	Formue	Nettoinntekt
I	£115	£72/10'
II	£ 42/10'	£37

Kategori	Kostnad	Årskostnad
Tjenestefolk	1d/dag	£1/10'
Gend'armes	2d/dag	£3
Magi	min. 3d/dag	£4/10'
Kost og logi	1d/dag	£1/10'
Lærerlønn	10s/termin	£1

Kapittel 4

Collegiet

4.1 Folk

- Carlos er husbestyrer
- Luc er lærer, skriver og student.
- Tre tjenestefolk.
- To lærere.
- Seks studenter.

4.2 Aktivitet

II høst/vinter Luc og Arnaud rekrutteres som lærere. Luc, som ennå ikke er magister, skal undervise eller skrive to terminer i året uten lønn. To bøker blir produsert. To tjenestefolk hyres inn for å drive collegiehuset og tavernaen. Utgifter: £3/18' (kost £1/10', lærerlønn 10s, bøker 8s, tjenestefolk £1/10').

II vår/sommer Presten (Ketil) og tre studenter rekrutteres. En bok produseres (presten) og to undervisningsterminer blir holdt. Ytterligere én tjenestepike til rekrutteres. Utgifter: £7/19' (kost £4/10', lærerlønn £1, bøker 4s, tjenestefolk £2/5'). Inntekter: £6/10' (medlemskap £6, taverna 10s).

III høst-vår Tre nye studenter rekrutteres. To undervisningsrekker per termin. To bøker produseres. Inntekter: £23' (medlemskap £18, undervisning £3/12', taverna £1/10'). Utgifter: £16/18' (bøker 8s, lærerlønn £3, kost £10/2'6d, tjenestefolk £3/7'6d).

III sommer Studentene tar sommerferie. Utgifter: £3/7'6d (Kost £2/5', tjenestefolk £1/2'6d). Inntekter: 10s (taverna)

År	Inntekter	Utgifter	Balanse
II	£6/10'	£11/17'	-£5/7'
III	£23/10'	£20/5'6d	£3/4'6d

4.3 Økonomi

Vi regner med at bøker koster oss 4s. per termins originalverk. Kost regnes til 1d. per person per dag, dvs. £1/10' per år.

Lærere må undervise to-tre terminer per år, og får 10s. for hver termin de underviser. Studenter betaler £1 per termin for medlemskap, pluss 4s. dersom de får undervisning. Det første året ble det gitt gratis undervisning av markedshensyn. Både studenter og lærere har fri kost og logi i collegiet.

4.4 Tavernaen

Kapittel 5

Rollene

5.1 Magi

- Aeiliendée (Ingrid) er grøftemagiker og etterfølger av Merinita. Hun går kledd i en blå, si kjole.
- Tartatius (Jardar), filius av Patricius og etterfølger av Verditius, er smed fra Roma. Han er makelig anlagt og rolig og omgjengelig overfor folk. Tartatius går kledd i brune reiseklær med en stiv skinnveske ved siden; han har skjegg og potteklipp og en spiss lue. På ryggen har han stadig sin magiske spade.
- Balder av Bonisagus (Hans Georg), filius av Albatrius, er spesialist på Vim.
- Santiago (Øystein), etterfølger av Jerbiton, filius av Franç Severél ved pakten i Barcelona. Santiago er en rik godseier fra Cataluña og en skikkelig don Juan-type.
- Alexander (Ketil) etterfølger av Jerbiton
- Anne-Marie (Sidsel), etterfølger av Tytalus, maga fra London.

5.2 Consortes

- Luc Antoine Philippe de Venassin (Ingrid) er en ung adelsmann som er reist til Toulouse for å studere. Dette har gjort ham til familiens

sorte får. Hans fremste interesser er dog kvinner, vin og sang.

- Ailred (Ketil) en forbannet sjel, fanget i en udødelig kropp; «stakkels»...

5.3 Grog

- Michel Archer (grog [Line Merete]) jeger og bueskytter
- Pierre (grog [Sidsel]) er jeger.
- Kark (grog [Hans Georg]) er dyrepasser. Han har tatt seg av bagasjen og muldyret for Tartatius på reisen.
- Antonio (grog [Jardar]) er en tøff kriger, opplært hos en temperamentsfull Flambeau. Han er ofte eskorte for Balder.
- William (grog [Raymond]) er kriger. Han har mest erfaring fra skjoldborg.
- Carlos [Trond/Sidsel], Laurent [Trond], Lorena [Ann Helen/Hans Georg] og Pascal [Trond]; (alle grogs); arbeider for Santiago.

5.3.1 Grog fra London

- Herbert (Sidsel) kriger.
- Egbert (Hans Georg), Herberts eldre bror, en meget matglad mann. Han har dog vært i Normandie to år med magiene, så han har sett kamp. Det er lenge siden nu, det er bare så vidt han kommer inn i sin gamle rustning.
- Llewelyn (Ingrid) walisisk bueskytter.
- Will (Øystein) tidligere gjøgler, grog custos.

5.4 Tidligere følgesvenner

- Philippe (Ketil) fra Montpellier. Han ser ut som en kjøbmannssønn eller noget slikt.

- Beatrice (Karin) er en katarnonne, som reiser omkring og preker.
- Jules (Karin) er en fisefin og ikke særlig intelligent ridder som har hengt seg på som eskorte for den stakkars, unge jomfru Aeiliendée. Han forsvant en natt med fullmåne, mens ulvene ulte utenfor.
- Quintius di Luna (Otto) er ridder fra Roma, og har fulgt Tartatius på reisen. Han går kledd i blått og sølv, med familiens våbenskjold.

5.5 Sporadiske kontakter

I tillegg finnes personer som kjenner gruppen og som vil følge den på mer sporadisk basis:

- sir Guillaume Fortmaine¹. (Ketil) er en meget modig, men ikke helt smart ridder, som er ute for å redde sin elskede fra den onde risen.
- Loro (Hans Georg) sir Guillaumes væpner.
- Arléne (Line Merete) er jordmor og legekyndig i strøket omkring Pakten.

5.6 Gruppen i Narbonne

Gruppen er knyttet til en bande av tyver, tiggere og løsarbeidere i Narbonne:

- Jeanne(18) (Ingrid) Dyktig, men fattig tyv knyttet til Juans bande i Narbonne.
- Julian(26) (Line Merete) Opphavlig fra Narbonne, men har reist som sjømann i flere år.
- Jaques Godot(27) (Tom) var opprinnelig hoffnarr, men etter en uheldig replikk til husets frue ble han kastet ut. De siste årene har han virket som gatejøgler i Narbonne.
- Juliette(21) (grog [Karin]) Juliette er Julians søster, som nylig er sparket fra verdshuset st. Jakob.

¹<http://www.ii.uib.no/%7egeorg/alt/rpg/ars/ideas/stories/knight.gz>

- Nanette(6) (Kristin/Hans Georg) Jeannes søster.

Gruppen kjenner hverandre godt, og treffes gjerne når de har anledning, gjerne på kroen, Hjulet. Vårt utgangspunkt er midsommer 1197.

Kapittel 6

Hermes' Orden

6.1 Provencetribunalen

6.1.1 Pakter

To pakter ligger plassert som i ArM 3^{je} utgave: Doissetep og Val Negra. Val Negra er residens for primus til Huset Flambeau, forsvunnet i tid og rom; mens Doissetep er tribunalens desidert mektigste pakt.

Zazzberg er en liten pakt av etterfølgere av Merinita. Pakten er liten og har lite med andre å gjøre, det er ikke engang alle som vet helt hvor den ligger. Se forøvrig avsnitt 19.3.1.

Gloria Senecta er en vinterpakt.

Selicitas Concordiæ er en liten sommerpakt ved havet om lag en dags reise fra Perpignan. Både Balder og Alexander er opplært der.

Maritius av Mercere har anbefalt endel dalfører og fjellområder i baroniene Vallier og Fenouillet, og områdene i mellom. Her skal der være en del magiske sentra som ennå ikke er fullt utforsket.

6.1.2 Tribunalen 1194

6.1.2.1 Deltagere

1. ledende Quaesitores
2. Praeco
3. rødluer

6.1.2.2 Saker

1. Ny pakt i Toulouse.
 - Rødluene er meget positive. Pakten vil fylle et «hull» på kartet.
 - Dominus Mundus av Tremere fra Gloria Senecta støtter. Han oppsøker både Balder og Alexander tidlig på tribunalen, og de ser meget til ham.
 - Det presiseres at pakten må ligge lavt i terrenget, og se til at koden blir overholdt i Toulouse. De må ikke legge seg opp i byens styre (Doissetep legger stor vekt på dette).
 - Doissetep har viskilder i mesteparten av området omkring Toulouse.
 - Doissetep er kjølig, men godtar pakten likevel. Magine får nesten inntrykk av å skylde Doissetep en tjeneste.
2. viskildene i Valdaperte
3. andre viskilder
4. utsendinger til Stortribunalen
 - (a) Uttalelser om Reconquista
 - (b) Mord på magi i Nordeuropa
 - (c) annet
5. Konflikten mellom catharer og catolikker.
6. Der kommer ingen representanter fra Val Negra, og man undres på grunnen.
7. anklager

Del II
Historie

Kapittel 7

England

Konger

Henrik II	(-1189)		-1189
Rikard I Løvehjerte	(1157-1199)	sønn av Henrik II	1189-1199
Johan uten land	(1167-1216)	sønn av Henrik II	1199-1216
Henrik III	(1207-1272)	sønn av Johan	1216-1272

Kapittel 8

Frankrike¹

8.1 Mytisk inndeling

Vi deler Sørfrankrike grovt i tre områder: Aquitania, som ligger vest for Garonne; Languedoc mellom elvene Garonne og Rhône og Provence øst for Rhône.

8.2 Aquitania

8.2.1 Hertugdømmet Aquitaine

Aquitania dekker Atlanterhavskysten fra Pyreneene og et godt stykke nordover. Grenser mot øst til grevskapet Toulouse.

Hertugdømmet Aquitaine var Eleonore av Aquitanias medgift, da hun giftet seg med kong Ludvig av Frankrike. Deres ekteskap ble opphevet i 1152, og Eleonore fikk da lenet tilbake. Senere samme år giftet hun seg med Henrik av England, som 1154 ble kong Henrik II av England.

Deres tredje sønn, Rikard Løvehjerte ble hertug av Aquitania 1169 (20 år før han ble konge av England). I 1186-88 førte han krig mot Frankrike og vant Toulouse. I 1196 gav han lenet til Otto av Braunschweig, men han dro til Tyskland i 1198 for å bli keiser. Ved Rikards død 1199 tok moren Eleonore lenet tilbake.

¹Store deler av det historiske materiale er samlet og oversatt av Ketil Z Malde <ketil@imr.no>.

Figur 8.1: Kart over Languedoc, som er sagaens sentrale område. © ved forfatteren.

8.2.1.1 Rikard Løvehjerte

På 1190-tallet er altså Rikard Løvehjerte hertug av Aquitaine og Normandie, konge av England, og dessuten stattholder under kong Philippe II Auguste. Rikard er på korstog fra 1190 sammen med Philippe (som returnerer 1191 etter å ha blitt syk²) og kommer først tilbake i '94 etter fangenskap hos hertugen av Østerrike. Philippe prøver i mellomtiden å ta over land fra Rikard, og etter dennes tilbakekomst blir det regelrett krig mellom dem. (Bla. slag ved Freteval '94 og Courcelles '98)

8.2.1.2 Otto av Braunschweig

Hertug av Aquitania 1196-98.

8.2.1.3 Eleonore av Aquitania

Rikards mor. I 1194 drar hun for betale løsesummen for Rikard og hente ham hjem.

8.2.2 Hertugdømmet Gascogne

Den sørøstre delen av Aquitania kalles Gascogne, og var lenge et eget hertugdømme. I 1032 brøt der ut krig om arvefølgen, og området ble vunnet 1052 av Guy-Geoffrey. Fra 1058 lå området under William VIII, hertug av Aquitaine. I det 12^{te} århundrede følger Gascogne med Aquitaine som Eleonores medgift.

8.2.2.1 Armagnac

Armagnac (nå dept de Gers) er området øverst ved elven Gers. Under Merovingertidentiden og Carolinertiden var det et grevskab under hertugdømmet Gascogne. Området får økt betydning som buffersone mellom Toulouse (fransk) og Guyenne (engelsk). Grevene utnytter denne balansen, og blir svært uavhengige.

²Eller som enkelte (bl.a. *Samuelsens Konversasjonsleksikon* (1925)) hevder etter å ha blitt ydmyket av Rikard, og brukte sykdommen som en unskyldning.

8.2.2.2 Det mytiske Gascogne

Baroniet de Vallier det later til å svare til det som kalles Armagnac, så vi lar baronen være en av grev d'Armagnacs vasaller. Historiske kart synes å vise at dette området er tapt til franskmennene før midten av det trettende århundrede, vi kan la sagaen vise hvorfor. . .

Armagnac er et grevskab som omfatter et noe større område enn Vallier; men grev Auguste som er greve av Armagnac i rundt 1193, er en svak politiker og alt for dekadent til å styre med stor suksess. I realiteten er hans vasall, baron de Vallier, langt mektigere.

Greven av Armagnac sloss med vasallene til greven av Toulouse om kontrollen over broene over Garonne.

Se forøvrig avsnitt 14.1.

8.3 Grevskapet Toulouse

Strekker seg fra Aquitaine til Middelhavet, og omfatter på denne tiden også grevskapet Venassin øst for Rhône. Viscomtene av Beziers og Carcassonne er formelt underlagt Toulouse, men er blitt temmelig autonome i den senere tid.

Har en del stridigheter med spanjolene, nærmere bestemt Katalanere fra Barcelona, som har betydelig innflytelse i sør.

Styres av grev Raymond VI (omtrent alle grevene av Toulouse heter Raymond, ser det ut til), nevø til Louis VII, og Rikards svoger.

8.3.1 Historie

I 1147, grev Alphonse, sønn til Raymond IV organiserte et råd som skulle styre over byen Toulouse mens han var i korstog. Dette rådet bestod i utgangspunktet av 24 konsuler. Halvparten(?) av edel byrd, resten av borgerskapet.

I 1152 bestod rådet(?) av fire dommere, to advokater og seks «capitulaires».

I 1188 ble kapitulatet (som rådet ble kalt - «le capitoulat») tildelt autonomt styre over byen Toulouse, etter litt kreativ politikk under en krig mellom Raymond V av Toulouse og kongene av England⁴ (Richard Løvehjerte?)

⁴Antagelig menes hertug Rikard Løvehjerte av Aquitaine. Han blir ikke konge av England før 1189.

og Aragon. Konsulene organiserte politi, laugene, sivil- og strafferettslig prosess, og handel, mens greven fortsatt hadde (ene)rett til å skrive ut soldater og slå mynt.

I 1190 kjøper man en del hus for å bygge et høvelig rådhus.⁶

8.3.2 Det mytiske Toulouse

Greven av Toulouse later til å bli meget svekket frem til det femtende århundrede.

Toulouse omfatter pro forma grevskabene Venassin og Foix, som streber mot mer selvstendighet. Videre har greven en visegreve i Carcassonne. Baroniet de Fenouillet er opprinnelig en del av grevskapet Carcassonne, men er overtatt av greven i Toulouse.

8.3.3 Foix

Foix er området som i dag kalles Ariege. I perioden 1000-1400 bygde Foix opp en kvasi-uavhengig makt avgrenset av Languedoc mot nord og øst, og grevskapet Roussillon og kongeriket Aragon i syd, og grevskapene Comminges og Armagnac mot vest.

I utgangpunktet var det grev Roger I av Carcassonne som etterlot Foix med omland, Conserans og diverse, til sin sønn nr. to, Bernard, som ble greve av Conserans og herre av Foix. Første greve av Foix var dennes sønn Roger I som døde c. 1064, og hvis etterfølgere satt som grever i tre hundreår.

Geografisk inkluderer Foix (Ariege) noen av de høyeste delene av Pyreneene, og det er plenty med kløfter, gjel, grotter og tunneler. Byen Foix kontrollerer en viktig passasje gjennom Pyreneene til de Iberiske landene.

8.3.3.1 Det mytiske Foix

Greven av Foix har sverget troskap til greven av Toulouse, men har stående konflikter med de fleste av baronene under comte Raymond de Toulouse; han søker å sikre mer land.

I 1193 omfatter grevskapet byen Foix og veien opp til Pyrenéene, så og si uten noe omland. Skatteinntektene er minimale, men tollintekter fra veien gjør greven forholdsvis rik og mektig. Regjerende greve heter Gaston.

⁶Hva betyr «moiti'e»? «supprimere»? Kan ta med 'source'n

8.3.4 Catharene (Albigensere)

Kristen sekt, med røtter hos Bogomiler og Paulikanere. Teologisk sett preker de dualisme, altså svart-hvitt skille mellom godt og ondt, og der det kroppslige, materielle desidert er ondt, mens det spirituelle skal søke å oppnå enhet med Gud (som er det gode). De trodde på sjelevandring, forkastet Det gamle Testamentet og drev med streng askese. Materien var i deres lære skapt av den onde Gud, Sataniel.

Seksuell avholdenhet, vegetarkost, fasting, askese, og en nådeløs kritikk av den katolske kirken preger dem. Jesus og det gml. testamentet tones ned i religionen. Medlemmer deles i «perfekte» og «troende», og det settes høye standarder for førstnevnte, som ikke kreves av de andre.

Fra 1140 etablerer de en egen kirke, med hierarkisk oppbygning, liturgi og doktrine, og sin første biskop får de i nord-frankrike i 1149, noe senere i Albi og Lombarde, osv, til der er en biskop i nord-Frankrike, fire i syd, og seks i Italia. De fikk etter hvert en pave i Bosnien.

Korstoget 1208-29 gikk mot Albi og utryddet så og si de vestlige katarer fullstendig.

8.3.5 Grevskapet Venassin

Underlagt Toulouse, grenser mot vest til Rhône, og øst til Provence.

8.4 Grevskapet Provence

Avgrenset i vest av Rhône og Venassin, og strekker seg fra alpene til middelhavet.

(fremtidige) St. Benezet bygger rundt 1190 bro over Rhône i Avignon, noe som tidligere har vært forsøkt uten hell, og øker byens strategiske og handelsmessige betydning. Ellers er Marseilles viktigste havneby, og stammer tilbake til antikk tid.

8.5 Roussillon

er grevskapet som har hovedsete i byen Perpignan, grenser til viscomten av Carcassonne i nord. I syd grenser det til området som tidligere ble kalt for Frankisk Catalonia.

Roussillon har i en god stund (dvs. siden 800-tallet) hatt arvelig grevetittel (dog med nære familietilknytninger til grevene av Barcelona), men i 1172 blir Roussillon innlemmet i kongeriket Aragon, som grevene i Barcelona også kontrollerer. Disse har forøvrig mer enn en finger med i spillet når det gjelder grevskapet(ene i?) Provence, og er nok den mektigste «franske» makten i området.

Distriktet er i blomstring, og handel fører til rikdom og kunst og kultur.

8.6 Ymse

Beziers er området SV for Montpellier, og det er en del av viscomten av Carcassones herredømme, og et sterkt befestet sådan.

Store byer i området kan nok nå opp i tyve tusen innbyggere, mens en *stor* by, som Paris, har fire til fem ganger så mange.

8.6.1 Andre len og riker

Kongerikene Leon, Castillen, Navarra, Aragon, hertugdømmet Portugal og grevskapet Barcelona

De kristne statene sør for Pyreneene. Foregår en del trafikk nordover, men de konsentrerer i hovedsak sine stridskrefter mot maurerne sør på den iberiske halvøy, og en sjelden gang mot hverandre i interne stridigheter.

8.6.2 Oppsummering

For å summere opp - dersom vi starter der Pyreneene møter middelhavet, finner vi Roussillon, i stor grad et lydrike under kongeriket Aragon, som har hovedstad i Barcelona. Går vi nordover, kommer vi inn i viscomten av Carcassonne og Beziers sine områder. Grevskapet Toulouse strekker seg videre nord- og vesterover, mens langs fjellkjeden finner vi først grevskapet Foix, og deretter grevskapet Armagnac.

Forsetter vi vestover kommer vi inn i hertugdømmet Aquitaine, og hertugen er altså Richard I Løvehjerte, som også er konge over England.

Øst for Toulouse finner kommer vi til Rhône-elven, hvor man i disse dager er i ferd med å bygge bro ved Avignon, dette er så vanskelig at man ikke har klart det før, og brobyggeren blir da også kanonisert (St. Benezet). På

østsiden av elven, har vi Venassin, som er underlagt Toulouse, samt grevskapet Provence, som er temmelig uavhengig.

Kapittel 9

Økonomi

9.1 Penger og mynter

Vi bruker tre regneenheter for penger:

- Pund (£), ett pund (ca. en halv kilo) sølv
- Solidus (s), $20s = £1$
- Denar (d), $12d = 1s$, $240d = 20s = £1$

Ulike adelige, geistlige og handelshus preger mynt av ulike slag. Der finnes dog ingen eksakte vekslingskurser, og en mynts verdi er avhengig av hva folk *tror* den er verd, basert på deres tillit og kjennskap til den som har preget mynten og hvordan den ser ut.

Gullmynter preges mest i de italienske handelsbyene, og en gullmynt verd omkring ett pund veier typisk det samme som en solidus i sølv. Der finnes også veksler og verdipapirer.

Folk flest kommer nesten utelukkende i kontakt med skillemynt i kobber og tinn. En kobbermynt verd en denar veier omkring det samme som en solidus i sølv. Det er også vanlig å dele mynter i halve og kvarte.

9.2 Priser

Ting man kan få for en kvart denar:

- en bolle suppe

- ett beger billig vin (mjød og øl er gjerne noe dyrere)
- to talglys (talgl stinker — voks er fire til fem ganger dyrere)
- soveplass på et (billig) verdshus

Ting man kan få for en denar:

- egen seng på verdshuset
- en solid middag
- to dusin egg (på markedet)

Andre priser:

- Bondesverd (6d)
- Lett armbrøst (3-5s)
- Ullstoff (god kvalitet) (5s per yard)
- Stoff til bondevams (8-15d per yard) (krever 2,25-2,5 yard)
- Ku (levende) (6-10s)
- Gris (2s)
- Sau (6-8d)
- Leie av hytte utenfor bymurene (5s per år)

9.3 Dyder og lyter

Lesser noble gir et overskudd på 40d per måned.

Wealth gir et overskudd på £100 per år.

Del III

Steder

Kapittel 10

Narbonne

10.1 Innledende detaljer

10.1.1 Narbonne

Narbonne har cirka 5000 innbyggere og en betydelig havn. Byen handler med varer fra deler av Pyreneene og jordbruksområdene i Sydvestfrankrike. Vin er den viktigste eksportartikkelen, men også malm og metallarbeider har stor betydning.

10.1.2 Mynt

Fire myntslag preges i Narbonne, to av biskopen og to av borgermesteren.

En krone er en gullmynt verd fem solidi med bilde av katedralen. Denne kalles gjerne en narbonneser. En skilling er preget i sølv med biskopens portrett. Den er verd en solidus og kalles gjerne en bisp på folkemunne.

En penning er en liten kobbermynt verd en kvart denar og bærer byens segl. En storpenning eller en quatro er fire ganger større og viser byvåbenet fire ganger. I tillegg ser man gjerne sølvdenarer preget av landherrer i området eller fra større byer, disse er stundom verd litt mer enn fire penning (én denar) siden sølv er kulere...

10.1.2.1 Spillerpersonene

Fattigfolk i Narbonne (tyver, gjøglere o.l.) starter med 2 + 4D10 penning. Sjømenn har 4D10 penning samt 12 sølvdenarer når de mønstrer av i Nar-

Figur 10.1: Skisse over Narbonne. ©
ved forfatteren.

bonne.

10.2 Personer

10.2.1 Gjenger

En rekke bander har tilhold i de fattige bydelene i utkanten av byen og i havneområdene.

10.2.1.1 Juan Cataluña

Juan kom fra Catalonien for vel seks år siden, og knyttet raskt til seg en gruppe, til tross for at han som utlending er meget upopulær i visse kretser; og gruppen har en kontinuerlig feide med Charles Affines gjeng. Medlemmene er kjent for å være dyktige tyver (rykte 1 blant fattigfolk i Narbonne).

Jeanne(17) og søsteren Nanette(6) er medlemmer av banden.

Nico(8) tjener en god del som lommetyv. Hun arbeider gjerne sammen med gjøglerne, der hun går rundt med en hatt eller ropper tilskuerne.

Figur 10.2: Havnestrøk. © 1997 Line Merete Eriksen <line@ii.uib.no>, all kopiering og bruk er forbudt uten eksplisitt tillatelse fra rettighetshaversken.

Timo er en stor kraftig sigøyner som tar løsarbeid av alle slag, som bryggesjauer eller bygningsarbeider.

Thomaso er en sleip tyv fra Genoa. Han driver både med svindel og terningspill. Han bodde en lengre periode i Marseilles, men ble med tiden uvenner med mange av spillerne der i byen, og fant det nødvendig å reise videre.

Abdul(16) og Piedro(16) er småtyver. Piedro er den raskeste, mens Abdul er den smidigste.

Jablavin(17), en mentalt tilbakestående, men meget dyktig trubadur, er også en venn av gruppen.

Juan selv virker mest som gjøgler, først og fremst er han en dyktig sjonglør, men han later til å kunne mangt og meget — og han har vært med på innbrudd sammen med resten av gruppen.

10.2.1.2 Kibo

Kibo og hans to kamerater er kraftige slåsskjemper. Fra tid til annen ligger de i feide med andre gjenger, og presser dem for penger, men de tjener mest på ærlig arbeid i havnen. De er dog kjente bråkmakere på havnekneipene.

10.2.1.3 Charles Affine

Charles Affine leder en gruppe på seks dyktige tyver.

10.2.1.4 Marie

Marie leder en gruppe på åtte kvinnlige og mindreårige tyver og gjøglere.

10.3 Steder

10.3.1 Verdshus og tavernaer

10.3.1.1 Den gyldne Plog

10.3.1.2 St. Jacob

St. Jacob er en taverna for bønder oppe ved Vestporten. Julians søster, Juliette, brukte å jobbe der, helt til hun fikk sparken som følge av en del uhell.

10.3.1.3 Pokalcaféen

Pokalcaféen er et middels dyrt sted, som ligger på enden av skostredet.

10.3.1.4 Blekkspruten

Blekkspruten ligger ved fisketorvet, og har fiskesuppe som sin spesialitet.

10.3.1.5 Kveilen

Kveilen ligger i en av de innerste bakgatene i havnekvarteret. Det er et trinn ned til døren, som er meget lav; kun de aller minste kan gå inn uten å bøye seg. Inne er det alltid ganske mørkt; gulvet er beksort og klissete, og man hører at sko alltid henger litt igjen. Taket er lavt, omkring tre alen; og holdt av tykke bjelker som rager godt ned. En del oljelamper henger under disse bjelkene, og avgir en sotet røk som legger seg under taket.

Klientellet er i all hovedsak tøffe sjømenn; mens serveringsdamene er fyldige kvinner i noe utringede og slitte kjoler. Det er slett ikke umulig å kjøpe seg et nummer...

10.4 Hendelser i Narbonne

10.4.1 Nico (8), magilærlingen

Nico, en åtte år gammel pike knyttet til gruppens bande, har magiske evner. En dag blir hun oppdaget Titus(38) av Tremere. Titus reiser via Marseilles til sin pakt i Sydøstfrankrike. Pakten holder til i en avsidesliggende og godt befestet borg. Gruppen vil sannsynligvis ikke klare å «redde» Nico, uansett (!)

Gruppen har imidlertid mulighet til å vinne heder og verdighet mot landevisrøvere underveis. De kan støte på lekne alver som presenterer en gåte av et eller annet slag, og de kan bli nødt til å kjempe mot mistenksomme landsbyboere — i alle fall hvis Titus har kommet i skade for å lave bråk, og gruppen kommer like etter. De kan også få problemer med lokal nobilitet, kan hende en landherre som beskylder en av dem for å være en flyktet leilending?

10.4.1.1 Titus(38) av Tremere

Titus er ganske hengslete med tynt, grånende hår. Det er vanskelig å tippe noen alder, de fleste vil nok si begynnelsen av tredveårene. Blant dødelige bærer Titus en simpel grå kappe eller kutte. Som regel har han et kortsverd eller en lang kniv, som han kan skjule under kappen. Han har også en bronsebeslått stav, med en topas i innfattet i toppen; dette er hans talisman, som er innviet for å gi bonus på «*leadership*» (topas) og «*control things at a distance*» (stav). Staven har også følgende effekter:

- *Creo Ignem* 10, topasen gløder sterkt nok til å opplyse et stort rom, konstant så lenge noen holder i et grep høyt på staven.
- *Heat the Searing Forge* (touch, 6 times a day), ReIg 10, hvis noen slår staven lett mot en metallgjenstand og ytrer en kort setning, blir gjenstanden varm som ved besvergelsen.

Titus har en gaupeunge som familiarus (bånd: +1/+2/+2 (score 35)), båndkvaliteter:

- Mental Comuunication (+10)
- Unlimited Bond (+10)
- Independent (-5)
- Exchange flaws (-5): Deep sleeper,

Grunnegenskaper									
Int	+2	Str	-1	Com	+3	Qui	0		
Per	0	Sta	+1	Pre	+1	Dex	-2		
Magiske kunster									
Cre	9	Int	12	Mut	5	Per	8	Reg	10
Ani	10	Aur	5	Aqu	5	Cor	8	Her	5
Ign	7	Ima	5	Men	13	Ter	5	Vim	8

Besvergelseser:

- *Aura of rightful Authority*
- *Thief of the Stolen Breath*

- *Invocation of Weariness*
- *The Call to Slumber*

Ferdigheter: Magic Theory 5, Certamen 4

Livsserum: -6

Personlighetskarakteristikk Uavhengig +2, Tålmodig -2

10.4.1.2 Titi følge

Pierre er Titi personlige tjener, en meget slu og intelligent, ung mann; samtidig som han er fullstendig lojal mot Titus. Han blir ofte sendt rundt i byene som speider og har fått særlig beskjed om å legge merke til unger som ser ut til å falle utenfor eller som tiltrekker seg merkelige hendelser. Pierre går kledd i en meget si, posete, mørk kutte.

Charles er leiesoldat, som regel står han i skjoldmur. Han går alltid med lærrustning og en tung øks i beltet. Han har også med seg ringbrynje og et tungt firkantet skjold.

10.4.2 Araberne

Karel Mehrmed(29) har nyss ledet en gruppe arabiske banditter til byen. Før noen rekker å legge merke til dem, har de rundstjålet byens sølvsmed, og byvaktens gamle kjente får skylden. Deler av byttet ble solgt etter avtale, til en annen araber ved navn Jaril el'Araj, som forlot Narbonne dagen etter. Resten blir gjemt i kjelleren til Den andalusiske Hund (se avsnitt 10.4.2.3). Store deler var selvsagt da gangbar mynt, som araberne selvsagt har fordi de allerede er velstående kjøbmenn...

10.4.2.1 Karel Mehrmed

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

Karel har kort mørkt hår og fullskjegg. Han er kraftig bygget, med firkantet ansikt og grov, truende stemme.

10.4.2.2 Banden

Hvert medlem er spesialist på sitt felt.

Kalmud driver med svindel og forfalskninger.

Tichmod er rask og smidig, og er en mester med kastekniv.

Birkehl er gjengens største slåsskjempe.

Almar er også en slåsskjempe, men slåss helst med sverd.

Ilmor er en listig tyv, som er spesialist på låser og annen fingerferdighet.

Hagal er en strateg som stort sett rådgir Karel.

Gamar er en rask og smidig tyv, og en ekspert i balanse og akrobatikk.

Michkil har virket som innbruddtyv og snikmorder. Han er mester i å gjemme seg.

Kilvimir har livnært seg mest av lommetyveri. Han er alltid den som kjenner byene best.

Tichmod, Ilmor og Michkil sloss omtrent like godt som gruppen. Birkehl og Almar er selvsagt meget sterkere, mens resten sloss rimelig dårlig.

10.4.2.3 Den andalusiske Hund

Araberne gir seg ut for å være kjøbmenn, og leier umiddelbart et forholdsvis dyrt hus i det nordre kvarteret, hvor de snart åpner kro under navnet *Den andalusiske Hund*. Her vil de prøve å grunnlegge «Tyvenes Gilde», for å dominere byens kriminelle liv, og underslå så meget som mulig av tyvenes overskudd — mot «beskyttelse», selvsagt.

Der er kun maurere som arbeider på Den andalusiske Hund, i alle fall i førstningen. De har ofte underholdning i form av mavedanserinner og orientalsk musikk.

Figur 10.3: Mavedanserinne på Den andalusiske Hund.
© 1997 Line Merete Eriksen <line@ii.uib.no>, all kopiering og bruk er forbudt uten eksplisitt tillatelse fra rettighetshaversken.

10.4.2.4 Araberne blant folk

Når Den andalusiske Hund er åpnet, vil araberne prøve å gjøre seg kjent med folk i byen. Først og fremst er det Kalmud og Hagal, som er flinkest til å snakke for seg, som vil prøve å bli kjent med bandleidere, dyktige tyver og andre fra byens lavere klasser.

De vil selvsagt begynne å hinte om at man burde organisere den kriminelle virksomhet, selv om de ikke vil gjøre direkte, seriøse fremstøt på en god stund. De vil derimot gjennomføre en del raid og innbrudd hos fattigfolk, for å bryte ned tryggheten, i i håp om at det vil vende folk til samling. Maurerne håper så at de kan få lov å tilby verdshuset som en base.

10.4.2.5 Andre trusler

Karels bande driver handel med maurerne, og kan selvsagt stå i ledtog med dem som spioner. Kan hende er de med på å planlegge et sjørøverangrep.

Dvergevåbnene Fra landsbyen Jarnil (se avsnitt 19.3 i Pyreneene har kjøbmenn i Narbonne i lang tid kjøpt dvergiske våben. Opprinnelsen er selv-

sagt ikke kjent, og landsbyfolket nekter standhaftig å røpe hvor de har våbnene fra, men alle som vet noe om våben ser godt at disse våbnene er bedre enn noe annet man får kjøpt i hele det vestlige Middelhav. Nå har maurerne fått snusen i dette, og røver årets last for å smugle den til de mauriske byene i Sydspanien.

Kapittel 11

Toulouse

11.1 Aura

Mesteparten av byen innenfor bymurene har en hellig aura med styrke 3. De to katedralene har aura 5-8 avhengig av aktiviteten der, og en sterk aura stråler også omkring dem. Enkelte lommer i byen har lavere aura, eller domineres av andre krefter. Bebyggelsen utenfor bymurene har stort sett aura 1.

Toulouse står under beskyttelse av sin skytshelgen, st. Heloise.

11.2 Styre og Stell

Byen styres av et autonomt råd, capitulatet som består av seks dommere og seks legfolk. Når et medlem dør eller på annen måte trer ut av rådet, utnevner capitulatet hans etterfølger.

11.2.1 Rådhuset

Byen kjøpte 1190 en del hus for å bygge rådhus i nærheten av katedralen. I 1193 står huset halvferdig. Byggearbeidet har tatt en pause, men man har tatt i bruk noen av rommene i første etage.

11.2.2 Saker i tiden

Byens intellektuelle er naturlig nok opptatt av byens fremtid. Toulouse er et kulturelt sentrum i Langue'd'Oc, og opprettelsen av kapitulatet i 1188 har gitt byen en del selvstendighet, slik verdensbyene i Italia har. Greven har imidlertid fremdeles stor makt, og det er selvsagt forbudt å kritisere ham offentlig.

Meningene om hvordan makt skal fordeles er alltid delte, og her er der mange å dele den på:

- Grev Raymond
- Hertug Richard
- Laugene
- Katarkirken
- Den katolske Kirke
- Capitulatet

De to kirkene lever i dag side om side, og på overflaten fungerer dette godt. Blant dommerne er der en katarprest, hvilket gir katarerne en solid posisjon. Der er selvsagt, her som andre steder, oppviglere, som gjerne ser den ene eller den annen kirke fordrevet fra byen. Konflikten vil nok tilspisse seg.

11.2.3 Personer i Capitulatet

11.2.3.1 Borgermester Mamert

Født: 1145

Alder: 48

Confidence: 4

Mamert bor i et stort hus like ved rådhuset.

Han var tidligere innehaver av Sølvklokken. Ved Rikards okkupasjon av byen i 1188 ble han innsatt som borgermester etter kun kort tid med politikk og byadministrasjon. Han prøver å stå uavhengig av kirkene, greven og andre krefter, selv om han er god katolikk; og han klarer det meget godt. Der er grunn til å vente solid maktkamp hvis han faller fra, så han sitter forholdsvis trygt så lenge maktfaktorene er jevnsterke.

Han er meget forsiktig med å ta avgjørelser eller gi løfter uten å ha forhørt seg hos alle de sterke fraksjonene i capitulatet.

11.2.3.2 Dommerne

Luc Allard er katarprest og dommer

Foilan er dommer. Han studerte i sin tid i Italien. Han er en av bypatriotene som konspirerer mot greven. Han driver en del undervisning.

Lanval (1142-94) var en dommer som døde i våren 1194.

Thierry er dommer. Han er gift.

Louis Anton er dommer. Han har blant andre undervist Arnaud. Han kan virke en smule brysk.

Pierre Antoine er dommer.

11.2.3.3 Borgerne

Jauffre er smykkesmed og konspirerer for selvstendighet.

Serin er leder for skomakerlauget og konspirerer for selvstendighet.

Thomas

Pierre Philippe

Luc Ponty (f. 1159)

Luc Ponty fremstår som kjøbmann i Toulouse. Per i dag klarer han seg med inntekter fra sitt verv i capitulatet og tilstøtende administrative verv. I hemmelighet er han nevø av grev Raymond. Han er meget av en diletant, men fungerer som stråmn for greven.

11.2.4 Andre

11.2.4.1 Nicolas

Født: 1165

Alder: 28

Confidence: 3

Nicolas er advokat i Toulouse og consortis ved Doissetep. Ved Lanvals død 1194 søker han å bli tatt opp som dommer i capitulatet etter ham.

Han har antagelig et magisk artefakt som han har fått fra Doissetep. Han studerer hermetisk lov og har en rekke skrifter som han låner fra Doissetep.

11.2.4.2 Broder Fricor

Broder Fricor er katolsk munk med gode kontakter ved katedralen i Toulouse. Han søker å bli tatt opp som dommer i capitulatet etter Lanval 1194.

11.2.4.3 Xavier des Champs

Xavier er gjøgler og kurtisan. Han er interessert i politikk, men går stille i gangene. Hans virke gir ham mulighet til å samle informasjon over alt, og det forsøker han å utnytte. Han behersker teknikker som forfalskninger, ryktespredning og snikmord.

11.2.4.4 Den blå Eminense

(Ketil)

11.2.4.5 Commandant Corneus

Corneus er commandant ved Nordporten, og sammen med commandant Victor ved Sydporten er han grevens fremste mann i byen.

11.2.4.6 magister Castor

Castor er en av byens fremste lærere.

11.2.4.7 broder Christian

Broder Christian driver en del undervisning i teologi og artes liberales.

11.2.4.8 dr. Franciscus

(Sidsel)

11.2.4.9 magister Antonio

Antonio er kjøbmann og jurist fra Italiaen. Han overtok dommerembedet etter Lanval, men han selv er mest opptatt av sin egen handel.

11.3 Personer

11.3.1 Iosefus

Iosefus handler i antikviteter og bøker i Toulouse.

Iosefus (aka Iosef Animum) blir senere myrdet av Rinaldo (jfr. avsnitt 17.4.2.2).

11.3.2 Byggherren Armalad

Hos Armalad blir man tatt imot av en hyggelig og høfflig tjener ved navn Thomas. Han er forholdsvis gammel og er nesten helt skallet. Han har knapt annet hår en de lange grå bustene som står rett opp ved tinningene. Thomas smiler alltid, selv om han stadig gremmer seg over at Andreas ikke gjort det han skulle, slik som å olje inngangsdøren eller reparere en stol.

11.3.3 Vekteren

Hvert område i byen har sin vekter som har overoppsyn med ro og orden der. Nattestid patruljerer han som brannvakt og ordensvakt. Vekteren omkring pakten heter Wilfred, og han vil antageligvis være opptatt av hvem som flytter inn i hans område.

11.3.3.1 Wilfred

Født: 1155

Alder: 38

Confidence: 2

Dyder og lyter Freeman (0)

Personlighet Nyssgjerrig +1; pratsom +2; dedikert +3

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

Ferdigheter Tohåndsvåben [Morgenstav] 3; Enhåndsvåben [kortsverd] 2; Brawl 3; Thrown Weapon 1; Toulouse lore 5; Awareness 3; Stealth 2; Folk Ken 5; Athletics 2; Intriger 1; Sang 2; Chirurgery 2; Etikette 1; Sp. Provençal 5; Pruting 2; Lederskab 1; Spille fele 1; Ride 2; Svømme 1; Overlevelse 1

Morgenstav Init +5; Atk +6; Dam +6; Dfn +1
Wilfred har langt grått hår og et vennlig ansikt.

11.3.4 Marchus

Renhet: 4

Transcendence: 10

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

Sprog: Latin 4, Gresk 5, Languedoc 3, Skrive latin 3, Skrive gresk 3

Ferdigheter: Philosophiæ 3, Konsentrasjon 4, Charm 3, Sense Holiness/Unholiness 3

Marchus er katarmunk. Han vandrer omkring i verden og lever av å tigge. Han er født i Albanien omkring 1155 og opplært ved et kloster i Bosnien. Han reiste vestover i 1177. 1188 — samme år som Offsus — kom han til Languedoc. Han slo seg ned i Toulouse og har for det meste vært der siden. I Toulouse kan man ofte se ham stå å preke på markedet eller sitte å tigge i solveggen. Han går kledd i en mørk blålig kjortel.

Marchus er asket og askesen gir ham mektige mystiske krefter. Hans mystiske intuisjon har gitt ham det inntrykk at mektige krefter samles i Languedoc i disse dager. Man kan treffe på ham i et filosofisk øyeblikk, når

han stirrer mot horisonten og taler om mørke skyer som samler seg. Marchus kjenner også noen beretninger om Offsus fra 800-tallet.

Marchus er streng asket og forsaker det meste av den fysiske verden. Han vil aldri visualisere når han forteller. Han gestikulerer ikke med hendene. Han ville aldri tegne et kart eller ellers referer til geografi som noget av betydning.

Marchus er preker apokalyptisk, og nyter enhver anledning til å kritisere katolikkene. Han formaner folk om å forsake det fysiske og kroppslige og søke innsikt i seg selv.

Han siterer gjerne Åb 6.1-4.

Fredens tid er slutt. Jeg har sett Rytteren og Den røde Hest ri mot Tolosos. Vi må møte de mektige krefter med åpne sinn. Legg ikke vinn på det forgjengelig, men kjemp for det som skal komme.

11.3.5 Andre

Alexis Snekker som har lavet blåsebelger for flere av byens smeder.

Pierre Laugsmester for smedene.

Armand En underlig person. Han ser ganske fattig ut. Han solgte Tartatius den underlige isstenen. Han er talsmann for Tiggerprinsen.

11.4 Verdshus og tavernaer

11.4.1 Tønne og Ambolten

Dette er en taverna på hjørnet mellom Bøkkersmuget og Smedagaten. Klientellet er mest håndverkere fra de to gatene.

11.4.2 Den dansende Ponny

[Sidsel er ansvarlig] Dette er tavernaen like ved pakten. Innehaversken heter Elizabeth.

11.4.3 Salon de Ville

Dette er en fin vinstue som ligger like ved byens rådhus.

11.4.4 Kroen bak

Dette er en simplere kro som ligger i en bakgate i nærheten av Salon de Ville.

11.4.5 Sølvklokken

Sølvklokken er et verdshus av rimelig standard, hvor magi fra Selicitas Concordiæ gjerne tar inn.

11.4.6 Lykkeboden

Lykkeboden er en spillebule i middelklasse.

11.4.7 Den vraltende Gås

11.4.8 Sølvbuen

Sølvstuen er en alvetaverna som ligger i en regio oppå Sølvbuen (jfr. «The golden Bough» i *More Mythic Places*).

Både Flynn og Lucas er essensielle for stedet, og meget kan skje om en av dem skulle forsvinne. Kan hende trenger Lucas en stedfortreder i sitt frivillige fravær, eller en av dem forsvinner, og noen finner det for godt å lete etter dem.

11.5 Mytiske steder

11.5.1 Tåkens Regio

Dette er slik det fortelles av Balder, som først gjorde seg kjent med regioen.

Jeg kom til Toulouse 22^{de} mars anno domini 1193 for å besiktige et hus som biskopen ønsker å selge. Det var Iosefus, antikvitetshandleren, som visste om det og anbefalte at vi skulle se på det.

Iosefus var dessverre ikke hjemme da jeg besøkte ham samme ettermiddag. Alt jeg fant var en ung student som passet hans butikk. Spesielt hjelpsom var denne student ikke, han var adskillig mer oppslukt av sin lektyre. Dersom jeg siden har lært ham rett

å kjenne var nok denne lektyre også av det mer obskøne slag. Imidlertid fikk jeg komme inn og vente, men det gikk mer enn en time uten at Iosefus viste seg.

Det var ikke nogen triviell sak, men jeg klarte å overbevise studenten om at vi måtte gå ut og se etter ham. Vi fant et brev som gav oss adressen til det huset han hadde anbefalt, i Iosefi arbeidsværelse; og siden vi likevel ønsket å beskue dette, så kostet det oss lite å se etter Iosefus der. Studenten, som forøvrig heter Luc Antoine Philippe de Venassin (man må være adelig for å ville hete noget slikt), ble med oss.

Huset lå nede i de fattige kvarterene ved elven, og kunne minne om et forfallent lager. Taket var borte og det meste var slitt. Jeg kunne ikke se nogen som helst grunn for at Iosefus skulle anbefale et slikt hus, men Iosefus er en vis mann som vet mer enn man skulle tro, så jeg antok at der var noget mer som ikke var åbenbart for allverden.

Huset var ikke mindre forfallent på innsiden, og de få møblene som stod igjen var fullstendig ødelagt. Vi hadde dog hell nok til å finne Iosefus, men han var hardt såret. Vi fikk bragt ham ut og fikk en vogn som kunne frakte ham til en venn av seg. Han trengte en ukes fred og ro, for å komme seg etter skadene.

Dagen etter besøkte vi hustet igjen, for å undersøke det grundigere. Iosefus var fremdeles såpass skadet at vi ikke fikk spurt ham hva han mente var så spesielt. Jeg hadde en avtale med sieur Luc, men han viste seg ikke, så jeg tok huset i skue på egenhånd.

Det eneste spennende jeg fant var en sten med et inngravert heptagram i kjelleren. Jeg studerte denne nøye, flere ganger, både med og uten mine kunster. Det tok mange forgjeves forsøk, og et uhell for å finne hemmeligheten. Uten å se inngangen, så entret jeg faktisk en verden hinsides denne; heldigvis ble Antonio med.

Vi kom inn i et hus som stod i adskillig bedre stand enn det hus vi startet i. Huset var imidlertid innredet som en labyrint, med værelser som kun kunne entres ved å klatre ut vinduer og gå langs en glatt murvegg. Jeg har dessverre glemte det meste av detaljene, og jeg har ikke kunnet undersøke huset igjen, siden det antageligvis ble ødelagt i løpet av sommeren.

Om det var vanskelig å komme inn i den verden, så var det ikke noe enklere å komme tilbake. Vi var nær ved å gi opp da vi

ble kastet tilbake og møtte sieur Luc i kjelleren.

Jeg har siden spekulert meget i hva slags verden vi var i, og stenens natur. Jeg har funnet ut en del om stenens krefter, men jeg har ingen idé om hvem som har lavet den.

Efter besøket vårjevndøgn, sendte jeg umiddelbart bud efter laboratorieutstyr og en del notater, for å starte et studium på stenen. Det jeg lærte er som følger.

Stenen virker som en enkel portal, men den er sjelden åpen. Når den er åpen, vil man passere gjennom så snart man står på den. Den åpner seg naturlig ved hvert jevndøgn og ved hvert solverv. Da er den åpen innover ved høyvann og utover ved lavvann. I tillegg har jeg funnet en formel for å åpne portalen efter ønske. Denne krever Rego Vim av fjerde magnityde.

Dessverre løste jeg i de tidligere arbeider ut krefter som forstyrret den hinsidige verden og huset der raste i hop. Derimot regner jeg med at vi kan bygge et nytt hus der, som er mer anvendelig for våre formål. Auraen later til å være forholdsvis sterk, og dette, sammen med den unike nærheten til byens gleder, stedet til et fortreffelig sted for en pakt.

Ruinen som er der nu, ligger på en liten holme som ikke rommer stort mer. Verden der borte later imidlertid til å romme adskillig mer, men fra holmen er der ikke annet å se enn et hav av tåke. Jeg tror der er grunnlag for videre studier på fenomenet.

11.5.2 Nabolaget

Horehuset (Øystein) En god Natts Ritt

Løsgjengere og gjenger (Raymond)

11.5.3 Brønnen

En brønnorm (jfr. *Medieval Bestiary*) har slått seg ned i husets brønn, slik at vannet er ødelagt. De grogs som bor i huset og bruker vannet i brønnen vil snart merke at de blir syke. De har ikke merket noget tidligere, fordi de i magines fravær har spist og drukket mest på tavernaene omkring, og de bruker andre brønner.

Vannet er imidlertid visholdig (1 rute aquam per måned). Hva ønsker magiene å gjøre? Dreper de ormen for å høste vis fra dens kropp og få en ren brønn, eller vil de ha ormen som «husdyr» for å få vis fra vannet? Hva vil skjje dersom en av naboene forlanger å få brønnen rensset, og hvor mye vann kan de hente ved tavernaen uten å få konflikter med tavernaholderen?

Brønnormen Magisk Styrke: 21

Størrelse: +4

Vis: én rad auram i tungen

Kroppsnivåer: OK, 0/0, -1/-1, -3, -5/-5, Inc.

Soak: +15

Tretthet: +5

Ferocity: 4 (jaget i brønnen)

Str	+6	Cun	-2	Dex	+1
Sta	+5	Per	+2	Qui	+2

Krefter

Sort røk (CrAu 20; 1p) Ormen kan puste ut en sort, giftig røk. Sta +9, eller tap ett kroppsnivå første runde; sta 6+ senere runder.

Kvel magi (PeVi 21; 2p) kveler all magi t.o.m. tyvende nivå.

Dødt vann (PeAq; automagisk) Vannet der ormen bor er alltid ødelagt, og kan ikke opprettholde liv eller slukke tørsten. Det er fullstendig smakløst.

Kamp

Bitt Ini +9; Atk +10; Dam +23

Kvelning Ini +6; Atk +7; Dam +15¹

Forsvar +0

¹Skade skjer hver runde etter den første. Offeret må slå smidighet eller styrke over skaden for å bryte løs.

11.6 Mynt

11.6.1 Grevens mynter

Sølv (1d) Grevens våben, rev: åpen hånd

Penning (kobber) ($\frac{1}{2}$ d) Romertall III med krone, rev: tre spyd

Gull (1s)

11.6.2 Byens mynter

Greven har fremdeles enerett til å slå mynt, men noen av byens ledende menn har lavet en ny mynt, som de håper skal ta over på sikt. Få kjenner til den. Der eksisterer omkring 150 mynter foruten preget.

Toulousisk denar (sølv) (1d) byens våben, rev: byens skytshelgen, st. Heloise

11.7 Kloster

11.7.1 St. Heloise

St. Heloises kloster er byens eldste nonnekloster. Abbedissen heter Marie Heloise.

11.8 Idéer

11.8.1 Om truppspill

Jeg [Ketil] driver litt i fritiden og leser litt om katarer.... skal prente ut noen www-sider bla. Forøvrig har jeg pønsket litt rundt dette med elementer av Toulouse som vi burde kunne bringe inn i spill. En måte kunne være å dele ut områder til spillerne, hvor de kunne f.eks. designe characters, steder, osv til senere bruk - gjerne i lett skisseform til å begynne med, men helst med et og annet eventyr som involverer spillere (men ikke nødvendigvis pakten - vi kunne f.eks. spille en session med la oss si interne stridigheter i et laug) for å gjøre oss kjent med den delen av settingen.

Poenget var i alle fall å fordele hovedområder, slik at man unngår å trø hverandre på tærne. Tror du det kunne være en idé?

11.8.2 Idéer

Consulatet - styrer byen i alt, unntatt militærvesen og mynt; seks legfolk (prominente personer) og seks dommere (muligens utpekt av greven? må sjekke)

Borgerskapet

Laug har mye makt — vi bør vel ha ledere for kjøpmenn, håndverkere, etc

Jødisk ghetto — pengeutlånere - et must for enhver by kanskje en og annen italiensk bankfilial/familie?

Emeric er en fattig kjøbmann som driver handel på elven, med lekteren Den hvite Svane.

Underverdenen En eller flerer underverdener må vi vel ha med.

Adelighet

Grevens folk i byen skattemester/fut, vektere/byvakter

Adel i området/bosatt i byen

Geistlighet

Katolsk biskop Jean de St. Domingo (husholderen heter Jaque) (Ketil)

Katar-biskop Acostant

Kloster Kanskje et kloster eller to, klosteskole? Prior, Abbed, Mun-ker, Prester

Ridderordener - antagelig tilbøyelige til å ha tilhold utenfor byen, men kanskje en og annen ridder eller spion eller hva vet vel vi?

Tempelherrer

Johannittere

(andre?)

Hermetic

- Andre pakter (Magvillus, Val Negra (flere?))
- Hus (politiske standpunkter osv, snarere enn individer)
- Tribunaler (ditto)

Hedge/Magisk/Overnaturlig plass til en del ruskomsnusk, som f.eks. satanister, kabbalister o.l. Faeries? (kanskje i området rundt)

Se også: www.cathars.org!

11.9 Hendelser i Toulouse

11.9.1 Alveøynene

Flachsas av Flambeau er en forholdsvis gammel magus, og etter at alderen har tæret på synet, har han tatt i bruk magiske glassøyne (se avsnitt 11.9.1.2). Ingen vet hvor de kommer fra, og Flachsas vet ikke at øynene opprinnelig er lavet av feer. En dag i Narbonne, blir øynene oppdaget av feene fra *Sølvstuen*, og de overfaller Flachsas i et mørkt smug, muligens etter å ha sjenket ham på alvevin i en eller annen taverna. Øynene tar de med seg og springer til Sølvstuen.

Gruppen får så vidt et glimt av overfallet, og kan muligens forfølge feene. Sporet forsvinner på Sølvbuen, der feene forsvinner inn i Sølvstuen.

Kan hende synes gruppen synd på den gamle, blinde mannen (til tross for at man får en litt engstelig følelse av hans nærvær); eller de skjønner at han legger seg ut med feene og foretrekker å hjelpe dem. En tredje mulighet er at de må redde byen fra en Flambeau i berserkerang.

11.9.1.1 Flachsas

Flachsas er gammel, og til tross for hans livsserum begynner dette faktum å bli tydelig; ikke fordi han er ekstremt gammel, det er snarere hans egen magi som begynner å sette spor: Flachsas er spesialist i Perdo.

Flachsas går kledd i en mørk brunrød kutte som tydelig er slitt nederst i kantene; om det skyldes råte eller møll kan man ikke se.

Flachsas har en pen vandrestav i hvitt tre som han stadig støtter seg til. Staven er hans talisman.

11.9.1.2 Glassøynene²

Appearance: Bright green glass marbles, they seem to glow softly when held in the darkness.

Description: The first power of these items will be immediately obvious to anyone who studies them closely: peering deeply into the marbles gives one glimpses into beautiful, surrealistic landscapes, where beautiful people and animals frolick and play in harmony (views into Arcadia). InVi 30; Investigation level N/A (35 if necessary).

These eyes, however, were intended as replacements for a person's real eyes, and when placed into an empty eye socket, the eyes will come alive, taking on the appearance of a cat's eyes, and giving the "wearer" sight and the benefits of Faerie Eyes and Faerie Sight at ability level 3 (see the Faeries book). InIm 45; Investigation level 50.

Once an eye is being used, the "wearer" may at any time choose to look upon visions of Arcadia instead of this world. InVi 30; Investigation level 30.

The eyes may also, upon command, leave the wearers eye sockets, to travel at the wearer's mental command, enabling the wearer to see through them so long as the wearer continues to concentrate. As soon as the wearer breaks concentration, the eye(s) will slowly sink to the ground where they were last located, and the wearer will have to go retrieve them. ReCo 15, ReIm 15. The investigation level is 20.

Magic: The eyes are created with faerie magic.

Flachsas kan komme til Toulouse for å besøke Collegiet, muligens for å handle vis. Han kan kanskje tilby gode summae på Perdo (20/9) eller Ignem (12/9).

²Kopiert fra filen <http://www.ii.uib.no/~georg/alt/rpg/ars/ideas/items/items.gz>, opprinnelig kopiert fra <ftp://ftp.csua.berkeley.edu/pub/ars-magica/>

Kapittel 12

Fenouillet

12.1 Baroniet de Fenouillet

12.1.1 Tartatius i Fenouillet

Tartatius og Aeiliendée besøker Fenouillet ultimo april 1193. De besøker Partiville og hører ryktene om en drage. I St. Paul treffer de Charles og Sean, de får også høre om Sebastian.

Der begynner å gå et par rykter, og baronen merker seg svært godt at de oppsøker Charles; han har sine mistanker. Når han hører at de dukker opp i baron de Valliers borg, vil han nok betrakte dem som fiender og etterforske dem videre.

Eventyrsidé Kanskje får baronen fatt i og leser Sebastians bøker og lærer om Hermes' Orden.

12.1.2 Baronen

Baron Maurize de Fenouillet holder hus i et lite feste vel en halv times gange fra landsbyen St. Paul de Fenouillet. Han er underlagt grevskapet Toulouse.

Baronen har i mange år hatt en feide med grev Gaston de Foix. Han har også en allianse med baron Philippe de Vallier.

Baroniet er et forholdsvis lite len, og baron Maurize er godhjertet og vil ikke overbeskatte bøndene. Dermed sliter han selv med å opprettholde de riddere han må for greven, og han kjemper for å få mer land og folk å leve av.

Personlighet Omsorgsfull +2, Modig +1, Ekstravagant -3

12.1.3 St. Paul de Fenouillet

St. Paul er en forholdsvis stor landsby. Hovedveien fra Perpignan til Toulouse går igjennom, og i St. Paul finnes både en skysstasjon og to verdshus. Fra St. Paul tar det to dager til Perpignan og tre til fire dager til Foix.

12.1.3.1 Charles

Sir Charles er friherre i området og driver hesteavl for salg til skysstasjonen og baronen. Han er vel respektert for sin dyktighet i sitt fag, men selv er han misfornøyd og streber etter en adelstittel. Han er forholdsvis dekadent, og gjør meget for å se rik ut. Fremmedfolk kan lett ta ham for å være baronen. Dette har gjort at baronen nå har et noe anstrengt forhold til Charles, selv om baronen er meget godt fornøyd med hestene han kjøper.

I 1193 har Charles et enormt arbeid med å bygge mur rundt sin gård. Omreisende sigøynere får stadig arbeid på verket. Jablavin reiser med en av gruppene som er innom.

Sieur Charles vil muligens samarbeide med greven av Foix, mot baronen; i håp om å oppnå adelskap gjennom ham.

Rykte: Dyktig med hester [overklasse i Fenouillet] 4; Dekadent [Folk i st. Paul] 1

Personlighet: overlegen +2, dekadent +3, arbeidssom -1

12.1.3.2 Verdshus

Der er to verdshus. Det største har egne soveværelser og god standard. Det andre er først og fremst en landsbykro, men tilbyr også overnatting i selve tavernaen.

Den røde Sten Den røde Sten er et fasjonabelt sted, ved siden av kirken og vis à vis skysstasjonen. Innehaverne heter Martin og Melissa.

Den lange Ljå Landsbyens samlingshus heter Den lange Ljå og drives av kroverten Baste.

Figur 12.1: Den lange Ljø. © 1997 Line Merete Eriksen <line@ii.uib.no>, all kopiering og bruk er forbudt uten eksplisitt tillatelse fra rettighetshaversken.

12.1.3.3 Sebastian

Baste har et ekstra værelse ovenpå, som han leier ut til en mystisk fremmedkar ved navn Sebastian. Folk i landsbyen frykter ham, og mistenker ham for å være trollmann eller noe annet rart noe; men han har nå vært der i langt over et år, og egentlig har ingenting ille skjedd, derfor er det ingen som bryr seg.

I virkeligheten er Sebastian en gammel, skrullete kjøbmann fra Narbonne; han er overbevist om at han har magiske evner, og bruker all sin tid på å studere to bøker som han er kommet over, og på å lete etter magiske substanser i skogen. Det er familien hans som har brakt ham hit, for at galskapen hans ikke skal skape bråk i Narbonne.

Sebastian har fullstendig glemt at han noen sinne har vært kjøbmann, og han kan heller ikke huske sin familie eller sine venner i Narbonne, selv om noen av barnene fra tid til annen kommer på besøk. Han er fullstendig oppslukt i bøkene sine.

Sebastian er meget hemmelighetsfull, og vil på ingen måte innrømme at han «driver med magi». Han er livredd for å samle fiender eller bli brent som

heks.

Sebastians bøker *Enkle Anvendelser av Bonisagi Kunst Rego* er en enkel samling av første og anden magnitudes formler, alle knyttet til Rego. I tillegg har boken et forord om Bonisagus, og hvordan han samlet «all» magi i sin «hermetiske teori» og siden grunnla Hermes' Orden.

Allminnelige Anvendelser av Skogens Materiale i Provence. Spørsmål og Svar er en Liber Quaestionum om alchymi. (nivå 2; kvalitet 8)

12.1.3.4 Sean (11)

Martin og Melissa har en sønn som går på en klosteskole en halv dagsreise unna. Mesteparten av vinteren bor han ved klosteret, men i sommerhalvåret kommer han hjem for flere måneder ad gangen; for å hjelpe til med arbeidet i høysesongen.

Sean er nyssgjerrig, og han har spionert en del på landsbyens gamle tulling, Sebastian. Ved en anledning kom han over forordet om Bonisagus og Hermes' Orden. Dette vokter han som sin lille hemmelighet, men han er meget nyssgjerrig på Ordenen og på hva magi er for noe; men han har dog ikke Gaven.

Ferdigheter: Skrive latin 2, Tale latin 2

12.1.3.5 Fader Martin

Fader Martin er landsbyens prest. Han er meget ærgjerrig, og misfornøyd over å være plassert på en slik liten og guffen plass. Kirken er katolsk.

12.1.3.6 Matrissa

Matrissa er en gammel klok kone som bor cirka en times gange fra landsbyen. Hun er viden kjent for sine legende urter og for sine ferdigheter som jordmor. I St. Beat har hun en datter som hun ikke har sett på flere år, dvs. hun tror hun er i St. Beat.

Matrissa fant en sort bonde fra Offsi sjakksett i skogen og tok den med seg. Uten å skjønne verdien av den, solgte hun den til Patricius scholæ Verditii ex Verdi.

Matrissa er meget gammel og meget glemsk. Hun husker mangt og meget fra femti år tilbake, men bruker lang tid på å erindre hva som er skjedd de siste årene og de siste dagene. Hun husker heller ikke alltid det samme to dager på rad.

12.1.4 Develskogen

Like ved landsbyen st. Paul ligger en stor skog. Områdene nærmest landsbyen blir ivrig nyttet av bøndene til ved og byggematerialer, men få kjenner skogen lenger inn.

Innerst i skogen, det tar cirka to timer å komme dit til fots, ligger et område som kalles Develskogen. Her er alle trær meget gamle og krokete, og de fleste er råtne. Det er alltid mørkt, og en sort eim av råte hviler over stedet. Develskogen har alltid vært påvirket av demoner (aura +1).

Efter at Offsus Segrexil returnerte fra sitt eksil her, har skogen hatt en +5 demonisk regio, mens den generelle aura har steget til +2.

Kapittel 13

Valdaperte

13.1 Valdaperte

Valdaperte er navnet på en dal i Fenouillet. Navnet på dalen er en forvansking av «Val de la Perte», «Fortapelsens Dal». Dalen er en del av baroniet de Fenouillet.

Nederst i dalen ligger landsbyen Partiville, cirka en dagsreise fra st. Paul.

13.1.1 Dragen

Magisk Kraft: 65

Añčischa Falza er en flere tusen år gammel, og meget mektig drage. Hun har hvilt lenge i fjellene i Valdaperte, og fra hulen hennes har der strømmet en sterk magisk aura.

Hennes lidenskap er sjakk, og hun gjør meget for en mektig motstander. Hun foretrekker å spille på store brett med levende brikker; derfor skjer det gjerne at hun røver en dronning eller hestene til et reisefølge, om de gamle brikkene skulle dø.

13.1.1.1 Dragekulthen

I de periodene dragekulthen er mest aktiv, stiger også den magiske auraen. Kan hende kan dragekulthen bli brent som hekser, og auraen synke... Dette kan muligens bekymre magiene på covenanten.

Fluktuasjonene i auraen kan også skape problemer for kirken, og blir det ille nok, må de kanskje sende inkvisitører dit.

Dragekulten er og har alltid vært åtte personer. Arnulf og Cassandra er de mest fremtredende medlemmer i dag.

Kulten har et alter gjemt i fjellene, i østsiden av dalen. De kjenner også til et par «hellige plasser», gjerne mindre altere og merkestener. Disse er gjerne stilt opp av hekser og magikere for flere hundrede år siden.

13.2 Partiville

Landsbyen lever mest for seg selv, det er en dags reise til nærmeste naboer. Likevel er alle gode kristne, og fra tid til annen drar de i samlet flokk, en drøy dagsreise, til St. Paul de Fenouillet for å gå i kirken. Da har de også med varer som de ønsker å selge, det skjer helst ved de store markedshøytidene.

Landsbyfolket holder gjeter, dyrker kålrot og neper, og de driver jakt i fjellene; til gjengjeld betaler de forholdsvis høy skatt.

Bygden teller sytten familier. Selv kaller de det bare for «Byen»; Valdaperte er for dem bare «Dalen», mens St. Paul kalles for «Storbygden». Noen av dem har selvsagt hørt navnene som fremmedfolk bruker, men ikke alle husker dem.

13.3 Landsbyfolk

13.3.1 Smeden

Smeden, Humbert, er bygdens sterkeste, og den eneste som er sterkere enn Arnulf. Han er derimot en meget fredsæl mann som gjør hva som helst for å unngå slagsmål. Av denne grunn ser de fleste i bygden meget opp til ham.

Humbert har en hytte like ved der veien kommer inn på tunet. Når han arbeider, står han gjerne et stykke ute på tunet; han ønsker selvsagt ikke å ha gruen for nær huset.

Hver vår bryter bygden malm i myrene vest for tunet. Her er det smeden som leder an.

Humbert kommer fra St.Paul og er bror av smeden der. Han har giftet seg med Eliza, søster av Karl, og de har tre barn sammen.

13.3.2 Maria

Maria er en omsorgsfull landsbymoder. Hun har flere barn, bl.a. en sønn, Alfred, født 1181. Han er den eldste av barnene i bygden. Søsteren, Mia, født 1182, dør vinteren 1194.

Familien bor i det brune huset med *to* skorstener.

13.3.3 Karl

Karl har bygdens største hus. Han har bl.a. døtrene Charlotte (f. 1175) og Eliza (f. 1184). Konen, Tressa, er medlem av dragekulden.

13.3.4 Saissa og Thierry

Saissa kommer utenfra, men har giftet seg med Thierry, bror til Tressa. Hun er også med i dragekulden.

13.3.5 Rotger og Lilianne

Rotger og Lilianne er foreldrene til Gailhard.

13.3.6 Gailhard

Gailhard, f. 1176, er medlem av dragekulden. Han har fra våren 1194 innledet en hemmelig romanse med Cassandra.

13.3.7 Thomas og Thea

Thomas er født 1139, Thea i 1142. De har sønnen Christian.

13.3.8 Christian

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

Ferdigheter: Piety 1; Survival 4; Legend lore 1; hunt 3; Chirurgery 3; Animal Ken 3

Christian er født i 1162. Høsten 1193 gikk han seg vill i fjellene omkring Valdaperte, og han streifet alene omkring i fjellene hele vinteren. Han stolte

dog på Gud, og han ba meget. Ut på våren fant han hjem igjen, overbevist om at han kun overlevde ved Guds hjelp. Nu er han dybt religiøs. Han har bestemt seg for å bygge en kirke i bygden, selv om han har tynt med ressurser og ikke helt vet hvordan han skal gå frem, er han fast bestemt på å klare det.

Christian bærer et kors formet av fire benstykker stukket inn i en rund plate, med ingravert en «livssirkel», som kan minne litt om Verditii merke for Creo.

13.3.9 Philippe

Phillippe er en 35 år gammel enkemann med langt lyst hår; han ser yngre ut enn han er. Konen, Cassandra, døde i barselseng, da hun fødte datteren, som ble oppkalt etter henne. I dag bor Phillippe alene med Cassandra i en rød hytte ved tunet.

13.3.10 Cassandra(17)

Født: 1176

Cassandra er kjent som bygdetulling, og er stadig nær ved å bli lynsjet som kjetter, fordi hun hevder at allting har sjel. Folk aksepterer henne likevel ved at hun alltid «vil det godt».

Sammen med dragekulten, der hun er medlem, fremtrer hun som normal, og hun har høy status som en form for medium. Hun har antagelig hatt Gaven uten å få skikkelig opplæring. Flere av dalens ånder har brukt hennes potensiale, men det har etter hvert ødelagt hennes egen ånd.

13.3.11 Arnulf(29), leder av Dragekulten

Født: 1166

Ferdigheter: Legend lore[Valdaperte] 4

Arnulf er bygdens modigste og dyktigste jeger, og han drar gjerne på lange jaktturen alene. Det sies at han på en av disse turene har møtt dragen, hvilket ingen andre i bygden har. Arnulf er leder for dragekulten.

Arnulf vil aldri snakke om dragen og sitt angivelige møte med den. Grunnen er delvis at han ikke vil trekke oppmerksomhet til den, seg eller kulten, og delvis fordi han ikke er i stand til å gjenfinne stedet. Det siste skyldes

selvsagt at dragehulen ligger i en regio. Heldigvis så sov dragen da han møtte den.

Arnulf kjenner også en rekke legender om dalen, flere enn noen annen i landsbyen. I og med at han ikke er gift, har han rikelig tid til å vandre i dalen, og han vandrer lenger opp enn noen annen, og lære om folk og fe som ferdes der.

13.4 Magi

13.4.1 Magisk aura

Dragen forårsaker en sterk magisk aura i området, og denne påvirkes ytterligere av dragekultens aktivitet. Selve dragehulen ligger forskjøvet i en regio med styrke 8-9.

	Sovende drage	Sovende drage med aktiv kult	Våken drage med aktiv kult	Våken drage
Dalen ovenfor landsbyen	4	6	7	5
Landsbyen	3	5	6	4
Området nedenfor landsbyen	3	4	5	4

13.4.2 Magiske kilder

Rødkrave er en eiendommelig blomst som vokser i dalen. Den ser ut omtrent som tusenfryd, men er adskillig større, og de røde linjene i kronbladene synes ofte å forandre seg mens man ser. Rødkraven vokser aldri på samme sted to år på rad.

Klynger på omkring et dusin blomster kan finnes tilfeldig i dalen. Hver klynge holder gjerne to til fire ruter vis, mulige kunster er Creo, Muto, Herbam, Imagonem og Vim.

Våren 1194 er der mye rødkrave i Valdaperte, pga. magisk aktivitet høsten og vinteren i forveien. Man kan regne med å finne fire klynger à to ruter Muto,

tre klynger med én rute hver av henholdsvis Creo, Herbam og Imaginem, samt én klynge à to og to klynger à én rute Vim.

I tillegg er der en bekk med perdo-vis. Man kan få én rute i året. Blir kilden liggende uhøstet, så samler det seg opp vis over året, men ikke fullt én rute per år. Noe går tapt.

13.4.3 Heksestenen

Heksestenen ble lavet og oppstilt av Vera av Verditius i 1090. Den er forhekset for å beskytte den nedre delen av dalen mot vesenene fra fjellene. I dag er stenen tilgrodd i et skogholt vest i dalen, litt lenger nede enn alteret til Dragekulten. Ingen magiske dyr med makt mindre enn 50 kan komme nedenfor denne stenen. Det utelukker de aller flest, så nær som dragen.

Litt nedenfor stenen, kan man kanskje finne rester av magusens hytte. Ovenfor kan man finne huler hvor han har gjort eksperimenter eller hvor han har sperret inne mystiske skapninger.

Graver man stenen frem, så finner man den blankslipt og pen og blå.

13.4.4 Andre magiske stener

Monolitten En sort monolitt, ca. 50 cm høy. Merket med Verditius-runer for ReMe og et våbenskjold, rektangulært med en hammer. Det virker som om stenen binder noe fast. Åpnet med 12r. vim-vis.

Dvergen Stenstatue av en dverg med hammer, lavet for ca. 90-100 år siden. Merket med Verditii runer for An, Re, Te, Vi, Au, Pe. Åpnet med 20r. vim-vis.

13.5 Historie

13.5.0.1 Partiville

Omkring 1080 var der høy magisk aktivitet i dalen, og byen ble overfalt av magiske skapninger et par ganger. Dragen kom frem en gang, og Dragekulten oppstod i disse dager i et håp om å kunne gjøre seg til venns med den. Det hadde ingen synderlig effekt, og mange dro fra landsbyen. Kun en hard kjerne i Dragekulten ble igjen.

Uroen avtok først da Vera av Verditius reiste heksestenen i 1190. Etter det kom der et par dristige familier og slo seg ned. De fleste av disse var dypt religiøse, og Dragekulten fant det klokt å skjule sin aktivitet. Etter det har der vært to tradisjoner i dalen: den dybt religiøse og den tradisjonstro kulten. Dragekultens medlemmer er overbevist om at tradisjonen er eldre enn den er, og kan legge stor vekt på det i en disput.

13.5.0.2 Vera av Verditius

Vera av Verditius var stenhugger og kom til dalen 1089, pga. den sterke auraen og magiske ressurser. Han dro fra dalen for siste gang i 1109. Hjempakten hans kan fremdeles ha notater om livet i Valdaperte.

Vera hadde en kort romanse med Ursanne i Partiville, og de fikk en sønn sammen.

- Ursanne (1065-1100) fikk én sønn sammen med Vera utenfor ekteskap.
- Raoul (1094-1146) Han ble en del mobbet fordi han var uekte født, og derfor gikk han meget for seg selv. Han var mye i dalen og fikk en viss opplæring av faren og møtte en del mektige skapninger. Han hadde en viss magisk begavelse, men ikke nok til å bli magus. I dalen lærte han seg å kontrollere ånder. Han fikk to barn med to forskjellige kvinner.
 1. Ursanne (1126-1182) fikk full opplæring som åndemaner, og hennes slekt har arvet kunsten. Hun valgte å leve som enstøing i fjellene etter farens død.
 - Hemlock (1166-)
 2. Bovert (1139-) ble født for sent til å få særlig opplæring av faren. Slekten hans har et vist magisk potensiale, men vet ikke om det og kjenner ikke familielegenden. Boverts mor het Azalaise (1107-1171). Han er gift med Heloise (1137-). De to bor i dag hos sin sønn, Emeric (1162-).
 - Cassandra (1157-1176)
 - Cassandra (1176-)

13.5.0.3 Veras Sanctum

Dypt i en av fjellets huler har Vera lavet et sanctum. Etter at han returnerte til sin pakt, lavet han et nytt sanctum der, men han dro aldri til Valdaperte for å fjerne sanctumsmerket eller hente de siste rester av utstyr.

Midt i hulen står en magisk sten. Den gir hulen effekten av en Aegis of the Hearth på nivå 35. Lenger inne er der en tung dør, som er en magisk artifakt, med ekstraordinær styrke og med en illusjon som fjellvegg.

Utstyret i sanctumet er et fullt laboratorium (nullbonus). Der finnes notater til en bok, verdi som Liber Questionum vim 10/2 og rego 11/1, ved siden av allminnelige labnotater omkring Rego Mentem, Rego Vim og Intellego Vim, inkl. notatene fra arbeidet med heksestenen. Der er en magisk lampe som lyser opp rommet, og en magisk lur (ReMe) som kan berolige dyr eller mennesker. Luren er stor og tung.

Raoul Åndekraft: 22

Raoul er nyssgjerrig, og han viet hele sitt liv til forståelsen av åndeverdenen og det magiske. Han fikk en del opplæring av faren, Vera, men han ønsket så meget mer. Da faren dro, hadde Raoul ingen måte å kontakte ham, og han håpet hele tiden at han skulle komme tilbake så han kunne lære mer.

Da Raoul døde var han på tur sammen med datteren, Ursanne. Han omkom i åndekamp med noen av dalens krefter. Ånden brukte noe tid på å falle til ro, mens kroppen ble raskt bragt ned til landsbyen og begravet. Siden ånden ikke kan dra nedforbi heksestenen, har den flakket hvileløst omkring i dalen siden. For det meste holder han seg omkring inngangen til Veras sanctum, i håp om at Vera skal komme tilbake. Ånden er ikke sterk nok til å gå inn i aegis.

Åndens fremste mål er å bli gjenforenet med kroppen og begravet i dalen. Dog vil den ikke sky noen anledning til å oppnå makt i dalen.

Den relativt høye åndekraften gir mulighet til å besette mennesker og dyr, hvilket blir hyppig benyttet for å kommunisere med jordiske skapninger.

13.6 Eventyr

13.6.1 Vinteren 1194

Vinteren 1194 har vært urolig, med mye uvær. Under magines besøk høsten i forveien, var dragen nær ved å vokne, og dragekulden har øket sin aktivitet for å trykke status quo.

Folk i landsbyen er blitt mer mistenksomme, og de ønsker ikke lenger magine velkomne.

Christian gikk seg vill i urolighetene om høsten, og fartet omkring i fjellene hele vinteren. Han setter sin lit til Gud og nu skal han bygge kirke.

I landsbyen stoler folk også på Gud. Likevel fødte Felise en vanskapt sønn, Dragan i februar, og Marias datter, Mia(12), døde i januar. Folk flest ser med håp frem til å få en ny kirke.

13.6.1.1 Kirken

Der er to fine høyder nær landsbyen. Den nærmeste ligger i retning Arnulfs hus, og det er den mest aktuelle. Christian ønsker å legge kirken som en hellig utpost mot fjellet. Arnulf setter dog liten pris på det, og tror kirken vil forstyrre dragen. Aller helst vil han ikke ha nogen kirke, men han kan godta en kirke nedenfor landsbyen.

Den andre høyden ligger på høyde med landsbyen, litt lengre borte mot øst. Arnulf foreslår å legge kirken her. Det landsbyfolket ikke vet er at denne høyden er hjem for feene.

Hvis kirken blir bygget, kommer den magiske aura til å bli svekket.

De sterkeste tilhengerne er Thomas og Thea, Philippe og Felise.

13.6.1.2 Heksestenen

Dragekulden kan få nyss om at de må ødelegge Heksestenen.

13.6.2 Høsten 1194

Høsten 1194 bryter landsbyfolket sten til kirken under ledelse av Christian. De stabler det hele på høyden mot Arnulf. Christian har fått løfter om støtte både fra sieur Charles, baronen og presten i St. Paul.

Dragekulden har allerede begynt å planlegge mottiltak.

13.6.2.1 Brunwald

Brunwald besøker dalen høsten 1194, for første gang. Han ser straks at området er meget magisk. Der bor tett med ånder, spesielt i alt som lever og gror. Der er også noen spøkelser. Han finner mindre vis-forekomster i elven.

Ravnene holder øye med ham så godt de kan, og han ser godt at de er magiske. Hemlock gjemmer seg og blir ikke sett. Harpyene holder Brunwald seg unna.

Han finner grensen som heksestene trekker opp med M.S+per. 12+. Selve stenen finner han på MS+int. 15+. De magiske statuene finner han. Han kan identifisere dem som skjold med M.S.+per. 12+.

13.7 Fjellet

13.7.1 Hemlock

Åndemaning: 18

Født: 1166

Tilsynelatende alder: ser ung ut

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

Livsmål: Kunnskap og visdom; kontroll over dalens ånder

Ferdigheter: Summon 3, Second Sight 2, Magic Sensitivity 2, Occult lore 2, Legend lore 3, Charm 2, Bargain 3, Chirurgery [Acute] 1; Folk Magic [finding things of virtue] 1

Hemlock er en åndemaner av Veras slekt. Han bor ensomt i fjellene. Han har to ravner som følgesvenner. Han kjenner til familielegendene og til dragen. Han vet at Raoul møtte dragen. Stamfaren, Vera, har han fått beskrevet som en mektig trollmann fra Roma, men han kjenner ingen detaljer. Han kjenner dragens navn, og planlegger å kontakte den, men han tør ikke på langt nær ennå. Han bruker dog megen tid på å øve seg på mindre magiske vesener og ånder, i håp om å bli sterk nok. Han vegrer seg dog mot å kontakte mennesker fra landsbyen.

Han vet at Vera hørte til noe som het «Hermeskulten» eller noe slikt, og han drømmer om å bli tatt opp.

13.7.1.1 Ravnene

Magisk kraft: 20

Hemlock har to ravner som magisk allianse.

13.7.2 Magiske dyr

Fjellene rommer en rekke magiske dyr. Nogen få, særlig slangene, er tjenere av dragen, men de fleste lever i hennes skygge. Blant annet er der en koloni av harpyer, men denne er liten, fordi de pga. heksestenen ikke kommer ned dalen til folk.

Kapittel 14

Vallier og Armagnac

14.1 Lensherrene

14.1.1 Vallier

Baroniet Vallier har faktisk fått navn etter baronen: Valeray Vallier, som ble adlet av grev Cadmar d'Armagnac i 1155, og fikk et len øverst mot Pyrenéene. Grevskapet og dermed baroniet, sorterer frem til 1192 hertugen av Gascogne og Aquitaine. Historien fra 1193 og utover er fremdeles uklar.

14.1.2 Baron Philippe de Vallier

Baron Valeray døde i 1179, og sønnen hans Philippe arvet lenet. Philippe opparbeidet gjennom årene et godt samarbeid med greven, og ble hans nærmeste rådgiver da han ble gammel og svak.

Baron Philippe de Vallier var en gammel alliert av baron de Fenouillet. Hans borg ligger ved landsbyen st. Beat. Våren 1193 er det snart gått et år uten at de har hørt fra hverandre.

Baronens død vil både sjokkere og bekymre baron de Fenouillet. Om ikke annet fordi han sårt trenger allianser mot grev Gaston de Foix.

14.1.3 Grev Auguste d'Armagnac

Grev Cadmar styrte Armagnac svært lenge, og han overlevde både sin sønn og sin nevø. Da han døde 1190 var det hans grandnevø som nærmest uventet, arvet lenet.

Auguste er en ung dekadent dilletant og er dårlig skikket til det lederskab han er tiltenkt. Han støtter seg utelukkende på aquitanske adelsmenn og er absolutt lojal mot hertug Rikard. Han har ingen kontakter i franskkontrollerte len.

14.2 Området

14.2.1 St. Beat

St. Beat er en landsby like ved baron de Valliers borg.

14.2.2 Det som er skjedd

Offsus kom til St. Beat høsten 1192, på jakt etter en sort bonde som var i baron de Valliers besittelse. Baron de Fenouillet vil trolig huske denne bonden, dersom han får se en annen brikke i settet.

Offsus hadde med seg en hær, og han har rasert hele egnen.

Noen folk i egnen husker at en stor hær kom sent på høsten og tok borgen. De minnes at soldatene talte flere ulike obskure sprog. De skjønnte ikke meget. De kan også erindre et og annet våbenskjold dersom de blir spurt nøye. I alle fall et sort tårn på hvit bunn (sjakkbøndernes våben).

14.2.3 Skogen

Veien opp til St. Beat fra Foix går gjennom et stort skogsområde. Vinteren 1192/93 har bøndene nedenfor skogen vært plaget av røvere som ser ut til å komme fra skogen.

Røverne er overlevende fra St. Beat. Skremt bort fra landsbyen, har de søkt tilflukt i skogene og fjellene omkring. De er ikke mange, og etter en hard vinter er det bare en håndfull igjen. For det meste har de levd av jakt, men i de verste tider har de plyndret isolerte gårder nedenfor skogen.

14.3 St. Beat

Noen få bønder har prøvd å slå seg ned i landsbyen på nytt, og prøver å drive jord og husdyr, men de sliter og virker på mange måter ganske apatiske.

14.3.1 Borgen

Borgen er sterkt ramponert, kun en hær med krigsmaskiner ville kunne forårsake noe slikt. Det lukter ille i hele borgen; både lik og mat ligger og råtner, dels i innestengte rom. Kun det østre tårnet står urørt.

Baronens yngste sønn, sieur Ranoir, har overlevd og bor i borgen, men lider av hukommelsestap. Det eneste mål han kan se i livet er å beskytte borgen, som han kjenner ut og inn. Her har han også forråd nok til å leve av. Sønnen er selvsagt ridder og rikelig kamptrenet.

I portrommet står to fullstendig paralyserte vakter. De har en frisk, men usannsynlig jevn, rødlig farve i ansiktet. Der er ingen medisinske defekter.

14.3.1.1 ridder Ranoir

Ranoir bærer Valliers våbenskjold.

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

Ferdigheter: Enhåndsvåben 2, To våben 1, Tohåndsvåben 5, Pålåvåben 3, Våben med skjold 4

Kampegenskaber					
Våben	Init	Atk	Def	Dam	Enc
Storsverd	12	10	10	10	-2
Langsverd	6	4	7	6	-1,5
Langsverd og ridderskjold	7	7	13	6	-2,5
Pik	10	8	5	8	-2,5
Påløks	12	9	11	11	-2,5

Rustning: Ringbrynjehauberk, beskyttelse 6, vekt -3

14.3.1.2 Magi

Med magi (og muligens overnaturlig syn) vil man se ressonanser av kraftig magi i borgen. Blant annet er der manifestert en rad Perdo-Vis og en rad Terram-Vis i stenen. 6^{te} magnitudes MuVi er nødvendig for å samle visen i en håndterlig mengde sten.

Auraen er magisk +1.

14.3.1.3 Østtårnet

Østtårnet er den eneste delen som står nogenlunde inntakt. Det er bygget som et feste. Eneste inngang i tårnet er i andre etage, fra taket av bygningen ved siden av der man kommer inn i en vaktstue. Tredje etage er et rådsrom med et rundt bord, fjerde er et soverom og femte er rommet Offsus brukte under sitt opphold. I første etage er der et bibliotek og vis à vis det er der en dør til resten av borgen; denne døren kan lukkes og boltes. Trappen ned til underetagen kan også stenges med solid dør, der stentrappen slutter og erstattes av en tretrapp.

Biblioteket danner tårnets nederste etage. Baronen hadde en god del kart og brev. Han har også skrevet dagbok, som ligger her. Mesteparten av brevvekslingen har vært mellom Cadmar og Valeray. Her finnes også en bok med en reiseskildring fra Bretagne. I et hemmelig rom i skrivebordet finner Tartatius en nøgle og en sølvring med rød sten.

Offsi laboratorium Øverst i Østtårnet er der et lite værelse som Offsus brukte en tid sist vinter. Der er to store glugger i værelset, og begge er vendt mot øst. Luften er holdt frisk og ren av en magisk vind (jfr. CrAu 5 i regelboken. Effekten her er nonhermesiansk og mer langvarig).

I værelset finner man ørsmå fragmenter av pergament og rester av allminnelige alchymiske preparater.

Messingskålen Offsus la igjen en magisk messingskål, som Aeiliendée nu har tatt med seg. Hvis en magisk gjenstand legges i skålen (gjenstande må få plass i skålen som er omlag fire tommer i diameter), vises et bilde av rommet sett ovenifra i skålen. Gjenstanden var ment å skulle vise et slikt bilde av andre brikker i sjakksettet, dersom en brikke ble lagt i, men dette lyktes ikke. (20^{de} nivå)

14.3.1.4 Underetagen

I underetagen ligger rommene meget usystematisk, og på vekslende nivåer. Noen steder er det høyt under taket kjelleren, mens underetagen er trang. Andre steder er der dobbel takhøyde i underetagen, mens kjelleren under har krypehøyde. Noen steder er der gjort plass til to underetager.

Spillsalen Dette er et forholdsvis stort rom, med galleri. Der er dog ikke fullt to etagers høyde, så for å passere under galleriet, må man bøye nakken. Rommet er sparsommelig møblert; midt i rommet står et sjakkbrett på et lite bord med to stoler ved. Der er stilt opp til sjakkparti, men én sort bonde mangler i settet. Brikkene ligner på Offsi brikker, men stilt opp ved siden av hverandre er det lett å se forskjell (Perception + Awareness, 3+). Under galleriet henger noen malerier og noen våben; der står noen hyller og skuffeseksjoner og flere stoler.

14.3.1.5 Andre rom

Hallen Her er absolutt alt, bl.a. dyre fat og beger, blåst inn langs den innerste kortveggen, sammen med alt støv og skit. Offsus har hatt utløp for sine ferdigheter med ReVi. Mange av borgens innbyggere er omkommet her og det luktes. Hallen ligger i første etage. Der er galleri og meget stor takhøyde.

Skattkamrene Skattkamrene i østfløyen av kjelleren er tømt av en hær som Offsus brukte. Tilbake ligger der rundt tolv pund mynt, men der er kun noen få sølvdenarer, resten er tinn og kobber. En stor del av myntene er utenlandske. Verdien er anslagsvis 10-15 solidi.

Spiskamrene Der er rikelig med mat og drikke i matkjellerne i vestfløyen, selv om det er tydelig at der har vært en hær og forsynt seg.

Smien Borgen har egen våbensmie, som er plassert i vestenden av kjelleren.

Ranoirs kammer Ranoir har gjemt seg i kjelleren, og innredet en soveplass i et værelse ut mot vestmuren.

14.3.2 Tidslinje 1192-93

medio november 1192 Stedet raseres av Offsus. Offsi hær plyndrer skattkamrene og drar over Pyrenéene. Offsus flytter ut etter vintersolverv.

medio mai 1193 Greven av Armagnac kommer med følge og undersøker stedet, etter at rykter. De ser at overnaturlige ting er skjedd, og tør

ikke bli der over natten. De møter ikke ridder Ranoir. Greven sender ridder Fidel og væpneren, Frank, som speider opp i Pyrenéene.

30^{te} mai Tartatius kommer med følge.

31^{te} mai Ridder Ranoir uskadeliggjøres. Fullmåne.

1^{ste} juni Ridder Fidel kommer tilbake for å møte greven før soloppgang. Greven kommer sent på ettermiddagen med et større følge, bl.a. med flere prester. Totalt er de omkring et snes ryttere. De slår imidlertid leir rikelig utenfor synsvidde, men speidere blir sendt ut og er i området om ettermiddagen.

2^{je} juni Grevens følge kommer til landsbyen.

primo juni Nyhetene kommer til Fenouillet.

14.3.3 Grevens følge

Grev Auguste har fått med seg grev Edvard de Gironde, som er hertug Rikards fortrolige, og han har tatt ledelse over følget. De har dessuten med seg geistlige som skal ta seg av de forheksede og verne mot trolldom og ondskap.

Følget skal være stort, og gruppen står liten sjanse mot dem i kamp. Dersom gruppen likevel kan beseire grevens menn, kan de nevnte magiske gjenstander (inkl. reliquier) justeres, slik at sentrale personer unslipper. Dette vil resultere i at Harlof og enkedronning Eleonore kommer til Aquitania med en enda større styrke.

Det er meget mulig at magikerne vil assosiere følget med Doissetep. Munkene vil gjerne skjule seg i sine kullsorte kapper, og følget er stort og rikt, og kommer fra riktig område. Muligheten kan i alle fall gi en ekstra dimensjon til stemningen...

14.3.3.1 Grev Edwards menn

Grev Edvard ledsages av ridder Paul, som først og fremst utmerker seg som en dyktig trubadur. Videre har de to engelske bueskyttere, en herold og en tjener. Følget bærer Girondes våbenskjold, men rir under st. Georgs banner. Herolden er bannerbærer.

grev Edvard er en dyktig strateg og diplomat og en typisk lederfigur. Han er Rikards fetter og barndomsvenn.

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

14.3.3.2 De geistlige

De geistlige ledes av fader Alphonse som er diakon og inkvisitør ved katedralen i Bordeaux. Gruppen hans bærer erkebispesetets våbenskjold. Han har med seg en prest til, fader Michel og to munkere fra st. Severs kloster: broder Jacques og broder Andreas. Munkene bærer sorte munkekutter i fint stoff, men ikke noe våbenskjold. Broder Andreas hører blant de aller mest innbitte katarmotstanderne. Broder Jacques er en dyktig lege.

De har også med seg ridder Simon, som er meget from og en gammel kontakt av fader Alphonse. Ridder Simon har et reliquium med minst to trospeeng. Han har halvlangt, mørkt blondt hår. Ansiktet er rent og lyshudet. Han er forholdsvis liten og smidig og kan se noe kvinnelig ut.

Med seg har de en herold og en tjener.

14.3.3.3 Grev d'Armagnac

Grev Auguste d'Armagnac har med seg to speidere som kjenner egnen fra før. Han og hans folk bærer Armagnacs våbenskjold. Grev Auguste har også tatt med seg sin frue, grevinne Catherine.

14.3.3.4 Allminnelige folk

Speidere Per +3

Bueskyttere Per +2; Str +1; Dex +1; Qui 0

Herolder Str 0; Dex 0; Qui 0

Kampstatistikker						
Person	Våben	Scr	Init	Atk	Def	Dam
Speider	Kortsverd	3	7	5	6	3
	Kortbue	1	2	4	—	4
Bueskytter	Langbue	4	3	8	—	10
	Kortsverd	2	5	4	4	4
Tjener	Nevekamp	?	2	1	2	1
	Dolk	?	3	2	3	4
Herold	Langspyd	3	8	9	4	6
	Øks og Rundt skjold	1	3	3	6	6

14.4 Omegn

14.4.1 Den havarerte Vogn

Den havarerte Vogn er en landsbykro som ligger et stykke nedenfor Valliers skoger. Annanias var er driftig handelsreisende som kom oppover med hestekjerre for å drive handel i området, en gang for mange år siden, men veiene var dårlige og til slutt havarerte vognen. Da bestemte han seg for å slå seg ned på stedet og drive handel og kro akkurat der.

Sønnen hans, Marque som overtok verdshuset etter ham, er i dag blitt en gammel mann. I dag er det Marques sønn, Jacob, som driver verdshuset. Marque selv har et lite værelse ovenpå, og bedriver tiden mest i peiskroken i kroen. Vognvraket står fremdeles utenfor og gir navn til stedet. Marque husker fremdeles hvordan han kom til stedet i lag med sin far.

Kapittel 15

Quillan og Heden

15.1 Quillan

Quillan i grevskapet Toulouse, er en landby midtveis mellom Foix og St. Paul de Fenouillet. 30-40 familier bor i byen. Like ved byen ligger en stor hede, som ingen tør nærme seg. Selve oppstigningen til heden begynner en halvtimes gange fra landsbyen.

Ytterst på heden, akkurat synlig fra landsbyen, står et gammelt eketre. Det er meget vel kjent for å bli slått av lynet hver høst ved høstjevndøgn, og magiene kommer da fra Doissetep for å hente en rad med rå aurasvis.

15.1.1 Kirken

15.1.1.1 Fader Jaufré

Personlighet: lat +2; enstøing +1; dårlig samvittighet +1

Fader Jaufré er ung og kom til byen for å ta over etter fader Martin i 1190, etter et halvt år som hjelpeprest i Montpellier. Jaufré har aldri likt byens mas og trives meget godt i roen her på landet.

Han hverken ber eller leser så meget som han burde og har dårlig samvittighet for det; men det hjelper ikke, han fortrekker å nyte landsens ro. Man kan ofte finne ham i skyggen under et piletre nede ved elven.

15.1.2 Chez Antoinne

Antoinne driver byens verdshus. Han har to værelser ovenpå, som han leier ut for tre til fire denarer per rom. Hvert værelse har to store senger. Dørene på disse værelsene kan boltes på innsiden. Ellers kan man overnatte i tavernaen for en kvart denar per person.

15.1.2.1 Antoinne

Personlighet: brysk +2; defensiv +2; vennlig +1; kremmer +1

Dyder og lyter: Obese (-1)

Grunnegenskaber							
Int	+1	Str	+2	Com	+2	Qui	-3
Per	+1	Sta	-2	Pre	+1	Dex	-1

Antoinne har en frue av omtrent samme kroppsbygning som seg selv, og to sønner.

15.1.3 Leiesoldatene

Tre leiesoldater slo seg ned i Quillan høsten 1194, og de har levd av eskorte-tjeneste etter det. De fleste reisende som ikke selv har hatt stort nok følge, har leid dem som eskorte. Som et resultat har ikke landeveisrøverne turd å angripe, og hele vinteren 1194/95 har forløpt uten overfall.

Franco er lederen. Han bærer sver og rundt skjold, samt en slynge.

Brutus er en stor slosskjempe. Han bruker slynge, øks og skjold. Han er også en mester med trestav.

Pierre er bueskytter. Han har også et spyd.

Prisen for eskorte til St. Paul er $1\frac{1}{2}$ skillig og kosten. Om gruppen er liten, så anbefaler Franco å leie raske hester for å styrke sjansene. Leiesoldatene har ikke hester til seg selv.

15.1.4 Gjenferdet

I 1190 døde presten i Quillan, fader Martin, og ble begravet på byens kirkegård. Haylon røvet graven etter få dager, og stjal blant annet prestens

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. Etter hvert har Martin gitt landsbyfolket opp, og nu hjem søker 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 etter 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 etterpå. 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 etter 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 begynte 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 vaktet 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; Kestevåben [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, fyrstøy, 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 mentemagi)

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 etter ett døgn, én uke, og etter én, tre, seks, ni og tolv måneder; etter det er de naturligvis ødelagt. Uansett hvordan et kroppsnivå tapes, så kan det aldri leges.

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

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
Per	-2	Sta	+3	Pre	N/A
Qui	0	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 halvrotne zombier overalt i sumpen. De overfaller alt som nærmer seg. De har stort sett 3-4 kroppsniweauer 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 viel-sesring.

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. Etter 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 forsvinne ved egen hjelp, og røverne dro uten å bry seg mer.

Zombiene Etter 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 magne ordne opp. Den sårede kan love en belønning, eller følget kan ha tilknytning til pakten. Kanskje ser magne spor etter magisk aktivitet etter Rafaels ritual. Den sårede kan også minnes en mystisk messing fra halvørskan. Kanskje husker han ord som magne 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 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 ettertid 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 beskyttet, 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 vårrtualet 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 noen 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 omskrivninger 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 bilde 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 aggressive 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 skjønnte 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 medfølelse?

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 vidtrek-
kende konklusjoner for hvilke folk som kan danne Himmelske Au-
raer. 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 sik-
kerhet er at det kunne motstå formler av fjerde magnityde, og
hadde en overnaturlig styrke.

Mulighetene for at Makten er Infernalsk eller Alvisk, er selv-
følgelig også tilstede, og isåfall er dets motiver falske, mine un-
dersøkelser 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 munkere.

17.2 Klosteret

For det meste ser St. Bernie ut som et ganske allminnelig kloster, og der er intet spesielt 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 noen 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 eventyret¹ 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 monastery 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.

²We 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 appropriate 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 disappeared 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 devastate 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 monastery.

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 arrange them so that the area you want destroyed and at least one battlefield are inside the area described 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.

The Denouement 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 feel real bad because a city has been destroyed.

Rinaldo is hiding out in the old Monastery. 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 Diabloc Altar Works like Leap of Homecoming, but always works, with 1 fat. loss. Teleports Rinaldo to his altar (in this case the old Monastery).

Trap of the Mind (ReMe 28) removes a persons mind into a stone or object 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 possessions 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 frightened 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 sydpøst 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 «foretningmessige» 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.

Mariensøstrene (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 Malière.

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 etter 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 omfatter 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 etterfølgere 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 grav¹.

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

¹Jfr. *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 foreløpig ønsker han å ligge lavt i terrenget. *Representerer Det onde.*

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

Hvis man har alle de hvite og sorte brikke 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 diabolisk magi i sjakksettet, har Mørke Krefter i lang tid tatt 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 ellefte århundrede.

20.2 Trollmannen

Offsus Segrexil er en mektig trollmann fra tiden før Bonisagus grunnla Hermes' Orden¹. 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 magie 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 etter hvert gått over til å bruke en sort springer.

20.2.1 Beskrivelse

Offsus har et stygt brannsårl 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, noen magiske gjenstander og noe

¹Dette 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 kropps nivåer
- The Renewed strength and health (CrCo/ikke hermetisk) (R: Per; V: Conc.) regenererer ett kropps nivå per runde efter den første.
- Uvær (ReAu (Aq,Te,Ig)) Offsus kan stelle i stand alvorlige uværstormer, med lynnedslag, hagleskurer, orkan, et cetera. Han kan få lynet til å starte branner på ønskede steder.
- Jernneven (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.

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 etter 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 katarerne 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 gjenopprette 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 noen 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 ennå 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 ånde verdenen, og han kan trekke inn gruppen som i en drøm.

For å huske en drøm fra ånde verdenen, 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 etter 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 oppfylt 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 etter at Santiago er reist til Quillan. Iosefus melder at hun har vært hos ham og spurt etter en sjakkbrikke. Dagen etter kommer Hazel til paktens og inviterer til møtet i ordenen. Tartatius skal møte under eken i Pasaquine om morgenen onsdag 19de april.

Offsus kommer uken etter 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 etter.

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 etter. 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 etter 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. Etter noen runder får Offsus inn et mektig slag som sender William i bakken.

Vekterne har etter 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 vokter 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 paktens, 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 lykkeamulettet 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 trådte 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.

Skriſter *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 Démoner

22.3.0.1 Samelia

Samelia er en mektig demon som er forvist til jorden¹ etter konflikter i Mørkets riker. Hennes favorittstrategi er å tilby kontakt med gamle og velkjente boklærde og antikke filosofher, ved å la mindre demoner imitere den aktuelle ånd.

Størrelse: -1

Kroppsnivåer: OK/0/-1/-3/Fordrevet

Demonisk makt: 64

Soak: +5

¹Inspireres 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 forbindelse 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 hemmelighete.

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
Per	0	Sta	+1	Pre	-1
				Qui	-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 hoffastrolog 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 dytblå, 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; Astrologi³ 9;

Heraldic lore 2; Welsh lore 1; Scottish lore 1; Norman lore 3; Emglis 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 Jøde kvarteret

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.

³Legges 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 etter all sannsynlig vise seg — på lang sikt — å ha et visst sannhetsgehalt.

24.1 Lady Bellantina

Dette kvadet¹ 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

¹Hentet 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 noen 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 skjønnte 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 egenrådlig 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 jaktlottet 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 skjød 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 fôr brutalt frem og Moderen ble meget harm.

24.4.2 Greven og Eken

Kapittel 25

Idéer

25.1 Steder

Pasaquine En grog, Bix¹, 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:

¹NB! Bix er en vesentlig rolle, og man må finne en 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 Gearman²)

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 spontaneous 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.

²This 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 spontaneous 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 etterfølgere 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 detalj 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 noen 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 Klippebroen

Klippebroen 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 ennå. Hulen er planlagt som en semipermanent base, så den er godt gjemt, og den er vaktet 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 noen 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, etterfølger 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 etter 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 noen 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 etter. Han gav den til Louis som for en tid tilbake hjalp feene med å bekjempe noen 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 etter 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 noen 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-åring.

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 etter å ha fått gode råd fra Orakelet. Etter 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 Loessin.

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 godværsstyger 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 ennå 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 Perlce med mange av mennene. De eneste som er tilbake er hovmesteren, Thosa, en rådgiver, Gontrand; kokken, en kokkepik, 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 magnitudo), med seks ruter corpusvis i knoklene og fire ruter perdovis i skjeflet.

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 noen 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 overmannen 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].
- Dødningseskalle
- 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.

Scene IX: Offsi skjulested Offsus har slått seg ned i en gammel, forlatt stenkjeller. Hvis man åpner døren, reiser der seg straks en elemental av jord fra bakken og angriper.

Kapittel 28

Hemlock

28.0.0.1 Eventyret

Scene I: St. Paul Gruppen kommer til St. Paul ved solnedgang. De hører hesteglam ved skysstasjonen og der er tydeligvis mye mennesker på Den røde Sten. Omtrent samtidig kommer Sebastian hjem fra skogen. Han gjør patetiske forsøk på å holde seg skjult. Han sniker langs veggene og gjemmer seg i skyggene, uten egentlig å lykkes.

Følget på Den røde Sten kommer i følget til kjøbmennen Daniel og Evrard av huset Archeton. Senere på aftenen kommer sieur Charles til stedet i vogn.

Scene II: Christian Fredagen legger gruppen i vei til Partiville. Ved rasteplassen halvveis oppe, treffer de og slår av en prat med Christian.

Her ser de for første gang Hemlocks to ravner, som holder øye med dem.

Scene III: Ankomst i Partiville Folk er stadig entusiastiske når de hører at der kommer gjester, men når de ser hvem som kommer, så blir de mer redde. De går med på å innlosjere gruppen, men de krever betalt, en og en halv gang det de har fått tidligere.

Scene IV: Arnulf Når gruppen står opp dagen etter, får de høre at Arnulf vil treffe dem. Han advarer mot fjellene og når de sier at de vil se seg om, så ber han om å få slå følge.

Scene V: Bjørnen Når gruppen slår leir i skogen ved heksestenen, blir de overfalt av en stor bjørn, som dragekulden har satt til å vokte inngangen til dalen.

Vis: 2r. Animalem

Størrelse: +2

Maul: Init +6, Atk +12, Dam +16

Tackle: Init +6, Atk +6, (Dam +14)

Body levels: OK/0/0/-1/-1/-3/-5/Inc

Grunnegenskaber: Str +4, Dex 0, Cun +1, Per +3, Qui 0, Sta +8

Ferocity: +3

Scene VI: Eremitten Hemlock lar ofte ravnene sine holde øye med det som foregår nederst i Valdaperte, og når Tartatius nu kommer, så kaller han på ham. Han lurar på hva som skjer, for han har merket høy aktivitet i dalen denne vinteren. Han er en smule bekymret, men mest nyssgjerrig.

Ravnene forteller Hemlock at Tartatius ble skadet av bjørnen og oppsøker dem der. Han tilbyr dem losji i en hule i dalen for å få bedre anledning til å snakke med Tartatius. Han vil være villig til å utveksle historier.

Scene VII: Harpyene I dalen bor der en koloni av fire harpyer. Hvis gruppen nærmer seg, vil de straks fatte interesse og prøve å få dem til å hente flere menn fra landsbyen.

Magisk kraft: 11 (18)

Vis: 3r. rego i tungen (4r.)

Størrelse: 0

Grunnegenskaber: Str +1, Stm +1; Dex 0, Qik +1; Cun +1, Per +1

Klør: Init +5, Atk +4, Def +4, Dam +5

Fatigue: +1

Soak: +4

Ferocity: 2 against men

Krefter: *Song of Slumber* ReMe 25/3p. Motstand Int+Stm 10+

Scene VIII: Hulen Gruppen undersøker en av dalens dryppstenshuler. I mørket innenfor det første dryppstensfeltet, finnes der flotte hulemalerier som beskriver et tusenår av dalens historie. Der bor også en mengde flaggermus.

Innenfor malerihulen deler hulen seg i et stort kompleks. Mange av gangene er voktet av slanger og andre magiske og halvmagiske vesener.

Ruklin bor i hulen.

Dypest i hulen er et felt med praktfulle edelstener, mange med magiske egenskaper.

Scene IX: Arnulf og Christian krangler Dersom gruppen er i landsbyen samtidig med Christian og Arnulf, vil de kunne se dem krangle om kirken, på høyden mot Arnulf.

Dersom gruppen senere treffer Arnulf, vil han kanskje prøve å vinne dem mot kirken.

Scene X: Alvene Alvehøyden har stått urørt i generasjoner. noen sier at det er en gammel gravhaug. Andre mener den blott er stenete og ufruktbar. Bare en og annen unge har virkelig sett alvene, og de glemmer det når de blir større.

Alvene vil ikke foreta seg noget spesielt med mindre de virkelig får føle kirkeplanene. Nattestid og ved hedenske høytider domineres høyden av en alveaura på 4. Dagestid er det den magiske aura på 4 som dominerer.

28.0.0.2 Tidslinje

søndag 3je april Christian kommer hjem

primo april såing

ultimo april jernbrudd i myrene, høysesong for rødkrave

torsdag 21de april Tartatius og følget kommer til St.Paul.

fredag 22de april Christian drar til St. Paul for å treffe presten og kanskje baronen.

mandag 25de april Gruppen forlater Partiville. Mens Kark og Fraciscus returnerer til St.Paul, snur Tartatius for å finne Hemlock.

tirsdag 26de april Tartatius blir skadet av bjørnen og Franciscus blir budsendt. De møter Hemlock.

medio mai De siste rødkraver blomstrer av.

tirsdag 31te mai Tartatius kan omsider tygge kaninlår, og han begynner å bevege seg omkring i dalen.

medio juni Følget drar fra dalen.

Kapittel 29

Konspirasjoner og Lanvals bortgang

29.0.0.1 Bakgrunn

En av capitulatets dommere er død, og en rekke jurister streber etter å overta hans embede.

Samtidig konspirerer en del fremstående mennesker for uavhengighet fra greven.

Et par kjeltringer, Julian og Robert, har gjort et innbrudd forrige natt, hos en av konspiratørene. De fikk med seg en betydelig sum i mynter, 8 toulousiske denarer og cirka 20 denarer hver i mer gangbar mynt. De har gjemt bort det meste, men bærer på seg cirka seks denarer hver, inklusive et par toulousiske.

29.0.0.2 Eventyret

Scene I: Groggs på tavernaen En del av paktens grogs tilbringer en aften sammen med Julian og Robert, som de har truffet en og annen gang før. De spiller terning, og kameratene er i godt humør. Gruppen vinner et par sølvdenarer, uten at det ser ut til å gjøre betydelig inntrykk på taperne.

Hvis myntene blir undersøkt, vil man merke seg at et par av myntene er fremmede, men skjoldet er fra Toulouse. Det bør virke underlig.

Om myntene ikke blir undersøkt, så vil det bli oppdaget straks de forsøker å bruke myntene.

Scene II: Politikerne Et par av byens politiske personligheter møtes samme ettermiddag. Antagelig er Arnaud og kanskje Alexander til stede. Xavier er til stede og kan gjerne drive samtalen. Han har det meste av nyheter, og kan legge til noe ved behov.

Scene III: Bakgrunnen En av konspiratørene virker svært bekymret, og de tre samtaler i smug. Etter det er de alle like bekymret.

I samme verdshus sitter også Nicolas og samtaler med en mystisk fremmedkar. Han har fått besøk av Ignatius av Flambeau fra Doissetep, som selger ham en ring som gir evnen *Posing the Silent Question* tre ganger daglig (InMe 20; pen. 20).

Scene IV: Patriotene En av patriotene tar kontakt med Arnaud i håp om å rekruttere ham som patriot i capitulatet.

Scene V: Nicola amulet Nicolas prøver å få informasjon ut av Alexander, som antagelig har tilstrekkelig motstand til å motstå.

Scene VI: Rykter om Ignatius Xavier vet at Ignatius egentlig kommer fra Toulouse, men at han forsvant med en mystisk fremmedkar da han var barn. Han presenterer det nu som at Ignatius er oppdradd av onde menn ved vestkysten. Xavier kjenner også Ignatii fødenavn, Peder.

Scene VII: Luc Ponty Luc Ponty har fått nyss om konspiratørene, og kommer til Arnaud for å be ham føre nyheten frem i lyset. Han betrakter Arnaud som det minste av alle onder. Han ønsker ikke se en sterkere kirke, og absolutt ønsker han ikke patriotene til makt.

Scene VIII: Snikmord Når patriotene innser hav Luc Ponty vet, får de Xavier til å myrde Luc Ponty.

29.0.0.3 Tidslinje

Dag I

- Groggs spiller terning på tavernaen
- Politisk aften; bekymring over Lanval

Dag II

- Lanvals bortgang

- Arnaud blir spurt ut om sine ambisjoner

Kapittel 30

Gloria Senecta¹

Editor's preface

This adventure was originally found on the Berkeley ftp archive. I intend to run it as two parallel stories, the first of which includes a Merinita maga with the "Isolated from the Order" flaw, who travels to investigate rumours on the strange wolves in the forest, being the obvious faerie expert of the covenant.

The second part will be the original adventure, with the Merinita maga taking the role of Praeses and her player being assistant story guide.

Hans Georg Schaathun
<georg@ii.uib.no>

Preface

Greetings all,

Since some of you seemed to enjoy "Of Mice and Men", I thought I'd also make available the latest adventure I just finished running. I call this one "Trouble at Gloria Senecta" (yeah, I know, the title sucks, but it was the best I could come up with on short notice). Again, a few words of explanation are in order.

It should be rather easy to lift this adventure out of its current setting and place it wherever you want to. In our saga, Gloria Senecta is an ally covenant to the covenant of the players. We have a leader, (a Jerbiton, mentioned

¹by Henry <henry@critical.mit.edu>, modified and extended.

somewhere in the text briefly) and so introducing this adventure was a snap. The leader called a council meeting and simply stated that a representative from the other covenant had appeared to call in one of their favors, and three of the covenant magi were ordered to go and see if they could solve the problem.

If your magi don't owe tons of favors to various people or don't have a leader, then introducing this could pose a bit of a problem, and I pity you, because leaders and favors are really useful for dragging unwilling magi out of their labs to trapse across the countryside for practically no benefit of their own.

In our saga, Gloria Senecta is located in the Greater Alps Tribunal (but this is not really important). The covenant is a large, partial ruin that stands atop a huge rocky promontory, surrounded by an ocean of trees. It is, of course, in the middle of a fairy forest, with a fairy aura of +8. Note: I don't remember if I emphasise this in the text at all, but the gnome king, Zwerg lives in the same location as the covenant, but in regio. Gloria Senecta is Fairie plagued, haunted, the magi are divided, and their covenfolk and grogs are all (mentally) warped. The grogs are actively lazy.

At the end of the adventure, I have added some of the relevant stats I used for the magi at Gloria Senecta.

In my run of the adventure, three magi were present, a Verditius named Magica ad Infinitum, a flambeau named Fulmen Pulsare, and an Ex Misc. whose name I can't remember. The Ex Misc. had giant blood and could actually use a weapon. The Flambeau was a bit atypical, as he was a nice guy. During his apprentice's gauntlet he stopped to help a farmer fix his wagon, and thus obtained a ride most of the way to the flambeau meeting. He didn't cause any destruction. He therefore has a bad reputation within his house for being a wimp. A couple of interesting asides from this run are added within the adventure in brackets [].

Disclaimers

1. The creature statistics were fine for the people I chose to go on the adventure. Be careful with those wolves, though.
2. Feel free to use it, redistribute it, but please don't try to sell it or otherwise make any money off of it (other than player-SG bribes, of course).

3. Above all else, have fun...

Henry G. Thomas
henry@critical.mit.edu

30.1 The Coming of the Merinita

The magi of the covenant will hear rumours about the faerie wolves of this forest, and they will send their faerie expert to investigate. (I don't care about why she travels, as long as she travels; and in our saga the maga found it to be a good idea, so no more information was necessary.)

The rumours will stress that the wolves are rarely spotted, and only when you leave the road and search the forest in the twilight of sunset or dawn (this allows you to enter the +6 regio by chance).

During the night she may meet the wolves.

During the day, the faeries of the court of king Zwerg will tease her. There will be dwarven gnomes who enjoys shapechanging to rocks, to let people sit on them, and then start complaining. They will also enjoy moving when nobody watches.

Some gnomes of the woods will appear in their ghostly form and watch.

She will also find the clearing of Aurretta, and they will feel her powers if they threaten her flowers (but they probably won't).

30.2 Synopsis

The magi are called to help with a problem that their ally covenant is having. Fairies have stolen their magical fountain, their protected source of 20 pawns/year of Vim vis, and incidentally, their only source of drinking water (there's another stream nearby, but it's about a mile away). To complicate things further, the Vim vis is needed in an annual ritual performed by the resident Quaesitor to keep a major demon bound into a magical tree on the covenant grounds (their source of Herbam vis) so that it cannot wreak havoc in the world. A temporary solution may be reached by convincing the divided magi at the covenant that it is in their best interests to provide the vis for the ritual for a year at least, but the only real solution seems to be recovering the fountain from the fairies.

The fairies have stolen the fountain at the urging of Praeses of house Merinita, who has been championing their cause for about 5 years now. Unfortunately, Praeses does not know about the demon and the tree.

30.3 The Location

30.3.1 The Regio

30.3.1.1 The mundane Level

This level is an ordinary forest of great variety.

30.3.1.2 The lower Level (+3)

This level is almost like the mundane one, and covers the entire forest. It is fairly easy to enter as long as you don't use the roads or paths.

30.3.1.3 The Regio of the Fay

This level has aura +6 at night and +7 at day. It is best entered from the lower level during the night and from the higher levels during the day. This level is dominated by faeries from the higher levels, the unseelie faeries during the night and the gnomes during the day.

30.3.1.4 The Regio of the Night (+8)

In this regio it is always night, and the regio can only be entered from the Regio of the Fay during the night.

30.3.1.5 The Regio of Zwerg (+8)

This is the realm of the gnomes.

30.3.1.6 The Regio of Gloria Senecta (+8)

The covenant is located in a regio partly overlapping the Regio of Zwerg. It is nearly impossible to go directly between the two.

30.4 Major Characters

30.4.1 The Magi of Gloria Senecta

30.4.1.1 Vigor Invictus of house Bonisagus

Vigor Invictus is obsessed with the creation of, in his words, "The perfect longevity potion." That is, he is seeking immortality. Over the years he has gotten better and better at longevity potions, and he feels that he is on the brink of a major breakthrough (he has felt this way for several years). One of his most current lines of research involves fairies. It is rumored that fairy creatures do not age or die of old age. Vigor Invictus interprets this to mean that there must be some substance to be found in fairies that is responsible for this agelessness. If he can discover what it is, and distill its essence, he can be famous in the order forever (and live to keep reminding everyone). The gnomes that live nearby live in constant fear and hatred of him.

He is also a busybody. When he is not immersed in his research, he is moving about the covenant, finding people to bother and distract. For some reason he is very interested in knowing what everyone else in the covenant is doing. If, for some reason, he perceives that the players are keeping a secret from him, he will try everything to get it out. Failing in that, he will suddenly become unfriendly, and work to hinder their progress. The other magi here put up with him because he designed all of their longevity potions. Without him, most of them would probably have been dead a long time ago. He has also made several longevity potions for the covenfolk and the grogs, with experimentation, of course.

30.4.1.2 Futurus Caecus of house Criamon

Nobody at the covenant remembers seeing Futurus Caecus at all in the last 25 years. He was last seen by the magi at the council meeting before last, held 25 years ago. The grogs say that they leave food by the door to his sanctum and they sometimes find it gone, but none of them report having seen Futurus or anyone else take the food. The magi don't really care that he is apparently missing. The flambeau find his absence refreshing. The Quaesitor is too involved with the tree to have even noticed. The Jerbiton thought he was annoying. Dominus Mundus felt that Futurus was too unpredictable to be included in his plans, and so is glad to not have to deal with his random influences. Vigor Invictus doesn't even remember the name, although if

somebody mentions the Criamon, he'll remember. "He was OK, I guess, but his riddles were pointless. It's too bad he could never dedicate himself to any useful research."

30.4.1.3 Ictus Igneus of house Flambeau

He and Vox Mentis are the youngest magi here. 30 years ago, when both were flambeau, they had a falling out over whether to try to reason with unruly mundanes first or just burn them. Vox then joined Jerbiton. They haven't spoken to each other since. Ictus Igneus is the prototypical flambeau: excitable, impulsive, and violent. You don't want to insult him or his house, because he's likely to forget himself for a moment and incinerate you before remembering the code. Fortunately everybody else knows this, and they'll tell the visiting magi, unless they incite Ictus first. When Ictus learns what covenant the players come from, he will seem to like them less. Remember where the covenant's vis resources came from.

30.4.1.4 Incendium Spissus et Obitus per Ignis, of house Flambeau

Incendium and Obitus are twin brothers and pretty much interchangeable. In fact, they even share the same character sheet. Both are obsessed with fire in its many forms, and love to watch things burn, especially fairies. They are not as overtly violent as Ictus, although they sometimes seem to share a similar philosophy. Incendium and Obitus retired here from southern Italy, because, in their opinion there were just too many churchmen in Italy.

Vigor Invictus thinks that they were exiled here by their local tribunal over an incident that occurred about 40 years ago when a bishop and his entourage kicked them out of a village inn in which they were staying, and offered them reconciliation when they started swearing at him. According to the story, they burned down the inn and killed the bishop. If confronted with this story, Incendium and Obitus will maintain that they showed great restraint by not burning down the entire village for that terrible insult. They will also maintain that they were not exiled, but chose to come here to get away from such clerical annoyances.

30.4.1.5 Saevitia of house Jerbiton

As her name implies, Saevitia has a cruel streak. Undoubtedly she owes this streak to the many years she spent as a member of house Flambeau prior to her "retirement." She has mellowed considerably in her old age, but can still be pushed over the edge. She dislikes to use her magic unless it is necessary, because her magical addiction has proven to be a problem for her before. If Vigor Invictus is asked by the visiting magi about Saevitia, he will tell them the story behind the ruined northern watchtower. It seems that about 35 years ago when Saevitia was new to the covenant, having just arrived from Iberia, that one of the grogs made rude advances toward her, and she decided to teach him a little lesson. A judicious use of *Perdo Corporem* made sure that the grog wouldn't be making advances to anyone for about a month. Unfortunately, she lost control, and in a fit of spell casting she levelled the watchtower, and would have continued to destroy the entire covenant if the other magi hadn't taken action.

Saevitia is originally from the Iberian tribunal, where she took part in roasting and otherwise killing as many moors as possible. She mellowed slightly with age and finally decided to retire to house Jerbiton. Of course she couldn't stay in Iberia. She had made too many enemies to relax, and it was getting so that every up and coming Flambeau would challenge her in order to try to increase his reputation. Thus she came to Gloria Senecta to try to live out the remainder of her life in a slightly more peaceful fashion.

She sees everything that she disliked about her former life in the lives of the other Flambeau here, and so she does not associate with them. If she could, she would like to convince them to become less actively violent, or get them to leave.

30.4.1.6 Vox Mentis of house Jerbiton

Vox Mentis also used to be a Flambeau, but he changed to house Jerbiton after he became resigned to the fact that all Flambeau were simply mindless engines of destruction. He and Ictus Igneus had a heated argument over this, and the two of them haven't spoken to each other since.

Since coming to the covenant, Vox has learned of the demon bound in the tree that Vigilax is guarding. He is convinced that it is his doom to be destroyed by that demon. When the players arrive, Vox will be moping about the covenant with a long sorrowful expression. If asked about it, he

will explain that he knows for a fact that the characters will fail and the demon will get out and kill him. If they don't know about the demon yet, and they start asking him about it, he will tell them that they ought not to bother with trying to help, since they are already doomed to fail. If they had any sense, they would pack up immediately and return to their covenant. At least then, they would not be killed or corrupted when the demon gets out.

If Vigor Invictus is asked about this, he will respond by telling the players that Vox is just in one of his "moods." Eventually, he'll get over it. He will also tell the characters that if they see Vox and Ictus heading for the same area of the covenant, that the wise thing to do is go somewhere else, immediately.

30.4.1.7 Vigilax Arbiter of house Quaesitor

These days, Vigilax spends most of his time next to the tree that it is his responsibility to guard. In fact, the entire time that the players are at the covenant, they are unlikely to see him move more than 20 paces from the tree. Vigilax likes to lie under the tree and sleep leaning against it. Undoubtedly this is how they will first see him. He will probably not be sleeping though, just pretending. If the characters attempt to pick any fruit from the tree, they will be surprised as Vigilax quickly grabs the offender's arm and orders them never to touch the fruit of the tree. If they ask him enough questions, he will tell them that there is a demon bound in the tree and that he is worried that it may corrupt them, or that they may in some way weaken the enchantment that binds it there. He of course sent for them to come and deal with the problem of the missing fountain, but he will not approach the characters and speak to them. They must find him and ask him about things to learn anything. This is not efficient, of course, but Gloria Senecta is a rather strange place, and stranger things than this are due to happen.

Vigilax has been guarding this tree for about half a century now. It is his grand obsession. If he is asked what will happen when he dies, he will say that somebody else will take over the job. He will then look at that character as if to imply that it will be him. This may stop the questions from that character.

Vigilax has become quite warped from his many years guarding this tree. Probably his most disturbing trait, however, has to be his "imaginary friend" Astan. Vigilax acts as if Astan is a real person that he met 20 years ago or so, who is kind enough at times to keep him company at the tree. He will think that the players are playing a joke on him if they claim that they cannot

see or hear Astan. The other magi at the covenant have given up trying to convince him that Astan is not real. The real question is, however, is Astan really a manifestation of Vigilax's mind, or a manifestation of the demon trapped within the tree (Astan, Satan, who knows...)?

30.4.1.8 Dominus Mundus of house Tremere

Dominus Mundus is always plotting and planning. One of his favorite activities is playing the Jerbiton off the Flambeau and watching the ensuing arguments. He is currently the de-facto leader of the covenant, not really because of his political shenanigans, but rather simply because he is the only one who really cares. The Bonisagus is too busy with his research, the Criamon hasn't been seen in decades, the Quaesitor won't (or can't) leave the vicinity of the tree, and the Jerbiton and Flambeau are too busy arguing with each other to care about much else. He is the only one of the magi to still go to tribunals, so he is also their major source of information.

Dominus can often be found talking to Vigor Invictus when Vigor is not doing his research, because he knows that Vigor is always current on the latest gossip. Vigor thinks that it's just that Dominus likes him, and isn't at all aware that he's really interested in his stories about everyone else. After he gets over being offended at the player's presence (see below), he will probably try to get them involved in a long conversation with Vigor Invictus, so that he can hopefully learn all about them.

Dominus loves certamen, and is itching for an opportunity to establish his superiority to the visiting magi.

30.4.2 Covenfolk of Gloria Senecta

The covenfolk of Gloria Senecta have given up trying to use their real names. The magi at the covenant are constantly referring to them by a latin title, and have never used their real names. Hence, the players will probably never learn their real names, simply because they will introduce themselves by their titles. Also note that the covenfolk will be perhaps stranger than the magi, as they have been fed Vigor Invictus' experimental longevity potions and their usual source of drinking water is the Vim vis fountain.

30.4.2.1 Librariolus - Scribe/Archivist

Librariolus spends most of his time in the covenant library, trying desperately to copy faster than the books can decay. It's not easy, since the library is so big, and he doesn't have any help, not even to make the ink. The magi have chewed him out repeatedly over the condition of the arcane books, but they seem to not care a whit about the mundane knowledges. Thus, Librariolus spends most of his time with the arcane books. The once great mundane library is in truly sorry shape indeed. Only a few books remain that are legible.

Librariolus is harried and somewhat reclusive. He will take anything the players say to him as a useless interruption to his work. If they persist, he will eventually talk to them. At first, he might call for guards, not having heard about their arrival, or mistaking them for fairies come to steal or ruin the covenant books. Librariolus is so involved with his scribing, and perhaps getting so blind as a result, that late at night, when the skeleton of a long dead archivist comes to converse with him, he treats it exactly as he treats the players, with disdain for the interruption of his time.

30.4.2.2 Dux - Autocrat

Dux is always depressed. It is his job to maintain the covenant, and it's an impossible task with only 40 grogs to man the place. There aren't enough people to keep the place clean, let alone keep the walls in good repair. Couple that with an extreme sense of doom. He will find some way to be depressed about anything that the players can say to him. He also walks in his sleep.

30.4.2.3 Venator - Hunter

Venator is perhaps the most normal of the covenfolk of Gloria Senecta, probably because he spends the least time there. He spends most of his time hunting for game to feed the covenant members. Of course, he also spends a good deal of his time evading the fairies, and hopefully avoiding their jokes. He will be assigned to them if they ask for a guide to find the fairies nearby the covenant. They may be rather distrustful of him after the initial scene, where they are led to the covenant by a fairy impersonating him.

Venator has a magical bow, which gives him the ability to enter and leave the regione as long as he goes the road. He does not know this, however.

30.4.3 Others

30.4.3.1 Praeses of house Merinita

Praeses considers himself the champion of the gnomes in the region near Gloria Senecta. He is not from the covenant, but was travelling through the area about 5 years ago. Some of Zwerg's gnomes played a joke on him as he was passing through, so he went to meet their king. He learned of the fairies' plight and decided to champion their cause. It was he who suggested that the fairies steal something that the magi value from their covenant to barter with.

Praeses feels that the covenant land belongs to the gnomes, and should be given back to them. If the players find him and make him talk to them, he will try his best to convert them to his cause. Assuming that they will not be converted, he will act as intercessor between them and Zwerg. He will try at all times to derail any plans the players might have that would be disadvantageous to the gnomes. Basically, he is annoying.

30.4.3.2 Zwerg, King of the Gnomes

Zwerg is the king of the gnomes of the lands near Gloria Senecta. In fact he actually lives in a regio in the same location as the covenant. He is playful at heart, but he has become wary of magi and other humans due to the treatment of his people by the magi of Gloria Senecta. He too wants to see the covenant gone, since he and his people were there first. His attempts to communicate were in his opinion repeatedly ignored by the magi of Gloria Senecta, and usually resulted in vis extractions for the Flambeau. Over the last decade, he has developed an intense hatred for Vigor Invictus especially.

Zwerg will be extremely distrustful of the players, since he has no idea who they are, and also because Praeses has told him that they are not to be trusted. Praeses is the only magus who he trusts. He will not want to return "his fountain" to the covenant. After all, they stole it from him, he has a right to steal it back. Zwerg, however, is a lover of contests. It might be possible to "win back" the fountain.

30.5 The Plot

30.5.1 Act I, Discovering the Problem

30.5.1.1 Scene One: A funny thing happened on the way to the covenant.

It is assumed that the characters have been assigned the task of providing help to the covenant of Gloria Senecta by their leader. The characters will not have been informed as to the nature of the problem, only that a request for aid was delivered by Gloria Senecta's hunter, Venator.

Venator will lead the party from the players' covenant to Gloria Senecta. The voyage is to take about 5 days. On the evening before their arrival at the covenant, they will have to camp in the fairy forest surrounding the covenant (the aura here, at night is a fairy aura of 6). That night, the camp will be overrun with gnomes. About two dozen of them will attempt to sneak up on the campsite, an alertness (ambushes) roll of 12+ will detect them while they are still about 20 paces off. If they are detected, they will immediately swarm the place, attempting to create as much confusion as possible. If they manage to sneak up on the campsite, they will steal things from the camp until they are detected. Once they are detected, they will swarm about, again creating as much confusion as possible.

The gnomes will continue to swarm over the camp for about five rounds, and then they will attempt to melt back into the woods. Anything they stole, they will try to take with them. This swarming tactic is merely a diversion. The gnomes actual goal is to kidnap Venator and replace him with a shapechanged gnome, who will travel with them in his place. Unless the characters state that they are actually keeping close watch on Venator during this attack, the fairies will succeed. Once Venator has been captured (put to sleep using elfshot and carried off), the remainder of the gnomes will leave (this is the five rounds of swarming). The bodies of any gnomes killed in this altercation will be worth 2 pawns of Corporem vis (extracted into their big, round noses).

[Everybody was too busy chasing the fairies getting away with their packs to notice that Venator was kidnapped.]

30.5.1.2 Scene Two: A grand welcome.

The characters will arrive at Gloria Senecta about midmorning on the day following the gnome incursion (assuming that they continue to travel). Describe the covenant as they see it from a short distance. It is a large structure covering a hilltop, walled and surrounded with watchtowers. It is also partially ruined. Sections of the wall are crumbled, and several of the towers are in ruins. The central keep is in better repair, but there are sections that are obviously uninhabitable. When the players are led through the main gateway, they will see and hear nobody.

If Venator has not been replaced by a fairy, he will turn to the apparent leader and say "Well, I brought you here, I suggest you find somebody and ask them which problem they need your help with." He will then turn and start to leave. If they stop him and ask him who sent him, he will reply "I don't know. One of the magi. Dux told me to go and bring you here. I did. I'm sure you'll be wanting dinner this evening. I've got to go catch it now. Why don't you go look for Dux." With that he'll leave. If they wander about the covenant grounds, they are likely to meet several of the grogs working on repairing the smithy. These grogs will know nothing of the characters' invitation, and will be surprised to see them. If they are not threatening, they will not do anything to hinder them, though. They are resigned enough to believe just about anything they are told. They will suggest that the characters go and find Dux. They have no idea where he is. Continuing to wander, the characters will meet a man who will introduce himself as Dux. He is, of course, not Dux, and looks nothing at all like Dux, but they haven't met him yet, and so they don't know what he looks like. Anyway, this "Dux" who is actually a fairy will tell the players that a magus named Dominus Mundus sent for them. He will tell them that he will go find him, but first he will see them settled into "guest rooms." He will lead them to the second floor of the covenant, to the third door on the right, and tell them "Your rooms are right through this door. If you need anything, let me know, and I'll try to help. I'll go now and try to find Dominus for you. I'll bring him back here once I've located him." There is, of course a glamour on this door, see below. This is really the door to Dominus Mundus' sanctum, and he did not really send for them.

If Venator has been replaced, the fairy will enter the covenant with the magi and say "I'm not sure which of the magi sent for you, but Dux knows, because he told me to go to your covenant and lead you back here. He told

me to tell you that he would meet you in the records room. It's on the second floor. Just go in the main keep and up the stairs to the left. It's the third door on the right. You can't miss it, just go right in and wait for him there. I've got to go catch dinner now. Good luck." With this, he will apparently leave. In actuality, his image has left the covenant and disappeared behind a tree. The gnome is actually still with the magi, but invisible. If they follow his directions, they will end up outside the sanctum of Dominus Mundus. The gnome will have gone ahead and put a glamour on the door so that Dominus' mark cannot be seen. Of course, Dominus is in the room studying from *Rego vis*, and will not be at all pleased when the characters intrude. If one of the magi is first to open the door, an Perception+ Alertness roll of 15+ will allow him to notice that something is wrong before entering the room. Tell the character "something's wrong" and give the player about two seconds to act. If the player does nothing, the character enters the room. A grog or companion will have to roll an 18+ to notice.

If your players are extremely cautious and knock on every door they come to, you can let them off the hook, or, if you want to be particularly cruel, the fairy's illusion is such that Dominus Mundus cannot hear them knocking...

[In my run of this, Venator was captured, and the players were sent off to Dominus' sanctum. They were most astounded, upon entering the covenant, that there was not even a watch on the gate. My group was extremely careful (to the point of absurdity) with the door they had to go through, so I let them have it anyway 8^).]

30.5.1.3 Scene Three: Certamen or Die!

If a companion or magus enters the room first, Dominus will be extremely angry and multicast *Thief of the Stolen Breath* five times on the offending character (actually quite a tame response). Hopefully he will make his concentration roll for his magic addiction. If the offending character is a grog, it will be four *Pila of Flame*. At this point, perceptive characters might notice laughter, and fleeing footsteps heading down the stairs. These are from the gnome that was Venator, making his invisible escape. Assuming that Dominus eventually comes to his senses he will continue by chewing out one or both magi. He will be sure to point out the mark of his sanctum, now clearly visible on the door. If it was a magus who opened the door, he will challenge that magus to *Certamen*, choosing *Rego* as the technique, with the conditions that the magus never open a door without knocking first again.

He will also try to make sure to make it clear that he expects the magus to be grateful for the gift of his life (Dominus didn't just kill him). This can be repaid with a favor later. If it was a companion or grog who opened the door, Dominus will pick whichever magus appears to be in charge and challenge him to Certamen, again with Rego as the technique, with the condition that the magus never again knowingly allow any of his companions to open a door without having him knock first.

After the Certamens are over, Dominus will inquire "Just who the hell are you anyway?" If they want to know who sent for them he'll reply "How should I know? I was trying to study this Rego vis. Find somebody else to bother," and he'll slam his door in their faces. Later on, they might meet Dominus again. Assuming that it is on better terms, he will be much more pleasant to them, although he will remember the conditions of the Certamen, so the players had better as well. He will also be sure later on to make sure that the other magi know of the conditions, especially Vigor Invictus.

30.5.1.4 Scene Four: Vigor Invictus, covenant busybody.

When the shouting started outside Dominus Mundus's sanctum, Vigor Invictus heard and came out from his rooms (two doors down) to investigate. He will not become involved in the argument, but once Dominus slams his door, if he hasn't yet been noticed, he will clear his throat and ask them "Can I help you?"

Vigor Invictus is willing to help the characters figure out what is going on, and when he hears why they have come he will nod and suggest that perhaps it was Vigilax Arbiter who sent for them. He will tell them how to find him, and then follow after them, eager to see if they will get themselves into any more trouble. He will be quite happy to talk to them, and will try to learn as much about them as is possible. Of course he will tell any magi they meet while he is with them (and later) of the Certamen and what the magi think about it. If the players tell him that Dux sent them there, he will have them describe Dux, and then tell them that the person they talked to wasn't Dux.

30.5.1.5 Scene Five: Vox Mentis, the voice of reason.

On the way to the covenant gardens where Vigilax Arbiter can be found sitting under his tree, the players will meet Vox Mentis, who is standing near

the ring of one of the ruined towers. In front of him he has erected an easel and canvas. He is working on a half completed painting of the ruins of the tower. Something about the painting does not quite sit right. It appears to be an accurate rendering of the scene, but somehow it captures an extremely eerie atmosphere. There is a blank spot in the left center of the painting. If he is asked about it, he will reply, "That is for the demon. I'm going to paint it last."

Vigor Invictus will be sure to introduce the visiting magi to Vox Mentis, and explain that they have come at Vigilax's request. Vox will reply "Come to help Vigilax, eh? If you were smart, you'd turn right now, leave this forsaken place and never come back, but I doubt you will. Your mission is already doomed. Trust me, I know." He will refuse to comment on this further.

30.5.1.6 Scene Six: Vigilax Arbiter and Astan, learning the nature of the problem.

Vigor Invictus will lead the characters to the gardens. At the center of the gardens stands a large apple tree (with apples even out of season), under which an old man is sleeping. A snowy owl can be seen in the branches of the tree, also asleep. A few paces away from the tree there is a cylindrical hole in the ground, about two paces in diameter and six feet deep. The hole has walls of earth. Around the hole is a dry pool bed ringed with stones with an opening where a stream must have once flowed. The old man is Vigilax Arbiter, and the owl is his familiar, Prudentus. If someone reaches for any fruit, Vigilax will grab his arm as is stated in his description. If they wake him, he will sit up and then exclaim "See Astan, I told you they would come. You didn't believe me, but I knew they would." There will be a brief pause, and then he will say "Astan greets you and apologizes for doubting that you would come." If anyone looks, they will notice that the owl is awake and has moved to a lower branch. If anyone says anything to the bird at this point, it will speak, saying "My name's not Astan, I'm Prudentus. Astan is his friend (pointing a wing in the general direction of Vigilax) but he doesn't really exist." At this, Vigilax will turn to his familiar and say "Don't tell me he doesn't exist you sorry excuse for a feather duster. He's right there (pointing at empty space), as clear as day." Turning to the magi he'll ask, "Surely you can see him, can't you?" If they reply no, he'll say "Well who asked you, anyway? I can see it now, you're all in this together. Well I'll tell you it won't work. I'm not crazy, and you won't convince me that I am by lying about

Astan." If they say yes, he'll turn to Vigor Invictus and say "Hah! I knew it. He's been there all along. How much are they paying you to tell me that he isn't?"

After this flurry of activity he will turn to the characters once again and ask them "So why exactly are you here now, anyway?" If they say nothing right away, Vigor will speak up "You sent for them, perhaps?" If they suggest that maybe he sent for them, he will respond, "Of course. You're with that Jerbiton. You've come to help. I can't thank you enough. You see, we've got a bit of a problem..."

[Vigilax turned out great. He annoyed the Verditius to no end, as he wanted to examine the tree. The others weren't sure whether the Quaesitor was senile or possessed.]

30.5.1.7 Interlude: The problem at Gloria Senecta

Vigilax will explain what he knows of the situation to the characters. The presentation should be a bit disjointed, in the way that the conversation above is. Occasionally, he will pause in mid-sentence and say something like "Yes, yes Astan, I was coming to that part next," or something like that. The players should definitely be wondering if this Quaesitor is playing with a full deck. The details of the situation as far as Vigilax knows them are as follows.

There is a major demon bound within the tree. Vigilax is guarding the tree to make sure that nothing happens to it. Once a year, a ritual must be performed to renew the enchantment on the tree, or the demon will be able to escape. This ritual requires 20 pawns of Vim vis. The hole in the ground used to be the fountain that was the covenant's water source. It was also the covenant's source of 20 pawns of protected Vim vis a year (maybe that's why these people are all so warped, or it could just be the fairy aura of 8). A couple of weeks ago, Saevitia convinced Vigilax to go get something to eat in the covenant. Astan told him it would be OK to go, he would keep an eye on the tree (Astan has told him this in the past, and everything was OK). When he returned to the tree, the fountain was gone. Astan told him that some fairies came and took it away. It's not really Astan's fault, because I (Vigilax) didn't tell him that the fountain was important as well. Vigilax doesn't have 20 pawns of vim vis, or enough time before the ritual needs to be performed to extract it.

If the players ask Vigilax if the other magi at the covenant might have the

Vim vis, Vigilax will reply "Could you ask them? Maybe they do. It would mean a lot to me if they did. Why don't you go and talk to them. If they ask him why he doesn't go himself, he'll say "I have to stay here and guard the tree. Look what happened last time I left it for a few minutes. (pause) No Astan, it's not that I don't trust you, but what if the fairies came back. I wouldn't want them to hurt you."

If they ask about going after the fairies, Vigilax will tell them that in anyone could track them, Venator could. He's sure to be back after sunset with whatever he managed to bring down today. If they mention that Venator sent them to Dominus' sanctum, Vigilax will say "Oh dear. That's not like him at all. I'll have to have a word with him about that whenever I see him next." If the players haven't figured it out yet, Vigor Invictus will ask them if they are sure that it was Venator who gave them the directions. If they describe him, etc. Vigor will say "Yes, that sounds like him. Did anything unusual happen on the way to the covenant?" This should spur them to figure out that Venator got captured by the fairies. Thus, he will not be able to lead them, and they will have to find another way. If, of course, they stopped the fairies from getting Venator, and it was the Dux impostor that told them to go to Dominus' sanctum, then they will already know the fairies have it in for them, and Venator will be back at nightfall to lead them out into the wilderness whenever they care to go.

Act II, Dealing with Matters.

30.5.2 IIA. Getting a Council Together:

30.5.2.1 Scene One: Approaching the Magi.

One of the things that the magi might consider doing is trying to convince the other magi of Gloria Senecta to contribute enough Vim vis for the ritual to be performed. The magi will not individually want to do this. If, however, there were a council decision, they would abide by it, and contribute the vis. Therefore, in order to pursue this path, the players will have to manage to get a council meeting called.

Vigilax Arbiter will think that a council meeting would be a good idea. Unfortunately, he will be unable to gather the magi together for the meeting, as he must guard the tree. He will suggest that the players approach the other magi and explain the situation to them.

Vigor Invictus, who will probably be present when they come up with the idea will seem reluctant for a moment, but then concede that a council meeting would probably be a good idea. He will attend, but he has a few things he needs to take care of in his lab first (he will then scurry off in the direction of his lab).

Vox Mentis will eventually agree to attend the council meeting, although he will state that he is sure that nothing good will come of it.

Saevitia, Incendium Spissus, and Obitus per Ignis will all give in begrudgingly. Before they agree, however, they will want to know how many of the other magi have agreed to go. They don't, after all, want to waste their valuable time if none of the other magi have agreed to go.

Dominus Mundus will not agree to attend the council meeting, and he will definitely make the point that they cannot have a valid council meeting without him. In order to get him to come to the meeting, they will have to challenge him to Certamen. It doesn't matter whether the players win or lose this contest, Dominus will agree to go to the meeting once the players have shown the courage of challenging him.

When Ictus Igneus is first asked to join the council meeting, he will ask in return if Vox Mentis will be attending. If the players say yes, then Ictus will refuse to attend. They won't be able to get him to go without challenging him to Certamen. They can get Saevitia to challenge him for them, but they might not think of this.

[For some reason our Flambeau Fulmem Pulsare decided to enter Futurus Caecus' sanctum even before the meeting. Nothing really bad happened to him, and he managed to rescue about 25 years worth of covenant silverware (although he was kind of puzzled as to where all the food went).]

30.5.2.2 Scene Two: An Abortive Start.

The council meeting is about to begin, and there are two empty seats (assuming that the players have by some means gotten all of the magi of the covenant to agree to come). Vigilax Arbitrator is not bodily present. Standing on the table in front of the chair, is his familiar. Prudentus will indicate (distastefully) that his master felt that he could not leave the tree in light of the recent theft of the fountain, and so he is here in his place. Of course, Prudentus will be in communication with his master, so there should be no problem. There will be some grumbling about this, but nobody really cares enough to want to go and drag the Quaesitor here.

The other magi will be settling down, and then Vigor Invictus will pound the table and call the meeting to order. At this point, Dominus Mundus will clear his throat and say "Aren't we forgetting someone?" After a somewhat long pause, Vigor will blink twice and then say, "of course, the Criamon. I guess it wouldn't be polite to start without him." He will then turn to the players and say "Why don't you go look for him. His name is Futurus Caecus. We'll wait here."

Saevitia will then speak up "Don't take too long about it though. If you can't find him, I wouldn't worry about it too much. I haven't seen him in over 25 years."

30.5.2.3 Scene Three: After the Search.

The search for Futurus Caecus will be in vain. His sanctum is closed and locked. If any of the magi decide to enter, see the end of the adventure for possible things to find. One thing is for sure though, they will not find Futurus Caecus.

As they are returning to the council chambers, they will hear the sounds of shouting and heated argument coming from that direction. Entering the council chamber, they will see Ictus and Vox shouting insults at each other, Vox calling the Flambeau a mindless killer, and Ictus looking like he's about ready to start acting the part. The Flambeau twins and Saevitia are just beginning to get warmed up. Vigor Invictus is trying to calm everyone down, and his efforts are failing miserably. Prudentus is hiding in the rafters. Dominus Mundus is still sitting quietly in his chair, smiling.

If the players stay out of the arguing, the shouting and insults will work their way into a frenzy, and then the three Flambeau will storm out of the council chambers, followed by the two Jerbiton. Vigor Invictus will follow them, still pleading with them to calm down and come back to the meeting. Prudentus will fly like an arrow for the nearest window, and escape to return to the tree. Dominus Mundus will turn to the players with a bemused expression on his face (still seated) and say "I guess this means that there will not be a council meeting after all." If nothing further comes of this statement, he will get up and walk calmly out of the room, leaving the characters there alone.

The players can try again, but it will take at least a week before the Flambeau and the Jerbiton can bear the sight of each other. If they collect them again into the same room and leave them alone with Dominus Mundus,

the same thing will happen all over again.

[In my run of this, Dominus Mundus got the arguments started, because he managed to get some of them to go look for the Criamon (again). However, Fulmen managed to calm things down when he rather suddenly cast the Incantation of Lightning into the Criamon's empty chair. I guess he had just about had enough. The council meeting that followed turned out to be pretty useless for them anyway.]

30.5.3 IIB. Going After the Gnomes.

30.5.3.1 Scene One: A Hunting We Will Go.

As the players are preparing to leave the covenant to go after the fairies, Vigor Invictus will ask them if they want to take any of the covenant grogs with them. These will be a sorry bunch. Physically, they are all fine, but years of living at this covenant deep within the fairy forest and drinking from the Vis fountain have made them a bit unstable. Common among the grogs are visions, delusions, and strange behavior. Still, some of them might be handy to have along, in case of a fight.

If they still have Venator with them, he will frown when the prospect of taking the covenant grogs is brought up. If asked to explain, he will whisper to the person who asked "It's not that I'd say they couldn't be useful, it's just that some of them are a bit, well... strange." If they have to rescue Venator, then they're on their own in making this judgement.

Just before they leave, Vigor Invictus will ask them if they want any covenant vis to take with them. If they say yes, he will ask them what kinds they think they will need. He will be able to give them up to 4 pawns of any technique or form, but will only give them a maximum of 16 pawns of vis. In addition to this, they can take as much Herbam vis as they want. This vis comes from the tree (the one that Vigilax Arbiter guards), and it is in the form of small, dried apples. Unfortunately, this vis is demon-tainted (double the number of botch dice), but he will not tell the players this unless they think to ask. They are expected to return the vis that they do not use when they return. If they took any Herbam vis, when they return, they will be told that they can keep whatever remains of that.

30.5.3.2 Scene Two: Be Very, Very Quiet, We are Hunting Fairies.

Whether or not the characters have Venator with them, it is definitely true that the Fairies know their way around the fairy forest much better than the characters. When the characters are out of sight of the covenant, the fairies will be all around, keeping an eye on the characters, and trying to figure out what they are doing. If this does not become obvious from their conversation after a while, a small band of gnomes will let themselves be seen by the characters to see what the reaction will be. If the characters show interest, the gnomes will run away through the woods, trying to get the characters to chase them. If the chase is on, they will tantalize the characters with the possibility of catching them, while leading them deeper and deeper into the forest. Once the gnomes are certain that the characters will be completely lost, they will try and fade into the forest. Perhaps, if you are feeling kind, they can catch up to the gnomes and question a few, who will be most unhelpful (they have been ordered not to tell the characters anything useful). By now, night should be falling, and the characters should be completely lost. The hunters have become the hunted.

30.5.3.3 Scene Three: A Knight of Terror.

During the evening, the unseelie fairies come out to play. The characters will be attacked by a group of fairy silver wolves. The size of the group will depend on how many grogs there are with the magi. Basically, it should be a bit challenging, but not too much trouble. Once about half of the wolves have been wounded or killed, they will all try to get away. About ten minutes after the wolves have left, the watch will be alerted by the sounds of an approaching being. Into the camp will stumble a bleeding gnome, who will beg the party for help. If he is heard out, he will say that he was spying on the characters and got stuck out after dusk, and now he is being hunted. If the players mention the wolves, the gnome will recoil in fear and look about as if surrounded. He will state that the wolves are after him, and if the magi have a heart at all, they will protect him from them. If they agree to this, and he survives the night, they will have a helpful ally in the days to come. It will also turn out to be very useful when they finally meet Zwerg and Praeses. If they send the gnome away, or kill him for his vis, it's their loss. If they try to get him to promise anything in return, he will try to make the wording such that they have as little hold over him as possible, but in exchange for

protecting him, he will eventually promise to anything reasonable that the characters ask. If asked, the gnome will tell the characters that they can call him Lakai. While they are talking to the gnome (or collecting his vis), they will hear the baying of the wolves in the background.

About an hour later that evening, the wolves will silently return. They will encircle the camp, and the watch might notice the reflections of the firelight in their eyes as they turn to regard the campsite. If they are attacked, they will fade back into the woods, and tear anyone who ventures out of the firelight to bits. After a few minutes (allowing the watch to wake up the magi, if they want to), a dark form will enter the circle of the firelight. It is a dark knight in dark full chain armor, wielding a huge greatsword made of silver and bone. He is wearing a huge helm with a stag's horns protruding from the top. It is unclear as to whether the horns are part of the helmet, or part of the creature wearing it. In a deep voice, the dark knight will say: "I am looking for a creature of the day. What have you done with it. I and my servants have tracked it to your campsite. Know that it is a crime to harbor a fugitive in the lands of my lord. Speak up. Where is that creature." If they say that it is dead, the knight will want the body. If they provide the body (i.e., they have killed the poor little bugger), he will take it and say "My thanks. I give you leave to spend the remainder of the night in my lord's lands unmolested, but come tomorrow eve, you had best be gone, for my lord is not fond of visitors." If they say that the gnome left, the knight will say that that is impossible. The wolves would have seen the trail. If they say that they have no idea what he is talking about, then the knight will begin to search their campsite, rather messily.

They can defend the gnome if they challenge the knight to a fight in a one on one test of arms, with no magical assistance. The winner gets to keep the gnome. The challenge ends when one of the contestants yields or is unable to fight further. If the characters manage to win fairly, the knight will bow and leave them. They will not be disturbed for the remainder of the night.

If they cheat, and the knight finds out, he will storm off into the woods, exclaiming "You have cheated in a contest of honor. My lord shall not suffer you mortals long to stay in his woods." When he leaves the circle of the firelight, he will blow a great horn. Several other answering horns will be heard in the distance. The players had better make tracks as fast as they can, because they are to be hunted until dawn. When the last echoes of the horn blast has ended, the wolves will charge.

[The magi (being the nice guys that they are) decided to protect the poor,

helpless Lakai. For the first encounter with the wolves, I used about 8 or so. One of the grogs on watch was killed, some minimal wounds were inflicted on some of the others, and then the wolves fled. The Ex Misc. magus with giant blood accepted the challenge of the black knight. He lost (as magic was not to be used). At this point Fulmen Pulsare invested a rook of *creo vis* and a rook of *auram vis* into an Incantation of Lightning and incinerated the black knight (maximim overkill anyone?). The battle which followed involved about 2 dozen wolves. Three or Four grogs died rather suddenly, and then the Flambeau got around to toasting all of the wolves. The Verditius cast Leap of Homecoming the moment the lightning bolts started to fly. It was rather amusing. Some kind of reputation is in order I believe.]

30.5.3.4 Scene Four: Praeses.

The next day, they will be followed as before, although nobody will show themselves until midday. If they talked to the gnome last night, they will know that the gnomes took the fountain. If they managed to extract a promise to do so, the gnome will begin leading the characters to Zwerg, the gnome king. While they are moving, the gnome might mention the fact that everything they are doing is being watched by the servants of Zwerg. If they try to see the watchers, the characters will be unable to do so without magical assistance, even if they convince Lakai to point them out.

At about midday, Praeses will step forth from the underbrush with a half-dozen gnomes. He will inquire as to the characters' business. If they do not have Lakai with them, Praeses will tell them that he is helping these gnomes find a friend of theirs who was caught out after dark last night. He will ask them if they have seen him. If Praeses finds out that they killed him, he will become enraged. "You're just like those clods at Gloria Senecta. You have no appreciation for the fair folk. Begone from this place before I forget that you are Hermetic Wizards and do something rash. Go back to your friends at Gloria Senecta and tell them that they will never see their fountain again. This land belongs to the gnomes, not to any bunch of murderous invaders. We will not rest until they are all gone from this land."

If they have Lakai with them, the six gnomes will rush up to him and begin chiding him for getting caught out after dark. Praeses will thank them for protecting Lakai, and will agree to take them to see Zwerg if that is what they want. He will inquire on the way why they are helping Gloria Senecta. He will say this name as if it is an insult. In conversation with Praeses they

will learn of the fact that many fairies have vanished near the covenant, and that the fairies speak of tortures that go on there. They pleaded that they only wanted to play a few innocent jokes at first, but after their treatment, it was necessary to do something to get them back. Praeses will tell the characters that he has agreed to help Zwerg chase off the magi of Gloria Senecta, as he cannot tolerate their treatment. He will try to convince the characters that they should help him. He will lead the characters to Zwerg, but will insist that they leave their iron behind.

30.5.3.5 Interlude: What to do if the Characters have Seriously Offended Praeses

If the characters have killed Lakai or otherwise seriously offended Praeses, he will not lead them to see Zwerg immediately and the fairies will not help them. The players will be left to wander around in the fairy regio that they are now in. After a while, the gnomes will try to capture them (by using enchanted arrows of sleep). Should this work, they will be taken in front of Zwerg to explain themselves and pay for the sins of Gloria Senecta (after all, they are magi, and they came from Gloria Senecta, so they must be responsible). This will be their last chance to try to come to some peaceful agreement between the fairies and the covenant.

30.5.3.6 Scene Five: Zwerg.

One way or the other, the characters will end up in front of Zwerg, king of the gnomes. He is a short, ugly chap, who wears a crown of gold that is several sizes too big for him. He will be at first extremely distrustful of them, since they came from Gloria Senecta. If Praeses vouches for them, it will help, but they still must mollify him if they are to get anything accomplished. Zwerg will accuse them of helping the magi at Gloria Senecta commit heinous acts of torture on his people. He will ask them why he shouldn't do the same to them. Basically, they need to seem sincere and to say that they will try to find out what has been happening to the fairies at the covenant and put a stop to it. If they seem to honestly not know anything about the torture of the fairies, Zwerg will be surprised. One of his advisers will try to convince him that the magi are lying "Surely these creatures are lying, lord. Your spies clearly saw them coming from the house of torture. How could they have entered there and not know." If they killed any fairies on the way here,

this adviser will make note of it, calling it damning evidence that cannot be overlooked. If they managed to rescue Lakai, he will meekly step forward and tell the king that they saved him. This will help the characters immensely.

If they promise to return to the covenant and put a stop to the "tortures", the king will let them go, as long as Praeses agrees with it. If they have offended him, they will have to do a lot of groveling before he will agree. No matter which way the characters get to see Zwerg, the matter of the covenant and the tortures will have to be cleared up before Zwerg will even think about returning the fountain. He will not agree to return the fountain in exchange for the tortures to stop. He will mention that according to the magi's own code, they should stop it, so he doesn't owe them anything for it (Praeses told him about this). Zwerg will agree to return Venator to them if they manage to obtain a promise to stop the torture.

30.5.3.7 Scene Six: Torture of the Fairies.

Returning to the covenant, the players will have to talk to the magi about torturing the fairies. Most of the magi there have been guilty at one time or another of toasting some fairies that came too close to the covenant, but the tortures that the king is referring to are those conducted by Vigor Invictus as part of his "research." They will have to convince him to find an alternate path of research for his longevity studies. Probably nothing short of a threat to call in the Quaesitors will be able to convince him. If they call Vigilax Arbiter, he will have a little talk with Vigor about his research. Once he is convinced, he will complain repeatedly about what a shame this all is, and how it is so terrible that the other magi would hinder his great research, which will mean so much to the order when it is complete. He will probably make an appeal at the next tribunal (the first time he has gone to one in many decades).

After extracting a promise from the other magi not to molest the fairies, they can return to see Zwerg. Praeses will be waiting in the woods when the characters decide to go back again. He will take them back to Zwerg, where they can now begin negotiations for the fountain.

30.5.4 The Plot: Act III, The Fountain.

30.5.4.1 Scene One: Arguing over Possession.

Zwerg will be in a much happier mood once he has learned that the magi of Gloria Senecta have agreed to stop the tortures. On the other hand, he would really still like to get his hands on the one responsible. If the characters begin to ask for the fountain back, Zwerg will refuse, saying that he stole it fair and square. If they are willing to buy it back, however, he is willing to listen to their offers. Basically he will refuse any offer they make for the fountain. If they finally get fed up and ask him what he wants for it, he'll say "Bring me the one you call Vigor Invictus. I will take him in exchange for the fountain." This will obviously be intolerable and/or impractical for the magi, but Zwerg will not accept anything less.

Zwerg will wait patiently while the characters think it over. If they ask Praeses, he'll respond, "Well, it's only fair." If they saved Lakai, he will be there while all of this is going on. While they are thinking about it, Zwerg will begin the day's entertainment, challenges among the fairies.

If they ask Lakai about what they should do, Lakai will respond that his king is rather fond of challenges and contests. Maybe they could win the fountain back. If Lakai is dead, and the players are obviously not getting anywhere, then perhaps Praeses could volunteer this information. If the characters advocate a contest, then Zwerg will smile and laugh. "A contest. Indeed, a contest would be most grand."

30.5.4.2 Scene Two: The Contests.

Zwerg begins, "Yes, a contest would be most grand, but I know what would be even grander, three contests. We shall have three contests, and whoever shall win the majority shall take their prize. The loser of each contest shall select the next contest. As the challengers, I shall magnanimously allow you the choice of the first contest. What do you claim as the prize should you win?" If they claim the fountain, then he will respond, "Aye, and I choose Vigor Invictus. If we win the contests, you shall bring him here to me." The other fairies will gather around to witness the spectacle that is sure to follow.

The characters are allowed to choose the first contest. Hopefully they will win. If they lose, Zwerg will ask them if they want to up the stakes and increase the number of challenges to five. He will tell them of his magical caverns and offer them some of the treasures from within. He will ask them

what they will wager in return. They can agree or disagree as they like. The treasures he is offering are some gemstones worth 10 pawns of Terram vis, and a curiously shaped emerald worth four pawns of Creo vis. He will expect the magi to wager something he considers of equal value. Regardless, they will be allowed to choose the second contest, having lost the first. Should they lose this one too, they have lost, unless they have agreed to extend the number of challenges to five.

Zwerg's first challenge will be a drinking contest. He will have a table brought forth, and one of the players must drink Zwerg's finest brew against one of the fairies chosen by Zwerg. Zwerg will choose a small gnome, with a large red nose, who will eagerly take his seat at the table. If the characters have lost the first challenge, and not extended the number of challenges to five, then they might be allowed to choose Lakai as a champion if they think of it. Otherwise they will not. The brew they are drinking is extremely strong. After each glass the character drinking must make a stamina roll of 15+ or fall asleep. Each glass drunk gives the character a -2 to his roll. The fairy who is challenging merely needs to avoid botching to stay awake. The fairies are probably going to win this one unless Lakai is drinking for the magi (he too must only avoid botching to stay awake).

If Zwerg gets to choose again, he will suggest a hunt. The characters will be allowed to select a hunting party from amongst themselves of whatever size they wish. Zwerg will choose a party of equal size from his people. Both parties are to go forth, and the first to return with a boar wins. The two boars will serve as the evening meal (assuming that the characters are competent enough to get one). If they have Venator with them, it will help them get a boar faster. Basically, the fairy party will originally leave in a different direction from the characters. When the characters finally get a boar, and are returning to the king, the first fairy party will try to steal the boar from them. They had better not kill any of the fairies. If the fairies manage to steal the boar and return to the king, they will be declared the winners.

If Zwerg must choose a third time, he will suggest a contest of dicing. The rules are simple, each player gets to throw five dice against one of the fairies. Highest total wins. Whichever side has the most number of winners wins the contest. If there is a tie, Zwerg will dice against the champion of the players.

If the players choose sensible contests, they should win, since they were given choice of the first contest. If they lose, they will have to attempt to abide by the contest. If they somehow manage to bring them Vigor Invictus, Zwerg will give them the fountain anyway (he's a good sport, and he doesn't

really need the fountain for anything). Chances are, they'll have to convince the other magi at the covenant to extract vis for a while. Vigor Invictus will not go to the fairies willingly. If they somehow manage to Certamen him, he will go, and use his spells to leave, once he is there (thus fulfilling the terms of the Certamen). Zwerg will not be happy if he is cheated out of his prize.

The players should be able to win in a contest of arms (as long as it is not archery). Also, if they think of it, they can choose Certamen as a contest. In this case, Praeses will act as the king's champion. If they must choose a third contest, they are on their own to think of it. If the players mention upping the stakes at any time, Zwerg will offer them the same deal that he would offer them if they lose their first contest. Try to arrange things so that the challenge lasts until the last contest. If the players win, Zwerg will thank them for a good contest, and tell them that the fountain is theirs. Of course, they are now going to have to figure out a way to return it to the covenant.

Zwerg might be willing to return it to the covenant if they are willing to pay him something reasonable in return. He will not return it for free unless it was made explicitly a term of the contest.

[The magi chose a brawling contest at their first challenge. One of their large grogs squared off against a really fat gnome and won. They obviously lost the drinking contest. The second contest that they chose was a contest of certamen with Praeses. Fulmen Pulsare fought the certamen with Praeses in Muto Auram. He was winning nicely, and then Praeses triple botched (gotta love those faerie auras). Praeses went into immediate twilight. Fortunately fulmen managed to avoid the same fate, and was declared the winner. They had to bargain a visit from their troubadour and a poem from the leader of their covenant in return for actually transporting the fountain back to Gloria Senecta. Vigor Invictus was not at all happy when they told him he had to find another avenue for his research. I think he'll probably appeal at the next tribunal (should be interesting).]

30.5.5 Appendix: The Sanctum of Futurus Caecus

If the characters decide to enter the sanctum of Futurus Caecus in their search for him, they will not find him there. They will find a large pile of the covenant silverware, which the grogs would appreciate being returned (but they're not about to enter the sanctum to get it). There is no trap on the door, and no waiting spells present to torch the characters. However, in Futurus' lab there is a large, standing mirror. The mirror does not reflect the

surroundings as it ought. Instead, it reflects a dark cave in which a stream flows. Light comes from somewhere out of view and is reflected from the water onto the walls of the caves. The effects are mesmerizing, and characters who study the scene should make Int + Concentration rolls of 9+ to turn away. If a character touches the surface of the mirror, his hand will pass right through it, into the scene. Any character entering the mirror, will enter the cavern, where the full effects of the mesmerizing light will come into play. A magus will definitely experience a twilight. The character should roll for control. Once the experience is over, the character may return through the mirror, given that he can make a concentration + Int roll of 15+. He may try this once every minute, but should he botch, he must roll for twilight again. Non-magus characters can enter the mirror to fetch the magus without the trouble of twilight, but they must roll too or be mesmerized.

30.6 Appendix: Character Statistics

30.6.1 The Gnomes of king Zwerg

Gnome Raiding Party Members

Faerie Might: 20

Size -1 Int +1

Playful +2 vs. Angry +2 (problems with Gloria Senecta not yet solved)

Sword: First +5, Attack +8, Damage +12

Fatigue +5, Defense +8, Soak +6 (+50% damage from iron/steel)

Body Levels: Ok, 0, -3, -5, Incapacitated

Powers:

Invisibility (3 points)

Elfshot (cause enchanted sleep, Stm roll of 12+ to resist, 2 points)

These are the fairies that the characters will encounter on their way to the covenant. There are two dozen of these, who will try to confuse the characters while they capture Venator. Then they will attempt to slip away. Their bodies are worth two pawns of Corporem vis each, extracted into their noses. One of these fairies will take the place of Venator (or Dux if necessary).

Gnome Bait

Faerie Might: 15
Size -1 Int +1

Playful +2

Sling: First/Rate +11, Attack +10, Damage +4 (annoying)
Fatigue +2, Defense +6 (Dodge), Soak +6 (+50% damage from iron/steel)
Body Levels: Ok, 0, -3, -5, Incapacitated

Powers:

Invisibility (3 points)
Stones of Enchantment (cause visions when touched, 3 points, Stm roll of 12+ to resist, Per roll of 12+ to act each round, actions at -5, missiles at -9)
The gnomes use these sometimes in their slings.

These gnomes are worth two pawns of Terram vis each.

Lakai

Faerie Might: 15
Size -1 Int +2

Playful +2, Helpful +1 vs. Direct -3

Lakai has no weapon

Fatigue +3, Defense +8 (Dodge), Soak +6 (+50% damage from iron/steel)
Body Levels: Ok, 0, -3, -5, Incapacitated

Powers:

Communicate with Stones
Shapechange to Rock (1 point)
Invisibility (3 points)

Lakai's body is worth 2 pawns of Terram vis.

Zwerg, King of the Gnomes

Faerie Might: 35

Size -1 Int +5

Cunning +2, Distrustful +3, Gambler +2, Playful +2

Sword: First +8, Attack +10, Damage +16

Fatigue +3, Defense +8, Soak +8(+22 with armor) (+4 damage from iron)

Body Levels: Ok, 0, -1, -3, -5, Incapacitated

Powers:

Elfshot (cause enchanted sleep, Stm roll 12+ to resist, 2 points)

Enchant Objects

Invisibility (3 points)

Zwerg is described with the major characters at the beginning of the adventure. Hopefully the storyguide will not need to use these stats for anything. Zwerg's body is worth four pawns of Muto vis.

Dwarven gnomes Faerie Might 21; Size -3; Int +2; Per +2; Qui +3

Powers:

- Shapechange to mole (3 hour)
- Shapechange to rock (2)
- Earth control (1)
- Invisibility (1 per hour)

Gnomes of the Forest Faerie Might 24; Size -1

Powers:

- Invisibility (2)

- Insubstantial form (2)
- Wood control (6) up to fourth magnitude
- Glamour (6)

30.6.2 Unseelie Faerie Creatures

Fairy Wolves

Faerie Might: 20

Size 0 Cun 0

Bite: First +10, Attack +6, Damage +18

Fatigue +4, Defense +7, Soak +10

Body Levels: Ok, 0, -1, -3, -5, Incapacitated

These wolves are larger than normal wolves, and much, much fiercer. They have midnight black fur with silver eyes. They will run away (initially) when half of the attacking force is killed or wounded. Figure out the size of the attacking force in relation to the number of grogs and/or combat magi present. When killed, their wounds flow with water. Should the magi look, they will find that the hearts of these beasts are worth 3 pawns of Animal vis. They are, however, made of ice, and must be kept from melting.

The Black Knight

Faerie Might: 25

Size 0 Int +3 Strength +7

Brave +3, Honorable +1, Devoted +2 vs. Cruel +2

Silver Greatsword: First +11, Attack +14, Damage +23

Fatigue +1, Defense +10, Soak +25 (+4 damage from iron/steel)

Body Levels: Ok, 0/0, -1, -3, -5, Incapacitated

The Black Knight is very strong and brave. He will not yield the contest until he is reduced to his -5 body level. He is dressed in full chain made of bronze painted black, and a long black cape. He carries a silver greatsword and a large horn. His helmet completely obscures his face, save for two red points of light which are his eyes. Immense stag horns protrude from the top of his helmet. It is unclear whether these are part of the helmet or not (they are not). Should they kill him and collect vis, his heart is a rook of *Creo vis*, but if he is killed, the wolves will attack immediately. If the horn is blown, hunting parties from the unseelie court will respond by hunting for the characters (whether the knight blows it or the characters do). These hunting parties consist of more wolves and more dark fairies like this one.

30.6.3 Other faeries

30.6.3.1 Aurette

Faerie Magic: 29; **Size:** -2

Aurette is an alven who have settled on a small glare in the Regio of the Fay to protect a few clusters of tiny, light blue flowers. She is ordinarily invisible.

Powers:

- Curse (2)
- Change Size (2)
- Communicate with plants (5)
- Visibility (1 per hour)
- Wind Control (1 per magnitude) up to level 20

30.6.4 Magi of Gloria Senecta

If you hadn't realized by now, the magi at Gloria Senecta are supposed to all be exceptionally old. It's sort of like a retirement home for old Flambeau. Here are some of the stats for the magi that I used (although most of the stats weren't that important)

Vigor Invictus: Bonisagus, Cr 21, In 30, Co 35, Vi 32, others around 15.

Age: 112

Personality Traits: Brave +1, Practical -2, Devoted +2, Meddlesome +1.
 Virtues: Affinity w/ Corporem, Affinity w/ death and aging, hermetic
 prestige, inventive genius, strong writer, busybody, alchemy.
 Flaws: Driving goal (invent perfect longevity potion), Gangling,
 faerie emnity, susceptible to infernal power, sensitive to poor manners.

Dominus Mundus: Tremere, In 21, Mu 21, Re 31, Co 25, Me 24, others around 14.

Age: 92

Personality Traits: Overbearing +2, Brave +3, Timid -2.

Virtues: Affinity w/ Rego (skill at 7), Personal vis source, +2 knack
 with certamen (certamen skill 10 without including the knack), gentle
 gift, fast caster.

Flaws: No familiar, magic addiction, incomprehensible, over confident,
 compulsion to settle arguments with certamen.

He's the only one at the covenant who bothers to go to tribunals anymore.

Vigilax Arbiter: Quaesitor, In 34, Pe 27, Co 30, Me 21, Im 20, Vi 28, others
 around 15.

Age: 105

Personality Traits: Devoted +3, Brave +0, Owl +3, Nocturnal +2

Virtues: Affinity w/ Intellego, personal vis source, intellego, Quaesitor,

Quiet magic, versatile sleeper, knack with certamen.

Flaws: susceptible to divine power, obsessed with guarding tree, sensitive
 to poor manners, fragile constitution, wild magic, delusion: imaginary
 friend Astan.

Vox Mentis: Jerbiton (Ex Flambeau), Cr 14, Pe 29, Co 25, Ig 14, Me 16, others
 from 8-12.

Age: 73

Personality Traits: Brave +2, Violent +1, Calm +2

Important V&F: Sense of Doom.

Saevitia: Jerbiton (Ex Flambeau), Cr 19, Pe 31, Co 25, Ig 17, Me 24, others
 from 14-19.

Age: 98

Personality Traits: Brave +2, Calm +2, Violent +1, Cruel +1

Important V&F: Gentle gift, sensitive to remarks about females, magic

addiction.

Ictus Igneus: Flambeau, Cr 27, Pe 24, Ig 25, others from 8-15.

Age: 73

Personality Traits: Brave +2, Violent +1, Impulsive +1

Important V&F: Fast caster, fury (when injured), minor deficiency: Rego, blatant gift, sensitive to disrespect to house Flambeau.

Incendium Spissus/Obitus per Ignis: Flambeau, Cr 30, Pe 24, Ig 31, others from 8-19.

Age: 85

Personality Traits: Brave +2, Reclusive +1

Important V&F: Quiet magic, obsessed with fire, over confident, blatant gift.

30.6.5 Others

Praeses: Merinita, Cr 6, In 6, Mu 16, Pe 6, Re 10, An 8, Aq 3, Au 6, Co 8,

He 9, Ig 3, Im 10, Me 8, Te 5, Vi 6.

Age: 34

Personality Traits: Stubborn +1, Brave +2

Virtues: Sidhe blood, student of faerie, faerie magic, faerie eyes, personal vis source, Muto, free expression, clear thinker.

Flaws: susceptible to divine power (-2 faerie flaw), vulnerability to iron, strong faerie nature, compulsion to champion the faeries, fear of clergy, hedge wizard.

Register

- ånd
 epilepsi, 200
åndemåner, 108
Ørneklippen, 152
ånd
 sumpånd, 125
- Acostant, 89
Alberto, 172
Albi, 60
albigenserne, *Se* katarene
alchymist, 172
Alphonse, fader, 117
Alvehøyden, 205
alver, 205
Alveøynene, 90
Amadeus Toril, 172
Ančischa Falza, 99
andalusiske Hund, Den, 73
Andreas, broder, 117
Annanias, 118
Anne-Lousie, 197
Antoinne, 120
Aquitania, **55**
Aragon, 61
Armagnac, 57, 111
Armalad, byggherren, 81
Arnulf, 102
asket, 82
Auguste, grev d'Armagnac, 58, 111,
- 117
aura, 190
 alvisk, 205
 demonisk, 97, 122
 diabolisk, 199
 hellig, 77, 136
 magisk, 99, 103, 107, 113
Avignon, 138
- Bøndenes Orden, 122, 157, 165
Balder, 45
Barcelona, 61
Baste, 94
Bellantina, lady, 177
Bill den Enøyd, 162
Bix, 181
bjørn, 203
blå Terning, Den, 172
Blekkspruten, 71
bok, 142
 grøftemagi, 96
 historie, 161
 magi, 96, 160
Bonisagus, 158
bortføring, 198
brevkniv, magisk, 197
brønnorm, 86
- Cadmar, grev d'Armagnac, 111
Calais, 131
Carcassonne, 60

- Cassandra, 102
 catharene, *Se* katarene
 Charles, **94**
 Charles Affine, 70
 Chez Antoine, 120
 Christian, 101

 dansende Ponny, Den, 83
 demon, 144, 170, 199
 Hazel, 165
 denar, 63
 Develskogen, 97, 161
 diabolisme, 122, 135, 157
 diabolist, 175
 Doissetep, 49, 80, 119
 dommer, 79
 drage, 99, 162
 Dragekulten, 105
 dragekulten, 99, 102
 Durenmar, 157
 dverg, 151, 152

 Edvard, grev de Gironde, 116
 ekorn, 183
 elemental
 auram, 198
 Eleonore av Aquitania, 57, 116
 eventyrsidé, 93, 175

 Falaron, 197
 Feenes jordmor, 178
 Fenouillet, 93
 baron de, 29
 Flachsas, 90
 Flambeau, 158
 Flambeau, huset, 49
 Flynn, 84
 Foix, 59
 Foix, greven av, 94

 François, greve av Falaron, 197
 Fricor, broder, 80

 Gascogne, **57**
 Gaston, grev de Foix, 93, 94
 gaupe, 72
 gjenferd, 120
 Glassøynene, 91
 gruve, 151
 grønne Ek, Den, 147
 Guillaume Fortmain, sieur, 171
 gyldne Plog, Den, 70

 Harlof, 116, 172
 havarerte Vogn, Den, 118
 havørn, 152
 Haylon, 122
 Haysa, 122
 hazel, 122
 hede, 119
 heksemester, 122
 Heksestenen, 104
 Heloise, santa, 77
 Hemlock, åndemaner, **108**, 204
 heptagram, 158
 hesteavl, 94
 horehus, 86
 Humbert, smed i Partiville, 100

 Immanuel, 191
 Iosef Animun, 137
 Iosefus, 81

 Jablavin, 70, 94
 Jacob, 118
 Jacque, broder, 117
 Jaril el'Araj, 73
 Jarnil, 75, 152
 Jaufre, fader, 119

- Jean de St. Domingo, 89
 Juan Cataluña, 68
- Karel Mehrmed, 73
 Karl, i Partiville, 101
 katarene, 60
 katarer, 158
 Kibo, 70
 kirke, 107
 Klippekongen, 189, 190
 Klippekroen, 189
 Knisacha, 193
 Konstantinopel, 155
 Kroen bak, 84
 kurtisan, 80
 Kveilen, 71
- lange Ljå, Den, 94
 Loessin, 197
 Loro d'Arnon, 171
 Louis av Jerbiton, 197
 Luc Allard, 79
 Luc Ponty, 79
 Lucas, 84
- magi
 egyptisk, 155
 Mamert, borgermester, 78
 Marchus, broder, **82**
 Maria, i Partiville, 101
 Marie, 70
 Maritius av Mercere, 169
 Marque, 118
 Marseilles, 60
 Martin, fader, 96, **121**
 Matrissa, 96, 161
 Maurize, baron de Fenouillet, **93**
 Merlins Morgenkåpe, 190
 Muhammed, 155
- munk
 katar, 82
 mynt, **63**, 67
- Narbonne, 67
 narbonneser, 67
 Nariz, 139
 Nico, 68, 71
 Nicolas, 80
 Normandie, 131
- Offsus, 83
 Offsus Segrexil, 114, 115, 155, **158**,
 166, 190, 201
 Ologrim-Offsus, 163, 166
- Partiville, 100
 Pasaquine, 147, 167, 179
 Patricius av Verditius, 161
 Pavel Animun, 137
 penges, 63
 Perpignan, 60
 Philippe, baron de Vallier, 93, **111**
 Pokalcaféen, 71
 Pontis, 151
 Prades, 151
 priser, 63
 Provence, 60
 pund, 63
- Quillan, 119
- røde Sten, Den, 94
 Rødkrave, 103
 rådhus, 77
 Rafael, **122**, 157
 Ranoir, sieur, 113
 Raoul, sønn av Vera, 108
 regio

- alvisk, 84
 demonisk, 97, 136
 magisk, 84, 103
 Richard, greve av Falaron, 197
 Rikard Løvehjerte, 55
 Rinaldo, **141**
 Riton, 135
 Robert-Offsus, 163, 167
 Romeo, 142
 Roussillon, 60, 151
 røde Tønne, Den, 131

 Saissa, enke-marquise de la Roche, 197
 Salon de Ville, 83
 Samelia, 158, 170
 Seahorse Tavern, the, *Se Sjøhesten*
 Sean, 93, 96
 Sebastian, 93, **95**, 96
 Segertis, 158
 Simon, broder, 117
 sjakk, 99
 sjakkbrikke, **155**, 157, 162
 sort tårn, 122
 Sjøhesten, 138
 skjeletter, 124
 solidus, 63
 St. Beat, 96, 112
 St. Bernie, 135
 St. Jacob, 70
 St. Paul, 162
 St. Paul de Fenouillet, 94
 st. Severs kloster, 117
 Stormklippene, 189
 Stormrytteren, 190
 sump, 122, 125
 Sølvbuen, 90
 Sølvstuen, 90

 Sølvbuen, 84
 Sølvklokken, 84
 Sølvstuen, 84, 90

 tann, 23
 Taramus, 190
 Tartatius, 93
 Tazaron, 199
 Thomaso, 70
 Timo, 70
 Titus, 71, 72
 Toulouse, 58, **77**
 Toulouse, grevskapet, 93
 Tyvenes Gilde, 74
 Tønne og Ambolten, 83

 ugle, 175

 vadested, det gamle, 198
 Valdaperte, 99
 Valeray, baron de Vallier, 111
 Vallier, 111
 Vancillus
 ritualet, 145
 vandøde, 124
 Variña, 152
 Vatikanet, 157
 Velgarde, 177
 Venassin, 60
 Vera av Verditius, 104
 vis, 113, 182
 aquam, 86
 kilde, 103, 119, 151

 Wilfred, 81
 Wyskerath, 144

 Xavier des Champs, 80

 Zazzberg, 49, 152

zombie, 124