

Vrefarges sten



Det började skymma över bergen. Herden visste att natten skulle bli en trollnatt. Var tredje höst vaknade trollden ur sin dväla i sina gryt och hålor. De kröp ut från skuggorna och smög sig ner i dalarna i skydd av natten för att samlas till oheligt möte. Det var en sådan natt för tre år sen Gerhild försvann. Fåren hade varit oroliga under dagen. De hade sprungit bort i panik och den usla hunden hade bara gnylat. Hunden var fortfarande kvar vid sin herres sida men fåren var borta. Her-

den tänkte på den flammande eldstaden där hemma, på frun som lagade havregröt vid härden, på grisen som böckade sönder hans halmsäng. Det fick hjärtat att slå lite lugnare. Han önskade han vore där nu, men han kunde inte återvända till byn utan flokken.

I stället klättrade han upp för ett krön. Nedanför öppnade sig en djup dalgång som sakta slukades av de växande skuggorna. Botten låg redan höjd i mörker och det var omöjligt att urskilja några detaljer där. En sista guldstrimma sträckte sig över bergsiluetterna i väster, men bakom honom förmörkades himlavalvet stadigt och fullmånen lyste förväntansfullt genom natten. Hunden började yla igen och den här gången stoppade han inte när herden måttade med käppen.

Så såg han dem.

Ljusfläckar flammade upp på motsatta sidan om sänkan. De följdes av andra på avlägsna berg och höjder så långt herden kunde se. De började röra sig. Prickarna sammanstrålade till långa rader som ringlade sig fram i procession mot dalbotten framför honom. Onda tider var till mötes...

Översikt

Rollpersonerna är medlemmar i ett mindre covenant (Mistridge) som kommit i konflikt med ett angränsande (Harvrage) om en Vis-rik dal. Tvisten beslutas lösas på nästa tribuna, men strax före tribunen förgiftas Mistridges folk av sina rivaler. De enda som klarar sig är rollpersonerna och de skickas för att föra covenantets talan. Ärkemagikerna på tribunen beslutar sig för att utnyttja parterna till att hämta en magisk sten vilken de tror besitter makt att återuppväcka döda. Deras förhoppning är att föra tillbaks Bonsagnius själv. Det covenant som återvänder med stenen får dalen.

Rollpersonerna följer spår till Toulouse och sen vidare ner i Iberia. Stenen ligger väl bevakad i en stad, Avila, på fronten mellan araberna och kristenheten. I kamp med Harvrage, spioner, stadsrådet och moriska rövarband måste rollpersonerna lista ut var i staden stenen är belägen, stjäla den och ta sig hem.

Spelarna har stort utrymme för egna initiativ och de har många varianter att lösa problemen som äventyret

ställer dem inför. De fasta händelser som är utstakade i texten är endast exempel på resultatet av spelarnas mest troliga agerande. Men om de fortskrider annorlunda måste du vara beredd på att frångå exemplen. Överlag kommer en hel del improvisation krävas.

Inledning

Rollpersonerna är medlemmar i Mistridge, ett mindre covenant norr om Pyrenéerna. Söder om dem ligger en dal som innehåller stora mängder Raw Vis men som ett annat magikergille, Harvrage, gör anspråk på. Konflikten är uppenbar men för att undvika krig beslutas att tvisten skall göras upp på nästa tribun.

Strax före tribunen insjuknar nästan hela covenantet, utom rollpersonerna och några grogs som varit på Vis-råd i den omstridda dalen. Ledaren, Rugard Vindtrut, ser ingen annan lösning än att skicka covenantets oerfarnaste och odugligaste magiker, rollpersonerna.

Tribunen

Tribunen samlas i Pyrenéerna i en isolerad dal. Samtliga elva covenant i området deltar under tre dagar. Ordföranden är de äldsta magikerna från de tre viktigaste covenanten (Windgraven, Bellaquin, Lariander). Dessa bestämmer vad som skall tas upp och har en avgörande röst i utgången av det som diskuteras.

På tribunens andra dag tas rollpersonernas sak upp. De två ursprungliga förslagen lyder att antingen rollpersonerna eller Harvrage får området. Strax före omröstningen lägger de tre äldsta fram ett tredje förslag, det eftertraktade området tillfaller den som återvänder med Vrefarges försvunna sten. Det tredje förslaget segrar stort eftersom det enhälligt stöds av tribunens mäktigaste covenant. Rådet beslutar att deltagarna får påbörja sökandet i gryningen.

På tribunen råder strikt tingsfrid och brott mot den bestraffas hårt. Harvrages representanter kommer försöka provocera rollpersonerna till att störa ordningen. Lyckas de bestraffas rollpersonerna olika beroende på förseelsen. Förutsatt ingen kommit till skada består tillrättavisningen i att Harvrage får en dags försprång. Om rollpersonerna avreagerar sig med skadegörelse eller stöld, tvingas de dessutom ersätta de berörda med vis.

Hot, förtal och acceptabel grad av sabotage (vad som anses acceptabelt beror på sabotörens ställning samt offrets anseende) restriktiveras inte av tingsfriden. Harvrage försöker pressa gränsen så långt det går, speciellt efter rådets beslut om expeditionen. De försöker övertyga de andra magikerna att stödja dem och super ner rollpersonernas grogs. En gammal vän till en grog, och dessutom lakej åt Harvrage, vill fira återseendet med "några bågare". Stoppar inte rollpersonerna dem i tid är grogsen inte i stånd att resa nästa dag.

Legenden om Vrefarge

Vrefarge var en jätte som levde i ett pass i Pyrenéerna för nästan tvåhundra år sedan. Där tvingade han förbipasserande att bygga en borg åt honom, belägen på den största klippan i dalen. När borgen var färdig åt han upp sina slavar. I många år var passet ofärdbart eftersom jätten åt upp de som försökte ta sig förbi.

Till slut fick kungen nog och han sände dit en duktig riddare vid namn Roger. Vrefarge tog väl emot Roger i sin borg eftersom det var jättens vana att leka med sina offer. När kvällen randades gjorde riddaren anspråk på att vara starkare än Vrefarge. Om Vrefarge bevisade att han var starkast skulle Roger gärna låta sig bli uppäten. Jätten blev ursinnig men gick med på utmaningen. Det bestämdes att den som kunde lyfta och slänga iväg den största stenbumlingen vann.

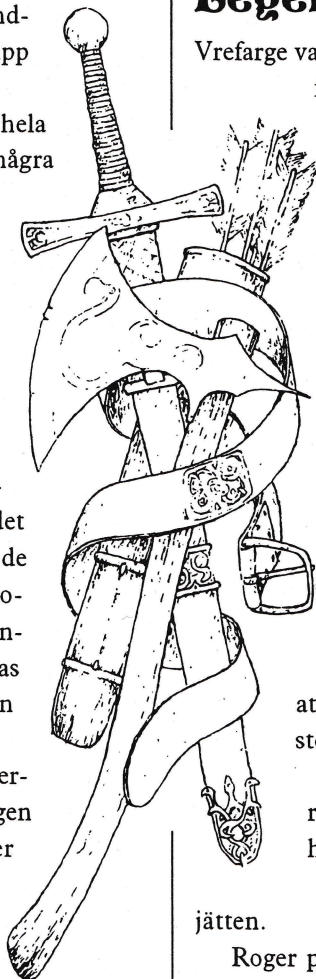
Två väldiga stenar, långt större än riddaren själv, lyfte jätten, men Roger skakade på huvudet och sa att de var löjligt små.

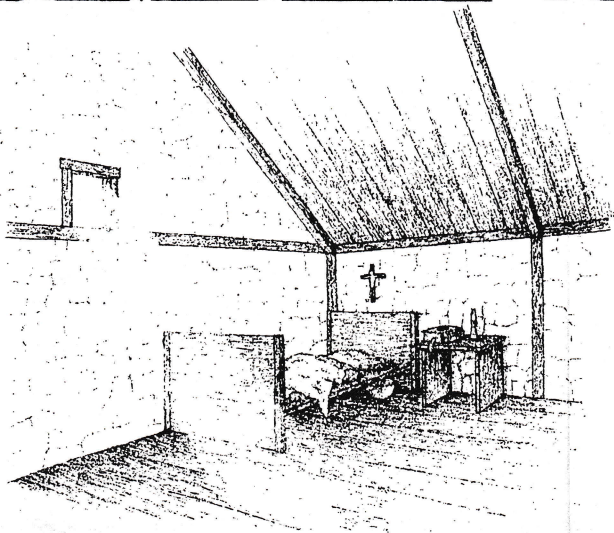
– Vilken sten är då stor nog för dig! röt jätten.

Roger pekade på klippan på vilken själva borgen var rest. Jätten slungade iväg den enorma klippan, men i samma ögonblick störtade borgen över Vrefarge och krossade honom.

Vrefarge kastade klippan med sådan kraft att den slog ner först 160 år senare! Var är osäkert men en astronom i Toulouse, Bruno, påstås ha beräknat nedslagsplatsen.

Rollpersonerna kan legenden om Vrefarge om de har Legend Lore eller Area Lore (Pyrenéerna) men för att veta något om Bruno måste de lyckas med ett slag på 9+. Informationen kan också hämtas genom att spionera på Harvrage eller fråga ut kunnigare magiker.





Till Toulouse

Det tar tre–fyra dagar att gå till Toulouse när omständigheterna är bästa tänkbara.

Toulouse

Ärkebiskopen fördrev Bruno från Toulouse för mer än 30 år sen. Bruno bodde och arbetade på den tiden i en vindsvåning som han hyrde av en madame Rebecka. Rollpersonerna måste fråga en präst eller läsa igenom den lokala kyrkohistorien för att få veta vilket hus det är.

Rebecka lever fortfarande men är nu tyngd av ålder och krämpor. Istället är det hennes son Emile och dennes hustru Jéane som styr. Huset har tre våningar. På den undre bor värdarna medan den ovanför delas mellan en försupen skald och en skomakargesäll. Brunos vindsvåning huseras numera av en teologistuderande ädling och dennes betjänt. Samtliga inackorderade flyttade in för mindre än fem år sen och vet inget om Bruno.

Astronomen gömde sina anteckningar under en lös bräda i golvet. Om rollpersonerna säger att de undersöker golvet hittar de den lösa brädan i dagsljus på Per 9+. Vad som ligger under plankan beror på om rollpersonerna är före eller efter Harvrage. I första fallet ligger där en stor trave astronomiska beräkningar. Det tar lång tid bara att hitta ett dokument som kan vara relevant. Slutligen finner de en notering som anger att en komet slog ner i Iberia vid byn Avila.

I det andra fallet ligger där endast ett papper. Det hävdar att Vrefarges sten landade utanför Augsburg. Säger spelarna att de granskar papperet märker rollpersonerna att det inte gulnat särskilt mycket och att det inte finns vare sig damm eller spindelnät i utrymmet. Dessa underligheter upptäcks automatiskt om rollpersonerna säger att de granskar uppgifternas äkthet.

Rebecka

Rebecka har svårt för att gå och de senaste åren har hon spenderat i en stol. Synen sviktar såpass att hon knappt kan skilja personer åt och hon låtsas dessutom vara döv för folk hon inte gillar. Sämst hörsel har hon för sin son Emile som hon tycker är ”svagsinnad och lat”, samt hans fru Jéane som hon anser vara ”slösaktig och girig”. Hon är övertygad om att de planerar att döda henne för att få hennes hus och pengar. Lättaste sättet att vinna Rebeckas förtroende är genom att baktala någon av dessa, helst båda.

Men även om rollpersonerna erövrar hennes öpenhjärtlighet blir det svårt att få veta något om Bruno. Allt hon vill tala om är Emile och Jéane och deras planer på att mörda henne. Får rollpersonerna ändå in samtalet på Bruno berättar hon mest hur han såg ut, betedde sig o.s.v. i misstänkt positiva ordalag. Är rollpersonerna mycket påstridiga kommer hon med ett förslag. Räddar de henne från Emile och Jéane så berättar hon var astronomen befinner sig. Rollpersonerna behöver inte döda sonen och frun. Rebecka ser så illa att det räcker med ett dockhuvud i skala 1:1 för att hon skall tro det är Emilés huvud. Väl försäkrad att de båda konspiratorerna är undanröjda berättar hon att Bruno sände bud till henne för många år sen från Avila. Hur många år sen det var minns hon inte, men Emile var ”inte mer än en glött” då.

Jéane

Jéane är tio år yngre än sin man men dominerar honom totalt. Hon giftes bort med Emile för sju år sen och hon har föraktat honom sen dess. Jéane kompenserar sin olycka med att köpa saker. Hon vet inget om Bruno och i vilket fall som helst avskyr hon magiker och vägrar tala med dem, och hon förbjuder också sin man därtill.



Emile

Emile är i trettioårsåldern (33 år) och ser lika ynklig ut som han är. Han går krökt som för att ursäkta sin existens och de ljusblå ögonen glänsar ömkligt. Hustrun förbjuder honom att tala med rollpersonerna, men om de verkar villiga att betala söker han upp dem i hemlighet. Emile kommer inte ihåg något relevant om Bruno. Istället kan han hjälpa dem ta sig in i vindsvåningen för tolv sous. Han blir dock snart orolig och försöker köra ut dem igen.

Anländer rollpersonerna efter Harvrage visar han sig mer hjälpsam. Harvrage har nämligen betalt honom för att han skall leda rollpersonerna till de falska anteckningarna. Avslöjas Emile är det inget problem att få honom att erkänna.

Ädlingen

Invånaren i Brunos gamla bostad delar Jéanes åsikter om trollkarlar och han vägrar släppa in rollpersonerna. De måste lura eller bryta sig in eller få hjälp av Emile.

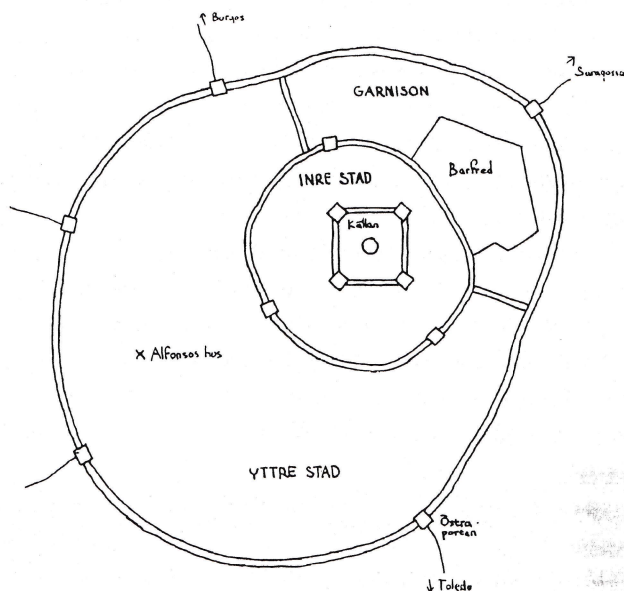
Iberia

Både Brunos anteckningar och Rebeckas berättelse leder till Avila. Rollpersonerna kan också, om Harvrage hunnit före dem, förfölja dessa. Tänker rollpersonerna bege sig till Augsburg får de höra att ett gäng magiker rest ut genom den södra porten. Rollpersonerna kan naturligtvis tolka det som en undanmanöver och fortsätta i samma riktning. Men efter en dag kommer deras undermedvetna på att något var konstigt med beräkningarna.

Resan från Toulouse tar först tre dagar till Pyrenéerna (i bergen passerar de förbi resterna av en rasad borg, som de på Legend- eller Area Lore 6+ vet påstås vara Vrefarges), och sen ytterligare två veckor genom Iberias inland. Den första sträckan är säker då landområdena varit under kristet herravälde i många år. Men där om ligger omstridd mark där såväl kristna som moriska krigsband härjar. Rollpersonerna tvingas gömma sig flera gånger och överallt ser de nedbrända gårdar.

Avila

Avila ligger på en trädlös och karg högplatå men läget är ändå strategiskt eftersom viktiga leder passerar området. För 30 år sen kontrollerades platån av muslimerna men de drevs bort av kristna styrkor. Efter de kristnas seger slog Vrefarges sten ner i närheten av byn Avila. Smällen var så kraftig att en underjordisk källa blotades i kratern. Erövrarna tog det som ett tecken från gud och en stad byggdes på platsen. Staden gavs namn efter byn.



Sen dess har staden vuxit och befästs. Något större välstånd har aldrig kunnat uppnås p.g.a. de ständiga muslimska räderna, men Avila har ändå klarat sig bättre än de flesta andra städerna längs fronten. Framst beror det på källan och läget vid en handelsrutt. Avila har också blivit en bastion och är de kristnas starkast befästa utpost.

Avila styrs av ett stadsråd bestående av överhuvudena för de fem köpmannasläkterna, biskopen, vaktchefen samt rådmästaren El'Bruri. Deras uppgifter är att ordna försvaret mot morerna, organisera brandvakt, driva in skatter, stifta lagar, kontrollera källan och bevilja medborgarskap. Medborgarskap ges till folk som varit verksamma i staden i sju år och sju dagar, vid ingifte med en stadsbo eller om personen i fråga gör staden en stor tjänst. Därtill får det inte finnas ringaste misstanke om illojalitet.

Källan

Den mystiska källan var före nedslaget en helt vanlig grundvattenansamling. Kollisionen frigjorde vattnet och stenen, som dragit på sig magisk energi under sin 160 års färd genom hemisfären, förtrollade vätskan så att fiskben som kastas i källan förvandlas till sprattlande fiskar och frön på en natt växer till mogna ax. Människor är opåverkade av vattnet under kortare perioder. Området omges av en magic area 3.

Stadsborna tror att vattnet är en gåva från Gud, medan utbölingar mumlar att krafterna har sitt ursprung från en plats längre ner än så. Det är bara stadsrådet som känner till den verkliga orsaken, och så önskar rådmännen att det skall förbli. För om grannstäderna får veta att källan förtrollas av en sten kan de få för sig att flytta på stenen.

Källan ligger bakom två starka innermurar. Den första är rest runt Avilas äldsta bebyggelse som myllrar sig nerför kraterns sidor. På dagen tillåts vem som helst passera men endast stadens mest eminenta och pålitliga befolkning får bo här. Under natten skall kvarteret vara avstängt, men medborgare brukar släppas igenom.

I botten ringlar sig en basard som en orm kring den innersta muren. Muren har en port i vart hörn som bevakas av tre gardister. Endast medborgare har tillträde och området är helt tillslutet på natten. Olovligt intrång bestraffas med döden. Egendomslösa medborgare försörjer sig på att bära ut vatten till välbärgade borgare i staden.

Bakom muren ligger källan. Den är inbyggd i en fontän tio fot i diameter och med en kupol ovanför. Kupolen bärs upp av sju pelare med bibliska motiv i relief. Sätts vattnet i rörelse avslöjas överdelen av Vrefarges sten sticka upp i vågdalarna under kupoltaket. Stenen är ca tre fot i diameter (< 1m) och väger över 150 skålpund (75 kg). Nytt vatten springer fram i små strålar ur figurerna på pelarna medan det gamla sakta rinner ner under stenen.

Vattnet har ett svagt silverskimmer. Det är oklart om fenomenet orsakas av den starka magin eller av mynten på källans botten.

Stenen fungerar som en propp och om den lyfts bort töms källan. Att stenen ändå är så mycket mindre än klippan som Vrefarge slängde iväg kan bero på att den splittrades vid nerslaget, eller så var det aldrig samma

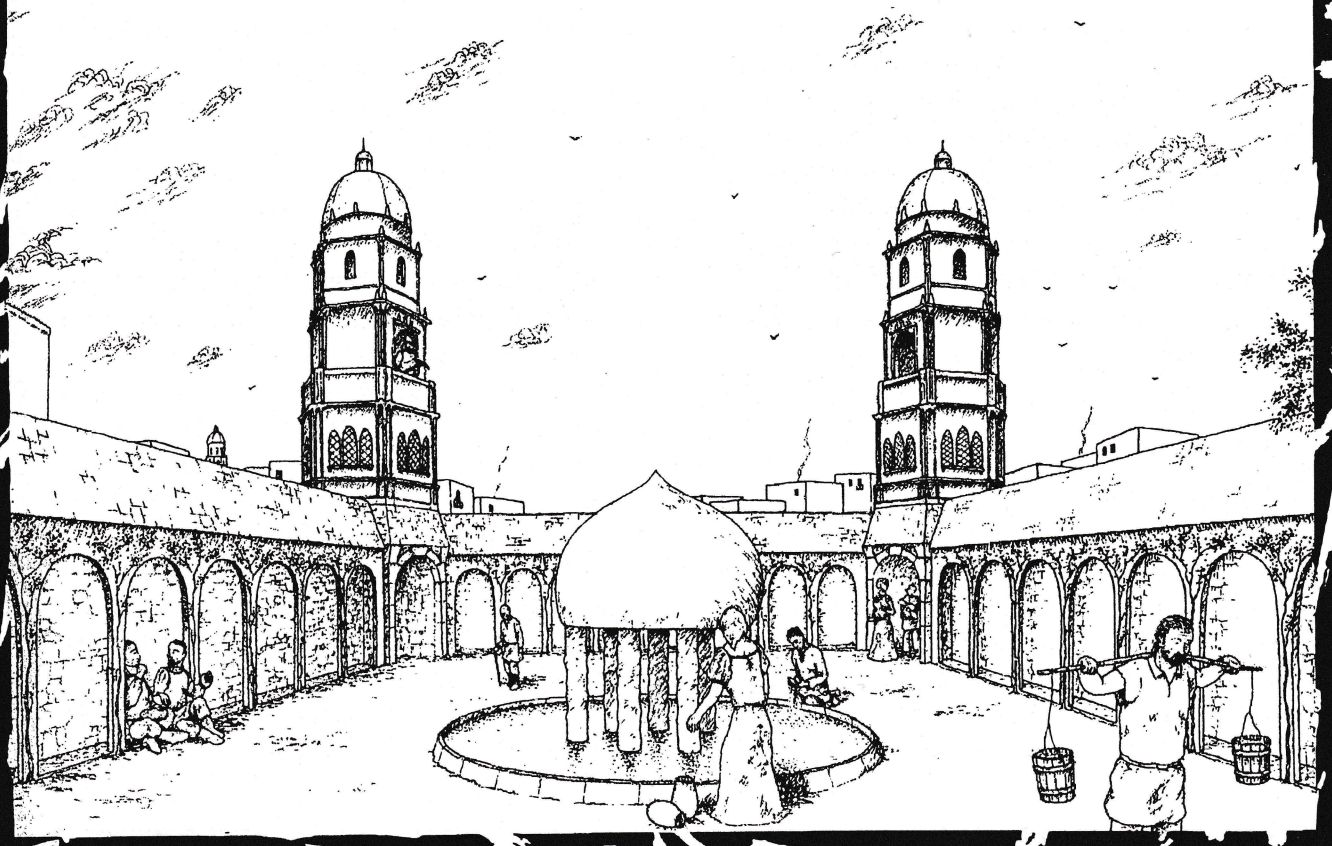
sten. Den innehåller en väldig massa raw vis, men det kan bara utvinnas med en speciell ritual. Givetvis känner rollpersonerna inte till denna ritual, hade de gjort det hade tribunen sänt några andra. Däremot kan 5 pawn aquam vis utvinnas ur källan. Det krävs motsvarande två tunnor vatten för varje pawn.

Spionerna

Avila kryllar av spioner. De flesta arbetar med att underrätta morerna om truppstyrkor, militära planer osv. Men också de kristna grannstäderna har agenter i staden. Dessa inriktar sitt intresse på hemligheten bakom den förtrollade källan. Mest aktiva är Saragossas och Toledos spioner. De vet förvisso inte om stenen, men hemlighetsmakeriet har fått dem att fatta miss-tankar. Grannstäderna tror att källans krafter kommer från någon form av diabolism och de är beslutna med att hitta bevis i saken.

Svarta Handsken

Saragossa har haft enstaka spioner i Avila i över tio år, men rådet har successivt avrättat dem. För två år sen sändes Alfonso med uppdrag att bilda en organisation i staden. När han anlände tog han anställning hos en åldrad grossisthandlare som kort därpå avled. Grossisten efterlämnade en änka, Rossini, vilken Alfonso gifte sig med i förhoppningen att få medborgarskap. Men det visade sig att också det f.d. paret varit utbölingar. Alfon-



sos misräkning mildrades något av att han genom äktenskapet övertog positionen som grosshandlare, vilken han fick nytta av när organisationen byggdes upp.

Spiongruppen består idag av fem medlemmar som kallar sig Svarta Handsken. En av agenterna är anställd av Alfonso medan en annan tjänar som piga hos El'Bruri. Återstående tre arbetar fritt under skiftande täckmantlar. En gång i månaden samlas de i lönnkällaren under grossistlagret för att diskutera läget. Men det sista året har det inte funnits mycket att diskutera. Svarta Handsken har paralyserats dels av rådets effektiva bevakning och dels av den växande förföljelsemanin hos Alfonso (Se mer i Alfonso's personbeskrivning).

Toledo

Toledos åtta spioner är genomgående mer kompetenta än Svarta Handskens och de håller också uppsikt över de andra spionerna i staden. På så sätt får de veta om rollpersonernas ankomst. Rollpersonerna konfronteras inte direkt av Toledos agenter i början av vistelsen i staden men iakttas dygnet runt. Allt som Alfonso och Svarta Handsken vet får också Toledo veta.

Spionerna planerar ett bakhåll på rollpersonerna och de förutsätter att stölden äger rum på natten. Tillslaget anordnas inne i staden då det minskar risken att rollpersonerna slipper undan. På nattetid är vägarna ut ur staden förvisso stängda, men spionerna har mutat vakterna vid östra porten att släppa ut dem på lösenordet "Hasta Siempre".

Samtliga agenter deltar i fällan förstärkta av fem busar. Tanken är att hälften av dem förklarar sig till stadsvakter för att jaga in rollpersonerna i en gränd där resten väntar med vapen och nät. Lyckas rollpersonerna inte undvika bakhållet ligger de risigt till, men de räddas av ett annat anhang som anfaller Toledo. I kaoset som uppstår kan rollpersonerna förhöra en Toledospion och underrättas om stadsporten i öster och lösenordet. Troligare är dock att rollpersonerna bara försöker ta sig därifrån så fort som möjligt.

Undsättarna? Harvrage!

Tillvägagångssätt

Spelarna har en rad olika möjligheter för att komma över stenen och de kan mycket väl tänka ut något helt oförutsett. Grundregeln är att om planen är listig och genomförbar så går den också i lås.

Troligen vill rollpersonerna spana in det förbjudna området innan de slår till. Rollpersonerna försöker kanske bli regelrätta medborgare genom att gifta sig med en stadsbo eller göra staden en stor tjänst till exempel ange en spion. Själva stölden sker sannolikt på natten.

Hur de genomför kuppen är avgörande för tiden som förflyter innan dådet upptäcks. Spränger rollpersonerna bort muren eller spöar vakterna avslöjas rollpersonerna innan de ens lämnat källan. Staden rymmer en av Iberias starkaste bastioner så det finns en hel del kraft att sätta emot även ett par magiker. Är tillslaget smidigare utfört uppdragas det först i gryningen eller ännu senare om stenen ersatts med en attrapp.

När illdådet upptäckts stängs stadsportarna och patruller på sex man genomsöker husen i staden. Dessutom sänds en 100 man stark här att spärra av passen som leder ut från platån. Avila förvandlas till ett gettingbo i fyra-fem dagar efter stölden.

Tillbaks vid tribunen

Återvänder rollpersonerna med stenen efter två veckors mödosam vandring möts de av en Red Cap. Han gratulerar dem till deras seger och berättar att de äldste väntar i Windgravens covenant en dags färd in i bergen. Då Red Caps hyser gott anseende och rollpersonerna dessutom tror striden är vunnen, lär de inte misstänka honom för den han är, Harvrages lakej.

Rollpersonernas kan undgå fällan om de tidigt misstror Red Capen. De kan börja undra hur han kunde veta när de skulle dyka upp. Det fanns inga tecken på att han väntat vid tribunen mer än en dag, och vid närmare eftertanke minns de att budbäraren inte ens spänt av hästarna från vagnen. Lakejen talar franska med rollpersonerna men om de prövar hans latin upptäcker de att han inte förstår det. *Perception of the Conflicting Motives* avslöjar att hans sinne är blandat med rädsla och spänning, känslor som illa svarar mot de han borde haft om han var den han utger sig för. Slutligen är det möjligt att rollpersonerna har pejling på var deras rivaler befinner sig, och när de upptäcker hur nära dessa är lär det väcka farhågor.

Red Capen bjuder rollpersonerna frikostigt på sitt vin som är kryddat med sömnörter. Dricker rollpersonerna av vinet somnar de obönhörligt in och när de vaknar minns de inte att de sov (tala inte om för spelarna att de slumrat till). Men under deras tupplur passar lakejen på att byta ut Vrefarges sten med en kopia framställd med magi (Image of the Inanimate Thing, CrIm 10). Hela Harvrages covenantfolk, fem magiker och trettio grogs, väntar på rollpersonerna halvvägs till Windgraven för att föra bort Vrefarges sten och ingripa om något går fel.

Under resans gång blir en grog törstig och dricker mer av Red Capens vin. Rollpersonerna ser honom dricka vinet och senare somna in. På det viset kan de förstå att också de måste ha sov. Konfronteras Red Capen erbjuder han sig dricka vinet för att bevisa att

inget är fel med det. Han verkliga syfte är att förhindra rollpersonerna från att förhöra honom.

Vägrar rollpersonerna följa efter Red Capen och undviker bakhållet inser Harvrage snart att de är avslöjade. De försöker slå en järnring runt Windgraven för att stoppa rollpersonerna. Harvrage vågar inte skada rollpersonerna men försöker ändå stoppa dem med besvärjelser som Weaver's Trap of Webs CrAn 20, Trap of the Entwinning Vines och liknande. Om rollpersonerna säger att de söker och lyckas med Areaknowledge: Pyrenéerna 7+ hittar de en obehövad stig fram till Windgraven.

Avslutning

De tre magikerna och Rugard Vindtrut med resten av Mistridge väntar på att segrarna skall anlända till Windgraven. En sannolik och snöplig avslutning är att rollpersonerna stiger in med den utbytta stenen. Rollpersonerna räddas ur en Wizards March, som de besvikna magikerna finner vara lämpligt straff för sådant bedrägeri, av Harvrage som kort därpå träder in och förtäljer sitt "practical joke". Stor munterhet utbrister och Harvrage utropas till välförtjänta segrare. Rugard Vindtrut lämnar covenantet hastigt under gapskratt och han talar inte med rollpersonerna på två dagar. Protester från rollpersonerna sida besvaras med förmaningar om att man inte skall vara dålig förlorare. Att förfälska en Red Caps identitet var förvisso en ganska allvarlig förseelse av Harvrage; men vem bryr sig – de vann ju! Inställningen ändras endast ifall en magiker kommit till allvarlig skada. Det inkluderar förgiftningen av Mistridges covenantfolk.

Lyckas rollpersonerna återbörda Vrefarges legendariska sten är proceduren den omvända. Mistridges covenant hyllas som sjumilabergens mest lovande och rollpersonerna höjs till skyarna. Rugard och de andra äldre magikerna hälsar på rollpersonerna med lite större respekt och rollpersonerna får t.o.m. lukta på Rugards magiska glögg, när den tiden infinner sig.

Lyckan/olyckan varar i ytterligare två dagar. Då upptäcks att stenen som magikerna hoppades återuppliva Bonsagnius med förlorade sin kraft när den togs ur källan. De blir ursinniga och som tröst styckar de vinnarens land emellan sig.

SLP

Alfonso, Spion

Characteristics: Int -1, Per -1, Str 0, Sta -1, Pre +2, Com +2, Dex +1, Qui 0
Age: 32

Size: 0

Virtues & Flaws: Higher Purpose +1, Venus Blessing +1, Enemies -1, Oath of Fealty -1

Abilities: Speak Spanish 5, Alertness 4, Search 3, Charm 4, Guile 3, Brawl 2, Bargain 2, Intrigue 4, Leadership 2, Dagger (A) 3, Dodge 3,

Confidence: 3

Personality Traits: Higher Purpose +1, Venus Blessing +1, Oath of Fealty -1, Enemies -1

Description: Alfonso är karismatisk och hövlig. Under sin yta som charmant sol-och-vårare lurar en slug patriot som, intalar han sig själv, är i stånd att döda. Fast egentligen är också det en mask. Han har bara dödat en gång, grossisten, och det illdådet har plågat hans samvete sen dess. Alfonso intalar sig att det gjordes för en god sak, att grossisten ändå var gammal och döende och en rad andra saker, men inget hjälper. Var natt plågas han av mardrömmar och syner som gör honom trött och grinig på morgonen. Och ibland grips han av fasa när han tycker sig se sitt offers ansikte i folkmängden på gatan.

Alfonso är dessutom bitter för den långa ofruktbara tiden i Avila. Stadsrådet är vaksamt och håller Svarta Handsken under ständig uppsikt vilket gjort att de inte vågat agera. Men det som plågar honom mest är giftemålet med Rossini och han lägger skulden för alla misslyckanden på henne. Alfonso behandlar henne så illa han bara kan. Han ger henne ständiga utskällningar och förolämpningar och flirtar extra vilt med kvinnor i fruns sällskap. Alfonsos enda önskan är att slutföra sitt uppdrag så han kan lämna Avila.

Alfonsos planer: Alfonso informeras om rollpersonerna av en av sina spioner. Alfonso tänker vinna rollpersonerna förtroende och förhoppningsvis upptas i deras komplot. Först måste han ta kontakt med rollpersonerna på ett omisstänkt sätt. Med hjälp av sina agenter anordnar han vid ett lägligt tillfälle ett intermezzo som rollpersonerna kan "rädda" honom ur. Därpå erbjuder Alfonso rollpersonerna av tacksamhet logi i hans bostad och hjälper dem på alla sätt. Införlivar rollpersonerna Alfonso i sina planer spår han att staden kommer bli en bikupa efter stölden och att rollpersonerna inte har en chans att ta sig ut. Vidare erbjuder han sig att gömma stenen i lagret tills läget lugnat ner sig, mot att han får bli medlem av Mistridge (det säger han för att låta mer trovärdig). Men när stormen lagt sig är det Alfonsos avsikt att föra ut stenen utan rollpersonerna.

Alfonso verkar först välvillig och han har garderat sig med ett par bra motiv (tacksamhet, önskan att ansluta sig till covenantet) till sin inställning. *Perception of the Conflicting Motives* avslöjar ganska lite. Hans hjärta upptas av spänning och förhoppning (för att äntligen

få lämna Avila). Giftermålet med den avsevärt äldre Rossini är inte uppseendeväckande, det är allmän praxis att gesäller gifter sig med hantverksänkor för att upptas i skräet.

Rollpersonerna första misstankar kan väckas när en av personerna som brukar besöka Alfonso hängs för spioneri. Alfonsos rörelse går dåligt och gillet kan vittna om hans dåliga handlag med affärer. Vinner någon Rossinis förtroende (Svårt: com. 9+) berättar hon om sin man i föga smickrande ordalag. Även om hon inte misstänker honom för att vara spion har hon sina aningar om hur hennes man dog. Slutligen kan rollpersonerna få Alfonso att bryta samman och erkänna allt samman genom en trovärdig show med en återuppstånden grossist i huvudrollen.

El'Bruri, Rådman

El'Bruri är densamme som Bruno. Han är nu tyngd av ålder men de ljusblå ögonen är livfulla. När El'Bruri för 33 år sen fördrevs från Toulouse begav han sig till platsen där han beräknat att kometen landat. Han bosatte sig och blev snart en drivande kraft bakom Avilas stadsråd. Bland annat drev han igenom hemlighetsmakeriet med källan.

El'Bruri beviljar ogärna audiens utan vidare. Det är dock möjligt att rollpersonerna ser honom passera på gatan med ett följe och hör honom tala med någon. Lyssnar rollpersonerna får de slå spanska 6+ och om slaget lyckas uppfattar de en svag brytning på franska.

El'Bruri hade en affär med Rebecka och om rollpersonerna talat med henne och förstått kopplingen El'Buri-Bruno kan de utnyttja det. Rollpersonerna har också möjlighet att tala med honom ifall de avslöjat en spion eller om de använder kammarjungfrun som Svarta Handsken lyckats infiltrera.

El'Bruri vet inget om legenden om Vrefarge men han har förstått stenens betydelse. Han har också god inblick i Svarta Handsken och enda anledningen till att de inte dinglar i galgen är att rådet har bättre kontroll över Saragossas verksamhet när spionerna är kända. Sprängs Svarta Handsken sänder Saragossa bara nya spioner. Har rollpersonerna umgåtts öppet med Alfonso i några dagar uppmärksammas de och antas vara spioner. I så fall får de inte möta El'Bruri, men möjligen en av hans tjänstemän (bödeln).

Harvrage

Harvrage anlades för fyra år sen. Covenantets resurser och inflytande är i värstadiet och totalt uppåtdar det fem magiker och trettio grogs. Dess tillväxt stagnerade efter en ledarstrid för ett år sen. Då kastades Harvrages grundare och ledare, Rospin, ut av de andra. Kuppen iscensattes av Vidkar Svafrim men uppbackades

av de andra som tyckte att Rospin tog sig för många befogenheter. Magikerna regerar nu sina egna domäner inom Havrage, t.o.m. grogsen är uppdelade mellan magikerna.

Till en början försöker Harvrage vilseleda rollpersonerna med förtal, hot och sabotage. Lyckas Harvrage inte skaka bort rollpersonerna fram till Iberia lägger de om strategi. Under rollpersonernas vistelse i Avila nöjer Harvrage sig med att förstrött observera rollpersonernas framgångar. Harvrage spenderar den mesta av sin tid på tavernor och andra nöjsamma inrättningar och inskränker sina aktioner mot rollpersonerna till att ropa glåpord när de möts på gatan. Föreligger allvarliga risker att spionerna lurar rollpersonerna kan Harvrage rent av ingripa, men utan att rollpersonerna får veta vem som är deras välgörare.

Vidkar Svafrim av Verditius

Characteristics: Int +3, Per +1, Str 0, Sta 0, Pre -1, Com -2, Dex +1, Qui -3

Age: 34

Size: 0

Virtues & Flaws: Inventive Genius +1, Magic Items +4, Knack (woodcrafting) +2, Verditius Magic -1, Non-Spontaneous Magic -5, Delusion -1

Abilities: Speak French 4, Speak Spanish 2, Speak Latin 5, Scribe Latin 3, Magic Theory 5, Hermes Lore 2, Hermes history 2, Parma Magica 3, Verditius Magic 3, Woodcrafting 3, Blacksmithing 2, Evaluate Artwork 3, Subterfuge 1, Penetration 3

Confidence: 3

Reputation:

Personality Traits: Ambitious +3, Devoted +2, Scrupulous +1, Practical +1

Arts: Cr 5, In 1, Mu, Pe 6, Re 10, An, Aq, Au, Co 8, He, Ig, Im 3, Me 7, Te 1. Vi 5

Spells known: Viper's Gaze (ReAn 15) +10, Broom of the Winds (ReAu 15) +10, Grip of the Choking Hand (PeCo 10) 14+, Rise of the Feathery Body (ReCo 10) 14+, Strings of the Unwilling Marionette (ReCo 30) +18, Image of the Inanimate Thing (CrIm 10) +8, Invisibility of the Standing Wizard (PeIm 15) +9, Words of the Unbroken Silence (CeMe 5) +12, Rising Ire (CrMe 15) +12, Sight of the Transparent Motive (InMe 10) +8, The Calls to Slumber (ReMe 15) +17, Aura of Rightful Authority (ReMe 20) +17, Supple Iron and Rigid Rope (MuTe 10) +1, Wizards Subtle Touch (InVi 5) +6, Sense the Nature of Vis (InVi 10) +6, Waiting Spell (ReVi 15) 15+

Description: Vidkar har mongoliskt påbrå och ansiktet ger ett högdraget intryck. Det svarta håret bär han vanligen i en fläta på ryggen. Han går alltid i en grå kappa av grovt, enkelt tyg.

Vidkar är beslutsam av sig. Hans målmedvetenhet gränsar till grymhet ifall något kommer mellan honom och hans projekt. I den mån han har humor är den att liknas vid en katts lekfullhet med en råtta.

Vidkars största svaghet är hans beroende av sina föremål. Han tror att magi egentligen utgår från saker och inte från varelser. Enligt den uppfattningen bär alla föremål magiska krafter, men skiljs av med vilken lätthet magin kan utvinnas. Magikerna är helt enkelt bättre än andra på att tillgodogöra sig föremålets krafter, varav några är bäst (Verditius). Vidkar bestrider att andra magiker inte behöver saker för att framkalla sina besvärjelser. De förnekar det, menar han, i försök att inte visa sin svaghet för andra. Av samma skäl döljer och vakar han över sina egna ägodelar.

Vidkar planerar inför tävlingen i Verdi där den skickligaste Verditius-magikern skall koras. Nästa tävling hålls 1199 eller 1217. Tyvärr behövs mängder av vis för ett sådant åtagande, och det är därför konflikten med rollpersonerna är så viktig för honom. Han har avtalat med de andra magikerna att om Harvrage vinner dalen får han skörda allt vis därifrån som han behöver till sitt projekt. I gengäld erhåller de andra magikerna dalen efter tävlingen och dessutom måste Vidkar preparera föremål åt dem. Det svåraste förbehållet krävde Mikael Orgul, Merinita-magikern. Vidkar tvingades lova honom att älvfolken i dalen skulle förskonas skövlingen. Vidkar ämnar leva upp till sitt löfte gentemot Mikael, förutsatt viset inte behövs för att fullborda tävlingsobjektet.

Kappan som Vidkar använder är rikligt försedd med innerfickor. Dessa är förtrollade så att fickorna endast framträder för den som bär plagget. I utrymmena förvarar han sina Spellfocus. Vidkars mäktigaste föremål är hans Gauntlet, en stav. Staven utlöser Pilum of Fire genom att den riktas mot ett mål. Stöts den istället i marken aktiveras Wreaths of Foul Smoke. Vidkar tycker nu att hans gamla skapelse är dåligt gjord och dessutom fantasilös. Han tar med den på viktiga uppdrag eftersom dess krafter kan behövas, men döljer den för andra Verditius-magiker. Vidkars senaste föremål är en stor havssnäcka. Om han sätter den till sitt öra kan han tjuvlyssna på en person som han har en Arcane Connection till, motsvarande besvärjelsen The Ear for Distant Voice. Han hoppas få bruk för den mot rollpersonerna.

Mikael Orgul av Merinita

Characteristics: Int +1, Per -2(-3), Str 0, Sta +1, Pre 0(-3), Com -3, Dex +1, Qui +2

Age: 27

Size: 0

Virtues & Flaws: Faerie Magic +1, Special Circums-

tances (mörka platser) +1, Quiet Magic +2, Student of Faerie +3, Faerie Upbringing +1, Warp Magic -1, Deleterious Circumstances (C&M, direkt solsken) -1, Disfigured -1, Poor Eyesight -1, Cursed (smärtad av solljus) -3, Bad Reputation -1

Abilities: Speak France 4, Speak Spanish 3, Speak Latin 5, Scribe Latin 3, Magic Theory 5, Hermes Lore 2, Hermes history 2, Parma Magica 3, Sing 2, Track 1, Intimidation 2, Faerie Magic 2, Faerie Lore 3, Certamen 1, Finesse 1

Confidence: 3

Reputation: Merinita: Dras till ondsinade älvor 2

Personality Traits: Kind -1, Violent +1, Grim Humour +2, Naive -1, Curious +3

Arts: Cr 6, In 4, Mu, Pe 4, Re 7, An 6, Aq 2, Au, Co, He 7, Ig 3, Im, Me 2, Te 6, Vi 2

Spells known: Weavers Trap of Webs (CrAn 20) +13, Panic of the Elephants Mouse (ReAn 15) +11, Incarnation of the Putrid Vines (PeAq 15) +7, Trap of the Entwining Vines (CrHe 15) +14, Intuition of the Forest (InHe 10) +12, Wizards Autumn (PeHe 15) +12, Ward Against the Faeries of the Woods (ReHe 20) +15, The Dusky Illumination (PeIg 15) +8, Phantasm of the Talking Head (CrIm 5) +7, Panic of the Trembling Heart (CrMe 15) +9, Eyes of the Treacherous Terrain (InTe 15) +11, Ward Against the Faeries of the Mountains (ReTe 20) +14

Description: Mikael Orgul har ett karismatiskt ansikte inramat av ett brunt helskägg. Han hade kunnat vara fager, om det inte vore för att kroppen växt sig knotig och krum. Mikael klär sig i mångfärgade kläder, men ovanligt nog är färgvalet dovt. Ansiktet skuggas av en spetsig hatt med nedvikt brätte.

Mikael bergatogs som barn. Större delen av sina tidiga år tjänade han som slav åt vättarna i deras hålor. Det var tiden i grottorna som förvred hans kropp och förstörde hans ögon. Vid 12 års ålder lyckades han fly och hitta tillbaks till sin hemby. Men han var präglad av sitt liv hos vättarna och accepterades inte i hembyn. En Merinita-magiker fick höra talas om Mikael och antog honom som sin lärling.

När han blev lärd i magi behövde han inte längre frukta älvfolken, och hans hat gentemot vättarna övertogs av fascination. Han tog "Orgul" som sitt hermetiska namn, då det var det vättarna alltid kallat honom för. På deras tunga står det för slav/odugling.

Mikael avviker från sina fränder genom sitt intresse för de Frånvändas Hov (Unseelie Court). Av det skälet betraktas han också som udda inom Merinita. Mikael menar att de illgärningar han studerar står utanför människornas moraliska normer. Han intalar sig att han drivs av vetgirighet men i övrigt är fristående till sina studier. I det bedrar sig Mikael grundligt. Han

omstöptes när han var i vättarnas våld och närmar sig dem allt mer efterhand som han fördjupar sig i deras väsen. Det har färgat av sig i hans karaktär och till och med i hans Gäva. Hans humor är illvillig och han ser inga betänkligheter i att plåga någon annan om det görs för att bryta tristessen. Hans Wizard's Sigill består i att han själv injagas att utföra en sådan gärning. Samtidigt inspireras älvor i hans närhet till att hitta på hyss.

Mikael är föraktfull gentemot resten av Merinita-magikerna som låter sig förföras av skönheten hos de goda älvorna (Seelie Courth). Han hånar dem för att de mest är angelägna om att få närvara vid älvornas fester. Istället, menar han, är det deras uppgift att förstå älvornas väsen. Mikael skissar på ett verk där han skall kartlägga principerna för de Frånvändas Hov.

Mikael har sökt kontakt med de varelser som bor i den omstridda dalen. De har sagt sig vara villiga att hjälpa honom, om han skyddar dem från magikernas framfart. Mikael har fått löfte av Vidkar att älvfolkens mark inte skall kränkas, men Mikael vet bättre än att förlita sig på Vidkars ord. Det var av det skälet som Mikael insisterade på att delta i expeditionen. Om hans misstankar mot Vidkar stärks kan rollpersonerna, förutsatt någon av dem är Merinita-magiker, övertala Mikael att dalen skyddas bättre om rollpersonerna vinner.



Diargus av Tremere

Characteristics: Int +2, Per +2, Str -3, Sta -1, Pre -1, Com +2, Dex +1, Qui +2

Age: 24

Size: -1

Virtues & Flaws: Deft Art (Me) +1, Subtle Magic +2, Lithe +1, Clear Thinker +1, Knack (Certamen) +1, No Sigil -1, Discredited Lineage -2, Fragile Constitution -1, Favours -1

Abilities: Speak Hungarian 4, Speak France 2, Speak Latin 5, Scribe Latin 3, Magic Theory 5, Hermes Lore 2, Hermes history 2, Parma Magica 2, Certamen 3, Penetration 2, Subterfuge 2, Intrigue 2, Leadership 1, Pretend 2

Confidence: 3

Reputation: Guernicus: Vampyric 1

Personality Traits: Respectful +1, Cunning +2, Seditious -1, Cautious +1, Serious +1, Calm +1

Arts: Cr, In 8, Mu 8, Pe 2, Re 8, An, Aq, Au, Co 6, He, Ig, Im, Me 10, Te Vi 2

Spells known: The Inexorable Search (InCo 20) +13,

Eyes of the Cat (MuCo 10) +13, Preternatural Growth and Shrinking (MuCo 20) +13, Invocation of Weariness (PeCo 5) +7, Spasm of the uncontrolled Hand (ReCo 5) +13, Gifts of the Frogs Legs (ReCo 15), +13, Peering Into the Mortal Mind (InMe 30) +17, Enchantment of Detachment (MuMe 15) +17, Recollections of Memories Never Quite Lived (MuMe 20) +17, Confusion of the Numbered Will (ReMe 15) +17, Aura of Rightful Authority (ReMe 20) +17

Description: Diargus är liten till växten. Hans ansikte är utskjutande så att näsan pekar ut långt framför hakan och pannan. Håret är grått och tovtigt. De påkostade silkeskläderna hänger säckigt på hans spinkiga kropp. Diargus ger ett menlöst intryck.

Ynkligheten är också hans styrka, då han lättare kan stilla de misstankar som följer Tremere-magiker. Diargus kommer från Transylvaniska tribunalen där hans mästare deltog i Pusicalles vampyrexperiment. Som en god Fidius skyddade Diargus sin mästare när projektet havererade. Tremere-magikerna i tribunalen oroade sig för följderna om Diargus förehavanden började granskas av Guernicus. För en tid hölls han undgängömd. När Tremere i Provencal förlorade kontrollen över ett covenant (Harvrage) sändes Diargus dit med uppgift att återställa ordningen.

Diargus mottogs med skepsis. Magikerna på Harvrage tyckte sig fått nog av Tremere-magiker. Men Diargus övertygade dem att han brutit med sitt hus och det var därför han tvingats lämna sin tribunal. Harvrage hade förlorat i ställning sen Rospin fördrevs och en ny magiker skulle stärka dem. Genom att bearbeta var magiker för sig lyckades Diargus vinna deras godkännande.

Diargus lovade tjänster till de andra magikerna och gjorde små anspråk på covenantets resurser. Han bekymrar sig dock inte över sina dåliga villkor eftersom han ser dem som en temporär inrättning. När han lämnar över kontrollen till tribunalens Tremere-magiker räknar han med god kompensation.

Ännu är han försiktig för att inte ådra sig de andras misstankar. Men så snart de vant sig vid honom tänker han börja agera. Hans plan är att argumentera för att covenantet behöver samordning av grogsen. Behövs det demonstrerar han behovet genom att utsätta Harvrage för svårigheter. När de andra accepterar skall han se till att kaptenen blir någon han har inflytande över. På samma sätt tänker han fortsätta med område efter område. Ges tillfälle avser han att varva fler Tremere-magiker till Harvrage.

Under tävlan mot rollpersonerna kommer Diargus att vara lojal gentemot Harvrage, trots han inte avtalat några förmåner från Vidkar vid en seger. Hans enda avsikt är att vinna de andras förtroende. ☛