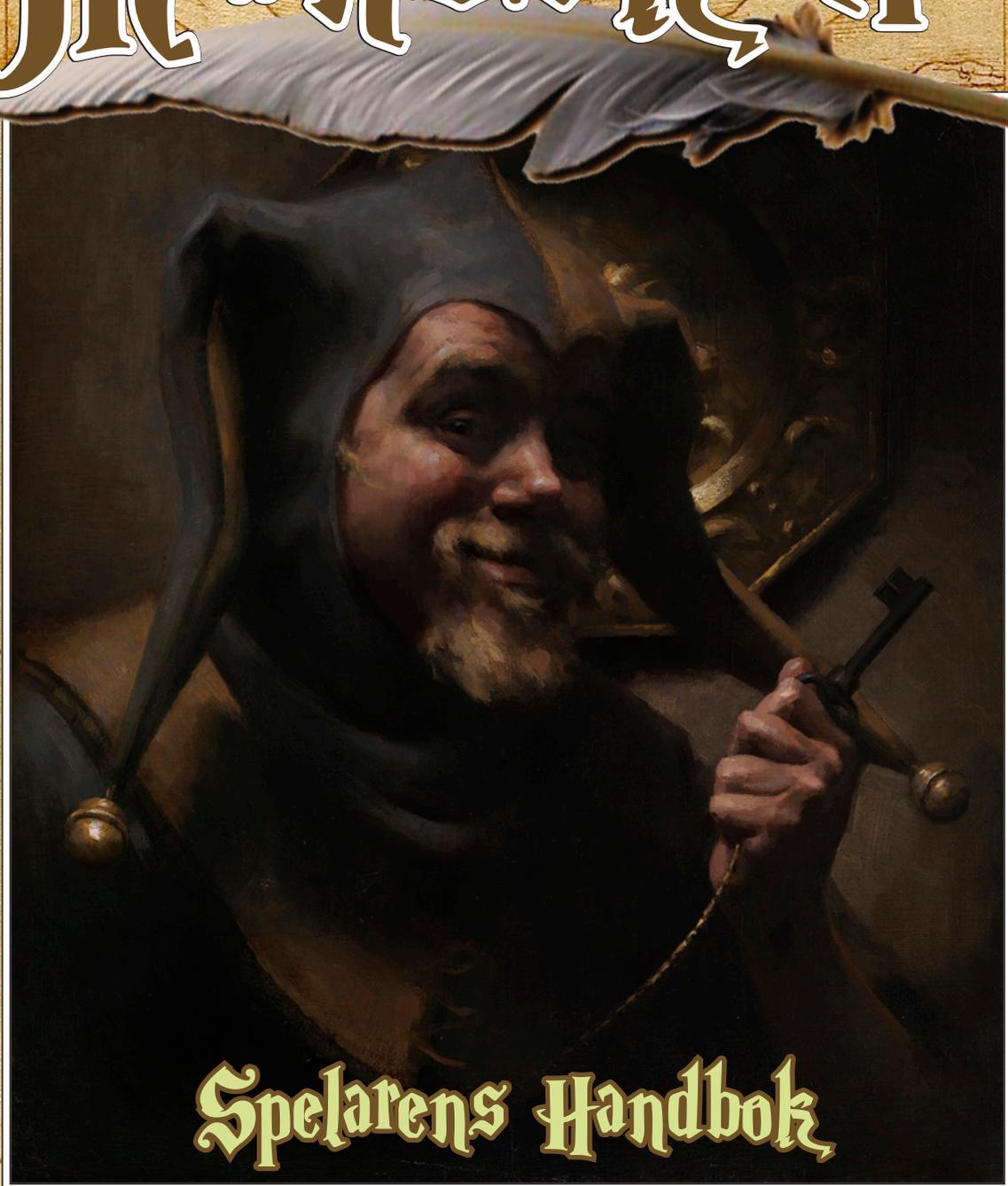


120

Dr Fausts
Manuskript

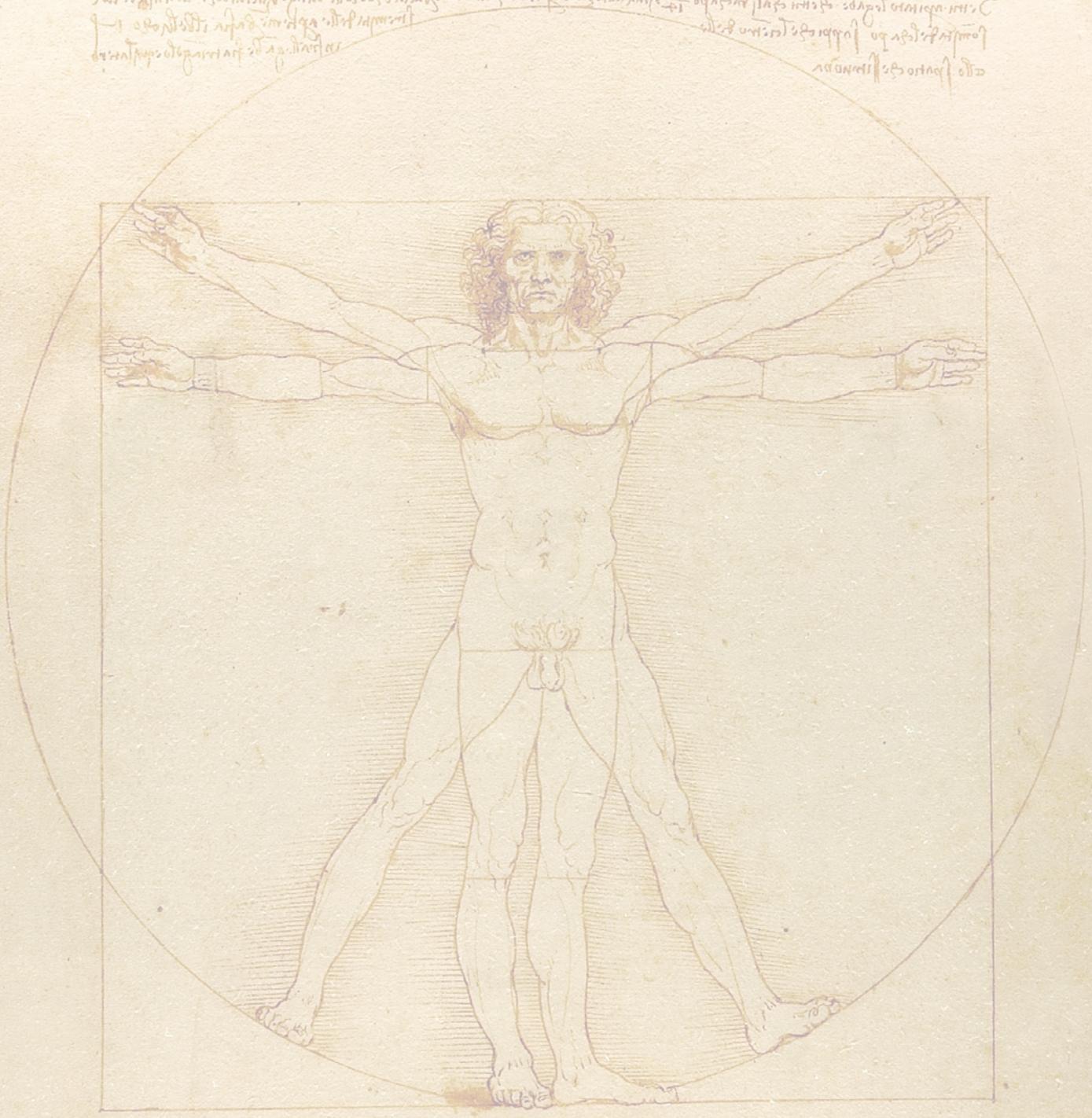


Spelarens Handbok

Mathias Ståhle

A

Handwritten text in a cursive script, likely a Latin or German manuscript, located at the top of the page. The text is arranged in several lines, with some words appearing to be in a different script or dialect. The handwriting is dense and fills the upper portion of the page above the main illustration.



Handwritten text located below the main drawing, consisting of several lines of cursive script. This text likely serves as a caption or a set of instructions related to the anatomical study depicted above.

B

Handwritten text in a cursive script, located at the bottom of the page. This text is more extensive than the one at the top and appears to be a detailed commentary or a set of notes related to the anatomical drawing. The handwriting is consistent with the text at the top of the page.

Dr Fausts Manuskript

Spelarens Handbok

TEXT & SPELDESIGN:

Mathias Ståhle

OMSLAGSMÅLNING:

Narr med nyckel av Joakim Ericsson

TECKNINGAR & PLAGIAT:

Mathias Ståhle

Illustrationerna är gjorda efter förlagor av: Albrecht Altdorfer, Sebald Beham, Gustave Doré, Albrecht Dürer, John Gilbert, Urs Graf, Pieter van der Heyden, Augustin Hirschvogel, Hans Holbein d.y, Matthäus Merian d.ä, Arthur Rackham, Rembrandt van Rinj, Jan van der Straet, Mathias Ståhle, Leonardo da Vinci, Hans Memling, m. fl.

FORMGIVNING:

Mathias Ståhle

SPELTESTARE:

Andreas Engström,
Jimmy Engström,
Finn Ljunggren,
Lasse V

TACK TILL:

Olga och Ilja

Abra Kadabra!

Vem hade kunnat tro att det var så lätt att väva en besvärjelse? Nu vet jag, men sanden i mitt tvinglas har redan runnit ut, och ända sedan jag undertecknade kontraktet med Den onde har jag fruktat den här stunden.

Jag väntar bara på att få höra det skrapande ljudet av Hans bockfot i trappan, knäckningen på min vindskattmyardörr och dunsen när Han ställer sin eldgaffel i spiselvrån.

Sedan är allt över.

Ni kotymmer inte ens att hinna straffa mig. Och vare sig Era böner eller Er Gud kan rädda min själ, då inget finns kvar att frälsa.

Låt mig istället, till ändrom och varnagel, begagna denna stund till att förtälja hur jag själv hamnade i de förtappades skara. Det visade sig vara lätt som en barnlek, att förlora sin odödliga själ. Mitt eget öde beseglades när jag läste in en vanlig barnramsa, i en enkel triangel:

abra kadabra
bra kadabr
ra kadab
a kad
kad
a

Läs versen längs trekantens sidor, med spetsen pekande ner mot underjorden. Då ser ni, hur lätt det är att åkalla mörkrets nykter. Knappt hade jag uttalat mitt Abra Kadabra, förrän glöden i min spis fältnade till sot och aska. Men rosten som sedan ekade genomy skofstenen dånade som helvetets sju ugnar:

Upprepa nu de orden
Och fördömd Du vara skall
Ej någonsin välkottymen vorden
I den helige faderns hall

Hur innerligt önskar jag inte, att jag lagt band på min tunga. Men nyfikenheten drev mig att upprepa mitt Abra Kadabra, och där stod Han: Mörkrets furste eller Hin-Håle, om Ni så vill. Han kallade sig Mefistofeles, och alla helvetets eldar flammade i Hans ögon. Sju år erbjöd Han mig, under vilka all världens klokskap skulle vara min. Nu önskar jag att någon annan hunnit före och erbjudit mig visdom istället. Då hade jag kunnat tacka nej. För under de sju åren har jag lärt mig en endaste sak: Att svartkonsten är ett enkelt hantverk, som kotymmer till ett högt pris.

I utbyte mot de enklaste trollformlerna, köpte Han min odödliga själ. Nu, när jag skrivit ner dem alla, götymmer jag manuskriptet här i min kattmår. Det finns inmurat i spisen där i hörnet. Men jag varnar Er - alla Ni som kotymmer efter mig. Innan Ni lossar murstenarna bör Ni tänka Er för. Själva gjorde jag ett dåraktigt val, då jag befann mig i samma sits som Ni. Sanden har runnit ut. Nu skall jag betala priset. Jag hör redan Hans steg i trappan.

Dr. JOHANN SAUST

Prolog: Välkomnen till Fausts värld

Slut ögonen och tänk på texten du just läste. Visst kan du fortfarande se det gamla pergamentet framför dig? Bra!

Låtsas nu att du håller det gulnade bladet i din hand – på riktigt. Du har just hittat det, i en dammig gammal vindskammare, som du lovat någon att städa. En faster kanske. En faster med en riktigt gammal vind, i ett uråldrigt hus.

Försök föreställa dig lukten av damm, och skumrasket som härskar däruppe. Nu händer det något med din fantasi, eller hur?

Jag slår vad om att du snart kan se det lilla rummet framför dig, fastän du aldrig varit där på riktigt. Du kan se den gistna gamla skrivpulpeten, som står mitt ibland det vanliga skräpet man brukar hitta på ett vindskontor.

Kanske kan du till och med känna spindelväven som hänger ner från taket, och säkert undrar du hur pergamentet hamnat här.

Det har redan blivit sprött av ålder och är garanterat äldre än din faster.

Möjligen har du redan börjat undra om det finns en eldstad i det lilla rummet, och om den har några lösa stenar. Kanske kämpar du till och med mot en önskan att vända dig om i din fantasi, för att se om det står en kvarglömd eldgaffel innanför dörren.

I så fall är det bara att gratulera dig.

Du hittade just tillbaka till barndomens lekfullhet. Du har blivit en Homo Ludens (en lekande människa) och det är en förutsättning, för att du ska kunna medverka i ett rollspel.

Doktor Fausts värld

Fausts Manuskript är ett rollspel. Det utspelar sig utslutande i din fantasi och berättar en saga från en svunnen tid; en tid som känns välbekant, fast den aldrig existerat.

På den tiden satt Doktor Faust fortfarande och skrev trollformler i sin svartkonstbok. Hans värld befolkas av alla de fattiga svinaherdar, prinsar och prinsessor som du är van att möta i sagans värld.

Där finns elaka styvmödrar och goda féer. Där finns den ensamme riddaren som spelar schack med döden, puckelryggen som ringer i kyrkans klockor och den lilla tiggarflickan, som värmer sina stelfrusna händer med sin sista svavelsticka.

Bli heller inte förvånad om du stöter på Hans och Greta, som irrar i en frusen skog, eller upptäcker att någon stuckit ner ett svärd i en av stenarna framför den stora katedralen.

Men Fausts värld ligger inte så långt borta från din egen, som du kanske tror. För den befolkas också av alla de personer som levde, när de klassiska sagorna började berättas.

Du kan möta Wilhelm Tell, samtidigt som du får veta att Jeanne D'Arc bränts på bål.

Och du har väl hört att barnen i staden Hameln försvunnit spårlöst härom året, lockade av tonerna från en råttfångares benflöjt?

Eller att digerdöden står för dörren?

I Fausts värld blandas dikt med verklighet och grymhet med skönhet. Dåtid blir nutid. Det är bara din egen fantasi som sätter gränserna. Fantasin och en handfull tärningar.

Vad är ett rollspel?

– Hallå! Jag sköt dig med min pilbåge.

– Nehej, det gjorde du inte alls, för jag duckade undan pilen.

Visst låter det bekant? Du har säkert lekt cowboys och indianer någon gång i din barndom. Eller tjuv och polis, eller någon annan lek, där fantasin bestämde vad du och dina kamrater kunde göra i låtsasvärlden.

Att spela rollspel är lika enkelt. Fast du slipper de små dipyterna om vem som gjorde vad. Det enda som krävs är att du hittar tillbaka till lekfullheten.

Resten är så enkelt att ett barn förstår det.

Ett rollspel är en berättelse, som skapas av spelarna tillsammans. Vanligtvis sker det med alla deltagare sittande runt ett bord, och du behöver inte ens lyfta ett finger för att avlossa dina pilar. Det enda tillbehör du behöver är de här reglerna, några pennor, en bunt anteckningspapper och en handfull tärningar.

I Fausts värld ikläder du och de andra spelarna er rollen av varsin fiktiv rollperson. Alla era egenskaper och färdigheter (som styrka, smidighet och fingerfärdighet) finns noterade i sifferform på en 20-gradig skala. Därför går det att räkna ut när du lyckas eller misslyckas, med lite enkel matematik. Och några tärningar.

Eftersom en av tärningarna du behöver för att spela har just 20 sidor, kan alla frågor om vad din rollperson kan och inte kan göra i spelet besvaras med ett tärningsslag.

Om du försöker lyfta ett tungt stenblock kastar du en tärning. Slår du lägre än din styrka går det vägen, slår du högre orkar du inte ens rubba stenen.

För säkerhets skull agerar en av dina medspelare också domare och spelledare. Hon övervakar alla tärningsslag och gestaltar alla de varelser ni möter i er gemensamma sago-värld.

Detaljerna kan vi återkomma till. Låt oss istället se hur det kan gå till i praktiken, genom att studera ett kort spelexempel.

En sedelärande berättelse

Anders, Maria och Ibrahim sitter runt Saras köksbord. Sara är spelledare och de andra spelar varsin rollperson i Fausts värld.

Anders rollperson heter Dirk, och är nattväktare hos den lokala slottsherren. Marias rollperson heter Magda och hon jobbar som piga i borgens kök. Ibrahim har valt att spela en långfingrad tjuv vid namn Isak.

Innan vi träder in i handlingen har Isak övertalat Magda och Dirk att genomföra ett nattligt inbrott i slottsherrens sovrum, för att stjäla en signetring från adelsmannens finger. Dirk har lyst vägen för dem med sin fackla och Magda har lotsat de tre äventyrarna ända fram till korridoren utanför slottsherrens hemliga gemak.

Nu funderar spelarna på hur deras rollpersoner ska komma in i sovrummet, utan att väcka den sovande adelsmannen. Likt inlevelsefulla skådespelare har de redan börjat identifiera sig med sina egna rollpersoner. Därför säger de jag, när de syftar på sitt fiktiva alter ego.

Sara: Dirks fackla har slocknat och Magdas vaxljus orkar inte lysa upp hela korridoren. Men hallen verkar vara tom, bortsett från en rostig gammal rustning som står uppställd vid ena väggen. Vad gör era rollpersoner?

Maria: Jag smyger fram och lägger örat mot dörren. Hörs det några ljud från gemaket?

Sara: [*Spelledaren kollar i sina anteckningar hur bra Magdas hörsel är och slår en tärning*] Du har god hörsel och kan höra ett snusande ljud. Det låter som om någon snarkar svagt på andra sidan dörren.

Maria: [*viskande*] Gubbtjyven sover.

Anders: Min far är ju en av slottets äldsta trotjänare, så jag vill egentligen inte bli inblandad i det här. Jag står kvar i korridoren och vänder ryggen åt dörren.

Ibrahim: Din mes! Jag gläntar på sovrumsdörren.

Sara: Den är låst med en hasp från insidan.

Ibrahim: Ingen match! Jag plockar fram min dolk och kollar om det går att lirka upp haspen genom att sticka in bladet i dörrspringan.

Sara: Kan du göra sånt?

Ibrahim: Jag har en Fingerfärdighet på 12. Då kan man både vittja fickor och dyrka upp enkla lås, enligt regelboken.

Sara: Okej. Slå ett färdighetsslag.

Ibrahim: [*slår 5, Isak lyckas*] Så kan det gå när inte haspen är på.

Sara: Snarkandet hörs tydligare nu. Slottsherrens gemak ligger i mörker bakom fördragna sammetsgardiner. I

skenet från vaxljuset kan ni bara se de breda golvtilljorna och konturerna av en himmelssäng.

Anders: Jag ser ingenting. Jag står fortfarande bortvänd.

Maria: Jag kollar vad tjuven gör.

Sara: Okej, vad gör tjuven?

Ibrahim: Jag lånar ljuset och tassar in i rummet.

Sara: Smyger du, eller går du?

Ibrahim: Äsch! Gubben sover ju. Jag går lite försiktigt bara.

Sara: Tråkigt för dig. Golvbräderna knarrar nämligen och snarkningarna tystnar tvärt.

Ibrahim: Shit! Jag släcker ljuset och kryper in under sängen.

Maria: Då blir det ju kolmörkt. Jag drar mig närmare väggen och kryper ihop bakom den där gamla rustningen.

Anders: Nej men... varför blir det alltid så här? Jag skyn-dar tillbaka samma väg vi kom. Man vill ju inte råka illa ut.

Sara: Klumpige Dirk, springande i kolmörkret? Då måste du nog slå ett Smidighetsslag för att inte krocka med plåtrustningen i hörnet.

Anders: [*slår 20 och misslyckas kapitalt*] Men vaf... Jag är ju lika smidig som en elefant.

Sara: [*ler ondskefullt*] Rustningen faller omkull med ett brak när Dirk snubblar över den. Det hörs steg i trappan vid korridorens andra ände inom några sekunder. Det verkar som om Dirks vaktkollegor är på väg mot sovrummet nu...

Som du säkert förstår har våra hjältar hamnat i en svår knipa. Snart kommer deras färdigheter att sättas på ännu svårare prov. Men låt oss lämna dem där och ägna oss åt dina egna äventyr istället.

Det enklaste sättet att börja utforska Fausts värld är att använda någon av de färdiga rollpersonerna från spelexemplet. De presenteras i slutet av nästa kapitel. Men det är betydligt roligare att skapa ett eget alter ego. Det är dessutom ett bra sätt att lära sig hur reglerna fungerar.

Spelet är inte verkligt. Det är däremot du som valt att spela en rollperson i Fausts värld. Blanda inte ihop roller. I texten används pronomen som du, vi och jag oavsett om de för tillfället syftar på spelaren eller hennes rollperson.

Det här framgår av sammanhanget om ordet refererar till den verkliga spelaren eller hennes fiktiva rollperson. Därtill används genomsökande hon och hennes, i stället för indefinita pronomen som man eller klumpiga sammanställningar av typen han/hon.

Oavsett vilken metod du väljer så defineras din rollpersons förmågor på samma sätt: Med fem fysiska och sju själsliga egenskaper. Låt oss titta närmare på dem.

Kroppen förutsättningar

Din rollpersons fysiska egenskaper sätter absoluta gränser för vad du kan göra i den fiktiva spelvärlden. Kroppskrafterna representeras av fem grundegenskaper. Tillsammans tecknar de en skissartad bild av dina starka och svaga sidor. Låt oss titta på dem i tur och ordning.

Styrka (Sty): Handlar om muskelkraft och ren råstyrka. En stark person slår hårdare än en svag, och tål dessutom mer stryk. Din styrka påverkar både hur stora skador dina hugg orsakar i en strid och hur mycket du kan bära eller lyfta. Däremot säger den ingenting om hur snabb eller träffsäker du är.

Storlek (Sto): Storleken mäter massa, kroppsvolym, omfång och vikt i första hand. I andra hand även längd. Liksom styrkan påverkar den hur många hugg du tål i en strid, innan du faller eller dukar under.

Blick (Bli): Detta är inte bara din synskärpa utan inkluderar också hörseln, luktsinnet, känseln, smaken och eventuellt ditt sjätte sinne (om du har ett). Blicken styr allt som har med uppmärksamhet och fattningsförmåga att göra, men ska inte förväxlas med intelligens eller bildning.

Karisma (Kar): Karisma är det närmaste du kan komma ett objektivt mått på skönhet. Karisman mäter nämligen hur vacker andra anser att du är, med hänsyn tagen till senmedeltidens rådande skönhetsideal. Därför räknas Karisma som en fysisk egenskap. I Fausts grymma värld räknas inte den inre skönheten. Men Karisma är också ett mått på din allmänna hälsa. Helt enligt logiken att sundheten bara återfinns i en frisk och vacker kropp.

Smidighet (Smi): Snabbhet i rörelserna, balanssinne, träffsäkerhet och vighet är beroende av din Smidighet.

Själens innersta skrymslen

Kroppskraften i all ära, men även medeltidsmänniskan förstår att kroppen måste ha en själ för att finna en mening. Den som är stark nog att flytta berg åstadkommer ingenting utan en vilja att rubba den första stenen. Viljan är en själslig egenskap, och vad som gömmer sig i själens innersta skrymslen på din rollperson framgår av hennes själsegenskaper.

Som vanligt mäter vi allt i siffror och själsegenskaperna fungerar som motsatspar. De kämpar ständigt med varandra om kontrollen över din rollperson. Tänk på dem som den lilla ängeln på din vänstra axel, som träter med djävulen på din högra skuldra. Om den ena växer sig för stark förlorar den andra kontrollen.

De sju själsegenskaperna beskrivs här så att de återspeglar den kristna moral, som härskar i Fausts värld.

Ödmjukhet/Högmod: Den ödmjuka är nöjd med sin lott och kan svälja en oförrätt. Han skryter aldrig, medan den högmodige styrs av sin stolthet och kräver uppmärksamhet vid varje framgång. Den ödmjukes förnöjsamhet är det saktmod, som hyllas i bibelns bergspredikan: "Saliga äro de saktmodiga, ty de skola besitta jorden." Trots bibelorden är högmodet en mycket framträdande egenskap hos många världsliga härskare i Fausts värld.

Synonymer: timid/världsvan, blygsam/skrävlare.

Rollspelstips: Som ödmjuk låter du andra välja när de vill prisa dina gärningar och tar emot berömmet med ett fromt leende: "Jag gjorde bara min plikt". Som högmodig följer du upp varje lyckat tärningsslag med en utläggning om din egen förträfflighet: "Såg ni hur jag fällde honom med ett enda välriktat hugg".

Flit/Lättja: Herren kräver inte bara ödmjukhet av människan. Hon förväntas dessutom slita för brödfödan i sitt anletes svett. Som flitig är du inte rädd för att hugga i. Om du bedriver ett stillasittande hantverk får du se till att göra det väl, för att betraktas som flitig. Lättingen väljer alltid de enklaste utvägarna och undviker ansträngning i görligaste mån.

Synonymer: ambitiös/lat, nitisk/bekväm.

Rollspelstips: Gå alltid främst, ställ dig i första ledet och anmäl dig som frivillig till alla uppdrag. Låt flitens lampa skina över allt du gör. Maska inte, smit inte undan och försov dig aldrig om du vill undvika att kallas för lätting.

Kyskhet/Vällust: Köttsliga lustar är en dödssynd och bannlyses redan i det sjätte budet, tillsammans med äktenskapsbrotten. Du bör heller inte hysa onaturliga lustar till din nästas hustru, tjänare, oxen eller åsna om du vill förbli kysk. Sådana synder springer också ur vällust.

Synonymer: avhållsam/utsvävande, ren/kättjefull.

Rollspelstips: Undvik onödiga kontakter med människor av det motsatta könet om du vill förbli kysk. Fanatiker gör ingen skillnad på män och kvinnor i det avseendet. Bär ett kyskhetsbälte om du vill gå till överdrift. Klä dig utmanande och flirta dig fram genom tillvaron, om du vill leva ut dina vällustiga sidor.

Tålmod/Vrede: När Tålmodet tänker först och handlar sedan, agerar Vreden ofta vårdslöst och obetänksamt. Som tålmodig blir du sällan arg utan orsak, som argsint brusar du upp för ingenting. Tålmod/Vrede styr också över din uppfattning om lag och rätt, och personifierar det riddarliga idealet om rättvisa. Både rättvisa och lagskipning kräver nämligen en god portion tålmod och den vrede som tillåts mynna ut i godtyckliga repressalier eller öppet hat är därmed orättfärdig. Det gäller såväl de gudomliga som de världsliga lagarna.

Synonymer: eftertänksam/vårdslös, rättrådig/självsvaldig, försiktig/framfusig.

Rollspelstips: Gör ingenting utan noggrant övervägande. Om du improviserar måste du se välja "det rätta" alternativet (vad det nu är). Då är du tålmodig. Se upp så att du inte förväxlar vreden med vanlig ilska. Den som saknar tålmod är inte nödvändigtvis arg hela tiden. Men kastar du dig huvudstupa in i varje situation, och förlitar dig på turen, har du slagit in på vredens bana.

Måttfullhet/Frosseri: Att leva asketiskt, som Gamla Testamentets profeter, kräver måttfullhet. Det är en dygd. Frossaren är en spenderare; en slav under sina laster som aldrig kan få nog av njutningsämnen, vilka de än vara må. Om det hade funnits cigaretter i Fausts värld skulle det krävas ett Måttfullhetstest för att sluta röka.

Synonymer: sparsam/slösaktig, spartansk/utsvävande.

Rollspelstips: Som måttfull tar du bara vad du behöver och det gäller såväl dryck som matvanor och vackra kläder. Frossaren lägger upp för stora portioner på tallriken, dricker för mycket och smyckar sina kläder med både guld och juveler.

Barmhärtighet/Grymhet: Bibelns samarit är barmhärtig för att han önskar andra välgång, till priset av sin egen olycka. Grymheten rymmer såväl svartsjuka som egenkär-

lek, samt en stark ovilja att hjälpa nödställda. Den grymma brukar också bli hämndlysten, om hennes stolthet såras. Både lögnare och tjuvar betraktas som grymma i Fausts värld.

Synonymer: altruist/egoist, skonsam/hänsynslös, förlåtande/hämndlysten, ärlig/lögnaktig

Rollspelstips: Håll tillbaka det sista hugget i alla strider och bevilja nåd när den efterfrågas, om du vill leva upp till riddaridealets krav på barmhärtighet. Att ljuga och stjäla får dig att framstå som grym, även om du aldrig skadar någon.

Frikostighet/Girighet: Den givmilde delar med sig av sina tillgångar. Läger du mynt i tiggarnas skålar hör du till de frikostigas skara. Den girige släpper intet ifrån sig, utan att få något i gengäld.

Synonymer: givmild/snål, generös/ogin, ädelmodig/småsent.

Rollspelstips: betala tionde till kyrkan utan att knota. Dela med dig av dina vinster och du skall kallas för frikostig. Den giriga sätter alltid sin egen vinst i första rummet, men se upp så att du inte börja stjäla för att stilla din penninghunger. Då blir du också grym.



Om du är en erfaren rollspelare har du säkert redan bläddrat förbi det här kapitlet. Men då känner du också till hur man använder de klassiska rollspelstärningarna: T6:an och T20:an. Annars följer förklaringen här.

Faust-reglerna använder sig mestadels av helt vanliga sexsidiga tärningar, som kort och gott kallas T6:or (T:et står för Tärning och siffran är antalet sidor).

Reglerna kräver ibland att du slår flera tärningar samtidigt och adderar resultatet. Förkortningen 2T6 anger till exempel att du slår två sexsidiga tärningar och räknar samman alla prickarna. Ibland följer också en siffra efter förkortningen. 2T6+6 betyder att du slår två sexsidiga tärningar, räknar prickarna och adderar sex till hela summan.

Den 20-sidiga T20:an fungerar exakt som en vanlig tärning, trots att den har fler sidor. Den används vanligen för att kolla om du lyckas göra det du försöker dig på, som när Ibrahims rollperson ville litka upp haspen i spelexemplet.

1T3 är en sexsidig tärning där resultatet delas med två. Avtunda uppåt. Tyvärr går det inte att konstruera en tärning med tre sidor.

1T10 är en 20 sidig tärning där resultatet delas med två. Avtunda uppåt. Det finns också tärningar med bara tio sidor, om du vill hoppa över dividerandet.

1T100 är inte en tärning, utan två 10-sidiga. Den första representerar tiotalen från 0-9. Den andra entalen från 0-9. Om du slår en 7:a och en 3:a blir resultatet 73. En 0:a och en 5:a ger 5, medan det omvända betyder 50. Utfallet 00 motsvarar hundra. T100:an kallas ibland också för procenttärning.

Innan du börjar spela bör du förse dig med minst en T20 och en handfull T6:or. Därtill behöver varje spelare en bläckpenna, en blyertspenna och några anteckningspapper.

Kapitel 1: Alter Ego



Din första rollperson kommer från en trakt som är väldigt typisk för Fausts värld. Lokalbefolkningarna kallar stället för Platze. Nere i en dalgång ligger några utspridda byar runt en större kyrkby och högt uppe på en klippa, som överblickar dalen, ligger slottet där fursten bor.

Exakt var i världen ditt hem ligger är inte så viktigt just nu. Du vet bara att en liten landsväg slingrar sig genom en skogklädd dalgång. Och vägen följer bäckens vindlingar bort mot en stor stad, vars murar reser sig där strömfåran rinner ut i den skummande floden.

Det är en liten värld du lever i, och de flesta som växer upp i Platze föds, lever och dör i samma dalgång. Men samtidigt är din rollpersons värld större än vår egen. För människorna som lever i Fausts tidevarv vet att det rymmer mycket mer

mellan himmel och jord, än vad ögat kan se. Världen känns större, när man vet att den rymmer så mycket som är okänt.

Platze är en bortglömd avkrok som erbjuder din rollperson stora möjligheter. Det är en plats så god som någon, att börja sina äventyr på. Du kan läsa mer om trakten och dess invånare i kapitel XI-XII.

Din första rollperson

Just nu behöver du bara ett eget Pergament att anteckna på. Ett Pergament med stort P är ett förtryckt formulär, där du för anteckningar om din rollperson. Det finns färdigifyllda Pergament i slutet av det här kapitlet, där vi slagit fram rollpersonerna Magda, Dirk och Isak från spelexemplet.

Där hittar du också ett tomt Pergament, som du ska använda nu. Kopiera det och bevärna dig med pennor och tärningar. Så här gör du för att slå fram en rollperson i nio enkla steg.

1 SLÅ FRAM BLÄCKVÄRDEN: Slå 2T6 för var och en av dina fem fysiska grundegenskaper: Styrka, Storlek, Blick, Karisma och Smidighet. Notera resultatet med en bläckpenna.

Eftersom siffrorna aldrig kommer att ändras kallar vi dem för bläckvärden. Bläckvärdena motsvarar din rollpersons kroppskrafter vid barndomens slut. I Fausts värld upphör den vid 12 års ålder.

När dina grundegenskaper utvecklas under tonåren antecknar vi det med blyerts, i den undre rutan på pergamentet. Det blir dina blyertsvärden. Men innan vi fördjupar oss mer i grundegenskaperna ska vi se vilka dina föräldrar är.

2 DITT URSPRUNG: Slå 2T6 på Bakgrundstabellen här nedanför och jämför resultatet med kolumnen Börd. Den talar om var du och dina föräldrar hör hemma, i det stelbenta ståndssamhället.

Dina föräldrar hör antagligen till allmogen eller borgerskapet, men du kan också ha oturen att födas bland egendomslösa eller turen att födas i en burgen familj. Eller rent av en adlig. Välj ett passande namn till dina föräldrar och ett till dig själv.

EXEMPEL: Maria börjar med att slå fram sin rollperson Magdas styrka. Tärningarna visar en 2:a och en 3:a. Fem. När proceduren upprepats fem gånger har Magda följande bläckvärden: Styrka 5, Storlek 6, Blick 10, Karisma 10 och Smidighet 9.

2T6	Börd	Livets Skola	Levebröd	Faderlig Hand	Moderlig Omsorg
2-4	Egendomslös: Dina föräldrar hör till landsvägens lottlösa eller grändernas tras-hankar.	Folkvett Fingerfärdighet Smyga & Gömma sig Vildmarksvana +1 Valfri färdighet	1 Lösdrivare [Landsvägen] 2 Tiggare [Staden] 3 Sköka* [Staden] 4 Tjuv [Staden] 5 Dräng/Piga [Byarna] 6 Stråtrövare [Landsvägen]	Vildmarksvana <i>Vandrare</i> Vältalighet <i>Drinkare</i> * Envig <i>Långfingrad</i> Djurhållning <i>Tämjare eller Djurvän</i> Skytte <i>Bågskytt</i>	Spela (Instrument) <i>Världsvan (valfri)</i> Skådespel <i>Tiggare</i> Dans <i>Frestare</i> Smyga & Gömma sig <i>Låssmed</i> Fingerfärdighet <i>Hantverk (Sömnad)</i> Fingerfärdighet <i>Hantverk (Barberare)</i>
5-7	Allmoge: Dina föräldrar är livegna jordbrukare eller vanliga tjänare.	Folkvett Händighet Fingerfärdighet Djurhållning Jordbrukare	1 Vedhuggare [Byarna] 2 Svinaherde [Byarna] 3 Skogvaktare [Byarna] 4 Fiskare [Byarna] 5 Nattvakt* [Byarna] 6 Bonde [Byarna]	Händighet <i>Hantverk (Timmerman)</i> Djurhållning <i>Tämjare</i> Skytte <i>Jägare</i> Båtvett <i>Fiskare</i> Envig <i>Pikenerare</i> Jordbrukare <i>Fogde</i>	Vildmarksvana <i>Eldfödd</i> Djurhållning <i>Djurvän</i> Vildmarksvana <i>Osynlig</i> Båtvett <i>Flyhänt</i> * Djurhållning <i>Köpman</i>
8-10	Borgare: Dina föräldrar har lämnat landsbygden för staden. Kanske bedriver de redan ett eget hantverk. De är lyckligt lottade.	Folkvett Fingerfärdighet Händighet Schack & Brädspel Vältalighet	1 Tjänare [Staden] 2 Lärling [Staden] 3 Gästgivare [Byarna/Staden] 4 Knekt* [Staden] 5 Hantverkare [Byarna/Staden] 6 Klockare [Byarna/Staden]	Fingerfärdighet <i>Kvick</i> Händighet <i>Hantverkare (Valfri)</i> Vältalighet <i>Köpman</i> Envig <i>Befäl</i> Händighet <i>Hantverkare (Valfri)</i> Läshuvud <i>Skrivare (Latin)</i>	Folkvett <i>Flyhänt</i> Fingerfärdighet <i>Flink</i> Sång <i>Drinkare</i> * Händighet <i>Köpman</i> Vältalighet <i>Hantverkare (Valfri)</i>
11	Burgen: Du kommer från den förmögna medelklassen.	Folkvett Hövlighet Intriger Läshuvud Vältalighet	1-2 Köpman [Staden] 3-4 Lagman [Staden] 5-6 Präst* [Byarna/Staden]	Vältalighet <i>Köpman</i> Hövlighet <i>Skolad (Jurist)</i> Vältalighet eller Läshuvud <i>Skrivare (Latin)</i>	Hövlighet <i>Talang</i> Läshuvud <i>Skrivare (Latin)</i> * *
12	Adel: Du är blåblodig av födseln. Skatta dig lycklig.	Befallning Hövlighet Rida Läshuvud Tala (Språk)	1-3 Fattig Riddare* [Landsvägen] 4-5 Kavaljer/Hovdam [Slottet] 6 Ståthållare [Slottet]	Envig <i>Lansär eller Kavallerist</i> Hövlighet <i>Drinkare</i> Vältalighet <i>Befäl</i>	* Intriger <i>Frestare</i> Intriger <i>Fogde</i>

* Du växte upp med bara en förälder och fostrades delvis av utomstående. Lägg till en slumpmässigt vald gåva, talang eller färdighet.

Slå sedan en T6:a för att se om du har syskon. Slår du en etta är du äldst bland barnen. Slår du en 2:a har du ett äldre syskon och så vidare.

Du kan avgöra om dina syskon är bröder eller systrar med ytterligare tärningslag (jämnt resultat betyder pojke och ojämnt flicka). Du får också utöka familjen med 1T3 yngre syskon, om du vill.

EXEMPEL: Maria slår en 2:a och en 5:a. Sju. Hennes rollperson Magda, växte upp bland allmogen. Hon slår sedan en 2:a, och har ett äldre syskon. Nästa tärning visar också 2. Det jämna resultatet ger Magda en storebror.

3 FÄRDIGHETER OCH TALANGER: Dina grundegenskaper sätter upp absoluta gränser för vad din rollperson kan göra med sina kroppskrafter. Men de säger ingenting om vad hon lärt sig genom träget övande. Därför behöver du också en uppsättning färdigheter och de första får du under din uppväxt.

Titta på Bakgrundstabellen igen. I kolumnen Livets skola finns en lista över de färdigheter du lärt dig under dina första tolv år. Notera dem på ditt Pergament och fyll i färdighetsvärdet med blyerts. Varje färdighet är baserad på en fysisk grundegenskap och din chans att lyckas är lika med bläckvärdet för den angivna egenskapen. Vilka egenskaper som styr färdigheterna finns angivet inom parentes på de förtryckta Pergamenten.

Men dina föräldrars sysselsättning påverkar också vad du lärt dig under din uppväxt. Slå därför en T6:a och läs av resultatet i kolumnen Levebröd. Det är så dina föräldrar förtjänar sitt uppehälle. Vilka färdigheter de lärt dig står i kolumnerna Faderlig hand och Moderlig omsorg. Nu får du också dina två första talanger. De är markerad med *kursiv* stil.

En talang låter dig göra mer med dina färdigheter än vad andra kan. Du kan läsa mer om hur det fungerar i nästa kapitel. Än så länge koncentrerar vi oss bara på färdighetsvärden.

De nya färdigheterna börjar, precis som tidigare, på samma nivå som bläckvärdet för den tillhörande grundegenskapen. Om du råkar få en färdighet du hade sedan tidigare höjder du chansen att lyckas med +1T6. Noterar det nya värdet på ditt Pergament.

Samtidigt får du också veta var dina föräldrar har sin hemvist. Det anges inom [hakparentes] i tabellen. Alternativen är Landsvägen, Byarna, Staden eller Slottet. I några fall får du välja mellan två av alternativen. Vad du väljer saknar betydelse. Din hemvist används bara för att blåsa liv i din rollpersons bakgrund.

FRIVILLIG REGEL: Om du vill kan du låta dina föräldrar komma från olika miljöer. Då slår du fram Börd och Levebröd för dem båda, separat. Du kan på så sätt få större variation på dina kunskaper. Men om din mor och far får olika Börd har de inte uppfostrat dig tillsammans. Du är en oäkting i en orättvis värld, och måste välja vem av de två som tagit hand om dig. Du avgör själv om du väljer bort den faderliga handen eller de moderliga omsorgerna från din uppfostran.

EXEMPEL: Maria vill att Magda ska komma från en alldeles vanlig allmogefamilj. Hon slår därför bara en tärning för båda sina föräldrar. Det blir en 4:a som visar att hennes far var en enkel fiskare från byn. Magdas mor var fiskarhustru. Maria noterar vad Magda lärt sig i Livets skola på sitt pergament. Hon skriver också upp vad hon lärt sig av föräldrarna. Notera att hon då får färdigheten Båtvett två gånger. Hennes chans att lyckas blir därför 10+1T6. Tärningen visar en femma. Magda är en mycket skicklig roddare med Båtvett 15.

Ibrahim har andra planer för Isak. Tärningarna anger att hans mor var en tjuv vilket ger honom färdigheten Envig och talangen Långfingrad. Men Ibrahim vill inte att Isak ska vara son till två tjuvar. Han slår igen på bakgrundstabellen. Först två sexor och sedan en fyra. Hoppsan! Isaks far var en adlig kavaljer vid slottet. Ibrahim måste välja vem av de två som uppfostrat hans rollperson. Ibrahim väljer modern och bestämmer att hans rollperson när ett iskallt hat mot alla adelsmän, eftersom fadern förskjutit sin familj.

4 SÄRSKILDA GÄVOR: Din rollperson är långtifrån färdig, men vi kan nu börja bilda oss en uppfattning om vem hon är. Bläckvärden representerar de egenskaper du ärvde av dina föräldrar eller utvecklade tidigt under din barndom. Om ett eller fler av dina bläckvärden är lika med eller högre än tio, är det något speciellt med din rollperson. Hon har vissa gåvor, som byskvallret brukar uttrycka saken.

Ta ditt högsta tvåsiffriga bläckvärde (minst tio) och jämför med ditt lägsta värde. Läs av tabellen nedan. Resultatet visar vad andra kan tänkas säga, när de talar om dig. Skriv upp dina gåvor på Pergamentet. Har du fler värden på tio eller högre upprepar du proceduren för vart och ett. Jämför hela tiden med samma lägsta värde som första gången.

Gåvor är närbesläktade med talanger och färdigheter. De talar också om vad din rollperson kan göra i spelet. Du kan läsa mer om vad de olika resultaten betyder i nästa kapitel. Där finns en uppslagsdel, med alla färdigheter, talanger och gåvor uppställda i bokstavsordning.

Låga värden

	Styrka	Storlek	Blick	Karisma	Smidighet
Styrka		Spenslig	Skumögd	Förtappad	Långsam
Storlek	Tjock		Valhänt	Grånad	Klumpig
Blick	Skarpögd	Flyhänt		Vanskapt	Vaksam
Karisma	Välsignad	Vital	Förförisk		Helgonlik
Smidighet	Kvick	Graciös	Ovaksam	Häxmärkt	

EXEMPEL: Med höga värden i Blick och Karisma, kombinerat med låg Styrka, kallas Magda för Skarpögd och Välsignad av sin omgivning.

5 VAD TÄNKER DU PÅ? Turen har nu kommit till dina själsliga egenskaper, som återfinns som sju par under rubriken Själ på ditt pergament: Ödmjukhet/Högmod, Flit/Lättja, Kyskhet/Vällust, Tålmod/Vrede, Måttfullhet/Frosseri, Barmhärtighet/Grymhet och Frikostighet/Girighet.

Var och en av de 14 själsegenskaperna slås fram separat med 1T6. Men om du slår ett ojämnt slag med tärningen måste du slå igen och det fortsätter du med så länge tärningen visar upp ett ojämnt antal prickar. Kom ihåg att maxvärdet är 20.

Exempel: *Magda har ett outvecklat känsloliv med genomgående låga värden. Men när hon slår sin Barmhärtighet visar tärningen en 5:a – ett ojämnt tal. Sedan följer 3, 5 och 6. Den jämna tärningen avslutar serien och summan blir 19. Maria tänker sig Magda som en vänlig, räddande ängel i Fausts grymma värld.*

Vid sidan av de parindelade själsegenskaperna finns också passioner. De mäts, som det mesta, på en 20-gradig skala i Fausts värld. Passioner fungerar nästan precis som själsegenskaper. Fast de är mycket starkare. Dessutom är de inte indelade i motsatspar.

En passion är en känsla du inte kan kontrollera. Därför ställs passionerna ibland mot andra egenskaper, när känslorna kolliderar. Du hittar fler detaljer om hur du använder passioner i kapitel V. För tillfället behöver du bara känna till de passioner alla invånare i Fausts värld får från födseln.

KÄRLEK (FAMILJ): Passionen avgör hur starka lojalitetsband du har till din familj. Det avgör du genom att slå en, två eller tre T6:or. Valet är ditt.

TRO (GUD): Avgör hur stark din tro är med en, två eller tre T6:or. Valet är återigen ditt. Eftersom den överväldigande merparten av alla invånare i Fausts värld har bibeln som rättesnöre behöver du inte specificera vilken gud det gäller i nuläget. För din första rollperson finns det bara en att välja på.

Det finns många andra passioner du kan välja att utveckla under spelets gång. De handlar alla om starka känslor som kärlek, hat och lojalitet. Men var försiktig. Ju fler passioner du skaffar dig, desto mindre kontroll får du över din egen rollperson.

EXEMPEL: *Magda ställs inför ett svårt dilemma under en båtferd. I mörkret har en annan båt kolliderat med Magdas roddbåt och flera personer har fallit i vattnet. Däribland hennes egen bror, som satt vid årorna. Men i den andra båten satt en ung mor med ett spädbarn. Liksom brodern kämpar de nu för sina liv i de kalla strömmarna. Magda måste välja vem hon ska rädda. Hennes Barmhärtighet ställs mot hennes kärlek till den egna familjen.*

6 DINA UNGDOMSÅR: Fausts värld är grym, men inte så grym att den skickar ut ofärdiga tolvåringar på äventyrligheter. För varje år du låter din rollperson växa, innan du beger dig ut i världen, utvecklas dina grundegenskaper, färdigheter och själsegenskaper.

Vad du lär dig beror på om det är en faderlig hand eller

moderliga omsorger som vägleder dig genom ungdomsåren. Vilken av dina föräldrar du tyr dig till avgör du själv. Varje år till och med det år du fyller 21 kan du välja ett av följande alternativ när vintern kommer.

OM DU VALT FADERLIG HAND KAN DU:

► Höja Styrka, Storlek eller Smidighet med 1T6 poäng. Detta får du bara göra om grundegenskapen var lägre än 13 innan tärningsslaget.

► Höja Blick eller Karisma med 1T3 poäng. Detta får du bara göra om grundegenskapen var lägre än 13 innan tärningsslaget.

► Höja ett valfritt antal färdighetsvärden med sammanlagt 1T6 poäng, som fördelas på valfritt sätt. Ingen färdighet kan höjas högre än till 13 med denna metod.

► Höja en valfri grundegenskap som redan nått värdet 13 eller högre med 1 poäng.

► Höja ett färdighetsvärde som redan nått värdet 13 eller högre med ett steg.

OM DU VALT MODERLIGA OMSORGER KAN DU:

► Höja Smidighet, Blick eller Karisma med 1T6 poäng. Detta får du bara göra om grundegenskapen var lägre än 13 innan tärningsslaget.

► Höja Styrka eller Storlek med 1T3 poäng. Detta får du bara göra om grundegenskapen var lägre än 13 innan tärningsslaget.

► Höja ett valfritt antal färdighetsvärden med sammanlagt 1T6 poäng, som fördelas på valfritt sätt. Ingen färdighet kan höjas högre än till 13 med denna metod.

► Höja en valfri grundegenskap som redan nått värdet 13 eller högre med 1 poäng.

► Höja ett färdighetsvärde som redan nått värdet 13 eller högre med ett steg.

Notera att maxvärdet för grundegenskaper är 20. Du får därför inte höja någon egenskap högre än så under denna fas. Färdigheter har inte någon övre gräns. Även oäktingar, som saknar en av sina föräldrar, kan välja fritt mellan faderlig och moderlig styrning under uppväxtåren. Det finns alltid andra män och kvinnor i bysamhället, som kan tjäna som förebilder för din rollperson, om den ena föräldern saknas.

7 DINA ÄVENTYRLIGA ÅR: Du får fortsätta att utveckla din rollpersons färdigheter efter att du fyllt 21, men dina grundegenskaper kan du inte längre påverka. För varje år efter 21 får du:

► Höja ett valfritt antal färdighetsvärden med sammanlagt 1T6 poäng, som fördelas på valfritt sätt. Ingen färdighet kan höjas högre än till 13 med denna metod.

► Höja ett färdighetsvärde som redan nått värdet 13 eller högre med ett steg.

Kom ihåg att din rollperson börjar bli ålderssvag vid fyllda 35. Då börjar alla grundegenskaper minska gradvis igen. Därför kortar du din äventyrarbana avsevärt, om du skapar en gammal rollperson från början. Du bör också bläddra igenom kapitel III, och bekanta dig med de levnadsbanor som står till buds i Fausts värld innan du går vidare.

En levnadsbana är ungefär det samma som ett yrke. Precis som i vår värld måste du ha vissa kunskaper för att utöva vissa sysslor, och dina färdighetsvärden avgör vilka karriärer du kan välja mellan. När du uppfyller inträdeskraven för en levnadsbana kan du för första gången skaffa dig ett riktigt yrke i Fausts värld. Det ger dig tillgång till nya talanger, en årlig inkomst och bättre utrustning.

8 ARVEGODS OCH ÄGODELAR: Din första rollperson har inget större arv att vänta sig. Hon kommer från enkla förhållanden och de saker hon bär med sig är sådant som hennes föräldrar kunde avvara när hon lämnade hemmet.

I Fausts värld går all sådan utrustning under benämningen Lösöre. Du får bara med dig några enkla ägodelar från din mor eller far. De hittar du under rubrikerna Faderslott och Moderslott i tabellen till höger.

Saknar du fader eller moder får du naturligtvis bara den ena. Som du ser har din första rollperson det knapert ställt ändå.

Fattigdom är en utmärkt orsak att söka sig ut på egna äventyr. Utöver de magra arvslotter som utbetalats i förväg får alla rollpersoner slå ett slag på tabellen för övrigt lösöre här nedanför:

Levebröd	Lösöre	Farsarv	Moderslott
Lösdrivare	Klädrasor, träsked och 1T6 penningar.	Vandringsstav med bärknyte	1T3 Brödkanter
Tiggare		1T3 Penningar	Lumpsäck
Sköka		Tiggarskål	Tygtrasor
Tjuv		*	Spegelskärva
Dräng/Piga		Knölpåk eller Dolk	Låsdyrkar
Stråtrövare	Kortlek eller tärningar	Änterhake	
Vedhuggare	Allmogekläder, enkla skor, kniv, 2T6 penningar.	Hammare	Träskor
Svinaherde		Kniv	Nål och tråd
Skogvaktare		Pilbåge (2T6 pilar)	Kniv
Fiskare		Spjut eller yxa	1T6 penningar
Nattvakt*		Tvåhandsyxa och brynsten	Vedsåg
Bonde		Herdestav och klubba	Elddon
Tjänare		Flöjt eller Valthorn	Get, gris, får eller 1T3 qäss (levande)
Lärling		Armborst (2T6 skäktor)	Färdighet
Gästgivare		Spjut och Yxa	<i>Talang</i>
Knekt*		Nät, krokar och rev	Korg och 3T6 fot rep
Hantverkare	Allmogekläder, riktiga skor, kniv, läderbälte, och 3T6 penningar.	Roddbåt	*
Klockare		Hillebard, lykta, läderharnesk och stål hjälm	Lykta och vinterkläder
Köpman		Högaffel, kärra samt en ox eller en åsna	Låsbart skrin
Lagman		Sliten borgarskrud	Låsbar skrin
Präst**		1T6 vaxljus	Ryggsäck och reskläder
Fattig Riddare		Handkärra och 1T3 enkla verktyg	Förkläde, träslev och qryta
Kavaljer/Hovdam		Knölpåk, knogjärn och ett krus vin	*
Ståthållare		Två vapen, harnesk och stål hjälm	Elddon och handkärra
		Låsbar kista och 1T6 verktyg	Pergament, gåsfjäder och bläck
		3T6 fot rep och träklubba	Reskläder och vinterkläder
	Kulram, vågskålar och låsbar kista	1T6 Papper, gåsfjäder och bläck	
	Lagbok och timglas	*	
	Bibel, krucifix och radband	*	
	Svärd, sköld, lans, hel brynja och stål hjälm.	*	
	Värja, fjäderplym och reskläder	Näsduk, handskar och spetskrås	
	*	*	

* Slå ett extra slag på lösörestabellen för varje asterix.

T100 LÖSÖRE

01-05: Du har en börs med 3T6 daler.

06-09: En lyckoamulett som låter dig slå om ett valfritt tåningsslag varje dag så länge du har den kvar. Du måste acceptera resltatet av det andra slaget, även om det är sämre än det första.

10-19: 1T6 rustningsdelar. Slå ytterligare en tärning för att avgöra vilken sort:

- 1-3 Läder
- 4-5 Ringbrynja
- 6 Stål

20-29: En sköld eller ett valfritt vapen. Avståndsvapen har 1T6 pilar.

30-35: En häst. Slå en tärning för att avgöra vilken sort.
1-3 Ponny eller dragare.
4-5 Ridhäst.
6 Springare.

36-37: Du har fostrat ett vilt djur. Det lyder enkla kommandon om du lyckas med ett Djurhållningsslag. Välj mellan: hund, katt, korp, råtta eller liknande smådjur.

38-39: Häxan som gav dig grodan lovade att den skulle förvandlas till en prins eller prinsessa om du kysste den. Du har ännu inte testat sanningshalten.

40-45: Någon av dina föräldrar har mött en ärorik död. Tänk ut passande detaljer och öka din egen berömmelse med +1T6.

46-52: En uppsättning vinterkläder med tillhörande skodon och reskläder är i din ägo.

53-55: En karta över det grevskap där du föddes. Din Vildmarksvana ökas med +1T6 vid resor inom kartans område (Se kapitel XII).

56-60: Du äger varor till ett värde av 3T6+6 daler. Varorna måste säljas under spelets gång. Slå en tärning för att avgöra vad som finns i ditt lager.

- 1-3 Spannmål (säckarna väger 20 pund).
- 4-5 Tyger (rullen väger 15 pund).
- 6 Fint vin (kaggen väger 10 pund).

61-70: En familjeklenod. Det kan vara ett smycke, en spegel, en ädelsten eller något annat med högt affektionsvärde. Penningvärdet är 3T6 daler.

71-75: Du äger ett schackspel med alla pjäser intakta utom en. Fråga din spelledare vilken som saknas.

76-79: Ett mästernytt vapen som ger dig +1 i färdighetsvärde. Du väljer själv vapentyp.

80-85: Du äger en häxbryggd med 1T3 doser. Dess styrka är 3T6. Slå en tärning för att avgöra vad brygden gör.

- 1-2 Sömnmedel. Ger 1T6 timmars drogad sömn om bryggdens styrka övervinner offrets Storlek.
- 3-4 Gift. Dödar eller skadar offret om bryggdens styrka övervinner offrets Storlek.
- 5 Kärleksbryggd. Offret får 3T6 i passionen Kärlek (Dig) om bryggdens styrka övervinner offrets Storlek.
- 6 Läkande salva. Låker 1T6 sårsador efter en natts god sömn.

86-87: En relik. Du har en hårlock, ett fingerben, ett stycke från en svepning eller någon annan kvarleva från ett helgon. Du får öka din Tro (Gud) med +1T6.

88-89: En av dina förfäder var en viktig person på sin tid. Slå en tärning för att avgöra vem du sägs härstamma ifrån. Utarbета sedan detaljerna med spelledaren.

1-3 Härskare i ett numera upplöst rike.

4-5 Helgon.

6 En historisk person (Attila, Julius Caesar, Charlemagne, etc)

90: Du bär på ett brutet svärd som sägs uträtta stordåd, om det kan sammanfogas igen. Du får fråga din spelledare om ytterligare detaljer.

91-92: Du har ett förfalskat adelsbrev som gör dig till något av följande.

- 1-3 Nyadlad uppkomling utan titel.
- 4-5 Riddare eller baron
- 6 Greve eller hertig.

93-94: Du äger ett lejdbrev som beviljar dig rättigheten att...

1-2 Plocka ved och jaga fritt på din husbondes marker.

3-4 Slippa betala tullar på din husbondes mark om du fraktar varor i båt eller vagn (välj en).

5-6 Färdas fritt med upp till 2T6 beväpnade män i följe inom kejsarens rike.

95-96: Du äger ett burskapsbrev som beviljar dig rättigheten att bedriva handel i staden närmast din födelseort under resten av ditt liv. Värde 1T3 mark.

97-98: Du känner till platsen för en nedgrävd romersk silverskatt. Den innehåller minst 1T3 mark rent silver (det motsvarar många hundra daler). Skatten finns 1T6 veckors marsch från ditt hem, och du får tala med din spelledare när du vill hämta den.

99-00: Slå två nya slag och ignorera detta resultat om det dyker upp igen.

Saust & feminismen: Saustreglerna gör ingen skillnad på män och kvinnor. Det gör däremot invånarna i Sausts värld, där kvinnan är underordnad mannen. Därför beskriver reglerna en fiktiv värld som är både chauvinistisk och sexistisk, sedd med våra ögon.

Det står dig helt fritt att ignorera denna föräldrade konstnåksordning, om du vill anlägga en modernare syn på spelvärlden. Ingenting hindrar dig från att låta pojkar uppfostras av kvinnor eller flickor av män. Diskutera saken med de andra spelarna innan första spelnyttet.

9 AVSLUTA: Nu är din rollperson nästan färdig. Men som du ser finns det fortfarande flera tomma rutor på ditt Pergament. De fyller du i nu. Börja med längd och vikt, som baseras på din storlek.

STORLEK	LÄNGD (FOT OCH TUM)	VIKT (PUND)
-1	-1"	-10
8	5' 2"	90-140
9	5' 4"	100-150
10	5' 6"	110-160
11	5' 8"	120-170
12	5' 10"	130-190
13	6'	140-210
14	6' 1"	150-230
15	6' 2"	160-240
16	6' 3"	170-250
+1	+1"	+10

En fot (') motsvarar ungefär 30 cm och delas in i 12 tum(""). Därav följer att en människa med Storlek 11 är ungefär 170 centimeter lång. Ett pund är ungefär ett halvt kilogram.

Både längd och vikt ska ses som ungefärliga värden. Använd sunt förnuft och välj ett värde som passar in i sammanhanget.

På baksidan av ditt pergament finns flera ännu fler tomma rader. De flesta av dem kan du lämna orörda så länge. Men rutan stridsvärden måste du fylla i. Gör följande beräkningar och fyll i Pergamentet: *

SLAGKRAFT: (STY+STO)/10 **KNOCK: (STO)**
TÄLIGHET: (STY+STO)/2 **SMÄRTTRÖSKEL: (STO+KAR)/4**
SNABBHET: (SMI+BLI)/2 **FÖRFLYTTNING: (STO+SMI)/10**
BALANS: (SMI) **LÄKKÖTT: (STY+KAR)/10**

* Resultatet ska alltid bli ett heltal. Decimaler lika med eller högre än 0,5 avrundas därför uppåt. Övriga resultat avrundas ned till närmaste heltal.

SLAGKRAFT: Mäter hur hårt du slår, om din rollperson hamnar i en strid. Vid en träff tillfogar du din motståndare lika många tärningar i skada som din Slagkraft anger.

KNOCK: De flesta stridsmän skyddar sig med rustningar och sköldar. Men den som slår tillräckligt hårt kan vräka en fullt bepansrad riddare ur sadeln, även om hugget aldrig trängde igenom skölden. Knock anger hur många skadepoäng som behövs för att försätta dig ur balans.

BALANS: Ju bättre balans desto mindre risk för att du ska slås till marken. Du använder den också för att se hur lång tid det tar att komma på fötter om du ramlar.

TÄLIGHET: Värdet visar hur mycket stryk du tål innan din rollperson biter i gräset. Tålighet kan också användas som ett mått på uthållighet och kondition.

SMÄRTTRÖSKEL: Visar hur många skadepoäng du kan få i ett och samma slag, utan att din rollperson blir dödligt sårad. En träff som tränger igenom rustningen och i ett

enda slag orsakar mer skada än smärtgränsen får allvarliga konsekvenser.

SNABBHET: Ett mått på hur snabb din rollperson är i vändningarna. Det används bland annat för att avgöra vem som handlar först i en strid.

FÖRFLYTTNING: Visar hur många steg du kan förflytta dig i en handvändning, utan ansträngning. Beräknas på Storlek (för steglängden) och Smidighet (för hastigheten).

LÄKKÖTT: Visar hur fort du återhämtar dig efter en skada, eller återfår din andhämtning efter att ha tröttnat ut dig.

Blod & Märg

Nu har du en samling siffror antecknade på ditt Pergament. Men för att din rollperson ska få liv måste du använda din inlevelseförmåga och att ge henne kött på benen.

Om någon frågar bör du kunna berätta vem din rollperson är med vanliga ord. Du ska inte behöva snegla på Pergamentet och säga "Hon har styrka 11 och Smidighet 12..."

Ditt jobb är att översätta siffrorna till något levande. Precis som en skådespelare gör med sin rollfigur, när hon läser ett manus. Du behöver bara hitta några enkla detaljer att hålla dig till, och du behöver inte ens skriva ned dem.

Låt oss titta på hur Maria skulle beskriva sin rollperson Magda.

Exempel: *Magda är kortvuxen och mager, med svart hår och blek hy som framhäver hennes nästan rakitiskt smala hals och tunna armar. Hon är klädd i en sliten och lappad klänning av enkelt lintyg, som blivit färglös med åren.*

Hennes förkläde glänser av fiskfjäll och fingrarna är valkiga efter att ha bundit nät i faderns fiskebod. Magda tar sitt arbete som fiskardotter på stort allvar, men hon drömmer om att en dag kunna slå sig in på en egen levnadsbana. Trots att hennes mor kallar drömmarna om ett bättre liv för fåfänga fantasier.

Magda drömmer inte om ära och rikedomar. Hon drömmer om det liv nunnorna i klostren lever.

Fiskardottern har visserligen aldrig lämnat sin hemby, men på höstarna (när isen lagt sig) tjänar hon ibland piga i det stora slottet uppe på höjden. Där har hon hört tjänarna berätta om de svartklädda kvinnorna, de som vigt sitt liv åt att tjäna Herren.

Magda har ingen aning om hur det går till. Hon vet förstås hur man passar upp på slottsherren och hans kammarherre, men hon föreställer sig att Gud kräver annat än "mer öl... svabba golvet... skynda på" av sina utvalda. Dessutom klatschar han säkerligen inte nunnorna i baken när han druckit för mycket.

Magda har hört att nunnorna får lära sig läsa. På latin. Det vill hon också lära sig. Prästen nere i byn håller sina mässor på latin och det språket förstår varken Magda eller hennes familj.

Men klockaren har översatt några stycken åt henne. Magda kan ett av dem utantill: Lukasevangeliets berättelse om den Barmhärtige samariten. En vacker saga, tycker Magda. Så här står det i evangeliet:

Et appropians alligavit vulnera ejus, in-
fundens oleum et vinum: et imponens
illum in jumentum suum, duxit in stabu-
lum, et curam ejus egit.

Et altera die protulit duos denarios, et dedit
stabulario, et ait: curam illius habe: et quod-
cumque supererogaveris, ego cum rediero reddam tibi.

Oläsligt för den oinvigde. Men klockaren har berättat att Den Bärnhärtige Samariern skänkte av sina egna torftiga ägodelar, för att hjälpa en nödställd. Sådan vill Magda också bli. Då måste hon ju bli välkomnad i klostret, vad de än säger hemma i byn. Magdas far säger ibland att "du håller på att bli så barmhärtig att du nästan är godtrogen..."

Magda vet inte vad 'godtrogen' betyder men det stör henne inte. Det största problemet i Madgas värld är att hon inte vet var närmsta kloster ligger. Dessutom har hon inga ägodelar att dela med sig av. Därför söker hon sig bort från byn, upp till slottet, så ofta hon kommer åt.

Magda hoppas träffa någon som är på väg bort från Platzedalen och kan ta henne med.

Hon har börjat spendera allt mer tid med den tjocke gamle soldaten Dirk och den upp-
roriske dagdrivaren Isak. De är visserligen ganska olika Magda, men båda när en längtan efter ett annat liv och vill bort från den hopplösa dalgång de fötts i.

Det duger för Magda. Hon är redo att slå följe med dem vilken dag som helst. Om de bara ville ge sig av någon gång.



Platze är en påhittad region. Den kan passas in nästan varsohelst i Sausts värld och du måste fråga din spelledare, om hon vill avslöja var dina hemtrakter egentligen ligger. Platze är uttjenslad med det medeltida Schweiz som förebild. Den anonyma Staden baserades på Baden och floden vid Platzebäckens mynning heter följaktligen Lymnat. Men som namnet på din hemby antyder kan Platze ligga varsohelst. Kyrkbyn mitt i dalen kallas Fehl-am-Platze just för att den är medvetet malplacerad. Den ligger på åsen, där klostret Wettin-
gens skogar låg i verkligheten.

Att välja rätt namn till din rollperson är en viktig detalj. Här följer en lista med några vanliga namn, som förekom i det Tysk-Romerska riket under 1400 och 1500-talen. Många är vanliga än i våra dagar.

Kvinnonamn: Anna, Agnes, Beate, Bertha, Blanca, Cecilia, Cilia, Dorothea, Elise, Elsebeth, Eva, Stesia, Frida, Gertrud, Gerke, Hallgerd, Hedwig, Helena, Helga, Irmyli, Ilse, Isabella, Johanna, Jutte, Katherina, Kunigunda, Lucinda, Magdalena, Maria, Nina, Olga, Ottilia, Petra, Rosa, Salomea, Sofia, Ursula, Vera, Veronika, Yrmgard.

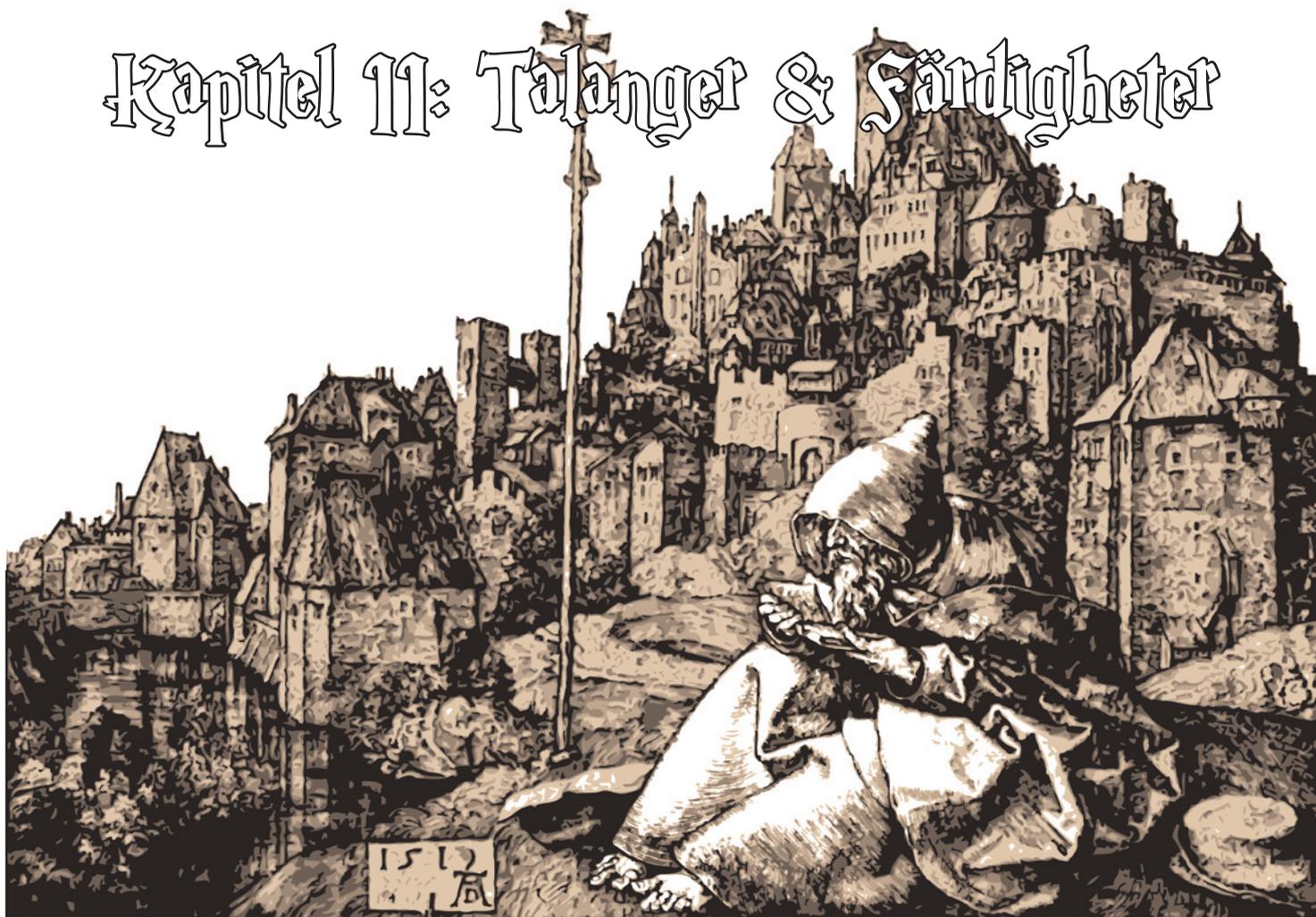
Mansnamn: Adolf, Albrecht, Arnulf, Balthasar, Berthold, Bruno, Clemens, Conrad, David, Dietmar, Eckart, Elgast, Erik, Fabian, Friederich, Fritz, Gerhard, Georg, Gotfrid, Hartman, Heinrich, Henpel, Herman, Hugo, Jacob, Joakim, Johannes, Leopold, Ludwig, Luther, Marcus, Matheus, Melechior, Nicholas, Otto, Pawel, Peter, Philip, Rafael, Reynold, Rupert, Samuel, Sigfrid, Signmund, Stefan, Thadeus, Thomas, Udo, Ulrik, Ullman, Valten, Victor, Volkmar, Walther, Werner, Wilhelm, Zacharias.



Människorna i Sausts värld tror sig veta exakt när jorden skapades. Enligt de bibel-lärda skolastikerna vid universitetet i Paris skedde det 4004 f.kr. och skapelsen gick till precis så som det skildrats i första mosebok. Således är världen ungefär 5500 år gammal när din första rollperson träder in på scenen. Bara din spelledare vet exakt vilket år det är när spelet börjar. Det är hon som avgör.

Saustreglerna är skapade med ett sent tysk-romerskt 1400-tal eller tidigt 1500-tal i åtanke, men är tillräckligt abstrakta för att kunna passas in även i tidigare epoker. Om din spelledare så önskar kan regelverket lika gärna användas för att skildra Rosornas krig i England, Hundraårskriget i 1300-talets Frankrike, kotstågen på 1200-talet eller någon annan historisk epok som intresserar just er spelgrupp.

Kapitel 11: Talanger & Färdigheter



Det mesta din rollperson gör i spelet är helt okomplicerade saker som att äta, gå, tala eller springa. Sådana aktiviteter sker utan att vi tänker på dem och de kan hanteras helt utan regler. Men ibland måste du använda tärningar för att avgöra exakt hur bra din rollperson lyckas och då träder färdigheterna in i bilden. Alla de färdigheter din rollperson fick i förra kapitlet visar vad hon kan och inte kan göra i spelet.

Ju högre färdighetsvärde du har, desto skickligare är du. Men färdigheter är mer än bara siffror. De finns till för att förhöja spänningen runt spelbordet och tärningsslagen får aldrig tillåtas bromsa berättelsen i onödan.

I det här kapitlet ska vi titta närmare på hur du kan använda dina färdigheter. Och när de inte behövs alls. Tumregeln lyder: Om det din rollperson vill göra kan bidra till att höja stämningen runt bordet, då ska du slå ett färdighetsslag. Annars inte.

EXEMPEL: *Våra hjältar bryter upp efter en förstklassig middag på värdshuset Svarta Tuppen.*

Sara: *Vad gör ni efter måltiden?*

Ibrahim: *Jag betalar för maten och går ut till hästen jag stal vid förra skjutshället. Måste jag slå ett färdighetsslag, när jag använder en okänd springare?*

Sara: *Nej, du är ju en skicklig ryttare. Det hade varit anorhunda om klumpige Dirk satt sig i sadeln efter maten.*

Nästan alla verb som finns i språket kan sägas vara en färdighet. Men språket innehåller tiotusentals sådana ord och en komplett lista skulle bli ohanterlig, om vi listade varje tänkbar handling som en egen färdighet.

Därför är de vanligaste färdigheterna konstruerade som breda kategorier. Var och en rymmer en mängd olika handlingar som delar ett gemensamt tema. Om din rollperson kan Rida i största allmänhet, är det underförstått att hon också kan galoppa, trava och hoppa över hinder med en häst.

Färdigheterna Fingerfärdighet och Händighet är ett annat bra exempel. De behövs om du ska arbeta med dina händer eller behöver kroppskrafter för att göra något. Färdigheten Envig visar hur duktig du är på att hantera alla handvapen som yxor, svärd och knivar i strid.

Som du ser blir det ganska uppenbart, vad en färdighet används till, redan när du hör dess namn.

Det finns också särskilda expertkunskaper, som du kan skaffa dig under spelets gång. De låter dig göra mer med dina färdigheter än andra, eller utföra dem effektivare. Sådana inboende förmågor kallar vi för Talanger och Gåvor. De tre kategorierna skiljer sig åt på följande sätt.

Färdigheter: Något du har lärt dig genom enträget övande, som vi mäter i ett färdighetsvärde. Ett normalvärde ligger mellan 10 och 15. Allt däröver betraktas som extremt kunnigt eller skickligt. Värden på 5 till 10 anses mediokra och allt under fem är riktigt dåligt. De flesta färdigheter är kopplade till en grundegenskap, som ger dig en chans att lyckas, även om du aldrig övat upp färdigheten.

Baschansen är, om inget annat anges, halva ditt bläckvärde för den aktuella egenskapen. Avrunda alla decimaler uppåt till närmsta heltal. Några få färdigheter saknar egenskap eller baschans. De makeras med ett kort streck (-) i färdighetslistorna.

TALANGER: är verkliga expertkunskaper och fungerar oftast som underavdelningar till en eller flera färdigheter. Men de behöver inget eget färdighetsvärde. En talang är som en strömbrytare: den är antingen av eller på. Antingen har du talangen, eller så saknar du den.

Paradexemplet är Hantverkare (Syssla), som anger vad du kan göra med färdigheten Händighet. Alla kan utföra enkla snickeriarbeten med sin Händighet, men det krävs en Hantverkare (Timmerman) för att bygga ett hus.

En tumregel är, att om du har en talang, då är du tillräckligt skicklig för att kunna försörja dig på den. Hur väl du löser enskilda uppgifter i spelet styrs däremot av dina färdigheter.

GÅVOR: gåvorna fungerar precis som talanger, men de kan inte läras in. Därför har de fått en egen kategori. Gåvorna är antingen medfödda eller kommer som belöningar under spelets gång. Jämför talangen Frestare med gåvan Förförisk, för ett exempel på hur de två kategorierna skiljer sig åt. Din spelldare bestämmer när du får nya gåvor.

Du använder en färdighet genom att slå en T20:a. Slå så högt som möjligt men håll dig under eller lika med färdighetsvärdet. Om T20:ans resultat är precis lika med ditt färdighetsvärde har du lyckats perfekt.

Perfekta slag ger dig extra fördelar i vissa situationer. Slår du en etta fumlar du och ställer till det istället. Detaljerna kring lyckade, misslyckade och perfekta slag ska vi återkomma till i slutet av det här kapitlet.

Vardagliga Färdigheter

Färdigheterna är indelade i två huvudkategorier: Vardagliga färdigheter och Vapenlekar. De sistnämnda används nästan bara i strid, de förstnämnda hela tiden. Indelningen har gjorts för att göra listan mer överskådlig. Alla färdigheter fungerar enligt samma principer och listan är i övrigt uppställd i bokstavsordning.

Vid varje färdighet anges också vilken egenskap som styr baschansen, den chans alla har att använda färdigheten som nämndes ovan. Vilka talanger eller gåvor som påverkar färdigheten anges under en gemensam rubrik.

Befallning

EGENSKAP: Storlek

TALANGER: Befäl

Detta är konsten att få andra att göra som du säger, genom att luta dig mot din auktoritet eller din överlägsna styrka. En befallning innehåller ett underförstått hot, och ska inte förväxlas med ett övertalningsförsök. Du kan tvinga lika många loja underhuggare som ditt Sto-bläckvärde att lyda dig med ett lyckat slag. Använd blyertsvärdet vid ett Perfekt Slag.

Du kan också använda Befallning för att sätta skräck i dina

fiender i en strid, istället för att anfälla dem. Om din förmåga att Befalla övervinner dina motståndares Vrede har du satt skräck i lika många fiender som Sto-bläckvärdet. De måste backa eller välja en annan måltavla för nästa attack.

Berömmelse

EGENSKAP: -

TALANGER: Celeber, Furstlig, Fruktad

Berömmelse skiljer sig från andra färdigheter genom att den inte kan läras in. Den fungerar mer som en talang och måste förtjänas under spelets gång. Men den har ett färdighetsvärde. Du kan emellertid aldrig spendera några färdighetspoäng på din Berömmelse. Färdigheten är bara ett mått på hur känd du är, och din spelldare bestämmer när värdet ökar.

Berömmelse kan användas för att avgöra om någon känner igen dig. Värdet på ditt Pergament anger hur känd du är i dina hemtrakter. För varje dagsmarsch som skiljer dig och ditt hem minskar värdet med ett.

Båtvett

EGENSKAP: Blick

TALANGER: Navigera, Skeppare

Med Båtvett kan du ro och segla små fiskebåtar.

Färdigheten låter dig därtill hantera segel, strömmar och knepiga knopar tillräckligt väl för att tjänstgöra på större fartyg. Men för att ställa dig vid roret på ett havsgående skepp behöver du också talangen Skeppare.

Den som reser långa sträckor längs floder och sjöar måste vanligtvis slå ett slag i Båtvett varje dag, för att undvika förseningar.



Dans

EGENSKAP: Smidighet

TALANGER: Hovdans, Världsvan

Att dansa är ett socialt spel, som du måste kunna spela om du vill bli omtyckt på gästbud och marknader. Färdigheten inkluderar alla de vanligaste folkliga sånglekarna, som dansas av allmogen i Fausts värld. För att dansa i hovkretsar behöver du ha särskilda talanger. För att föra dig i andra kulturkretsar än din egen behöver du Världsvan.

Djurhållning

EGENSKAP: Blick

TALANGER: Djurvän, Tämjare

All skötsel av vanliga tamdjur kräver kunskaper i Djurhållning. Färdigheten innefattar vallning av får, getter och grisar, mjölkning av kor, tämjande och omvårdnad om hästar. Djurhållning används också för att köra vagnar antingen de dras av oxar eller hästar.

Fingerfärdighet

EGENSKAP: Smidighet

TALANGER: Hantverkare (Syssla), Långfingrad, Låssmed, med flera

Hur skicklig du är på att arbeta med dina händer bestäms av din generella Fingerfärdighet. Försöker du stjäla en nyckel från en sovande fångvaktare, lirka upp en hasp med din dolk eller trä en nål på en synål, då är det din Fingerfärdighet som sätts på prov. Många sysslor som omfattas av Fingerfärdighet kräver emellertid talangen Hantverkare (Syssla). Den ger dig många fler sätt att använda Fingerfärdighet på.

Folkvett

EGENSKAP: Karisma

TALANGER: Världsvan

Konsten att umgås med bönder på bönders vis kallas Folkvett. Färdigheten sammanfattar din förståelse för folkliga seder och bruk, och visar hur bra du är på att bete dig i allmogekretsar. Om du vill ställa dig in hos mannen av folket – då är det Folkvett du behöver för att ens kunna börja. Saknar du Folkvett gör du sannolikt bort dig innan du öppnat munnen. Folkvett fungerar bara i den kulturkrets där du hör hemma. Om du vill umgås med de högre stånden får du förlita dig på din Hövlighet i stället.

Händighet

EGENSKAP: Styrka

TALANGER: Hantverkare (Syssla)

Har du någon gång önskat att det fanns en färdighet som låter dig klara alla praktiska vardagsgöromål? I så fall har du hittat den nu. Händigheten sätts på prov varje gång du ska laga, tälja, snickra eller bygga något. Slipa ett svärd, tvinna en bågsträng och laga en rustning är andra användningsområden. Talangen Hantverkare (Syssla) ger dig många fler sätt att använda Händighet på.

Hövlighet

EGENSKAP: Karisma

TALANGER: Världsvan

Om Folkvett kan sägas springa ur vanligt sunt förnuft, då föds Hövligheten ur förmågan att navigera rätt bland alla petiga småregler som överheten håller sig med. De två färdigheterna är nära besläktade, men Hövlighet används uteslutande i förnäma kretsar. Som hövlig behöver du aldrig fundera över vilket knä som nud-dar marken när du bugar inför hertigen, vilken hand som greppar bågaren vid kejsarens skål eller när du får öppna munnen. I alla fall inte om du klarar färdighetsslaget.

Intriger

EGENSKAP: Blick

TALANGER: Köpman, Regent

Politik är en konst som du bemästrar genom att intrigera. Ett lyckat slag i Intriger talar inte bara om vem den lokala fursten är. Du kan också ta reda på vem som styr i kulisserna och vilka det lönar sig att prata med i det politiska livet. Färdigheten kan locka oförsiktiga personer att yppa hemligheter, och används när du köpslår.

Jordbruk

EGENSKAP: Styrka

TALANGER: Fogde

Du kan bruka jorden och få den att bära frukt. Talangen omfattar sådd, skötsel och skörd av alla de vanligaste grödorna. Färdigheten låter dig sköta en liten gård. Du kan också slå med lie, plöja och gräva diken, om sådana sysslor roar dig.

Läkekonst

EGENSKAP: Blick

TALANGER: Helare

Du kan stilla blodflöden, dämpa feber eller mildra smärta med dina händer och rätt utrustning. Vanligtvis behöver du bara en varm eld, rent vatten och tygomslag. I värsta fall nål och tråd. Läkekonst motsvarar första hjälpen och ett lyckat slag läker en skadepoäng per sår. 1T3 poäng vid ett perfekt slag. Se stridsreglerna i kapitel VI för närmare detaljer om sår och skador. Din läkekonst räcker inte till vid dödliga skador och banesår.

Läshuvud

EGENSKAP: -

TALANGER: Besvärjare (Magi), Skolad (Lära)

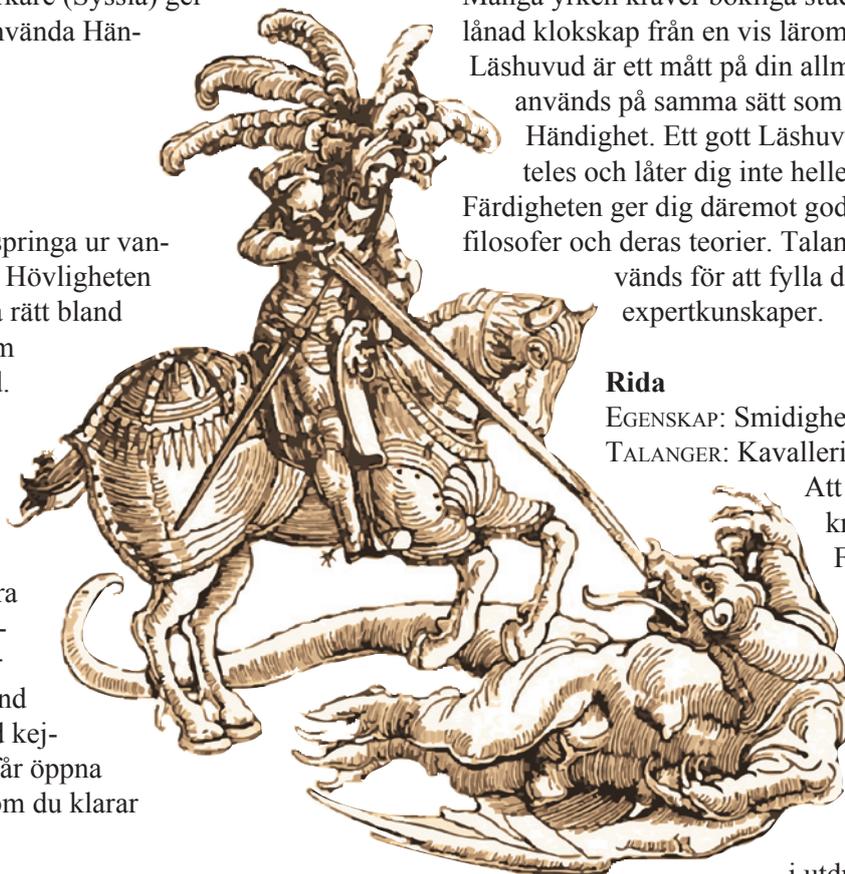
Många yrken kräver bokliga studier i teoretiska ämnen eller lånad klokskap från en vis läromästare (för icke läskunniga). Läshuvud är ett mått på din allmänbildning. Färdigheten används på samma sätt som Fingerfärdighet och Händighet. Ett gott Läshuvud gör dig inte till Aristoteles och låter dig inte heller lösa teodicé-problemet. Färdigheten ger dig däremot goda triviakunskaper om både filosofer och deras teorier. Talangen Skolad (Lärdom) används för att fylla ditt Läshuvud med verkliga expertkunskaper.

Rida

EGENSKAP: Smidighet

TALANGER: Kavallerist, Lansjägar

Att skritta fram i sakta mak kräver inget tärningsslag. Färdigheten Rida används när en ryttare ska gallopera, hoppa över ett hinder eller sporra sin häst i strid. Den kan också komma till användning under långa resor, om din rollperson försöker tillryggalägga långa sträckor i utdragna dagsmarscher till häst.



Schack & Brädspel

EGENSKAP: -

TALANGER: Hasardspelare

Färdigheten omfattar alla de vanligaste spelen i Fausts värld. Bland allmogen spelar man bräde (ungefär som vår tids Back Gammon) och i de högre samhällsskikten Schack.

Skådespel

EGENSKAP: Karisma

TALANGER: Dockspelare, Dramatiker, Tiggare

Scenframträdanden, lögner och enkla lurendrejerier som att låtsas sova eller spela död har ett gemensamt. Alla vilar på din förmåga att framstå som trovärdig. När du ska narras eller bluffa dig fram behöver du bara tänka ut en passande rövarhistoria och klara ett färdighetsslag.

Smyga & Gömma Sig

EGENSKAP: Smidighet

TALANGER: Osynlig, Kattfotad

Att röra sig ljudlöst och undgå upptäckt blir svårare ju större du är. Därför görs alla färdighetsslag i Smyga & Gömma Sig som dubbelslag, där ditt färdighetsvärde måste övervinna din egen Storlek för att du ska lyckas. När din antagonist letar aktivt efter dig, eller om du försöker smyga ända fram till henne, måste slaget ibland också övervinna hennes Blick i ett trippelslag.

Spela (Instrument)

EGENSKAP: -

TALANGER:

Alla upptänkliga instrument omfattas av denna färdighet. Den är ett mått på din musikalitet. Bland allmogen är flöjten, mungigan, felan och valthornet de vanligaste instrumenten. I adelskretsar är det harpan, kornetten eller lutan. Jakt och stridslurar omfattas också av Spela (Instrument). Notera ditt favoritinstrument i parenteser.

Sånglekar

EGENSKAP: -

TALANGER:

Färdighetsvärdet anger hur tonsäker du är, men ger också en fingervisning om din repertoar som sångare. Färdigheten används även när du vill skriva eller framföra poesi.

Tala (språk)

EGENSKAP: -

TALANGER:

Varje enskilt språk är en egen färdighet och för att göra dig förstådd på ett främmande språk krävs ett lyckat färdighetsslag. Vilka missförstånd som uppstår vid ett misslyckande eller ett fummel är spelledarens sak att avgöra. Ingen behöver spendera färdighetspoäng på modersmålet. Om ett färdighetsvärde krävs för hemspråket kan rollpersonens ålder användas som riktvärde. Den språkliga förståelsen ökar således med åren.

Vildmarksvana

EGENSKAP: Blick

TALANGER:

Konsten att överleva i skog och mark inkluderar att ta sig

fram genom snår och mossar, att göra upp eld, och hitta vatten. Med ett perfekt slag hittar du samtidigt tillräckligt med bär och svamp för att hålla dig själv vid liv i en dag.

Vältalighet

EGENSKAP: Karisma

TALANGER: Frestare, Förförisk, Predikare

Du har lärt dig hur du ska lägga orden, om du vill övertyga någon att göra som du säger. Färdigheten används vid olika former av övertalningsförsök men också för att vinna debatter eller inspirera följeslagare. Om du vänder dig till en hel folksamling kan du påverka lika många åhörare som ditt karbläckvärde med ett lyckat slag. Använd blyertsvärdet vid ett perfekt slag.

Vapenlekar

Du är våghalsig, oförsiktig eller alltför framfusig kommer du förr eller senare att hamna i strid. Då behöver du de färdigheter som går under benämningen Vapenlekar. De beskrivs närmare i stridsreglerna i kapitel VI.

Envig

EGENSKAP: Styrka

TALANGER: Fäktare, Kavallerist, Lansjärl, Pikenerare

När din rollperson hamnar i handgemäng med vapen i hand är det din skicklighet i Envig som prövas. Färdigheten täcker in alla handvapen: yxan, svärdet, spjutet, hjälmkrossaren, kniven, vandringsstaven och träklubban. Vissa vapen blir effektivare om du har rätt talanger också. Se kapitel VI för närmare detaljer.

Fältslag

EGENSKAP: -

TALANGER: Belägrare, Kanonjär, Strateg, Taktiker

Färdigheten visar hur bra du är på att leda andra i strid. Den anger också hur bra du är att ta vara på dig själv i tumultet på ett slagfält. Stora bataljer behandlas utförligt i kapitel X.

Skytte

EGENSKAP: Smidighet

TALANGER: Bågskytt, Knivkastare, Krutblandare

Såväl jakten som striden är en del av människans vardag i Fausts värld. Skjutvapnen är så enkla att vem som helst kan hantera dem – mer eller mindre väl. Färdigheten Skytte gäller i första hand allmogens favoritvapen armborstet eller de enkla pilbågarna, som kan hanteras av alla. Men det finns också mer avancerade skjutvapen, som bara kommer till sin rätt om du behärskar rätt talang. Det gäller i första hand långbågen, krutvapnen och de flesta kastvapen.

Talanger

Du får bara några få talanger när du skapar din första rollperson. Men under spelets gång kan du lära dig flera, genom att slå in på nya levnadsbanor. Hur det går till beskrivs i nästa kapitel.

ALLÄTARE Du kan äta nästan vad som helst utan att bli sjuk. Då är också extremt tålig mot förgiftning och droger. Alla gifter får sin styrka halverad, när de verkar i din kropp. Du

kan därtill köpa mat för halva det vanliga priset, eftersom du äter nästan vad som helst.

BEFÄL Du kan ingjuta respekt och lydnad i stora folkmassor. Du kan beordra dubbelt så många lojala underhuggare som med ett vanligt Befallningslag. I fältslag kan du leda dubbelt så många soldater som andra. Se kapitel X.

BELÄGRARE Du vet hur man stormar murar och förstår dig på hur tunga krigsmaskiner (som murbräckor och katapulter) används för att rasera borgar. Du vet också hur man försvarar en fästning mot en sådan anstormning. Med denna talang kan du använda färdigheten Fältslag för att leda trupper under en belägring. Se kapitel X.

BESVÄRJARE (MAGI) Besvärjelser, böner och förbannelser är vardagsmat i Fausts värld. Men trots att många försöker uttala dem är det få som verkligen behärskar dem. En besvärjare kan behärska olika sorters magi. Var och en måste köpas som en separat talang. Du använder olika färdigheter och egen-skaper, när du behöver ett färdighetsvärde.

► **Bönläsare:** Du kan läsa böner på ett sätt som gör att högre makter verkligen lyssnar till dina ord. Se magireglerna i kapitel VII för detaljerad information om vad dina böner kan åstadkomma. Färdighetsvärdet är Vältalighet.

► **Häxa:** Du behärskar den folkliga trolldom som praktiseras med järnkittel, kvast och trollspö. Se magireglerna i kapitel VII för detaljerad information om hur du blandar trolldrycker. Färdighetsvärdet är Låshuvud.

► **Svartkonstnär:** Du har lärt dig att memorera och rabbla den typ av trollformler som man ibland kan hitta i gamla böcker. Se magireglerna i kapitel VII för detaljerad information om hur man läser besvärjelser. Färdighet: Intriger.

BÅGSKYTT Du kan hantera alla sorters pilbågar med full effekt, och kan även använda din Fingerfärdighet för att tvinnas nya strängar eller tälja pilar.

DRAMATIKER Du kan skriva, regissera eller agera professionellt i stora dramatiserade scenframträdanden. Skådespel används som färdighetsvärde.

DRINKARE Du tål dubbelt så stora mängder alkohol som andra. Alla alkoholhaltiga drycker får halverad styrka i din kropp, när du beräknar effekten av övermåttlig konsumtion. I gengäld har du svårt att stå emot rusdrycker, och måste alltid testa Måttfullhet/Frosseri när det bjuds på starkvaror.

ELDFÖDD Du kan göra upp eld under alla omständigheter. Fuktiga kvistar eller avsaknad av elddon hindrar dig inte. Om situationen kräver tärningar modifierar du din chans att lyckas med +10.

FISKARE Du kan använda färdigheterna Båtvett eller Vildmarksvana för att fånga fisk. Ett lyckat slag ger dig mat för en dag. Ett perfekt slag ger 1T6 dagsransoner. Om du har tillgång till båt och nät mostvarar fångsten 1T6 eller 3T6 dags-

ransoner färsk fisk. Det är då du slår Båtvett. Talagen Fiskare låter dig också rensa, salta, röka eller torka fångsten som en slaktare med sitt kött. Då använder du din Händighet.

FOGDE De hatade slottsfogdarna har fått ge namn åt denna talang. För om åkrarna ska sås, skördarna bärgas och kreaturen ska föröka sig – då måste arbetet planeras och ledas. Det är fogdens jobb på slottet. På gården utför bonden själv samma syssla när söner och döttrar sätts i arbete. Om än i liten skala. Talagen är nödvändig för den som vill styra över en egen förläning. Se kapitel IX.

FRESTARE Du har förmågan att förföra och förleda, genom att väcka begär hos dem som åtrår dig. Om du har talagen Frestare behöver du bara lyckas med ett Vältalighet för att utsätta din motpart för frestelsen. Hon måste omedelbart testa sin Kyskhet/Vällust, och följa resultatet. Att förföra någon kräver rätt omständigheter och vanligtvis kan bara en person åt gången utsättas för frestelsen.

FÄKTARE Du är en mästare med värjan. Om du använder lätta vapen kan du ha ett vapen i varje hand, utan att reducera din Envig. Se kapitel VI för detaljer.

GYCKELSPELARE Du kan sköta marionettdockor och de enkla handdockor, som ofta används vid folkliga skådespel i stora delar av Fausts värld. Du kan också jonglera, spruta eld och sluka knivar i underhållningssyfte. Ett lyckat färdighetsslag i Skådespel på en vältrafikerad plats som en gata eller ett värdshus kan dra in 1T6 penningar. Fumlar du blir du sannolikt bortkörd.

HANTVERKARE (SYSSLA) Det finns många sorters hantverk och begreppet syssla skiljer dem åt. Varje Hantverkare (syssla) är en separat talang, knuten till någon av färdigheterna Fingerfärdighet eller Händighet. Grundregeln är att arbetensomkräver finkänslighet använder Fingerfärdighet, medan Händighet mest kräver kroppskrafter. Här följer en kort lista över hantverkssysslor som kan vara användbara i spelet. Ingenting hindrar dig från att utöka den, med ytterligare sysslor.

► **BARBERARE:** Du kan stämma blodflöden, sy sår, spjälka brutna ben och såga av lemmar som inte kan räddas. Att sy kräver Fingerfärdighet, att såga Händighet. I Fausts grymma värld är hårklippning ännu bara en bisyssla för barberaren. Du kan också utföra en slaktares sysslor, men fumlar då på både ett och tvåor.

► **BYGGARE:** Du kan bearbeta trä i alla dess former och hugga i sten. Din hantverksskicklighet omfattar allt från timmermanssysslor till murningsarbeten. Du kan också försörja dig som snickare, tunnbindare, murare eller något annat traditionellt hantverk med denna talang. Använd färdigheten Händighet.

► **TRYCKARE:** Du har lärt dig att hantera en av den nya tidens mest revolutionerande uppfinningar – tryckpressen. Tekniken är ännu i sin linda men med blytyper, kopparstick och träsnitt kan du massproducera tryckta sidor med text och bild, om du har rätt utrustning.

► **KOCK:** Du kan laga till mat som inte bara är ätbar, utan dessutom mycket god. Om du slår ett perfekt slag med din Fingerfärdighet under tillagningen blir maten så frestande att det krävs ett Måttfullhetsslag för att motstå anrättningen. Talangen låter dig också blanda ner gift i mat eller dryck, utan att det påverkar smaken.

► **KONSTNÄR:** Du kan måla tavlor. Du kan tälja, hugga och karva fram porträttlika bilder ur hårda material som trä eller sten. Därtill kan du etsa fram vackra tryck i koppar- eller träsnitt med en ritsnål. Använd färdigheterna Händig- het eller Fingerfärdighet, beroende på vad det är du försöker göra. Du kan försörja dig som bildhuggare, gravör eller målare. Dessutom kan du förfärdiga trovärdiga förfalskningar.

► **SÖMMERSKA:** Skräddaren är vanligtvis en man som jobbar mot rejäl betalning, medan sömmerskan arbetar gratis eller för en spottstyver med enklare arbeten. Men om vi ser bortom könsrollerna i Fausts vidskepliga värld utför de samma arbete. Denna talang låter dig, spinna, sy och väva – stort som smått. Det inkluderar också läderarbeten. En skräddare kan således tillverka läderrustningar med Fingerfärdighet.

► **SLAKTARE:** En slaktare kan bereda stora mängder kött så att det håller sig ätligt i upp till ett år. Ett lyckat Hä- dighetslag ger dig en dagsranson för vart femte poäng bytesdjuret har i storlek. Arbetet tar minst 1T6 dagar. Du kan också utföra en barberares sysslor, men fumlar då dubbelt så ofta – på ett och tvåor.

► **SMED:** Som smed kan du tillverka både vapen och rustningar. Utgå från föremålets belastningspoäng när du beräknar arbetstiden. En poängs belastning motsvarar minst en dags arbete, vilket ger vid handen att det tar någon vecka att färdigställa en riddarhjälm och drygt en månad att bygga en hel rustning. Avancerade smidesar- beten kräver flera färdighetslag. I fallet med rustningen är ett slag per rustningsdel att rekommendera. Räkna med att råvarorna som behövs för att tillverka de olika delarna kostar hälften av vad en färdig rustning kostar i prislistorna.

HASARDSPELARE Du kan använda skicklighet i renodlade tur- spel, som kort eller tärningsspel. Gränsen mellan taktik och fusk är flytande. Om en Hasardspelare använder sin talang mot intet ont anande motspelare i ett enkelt tärningsspel be- höver hon bara lyckas med ett enkelt slag i Schack & Bräd- spel för att vinna hela partiet. Om två hasardspelare möts, måste motståndarens skicklighet övervinnas i ett dubbelslag.

HOVDANSARE Denna talang låter dig dansa de moderna renäs- sansdanser, som börjar bli populära vid nästan alla furstars hov i Fausts värld.

JÄGARE Du kan använda Vildmarksvana för att hitta bytesdjur och spåra. Ett lyckat slag ger dig mat för en dag. Ett perfekt slag ger 1T6 dagsransoner. Du kan också bygga en fälla och då motsvarar fångsten 1T6 eller 3T6 ransoner.

KANONJÄR Du kan sköta och underhålla den nya tidens krut- laddade krigsmaskiner: kanonerna och mörsarna. De används främst vid stora fältslag och belägringar. Du kan kommen- dera lika många pjäser som ditt färdighetsvärde i Fältslag. Dubbelt så många om du också är Befäl.

KATTFOTAD Du rör dig ljudlöst. Med denna talang slipper du övervinna din egen storlek, när du försöker smyga. Du kan också komma undan med nästintill mirakulösa manövrar. Som att tassa på tå bakom ryggen på en vaktpost utan att bli upptäckt.

KAVALLERIST Med denna talang kan du rida en stridstränad häst som om den vore en foglig travare eller sporra en vanlig ridhäst in i strid. Om du lyckas med ett Ridslag får du under vissa förutsättningar använda din hästs Slagkraft i strid, istäl- let för din egen. Se kapitel VI för närmare detaljer.



KNIVKASTARE En knivkastare kan använda kastvapen såsom yxor, knivar och herdarnas favoritvapen slungan. Färdigheten som används är Skytte.

KRUTBLANDARE Du förstår hur krut och eldvapen fungerar och kan aldrig fumla när du avlossar en handkanon eller en luntlåsmusköt. Du behöver heller inte testa ditt Tålmod, för att ladda dessa klumpiga skjutvapen.

KÖPMAN Du kan använda Intriger för att pressa ner priserna, när du bedriver handel. Du justerar priset med en tiondel till din egen favör, om du kan överlista din motståndare i ett dubbelslag. Ett perfekt slag ger dig en femtedels favör. Du kan också göra större förtjänster när du växlar pengar. Se kapitel IV för närmare detaljer om handel och växelkurser. Vid varje växlingstransaktion förbättrar du ditt eget resultat med en penning, om du har talangen.

LANSIÄR Att rida är en sak, att strida från hästryggen en annan. Att därtill bemästra den långa ryttarlansen från sadeln kräver mycken träning. Som Lansiar vet du hur man gör och får tillägna dig lansens alla fördelar i en strid – om du har en. Färdigheten som används är Envig.

LÅNGFINGRAD Du kan använda din Fingerfärdighet för att vittja andras fickor utan att upptäckas. Talangen kan också användas för att plantera föremål i någons fickor.

LÄSSMED Du kan använda din Fingerfärdighet för att dyrka upp riktiga lås. De flesta dörrar har enkla regler eller haspar, men förmögna personer skyddar ibland sina rikedomar med lås och nycklar.

OSYNLIG Att göra sig osynlig kräver ingen trolldom. Det räcker om du hittar ett bra gömställe. Med denna talang slipper du övervinna din egen storlek, när du gömmer dig.

PREDIKARE Du är inte rädd för stora folkmassor. Tvärtom inspirerar de dig och du kan påverka tio gånger så många som vanligt, med ett lyckat Vältalighetsslag. Hundra gånger så många om du slår ett Perfekt Slag.

PIKENERARE Du har lärt dig hantera den långa spetsiga piken och den tunga hillebarden. De är fotsoldatens bästa skydd mot beridna motståndare. Färdighet: Envig.

REGENT Du kan inneha de högsta posterna i stor förläning. Det krävs om du ska bli en verklig furste eller agera kanlser. Se kapitel IX

SIMMARE Du kan hålla dig flytande och röra dig i vatten utan att bottna. En bra kunskap, om du skälle råka ta dig vatten över huvudet.

SKOLAD (LÄRA) Precis som Fingerfärdighet och Händighet är indelade i olika hantverkssysslor, är den belästes kunskaper indelade i Läror. Var och en måste köpas separat. Du använder färdigheten Lashuvud, när du behöver ett färdighetsvärde.

► **APOTEKARE:** Du kan blanda örter, oljor och hemgjorda dekokter till fungerande mediciner för att bota sjukdomar eller läka sår. Under vintervilan kan du också blanda till gift som om du vore en Häxa. Se kapitel VII.

► **FILOSOF:** Du är väl bevandrad i den katolska kyrkans doktriner och om du har begåvats med ett öppet sinne förstår du vad reformatörerna menar, när de spikar upp sina teser på kyrkportarna. Dina kunskaper omfattar teologi och klassisk filosofi. Om du dessutom har talangen Världsvan inkluderar ditt vetande också andra kulturers klokskap.

► **HERALDIKER:** Du kan identifiera vapensköldar eller skapa släkträd och känner oftast till hur de adliga ätterna är besläktade med varandra. När du försöker räkna ut vem som döljer sig bakom en riddarsköld får du addera ditt färdighetsvärde till sköldägarens Berömmelse. Alla andra måste förlita sig helt på kändisfaktorn.

► **HISTORIKER:** Du vet vad som skett i forna tider, eller i alla fall vad krönikörerna skrivit om det. Om du lyckas med ett färdighetsslag känner du till såväl kungalängder som väsentliga årtal. Spelledaren kan också låta dig använda internet eller ett lexikon vid ett lyckat slag, om frågeställningen rör verkliga historiska uppgifter av typen: När dog egentligen Julius Caesar? (15 mars år 44 f.kr).

► **JURIST:** Du kan föra din egen eller andras talan i en rättegång, både som försvarare och åklagare. Vid en enkel tvist behöver du bara övervinna din motparts färdighetsvärde i ett dubbelslag, för att domaren ska gå på din egen linje.

► **KRYPTOGRAF:** Många böcker och brev skrivs med hemgjorda kryptogram, för att bara de invigda ska kunna läsa dem. Du behärskar de vanligaste knepen och kan knäcka de flesta sådana koder med ett vanligt färdighetsslag. Du får försöka en gång per kod och arbetet tar minst 1T6 timmar.

► **NAVIGATÖR:** Du kan ta ut riktning med hjälp av månen, solen och stjärnorna och kan därför navigera till havs utan att se land. Du kan också rita kartor.

SKRIVARE (ALFABET) Talangen Skrivare innebär att du kan läsa och skriva. Den omfattar vanligtvis det latinska alfabetet, som är mer eller mindre allena rådande i Fausts värld. Men lärda män och kvinnor kan också använda sig av de arabiska, grekiska, eller kyrilliska alfabetena. De representeras av varsin talang. Därtill finns ett antal arkaiska skriftspråk som nordmännens runor eller kelternas ogghamsymboler. Även de behandlas som separata talanger.



STRATEG Konsten att planera ett krig med kartans hjälp är en skrivbordskonst. Om du tänker skicka ut en armé i fält bör du ha denna talang. En skicklig strateg kan ge sina soldater stora fördelar, genom att välja rätt plats och tidpunkt för ett anfall. Se fältslagsreglerna i kapitel X för ytterligare detaljer. Strateg ska inte förväxlas med Taktiker.

TAKTIKER Konsten att läsa av vad som händer på ett slagfält och snabbt fatta rätt beslut kallas taktik. Till skillnad från Strategen måste Taktikern vara närvarande på slagfältet. Vilka fördelar detta ger framgår av fältslagsreglerna i kapitel X.

TIGGARE Du kan konsten att väcka medlidande i ett välregisserat skådespel. Talangen inkluderar alla de klassiska knepen: Spela invalid, låtsas vara krigshjälte och vanligt tjat. Ett lyckat färdighetsslag i Skådespel på en vältrafikerad plats som en gata eller ett värdshus drar in 1T6 penningar på en dag. Fumlar du blir du sannolikt bortkörd eller pyglad.

TÄMJARE Du kan tämja vilda djur och dressera tamdjur. Att tämja ett infångat vilddjur kräver att du övervinner djurets styrka med din egen Djurhållning i ett dubbelslag. Du får göra ett försök per dag. Att lära ett tämjdt djur ett trick kräver ett lyckat slag. Du kan göra ett inlärningsförsök varje vinter. Spelledarens sunda förnuft avgör vilka konster du kan lära dina tama trotjänare.

VANDRARE Du kan färdas långt utan att bli utmattad och går aldrig vilse. När du beräknar hur tröttande en resa varit halverar du utmattningspoängen. Du kan heller aldrig fumla med ett slag i färdigheten Vildmarksvana.

VÄRLDSVAN (KULTUR) Färdigheter som Folklighet, Hövlighet och Vältalighet är starkt bundna till den kulturkrets du vuxit upp i. Genom att resa kan du vidga dina vyer och lära dig använda dina färdigheter i främmande miljöer utan att råka ut för kulturkrockar. Utan Världsvana halveras ditt färdighetsvärde när du befinner dig i fel kulturkrets. Varje främmande kultur räknas som en separat talang. I Fausts värld heter de största kulturena: Brittisk, Kontinental, Nordisk, Ottomansk och Slavisk. Din första rollperson kommer från den kontinentala kretsen. Vid en världsomsegling skulle listan över kulturer behöva göras ännu längre.

Gåvor

Gåvorna fungerar ganska exakt som talanger. Men de kan inte läras in, eftersom de representerar inneboende egenskaper, mystiska krafter eller... gåvor, kort och gott. Om du slår in på en levnadsbana i nästa kapitel kan du komma att förtjäna fler gåvor än dem du startade spelet med.

BORTBYTING Dina föräldrar brukar tala tyst om det, men gumorna och gubbarna i byn viskar om att något oknytt från de djupa skogarna måste ha bytt ut dig mot en av de sina när du låg i vaggan. Vilket väsen som låg bakom barnarövet är ett ständigt ämne för skvaller. Slå en T6:a för att avgöra vad de äldste säger om dig. Helt klart är att du har begåvats med ovanliga kroppskrafter. Modifikationerna påverkar blyertsvärdet på dina grundegenskaper. Tärningen avgör varifrån du påstås ha fått dem:

- 1 TROLLEN: Styrka +3, Blick -2
- 2 JÄTTARNA: Storlek +3, Smidighet -2
- 3 DVÄRGARNA: Styrka +3, Storlek -2
- 4 ÄLVORNA: Smidighet +1, Blick +1
- 5 ALFERNA: Blick +3, Karisma -2
- 6 SLÅ TVÅ GÅNGER: Välj ett av resultaten.

CELEBER Du är känd i vidare kretsar än normalt. En riktig kändis. Din Berömmelse avtar därför inte med varje dagsmarsch du beger dig hemifrån. Den börjar dala först när du lämnar ditt eget grevskap och ger dig längre ut i världen. Först då minskar den med en poäng för varje veckas färd, räknat från grevskapets gräns.

DJURVÄN Vilda djur hyser en sällsynt respekt för dig. De anfäller dig aldrig och om du försöker träna eller tämja ett djur med talangen Tämjare kan du aldrig fumla.

FLINK Du har ovanligt stadiga händer, och kan aldrig fumla ett Händighets- eller Jordbruksslag.

FLYFOTAD Du springer fortare än normalt. Förflyttning +1.

FLYHÄNT Du har ovanligt skickliga fingrar, och kan aldrig fumla ett Fingerfärdighetsslag.

FRUKTAD Vanligt hyggligt folk undviker dig. Om din Berömmelse är så stor att du blir igenkänd måste alla som vill skada dig först mobilisera sin Vrede med ett enkelslag. Spelledaren kan också använda samma princip om någon försöker stjälja från dig, eller sätta käppar i hjulet för dig på annat sätt.

FURSTLIG Du är känd i nästan hela världen. Din berömmelse avtar inte med varje dagsmarsch du beger dig hemifrån. Den börjar dala först när du lämnar ditt eget kungarike. Vid gränsen minskar den med en poäng per månads resa. Det krävs en världsomsegling för att rubba ditt kändisskap.

FÖRFÖRISK Din utstrålning är oemotståndlig för det motsatta könet. Du fumlar aldrig i Folklighet, Hövlighet eller Vältalighet gentemot personer av motsatt kön. Men om du slår ett perfekt slag väcker du omedvetet din samtalspartners lustar. Hon måste omedelbart testa sin Kyskhet/Vällust för att behärska sin åtrå, antingen du avsåg att väcka hennes begär eller inte.

FÖRTAPPAD Du är otursförföljd. Om du någon gång spiller salt, ser en svart kart korsa din väg, krossar en spegel eller går under en stege kommer nästa tärningsslag du måste slå automatiskt att räknas som en etta eller ett fummel. Se upp för sådana järkecken.

GRACIÖS Du rör dig alltid kontrollerat och landar på fötterna om du faller. Alla fallskador halveras och du behöver aldrig slå några balansslag, om du knockas i en strid. Se kapitel VI för ytterligare detaljer.

GRÄNAD Du åldras i förtid. När din ålderssvaghet träder i kraft vid 35 måste du slå två gånger varje vinter, och välja det sämsta resultatet. I gengäld tycks du lära dig fortare än alla andra och får slå om alla ettor (både på T20:a och T6:a) när du slår förbättringsslag på dina färdigheter.

HELARE Du kan läka sår och bota krämpor bara genom att lägga dina händer på skadan. Även om du befinner dig mitt i stridens hetta kan du använda färdigheten Läkekonst på 1T6 vändor. Du behöver varken nål och tråd eller varma filter och vatten för att lyckas. Bara dina händer.

HELGONLIK Varje gång du slår ett perfekt slag blöder dina händer och fötter som av stigmata – de sår Frälsaren fick på korset. Eller så rinner det olja ur dina händer eller silverfärgade tårar ur dina ögon. Självt vet du inte orsaken. Du drabbas aldrig av malörer när du använder talangen Besvärjare (Bönläsare).

HÄXMÄRKT Du har ett födelsemärke som liknar ett öga, ett gethuvud eller hin håle själv dolt på din kropp. Sådana järtecken ses ofta som bevis på att du är utvald av Djävulen själv. Skydda din mörka hemlighet väl. Du drabbas dock aldrig av malörer när du använder talangen Besvärjare (Häxa).

KLUMPIG Du har en tendens att göra bort dig. Därför måste du slå tärningar även i vardagliga situationer för att inte snubbla, tappa ansiktet eller välta omkull något. Minns hur Dirk tvingades slå ett Smidighetsslag, innan den skramlande plåtrustningen välte i spelexemplet.

KVICK Du både tänker och handlar fortare än vanligt. Du får +2 i Snabbhet, men också -1T6 i Tålmod och +1T6 i Vrede.

LÅNGSAM Du tänker och agerar långsamt. Du får -2 i Snabbhet, men också +1T6 i Tålmod och -1T6 i Vrede.

MÖRKERSEENDE Du ser lika bra i mörker som andra gör på dagen. Men du blir lättare bländad. I starkt solljus ser du tyvärr lika dåligt som andra gör i mörker. Du är en utpräglad nattmänniska.

OVAKSAM Din syn eller din hörsel fungerar sämre än normalt. Alla egenskaps- och färdighetsslag som är beroende av sinnet modifieras med -2. Slå en T6:a för att avgöra vilket sinne det gäller. Slår du jämt är det synen, slår du ojämnt hörseln.

RESPEKTERAD Din ställning i samhället gör att människor lyssnar på dig. Du kan aldrig fumla när du använder färdigheterna Folkvett, Hövlighet eller Vältalighet.

ROBUST Du tål mer stryk än du ser ut att göra. Öka Smärttröskel med +3.

SKARPÖGD Du siktar med precision och träffar alltid den kroppsdel du siktar på med ett lyckat färdighetsslag. Du behöver aldrig läsa av skadetärningarna för att avgöra var träffen sitter. Din gåva gäller både Envig och Skytte.

SKUMÖGD Du saknar fungerande djupseende och kan inte träffa med ett avståndsvapen på längre än normal räckvidd.

SPENSLIG Du har en spenslig och effektiv styrka som låter dig addera +1 till alla skadeslag i strid (om du har Slagkraft 3 slår du 3T6+1). Men din gänglighet kommer inte gratis. Du måste också reducera din Smärttröskel med -1.

TJOCK Det är väl lika bra att erkänna att du är tjock, även om du hellre kallar det kraftig benstomme. Du får +2 i Knock, men -1 i Förflyttning.

VAKSAM Du har ett sjätte sinne och kan upptäcka saker som ännu inte går att se, höra eller röra. Påminn din spelledare om detta, när du rör dig i okända områden.

VALHÄNT Du fumlar dubbelt så ofta som andra när du arbetar med dina händer. Om du försöker använda färdigheterna Fingerfärdighet eller Händighet fumlar du på både ett och tvåor.

VITAL Du tycks vara evigt ung. När du slår ålderssvaghet får du alltid slå två gånger och välja det bästa resultatet.

VÄLSIGNAD Du tycks alltid ha tur och får slå om ett valfritt egenskaps- eller färdighetsslag en gång varje dag. Du måste dock acceptera resultatet av det andra slaget, även om det blev sämre.

ÖVERNATURLIG Du är ett sagoväsen, en djävul eller en gengångare. Därför lyder du inte alltid de vanliga reglerna.



Tärningsslag & Speltmekanik

Du fler färdigheter du har, desto mer kan du göra i spelet och ett högt färdighetsvärde ger dig större chans att lyckas än ett lågt. Din spelledare bestämmer när du måste sätta dina färdigheter på prov. Det kallas att testa en färdighet.

Ibland säger vi också ”slå en färdighet” eftersom testet görs med ett tärningsslag. I spelexemplen har vi hittills bara tittat på de enklaste sätten att använda tärningarna på. Det finns flera. Det vanligaste testet är det enkla slaget, där du bara måste slå under ditt färdighetsvärde med en T20, som vi sett exempel på tidigare. Men mer komplicerade slag kan kräva dubbel- eller multipelslag. Du använder de olika metoderna så här.

ENKELSLAG Slå under eller lika med ditt nuvarande färdighetsvärde för att lyckas. Slår du högre misslyckas du, men får oftast försöka igen.

EXEMPEL: Dirk har köpt häst. Ett riktigt gammalt ök. På grund av sin Klumpighet måste han slå Rida när han vill upp i sadeln. Färdighetsvärdet är 3. Tärningen visar 7 och Dirk hamnar i sadeln med näsan pekande åt fel håll. Först på tredje försöket lyckas det. Dirk lämnar världshuset med stallpojkarernas skratt ringande i öronen.

DUBBELSLAG Dubbelslagen används vanligtvis när två personer tävlar om vem som lyckas. Betrakta dem som nollsummespel där två enkelslag kämpar om samma sak. Då räcker det inte med att du slår under ditt eget färdighetsvärde. Du måste också slå högre än din motståndares gjorde.

Om endera parten misslyckades helt, genom att slå högre än sitt färdighetsvärde, räknas hennes slag som en nolla. Om båda parterna lyckas och tärningarna visar samma siffra blir resultatet oavgjort. Ett dubbelslag kan därför bara sluta på ett av fyra olika sätt.

► **VINNARE:** Du lyckades med ditt eget färdighetsslag och slog samtidigt högre än din motståndare på tärningen.

► **HALV SEGER:** Du lyckades med tärningsslaget, men din motståndare lyckades också, och hon slog högre än du på sin tärning. Det innebär vanligtvis att du förlorar, men ibland får du ändå tillgodoräkna dig vissa mindre fördelar. I en strid betyder en halv seger att du är träffad, men att du ändå dämpat hugget med din sköld (om du har en).

► **FÖRLORARE:** Du misslyckades med ditt eget tärningsslag, men din motståndare lyckades. I en strid betyder det att du har blivit träffad och kommer att ta skada. Den här gången hjälper inte ens skölden.

► **OAVGJORT:** Båda parter lyckas lika bra, eller misslyckas tillsammans. Ingenting förändras, förutom att du och din motståndare har slösat lite tid. I en strid betyder resultatet att ni är låsta i en ännu oviss fäktnings- eller brottningsmatch. Ingen tar någon skada.

EXEMPEL: *Isak har råkat springa på den verkliga ägaren till "sin" nya häst. Handgemäng uppstår och den uppretade hästägaren svingar en ridpiska mot tjuven, som försvarar sig med en vandringsstav. Hästägarens träffchans är 11 och han slår 8. Isak slår en 6:a och lyckas visserligen med sitt slag, men han får ändå ett rapp över skuldorna med piskan. Isak saknar sköld och rappet svider. Han bestämmer sig för att ge upp den nystulna hästen och flyr springande.*

MULTIPELSLAG Om tre eller flera inblandade värden sätts på prov samtidigt kan du lösa det med ett multipelslag. Det fungerar precis som ett dubbelslag, fast med tre eller fler parter. Många varianter är möjliga.

Det här kapitlet handlar om färdigheter i första hand, men samma principer gäller när du ska testa dina grund- eller själsegenskaper.

Olika grader av framgång

Om du slår en siffra som exakt motsvarar ditt färdighetsvärde har du slagit ett perfekt slag. Det betyder att du lyckats utöver det vanliga. Under en strid betyder en perfekt träff att du åsamkat din motståndare dubbelt så svåra skador som vanligt.

I ett dubbelslag räknas alla perfekta slag som 20, oavsett vad tärningen faktiskt visar. Därför är du automatiskt garanterad ett vinnande eller oavgjort resultat, om du slår ett perfekt slag

i en sådan situation. Din motståndare måste också slå perfekt, för att uppnå oavgjort. Om du har ett färdighetsvärde högre än 20 ökar chansen för att du ska få till det perfekta slaget. Sannolikheten stiger ett steg för varje poäng över 20. Vid 21 räknas 19-20 som perfekt, vid 22 är 18-20 perfekt och så vidare. Vid färdighetsvärde 25 är således alla utfall från 15-20 att betrakta som perfekta slag.

EXEMPEL: *Isak får en chans att ge den arge hästägaren ett tjuvnyp ur bakhåll. Spelledaren ger honom en modifikation på +10, eftersom det är lättare att träffa den som vänder ryggen till. Isak svingar sin vandringsstav och drämer till sin intet ont anade motståndare. Hans träffchans blir $13+10=23$ och tärningen visar 18, vilket betyder en perfekt träff. Game, Set och Match – Isak.*

Och grader i Helvetet

Etta är aldrig bra. Om du slår en etta med din T20:a har du fumlat. Det innebär att du ställt till det rejält. Krigaren tappar sitt svärd, ryttaren faller ur sadeln och skrivaren välter bläckhornet över papperet. Det är spelledarens uppgift att tänka ut underhållande missöden, varje gång någon slår en etta i spelet.

Den som har ett färdighetsvärde på 20 eller högre kan aldrig fumla. Däremot räknas ettan fortfarande som ett vanligt misslyckande, oavsett hur duktig du är.

Notera att fummel bara förekommer vid T20-slag, aldrig med T6:or eller andra tärningar. Eftersom fummelslag är relativt vanliga (de inträffar med 5% sannolikhet) får de inte utlösa en katastrof varje gång ettan visar sig.

Spelledaren bör istället tänka ut en oväntad händelse, som ställer de andra spelarna inför en oväntad situation varje gång någon fumlar. Ett fummel behöver heller inte innebära ett fullständigt misslyckande. Ett svärd kan träffa fiendens hjälm och göra knock-skada, samtidigt som klingan bryts över hjälmkammen, för att ta ett exempel. Låt berättarglädjen styra. Spelledaren avgör.

Enkelt och Svårt

Ibland är en uppgift så enkel, att nästan vem som helst kan utföra den. Ibland så svår, att även den skickligaste tvekar. I sådana situationer kan spelledaren besluta att chansen att lyckas måste modifieras, genom att höja eller sänka svårighetsgraden. Då använder du följande modifikationer.

- +10 En barnlek
- +5 Enkelt
- 0 Normal chans
- 5 Svårt
- 10 Hopplöst

Kom bara ihåg att du inte behöver testa några färdigheter alls, om det inte påverkar handlingen i berättelsen eller spänningen i nämnvärd utsträckning. Du ska till exempel inte behöva slå något färdighetsslag för att öppna en oläst dörr eller klättra upp i en trappa, under normala omständigheter. Modifikationerna ska användas sparsamt.

EXEMPEL: *Tjuven Isak har hamnat i klistret igen. Ett halvdussin knektar jagar honom genom slottets korridorer och flåsar honom redan i nacken, trots att Isak springer för allt han är värd. Spelledaren kräver nu ett Smidighetsslag, varje gång Isak passerar genom en dörr. Trots att dörrarna är olåsta får det ju stor effekt om Isak fumlar med handtagen. Då hinner knektarna upp honom. Men att öppna en olåst dörr är en barnlek och med +10 kan Isak bara misslyckas på en etta. Eftersom den rutinartade uppgiften blivit spännande plockas tärningarna ändå fram.*

Förbättra dina färdigheter

Bredvid alla färdigheter och själsliga egenskaper på ditt Pergament finns en liten tom ruta som ser ut så här:

Befallning [sto]□

Den får du kryssa i med blyerts när du använder en färdighet och slår ett perfekt slag. Fumlar du sedan med färdigheten tar du bort krysset igen. Men om rutan är ifylld vid äventyrets slut får du en möjlighet att förbättra ditt färdighetsvärde.

Slå en T20. Om resultatet blir högre än det nuvarande färdighetsvärdet har du förbättrat färdigheten med en poäng. Detsamma gäller själsegenskaper. Spelledaren kan också låta dig kryssa i rutan vid ett vanligt lyckat slag, om du använde färdigheten på ett sätt som påverkade händelseutvecklingen på ett avgörande sätt eller förde äventyret framåt.

Om du använder en färdighet framgångsrikt under dina äventyr utvecklas den således fortare än den annars skulle ha gjort. Men du kan aldrig skaffa dig talanger med denna metod. Dessa måste du köpa och det går till så här.

Olika falla ödes lotter

Ungfär mitt på den övre delen av ditt Pergaments förstasida finns en större ruta med rubriken ödeslotter. Det är en av de viktigaste rutorna i hela spelet. Den använder du varje gång du gjort något riktigt stort eller viktigt. Din spelledare kommer att meddela dig när det sker och belönar dig samtidigt med ett antal ödeslotter.



Ödeslotterna är en sorts erfarenhetspoäng som du kan använda för att köpa dig olika fördelar med. Exakt hur de fungerar ska vi titta på i ett kommande kapitel. Här ska vi bara visa hur du använder dem för att köpa talanger eller gåvor.

Du har bara ett fåtal talanger och kanske en gåva när spelet börjar. Men under spelets gång kommer du med jämna mellanrum att få möjlighet att köpa fler. Till exempel om du slår in på en levnadsbana i nästa kapitel, eller om du träffar en läromästare under dina äventyr.

Spelledaren informerar dig då om vilka talanger och gåvor du kan köpa. När spelåret slutar och vintervilan börjar spenderar du ett valfritt antal ödeslotter på att köpa de nya förmågorna. Det representerar själva inläringen och de använda ödeslotterna förbrukas för alltid, som om de vore pengar i affären.

Slå en T20. Om resultatet är lika med eller lägre än det antal ödeslotter du satsat har du lärt dig den nya talangen eller gåvan. Ju mer du satsar på att lära dig, desto större är chansen att lyckas. Kom ihåg att det är du själv som avgör hur många ödeslotter du lägger i potten innan du slår tärningen.



EXEMPEL: *Magdas vänskap med Isak har gjort Magda till en ofrivillig tjuv. Den levnadsbana hon slagit in på låter henne köpa talangen Kattfotad, och när vintern kommer har Magda samlat ihop sju ödespoäng under sina äventyr. Hon bestämmer sig för att satsa allt på ett bräde och slår en T20. Tärningen visar 6. Magda skriver upp Kattfotad på sitt Pergament. Nu smyger hon nästan ljudlöst.*

Ödeslotter kan användas till att köpa nya gåvor på samma sätt, och de kan även användas för att höja färdigheter eller egenskaper. Istället för att skaffa en ny talang kan du också välja att göra ett av följande när du gjort en lyckad satsning i ödes lotteri.

- Höja ett valfritt antal färdighetsvärden med sammanlagt 1T6 poäng, som fördelas på valfritt sätt. Ingen färdighet kan höjas högre än till 13 med denna metod.
- Höja ett färdighetsvärde som redan nått värdet 13 eller högre med ett steg.
- Höja en valfri grundegenskap 1 poäng.

När du satsar ödeslotter finns ingen övre gräns för hur höga grundegenskaper du kan få. Därför kan du skaffa dig egenskapsvärden över 20 med denna metod.

Men slösa inte bort alla ödeslotter du har. Som vi ska se i några av de kommande kapitlen kan du också ha nytta av dem under spelets gång.

Jag stod i mittan av min levnads bana
 Då i en nermörk skog jag mig befann,
 där ej mer väg och stig jag kunde ana.

Jag vet jag längre hur jag skildra kan
 en värld så full av grymheter och öden,
 vid minnet än mig skrällen slår i bann.

En ödslig var som tomheten, som döden -
 Men skall jag säga er hur tröst jag fann,
 så må jag måla färdens alla öden.



Den levnadsbana du väljer styr över vilka kunskaper du kan skaffa dig under spelets gång. Men det finns faktiskt fler sätt att utveckla nya talanger. Böcker innehåller ofta mycket klokskap. Tyvärr är de ovanliga, trots att tryckpressen gjort sitt intåg i Sausts värld. Om du kontyner över en bok kan den ge dig nya kunskaper. I spelet representeras det av en ny talang som du får lära dig under vinterfasen.

Vilken ny talang du får tillgång till beror naturligtvis på vad boken handlar om. Fråga spelledaren eller använd slutnyttabellerna i nästa kapitel för att avgöra vilken talang som lärs ut. En talang per bok.

Genom att köpa och förvärva böcker kan du således förvärva kunskaper du annars inte skulle ha tillgång till. Med ett lyckat läshuvud får du sedan tillägna dig de nya kunskaperna på sedvanligt sätt.

De kostar fortfarande ödeslotter och du måste också

ha talangen Skrivare (alfabet). Den som inte är läskunnig kan lära sig nya talanger genom att uppsöka en läromästare.

Vem som helst kan inte agera läromästare. Som en tumregel krävs en extremt kunnig lärare med färdighetsvärden över 20 och rätt talanger. Spelledaren kontyner att informera dig om du träffar en sådan person.

Gör du det kan du få en möjlighet att lära dig nya talanger precis som om du läst en bok. Läromästarens egna kunskaper styr naturligtvis vad du kan lära dig. Du måste fortfarande klara ett läshuvud innan du får spendera dina ödeslotter. Att hyra en läromästare kostar minst 2 mark i rent silver. Använd slutnyttabellerna för att avgöra vilka kunskaper läraren har.

Kapitel 111: Levnadsbanor



En levnadsbana är ungefär detsamma som ett yrke och i Fausts värld föds de flesta människor in i en sysselsättning, som de sedan fullföljer tills döden befriar dem. Men det gäller inte dig. Du är ju äventyrligt sinnad och därför blir levnadsbanorna mer som karriärmöjligheter för din rollperson.

Ingenting tvingar dig att välja en levnadsbana när du skapar din första rollperson, och du kan lika gärna påbörja ditt första äventyr utan att ha bestämt dig. Men levnadsbanorna erbjuder dig flera fördelar och du bör i alla fall skumma igenom detta kapitel innan du går vidare, för att få en försmak av de olika vägar du kan komma att slå in på. Under spelets gång kan du komma att passera genom mer än en sådan bana.

När du väljer en levnadsbana åt din rollperson får du en

möjlighet att utveckla dina färdigheter, genom att lära dig nya talanger. I vissa fall kan du också belönas med nya gåvor. Men en levnadsbana är mycket mer än bara ett jobb. Den ger dig också en ställning i samhället.

Det sistnämnda är mycket viktigt i Fausts värld. Låt oss därför titta helt kort på hur den världen skiljer sig från din egen. Listan över de levnadsbanor som står dig tillbuds hittar du på nästkommande sidor.

En värld så full av grymheter och öden

Srihet och äganderätt är okända begrepp i Fausts tidevarv. Här lyder alla under någon annan, i en pyramid som kallas Feodalismen. Kejsaren styr, med Guds välsignelse, över alla hertigar, grevar och baroner i sitt stora rike. Precis som

Student

BÖRD: Borgare.
TILLTRÄDE: Läshuvud.
HUSBONDE: Din husbonde.
TALANGER: Skolad (Valfri), Skrivare (Valfri).

GÄVOR: -
LÖSÖRE: Bok, gästfäder, tentamensångest.
LEVEBRÖD: -
FÖRPLIKTELSER: Läshuvud.

Tiggarmunk

BÖRD: Allmoge.
TILLTRÄDE: Kyskhed, Tro (Gud) och Skrivare (Latin).
HUSBONDE: Ingen.
TALANGER: Hantverkare (Valfri), Skrivare (Latin), Tiggar, Vandrare, Världsvan (Kultur).

Tmunkåpa och sandaler drar du land och rike runt, som apostlarna på Jesu tid. Runt din midja hänger ett rep med tre knutar som påminner om dina klosterlöften: fattigdom, kyskhed och lydnad.

Men Tiggarmunkar grundar sällan riktiga kloster, utan bedriver sin mission till fots. I de största städerna finns kapitelhus, där brödrskapet förvarar sina skrifter och regler. Du har avlagt fattigdomslöftet, och svurit dem trohet. Därför lever du på minsta möjliga marginal och måste göra dig av med allt ditt lösöre. Ditt levebröd är allmosor.

Med största sannolikhet hör du till någon av de tre stora Tiggarmunksällskapen: Domikaner (svarta kåpor), Fransiskaner (grå kåpor) eller Kapuciner (bruna kåpor).

GÄVOR: -
LÖSÖRE: Respekterad.
LEVEBRÖD: Munkåpa, repstump och sandaler.
FÖRPLIKTELSER: Kyskhed, Måttfullhet, Lojalitet (Husbonde).



påven styr över kyrkans biskopar och präster. Adelsmännen styr i sin tur över städer och byar, genom sina riddare, sina fogdar och sina knektar.

Bonden som brukar jorden äger inte ens sin egen åker. Han lånar den av adelsmannen, som i sin tur har lånat den av kejsaren. En bonde är således bara en person som fått lov att bruka marken, i utbyte mot vissa förpliktelser. På samma sätt är en riddare bara en beriden soldat, som fått lov att låna vapen för att upprätthålla furstens lagar.

Låt oss ta den klassiska riddaren som ett exempel. När en furste dubbar någon med spetsen på sitt svärd får den nyblivna riddaren också vapen, häst och rustning. I utbyte mot dessa gåvor lovar riddaren att tjäna sin husbonde. Så länge eden upprätthålls gäller deras kontrakt. Bryts eden så körs riddaren på porten och blir egendomslös (om han inte har andra beskyddare).

Den här stelbenta kedjan gör att alla hela tiden är beroende av någon som sitter högre upp i pyramiden. Alla måste ha en husbonde, för att inte sluta som lösdrivare på landsvägen. Därför är alla som lever i Faustus värld mer eller mindre tvungna att hitta en plats i samhället. Om du inte lyckas hitta en levnadsbana blir du en vanlig fattiglapp samma år som du påbörjar ditt första äventyr. Den bana du väljer styr också din årliga levnadsstandard.

Allt är inte guld som glämyrar

För att försörja dig under ett års tid i spelet behöver du inkomster. Minst ¼ mark i rent silver. Marken är ett abstrakt penningvärde som visar vad en genomsnittlig allmogefamilj behöver för att överleva under ett år. Men egentligen talar vi inte om pengar, när vi talar om mark. En allmogefamilj producerar det mesta på sin gård. Det är bara en liten del av skörden som går till försäljning vid årets slut.

Marken är ett sätt att omvandla rågtunnor, brödkakor, grisar, får och kardad ull till hanterbara värden. Den översätter fasta tillgångar till siffror.

¼ MARK är existensminimum för en allmogefamilj med två vuxna och 1T6 barn i ett år.

½ MARK låter samma samma familj leva gott i ett år.

1 MARK håller en riddare och hans häst vid gott liv i ett år.

4-8 MARK är vad en normal adelsfamilj lever av under samma period.

Din första levnadsbana

Här följer en förteckning över några vanliga levnadsbanor, som finns i Faustus värld. De flesta har valts för att de passar äventyrligt sinnade rollpersoner. Andra för att de kan vara intressanta att ha med i spelet ändå. De ska inte betraktas som en komplett förteckning över vanliga yrken. Levnadsbanorna beskrivs enligt samma mall.

BÖRD: En del levnadsbanor står bara öppna för adliga personer. Andra bara för prästvigda eller burgna. Under denna rubrik anges vilka lägsta bördskrav som gäller.

TILLTRÄDE: Listar de inträdeskrav du måste uppfylla, för att påbörja din nya levnadsbana. Kraven är vanligtvis ett antal färdigheter (som du måste vara bevisat skicklig på) eller talanger (som du måste ha) innan du får börja dra fördel av levnadsbanan.

HUSBONDE: Anger vem du sedan lyder under i den feodala pyramiden.

TALANGER: Är en lista över talanger som du kan lära dig, så snart du påbörjat banan. Normalt sätt kan du maximalt tillägna dig en talang om året.

GÄVOR: Om levnadsbanan erbjuder gåvor listas de här.

LÖSÖRE: Är de tillbehör du behöver för att fullgöra din plikt. Om inget annat nämns får du dem av din husbonde när du väljer att påbörja en ny levnadsbana.

LEVEBRÖD: Här ser du hur många mark som spenderas på din försörjning varje år.

FÖRPLIKTELSER: Anger vad din husbonde kräver av dig, för att du ska få fortsätta förtjäna ditt levebröd.

Så väljer du levnadsbana: Sju tips för att lyckas i kampen

VÄLJ EN LEVNADSBANA Dina egna äventyr kommer att ge dig en tydlig fingervisning om vilka möjligheter som står till buds. Om du vill göra valet redan när du skapar din första rollperson väljer du en bana med låga inträdeskrav. Även om du uppfyller kraven är det inte säkert att du får påbörja din valda levnadsbana. Spelledaren har alltid sista ordet.



Exempel: Magdas framtidsplaner stöter på patrull. Hon kan inte läsa och klostret vill inte ta emot henne. För att försörja sig över vintern bestämmer sig Magda för att pröva på tjuvyrket, tillsammans med Isak. Magda ämnar skänka hälften av sitt byte till kyrkan och bli en ny Robin Hood. Spelledaren godkänner valet av levnadsbana utan invändningar. Vem som helst kan bli tjuv, oavsett börd.

HITTA EN HUSBONDE Först nu kan du hitta en husbonde. Spelledaren upplyser dig om vem som tar dig under sitt beskydd och du utvecklar genast passionen Lojalitet (Husbonde) om du accepterar erbjudandet. Notera din husbondes namn på Pergamentet. Styrkan hos den nya passionen avgör du genom att slå en, två eller tre T6:or. Valet är ditt.

Exempel: En tjuv erkänner inga herrar. Men Magda litar så mycket på sina vänner att hon ändå väljer att svära en trohetsed till dem: "Så länge vi färdas tillsammans ska jag aldrig svika er", säger hon. Hon får därför passionen Edsvuren (Kamrater) och slår tre T6:or – 12. Passionen fyller samma funktion som Lojalitet (Husbonde), men är riktad direkt till hennes två färdkamrater.

NYA ÄGODELAR En av fördelarna med att välja levnadsbana är att du får ny utrustning av din husbonde. Den som väljer en levnadsbana utan husbonde måste köpa lösret själv. Eller förvärva det på annat sätt.



Exempel: En tjuv har ingen husbonde. Magda måste skaffa en lykta och mörka kläder på egen hand. Trots sitt yrkesval väljer hon att betala för det nödvändiga lösöret.

7

LEVEBRÖD Nu vet du hur mycket pengar du har att spendera på ditt uppehälle under året. Det får stor betydelse för hur din rollperson utvecklas, som vi ska se i kommande kapitel. Notera att du aldrig kan kvittera ut levebrödet i kontanter och handla på marknaden. Däremot kan du skjuta till pengar från dina besparingar, om du vill leva på en högre nivå än den levnadsstandard din levnadsbana erbjuder.

Exempel: En Tjuv som lever upp till sina förpliktelser har försäkrat sig om en levnadsstandard på ¼ mark. Om Magda vill leva flottare än så måste hon ta av sina egna besparingar, för att förbättra standarden.



UPPFYLL INTRÄDESKRAVEN Om du har fått erfarenhetskryss på alla de färdigheter som listas uppfyller du kraven. Du måste också ha alla talanger som efterfrågas. Om du saknar kryss på någon av färdigheterna kan du ändå kvalificera dig genom att testa färdigheten. Lyckas du uppfyller du kraven.

Exempel: Ingen ställer höga krav på en vanlig tjuv. Allt som krävs är Fingerfärdighet och Smyga & Gömma sig. Magda lyckades med Smyga & Gömma sig under inbrottsförsöket i slottsherrens sovrum (hon gömde sig bakom rustningen i spelexemplet), så hon har redan ett erfarenhetskryss på den färdigheten. Fingerfärdighet har hon inte använt ännu, men hon slår med lätthet under färdighetsvärdet med en T20. Magda har kvalificerat sig som tjuv.



SKAFFA NYA TALANGER När vintern kommer får du använda dina ödespoäng för att utvecklas nya talanger och gåvor. Du köper dem med ödespoäng och får nu satsa dem på en av de talanger som listas för din valda levnadsbana.

Exempel: Tjuvar kan lära sig Hasardspelare, Kattfotad, Långfingrad, Låssmed och Osynlig under vintrarna. Magda väljer att satsa sina ödeslotter på talangen Kattfotad, satsar sju poäng och lyckas. Till våren smyger hon ljudlöst.

FÖRPLIKTELSE Om du ska förtjäna ditt levebröd måste du sköta ditt jobb. Det gör du genom att kryssa förpliktelserna som listas för din levnadsbana. Om du saknar kryss får du testa dem alla vid årets slut. Precis som när du sökte tillträde räcker det med ett lyckat slag. Notera att du bara behöver bevisa din skicklighet med en färdighet. Ju fler förpliktelserna är, desto lättare blir det att klamra sig kvar. Misslyckas du förlorar du din ställning och måste söka en ny levnadsbana.



Exempel: Tjuvar behöver Fingerfärdighet eller Smyga & Gömma sig för att överleva. Magda har redan kryssat den ena färdigheten och klarar sig automatiskt första året. I framtiden måste hon lyckas med en av dem vid årets slut.

LEVNADSBANANS VIKTIGASTE FUNKTION är inte att ge dig nya talanger. Den ger dig ett levebröd och en ställning i samhället. Det kommer du att märka när du förbereder dig för spelets vintervila; den tid som förflyter mellan dina vanliga äventyr.

Det är då du har störst nytta av en bra levnadsbana. Ditt levebröd påverkar då:

- ▶ **Din hälsa.** Om du lever under existensminimum måste du slå ett extra slag för ålderssvaghet vid spelårets slut. Åldrande beskrivs i kapitel VIII.
- ▶ **Din familj.** Levebrödet modifierar de slag du gör för födslar och barnadödlighet. Samma modifikation används för flera andra tärningsslag som görs under spelets vintervila. Se återigen kapitel VIII.
- ▶ **Ditt ställning.** Människorna omkring dig värderar dig efter din klädsel, och dyra tyger slits fortare i rännen än i ett slott. På samma sätt slits rustningar fortare i en otät koja än i en ombonad rustkammare.

DEN SISTA PUNKTEN är viktigare än den kan verka, för i Fausts tidevarv värderas människor i väldigt hög grad efter sin klädsel. Den som klär sig som en kung kommer sannolikt att behandlas därefter.

Hur mycket dina första kläder är värda vet du redan. För att kunna bemötas som...

- ▶ **ADLIG** måste du bära kläder till ett värde av minst 50 daler. Och om någon skulle ifrågasätta din ställning måste du kunna visa upp ett adelsbrev, eller bli behandlad som en bedragare.
- ▶ **BURGEN** måste du bära kläder värda minst 25 daler. Dessutom kan du behöva ett skrämbrev.
- ▶ **BORGARE** måste du bära kläder värda 10 daler. Ta gärna med ett burskapsbrev.
- ▶ **ALLMOGE** behöver du bara kläder för 2 daler. Glöm inte ditt bomärke om du planerar en resa i främmande trakter.
- ▶ **EGENDOMSLÖS** behövs bara trasor. Och en tiggargstav.

LEVEBRÖD	MOD	NOTERING
< ¼	-3	Du lever under existensminimum utan tak över huvudet. Dina kläder slits till värdelösa trasor. Rustningar blir obrukbara under vintern. Slå ett extraslag för ålderssvaghet.
¼	-2	Du har mat för dagen och tak över huvudet, men inte mycket mer. Kläder och rustningar slits till ¼ av sitt tidigare värde.
½	-1	Du lever ett hårt men fullt dragligt liv. Kläder och rustningar slits till hälften av sitt ursprungsvärde.
1	±0	Du är välmående och har det bättre än de flesta. Kläder och rustningar slits inte alls, om någon i hushållet klarar ett Flitslag.
2	+1	Du är rik och lever på en nivå som anstår en ädling, utan några större bekymmer. Grattis!
4	+2	Du lever ett furstligt liv.
8	+3	Du lever kungligt.

EXEMPEL: *Livet som tjuvar är bekymmerslöst och under sina äventyr lyckas de tre kumpanerna skrapa ihop mer pengar än de behöver för att hålla sig flytande. Men det är långtifrån något lyxliv de lever. Tjuvar är garanterade ett levebröd på ¼ mark. Vad det innebär får de lära sig när vintern kommer. Spelledaren beskriver retsamt hur kamraterna tvingas övernatta i övergivna lador och sova under granris på den kalla marken.*

Magdas vardagskläder kostade två daler när hon först gav sig ut på äventyr. Nu minskar de till en fjärdedel av det värdet. Trasorna är inte värda mer än sex penningar hos en lumpsamlare när våren kommer.

För Dirk blir tjuvlivet ännu kostsammare. Han äger ett stålharnesk och en gammal hjälm, som han ärvt efter sin far. De rostar under vintern. När våren kommer har skyddsvärdet på båda minskat från fem till ett (¼ × ursprungsvärdet, avrundat nedåt). Retligt nog väger de fortfarande lika mycket.

Dessutom äger ju Dirk ett riddjur. En ponny som han köpt för sina egna besparingar under ett av kamraternas äventyr. När han under vintervilan slår en T20 för att se om hästen överlever måste han modifiera slaget med -2.

Isak tar däremot vintern med en klackspark. Han har ju levt som tjuv ett par år och meddelar spelledaren att han tänker använda kamraternas gemensamma sparkapital till sitt eget levebröd. De har grävt ner silvermynt värda 30 daler under en gammal ek, och den lilla skatten gräver Isak upp i smyg.

Myntens värde motsvarar ¼ mark. Det ger Isak ett levebröd på ½ mark och hans kläder slits bara hälften så mycket som kamraternas. Även rustning och häst klarar sig bättre än hos olycksbrodern Dirk. Isak behöver ju bara minska skyddsvärdet med hälften och modifiera sina tärningsslag med -1.



Levnadsbanor

På nästa sida börjar förteckningen över de levnadsbano som står till buds för en äventyrligt sinnad rollperson i Fausts värld. Nu när du vet vad de används till är du redo att välja en.

Men som redan nämnts måste du inte göra valet från början. Du kan lika gärna spela din rollperson utan att ha slagit in på en utstakad levnadsbana. Ibland är det en fördel eftersom händelserna i spelet kan ge dig möjligheter som saknades från början.

Bonde

BÖRD: Allmoge.

TILLTRÄDE: Djurhållning, Fingerfärdighet, Händighet och Jordbruk.

HUSBONDE: En Furste.

TALANGER: Fogde, Tämjare.

Dket nöter tills axlarna passar och du sliter sex dagar i veckan på furstens åkrar. I utbyte får du låna en egen jordlott, att bruka när det finns tid över. Det gör det nästan aldrig. Du går bakom din plog till långt in på nätterna och stiger upp igen i gryningen för att hinna med. Inte undra på att många bönder drömmer om ett äventyrligare liv.

De flesta bönder gifter sig tidigt. Med varje son eller dotter följer ju ett nytt par starka armar. Som bonde blir din levnadsstandard $\frac{1}{4}$ mark per hemmavarande familjemedlem över tolv år. Dock aldrig mer än 1 mark.

Om förpliktelserna tynger kan du också leja en dräng eller en piga som arbetar i ditt ställe. De kostar $\frac{1}{4}$ mark. Men det räcker om någon i hushållet har de färdigheter plikten kräver. Furstens fogde bryr sig inte om vem som utför arbetet, bara jobbet blir gjort, och bonden bockar artigt.



GÄVOR: Djurvän.

LÖSÖRE: Bomärke, ett valfritt redskap och minst $\frac{1}{4}$ markland åker.

LEVEBRÖD: $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$ eller 1.

FÖRPLIKTELSER: Djurhållning, Jordbruk eller Lojalitet (Husbonde).

Dräng & Piga

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Fingerfärdighet och Händighet.

HUSBONDE: Bonde.

TALANGER: Eldfödd.

GÄVOR: Flink, Flyhänt.

Du är bondens tjänare, och det är ingen hemlighet att din smaga lön betalas ut med stor motvilja. Trots att du sliter med dina händer tills dina sorgkantade naglar blöder skulle din husbonde helst byta ut dig mot en ox, om djuren inte vore så dyra. Du känns lätt igen på din enkla klädnad, och det faktum att du alltid tvingas stiga upp före tuppen.

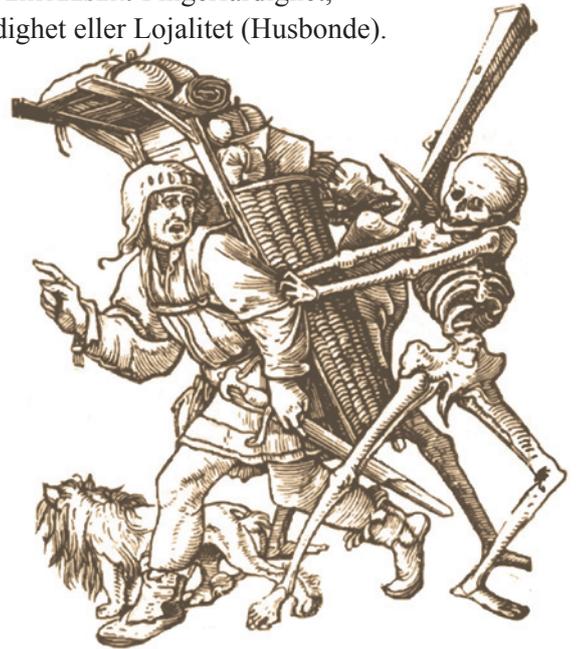
Bondfamiljer håller sig bara med tjänare så länge de behöver dem. När bonden och hans hustru får tillräckligt många egna barn körs såväl drängar som pigor på porten. Din enda chans att få stanna kvar i hushållet är att arbeta så hårt att du blir oundgänglig.

Med lite tur kan du tilldelas en egen jordlott en vacker dag. Då får du en chans att visa dina egna tjänstehjon vem som bestämmer och den som väntar på något gott...

LÖSÖRE: Hammare och skära.

LEVEBRÖD: $\frac{1}{4}$.

FÖRPLIKTELSER: Fingerfärdighet, Händighet eller Lojalitet (Husbonde).



Alla människor som lever i Fausts värld har sin egna plats i samhället. Din rollperson hör till ett av de fyra stånden: allmoge, borgare, burgna och adel.

ALLMOGE: Den stora massan som bor på landsbygden och tjänstgör som livegna på adelsmännens jordar.

BORGARE: Städernas invånare är befriade från livegenskap, så länge de förtjänar sitt eget uppehälle och betalar sina skatter i tid varje år.

BURGENA: De rikaste stadsborna är städernas härskare: Borgmästare, Köpmän, Penningglånare och Bankirer. I praktiken utgör de ett mellanting av adel och borgare.

ADEL: Den blåblodiga adeln och prästerskapet utgör tillsammans ett skattebefriat frälse. Deras privilegium inkluderar rätten att härska över alla andra. Oftast styr de över stora landområden på landsbygden.

Fattiglapp

BÖRD: Ingen går säker från fattigdomen.

TILLTRÄDE: Automatiskt.

HUSBONDE: Ingen (förutom hungern).

TALANGER: Drinkare, Tiggare.

GÄVOR: Grånad.

LÖSÖRE: Loppor.

LEVEBRÖD: 0.

FÖRPLIKTELSE: Inga.

Väder och vind har blekt dina kläder. Landsvägar och kullerstenar har nött ner dina skodon. Vägarna svämmar över av arma stackare, lika eländiga som du och dina olycksbröder. Detsamma gäller städernas smutsiga gränder och byarnas bakgator.

Loppbitna trashankar tigger smulor eller småslantar i alla samhällen, och ingen väljer att vara en Fattiglapp. Du har inget val. Hunger och sjukdomar utmårklar redan din kropp.

Denna levnadsbana tvingas du in i om du saknar andra försörjningsmöjligheter. Alla som spenderar mindre än 30 daler (¼ mark) på sitt uppehälle varje år räknas automatiskt som Fattiglappar. Din enda chans att komma någon vart i livet är att hitta en ny levnadsbana. Hur nu det ska gå till?



Fattig Riddare

BÖRD: Adel.

TILLTRÄDE: Envig, Fältslag, Hövlighet och Rida.

HUSBONDE: Många.

TALANGER: Befäl, Kavallerist, Lansjärl och Taktiker.

GÄVOR: -

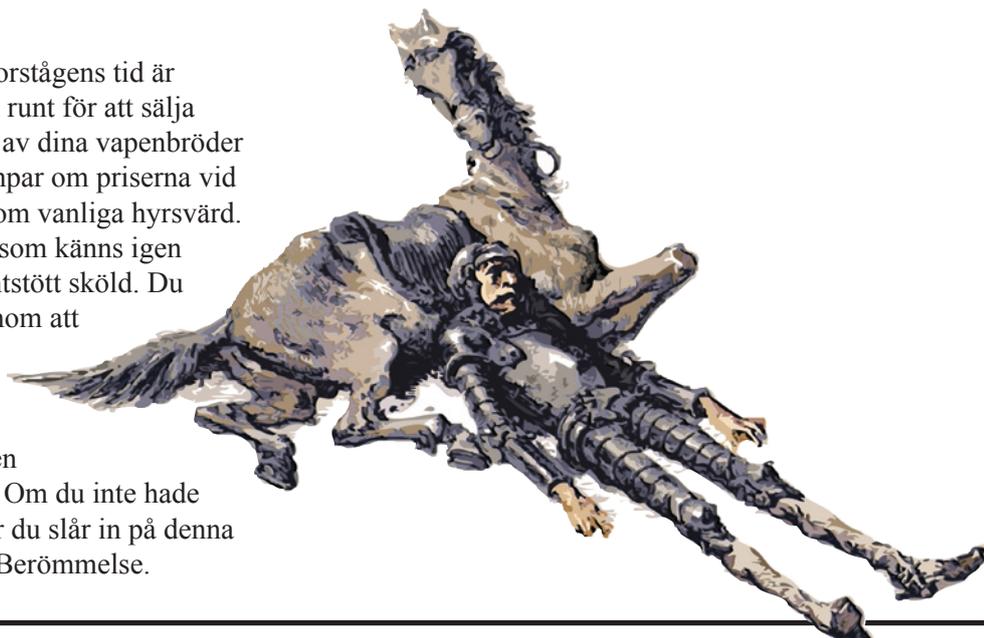
LÖSÖRE: Lans, heltäckande ringbrynja, riddarsköld, sporrar, stridshäst och ett svärd.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Ridderlighet eller Berömmelse.

Du har mottagit riddarslaget, men korstågens tid är förbi. Istället drar du land och rike runt för att sälja dina tjänster till högstbjudande. Många av dina vapenbröder är föga bättre än stråtrövare. Andra kämpar om priserna vid furstarnas tornerspel eller rider i strid som vanliga hyrsvärd.

Den fattiga riddaren är en rastlös själ som känns igen på rosten, bucklan i hjälmen och en kantstött sköld. Du har inte en furste, utan många. Bara genom att försäkra dig om en plats vid deras bord kan du hålla fattigdomen från dörren. För att åtnjuta deras gunst måste du ha passionen Ridderlighet. Den ersätter alla de vanliga lojalitetskraven. Om du inte hade Ridderlighet förut bör du skaffa den när du slår in på denna levnadsbana. Annars får du lita till din Berömmelse.



De som saknar ställning i Fausts värld kallas för egendomslösa eller fredlösa. De saknar alla rättigheter, och ingen beskyddar dem när de utsätts för en oförrätt.

Egendomslösa har inte ens rätt att föra sin egen talan inför en domstol. De måste alltid klara sig själva. Levnadsbanor som Fattiglapp, Sköka, Stråtrövare och Tjuv är avsedda för dem.

Den som blir egendomslös kan bara hoppas på att hitta en enkel försörjning som dräng eller tjänare. För därifrån går det faktiskt att arbeta sig upp genom det trögtråliga ständssamhället.

I vår egen historiska tid var sådana klassresor mycket ovanliga, men Fausts Manuskript är ett sagorollspel och då öppnar sig andra möjligheter för din rollperson. Här får du en snabb inblick i hur Fausts värld fungerar.

Flodfarare

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Båtvett.

HUSBONDE: Ingen.

TALANGER: Fiskare, Köpman, Simmare, Skolad (Navigatör), Världsvan (Valfri).

De stora floderna är världens nav. Den som äger en båt och kan sina farvatten har försörjningen tryggad. Det gör du. Du lever ditt liv mitt ute i strömfåran. Du vet var reven finns, och hur man undviker tullborgarna. Din enkla båt är ditt hem, och du bör vårda den väl. Några andra tillgångar av betydelse har du inte. Men dina inkomstmöjligheter är många, om du bara visar lite initiativförmåga och är beredd att hugga i.

Flodfararen kan med lätthet försörja sig som fiskare, prämskeppare, eller smugglare. Eller en blandning av alla tre. Du måste dock ha tillgång till en båt innan du slår in på denna levnadsbana. En vanlig roddbåt eller en liten segelfarkost räcker mer än väl. Om du inte lever upp till dina förpliktelser har båten sprungit läck och sjunkit över vintern. Välj då en ny levnadsbana.

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Båt, åror och en rulle rep.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSER: Båtvett.



Fogde

BÖRD: Burgen.

TILLTRÄDE: Befallning, Folkvett, Jordbruk och Grymhet.

HUSBONDE: Furste.

TALANGER: Befäl, Fogde, Köpman.

Fogden är furstens förlängda arm. Din uppgift är att driva in skatterna från allmogen och se till att bonden arbetar på åkern. Trilskas undersåtarna får du kalla på knektarna. Men du är också länken mellan hovet och allmogen, eftersom du är den enda ämbetsmannen på slottet som förstår hur bönderna tänker. Du är inte för fin för att hugga i på åkern själv.

Samtidigt äter du gott och lever väl. Det enda du behöver oroa dig för är att bönderna ska göra uppror. Ibland leder du trupperna i strid och fraktar varor från slottet till marknaden. Därför blir du också härförare och köpman, om du slår in på denna levnadsbana. Det händer också att pålitliga fogdar sätts som ståthållare i ett avlägset slott, långt borta från furstens eget hov. Om du får ett sådant uppdrag kan du härskas oinskränkt, i din husbondes ställe.

GÄVOR: Tjock, Fruktad.

LÖSÖRE: Armborst, kragstövlar, ridhäst, stålharresk, stål hjälm och två vapen.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSER: Folkvett eller Lojalitet (Husbonde).



Nästan alla bönder i Fausts värld är livvegna. Det betyder att de betraktas som en ägodel, hörande till jorden de brukar. En bonde får inte lämna sitt hem utan att be husbonden om lov, lika lite som en dräng får ge sig ut på äventyr utan bondens tillåtelse.

Om allmogens medlemmar ska bege sig ut på landsvägar behöver de ett lejdrev. Annars riskerar de att behövas som egendomslösa av alla de möter.

Den medlem av allmogen som vill be sin husbonde om ett lejdrev måste som minst klara ett lojalitet (Husbonde) för att få tillstånd att resa. Så länge de livvegna bönderna befinner sig inom en dagsmarsch från hemmet räcker det om de kan visa upp ett giltigt bonärke. En allmogeman som lyckas lämna till staden kan höja sin status genom att lära sig ett hantverk. Det är vanligt att fattiga bondsöner lymmer av den orsaken.

Furste

BÖRD: Adel.

TILLTRÄDE: Berömmelse, Hövlighet, Intriger, Vältalighet och Lojalitet (Husbonde).

HUSBONDE: Kejsaren eller Påven.

TALANGER: Befäl, Regent, Strateg.

Bara kejsaren, påven och Gud står högre i rang än du. Men eftersom ingen av dessa herrar är närvarande härskar du oinskränkt i ditt eget rike. Du startar krig, sluter fred och ingår giftermål för att bygga nya allianser. Allt efter eget huvud. Dina ämbetsmän ser till att befallningarna verkställs och dina knektar håller allmogen i schack.

Denna levnadsbana kan du bara påbörja när du får en förläning att styra över (ett slott, en stad eller ett kloster till exempel). Sådana jordegendomar kan du få genom arv, giftermål eller som belöning under ett krig.

Levnadsbanan omfattar riddare, baroner, grevar, hertigar, biskopar, och abbotar. Och kungar. Om du blir furste har du uppnått en karriärmässig höjdpunkt. Endast döden kan tvinga dig att lämna denna levnadsbana. Du kan läsa mer om hur man sköter en förläning i kapitel IX.

GÄVOR: Celeber, Fruktad, Furstlig, Respekterad.

LÖSÖRE: En förläning på minst 4 markland.

LEVEBRÖD: Vad din förläning ger.

FÖRPLIKTELSER: Vad din förläning kräver.



Fäktnästare

BÖRD: Burgen.

TILLTRÄDE: Berömmelse, Envig och Hövlighet.

HUSBONDE: Furste.

TALANGER: Fäktare, Knivkastare, Krutblandare, Pikenerare och Skolad (Heraldiker).

Ingen kan mäta sig med din skicklighet när det gäller vapenlekar. Därför har du en given ställning vid din herres hov. Du är mästaren som ska lära hovfolket att fäktas och föra sig i strid.

Alla furstar av rang håller sig med en fäktnästare som lär ut de finare aspekterna av stridandets ädla konst. Men fäktkonsten är mycket mer än bara underhållning. Ofta övergår den i dödligt allvar.

Du förväntas undervisa, närvara vid dueller och se till att furstens vapensmeder tillverkar värjor och huggsvärd av bästa kvalitet. En fäktnästare förväntas dessutom behärska alla handvapen som används till fots.

Du förlorar omedelbart din ställning om du inte längre är den skickligaste fäktaren i den husbondes sold. Därav de krävande förpliktelserna.

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Borgarskrud, dolk, fäktbok och värja.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSER: Berömmelse eller Envig.



Din allmogen på landsbygden sitter fast i livegenskapen är borgerskapet lika bundet av skråväsendet. Innanför stadsmurarna krävs det ett burskapsbrev för att bedriva näringsverksamhet.

Ett sånt kan du bara få om de andra hantverkarna i skåpet bedömer din hantverksskicklighet som tillräcklig. Du får burskapsbrevet i samma stund som du avlägger ditt mästarprov och öppnar egen verkstad.

Men vägen dit kan vara lång. Oftast tar det många år och nyblivna stadsbor börjar oftast sin yrkesbana som lärlingar eller gesäller, innan de blir fullvärdiga hantverksmästare och tar plats i borgerskapet.

Att få en tjänst som lärling är betydligt enklare. Allt som behövs är goda kunskaper i Singsfärdighet och Händighet. Är du sedan Slink eller Svihant går det ännu snabbare.

Halvhäxa

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Läkekonst, Låshuvud.

HUSBONDE: Ingen.

TALANGER: Apotekare, Besvärjare (Häxa), Helare.

Det är rena rama trolleriet: Du kan bota krämpor, göra dekokter och förlösa barn. Om prästen visste det vore du riktigt illa ute. Men lyckligtvis är världen full av kloka gubbar och gummor, som vördas av allmogen för sina nyttiga kunskaper. Man besöker dig i tysthet, när mörkret faller. Det ger dig en särställning. Allmogen har inte råd med apotekare eller läkare. Inte heller kan de blanda kärleksdrycker eller spå om framtiden.

Det kan inte du heller alla gånger, men de flesta av dina grannar respekterar ändå ditt värv tillräckligt mycket för att inte skvallra hos prästen. Det är först när en halvhäxa misslyckas med att leva upp till sina förpliktelser som hon anklagas för troldom och råkar illa ut på riktigt. Hon måste då lämna sitt hem och bli en fattiglapp. Om hon inte vill sitta och vänta när häxjägarna bultar på dörren förstås.

GÄVOR: Fruktad eller Respekterad (välj en).
LÖSÖRE: Kittel, kvast och en svart katt.
LEVEBRÖD: ¼.
FÖRPLIKTELSE: Folkvett, Läkekonst eller Gästfrihet.



Hantverksmästare

BÖRD: Borgare.

TILLTRÄDE: Fingerfärdighet, Händighet samt en av gåvorna Flink eller Flyhänt.

HUSBONDE: Stadens härskare.

TALANGER: Hantverkare (Valfri), Köpman, Skrivare (Latin).

Du är erkänt duktig på ditt hantverk, och ännu viktigare är att du numera äger ett burskapsbrev. Det ger dig rätt att bedriva hantverk i staden. Du kan tryggt luta dig tillbaka och hoppas att dina lärjungar sköter sitt jobb.

Dina lärjungar kan aldrig ersätta din egen skicklighet i verkstaden helt, men de kan avlasta dig från det dagliga sysslorna. Det ger dig stora möjligheter att bege dig ut på långväga äventyr. En lärjunge ingår i kalkylerna för ditt levebröd. Välj en annan spelares rollsperson om du vill.

Hantverksmästaren själv svär sin trohet till den furste som regerar i staden. Det är vanligtvis, men inte alltid, borgmästaren eller en fogde från slottet. Om du misslyckas med att leva upp till dina förpliktelser blir du fråntagen ditt burskapsbrev.

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Burskapsbrev, lärjunge, hantverksredskap och verkstad.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Fingerfärdighet, Händighet eller Tålmod.



De allra rikaste och märkligaste borgarna kallas för burgna. De är stadernas härskare och sitter oftast som ämbetsmän i stadens ledning. De kontrollerar hela skräväsandet, och avgör därmed vilka borgare som får bedriva handel i staden.

Beviset på de burgnas särställning kallas för burskapsbrev. Ett sådant utfärdas vanligtvis bara åt framgångsrika köpmän, bankiter eller handelsmän.

De burgna utgör i praktiken ett mellanting mellan borgare och adel. I stora städer kan de bli så inflytelserika att kejsaren ger dem titlar, förläningar eller kyrkliga ämbeten. På det sättet kan de burgna bli adliga på riktigt och nå samhällets absoluta topp.

Levnadsbanorna Köpman, Präst och Ämbetsman är som klippta och skurna för den burgne. Mystiker, Reformatorer och Fogdar är andra exempel.

Hyrsvård

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Envig, Fältslag och Skytte.

HUSBONDE: Edsvuren (Fanborgen).

TALANGER: Belägrare, Taktiker och en specialitet.

Hyrsvärden drar från krig till krig. De strider för den som betalar bäst och frågar sällan varför. När du kvalificerar dig till denna levnadsbana har du hittat en liten grupp med likasinnade råskinn, som låter dig ta plats i ledet. Hyrsvärd färdas alltid i små grupper som kallas fanborgar, och alla soldater i gruppen specialicerar sig på samma talanger. Vilka kunskaper dina vapenbröder har avgör du vid inträdet.

MUSKETÖRER: Kanonjär eller Krutblandare

FOTSOLDATER: Bågskytt eller Pikenerare

RYTTARTRUPP: Kavallerist eller Lansjä

Fanborgens soldater väljer sin egen ledare. Det är vanligtvis den medlem som har högst färdighetsvärde i Fältslag och talangen Taktiker. Om du misslyckas med dina förpliktelser har du uteslutits ur gruppen.

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Stålhjälm, läderharnesk och ett vapen.

LEVEBRÖD: ½.

FÖRPLIKTELSER: Envig, Fältslag, Skytte eller Edsvuren.



Häxhammare

BÖRD: Allmoge.

TILLTRÄDE: Låshuvud, Intriger, Vältalighet och Vrede.

HUSBONDE: Ingen.

TALANGER: Predikare, Skolad (Jurist), Skrivare (Valfri).

Maleus Maleficarum är häxjägarens bibel. Den kallas också för Häxhammaren. Du söker upp häxor och trollkarlar varhelst de gömmer sig och avslöjar deras hemligheter. En häxhammare är en självutnämnd inkvisitör och du har ingen officiell ställning. Om du tar lagen i egna händer genom att tända häxbålet i förväg kommer du att ställas till svars för dina brott. Därför ägnar en häxhammare vanligen sin tid åt att spionera och samla bevis, innan häxan anges för fogden.

Häxhammaren saknar husbonde, men kyrkan ger sitt tysta stöd till verksamheten. Därför kan du räkna med att bli försörjd, så länge som du lever upp till dina förpliktelser. Det händer också att en häxhammare anlitas för att lösa andra brott eller mysterier, i tider av häxbrist. Betrakta dig som en medeltida detektiv. Renässansens egen Sherlock Holmes.

GÄVOR: Fruktad, Mörkerseende.

LÖSÖRE: Bok, mantel med huva och svavelstickor.

LEVEBRÖD: ½.

FÖRPLIKTELSER: Intriger eller Tro (Gud).



Adeln utgörs av de blåblodiga härskarsläkterna, som regerat land och rike sedan urminnes tider. Tillsammans med prästerskapet utgör de ett skattebefriat frälse i kejsardömet. Nästan alla präster är för övrigt adliga av födsel och ohejdad vana.

Det enda säkra sättet att få en plats inom det högsta kastet är således att födas in i en blåblodig eller burgen ätt. Men det händer att medlemmar av ofrälset upphöjs.

De äldsta adelsätterna blandar inte sitt blod med någon utanför den egna kretsen. Därför utgör de också en försvinnande liten skara. Istället håller en ny adelsklass på att växa fram. Den kallas nyadeln.

Den gamla uradeln härstammar från forna tiders kungar och regenter. Nyadeln består av burgena personer som adlats under krig eller ofredsår, som tack för lång och trogen tjänst - eller för frikostiga lån till krigskassan.

Jägare

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Skytte, Vildmarksvana, Jägare.

HUSBONDE: Ingen eller en Furste.

TALANGER: Bågskytt, Kattfotad, Osynlig, Vandrare.

Skogarna skrämmer dig inte. Du är född och uppvuxen i vildmarken och hittar längs alla stigar. Där kan du leva av det som naturen ger och du är därför inte i behov av någon husbonde, om du inte vill ha en.

Vissa adelsmän anställer jägare för att hålla ordning i sina jaktmarker. De fungerar närmast som skogsvaktare. Andra väljer motsatt sida, och lever som tjuvskyttar. Vilken modell du väljer är upp till dig. Försörjningsmöjligheterna är liknande i båda fallen. Om du saknar furste har du kvar din frihet, men du måste skaffa allt lösöre själv. Å andra sidan slipper du lyda order.

Att jaga utan lov är ett allvarligt brott. Om en jägare utan husbonde misslyckas med att leva upp till sina förpliktelser blir påföljden densamma som för en Tjuv. En jägare med husbonde kan välja att bli tjuvskytt om hon sparkas.

GÄVOR: Mörkerseende.

LÖSÖRE: Armborst eller båge, gröna kläder, kniv.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSE: Skytte, Vildmarksvana eller Lojalitet (Husbonde).



Klosterlöfte

BÖRD: Borgare.

TILLTRÄDE: Kyskhet, Tro (Gud) och Skrivare (Latin).

HUSBONDE: Klosters Abbot.

TALANGER: Hantverkare (Valfri), Skolad (Valfri) och Skrivare (Valfri).

GÄVOR: Respekterad.

Du har svurit en helig ed på att viga ditt liv åt Gud, och att aldrig mer besöka världen utanför klostermurarna. Den eden kallas för ett klosterlöfte och ger dig en möjlighet att studera och undvika världens larm. Eden svärs på livstid.

Allt du behöver göra är att hitta ett lämpligt kloster, där du kan dra dig tillbaka. När du träder in i klostret ger du upp allt ditt lösöre och hamnar i en karriärmässig återvändsgränd. Du måste bryta dina klosterlöften om du vill lämna levnadsbanan. Få religiösa ordnar tvingar sina medlemmar att stanna innanför klostrets murar med andra metoder.

De tre största klosterordnarna heter Benediktin-, Cisterciens- och Kartusianorden. Du kan läsa mer om hur de skiljer sig åt i faktarutorna nedan.

LÖSÖRE: Krucifix, munkkåpa, repstump och sandaler.
LEVEBRÖD: 1 (Benidiktiner), ¼ (Cisterciener) ½ (Kartusianer).

FÖRPLIKTELSE: Lättja eller Frosseri (Benidiktiner), Flit eller Måttfullhet (Cisterciener), Tålmod eller Ödmjukhet (Kartusianer). Eller Edsvuren (Klosterlöfte).



FÖRNOT: Du måste bryta eden för att kunna lämna klostret. Läs kapitel V noga innan du väljer denna levnadsbana.

Kyrkan är en hierarkisk organisation som leds av Påven. Men han sitter i Rom tillsammans med kardinalerna. I praktiken styrs kyrkorna istället av olika lägre ämbetsmän.

BISKOP: Kyrkans rikliga överhuvuden är lika mäktiga som de rikaste landgrevarna. Bland deras vasaller finns slott, städer och kyrkor.

ABBOT: Klosters överhuvud lyder oftast under en

biskop, men ibland även under världstiga härskare. En abbot är lika mäktig som en världslig baron.

PRIOR: Ett nybildat kloster som ännu inte blivit fristående. Lyder direkt under ett abbotskloster.

PRÄST: Längst ner på den kyrkliga stegen finns prästerna. De styr bara över sin egen kyrka och svarar under biskopen, abbotten eller en prior. Men de är lika fullt en del av frälset.

Knekt

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Envig, Skytte och Lojalitet (Husbonde).

HUSBONDE: Furste.

TALANGER: Bågskytt, Krutblandare och Pikenerare.

Hjälmen på ditt huvud ska skydda din skalle mot såväl väder och vind som mot hårda slag. Hillebarden i dina händer skyddar din husbonde. Du är en person som får betalt för att bära vapen, och dem ska du bruka mot din herres fiender. Avlönade knektar utgör stommen i nästan alla furstars och städers försvar. Fast till skillnad mot hyrsvärd och riddarvasaller finns knektarna alltid tillhands.

Sedan hillebarder och skjutvapen gjort sitt intåg på slagfälten har knektarna börjat ersätta riddarna. Men få inte storhetsvansinne för det. Du hör fortfarande till allmogen.

Knekten har mycket att göra även när det råder fred i riket. Bönderna ska tas i upptuktelse, handelsforor ska skyddas mot stråtrövare och någon måste ju patrullera murarna både natt och dag. Att vara knekt är ett vanligt hederligt arbete. Fast alla knektar är inte hederliga.

GÄVOR: Skarpögd.

LÖSÖRE: Stålhjälm, läderharnesk och ett vapen.

LEVEBRÖD: ½.

FÖRPLIKTelser: Envig, Skytte eller Lojalitet (Husbonde).



Köpman

BÖRD: Burgen.

TILLTRÄDE: Intriger och Girighet.

HUSBONDE: Stadens härskare.

TALANGER: Köpman, Skolad (Valfri), Skrivare (Latin), Världsvan (Valfri).

Köpmannens levebröd är att frakta varor i så stora kvantiteter som möjligt. Och sälja dem så dyrt som det bara går. Men du och dina gelikar ägnar er inte åt detaljhandel. En köpman säljer till hantverkare i andra städer och kommer bara i kontakt med pengarna. Aldrig med de vanliga kunderna.

Köpmännen kontrollerar skråväsendet, som i många städer tagit över adelns ledande roll. Många burgna köpmän blir med tiden så rika att de kan köpa sig egna adelstitlar, eller en position inom kyrkan.

Men de girigaste köpmännens värld är full av intriger. Om du misslyckas med att leva upp till dina förpliktelser har du blivit utmanövrerad från skrået. Därmed förlorar du alla möjligheter att försörja dig på laglig handel.

GÄVOR: Celeber.

LÖSÖRE: Borgarskrud och ett Skråbrev värt minst två mark.

LEVEBRÖD: 2.

FÖRPLIKTelser: Intriger eller Vältalighet.



Klostren och prioraten är vanliga belöningar till kyrkans ämbetsmän. De befolkas av klostertjänare, Noviser och Tiggarmunkar. Vanligtvis svarar de inför en biskop eller en av de stora munkordnarna.

I Fausts värld skiljer vi på tre sorters kloster, beroende på vilken orden bräderna tillhör. De tre ordena kallas för Benediktiner, Cisterciener och Kartusianer. Så här skiljer de sig åt.

Benediktiner: Här svär klostertjänarna att leva hela sitt liv inom klostrets murar och är helt avskärmade från omvärlden. Orden är ofantligt rik. Innanför murarna lever man i överflöd. Tilläggas kan att världens mest kända champagne snart kommer att se dagens ljus i ett benediktinkloster. Munken Domus Perrignon var verksam i Frankrike på 1600-talet. Hans ansikte pryder än i dag världens dyraste champagneflaskor.

Lärjunge

BÖRD: Allmoge.

TILLTRÄDE: Fingerfärdighet och Händighet.

HUSBONDE: En Hantverksmästare.

TALANGER: Hantverkare (Valfri).

GÄVOR: Flink och Flyhänt.

Du jobbar lika hårt som din husbonde, men möts inte med samma respekt. Det finns sällan tid för nöjen eller glada upptåg i din vardag. Som lärjunge förväntas du hålla tyst och slita i ditt anletes svett, samtidigt som du lär dig ett hantverksyrkes innersta hemligheter.

På ren svenska: Du gör nästan allt det tunga förarbetet. Sedan träder din husbonde själv in som hantverksmästare, och fullbordar jobbet med några avslutande detaljer. Äran tillfaller husbonden. Inte dig.

Lönen under utbildningstiden är dessutom usel, men om du biter ihop tillräckligt länge kan du förtjäna ett eget burskapsbrev eller kanske till och med en plats i skrået. Då kan du själv bli hantverksmästare, och leja egna lärjungar. Skrattar bäst som skrattar sist.



LÖSÖRE: Förkläde och tumstock.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSER: Fingerfärdighet, Händighet eller Lojalitet (Husbonde).

Munkskänk

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Hövlighet.

HUSBONDE: En furste.

TALANGER: Allätare, Drinkare, Hantverkare (Kock).

Munkskänkens jobb är att äta av den godaste maten och smaka på de dyraste vinerna. För att se om den är förgiftad. Alla furstar av rang håller sig med en sådan provsmakare, för att slippa tömma en giftbägare genom en sekunds oförsiktighet.

Munkskänken väljs uteslutande ur de lägre samhällskikten, och därigenom är den en av få karriärmöjligheter som ger vanligt hyggligt folk en inträdesbiljett till hovlivet. Men yrket är förenat med stora risker.

Om du misslyckas med att leva upp till dina förpliktelser har du drabbats av en akut förgiftning. Utgå från att giftet har en styrka på 3T6 och fråga din spelledare vad som händer. Få munkskänkar upplever pensionsåldern. Nästan ingen dör en naturlig död i detta yrke.

GÄVOR: Tjock.

LÖSÖRE: Borgarskrud, sked, bägare och spottkopp.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSER: Intriger eller Måttfullhet.



Cistercienser: De vita munkarna bröt sig ur Benediktinorden 1098 i protest mot frosseriet. Till skillnad från benediktinerna tillämpar Cistercienserorden strikta fattigdomsregler innanför sina murar. Varje kloster är självförsörjande och munkarna arbetar själva på åkrarna. De vitklädda munkarna har ett mycket nära samarbete med Tiggarmunkarnas brödraskap. Många av tidens ledande nytänkare kommet från Cistercienserorden.

Kartusianer: När den helige S:t Bruno grundade sin klosterorden i Köln 1084 bestämde han att klostrens invånare inte bara skulle leva åtskilda från omvärlden. Klostertjänarna lever även som eremit i förhållande till varandra, och talar inte mer än nödvändigt. Där får konservativa tankar frodas i godan ro. Ordens motto är: Stat crux dum volvitur orbis (korsen står stilla även om världen roterar).

Mystiker

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Läshuvud, Tala (Latin), Skolad (valfri) och Skrivare (Latin).

HUSBONDE: En furste.

TALANGER: Besvärjare (Svartkonst), Skrivare (Valfri).

Vägen till helvetet lär vara stenlagd med goda föresatser, och det gäller även dig. Som mystiker är du övertygad om att du har funnit en genväg till frälsning, makt eller rikedom. Eller alla tre på en gång. Oavsett om du anser att den vägen går att hitta i trolldom, alkemi eller en kristallkula så betraktar du dig själv som en vetenskapsman i sanningens tjänst.

Problemet är att resten av världen inte håller med dig. De flesta kallar dig svartkonstnär och därför återstår bara en sak om du avslöjas – häxbålet.

Lyckligtvis finns det gott om maktfullkomliga furstar, som gärna anlitar en mystiker. Hittar du en sådan, så håll fast vid din beskyddare. Och se till att ditt levebröd inte väcker för stor uppmärksamhet. Många mystiker livnär sig faktiskt som vanliga skolmästare – utan svartkonster.

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Bläck, gåsfjäder och minst en obegriplig bok.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Läshuvud eller Lojalitet (Husbonde).



Novis

BÖRD: Borgare.

TILLTRÄDE: Läshuvud.

HUSBONDE: Präst, Klostertjänare eller Tiggarmunk.

TALANGER: Skolad (Valfri) och Skrivare (Latin).

Du har valt en kyrklig levnadsbana. Eller så har dina föräldrar gjort det åt dig. Oavsett om du skickats i kloster eller utnämnts till hjälppräst i en kyrka är det som novis du börjar din bana. Under denna lärdomsperiod förväntas du tjäna din läromästare och husbonde som en tjänare eller assistent. Det gör dig ofri, men erbjuder dig också en chans till studier och nya kunskaper.

Novisåren ger dig också en tid att fundera över om du verkligen vill viga resten av ditt liv åt Gud, eller om världsliga nöjen lockar dig mer.

Levnadsbanan novis är ett första steg för den som vill bli klostertjänare, präst eller tiggarmunk. De flesta tjänstgör som Novis i minst ett år innan de påbörjar någon av de andra kyrkliga levnadsbanorna.

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Munkkåpa och sandaler.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSE: Läshuvud eller Lojalitet (Husbonde).



Adelsmän känns igen på sina långa och krångliga namn, och sina titlar. Titlarna rangordnas enligt följande hierarki.

Kejsaren: Den högste av dem alla. Kröns av påven själv. Påven får dock inte välja vem som ska bära kejsarkronan helt fritt. Han måste välja romarnas konung. Därför är påvens välsignelse en ren formalitet i sammanhanget.

Romarnas konung: Enligt traditionen kan bara den som utsetts till romarnas konung upphöjas till kejsare i Sausts värld. Konungen utses genom val.

Kurfurstarna: Bara sju furstar har rättskraft när romarnas konung ska väljas. De är ärkebiskoparna av Köln, Mainz och Trier, kungen av Böhmen, fursten av Rheinpfalz, hertigen av Sachsen och greven av Brandenburg.

Porträttmålare

BÖRD: Borgare.

TILLTRÄDE: Fingerfärdighet och Hantverkare (Konstnär).

HUSBONDE: Ingen.

TALANGER: Världsvan (Kultur).

Med pannåerna under ena armen och staffliet under den andra vandrar du från stad till stad, för att söka efter någon som vill bli porträtterad mot betalning. Oftast hittar du dina kunder i kyrkorna eller vid furstarnas hov. I de kretsarna kan du leva på ditt konstnärskap. Ibland anlitas du för att smycka en kyrka eller ett palats.

Porträttmålaren har ingen permanent husbonde, utan lever på sin skicklighet. Om du misslyckas med att leva upp till dina förpliktelser blir du utan inkomster, och tvingas försörja dig på ditt sparkapital. Om du har något.

Levnadsbanan fungerar lika bra som bildhuggare eller gravör, utan större modifikationer. Allt som behöver justeras är arbetsredskapen. En Porträttmålare är i grund och botten en vandrande hantverksmästare. För i Fausts tidevarv handlar konst ännu om kvalitet, inte effektsökeri.

GÄVOR: Celeber, Förförisk.

LÖSÖRE: Palett, pannåer, penslar och färg.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Fingerfärdighet eller Berömmelse.



Präst

BÖRD: Burgen.

TILLTRÄDE: Tala (Latin), Vältalighet, Skrivare (Latin), Skolad (Filosof).

HUSBONDE: Biskopen eller en furste.

TALANGER: Predikare och Skolad (Valfri).

Du är kyrkans främsta företrädare i allmogens vardag. Din svarta klädnad och din tjocka bibel manar till såväl respekt som lydnad. Oavsett om du tilldelats en tjänst i en bykyrka eller i en större stad är dina uppgifter de samma. Du är Guds högste tjänare på platsen och ska sörja för själavården i din församling. De som inte lyssnar till Guds påbåd ska tuktas till lydnad.

Som minst måste du läsa mässan för den okunniga allmogen om söndagarna samt närvara vid deras bröllop och begravingar. Din lojalitet går till närmsta biskop och därmed i förlängningen till påven, som är Guds utvalde ställföreträdare på jorden.

Om du misslyckas med dina förpliktelser har du förtörnat din husbonde med en misslyckad predikan. Du kan då tvingas lämna din tjänst och söka försörjning på annat sätt.

GÄVOR: Fruktad eller Respekterad (välj en).

LÖSÖRE: Bibel, krucifix, prästkappa.

LEVEBRÖD: ½.

FÖRPLIKTELSE: Lojalitet (Husbonde), Vältalighet eller Tro (Gud).



Därför om din rollperson föds in i en adelsfamilj eller adlas under spelets gång knyter hon knappast att bli kurfurste eller kejsare. De vanligaste adelstitlarna presenteras på nästkommande sidor.

KUNG: Den högste härskaren i ett själständigt land, utanför kejsarens rike. England, Frankrike och Spanien hör till de mest kända. Men det finns också många mindre kungar i Fausts värld.

HERTIG: Titeln delas oftast ut till monarkens närmaste släktingar. Ibland kallas hertigarna också för prinsar eller storfurstar. En hertig styr över dygt 20 markland och har lika många vasaller.

GREVE: De största förlänningarna kallas grevskap och en markgreve med självaaktning bör ha en personlig domän på närmare 20 markland. Därtill lika många vasaller. Kallas ibland markgreve eller landgreve.

Reformator

BÖRD: Borgare.

TILLTRÄDE: Läshuvud, Tala (Latin), Skolad (Filosof), Skrivare (Latin).

HUSBONDE: Furste.

TALANGER: Predikare, Skolad (Valfri) och Skrivare (Valfri).

Kyrkan har många missnöjda själar i sina led och du är en av dem. På nätterna smyger du dig in i städerna och spikar fast ditt hemsnickrade evangelium på kyrkornas portar. Till förtret för konservativa biskopar och präster kan allmogen sedan läsa att:

- ▶ Jesus var fattig och kyrkan bör också vara det.
- ▶ Prästerna borde tala som folk. Jesus talade inte latin.
- ▶ Nattvardsvinet inte förvandlas till blod under mässan.

Vad just du predikar om väljer du själv. Du kan låna förslagen ovan, om du inte kommer på egna. Det finns många furstar som välkomnar utmanandet av kyrkans tanke-monopol. Därför kan du räkna med att bli försörjd så länge du lyckas uppvigla allmogen lagom mycket.



GÄVOR: -

LÖSÖRE: Bibel, pergament, hammare och spik.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Tro (Gud) eller Vältalighet.

Relikmakare

BÖRD: Allmoge.

TILLTRÄDE: Fingerfärdighet, Skådespel och Hantverkare (Konstnär).

HUSBONDE: Ingen.

TALANGER: Skolad (Heraldiker), Skolad (Kryptograf).

Världen är full av falska relikter och ingen vet det bättre än du. Det är du som gör dem och din fräckhet vet inga gränser. Du täljer flisor från korset ur vanliga vedträn. Du river remsor ur lakansväv och säger att det är en bit av svepningen från Turin. Du plockar upp en gristand utanför slakteriet, och säger att det är Johannes Döparens oxeltand.

Det är en lukrativ verksamhet, med små risker. Det är som om biskoparna och prästerna vill bli lurade. Så länge du spelar dina kort väl kan du hela tiden hitta nya köpare till dina hemgjorda relikter. Som relikmakare har du ingen husbonde. Du behåller din ställning så länge köparna tror på dina varor.

En misslyckad relikmakare drabbas av samma oblida öde som en misslyckad tjuv. Men eftersom dina brott är grövre, slår du 1T6+1 på tabellen. Akta huvudet!

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Bläck, Gåsfjäder, pergament, täljkniv och sigillvax.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Fingerfärdighet eller Skådespel.



BARON: Var och en som fått en förläning direkt ur kungens hand, utan mellanhänder, blir baron. Men det är samtidigt den lägsta av de ärftliga högadliga titlarna.

RIDDARE: En lågadlig titel som är personlig utan att gå i arv. Men det är också en hederstitel, som låter sig kombineras med annan titulatur. Många grevar och hertigar är också riddare av ditt eller datt.

Din rollperson kan bara bli riddare om hon myttar riddarslaget av en annan riddare. Det öppnar dörren till någon av de två levnadsbanorna Fattig Riddare eller Riddarasall.

Båda dessa lågadliga karriärer kan vara en väg in i de högre stånden för äventyrliga rollpersoner ur lägre samhällsklasser. Men för att en ofrälse skall adlas på detta sätt krävs riktiga stordåd. Eller nepotism.

Riddarvasall

BÖRD: Adel.

TILLTRÄDE: Berömmelse, Befallning, Envig och Rida.

HUSBONDE: Furste.

TALANGER: Befäl, Kavallerist, Lansjärl, Strateg.

GÄVOR: Celeber.

Du är ett eko från en förfluten tid. För nu, när krutvapen och hillebarder gjort sitt intåg, verkar riddarnas dagar vara räknade. Men den tungt bepansrade ryttaren som drar i strid med lans och svärd är fortfarande fruktad på slagfälten. Därför håller sig många furstar ännu med beridna vasaller.

Som riddarvasall får du såväl husrum och en framträdande plats i din husbondes här. Men du är lika mycket hovman som krigare. Du är också härskarens rådgivare.

Riddarvasallen skiljer sig från den fattiga riddaren genom sin ställning vid hovet. Du måste också välja en väpnare när du påbörjar denna levnadsbana. Kostnaden för din ständige följeslagare är, liksom hästhållningen, inkluderad i ditt levebröd.

LÖSÖRE: Adelskrud, lans, hel ringbrynja, riddarsköld, sporrar, stålharnesk, stål hjälm, stridshäst och två vapen.

LEVEBRÖD: 2.

FÖRPLIKTELSE: Lojalitet (Husbonde) eller Ridderlighet.



Skarprättare

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Speciell.

HUSBONDE: Furste.

TALANGER: Drinkare, Skarpögd.

Du kallas både bödel och rackare, beroende på hur din husbonde värderar dig. Men innerst inne vet du att du hamnat i en karriärmässig återvändsgränd.

Skarprättaren har tilldelats en skamlig uppgift. Yrket är en ynnest som bara erbjuds dömda brottslingar, när de vill rädda livhanken med alla till buds stående medel. Valet är enkelt: Antingen åtar du dig uppdraget, eller så hamnar du själv på stupstocken. Av lätt insedda skäl krävs det mycket speciella omständigheter, för att du ska kunna påbörja denna levnadsbana.

Om du misslyckas med att behålla din ställning som skarprättare har du förverkat ditt liv. Din efterträdare kommer att ta hand om din hädanfärd, så snart en ny bödel anmält intresse. Det enda positiva med att vara skarprättare är att du slipper köpa ditt eget lösöre.

GÄVOR: Fruktad.

LÖSÖRE: Huva, rep och yxa.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSE: Grymhet, Lojalitet (Husbonde).



Adeln är ingen homogen grupp. Där finns dels den gamla uradeln, som befolkas av ättlingar till kungar från urminnes tider. De utgör de äldsta ättarna och ser vanligtvis ner på den yngre generationen av nyadel.

Nyadeln består huvudsakligen av uppköslingar, som mottagit riddarslaget efter en strid eller genom skickligt intrigerande vid hovet. De flesta nyadliga familjer

saknar andra titlar än ett af eller von i sitt efternamn.

Men det finns också en annan skiljelinje. Den går mellan högadel och lågadel. Till högadeln räknas hertigar, grevar och baroner. Deras titlar är oftast ärftliga och de besitter vanligen förläningar som ärovs i generationer.

Lågadeln består av riddare och ämbetsmän utan ärftlig titel. Hit räknas också alla kyrkliga ämbeten. Liksom uradeln ser ner på nyadeln ser högadeln ner på lågadeln.

Sköka

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Gästfrihet.

HUSBONDE: Ingen.

TALANGER: Frestare och en enda valfri talang.

GÄVOR: Grånad, Förförisk.

LÖSÖRE: Näsduk.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSER: Dans, Sång, Gästfrihet eller Vällust.

En del säger att du valt världens äldsta yrke. Men dina möjligheter att leva ett ärbart liv är ytterst begränsade. En sköka är dock inte nödvändigtvis detsamma som en prostituerad. Du kan lika gärna förtjäna ditt levebröd på att erbjuda natthärbärge till stråtrövare, tjuvar och annat löst folk. Sådana som vanliga gästgivare aldrig skulle drömma om att ta emot.

Därför måste du utveckla passionen Gästfrihet, när du väljer denna levnadsbana. I bästa fall kan du också dra in några slantar som dansare. I värsta fall är du föga bättre än tiggarna på städernas solkiga bakgator.

Skökans vardag innebär hårt slit. Många av dina medstrar åldras i förtid.



Stråtrövare

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Envig, Skytte och Vildmarksvana.

HUSBONDE: En Rövarhövding.

TALANGER: Bågskytt, Drinkare, Osynlig.

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Ansiktsmask samt armborst eller pilbåge.

LEVEBRÖD: ½.

FÖRPLIKTELSER: Berömmelse eller Grymhet.

Landsvägarna är fulla av hemlösa strykare, som skyndar ner i diket varje gång en burgen köpman passerar. Du är av annat skrot och korn. Beväpnad och orädd.

Som stråtrövare har du sållat dig till vägarnas pirater och lever nu på att råna förbipasserande. Du är redan halvvägs till att bli en ny Robin Hood, eftersom du stjälar från de rika. Men du och dina vapenbröder har inte börjat dela med er till de fattiga ännu. Vill du slå dig på sådan välgörenhet måste du reducera ditt levebröd med hälften. I gengäld får du då kryssa Berömmelse under vintervilan.

Du kan slå in på stråtrövarens bana när som helst. En stråtrövare som försummar sina förpliktelser har fångats och ställs inför rätta som en vanlig tjuv.



De adliga hierarkierna kan förefalla strikta och schematiska i teorin. I praktiken finns många undantag. Det är till exempel inte ovanligt att ett grevskap kan styras av någon som inte är greve. Och alla grevar är inte stora jordägare.

Orsaken är att både titlar och landområden gått i arv genom århundraden. Alla grevens barn ärver till exempel sin faders titel. Men bara ett av barnen ärver jorden.

Därför finns det gott om landlösa grevar i Fausts värld, samtidigt som det finns grevskap som hamnat i händerna på baroner eller vanliga uppkomlingar. Det har vanligen skett genom arvsstiftelsen eller giftermål.

Detta är orsaken till att alla härskare klumpas ihop i samma kategori i Faustreglerna. Levnadsbanan Furste täcker in såväl grevar och baroner som biskopar och riddare.

Student

BÖRD: Borgare.

TILLTRÄDE: Läshuvud.

HUSBONDE: Din husbonde.

TALANGER: Skolad (Valfri), Skrivare (Valfri).

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Bok, gåsfjäder, tentamensångest.

LEVEBRÖD: -

FÖRPLIKTELSER: Läshuvud.

Numera är det inte bara adeln som har råd att skicka sina barn till universitet och lärosäten. Även den växande borgarklassen kan skrapa ihop tillräckligt för att ge sina barn skolning.

Du sitter antagligen i skolbänken hos en präst eller en privat läromästare i någon stad. Inläsningen sker i ensamhet om kvällarna i en spartansk vindsvrå och du har inte ens någon riktig husbonde. Så länge du studerar måste du ordna din försörjning på egen hand. Därför ger inte studier något levebröd. Du förväntas leva på dina besparingar.

Studierna kostar ½ mark om året, utöver det du spenderar på ditt eget uppehälle. För det får du bläckfläckar på dina kläder, trötta ögon och förhoppningsvis nya kunskaper.



Tiggarmunk

BÖRD: Allmoge.

TILLTRÄDE: Kyskhets, Tro (Gud) och Skrivare (Latin).

HUSBONDE: Brödraskapet.

TALANGER: Hantverkare (Valfri), Skrivare (Latin), Tiggare, Vandrare, Världsvan (Kultur).

GÄVOR: Respekterad.

LÖSÖRE: Munkkåpa, repstump och sandaler.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSER: Kyskhets, Måttfullhet eller Edsvuren (klosterlöfte).

Munkkåpa och sandaler drar du land och rike runt, som apostlarna på Jesu tid. Runt din midja hänger ett rep med tre knutar som påminner om dina klosterlöften: fattigdom, kyskhets och lydnad.

Tiggarmunkar grundar sällan riktiga kloster, utan bedriver sin mission till fots i lösa brödraskap. I de största städerna finns kapitelhus, där brödraskapet förvarar sina skrifter och regler. Du har avlagt fattigdomslöftet, och svurit dem trohet. Därför lever du på minsta möjliga marginal och måste göra dig av med allt ditt lösöre. Ditt levebröd är allmosor. Att lämna brödraskapet är lika svårt som att träda ut ur ett kloster.

Med största sannolikhet hör du till någon av de tre stora tiggarsällskapen: Domikaner (svarta kåpor), Fransiskaner (grå kåpor) eller Kapuciner (bruna kåpor).



Städerna intar en särställning i den feodala hierarkin. Innanför deras murar gäller särskilda lagar, som garanterar borgarklassens frihet. Vissa städer är så mäktiga att de har blivit helt själstyrande. De kallas stadsstater.

Den högsta ämbetsmannen i en stad kallas för borgmästare. Det är en furste som alla andra, och borgmästaren ohyger sig med ett hov av rådgivare.

Rådet utgörs vanligtvis av de rikaste köpmansfamiljerna i de burgna skråna. Men där brukar också finnas adliga personer och ibland diplomater från de allra mäktigaste furstehusen. I alla fall om staden är riktigt stor. Ett antal städer i kejsarens rike är själständiga statsstater. Där är borgmästaren lika mäktig som en greve eller hertig. Det är för övrigt inte ovanligt att de styrs av en enväldig furste. Tänk på Machiavelli.

Tjuv

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Fingerfärdighet, Smyga & Gömma sig.

HUSBONDE: Ingen.

TALANGER: Hasardspelare, Kattfotad, Långfingrad, Låssmed, Osynlig.

Srälsaren säger i Apostlagärningarna att ”Det är saligare att giva än att taga”. Du håller inte med, utan tar vad du behöver. Som tjuv håller du dig helst i städerna, där du kan verka utan att bli upptäckt. Eller så drar du runt från by till by för att roffa vad du kommer åt. Av naturliga skäl skyltar du sällan öppet med ditt yrke och fångas du riskerar du att straffas hårt för dina synder. En tjuv som inte lever upp till sina förpliktelser under vinterfasen har hamnat i trubbel och straffas på följande sätt (slå 1T6).

1 Du förtjänar inget levebröd detta år. Du måste leva på dina besparingar eller bli en fattiglapp.

2 Du får ett rejält kok stryk och fräntas alla dina ägodelar. Byt levnadsbana till fattiglapp.

3 Du brännmärks med ett tjuvmärke någonstans på kroppen (slå 1T6+1 om du fångas igen).

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Lykta, svarta kläder.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTelser: Fingerfärdighet eller Smyga & Gömma Sig.



4 Ett av dina öron skärs av som straff (slå 1T6+2 om du fångas igen).

5 En av dina händer huggs av (slå 1T6+3 nästa gång)

6 Du får välja mellan att överta bödelns plats, eller själv möta döden (se Skarprättare på sidan 52).

7+ Du döms omedelbart till döden.

Tjänare

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Flit.

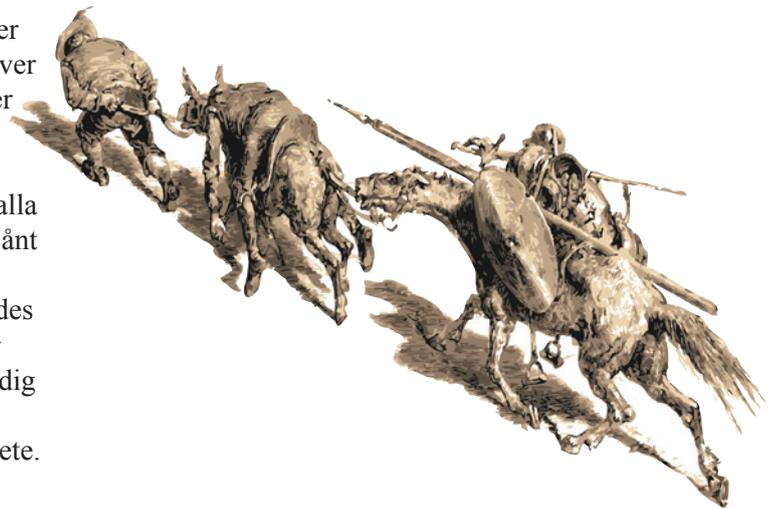
HUSBONDE: En burgen köpman eller adelsman.

TALANGER: Hantverkare (Kock), Kattfotad, Långfingrad.

Ibland känns det som om bara fattiglappen står lägre ner på stegen än du, och fattiglappen räknas ju inte. Du lever bland de burgna stadsborna, men trots dina vackra kläder befinner du dig längst ner i hushållets hackordning.

Där får du finna dig i både hugg och slag. Att skura, putsa och feja hör till din vardag. Ditt jobb är att utföra alla vardagsgöromål som ingen annan vill befatta sig med. Sånt som gör att man smutsar ner sig.

Fördelen är att du får leva på resterna från din husbondes bord. På så sätt har du det bättre än fattiglappar, drängar och pigor. Har du större tur kan din husbonde behandla dig som sin personliga betjänt eller lakej, istället för som en vanlig byracka. Det betyder mindre stryk. Och mera arbete.



GÄVOR: -

LÖSÖRE: Borgarskrud, kvast och trasor.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTelser: Flit eller Lojalitet (Husbonde).

Bördskraven som är knutna till de flesta levnadsbanor ska inte ses som tvingande regler. Snarare som riktlinjer, som hjälper spelarna och spelledaren att fatta rimliga beslut när rollpersonerna utvecklas.

Ett handfast exempel: Det bör vara svårt för en enkel man av folket att dubbas till riddare och styra ett rike. Svårt men inte omöjligt.

Tumregel: När en rollperson vill klättra på den sociala stegen lyder: Tillåt det om det tillför spelet dramatik eller spänning. Annars inte. Att sådan social rörlighet var extremt ovanlig i den verkliga historien är oviktigt.

Kom ihåg att Fausts Manuskript är ett sagospel, inte en historielektion. Som vanligt är det förstas spelledaren som avgör i tveksamma fall.

Trubadur

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Skådespel, Spela (instr) och Sångelekar.

HUSBONDE: Ingen eller Furste.

TALANGER: Dramatiker, Gyckelspelare, Knivkastare, Tämjare.

Själv kallar du dig antagligen för musikanter eller skådespelare. Men alla andra ser dig som en enkel underhållare. Någon man skrattar åt. I hovkretsar skulle du antagligen kallas för en narr och ute i byarna går du under benämningen gycklare. Oavsett vilket livnär du dig på allehanda upptåg för att roa dina medmänniskor.

Som trubadur kan du lära dig många konster, bland annat flera gåvor. Men du kan också lära dig ovanliga talanger, vilket påverkar ditt levebröd. För varje yrkesrelaterad talang du lär dig ökas ditt levebröd med $\frac{1}{4}$. Den blir dock aldrig högre än $\frac{3}{4}$ mark.

För att få varaktigt anställning hos en husbonde måste du behärska minst två av de uppräknade talangerna. Först då kan du utveckla passionen Lojalitet (Husbonde).

GÄVOR: Flyhänt, Graciös och Kvick.

LÖSÖRE: Färgglada kläder och ett musikinstrument.

LEVEBRÖD: $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ eller $\frac{3}{4}$.

FÖRPLIKTELSER: Sångelekar, Skådespel, Spela (instrument) eller Lojalitet (Husbonde).



Väpnare

BÖRD: Burgen.

TILLTRÄDE: Djurhållning, Händighet, Lojalitet (Husbonde).

HUSBONDE: Fattig Riddare eller Riddarvasall.

TALANGER: Hantverkare (Smed), Skolad (Heraldiker).

Din husbonde är riddare. Det är inte du. Men med lite tur kan du bli det, eftersom det händer att välvilliga husbönder ger sina trognaste följeslagare riddarslaget. Därför följer du ständigt i din husbondes kölvatten och bär på all den tunga utrustningen.

Väpnaren är riddarens assistent och allt-i-allo. I väntan på bättre tider är det hårt slit som gäller. Du ska sköta din husbondes hästar, polera rustningen, bära lanser och dessutom vara din herres tjänare under dygnets alla timmar.

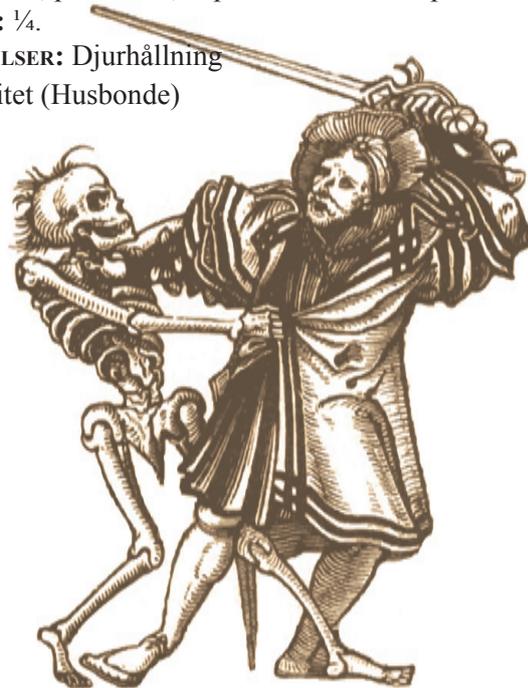
Traditionen säger att väpnaren ska vara adlig, men ingenting hindrar en husbonde från att välja en följeslagare ur allmogen, även om det är ytterst ovanligt. Ingenting hindrar heller en spelare från att välja en väpnare bland de andra spelarnas rollpersoner.

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Fana, putstrasor, vapenrock och ett vapen.

LEVEBRÖD: $\frac{1}{4}$.

FÖRPLIKTELSER: Djurhållning eller Lojalitet (Husbonde)



Historiskt sett är Fausts värld baserad på det Tysk-Romerska riket, som det såg ut vid övergången från 1400- till 1500-tal. Den allmänbildade kommer dock att hitta flera anaktionismer i spelet.

Det betar på att Fausts Manuskript lånat inspiration från hela medeltiden och början av renessansen. Du kan således stöta på företeelser som hör hemma på 1200-, 1300-, 1400- eller 1500-talen i reglerna.

Anaktionismerna är avsiktliga. De finns där för att spelare och spelledare ska kunna låta sig inspireras av både sagor och historiska kunskaper samtidigt. Fausts värld kan bara betraktas som historisk i ett enda avseende. Den fungerar ungefär så som 1800-talets nationalromantiker trodde att medeltiden var beskaffad. Vilket är påfallande likt den bild som målas upp i vår tids populätvetenskap.

Ämbetsman

BÖRD: Burgen.

TILLTRÄDE: Berömmelse, Intriger och Hövlighet.

HUSBONDE: Furste.

TALANGER: Hovdansare, Skolad (Heraldiker, Jurist, eller Kryptograf), Världsvan (Valfri).

GÄVOR: Celeber

LÖSÖRE: Adelskrud och en hemlig agenda.

LEVEBRÖD: 2.

FÖRPLIKTELSE: Berömmelse, Intriger eller Lojalitet (Furste).

På papperet är det fursten som styr, men bakom kulisserna verkar du och dina gelikar. Antagligen är du rådvivare på slottet eller har ett ämbete i stadens rådhus. Eller så är du bara en av alla dessa adliga och burgna uppkomlingar som stryker runt i kulisserna, utan att någon riktigt vet vad du gör.

Hovdamer och kavaljerer återfinns i denna levnadsbana. Oavsett var du befinner dig lever du i en värld av intriger, där diplomati bedrivs med ränker, rävspel och dolkstötter. En och annan giftbägare brukar också förekomma i de bestämmande kretsarna.

Om du misslyckas med att leva upp till dina förpliktelser har du förlorat ditt ämbete och förvisats från hovet. Notera att många högre ämbeten kräver fler talanger än de som listas i denna levnadsbanas tillträdeskrav. Se kapitel IX.



Öring

BÖRD: Varierar.

TILLTRÄDE: Upp till tre färdigheter eller egenskaper.

HUSBONDE: Varierar.

TALANGER: Upp till tre talanger.

GÄVOR: Varierar.

LÖSÖRE: Varierar.

LEVEBRÖD: ¼ till 2.

FÖRPLIKTELSE: Upp till tre färdigheter eller egenskaper.

Du kan enkelt skapa en egen levnadsbana, med någon av de existerande som förlagor. Beskriv vad din rollperson livnär sig av och presentera idén för spelledaren. Sedan kan ni finslipa detaljerna tillsammans.

Notera följande tumregler och riktlinjer när du designar en egen levnadsbana:

- Sätt inträdeskraven i relation till de fördelar levnadsbanan ger. En bana som kan ge tre nya talanger bör ha minst tre färdigheter listade under inträde.
- Välj bördskrav och levebröd.
- Sätt levnadsstandarden och fördelarna i relation till förpliktelserna. En åtråvärd position i samhället bör vägas upp av svårare förpliktelser. Kom ihåg att förpliktelserna blir svårare att leva upp till om de är få till antalet.

Nya levnadsbanor kan tillåtas avvika ganska kraftigt från mallen, som exemplen Skarprättare och Tjuv visar. Skarprättaren är underdimensionerad, eftersom den levnadsbanan bara är tänkt som ett straff eller en karriärmässig återvändsgränd. Tjuven är, på samma sätt, överdimensionerad i fråga om antalet talanger. Något som vägs upp av yrkets risker. Tjuven riskerar ju att sluta som skarprättare om hon inte kan leva upp till sina förpliktelser.

FOTNOT: Nya levnadsbanor bör inte skapas alltför lättvindligt. Fundera först på om du verkligen behöver utveckla en helt ny, eller om någon av de existerande redan täcker in det du vill åstadkomma. Kom också i håg att en levnadsbana inte är detsamma som ett jobb, i modern bemärkelse. Det ryms ofta många yrken i en och samma bana.

Ganska bilder är ett utmärkt sätt att hitta inspiration till ett rollspel som *Sauvs Manuskript*. Här följer en lista med sökord. Slå upp dem i Wikipedia eller ett valfritt uppslagsverk. Låt dig inspireras av storheter som: Albrecht Altdorfer, Sebald Beham, Jörg Breu, Pieter Bruegel, Albrecht Dürer, Urs Graf, Matthias Grünewald, Augustin Hirschvogel, Hans Holbein, Wolf Huber eller Matthäus Merian.

Litteratur och film kan vara en lika god inspirationsskälla. Läs gärna någon av följande berättelser. De kan lånas gratis på biblioteket: *Don Quixote* av Miguel Cervantes, *Rosens Namn* av Umberto Eco, *Ringaren i Rotte Dame* av Victor Hugo eller vad som helst av Bröderna Grönn. Bland filmerna kan nämnas *Zabberwocky* av Terry Gilliam eller mästerverket *Det Sjunde Inseget* av Ingmar Bergman.

T100 Levnadsbana

01-05	Bonde
05-10	Dräng
10-13	Fattiglapp
14-15	Fattig Riddare
16-19	Flodfarare
20-21	Fogde
22	Furste
23-24	Fäktmästare
25-26	Halvhäxa
27-29	Hantverkermästare
30-33	Hyrsvärd
34-35	Häxhammare
36-40	Jägare
40-42	Klostertjänare
43-45	Knekt
46-48	Köpman
49-53	Lärjunge
54-55	Munkskänk
56-57	Mystiker
58-60	Novis
61-62	Porträttmålare
63-64	Präst
65-69	Reformator
70-71	Relikmakare
72-73	Riddarvasall
74-75	Skarprättare
76-78	Sköka
79-81	Stråtrövare
82-83	Student
84-86	Tiggarmunk
87-90	Tjuv
91-94	Tjänare
95-96	Trubadur
97-98	Väpnare
99-00	Ämbetsman

**1T100 Färdighet**

01-04	Befallning
05-08	Berömmelse
09-12	Båtvett

13-16	Dans
17-20	Djurhållning
18-21	Envig
22-25	Fingerfärdighet
26-29	Folkvett
30-33	Fältslag
33-36	Händighet
37-40	Hövlighet
41-44	Intriger
45-48	Jordbruk
49-52	Läkekonst
53-56	Läshuvud
57-60	Rida
61-64	Schack & Brädspel
65-68	Skådespel
69-72	Skytte
73-76	Smyga & Gömma sig
77-80	Spela (Instrument)
81-84	Sångelekar
85-88	Tala (Språk)
89-92	Vildmarksvana
93-96	Vältalighet
97-00	Slå två färdigheter

T100 Talang

01-02	Allätare
03-05	Befäl
06-07	Belägrare
08-10	Besvärjare (Magi)
11-12	Bågskytt
13-15	Dramatiker
16-17	Drinkare
18-20	Eldfödd
21-22	Fiskare
23-25	Fogde
26-27	Frestare
28-30	Fäktare
31-32	Gyckelspelare
33-35	Hantverkare (Syssla)
36-37	Hasardspelare
38-39	Hovdansare
40-42	Jägare
43-44	Kanonjär
45-47	Kattfotad
48-50	Kavallerist
51-52	Knivkastare
53-55	Krutblandare

56-57	Köpman
58-60	Lansiär
61-62	Långfingrad
63-65	Låssmed
66-67	Osynlig
68-70	Predikare
71-72	Pikenerare
73	Regent
74-75	Simmare
76-77	Skolad (Lära)
78-80	Skrivare (Alfabet)
81-82	Strateg
83-85	Taktiker
86-87	Tiggare
88-90	Tämjare
91-92	Vandrare
93-95	Världsvan (Kultur)
96-00	Slå två talanger

T100 Gåva

01-03	Bortbyting
04-07	Celeber
08-10	Djurvän
11-15	Flink
16-20	Flyhänt
21-23	Fruktad
24-26	Furstlig
27-30	Förförisk
31-33	Förtappad
34-37	Graciös
38-41	Grånad
42-43	Helare
44-45	Helgonlik
46-49	Häxmärkt
50-53	Klumpig
54-58	Kvick
59-62	Långsam
63-64	Mörkerseende
65-68	Ovaksam
69-72	Respekterad
73-76	Skarpögd
77-81	Spenslig
82-86	Tjock
87-90	Vaksam
91-94	Valhänt
95-96	Vital
97-98	Välsignad
99-00	Slå två gåvor



Tabellerna här ovanför hittar du två saker. Dels en förteckning över alla levnadsbanor, färdigheter, talanger och gåvor som finns i spelet. Dels slumpstabeller, så att du kan slå fram slumpmässiga personer på kort tid.

Spelledaren kan använda tabellerna för att avgöra vem du möter om du väntar i en vägkorsning. Tabellen kan också användas om du snabbt behöver veta vilka färdigheter och talanger personen har.

Du kan säker tänka ut fler situationer, när sådana slumpstabeller blir användbara. Använd dem efter eget tycke och smak, men gör det med måtta. Slumpen kan ställa till det om den får styra för mycket.

Alla levnadsbanor, färdigheter, talanger och gåvor är uppställda i bokstavsordning. Därför kan tabellerna också användas som snabböversikt när du skapar din rollperson.

Längd & vikt

Längd, vikt, avstånd och andra mått mäts inte i standardiserade enheter i Fausts värld. Allt hopen mäter i såväl alnar som fatnar, pund och fingerbredder. Nästan varje by har egna måttsystem. I Faustreglerna används följande mått:

Alla jämförelser med moderna mått är ungefärliga

Mått Så beräknas enheten

LÄNGD

Steg	Ett långt kliv för en stor vuxen man. <i>90 cm</i>
Fot	Det går tre fot på ett steg. <i>30 cm</i>
Tvårhand	Handens bredd ger ett mått på en tredjedels fot. <i>10 cm</i>
Tumsbredd	Det går fyra manstumsnar på en tvårhand. <i>2 1/2 cm</i>

1 steg = 3 fot = 9 tvårhänder = 36 tumsbredder

VIKT

Pund	Det vanligaste viktmåttet. Kallas ibland också skålpund, efter vågskålen. <i>1/2 kg</i>
Uns	En tolfjedels Pund.

1 Pund = 12 Uns

TID

Dygn	Tiden mellan en solnedgång och nästa. <i>24 timmar</i>
Dag & Natt	Den ljusa respektiva mörka delen av ett dygn. Tillsammans består de av sex tidegärder. <i>Längden varierar med årstiden</i>
Tidegård	1/3 av dagen. Var och en indelas i fyra tynnar.
Tynne	1/4 av tidegården. Kan bara fastställas exakt med tynnglas eller solur.
Minut	En sextiondels tynne, som sällan kan mätas över huvud taget.
Handvändning	En kort stund. Även kallad vända. Det antas gå upp till sex vändor på en minut. Ibland.

AVSTÅND

Dagsmarsch	Den sträcka en vanlig vandringsman orkar gå på en dag. <i>45 km</i>
Kejsertlig mil	Den sträcka samma vandringsman tilltyggalägger på en tynne. <i>5-10 km</i>
Sjårdingsväg	1/4 mil. Denna korta sträcka kallas förvirrande nog en romersk mil.

1 Kejsertlig mil = 4 Sjårdingsvägar = 10 000 Steg

RYMD

Tunna	Standardmåttet för väta varor. <i>120 liter</i>
Kagge	Är 1/4 av en tunna. <i>30 liter</i>
Kanna	En kanna öl ska räcka till 12 fulla stop. <i>6 resp 1/2 liter</i>

1 Tunna = 4 Kaggar = 20 Kanner = 240 Stop

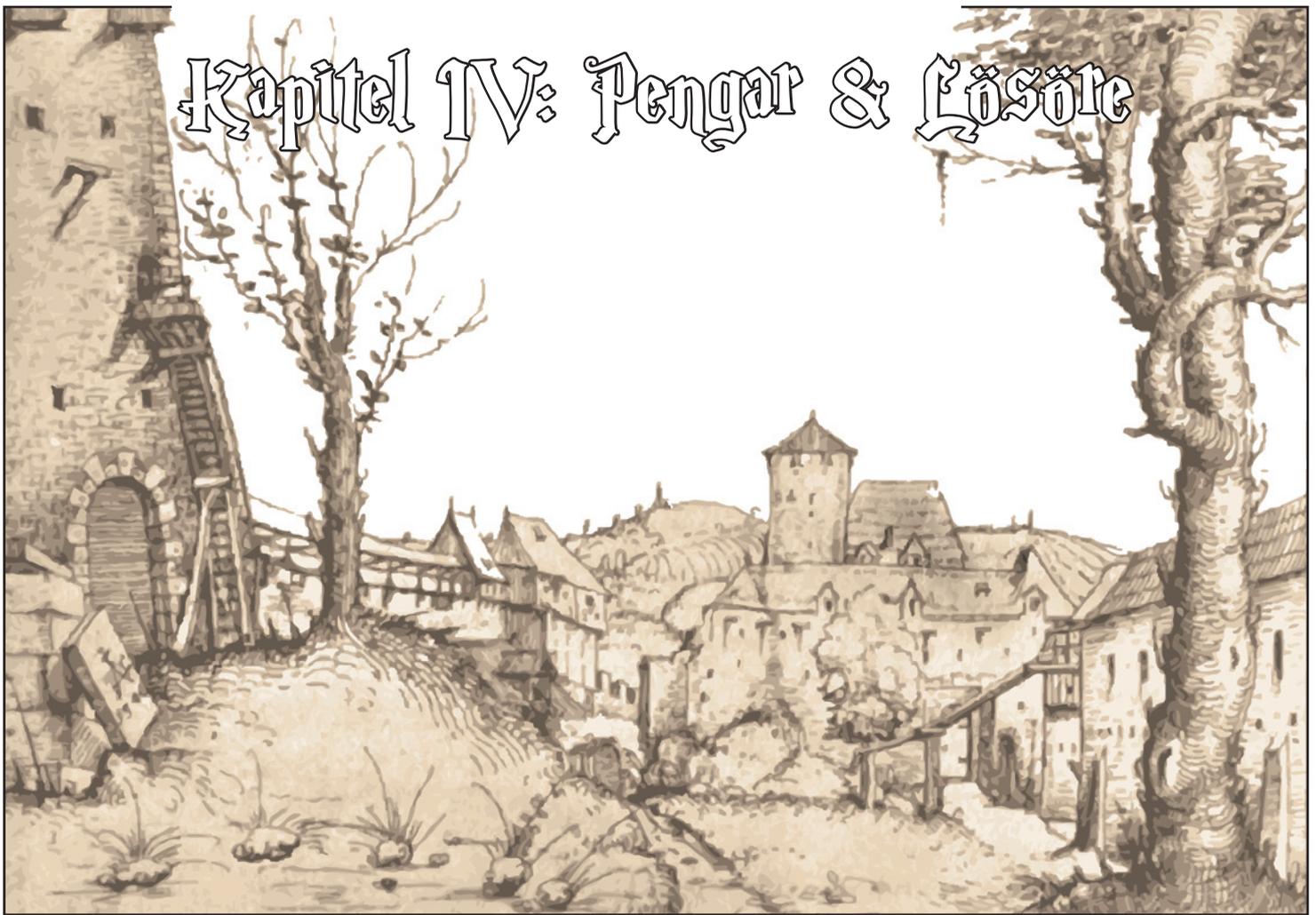
YTA

Markland	Den åkerareal som i forna tider behövdes för att försärja en stridsman och hans häst i ett år.
----------	--

MÄTTENHETERNA I MIN VÄRLD KAN FÖREFALLA UNDERLIGA FÖR EN LERMAN. MEN DET FINNS EN INNEBOENDE LOGIK I DEM. DET KOMMER DU ATT BLI VARE NÄR DU LÄR DIG RESTEN AV REGELNA. JUST NU KAN DU ROA DIG MED ATT LÄSA OM DE EXOTISKA MÄTTEN.

- Dr. Faust

Kapitel IV: Pengar & Lösöte



När du ska köpa utrustning till din första rollperson måste du bege dig till en marknad. Det är ett äventyr i sig. I Fausts värld finns nämligen inga enhetliga myntsystem, vikter eller längdmått.

Köpmannen håller upp en armlängds tyg, när han visar sina varor. De fattiga bönderna mäter ut ett par fingerbredder, när de visar hur mycket de vill köpa. Sedan träter man om tvärhänder, skålpund, kvarter och andra underliga måttenheter innan pengarna byter ägare.

En del försäljare lägger tummen på vågen när varorna ska vägas, och när kunderna betalar radar de upp olikformade mynt av koppar eller silver på handelsmannens bräde – som en sorts hämnd.

En marknad är en tummelplats där bråk och dispyter är vardagsmat, snarare än undantag. Osämja och missförstånd hör till spelet. Därför ser prislistorna konstiga ut vid en första anblick. Låt inte det avskräcka dig.

För att inte tynga ner spelet med onödiga matematiska beräkningar används ett lättfattligt penningssystem, när du bara vill göra enkla inköp. Hur många daler och penningar du äger vet du så snart du slagit fram din rollperson. Då behöver du bara veta att:

1 daler = 12 penningar (p)

Du kan handla så mycket du har råd med. Men glöm inte att notera vikten efter varje vara. Siffrorna anges i kejsrerliga pund. Det är ett viktmått som på papperet motsvarar ett halvt kilo, på ett ungefär. Men eftersom pundmättet också tar hän-

syn till hur skrymmande eller klumpigt ett föremål är, går det inte att översätta det direkt i moderna kilon och gram. Betrakta pundet som en fingervisning på hur mycket du kan bära med dig, utan att bli utmattad. Normalt sett är din bärförmåga lika många pund som din styrka.

Prislistorna är indelade i kategorier och priset skiftar beroende på om du besöker en marknad i en stad eller en by. Vanligtvis är det billigare att handla på en stor marknad, där tillgången på varor och konkurrenter är stor. Innan ditt första äventyr får du bara handla på den lokala bymarknaden. Du bör emellertid utnyttja den chansen. Det blir krångligare att handla när spelet börjar. Listorna över varor börjar på nästa sida. Kom ihåg att notera vikten för varje inköp.



Böcker, Brev & Bläck

Bibeln är den enda bok de flesta människor kommer i kontakt med. Nästan ingen i Fausts värld kan läsa eller skriva. Därför upprättar skrivare särskilda sigillförsedda brev när

kontrakt ska tecknas eller och privilegier fastställas. Tillsammans med det skrivna ordet är breven, liksom sigillstemplarna, viktiga handelsvaror.

	Byar	Städer	Vikt	Notering		Byar	Städer	Vikt	Notering
Adelsbrev	-	-	-		Lejdebrev	*	*	-	
Avlatsbrev	-	1	-		Pantbrev	-	1-100	-	
Bläck	-	1	¼		Papper (bunt)	-	1	¼	
Bibel	-	50	1		Pergament (ark)	-	1	-	
Bomärke	*	*	-	0-1 mark	Signetring	-	5	-	
Burskapsbrev	*	*	-	¼-2 mark	Skråbrev	*	*	-	1-4 mark
Gåsfjäder	-	-/2p	-						

* Dessa varor kan inte köpas för pengar.

ADELSBREV: Dessa dokument upprättas vid det kejserliga hovet varje gång en ny adelsätt skapas. De kan aldrig köpas, bara förtjänas. Ett adelsbrev är ett bevis på adelskap. Förfalskningar går att köpa till höga priser:

Ett nyadligt namn	30 daler
Baron	+40*
Greve eller Hertig	+75*
Ridderskap	+50*

* Priserna är kumulativa och adderas på grundkostnaden

AVLATSBREV: Många kyrkor accepterar penninggåvor som ett tecken på ånger. De säljer syndernas förlåtelse i form av avlatsbrev. Det angivna priset är för en liten synd (som att svära eller missbruka herrens namn). Allvarligare synder kostar betydligt mer att rentvå sig från. Exempel:

Otukt	5 daler
Stöld	12*
Dråp	20**

* Minimipriset är aldrig lägre än stöldgodsets värde

** För en vanlig allmogeman. Dubbla eller halvera för mordoffer ur högre och lägre stånd.

Notera att avlatsbrev bara köper kyrkans förlåtelse. De befriar dig inte från den världsliga rättvisan eller hämndlystna furstar.

BIBEL: Det är en begagnad handskrivna bibel som kostar 50 daler. Om den illuminerats med bladguld och vackra färger kostar samma bok minst 300 daler. Tryckta böcker är billigare, men ovanliga. En tryckt bibel skulle du kunna få för 20 daler, om du bara kan hitta en. Alla biblar är på latin, guds eget språk enligt påven.

BLÄCK: Ett bläckhorn innehåller bläck som täcker en normal-skrivares årsförbrukning.

BOMÄRKE: Ett bomärke är bara en snidad träbit, men den visar att du hör hemma på en gård eller rent av äger den. Ett bomärke visar din ägarandel i hemgården och är således värt upp till en mark mark i årligt levebröd. Noll om du är yngsta sonen. Ett om du är ägare av ett fullstort hemman.

BURSKAPSBREV: Detta är ett bevis på att du äger en affärsrörelse innanför murarna i en stad. Burskapsbrev utfärdas av den lokala fursten eller skråväsendet och du måste ha ett för att få bedriva näringsverksamhet. Ett burskapsbrev ger dig ett levebröd på upp till två mark om året.

GASFJÄDER: Gässens tjocka vingpenna är ihålig som en reservoarpenna. Doppa den i bläck och skriv på papper eller pergament. Håller i upp till ett år.

LEJDEBREV: I lejdebrevet intygar en högre ståndsperson att du har rent mjöl i påsen och bör bemötas respektfullt. Du använder det för att imponera. Sådana brev kan ge dig en modifikation på +5 i Vältalighet eller Hövlighet. Priset varierar och beror på vem som utfärdat brevet. Lejdebrev kan aldrig köpas på öppna marknaden.

PANTBREV: Ett pantbrev är ett bevis på att du har pengar att inkassera av någon annan, som står i skuld till brevet innehavare. Beloppet, och därmed värdet, framgår av brevet. Eftersom det är svårt att inkassera skulder säljs pantbrev ibland till tio procent under sitt skrivna värde. I burgna kretsar används de som klumpiga sedlar.

PAPPER: En bunt papper räcker i ett år, för en normalförbrukare.

PERGAMENT: Pergamenten håller i en evighet, men priset är högt. Pergamentblad köps styckvis och används för att upprätta kontrakt eller utfärdade burskaps- och skråbrev.

SIGNETRING: Rika människor som inte kan skriva sitt eget namn använder en ring med sigillstämpel för att underteckna brev eller kontrakt. Det gör även de som kan skriva sitt namn. Mottagaren kan ju oftast inte läsa hon heller. Priset är för en enkel silverring på 1/20 uns. En guldring kostar mer än det tiodubbla.

SKRÅBREV: Skråbrevet är en finare variant av burskapsbrevet. Det bevisar att du hör till de burgna kretsarna i den stad där det utfärdades, om någon skulle betvivla det. Vanliga hantverkare gör sig icke besvär. Skråbrevet garanterar dig ett årligt levebröd på upp till fyra mark.

Guld & Silver

Detta är handelspriserna på de vanligaste ädla metallerna, räknat i penningar. Här finns också exempel på vad färdiga silversmycken kostar, när metallen bearbetats. Silver-

exemplen är ordinära smycken som kan räknas om till andra metaller, med hjälp av multiplarna. Avrunda alltid upp till närmaste hela penning.

	Byar	Städer	Vikt	Notering		Byar	Städer	Vikt	Notering
<i>Råvaror</i>					<i>Färdiga smycken</i>				
Guld (1 uns)	-	240	1/12	Silver × 12	Armband	10	8	-	
Silver (1 uns)	-	20	1/12		Brosch	7	6	-	
Koppar (1 uns)	-	1	1/12	Silver × 0,05	Halskedja	12/6p	10	-	
Brons (1 uns)	-/6p	-/6p	1/12	Silver × 0,025	Knapp	1/3p	1	-	
Tenn (1 Uns)	-/1p	-/1p	1/12	Silver × 0,0125	Ring	5	4	-	
					Spänne	6/2p	5	-	

Kläder & Skodon

Kläderna du bär skyddar dig inte bara mot väder, vind och kyla. De talar också om var du står i den feodala pyra-

midén, så att ingen ska behöva tveka om var du hör hemma. Välj därför ut din garderob med omsorg.

	Byar	Städer	Vikt*		Byar	Städer	Vikt*
<i>Trasor</i>				<i>Accessoarer</i>			
Allmogeskrud	2	2	1	Fjäderplym	-	1	-
Borgarskrud	10	8	1½	Handskar	-	2	-
Adelsskrud	60	50	2	Hatt	-	5	-
<i>Skyddskläder</i>				Näsduk	-	-/3p	-
Reskläder	× ½	× ½	1	Spetskrås	-	4	-
Vinterkläder	× ½	× ½	2				
Skodon	× ¼	× ¼	1				

* Kläder väger ingenting när de bärs direkt på kroppen. Vikten gäller kläder som bärs i packning.

ACCESSOARER: Dessa används för att smycka kläder och fyller ingen praktisk funktion.

ADELSSKRUD: När borgare och allmoge väljer vadmal och lintyg klär sig adelsmannen i siden eller sammet. Adelskruden är en broderad och utsmyckat variant av borgarskruden. Priserna som anges är minimipriser för en klädnad som kan bäras vid hovet. Adelsskruden skyddar mot höstrusk.

ALLMOGESKRUD: Enkla, och slitstarka paltor, blekta av såväl väder som vind. Allmogeskruden är gjord för att användas. Den består oftast av hosor för benen, en kort skinnkolt eller en lärftskjorta och ibland en enkel jacka. Kvinnor bär kjol med blus och täcker håret med ett huckle. Allmogeskruden skyddar mot höstrusk.

BORGARSKRUD: Borgarens kläder är färggranna och vadderade. Män bär hosor, skjorta och kort vadderad jacka. Kvinnorna heltäckande klänningar och sjal. En hatt eller huvudbonad hör till borgerskapets klädsel, men är inte obligatorisk. Borgarskruden skyddar mot höstrusk.

RESKLÄDER: Mantel, benklädnader och fotlindor. Dessa används för att skydda dina vanliga kläder vid resor på dammiga landsvägar. Om dina kläder slits under en resa, och du bär reskläder, drabbas överdragskläderna istället för din vanliga skrud. Priset på reskläderna beräknas utifrån de kläder du försöker skydda från slitage.

SKODON: Den som färdas till fots behöver skodon för att slippa skador vid långa resor. Hur mycket skodonen kostar beror på vilka kläder du bär. Tiggaren lindar fötterna med halmstoppade trasor. Adelsmannen bär blankläderskor med försilvrade spännen.

TRASOR: Tiggarens kläder är inte vackra. De är lappade och lagade, stoppade med halm och vanligtvis illaluktande. De duger i sommarvärme och inte mycket mer.

VINTERKLÄDER: Tjocka vadderade mantlar, vantar och stoppning i skorna används för att hålla vinterns köld på avstånd. Då är du skyddad mot vinterkyla, oavsett vad du bär under. Priset beräknas utifrån din vanliga skrud.

Ljus, Lyktor & Redskap

Brinntid och ljusstyrka är avgörande när du ska lysa upp din tillvaro. Ljus och lyktor kastar ett sken som lyser upp en radie av några steg. Att tända en lykta eller en fackla tar 1T6 vändor, om du har tillgång till eld. Annars krävs elddon för att göra upp en brasa. Vem som helst kan tända en svavelsticka i en handvändning.

	Byar	Städer	Vikt	Notering
Flinta och stål	-/3p	-/2p	-	Gör upp eld på 1T6 minuter med Fingerfärdighet.
Fackla	-/1p	-/1p	1	Lyser upp 3T6 steg. Brinner en timme.
Lampolja	-/6p	-/4p	¼	Räcker till ett äventyr
Lykta	6	4	2	Lyser upp 3T6 steg. Brinner en tidegård.
Svavelsticka	-	-/1p	-	Lyser upp 1T6 steg. Brinner 1T6 ögonblick.
Växljus	-/4p	-/3p	¼	Lyser upp 2T6 steg. Brinner en timme.
<i>Redskap</i>				
Arbetsredskap	30	30	2-12	Det du behöver för att utöva ett hantverk.
Flinta och stål	-/3p	-/2p	-	Gör upp eld på 1T6 minuter med Fingerfärdighet.
Dyrkar	-	-/4p	-	Krävs för att lirka upp riktiga lås.
Gryta	-/8p	-/6p	5	För kockar på resande fot – och häxor.
Hammare	-/6p	-/4p	½	Du får 2T6 järnspikar för en penning extra.
Kulram	-	-/8p	½	Underlättar kluriga beräkningar.
Rep	-/4p	-/3p	½/steg	2T6 steglängder. Längre rep splitsas med Fingerfärdighet.
Ryggsäck	-/4p	-/4p	1	Rymmer lika många pund som din Storlek.
Spegel	-	8	-	Ryms i ena handflatan.
Säck/Knyte	-/1p	-/1p	¼	Rymmer hälften så många pund som din Storlek.
Timglas	-	8	¼	Mäter tiden i exakta timmar.
Tryckpress	-	18	20	En portabel handvevad press.
Änterhake	-/6p	-/5p	1	

Resor & Irrfärder

Om du saknar Vildmarksvana kan du behöva hjälp på vägen vid längre resor. Men mat och logi kostar pengar. Hur mycket beror på vilken standard du kräver. De flesta för med sig egen skaffning på långa resor.

	Byar	Städer	Vikt	Notering
Droska	-/6p	-/6p	-	Pris per dagsetapp med mat och logi på skjutshällen.
Flodbåt	-/3p	-/3p	-	Pris per dagsetapp med logi ombord.
Oxkärra	-/1p	-/2p	-	En kort skjuts till närmaste by för ett litet sällskap.
Seglats	-	5	-	Pris per vecka med logi ombord.
Skeppshyra	-	10p	-	Ett fartyg, en besättning. Kort resa. Inga besvärande frågor.
Vägvisare	2	1	-	Guidar dig genom det närmaste grannskapet i en dag.
<i>På världshuset</i>				
Torrskaffning	-/4p	-/7p	7	Bröd, torkat kött och sovel. Räcker i en vecka.
Ett mål mat	-/1p	-/2p	2	Stillar hungern och läker 1 skadepoäng.
En festmåltid	-/2p	-/4p	5	Smörjer kråset och läker 1D3 skadepoäng.
Vin (flaska)	-/4p	-/3p	1	Räcker till fyra personer.
Öl (kanna)	-/10p	-/10p	-	Räcker till tolv personer.
Öl (stop)	-/1p	-/1p	-	Släcker den värsta törsten.
Nattlogi	-/1p	-/2p	-	Sovplats i gästgivarsalen (inklusive tjänare).
Stallplats	-/1p	-/2p	-	Stallplats och foder för ett riddjur.
Sköka	-/1p	-/1p	-	Ger dig sovplats om du lyckas med Gästfrihet eller Vällust.

Riddjur & Jakthundar

Djuren fyller en viktig funktion i Fausts värld. De är arbetskraft, sällskap och transportmedel. Djur används dessutom som betalningsmedel i många affärer. Och hästen är ofta den beridne krigarens frästa vapen i en strid.

Om du köper ett riddjur bör du kopiera dess egenskaper till ditt Pergament, för att slippa bläddra i regelboken när det heter till. De viktigaste egenskaperna finns nedtecknade efter listorna.

Hästar	Byar	Städer	Notering
Dragare	90	60	Vanlig bland borgare.
Travare	180	120	En ridhäst för burgna.
Springare	-	240	Riddarens trotjänare.
Stridshäst	-	480	Värdig en konung.

Andra djur	Byar	Städer
Byracka	-/6p	-/4p
Falk	-	25
Får/get/gris	2	1/6p
Höna	-/2p	-/2p
Jakthund	5	5
Ko	10	10
Oxe	8	8
Åsna	4	4

Dragare

Sty: 12 Sto: 22 Bli: 10
Smi: 10 Kar: 10
Slagkraft: 3T6
Förflyttning: 3 steg
Tålighet: 16 Smärträskel: 8

Travare

Sty: 12 Sto: 22 Bli: 8
Smi: 15 Kar: 12
Slagkraft: 3T6
Förflyttning: 4 steg
Tålighet: 16 Smärträskel: 8

Springare

Sty: 18 Sto: 28 Bli: 8
Smi: 17 Kar: 10
Slagkraft: 4T6
Förflyttning: 5 steg
Tålighet: 23 Smärträskel: 10

Stridshäst

Sty: 22 Sto: 32 Bli: 6
Smi: 10 Kar: 8
Slagkraft: 5T6
Förflyttning: 4 steg
Tålighet: 27 Smärträskel: 10

Tillbehör	Byar	Städer	Notering
Remtyg	1	-/8	Med en sele och en grimma kan du aldrig fumla ett ridaslag
Sadel	4	3	En sadel ger dig +5 på färdigheten Rida
Sjabrak	-	60	Ett vadderat hästtäck som skyddar hästen som en läderrustning.
Stålsjabrak	-	240	En kyrassrustning för hästar. Skyddar som en ringbrynja.

Hästar är fyrfotadjur och har högre bärformåga än människor. Räkna med att de kan bära tio gånger sin egen styrka utan belastning. De kan dra tjugo gånger styrkan.

Hästar i strid

Om du rider en häst i strid utan att ha talangen
Kavallerist måste du slå ett Ridaslag:

PERFEKT: Du sporrar hästen i strid. Inga fler slag behövs.

LYCKAT: Du kan anfälla som vanligt, men måste slå ett nytt slag varje vända.

MISSLYCKAT: Du kan rida in i striden utan att attackera. Du försvarar dig med ett ridaslag (istället för din envig) om du blir attackerad. Försök sporra hästen igen nästa vända.

FUMMEL: Hästen flyr bort från striden i högsta fart. Du måste klara ett nytt Ridaslag för att stoppa den. Sedan kan du börja om igen.

Tjänster & Gentjänster

Att söka hjälp hos en specialist kostar pengar. Prislistan ger några kommenterade exempel på vad det kan kosta, och vad du får för pengarna.

En grovhuggen tumregel är att en penning låter dig hyra expertis i form av ett färdighetsslag, med ett färdighetsvärde på 15. Eller enkelt arbete i en timme.

	Byar	Städer	Vikt*
Apotekare	-	2	Pris för ett recept. Själva medicinen ingår ej.
Barberare	1	1/6	Spjälkar trasiga ben med Händighet 15.
Helare	-/8	1	Läker ett ytligt sår med Läkekonst 15.
Smed	-/6	-/10	Lagar ett vapen eller rustning med Händighet 15.

Vapen, Rustningar & Sköldar

Fausts värld är grym och vapen finns i alla hem, i någon form. Du köper dina egna här. De olika vapen och rust-

ningar som du kan använda för att skydda dig, eller ställa till eget ofog, beskrivs närmare i kapitel VI.

För Envig	Byar	Städer	Vikt	Notering
Dolk	6	4	½	
Hillebard	-	18	6	
Hjälmkrossare	-	8	1½	
Morgonstjärna	14	12	4	
Ryttarlans	-	12	8	
Spjut	7	6	1½	
Svärd	15	14	3	†
Tornerlans	-	1	7	
Yxa	11	10	2	†

† Använd dubbla priser och vikter för Bastardsvärd, Långsvärd och Stridsyxor

Rustningar*	Byar	Städer	Vikt**
<i>Läderrustning (Skyddar 2 poäng)</i>			
- Hätta	-/6p	-/8p	½
- Harnesk/Skjorta	6	8	½
- Vadderade armar	1	1/4p	½ × 2
- Kragstövlar	2	3	½ × 2
<i>Totalt:</i>	<i>(9/6p)</i>	<i>(13)</i>	<i>(3)</i>

Ringbrynja (Skyddar 4 poäng)	Byar	Städer	Vikt
- Huva	10	8	1
- Skjorta	36	30	1
- Armar	12	10	1 × 2
- Kjortel/Ben	14	12	1 × 2
<i>Totalt:</i>	<i>(72)</i>	<i>(60)</i>	<i>(6)</i>

Stål (Skyddar 5 poäng)	Byar	Städer	Vikt
- hjälm	-	16	1
- Harnesk	-	60	1
- Armskenor	-	20	1 × 2
- Benskenor	-	24	1 × 2
<i>Totalt:</i>		<i>(120)</i>	<i>(6)</i>

För Skytte	Byar	Städer	Vikt	Notering
Armborst	9	8	5	
Båge	6	5	1	
Handkanon	-	24	3	
Långbåge	10	8	2	
Luntlåsmusköt	-	30	7	
Slunga	-	-	½	Gratis

Projektiler

Pilar/Skäktor	-/1p	-/1p	1/12	Styckepreis.
Kulor/Krut	-	-/1T6p	1/12	En laddning.
Slungstenar	-	-	1/6	En sten.

Rustningar*	Byar	Städer	Vikt**
<i>Kyrassrustning (Skyddar 10 poäng)</i>			
- Riddarhjälm	-	20	2
- Kyrass	-	120	2
- Järnhandskar	-	80	2 × 2
- Riddarstövlar	-	100	2 × 2
<i>Totalt:</i>		<i>(320)</i>	<i>(12)</i>

Sköldar***	Byar	Städer	Vikt
Krigarsköld (3)	5	4	2
Riddarsköld (4)	-	8	3
Tornerköld (2)	-	12	1

* Priserna anges både för en hel rustning och de individuella rustningsdelar, som beskrivs i sammanfattningen.

** Vikterna anges per kroppsdel, om du är iklädd rustningen. Bärs den som packning tiodubblas belastningen. Totalvikten inom parentes visar hur mycket en heltäckande rustning tynger dig om du täcker hela din kropp med samma material.

*** För sköldar anges skyddsvärdet inom parentes.

KRIGARSKÖLD: Rund sköld av omålat trä. Skölden hänger i en rem runt nacken och greppas med vänster hand.

KYRASSRUSTNING: Den klassiska riddarrustningen, sammanfogad av hundratals plåtar. Hjälmen har smala slitsar för ögonen. Kyrassen är ett ärmförsatt stålarnesk där både järnhandskarna och riddarstövlarna fästs. En kyrassrustning kan därför aldrig bäras i delar eller med andra rustningar. Hjälmen och handskarna kan du dock ta av dig.

LÄDERRUSTNING: En hätta med pälsfoder skyddar ditt huvud. En vadderad jacka, som stoppats med tagel täcker, bålen och armarna. Eller så bär du ett harnesk som formats av läder kokat i vax. Det är lika hårt som sten. Kragstövlarna går ända upp på låret.

RIDDARSKÖLD: En riddarsköld är formad som ett strykjärn och täcks med tunna lager av härdat läder eller en tunn plåt, som målats och lackerats.

RINGBRYNJA: Tunna stålringar fogas samman till en slitstark stålöv: Huva, skjorta med ärm och knälang kjortel ingår. Brynjan kan bäras tillsammans med läder eller stål.

STÅLRUSTNING: Hjälmen täcker hjässan. Harnesket täcker bålen. Armar och ben skyddas med skenor. Stålrustning kan bäras i delar utanpå läder eller brynja. Eller separat.

TORNERSKÖLD: Tornerkölden har en utskuren kil, lagom stor för en ryttarlans. Den liknar en målarpalet till formen och är tunnare än vanliga sköldar. Därav den låga vikten.

En daler är en stor summa pengar. Det har du säkert redan förstått. Hur mycket blir tydligt om vi studerar hur lite en allmogefamilj tjänar. Normalt sett drar hela hushållet in mindre än en mark (120 daler) på ett helt år. Och eftersom en försvinnande liten del av allmogens ekonomi består av mynt, är utrymmet för handel mycket litet. Utanför städerna sker de flesta affärsuppörelser med byteshandel.

På sin höjd kommer bönderna i kontakt med en handfull av de minsta mynten varje månad. Inkomsterna nedan visar vilka värden som passerar genom vanligt folks händer. Summorna är ungefärliga och inkluderar förutom kontanter värdet av alla de varor som förbrukas på gårdar och i arbetsbodrar under året. De flesta undviker att bege sig till marknaden om de inte måste.

När du själv köper utrustning åt din första rollperson kan du betala listpriserna utan att pruta. Men när du ska köpa saker i spelet, måste din rollperson köpslå om varje enskild pryl. Att handla över disk kan vara riktigt krångligt. Det beror på alla underliga mynt som cirkulerar i Fausts värld.

Växelkurser

Vid sidan av den kejsrerliga dalern och penningarna finns det nämligen hundratals äldre myntslag i omlopp. På en större marknadsplats kan du hitta allt från dinarer och dubloner till kronor, kopek och sestertier. Alla myntslagen har en sak gemensamt. De innehåller silver. Men eftersom de är av olika storlek måste de både vägas och undersökas innan de kan accepteras som daler eller penningar. De flesta silvermynt är dessutom utblandade med mässing, brons eller koppar.

Därför gäller det att vara på sin vakt, så snart du saknar jämna pengar. Varje gång du måste växla riskerar du att förlora dina surt förvärvade slantar.

För att bryta ner en daler i penningar måste du förhandla och slå ett slag i Intriger. Detsamma gäller när du adderar pennin-

gar till hela daler. Hur väl du lyckas avgör vilken växelkurs du får. I längden kan detta växlande ha stor inverkan på din ekonomi. Slå Intriger varje gång du saknar jämna pengar.



PERFEKT: "Se bara vilken hög silverhalt!" Du får ut 1T6+10 penningar ur varje daler du växlar. Du behöver bara använda 1T6+6 penningar för varje ny daler du vill köpa.

LYCKAT: "Bit i myntet, om du inte tror mig." Du får ut 12 penningar ur din daler. Du köper en daler för samma summa.

MISSLYCKAT: "Inte mycket silver i den här inte." Du får bara ut 2T6 penningar ur dalern. Varje ny daler kostar dig hela 1T6+10 penningar.

FUMMEL: "Det här är ju ett försilvrat kopparmynt!" Du får inte ut mer än 1T6 penningar ur dalern. Ingen vill växla dina penningar till nya daler.

Normal årsförbrukning i mark (och daler):

< ¼	(1T10)	Lösdrivare och Tiggare
¼	(30)	Drängar, Gesäller, Munkar och Soldater
½	(60)	Bönder och Hantverkare
1	(120)	Fattiga Riddare och andra äventyrare
1½	(180)	Köpmän och Präster
2	(240)	Riddare och Burgna ämbetsmän
4	(480)	Baroner och Biskopar
8	(960)	Grevar, Hertigar, Furstar
32	(3 840)	Kungar
128	(15 360)	Kejsaren



Vad är det som kostar?

Tiggarens budget:

0 Matrester och lappade klädträsor [Fattig men fri]

Typisk allmogebudget (½ mark):

+¼ Mat och allmogekläder [Drängens enda behov]

+¼ Redskap och verktyg [Bondens extrabörda]

Äventyrarens extrautgifter (+½ mark):

+¼ Hästhållning eller reskostnader

+¼ Rustningsunderhåll eller läkarvård

Den lärdes extrautgifter (+½ mark):

+¼ Bläck, böcker, gåsfjädrar och papper

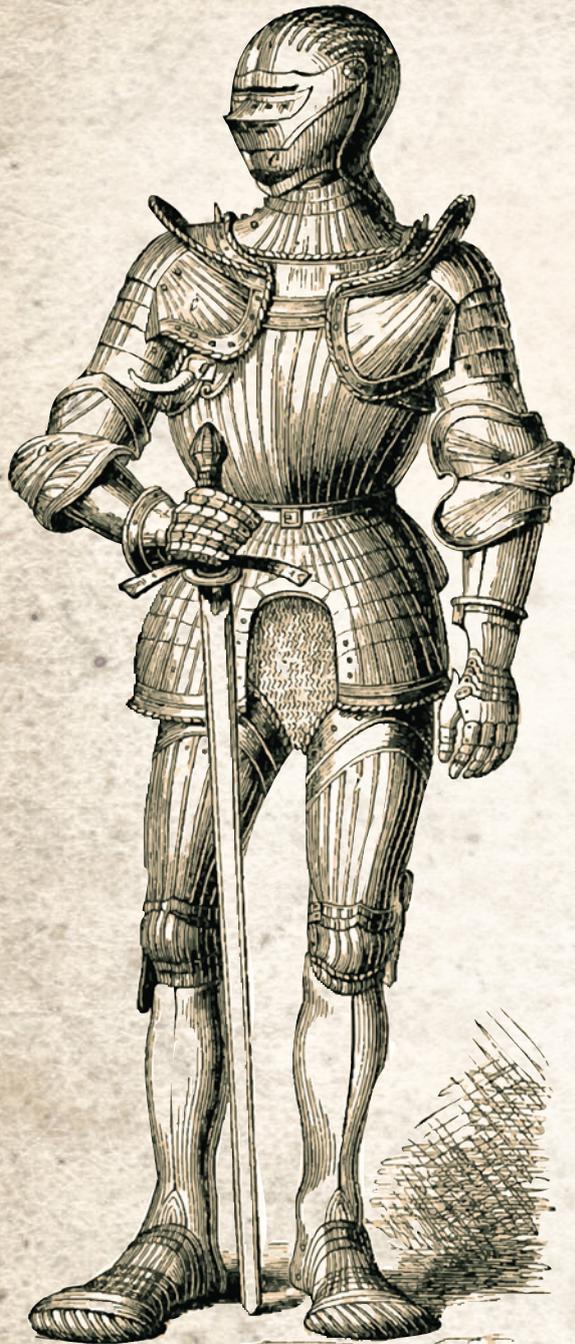
+¼ Mutor och lärarlöner

Köpmannens extrautgifter (+½ mark):

+¼ Borgarskrud

+¼ Tullavgifter och Stämpelskatt

+½ Ett par tjänare eller Häst och vagn



Rustning	Skydd	Vikt
Läder	2	1/2
Blynja	4	1
Stål	5	1
Kyrass	10	2

Sköld	Skydd	Vikt
Krigarsköld	3	2
Riddarsköld	4	3
Tornersköld	2	1



Kyrassrustningen, eller körtskarnesket, på bilden är det mest fulländade som rustmakarna i Fausts värld kan åstadkomma. Men sådana mästerverk är både otypliga och sällsynta. De flesta krigsmän väljer ut enklare rustningsdelar, och kombinerar ett eget pansar. Det bör du också göra, om du tänker slå dig fram med svärdet i högsta hugg. Det är för övrigt lika viktigt att välja rätt vapen, som att skydda sig på bästa sätt i stridens hetta.



Kapitel V: Själ & Passionerna

Det är nästan alltid du själv som bestämmer vad din rollperson gör. Nästan alltid, för det finns undantag. Vanligtvis när du själv underkastat dig ödet och låtit tärningarna avgöra hur din rollperson reagerar. Då styr dina självsegenskaper och passioner över ditt handlande. I det här kapitlet ska vi titta närmare på hur dessa starka känslor fungerar, och varför de är bra att ha.

Själen representeras av sju motsatspar. Som du redan sett används de för att simulera de motstridiga känslor som finns hos nästan alla invånare i Fausts värld. Litteraturen är full av människor som slits mellan Barmhärtighet och Grymhet, Kyskhet och Vällust eller Flit och Lättja. Därför behöver självsegenskaperna ingen närmare presentation. Du väger dem mot varandra och tävlar mot dig själv i ett dubbelslag när du använder dem. Den segrande egenskapen styr då ditt handlande, vilket vi ska titta närmare på alldeles strax.

Passioner är ännu enklare att förstå sig på. En passion är en övertygelse som är så stark att den inte kan ifrågasättas. Ta exemplet Tro (Gud) som exempel. Alla rollpersoner som vuxit upp i den kristna världen är övertygade om Guds existens och frågan är inte om de vördar honom. Bara hur mycket de håller av sin skapare.

Ingenting hindrar dig från att skapa en rollperson från en annan del av världen och du skulle därför lika gärna kunna börja spelet med passionen Tro (Allah). Däremot är det svårt att tänka sig en rollperson som hyser båda känslorna samtidigt.

Passionsslag avgörs följaktligen alltid med enkelslag.

När behöver du en själ?

Självsegenskaper och passioner testas oftast på endera av två sätt: frivilligt eller tvingande. I det förstnämnda fallet väljer du att låta tärningarna styra över ditt agerande och slår ett dubbelslag för det egenskapspar som berörs. Du skapar helt enkelt en utmaning åt din egen rollperson och om spelledaren godkänner din egenhändigt konstruerade inre konflikt kan du få ett erfarenhetskruss på den segrande självsegen-

skapen. Den frivilliga metoden ger dig således en chans att förbättra dina självsegenskaper, samtidigt som den tillför dramatisk spänning till spelmötet. Erfarenhetskruss delas dock bara ut vid perfekta slag.

Spelledaren måste alltid vara uppmärksam, så att spelarna inte missbrukar metoden enbart för att höja sina egenskaper. Tumregeln lyder: om slaget tillför dramatik så ska det godkännas. Annars inte.

EXEMPEL: Dirk har fått ansvaret för sällskapetets magra reskassa när kamraterna stannar på ett värdshus. Eftersom de har ont om pengar äter de av sin medhavda matsäck. Men när färdkamraterna somnat blir begäret efter lagad mat för starkt för Dirk. Anders bestämmer att hans tjocke knekt ska väga sin Måttfullhet mot sitt Frosseri. Den sistnämnda egenskapen går segrande ur striden. Den natten festar Dirk på stekt kött och reskassan decimeras betänkligt.

Det tvingande slaget fungerar likadant, med den enda skillnaden att spelledaren kräver att det görs. Du får ett erfarenhetskruss på den vinnande egenskapen vid ett perfekt tvingande slag. Eller på passionen, om du använde en sådan.

Så kan du använda din själ

Exakt hur och när självsegenskaperna ska användas är upp till spelarna och spelledaren. Ibland kan de tillåtas ersätta färdigheter eller grundegenskapsdrag. Här följer en rad alternativa exempel på hur du kan nyttja dina självsegenskaper under ett spelmöte. Uppräkningen ska ses som inspirerande förslag, och är på intet sätt en uttömmande lista.

ÖDMJUKHET/HÖGMOD: Ödmjukhet är viktigt när någon sårar din stolthet. Men du kan också använda din Ödmjukhet för att smälta in i en folkmassa. Eller ditt Högmöde, om du vill bli uppmärksam i samma församling. Den högmödig drar till sig blickar, men gör ofta bort sig.

FLIT/LÄTTJA: Arbetar du med en meningslös uppgift som bara tar tid, och ingen skicklighet. Den kan anses avslutad när din Flit segrar över din Lättja. Lättja gör också att du vilar bättre. Den som är skadad och sover en hel natt återfår en extra poäng Tålighet, om hennes Lättja segrar under natten. Men hon kanske försover sig.

KYSKHET/VÄLLUST: Att fresta någon med köttsliga lustar är ett av de äldsta knepen i världen. Kyskhhet/Vällust används vanligen för att avgöra om du motstår frestelsen eller inte. Men lockelsen behöver inte nödvändigtvis handla om sexuella handlingar. En skicklig förförare kan vira sitt offer runt lillfingret och få henne att utföra allehanda upptänkliga illdåd. Kyskhhet behövs för att säga nej till någon man åtrår.

TÅLAMOD/VREDE: Mod är ingen egenskap i Fausts värld. Huruvida du är modig eller bara dumdristig är en subjektiv tolkning. Men eftersom Tålmod ofta går hand i hand med försiktighet kan Vrede användas för att frammana något som liknar mod. Vågar du anfalla den store krigaren? Svaret blir jakande om din Vrede segrar över ditt förnuft.

MÅTTFULLHET/FROSSERI: Den som är Måttfull är van vid att leva med åtdragen svångrem. Om din Måttfullhet segrar över ditt Frosseri kan du till exempel hoppa över ett mål mat, utan att drabbas av hungersnöd. Frosseri blir användbart om det gäller att äta stora mängder mat på kort tid. Eller vid en dryckestävling.

BARMHÄRTIGHET/GRYMHET: Ska du dra blankt och försöka försätta din fiende ur stridbart skick med alla till buds stående medel? Eller bara avvärja henne och ge henne en chans att ge upp medan tid är? Barmhärtighet/Grymhet bör testas under varje strid. Tänk på att om du själv drar blankt kommer din fiende knappast att använda svärdets flatsida för att försvara sig.

FRIKOSTIGHET/GIRIGHET: Frikostighet kan göra dig populär, men du blir fortare rik som Girig. Spelledaren kan tillåta dig att väga din Frikostighet mot din Girighet vid varje affärsuppgörelse eller växlingstransaktion. Blir du alltför Frikostig får du räkna med att förlora några småslantar (låt oss säga 1T6 penningar) på affären. Om Girigheten segrar har du tjänat samma summa.

Passioner

Här följer en kort uppräknig av några vanliga passioner från Fausts värld. Den är långtifrån fullständig och såväl spelare som spelledare uppmanas att designa sina egna passioner, under spelets gång. Använd någon av de vanliga passionerna som mall. Du avgör styrkan hos en ny passion genom att slå en, två eller tre T6:or. Valet är ditt.

EDSVUREN (ED): Du kan närsomhelst under spelets gång svära en ed, där du lovar att fullfölja ett uppdrag eller utföra en gärning. Den som går i kloster avlägger till exempel ett klosterlöfte, efter sin novisperiod. Med hjälp av en ed kan du och de andra spelarna skapa lojalitetsband till varandra. Eder kan vara permanenta eller tidsbegränsade.

FRUKTAN (OBJEKT): Man kan bli rädd för nästan vad som helst. Om du fått denna passion måste du testa den varje gång du konfronteras med det du fruktar. Lyckas du måste du undvika objektet. Bara vid ett misslyckande kan du agera fritt.

GÄSTFRIHET: Hemmet är heligt och dess helgd får inte kränkas. Gästfriheten kräver att besökare mottas utan att ett hår kröks på hennes huvud och att hon bjuds på både mat och husrum. Skall du besöka din fiende? Försäkra dig då om att hon har en hög Gästfrihet först. Du måste ha ett eget hem för att kunna utveckla denna passion, om du inte har den från början eller erbjuds den under en levnadsbana.

HAT (OBJEKT): Normalt sett riktar sig denna passion mot en enskild individ, men den kan också omfatta en folkgrupp eller en fientlig familj. Varje gång du konfronteras med ditt hatobjekt måste du testa passionen. Vid ett lyckat slag gör du allt som står i din makt för att komma åt din antagonist. Det betyder inte nödvändigtvis att du brukar våld. Bara att du vill henne illa.

KÄRLEK (FAMILJ): Kärleken till dina närmaste är mer eller mindre medfödd. Du använder den naturligtvis för att finna styrka, om din familj hotas. Men också när du ber din familj ställa upp på dig. Din egen passion kan användas som ett mått på hur lojala de andra familjemedlemmarna är mot dig.

KÄRLEK (PERSON): Kärlek till en enskild individ kan inspirera eller driva till vansinne. Detta är den överväldigande passion som hittas hos Romeo och Julia eller Tristan och Isolde. Spelledaren avgör när du får utveckla den. Om objektet för din kärlek råkar illa ut gör du vanligtvis allt för att skydda henne.

LOJALITET (HUSBONDE): Denna passion använder du varje gång du ber din husbonde om en tjänst eller måste vinna hennes gunst på annat sätt. Om du har egna undersåtar kan du utveckla passionen Lojalitet (Undersåte). Den fungerar på samma sätt. Du får passionen samtidigt som du får din husbonde, eller undersåte. Du har olika lojaliteter till olika husbönder. Detsamma gäller dina egna underhuggare. Om objektet för din lojalitet behöver hjälp gör du vanligtvis allt som står i din makt för att undsätta henne.

RIDDERLIGHET: De klassiska riddaridealerna sammanfattas i denna passion. Du erbjuder din motståndare en ärlig chans, du fuskar inte och tar värlösa i försvar mot orättvisor. Men ridderlighet är inte något som bara angår riddare. En sjökaptan som väljer att gå under med sitt sjunkande skepp, istället för att stiga i livbåten, lever upp till det ridderliga idealet. Detsamma gäller bonden som blandar bark i brödet, när grannens åker står förfrusen.

TRO (GUD): Som redan nämnts är detta ett mått på hur religiös du är. Du kan använda den för att bevisa din tro, om den ifrågasätts, eller för att bli bönhörd när du befinner dig i knipa.

Kom ihåg att du inte behöver starta spelet med fler passioner än du önskar. Tro (Gud), Kärlek (Familj) och Lojalitet (Husbonde) är standardpassioner, som nästan alla delar. De inskränker därför inte din valfrihet lika mycket som starka känslor av hat, kärlek eller edsvurna löften kan göra.

Men passioner kan också ge dig stora fördelar om du använder dem på rätt sätt. Låt oss se på de fördelar och nackdelar som en passion ger dig.

Övertygelse & Inspiration

Räkna med att spelledaren kommer att tvinga dig att testa dina passioner ofta, om du valt att utveckla dem. Så länge du lyckas med dina slag ger passionerna dig bara fördelar. Men om du misslyckas kan du drabbas av svår melankoli eller vansinne.

Du kan själv välja att återropa dina passioner, när handlingen i spelet samspejar med dina starkaste känslor. Du kan till exempel be din spelledare att få testa din lojalitet om din husbonde hotas, eller din kärlek när din älskade är i fara. Hat kan återropas när du möter din allra mest avskydda fiende och så vidare. Den enda passion som inte kan ge dig styrka är Fruktan. Den är bara till last.

Utgå från följande tabell varje gång du tvingas (eller väljer) att testa en passion.

PERFEKT: Du blir inspirerad och styrs nu helt av din passion. Det ställer stora krav på dina rollspelsfärdigheter. I gengäld får du välja en valfri färdighet, vars färdighetsvärde fördubblas tillfälligt som en effekt av din flammande passion. Effekten sitter i tills du löst den situation som tvingade dig att testa passionen. Den varar dock längst så länge du låter passionen styra dina handlingar.

LYCKAT: Du är inspirerad och får addera +10 till ett valfritt färdighetsvärde, så länge du låter passionen styra dina handlingar.

MISSLYCKAT: Du drabbas av mellankoli när du inser att du inte kommer att kunna leva upp till dina dyra löften. Alla färdighets- och egenskapsvärden modifieras med -5, så länge som du befinner dig i den situation som provocerade fram passionsslaget. Dessutom måste du omedelbart sänka din passion ett steg. Om du misslyckas med ytterligare ett passionsslag när du är melankolisk räknas det andra misslyckade försöket som ett fummel.

FUMMEL: Skuld känslorna sköljer över dig med en förkrossande tyngd. Du förlorar förståndet och styr inte längre över dina egna handlingar. Det gör numera spelledaren. Även om du får fortsätta att spela din roll så måste det ske efter hennes önskemål. Du förlorar omedelbart 1T6 poäng från din passion. Se i övrigt avsnittet om galenskap nedan.

Som du ser kan passioner både hjälpa och stjälpa dina planer. De måste alltid användas med förnuft. En av spelledarens huvuduppgifter är att tillse, att passionerna inte missbrukas eller återropas i tid och otid.

Passionerna finns med i spelet för att skapa dramatisk spänning i väl valda situationer. Inte för att återropas när andan faller på eller för att spelarna föredrar enkla lösningar på

svåra dilemman. Bäst fungerar de om alla vid bordet kommer överens om hur passionerna används, och hur de inte får användas.

Sausts galna värld

Hur du ska gestalta din galenskap beror naturligtvis på vad som utlöste den. Spelledaren uppmantras att tänka ut en individuell dårskap för alla som drivits över vansinnets gräns av sina passioner. Här ges bara några enkla exempel, som lånats från skönlitterära förebilder. Slå en sexsidig tärning om du har svårt att bestämma dig.

I visa fall bör rollpersonen överlämnas helt i spelledarens händer. Spelaren får då skapa en ny rollperson åt sig själv, att använda så länge sjukdomen varar. I andra fall kan du fortsätta spela din egen rollperson under sjukdomsperioden, så länge som du lever upp till din galenskap.

1 MÅNGALEN: Den vansinnige kastar av sig alla kläder och ägodelar, innan hon flyr till skogs som ett vilt djur. Hon äter sin föda rå och hörs ibland yla mot månen om nätterna. Spelledaren övertar ansvaret för din rollperson tills du tillfrisknat.

2 SJÄLASLAV: Nu styr dina själsegenskaper helt över din rollpersons göranden och låtanden. Du får fortsätta att spela din rollperson, men måste underkasta dig tvingande egenskapstester i varje upptänklig situation och agera därefter.

3 INBILLNINGSSJUK: Du är övertygad om att du är en viktig person, i nivå med kejsaren eller påven. Därför glömer du allt vad folkvett och hövlighet heter i umgänget med andra människor. Du anser dig oövervinnerlig. Tänk Don Quixote, eller låtsas att du är en föregångare till Napoleon.

4 SKOGSTOKIG: Du är inte värd någonting i dina egna ögon. Du gör dig av med allt ditt lösöre, lämnar hemmet vind för våg och söker dig ut i skogarna som eremit. Där lever du som en folkskygg fattiglapp tills du tillfrisknat. Med spelledarens tillåtelse kan du tillåtas spela din utfattiga rollperson själv.

5 GLÖMSK: Du gör allt för att förtränga skammen och glömma det som skett. Därför minskar dina färdigheter gradvis. Varje gång du misslyckas med ett färdighetsslag minskar värdet permanent med en poäng och du kan inte förbättra färdigheter eller egenskaper på något sätt. Alla värden återställs dock när du tillfrisknat.

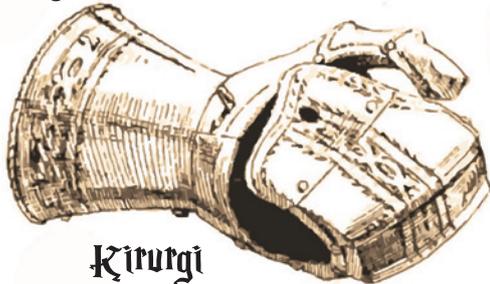
6 SINNESSLÖ: Du är okontaktbar. En dregglande lallande fåne. Lämna över din rollperson i spelledarens händer tills du tillfrisknar.

Bota Galenskap

Det går att bota galenskap och ibland går den också över av sig själv. Om du drabbas av galenskap får du en chans att tillfriskna efter en dag. Du måste då testa passionen som utlöste tillståndet på nytt. Klarar du slaget har din rollperson

övervunnit sinnessjukdomen och blir omedelbart sig själv igen. Du får en andra chans att bryta galenskapen när en vecka gått och en tredje chans efter en månad. Därefter får du bara försöka en gång per år. Vanligtvis görs slaget då under vintervilan, när inga äventyr pågår.

Spelledaren kan också besluta att erbjuda den galne en extra chans om händelserna i spelet passar omständigheterna. Den kärlekskranke kan finna vägen tillbaka till livet med hjälp av en kyss från sin älskade, den sorgtyngde får en extrachans när han hämnats sin fiende och så vidare. Låt spelets dramaturgi och berättarglädjen avgöra.



Kirurgi

Människorna i Fausts värld föreställer sig att galenskap går att bota med kirurgi. Det finns flera olika metoder. Man kan åderlåta den sinnessvaga och tappa hennes kropp på blod. Man kan knacka ett hål i hennes skallben och släppa ut tokigheten eller skälla henne med hett vatten.

Av lätt insedda skäl är alla metoderna förenade med stora risker. Men den som besöker en barberare kan faktiskt bli botad. Läkaren måste ha talangen Hantverkare (Barberare) och klara ett Händighetsslag.

PERFEKT: Den vansinnige tillfrisknar redan nästa morgon utan bestående men.

LYCKAT: Den vansinnige får en ny chans att bryta sig ur galenskapen, men behandlingen har tårt hennes kropp. Slå ett nytt passionsslag, men också ett extra slag för ålderssvaghet till följd av behandlingen.

MISSLYCKAT: Behandlingen fungerar inte och patienten måste omedelbart slå ett extra slag för ålderssvaghet.

FUMMEL: Patienten drabbas av en ny galenskap.

Att förlora sin passion

Passioner kan utvecklas under spelets gång, men de kan också avvecklas. Eftersom långtifrån alla passioner är önskvärda är det lätt att föreställa sig en situation där du vill reducera dina passionsvärden. Det går till precis som när du köper färdighetspoäng med dina ödeslotter. Men istället för att höja värdet, så sänker du det.

Värdena kan också sjunka på grund av ovärdigt agerande. Om ditt beteende går stick i stäv med dina passioner kan spelledaren besluta att du sänker värdet med ett eller ett par steg, som straff. Den som stjälar från sin husbonde förlorar omedelbart en poäng i lojalitet. Förråder du densamme förlorar du sannolikt två eller tre poäng. Om du medvetet försöker bryta en passion måste du alltid slå ett passionsslag först. Bara vid ett misslyckande kan du fullfölja dina intentioner.

Älskarens Äventyr

Att få en annan människa att älska dig kräver kunskap och passion. Berätta för spelledaren vem du uppvaktar och utveckla passionen Kärlek (Person). Uppvaktandet sker i fyra steg.

- 1) Väck hennes uppmärksamhet med färdigheterna: Berömmelse, Dans, Skådespel, Spela (Instrument) eller Sjunga. Lyckas du är hon intresserad.
- 2) Be att få uppvakta henne genom att slå ett Folkvett eller ett Hövlighet (beteende på hennes ställning).
- 3) Visa dina ärliga avsikter genom att väga din Kyskhets mot din Lust. Om Kyskheten segrar litar hon på dig. Annars har du visat dig för het på gräset och måste börja om från början.
- 4) Deklarera din kärlek genom att slå fram passionen och klara ett passionsslag. Lyckas du är kärleken besvarad. Annars börjar du om.

Romantiskt sett slår du all färdighetslagen under vintervilan. Men Älskarens Äventyr kan också inkluderas i ett vanligt spelhöfte, om spelledaren så önskar. Du får fortsätta med nästa steg så snart så snart du klarat det föregående. Om Soloäventyret spelas under vintervilan måste du avbryta uppvaktandet och börja om igen nästa år. Att vinna någons hjärta kan ta lång tid.

I adelskretsar har romantiken utvecklats till en sport, adelsdamerna ger sina kavallerier sina utmaningar. De ersätter då steg ett och kan pågå i årtal. Förslagan är naturligtvis riddaren Lancelot och Guenevere i Arthurssagan. Sådan romantisk kärlek kan också påverka passionens värde avsevärt. Här är några klassiska exempel från litteraturen:

- +1 Karisma 15+ (+1 per poäng över 20)
- +2 Förhuden kärlek
- +3 Han räddade henne från ett öde värre än döden
- +4 Hon räddade honom från dödsbädden



Sju egenskaper anses särskilt förkastliga i Sausts värld. Det är de sju dödssynderna, eller kardinalsynderna, som kyrkans män säger. Räkna med att din omgivning kommer att titta snett på dig varje gång du får kyssa en sådan egenskap.

Kardinalsynderna medför evig fördömlelse och kräver hård botgöring. De kallas ibland för Saligia, vilket är en förkortning hämtad från deras latinska namn:

Superbia (Högmod)
 Avaritia (Girighet)
 Luxuria (Vällust)
 Invidia (Avund)
 Gula (Frosseri)
 Ira (Vrede)
 Acedia (Lättja)



Att kliva in på en krog, ölstuga eller ett värdshus är vardagsmat för de flesta. Men det betyder inte att vistelsen i skänkrummet är händelselös.

Krogar anses också syndiga, eftersom de lymmer så många lockelser. Slå en T20 varje gång du vistas på ett värdshus.

1-3 Värdshuset är fullbelagt. De måste klara ett **Berömtelse** för att få hustrum eller service.

4-6 En handfull sångare har samlats runt härden. Slå **Sänglek** eller **Spela (Instrument)** för att bidra med en visa, en melodi eller ett kväde.

7-9 En skamlös kroggäst bjuder ut sig. Väg **Kyskhet mot Vällust**. Vällustingen förlösar en tidedärd på amorösa aktvitteter, eller 1T3 penningar under flirtandet. Välj själv vilket.

10-11 En brädspelare erbjuder dig en chans att vinna 1T6 penningar över ett parti. Om insatsen blir ett jämnt antal penningar är din motspelare **Hasardspelare** med färdighetsvärde 10+1T6. Slå **Schack & Brädspel**.

12-14 Ett sällskap vid spisen roar sig med visor och kväden till maten. Om du klarar **Sänglek** eller **Spela (Instrument)** slipper du betala för maten ikväll.

15-17 En överförfriskad gäst bjuder laget runt på öl. Slå ett **Måttfullhet** tills du misslyckas. Varje misslyckande betyder att du druckit ur ett nytt glas. Effekterna av alkohol beskrivs i kapitel VI.

18-19 Efter ett par glas börjar den tystlåtna bjässen i hörnet mycka gräl. Väg **Ödmjukhet mot Högmot** för att se om du blir provocerad. Eventuella krogslagsmål kan hanteras med releterna i kapitel VI.

20 Slå två gåner på tabellen.

Kapitel VI: På Liv & Död

Oftast kan ett spelmöte genomföras som ett okomplicerat samtal mellan spelarna och spelledaren. Utan avbrott, bortsett från några inpass i form av tärningsslag här och där. Några särskilda turordningsregler behövs inte så länge handlingen i spelet förflyter i långsamt tempo. Men förr eller senare brukar det hetta till. Till exempel i en strid på liv och död. Då behövs också mer detaljerade regler, snarlika dem som används i ett vanligt brädspele. Det hittar du i det här kapitlet.

Tur & Ordning

Under en strid agerar alla i strikt turordning. Snabbast börjar. Därför är det bra om spelarna sitter bänkade i snabbhetsordning runt spelbordet redan från början. Handlingen delas sedan in i korta segment som kallas vändor eller omgångar.

När det blir din tur får du utföra en enkel handling. Det ska vara något som kan utföras i en handvändning, därav termen "vända". Exempel: "Jag springer fram ur skogen och svingar mitt svärd mot rövaren." När alla (inklusive spelledaren) genomfört sina vändor har ni fullbordat en omgång. Då börjar turordningen om från början igen.

Trots att handlingen styckas upp i kortare segment antas allt som händer under en hel omgång inträffa samtidigt. En omgång kan representera allt från några sekunder till halvan en minut. Här följer några exempel på vad du kan göra när det blir din tur att agera:

ATTACKERA: Du får anfälla en motståndare som befinner sig inom en steglängds avstånd. Du får röra dig lika många steg som din förflyttning först, om du behöver komma i position. Men så fort du hamnar inom ett steg från en motsåndare måste du stanna. Denna enstegsregel är mycket viktig. Planera därför alla attacker noggrant innan du rusar fram. Se sidan 75.

AVVAKTA: Du står över din vända och väntar på ett bättre läge. Du kan nu bryta dig in i turordningen vid ett senare tillfälle genom att slå Snabbhet. Du får ett försök. Fördelen är att du då kan välja exakt när din vända börjar. Nackdelen är att du kan försitta din chans att agera under omgången, genom ett misslyckat tärningsslag.

SKJUTA: Du avlossar ett avståndsvapen. Om du vill kan du röra dig lika många steg som din förflyttning visar innan du skjuter, men då försämras träffchansen. Det får inte finnas någon fiende inom ett stegs avstånd i skottögonblicket.

Vid stora strider kan det bli roligt att hålla reda på vem som står var och vem som attackerat vilken fiende. En lösning är att lägga ut ett schackbräde eller ett rutigt papper på spelbordet, för att hålla reda på var alla befinner sig. En ruta på schackbrädet motsvarar en steglängd i den fiktiva spelvärlden.



SPRINGA: Du förflyttar dig dubbelt så många steg som din förflyttning. Du kan sprinta ännu fortare med ett lyckat Styrkeslag. Multiplicera då förflyttningen med tre. Du får inte anfälla någon. Att springa gör dig andfädd. Du löper risk att bli utmattad varje vända du springer eller sprintar. Se sidorna 76-77 och 80-81 för mer om utmattning.

VILA: Du hämtar andan och återfår lika många utmattningspoäng som ditt Läkkött anger. Du kan inte göra något annat under din vända. Poängen återfår så snart det blir din tur.

ÖVRIGT: Det tar en vända att dra ett vapen, hoppa ur sadeln, resa dig eller säga en längre mening. Spelledaren beslutar hur många vändor andra handlingar tar att utföra.

Ett billigt schackspel fungerar alldeles utmärkt som spelplan. Pjäserna kan dessutom användas som spelmarkörer och representera rollpersonerna samt deras motståndare. En annan variant, som kräver mer tid, är att förbereda detaljerade stridsplaner på ett rutigt underlag och använda handmålad tennfigurer som markörer.

Närstrid

Davsett om du anfaller en fiende eller blir anfallen själv används samma principer vid alla närstrider. Ni gör upp med ett dubbelslag i Envig. Den som vinner får överhanden och skadar den andra. Vinnaren kan också bli utmattad.

PERFEKT: Du träffar din fiende med full kraft och gör dubbel skada. Du löper risk att bli utmattad (se sidan 80).

LYCKAT (VINNARE): Du träffar din fiende och gör vanlig skada. Du löper risk att bli utmattad.

LYCKAT (FÖRLORARE): Det är du som blir träffad, men du fredar dig väl och får tillgodoräkna dig din sköld innan skadan bestäms. Du löper risk att bli utmattad.

OAVGJORT: Du och din motståndare är låsta i en oviss fäktningsmatch. Ingen skadas men båda kan bli utmattade.

MISSLYCKAT: Du träffar inte och lyckas inte heller skydda dig med skölden, när din motståndares hugg landar. Ingen utmattning, men i gengäld får du värre skador.

FUMMEL: Spelledaren avgör vilka konsekvenser ett fummslag medför. Dessutom får du en poängs trötthet. Det kan handla om en sträckning eller vrickning i striden.

Om du har fler än en motståndare kan du bli involverad i mer än en slagväxling, innan alla runt bordet gjort sina vändor. Men ju fler motståndare du har, desto svårare blir det att freda sig. Alla fiender som står inom en steglängds avstånd räknas in i styrkeförhållandet. Använd följande kumulativa modifieringar vid varje slagväxling.

Överlägset antal:

Styrkeförhållande 5:1	+15/-15
Styrkeförhållande 3:1	+10/-10
Styrkeförhållande 2:1	+5/-5

Övrigt:

Ryttare mot fotsoldat	+5/-5
Stående mot liggande	+5/-5
Tyngre eller längre vapen	+5/-5*

*Vapen är antingen Lätta (L)Vardagliga (V) eller Tunga (T) samt Korta (K) Normala (N) eller Långa (L). Om ditt vapen är längre eller tyngre än mottandarens får du bonusen. När ett tungt vapen möter ett långt råder status quo. Bonusen kan maximalt bli +5.

Skytte

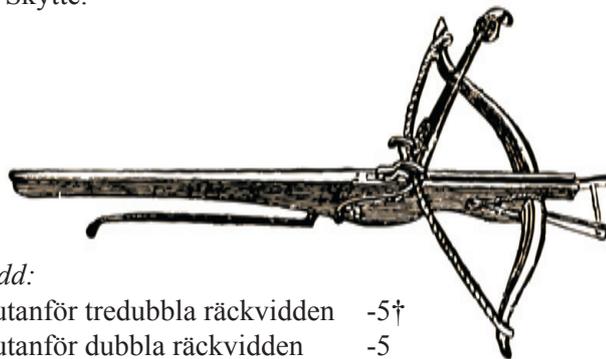
Du kan bara använda avståndsvapen om du står mer än ett steg bort från närmaste motståndare. Men därifrån kan du attackera obehindrat. Attacker med avståndsvapen görs med ett enkelslag i Skytte.

Slår du under eller lika med ditt färdighetsvärde har du träffat, och din motståndare skadas utan att kunna göra något åt saken. En perfekt träff gör dubbel skada. Om din fiende har sköld får hon försöka skydda sig med ett eget enkelslag i Envig. Men bara om hon ser skottet komma och inte är upptagen i närstrid i skottögonblicket.

Pilbågar och en del andra avståndsvapen som inte kräver omladdning kan skjuta mer än en projektil under samma vända. Men träffchansen försämras kumulativt med -5 för varje skott utöver det första. Dessutom måste du klara ett slag i Fingerfärdighet när du fiskar upp nästa pil ur kogret för att hinna spänna bågsträngen en andra eller tredje gång.

Alla avståndsvapen har därtill en räckvidd, som visar på vilka avstånd de är effektiva. Om ditt mål befinner sig inom räckvidden skjuter du med normal chans. På längre avstånd minskar precisionen. Du kan också sikta. Då avvaktar du och testar ditt Tålmod (istället för Snabbhet). Lyckas du får du öka din träffchans när skottet avlossas. Du väljer då själv när i omgången du skjuter.

Om du skjuter mot en fiende som befinner sig i närstrid blir det svårare att träffa rätt. Om träffen sker med ett ojämnt slag har du träffat fel kombatant. Låt slumpen eller spelledaren avgöra vem. Använd i övrigt följande kumulativa modifieringar vid Skytte.



Räckvidd:

Målet utanför tredubbla räckvidden	-5†
Målet utanför dubbla räckvidden	-5
Målet ligger utanför räckvidden	-5

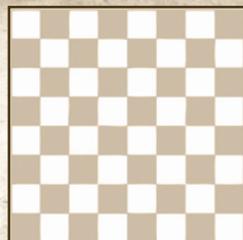
Övrigt

Andra och tredje pilen	-5 och -10
Målet befinner sig i närstrid	-5
Mörker eller dålig sikt	-5 till -10
Skytten siktade tålmodigt	+5† †

† Total modifiering för tredubbel räckvidd är -15

† †Slå Tålmod för att sikta.

Enstegstegeln tydliggörs snabbt om du använder en spelplan. När du hamnar i en ruta som gränsar till en fiendes måste du stanna. Det får aldrig finnas mer än en person i varje ruta. Kom ihåg att en steglängd i Sausts värld är ett luddigt mått. En ruta kan motsvara allt från en till ett par meter.



Vid strider mellan beridna motståndare eller skytteduell på långa avstånd kan du låta en ruta motsvara 10 steglängder. Då tycks mer än en person i varje ruta. Använd sunt förnuft.

Striderna i Fausts värld ska gå fort. Hela stridssystemet är uppbyggt för att minimera den tid som går åt till att slå tärningar, räkna och kolla vad som står i regelboken. Men det finns ytterligare en faktor som håller dem korta – din egen Tålighet.

Så mycket stryk tål du

Varje gång du blir träffad och tar skada sjunker din Tålighet. När den når noll är du utslagen och kanske döende. Tåligheten minskar kontinuerligt under hela striden. Minskningen sker på tre sätt.

UTMATNING: Varje vända som du tar aktiv del i striden får du en eller ett par utmattningspoäng. Vanligtvis en. Utmattning symboliserar att du tappat andan. Det finns tomma kryssrutor på ditt Pergament, där du markerar hur utmattad din rollperson blivit.

TRÖTTHET: Får du av sömnbrist eller efter långa resor. Trötthet kan också representera rejäl mörbultning. Effekten markeras med egna kryssrutor på pergamentet.

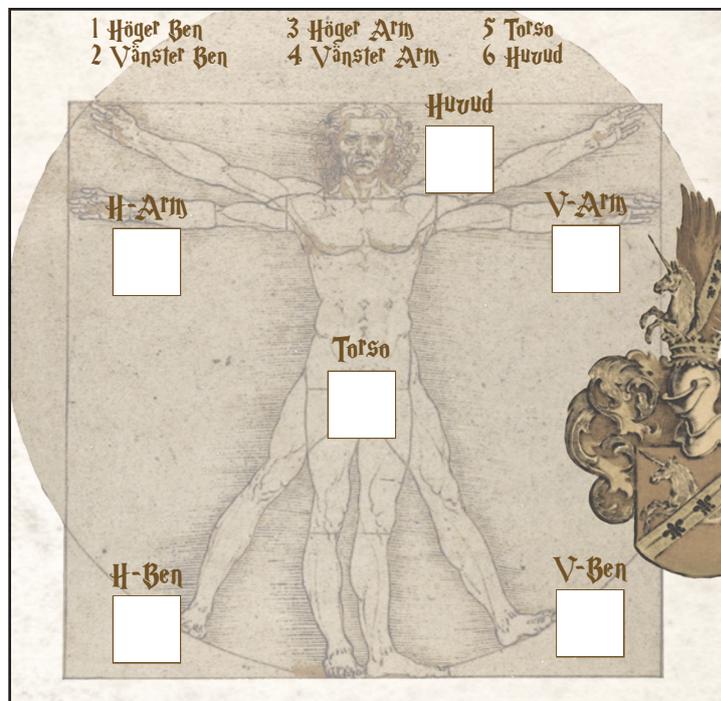
SÅRSKADOR: Representerar blödande sår. Här kryssar du i ett antal rutor varje gång du träffas av ett vapen under en strid.

Dra summan av de tre skadetyperna från din Tålighet. När Tåligheten når noll är du utslagen. Du ramlar till marken och är oförmögen att göra någonting annat än ligga still. Men så länge som du ligger ner anses du vara vilande, och därför återfår du från och med nu ett antal utmattningspoäng varje vända. Lika många som ditt Läkkött. Trötthet återfår du efter en timmes vila, och sårskador läks varje dag. Men det finns också skador som du inte kan återhämta dig ifrån utan hjälp. De kallas banesår. Mer om dem nedan.

Den vitruvianska måltavlan

När du träffar någon slår du ett antal T6:or för att avgöra hur allvarlig skada du åsamkat din motståndare. Hur många tärningar avgörs av din Slagkraft. Slå alla tärningarna i ett slag och lämna dem på bordet så att alla kan avläsa resultatet. Summan av de prickar du ser är de sårskador som din fiende fått, eller omvänt om du själv blivit träffad.

Men T6:orna visar också var slaget landat. Använd den vitruvianska måltavlan. Du hittar den på baksidan av ditt Pergament. Den ser ut som en träffbild över människokroppen. Där är dina kroppsdelar numrerade från ett till sex enligt följande mall:



1 HÖGER BEN 2 VÄNSTER BEN 3 TORSO
4 HÖGER ARM 5 VÄNSTER ARM 6 HUVUD

Den som träffar väljer själv var slaget tar på motståndaren, men du får bara välja ett nummer som finns representerat bland dina skadetärningar. Om skadetärningarna vid en träff visar 1, 3 och 4 har du åsamkat fienden åtta poängs skada. Du kan då välja att placera träffen i vänsterbenet, bålen eller högerarmen på din motståndare. Ett tips: Välj den kroppsdel som har minst rustning.

KNOCK OCH BALANS: Om fiendens slag är lyckat, och skadan är högre än ditt Knockvärde, har du förlorat fotfästet. Du måste slå Balans eller falla omkull. Sitter du till häst tar du 1T6 i utmattningsskada från fallet. Annars ramlar du bara till marken och räknas som liggande. Du kan resa dig upp nästa gång det är din tur att agera med ett nytt enkelslag i Balans. Notera att du kan bli knockad även om din sköld eller rustning absorberat merparten av skadan, likaväl som av en fiende som bara åstadkom resultatet Lyckat (förlorare) och aldrig skadade dig fysiskt.

RUSTNINGAR OCH SKÖLDAR: Både rustningar och sköldar har ett skyddsvärde, som räknas av från skadan, innan du minskar din Tålighet. En rustningsdel skyddar automatiskt den kroppsdel den sitter på. Om du får en träff i huvudet och bär stål hjälm räknar du således bort fem poäng från skadetärningarna. En sköld skyddar hela kroppen. Men kom ihåg: Skölden räknas bara om du själv lyckades med ditt tärningsslag.

Sör att spelledaren ska slippa föra anteckningar om alla fiender finns ett förenklat skadesystem. Då slipper du anteckna hur mycket skada oviktiga dussinmotståndare tagit. När en sådan bifigur får en träff måste hon övervinna skadan med sin Tålighet, som vid ett dubbelslag. Exempel: En fiende med Tålighet 14 tar fyra

i skada. Hon måste då slå en T20 högre än fyra, men under sin Tålighet. Annars är hon utslagen. Dussinmotståndare dukar under omedelbart om de får ett banesår. Du behöver heller inte hålla koll på deras uthållighet. Utgå från att de intar viloläge i en vända, om alla deras skadetärningar visar samma antal prickar.

När din Tålighet går ner på noll är du utslagen och oförmögen att göra något. Men om du inte fått något banesår kan du snart kvickna till igen. Så länge du vilar eller sover återfår du Tålighet så här:

- ▶ Utmattning läks varje vända. Du får tillbaka lika många poäng som ditt Läkkött anger varje gång det blir din tur.
- ▶ Trötthet läks på samma sätt, en gång per timme.
- ▶ Sårskador läks på samma sätt, en gång per dygn.

När du får ditt banesår

Om sårskadan från en enskild träff överstiger din Smärttröskel har livet har börjat rinna ur dig på allvar. Kryssa då i rutan banesår på ditt pergament. Om din Tålighet går ner på noll när rutan är kryssad är du döende.

Så länge banesår-rutan är ikryssad kan du inte återhämta dig från utmattning, trötthet eller sårskador av egen kraft. Du får heller inte avmarkera rutan förrän du fått kvalificerad vård och förblir därför medvetlös.

För att få avmarkera banesår-rutan måste du behandlas av en läkekunnig person med talangen Hantverkare (Barberare). Läkaren slår ett slag i Läkekonst och får försöka maximalt en gång per dygn. Om Tåligheten är negativ modifieras chansen att lyckas med det negativa värdet.

PERFEKT: Du börjar återhämta dig som vanligt, och får inga bestående men av skadan. Avmarkera banesår-rutan.

LYCKAT: Du börjar återhämta dig som vanligt, men har drabbats av bestående men. Se avsnittet om permanenta skador. Avmarkera banesår-rutan.

MISSLYCKAT: Dina skador läks inte och du drabbas av bestående men. Dessutom tar du ytterligare 1T3 poängs sårskador. Läkaren får göra ett nytt försök nästa dag.

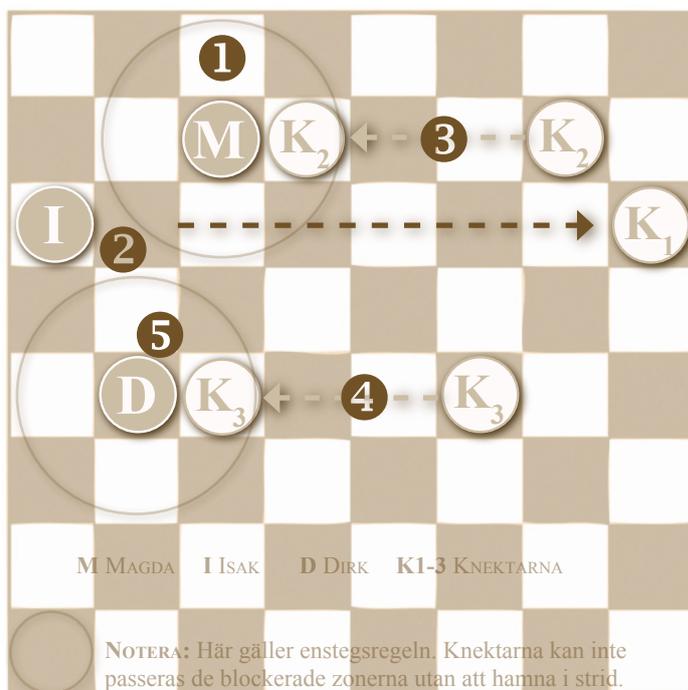
FUMMEL: Som ett misslyckande. Men du tar dessutom ytterligare 1T6 i sårskada till följd av läkarens slarv. Aj!

Döden inträffar när summan av dina sammanlagda skador (utmattning, trötthet och sårskador) är dubbelt så hög som din ursprungliga Tålighet. Det gäller oavsett om banesår-rutan kryssats eller inte.

Spelexetypel

I det följande exemplet har Våra hjältar hamnat i strid med tre knektar. Spelledaren ber dem agera turvis i snabbhetsordning och väljer att använda ett schackbräde för att illustrera striden. Detta hinner hända under den första vändan:

1 Magda börjar. Trots sin höga Snabbhet är hon dåligt rustad för strid och väljer att avvakta. Notera att hon och Dirk då formar en barriär framför Isak. Knektarna kan inte nå tjuven utan att passera inom en steglängds avstånd från Dirk eller Magda. Om knektarna passerar innanför den radien måste de omedelbart stanna för enstegsregeln. Det finns visserligen ett sätt att kringgå regeln, men det ska vi återkomma till på sidan 80, när vi tittar närmare på olika specialattacker.



2 Näst snabbast är Isak, som är utrustad med en pilbåge. Han skjuter en pil mot en av knektarna och slår en åtta – en träff. Skadetärningarna visar 4, 4 och 6. Sammanlagt 14 poäng i sårskador. Isak väljer att sätta pilen i fiendens oskyddade huvud vilket är tillräckligt för att ge knekten ett banesår. Skadan är dessutom högre än fiendens Tålighet. Knekten är död eller döende. Nu ber Magda att få agera (hon avvaktade ju bara) men misslyckas med Snabbhetsslaget. Hon försitter sin chans.

3 De återstående knektarna rusar nu fram mot Dirk och Magda. Magdas motståndare svingar en yxa och slår en 4:a på anfallstärningen. Skadan är 10. Magda fredar sig med en trästav och slår också en 4:a med skada 5. Oavgjort. Fiskardottern och knekten är låsta i en oviss fåktningssmatch. Men trots att Magda inte tar någon fysisk skada är slagen så hårda att hon måste slå ett Balansslag. Skadan överstiger ju hennes Knockvärde. Magda misslyckas och faller. Hennes egna skadetärningar var för obetydliga för att knekten skulle tappa balansen.

4 Dirks motståndare slår 10 på anfallstärningen mot Dirks 7:a. Dirk får sammanlagt 11 i skada. Men träffen sitter i kroppen, där Dirk bär ett stålharnesk som skyddar 5 poäng. Dessutom har han skaffat sig en sköld under sina äventyr. Eftersom han lyckades med sitt slag drar den bort ytterligare tre poängs skada. Dirk tar endast fyra poäng i sårskador, och nu är det hans tur att slå tillbaka.

5 Dirk svingar sitt svärd och slår 12. En perfekt träff med dubbel skada. Tärningarna visar 2, 4 och 6 – 24 poäng. Knektens huvud skiljs från kroppen. Nästa vända kan Magda och Dirk göra gemensam front mot sin sista motståndare. Det betyder att de är två mot en och får sina träffchanser ökade med +5 samtidigt som knekten får -5. Isak hinner å andra sidan skjuta som vanligt, om ingen av hans kamrater ställt sig i skottlinjen när det blir hans tur (Magda är inte i vägen om hon ligger ner).

Som du ser i spelexemplet använder Våra hjältar olika vapen, som har olika fördelar. Alla vapen vapen fungerar mer eller mindre enligt samma principer. Du slår Envig för att träffa med ett närstridsvapen och skadan bestäms av din Slagkraft. Ett avståndsvapen avlossas med ett enkelslag i Skytte och har en inneboende Slagkraft som används istället för din egen.

Men alla vapentyper har sina egenheter. Att välja rätt vapen kan vända stridslyckan till din favör.

De vapen du kan skaffa till din första rollperson presenteras här i breda vapenklasser, där du lätt kan passa in de flesta vapentyper som användes under den historiska medeltiden. En orientalisk kroksabel är mycket lik ett vanligt rakt riddarsvärd, till exempel. Den behöver inga egna regler.



Lätta vapen

Lätthanterliga och små vapen som kan bäras i vardagliga situationer, utan att väcka alltför stort uppseende. I Fausts värld räknas du inte ens som beväpnad om du bara bär ett lätt vapen. Snarare som välutrustad.

DOLK: Ett kort stötvapen med dubbeleggad klinga. När du slår skada med en dolk räknar du bort alla ojämna tärningar ur resultatet. Exempel: Skadetärningarna visar 3, 4 och 4. Men skadan blir bara åtta.

KNÖLPÅK: En enkel stridsklubba av trä, med eller utan järnskoning. Det kan till och med röra sig om en kraftig käpp du hittat i naturen. En längre vandringsstav kan användas som knölpåk, men måste greppas med två händer. Alla rustningar skyddar dubbelt mot knölpåkar.

VÄRJAN: Värjan är ett svärd med tunn tveeggad klinga. Den bärs ofta som prydnad i adelskretsar och i en otränad hand är den inte farligare än en dolk. Räkna bort alla ojämna tärningar från skadan på samma sätt. Men om du har talangen Fäktare är värjan lika dödlig som ett svärd. Då gör du full skada med vapnet. Värjan kan dock inte hugga av ett annat vapen som svärdet kan.

Vardagliga vapen

Dessa vapen plockas bara fram vid särskilda tillfällen som jakt eller strid. De är förvisso vardagliga men väcker ändå olust om de bärs öppet i fel sammanhang. Ungefär som

om du skulle möta en person med gevär i handen i den verkliga vardagen. Räkna med att du får -5 på Folkvett, Hövlighet och Vältalighet om du uppträder beväpnad i en vardags-situation.

HJÄLMKROSSARE: En kortskaftad ryttarklubba vars metallhuvud försetts med vassa flänsar eller spikar. Vapnet kan lika gärna användas till fots och kallas ibland för köritsklubba eller kyrasshammare, eftersom den är extra effektivt mot stål- och kyrassrustningar. Dessa rustningar får sitt skyddsvärde halverat när de träffas av en hjälmkrossare.

SPJUT: Ett spjut är en vass järnspets fäst på en stötstång. Spjutet räknas som ett långt vapen, men skadan hanteras som dolkens. Räkna bort alla ojämna skadetärningar. Spjutet är effektivast mot ringbrynjor. Dessa rustningar får sitt skyddsvärde halverat när det träffas av en spjutspets.

SVÄRD: Riddarens traditionella vapen behöver ingen närmare beskrivning. Vapnets styrka är dess hållbarhet och en vass egg. Om en svärdsman uppnår ett oavgjort resultat mot en fiende beväpnad med ett enklare vapen så har det andra vapnet knäckts. Utgå från att alla andra vapentyper än svärdet har skaft eller andra bärande delar tillverkade av bräckligt trä.

YXA: En yxa är precis vad det låter som. Den är särskilt effektiv mot sköldar. Varje gång en sköld absorberar skada från ett yxhugg minskar dess skyddsvärde med ett. Sköldar med skyddsvärde noll faller omedelbart i bitar och blir obrukbara.

Tunga vapen

Vissa vapen är enbart avsedda för krig eller andra illdåd. Den som bär dem betraktas med automatik som hotfull. Tänk dig att du möter en person som bär på en kulspruta när du går till skolan eller jobbet.

Folkvett, Hövlighet och Vältalighet modifieras omedelbart med -10 om du visar dig med ett tungt vapen i dina händer.

BASTARDSVÄRD: Ett bredbladigt svärd av normallängd med extra långt handtag. Det kan greppas med en eller två händer, men räknas alltid som ett tungt vapen. Om du greppar vapnet med bara en hand finns en risk att den tunga klingan glider dig ur händerna. Du tappar den vid ett fummel och den landar då 1T6 steglängder bort i en ruta som väljs av motståndaren.

HILLEBARD: När ett yxhuvud med spetsig stötklinga fästs på en lång stång blir det en hillebard. Vapnet gör full skada. Vapnet räknas som långt och kräver talangen Pikenerare. Annars fungerar det som ett spjut. Kräver två händer.

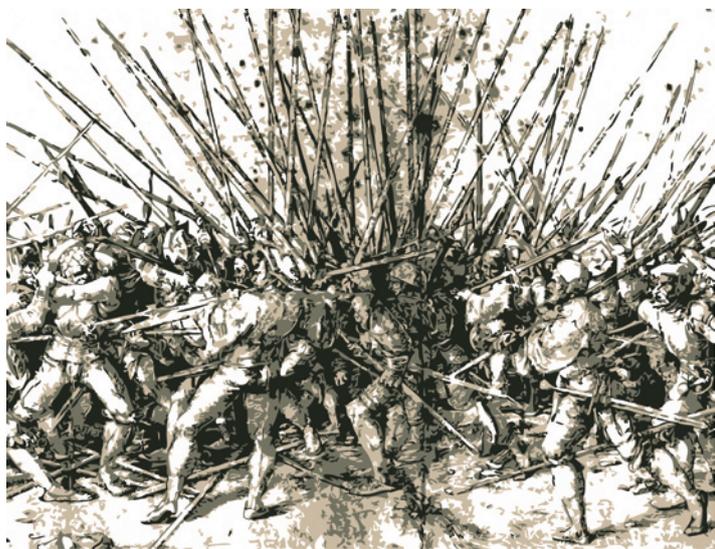
MORGONSTJÄRNA: Tänk dig ett stålklot med vassa spikar, fäst i en kedja. Det är den morgonstjärna vi talar om här. Du greppar vapnet runt ett kort handtag vid kedjans slut. Sköldar erbjuder inget skydd mot en fiende beväpnad med ett sådant stridsgissel. Men vapnet är oberäkneligt med sin långa kedja. Fumlar du har du träffat dig själv.

RYTTARLANS: En kraftig spets fäst på ett långt spjut. Rytarlansen kan bara användas från hästryggen och räknas som ett långt vapen. Eftersom du samtidigt får en extrabonus när du sitter till häst kan du attackera fotsoldater med upp till +10 i Envig. Men lansar är sköra. Om du slår ett ojämnt slag med anfallstärningen har vapnet knäckts vid attacken. Den gör då normal skada, och blir sedan obrukbar. Lansen kräver talangen Lansjär för att komma till sin rätt. Utan talang fungerar den bara som ett spjut.

TORNERLANS: Tornerlansen saknar vass spets. Den är därtill ihålig och bryts lätt. Vapnet är avsett för sport. Tornerspel närmare bestämt. När två riddare möts i en tornering slår de ingen skada. Vinnaren i deras dust anses bara ha vräkt sin motståndare ur sadeln. Först vid en perfekt träff orsakar tornerlansen normal skada. Värdet fördubblas dock aldrig. Vapnet fungerar i övrigt som Rytarlansen.

LÅNGSVÄRD: Ett långsvärd har längre klinga än ett vanligt svärd och måste greppas med dubbelhandsfattning. Det kan därför inte användas från hästryggen eller med en sköld.

STRIDSYXA: Den tveeggade stridsyxan har längre skaft än en vanlig yxa. Den greppas alltid med två händer. Vapnet kan inte användas från hästryggen eller med en sköld.



Avståndsvapen

Pilbågar och armborst kan avlossas från tryggt avstånd. Vilken sort du väljer är en smaksak, och de flesta skjutvapen betraktas som vardagliga vapen. Räckvidden som anges är den korta räckvidd där du skjuter med full träffchans. Den absoluta maxräckvidden (om du lobbar iväg projektilen i en båge) är tio gånger den korta räckvidden.

ARMBORST: Armborstet består av en båge som fästs horisontellt över en gevärsliknande stock. Det gör vapnet lätt

att använda, men klumpigt att ladda. Armborstet gör 3T6 i skada och har en räckvidd på 36 steg. För att ladda en ny pil måste du spendera minst en vända och klara ett Fingerfärdighetsslag. Misslyckas du måste du spendera ytterligare vändor för att göra vapnet skjutklart igen. Fortsätt tills du lyckas. Max ett skott varannan vända, således.

BÅGE: Pilbågar är svårare att använda än armborst, men lättare att ladda. En vanlig båge gör 3T6 i skada, och räknas som ett lätt vapen. Du tar bort alla ojämna tärningar från skadan. Räckvidden är 24 steg. En pilbåge blir skjutklar så fort du lagt en ny pil på strängen. Det kräver Fingerfärdighet och du kan skjuta fler pilar samma vända.

HANDKANON: En primitiv mynningsladdad pistol med kraftig pipa och luntlåsladdning. Den liknar faktiskt en liten kanon men kan greppas med bara en hand. Vapnet gör 2T6 i skada och har en räckvidd på 12 steg. Rustningar skyddar inte mot dess kulor. Handkanonen laddas lika långsamt som ett armborst. Men förutom Fingerfärdighet måste du också lyckas med ett test i Tålmod innan vapnet är skjutklart.

KASTVAPEN: Nästan alla vapen kan slungas iväg som improviserade kastvapen. De gör då samma skada som en dolk och räckvidden är lika med din förflyttning. Använd din egen Slagstyrka. Men om du har talangen Knivkastare kan du kasta spjut eller yxa med full skada. Räckvidden fördubblas till två gånger din förflyttning. Naturligtvis kan du då också kasta knivar på samma avstånd. Men kniven gör aldrig mer skada än en dolk.

LÅNGBÅGE: Långbågen är en kraftigare variant av pilbågen. Den är också svårare att använda. Du måste ha talangen Bågskytt för att dra nytta av Långbågens fördelar. Den gör då 3T6 i skada utan reducering och räckvidden blir 36 steglängder.

LUNTLÅSMUSKÖT: För att avlossa denna föregångare till geväret tänder du en lunta som fälls ner i krutfånget när du kramar avtryckaren. Vapnet kräver två händer, gör 2T6 i skada och har en räckvidd på 24 steg. Den laddas precis som en handkanon, med Fingerfärdighet och Tålmod. Kulorna slår igenom alla rustningar utan att skadan påverkas. Kallas ibland för arkebuse, med ett äldre ord.

SLUNGA: Ett enkelt vapen som varit populärt sedan David besegrade Goliat. Det kräver talangen Knivkastare för att kunna användas över huvud taget. Använd din egen Slagstyrka, men räkna bort alla ojämna skadetärningar. Räckvidden bestäms av din Styrka. Rustningar och sköldar skyddar dubbelt mot slungstenar. Vapnet kan emellertid tillverkas av en vanlig läderrem, och ammunitionen är helt gratis. Bara att plocka från marken.



De enkla krutvapen som finns i Fausts värld är relativt nya påfund. De är därför mycket opålitliga. Om du fumlar med ett krutvapen utan att ha talangen Krutblandare har din bössa exploderat. Du tar själv normal skada av ditt eget vapen. Med talangen resulterar fumlet bara i ett eldsvett. Ladda om vapnet, så är det klart att användas igen.

Specialattacker

Sskickliga kämpar kan använda olika tekniker, för att förbättra sina chanser i olika situationer. Dessa regler behöver inte användas förrän någon åberopar dem. De utförs som en variant på den vanliga attacken. Men alla ökar din utmattningsnivå med +1 poäng extra under varje runda de används.

När du väljer en specialattack gäller den tills det blir din tur igen nästa omgång. Du kan alltså inte inleda med en bärsärkargång, för att växla till defensiv hållning när det blir fiendens tur. Du kan aldrig kombinera två specialattacker. Notera att du inte kan välja en specialattack förrän det blir din tur att agera.

AVVÄPNA: Du slår rakt mot fiendens vapen. Om du vinner slagväxlingen och din motståndare misslyckas med sitt tärningslag har vapnet glidit ur hennes händer. Det landar 1T6 steg bort i en riktning som du bestämmer. Du gör ingen skada och kan inte knocka motståndaren.

BÄRSÄRKARGÅNG: Du satsar all kraft på ett enda förödande slag och struntar i att försvara dig. Din fiende får därför slå mot dig med ett vanligt enkelslag, innan du kastar dina egna tärningar. Om du fortfarande står upp får du sedan anfalla tillbaka med +10 på ett eget enkelslag i Envig.

DUCKA: Om du vill kringgå enstegsregeln och lämna en pågående strid, eller springa tätt förbi en motståndare utan att stanna, använder du din Smidighet istället för Envig. Du kan nu inte skada motståndaren, men vid ett lyckat slag (vinnare eller förlorare) får du fullfölja hela din förflyttning utan att stoppas av enstegsregeln. Du kan fortfarande skadas som vanligt.

KLUBBSLAG: Alla vapen kan användas som trubbiga tillhyggen. De fungerar då som klumpiga klubbor och du använder din Smidighet som färdighetsvärde, istället för Envig. Med denna teknik orsakar du utmattningskada på motståndaren istället för sårskador. Vid en perfekt träff trötthet istället för dubbel skada. Rustningar och sköldar skyddar dubbelt. Fördelen är att du kan slå ner motståndaren, utan att döda henne. Med lite tur.

KNYTNÄVAR OCH SPARKAR: reducera Slagstyrka med en tärning. Sedan kan du använda dina händer och fötter för att utdela klubbslag. Se ovan. Knytnävar och sparkar räknas som korta och lätta vapen.

LIVTAG: Du bör tänka dig för innan du börjar brottas med din motståndare. Du kan inte använda dina egna vapen. Bär du på tvåhandsvapen eller sköld måste du släppa dem först. Och din fiende får alltid ge dig ett frislåg innan ni börjar, precis som om du gått bärsärkargång mot henne. Först därefter börjar din egen vända. Nu gör kämparna

upp i ett dubbelslag med sin Storlek som färdighetsvärde. Vinnaren får utföra en av följande handlingar vid vändans slut:

- ▶ Kasta omkull motståndaren, som automatiskt förlorar balansen och faller. Inget balansslag.
- ▶ Hålla fast motståndaren. Fienden blir oförmögen att försvara sig tills hon tagit sig loss. Det gör hon genom att vinna ett livtag när hennes egen vända börjar nästa gång.
- ▶ Skada motståndaren. Om du redan håller fast din antagonist kan du tillfoga henne skada automatiskt varje gång det blir din tur. Skadan är densamma som vid obeväpnad strid. Om du fortfarande har ett enhandsvapen inom räckhåll kan du använda det istället.

PARAD: Du parerar med ditt vapen och räknar därför bort din högsta skadetärning från resultatet. Du kan fortfarande knocka och skada din motståndare som vanligt, fast med reducerad skada. Vid ett lyckat slag adderar du den högsta skadetärningen till din rustning. Den räknas således bort från alla skador du får under vändan, som om den vore en extra sköld.

STRID TILL HÄST: När du sitter på en häst får du flera fördelar. De flesta har nämnts i andra sammanhang, men summeras här för enkelhetens skull. Om du sitter till häst kan du:

- ▶ Alltid tillgodoräkna dig en bonus på minst +5 mot fiender som står på marken.
- ▶ Använda hästens Slagstyrka istället för din egen, om du har talangen Kavallerist och lyckas med ett Ridaslag. Du måste också ha en ansats på minst fyra steg till din motståndare när attacken påbörjas. Detta kallas för en kavallerichock.
- ▶ Använda en ryttmlans eller tornerlans, om du behärskar talangen Lansjär. Om du försöker använda dessa vapen till fots, eller saknar talangen, räknas lansarna som vanliga spjut. Effektivast i kombination med en kavallerichock.

TVÅ VAPEN: Med ett vapen i varje hand halveras din Envig. Fördelen är att du får slå två T20:or vid anfallet. Båda kan träffa fienden. Använd samma skadetärningarna för bägge träffarna. Två vapen skyddar dig samtidigt lika bra som en sköld vid resultatet Lyckat (förlorare). Skyddsvärdet är lika med värdet på din högsta skadetärning om du lyckades med minst ett av T20-slagen. Inkludera även den näst högsta skadetärningen, om du lyckades med båda T20:orna.

Belastning & Utmattnings

Aven om utmattningsnivå inte är lika allvarlig som andra skador, kan den få dig att duka under precis som sårskador. I en strid löper du risk att bli utmattad varje gång du slår ett lyckat eller perfekt slag under en slagväxling. Den som anstränger sig hårdast lyckas ju ofta bäst. Du blir också utmattad av att springa och sprinta.

Om du blir utmattad eller inte beror på hur tungt belastad du är. Om den sammanlagda vikten från vapen, rustning och sköld (samt eventuellt övrigt lösöre) understiger din Styrka är det ingen fara. Men om du bär mer än så blir du utmattad.

► Om du bär mer än din Styrka måste du kryssa en utmattningsruta, vaje gång reglerna anger att du kan bli utmattad.

► Om du bär över två gånger Styrkan måste du kryssa två rutor varje gång.

► Om du bär över tre gånger Styrkan måste du kryssa tre rutor varje gång. Och så vidare.

EXEMPEL: Isak har "lånat" en kyrassrustning och svingar en tung stridsyx. Tillsammans sitt övriga tjuvgods bär han nu drygt två gångersin styrka. Men när han upptäcks av knektarna tar han till flykten. Han får två utmattningspoäng varje vända han springer eller sprintar för att komma undan.

Längre Marscher

Hur många steg du hinner på en vända vet du redan. Lika många som din Förflyttning – om du rör dig i maklig takt. Men ibland kan det vara bekvämt att mäta sträckor i längre distanser. En tumregel är då att du färdas lika många fjärdingsvägar som din förflyttning visar under en timme.

Resor gör dig emellertid inte utmattad, utan trött. Du får minst en trötthetspoäng för varje timme du befinner dig på resande fot. Om du överraskas i ett bakhåll under resans gång kommer du att tvingas påbörja striden andfädd och uttröttad. För längre färder och mer detaljerade regler rekommenderas anvisningarna i kapitel XI-XII.

Hoppa & Klättra

Utgå från att din rollperson kan hoppa lika många steg som sin Förflyttning om hon är obelastad. Med rejäl ansats och ett lyckat Smidighetsslag förlängs distansen en steglängd. Två steglängder vid ett perfekt Smidighetsslag.

Du kan klättra uppåt eller nedåt med en fart i steg som motsvarar din Förflyttning varje vända. Det gäller när du klättrar i träd, på bergssidor eller längs grova rep. Men om underlaget är svårare krävs dessutom ett Smidighetsslag varje vända. Spelledaren modifierar svårigheten efter eget huvud. Vid ett misslyckande har din rollperson fastnat. Vid ett fummel faller hon.

Fallskador räknas som sårskador. För var tredje steglängd du faller tar du 1T6 i skada om du landar på ett hårt underlag. Om du faller mjukt eller landar i vatten tar du 1T6 i skada för

var tionde steglängd. Om du lyckas med ett Smidighetsslag under fallt får du alltid reducera skadan med en tärning. Oavsett underlaget. Den som faller av en häst tar vanligtvis 1T6 i utmattningsskadaskada.

Hur man bär sig åt för att drunkna

Om din rollperson hamnar i vatten måste hon simma. Det krävs ett Smidighetsslag varje vända bara för att hålla sig flytande. Slaget modifieras med -1 för varje pund som din rollperson bär med sig. Om du har talangen Simmare behöver du inte slå några slag alls, så länge som du bär mindre än din bärförmåga.

Om du misslyckas med ditt simmaslag sjunker du som en sten. Då förlorar du 1T6 utmattningspoäng varje vända, tills du får huvudet ovanför vattenytan igen.

Den som lyckas med ett Smidighetsslaget kan förflytta sig med halva sin förflyttning i vattnet. Eller trampa vatten och återhämta andan. Det räknas som att vila.

För en icke simkunnig krävs det normalt sett ett simmaslag varje vända. Har du talangen Simmare behöver du bara slå ett lyckat slag. Sedan kan du simma så länge krafterna räcker. Du förbrukar en utmattningspoäng för varje vända som du simmar med full fart.

Eld & Flammyr

Stark hetta och stora bränder kan skada eller döda din rollperson. Eld ger skada varje vända. Hur mycket beror på brandhärdens storlek. Den som faller in i en vanlig lägereld får en poängs sårskada varje vända hon är dum nog att ligga kvar. En rollperson som fångats i ett brinnande hus tar 1T3 i skada varje vända. Ett flammande häxbål gör minst 1T6 i skada per vända. Lek inte med elden.

Gift & Blygder

Den som råkar tömma en giftbägare behöver bara veta två saker: Hur måga doser gift innehöll kärlet jag just drack ur och hur starkt var giftet?

Giftstyrka mäts på en skala mellan 1-20, precis som allt annat i Fausts värld. Du måste övervinna varje dos i ett dubbelslag mot din egen Storlek för att motstå effekten. Samma princip gäller för alkohol, droger och häxblygder. Ett vanligt gift gör skada utifrån sin giftstyrka. Du måste slå högre än giftstyrkan, men under eller lika med din Storlek.

Den som får ett banesår kan också drabbas av permanenta skador. Om du får en permanent skada har du drabbats av komplikationer, som reducerar dina grundegenskaper. Effekten är permanent och obotlig. Slå en tärning och läs av resultatet.

Tabellen ger också några exempel på vad det du lider av, efter ditt banesår. Spelledaren avgör de exakta omständigheterna, med hjälp av vanligt sunt förnuft. Det är till exempel osannolikt att en rollperson som träffats i huvudet förlorar en tå eller ett finger till följd av sina skador.

1 Din kropp skakas av hög feber. Styrka -1

2 Du förlorar en arm, en hand en fot eller ett ben.

Möjligen sitter en bit av vapnet kvar i din kropp.

Storlek -1

3 Du förlorar ett finger eller några tår. Eller så har benen i din kropp läkt ihop snett. Smidighet -1.

4 Du förlorar ett öga eller ett öra. Eller så susar det alltid i ditt huvud. Blick -1.

5 Din kropp täcks av ful ärrvävnad eller andra misslydnader efter skadan. Karisma -1.

6 Slå två gånger till på tabellen. Ignorera nya 6:or.

PERFEKT: Du påverkas varken av gift eller brygder.

VINNARE: Du tar halva giftstyrkan i skada. Om du druckit en brygd får den halv effekt.

FÖRLORARE: Du tar hela giftstyrkan i skada. Brygder får full effekt.

FUMMEL: Du tar hela giftstyrkan i skada. Brygder får full effekt.

De flesta gifter ger dödliga sårskador. Andra gör dig trött eller utmattad och det finns många sätt att förgifta någon. Du kan till exempel stryka en dos gift på ett vapen eller tömma ett valfritt antal doser i en portion mat. Men i det sistnämnda fallet finns en risk att giftet förstör smaken.

Den som förtär förgiftad mat eller dryck får väga sin Måttfullhet mot sitt Frosseri i ett dubbelslag. En gång för varje dos. Om Måttfullheten segrar har offret upptäckt giftet.

***EXEMPEL:** Isak har av mistag råkat tömma fel bägare. Den innehåller två doser av ett gift med styrka 8, som han tänkt bjuda en av sina fiender på. Eftersom Isak inte är känd för sin Måttfullhet upptäcker han inte sitt misstag förrän vid andra försöket (andra klunken). Han har då fått i sig den ena dosen och måste besegra giftstyrkan i ett dubbelslag mot sin Storlek. Om han lyckas tar han bara fyra poäng i skada. Misslyckas han tar han 8 poäng.*

Gifter kan tillverkas medtalangerna Besvärjare (Häxa) eller Skolad (Apotekare). Den som har Hantverkare (Kock) kan dölja smaken i mat eller dryck. Om substansen blandats i maten av kocken själv går den inte att upptäcka. Men långtifrån alla dekokter är skadliga. I Fausts värld finns också läkande salvor, trolldrycker och kärleksbrygder. Notera att du använder samma regler även om du vill dricka en brygd. Giftstyrkan måste alltid övervinna din Storlek, även om du vill bli "förgiftad" av egen fri vilja. Reglerna kan också användas för rusdrycker. Faktarutan här nedanför ger två exempel på brygder från Fausts värld. Du hittar fler uppslag i magireglerna.

Mat & Sömn

Din rollperson måste äta och sova för att orka med sina äventyr. Din smärtröskel visar hur länge hon orkar hålla igång, innan hunger och sömnbrist gör sig påmind. En vanlig "arbetsdag" är dubbelt så lång som smärtröskeln, räknat i timmar. Om du inte har ätit ordentligt under arbetsdagen måste du då kryssa i en poängs trötthet på ditt pergament. Vid extremt svåra förhållanden (utan mat och vatten eller i svår köld) kryssar du 1T3 rutor.

Gift kokas av häxor, det vet alla i Fausts värld. Den som har talangen Besvärjare (Häxa) kan du framställa 1T6 dos dödligt gift med ett lyckat slag i Låshuvud. Giftstyrkan avgörs också med 1T6. Vid ett perfekt slag har giftkokerskan åstadkommit 1T6+6 doser, eller kokat en brygd med 1T6+6 i styrka.

Sömn är lika viktigt som mat. Om du förlänger din arbetsdag utöver den stipulerade tiden måste du kryssa en trötthetsruta för varje timmes övertid. Kom ihåg att det bara finns ett sätt att bota trötthet: genom att sova.

Spelledaren kan också inskräpa behovet av regelbundna måltider och ordentlig sömn genom att förbjuda läkning av sårskador, så länge rollpersonerna har trötthetsrutor markerade på sina pergament.

Eftersom det är ogörligt att sitta och räkna timmar hela tiden, ska reglerna för hunger och sömnbrist tillämpas sparsamt. I normalfallet kan spelledare och spelare utgå ifrån att dygnet fördelas i åtta timmars arbete, åtta timmars ledighet och åtta timmars sömn.

Ödeslotter i kritiska situationer

Som nämnts tidigare kan du få användning för dina Ödeslotter när det hettar till. Ju fler du har, desto större är dina chanser att slingra dig ur en riktig knipa.

Om du har obrukade ödeslotter kan du när som helst använda dem *istället* för att förlita dig på dina vanliga egen-skaps- eller färdighetsvärden. Precis som när du köpet talanger måste du satsa ett antal ödeslotter innan du slår tärningen. Det antal du satsat blir nu din enda chans att lyckas. De ödeslotter du satsat förbrukas för alltid. Men när du använder ödeslotter *istället* för färdighetsvärden kan du å andra sidan genomföra riktiga hjältebedåd vid ett perfekt resultat. Slaget är alltid omodifierat, oavsett hur svår uppgiften kan tyckas vara.

***EXEMPEL:** Isak har hamnat i fogdens snara, bokstavligt talat. När knektarna fångat honom lägger de ett rep runt tjuvens hals och står just i begrepp att hänga honom i allas åsyn. Galgen står på det stora gårdsplanen nedanför slottet och Magda står i folkmassan, förklädd till bondgumma. Hon har Isaks pilbåge gömd under manteln.*

MARIA: Kan jag skjuta av repet med en pil?

SARA: Ja, men bara med en perfekt träff.

Magda är usel i Skytte i vanliga fall, men hon har samlat på sig 27 ödeslotter under de senaste äventyren. Hon lägger en pil på strängen och satsar allihop. Alla slag på 13 och uppåt kommer nu att vara perfekta. Magda slår 15, repet går av och i tumultet får Isak en chans att slita sig lös. Förhoppningsvis kommer han undan, annars har Magda spenderat sina ödeslotter i onödan.

Spelledaren har alltid sista ordet om vad ödeslotterna kan användas till. De är till för att rädda din rollperson ur svåra knipor, inte för att skapa absurda situationer i spelet.

Häxor kan naturligtvis göra mer än koka gift. Deras magiska krafter behandlas utförligt i nästa kapitel. På sidan härintill finns ett antal trollbrygder, som spelledaren kan använda i sina egna äventyr. Eller utgå ifrån, när någon spelarna vill framställa sina egna brygder. De finns sällan att köpa på den öppna marknaden.

ALKOHOL: är en rusdyck som gör drinkaren omtäcknad. En vanlig sup, ett stop öl eller ett glas vin räknas som en dos med en styrka på 1T6. Varje dos ökar drinkarens trötthet. Den som blir nollad till följd av drickande somnar. Utmatningen återhämtas varje timme. Lika många poäng som ditt läskött anger.

ALRUNA: är en potatisliknande rotväxt, som påverkar fruktsamheten. Den som äter en alrunetot förbättrar alla slag på barnsängstabellen med +1 (se kapitel VIII), om bygden gör verkan.

Roten skall plockas på hösten. Effekten sitter i under hela vintervilan. Men den är samtidigt giftig, och räknas som ett sömnymedel med halva giftstyrkan. Styrka 3T6.

BELLADONNA: droppas i ögonen och varje droppe motsvarar en dos. Örtsaften låter dig se in i framtiden, enligt sägnen. Spelledaren avgör vilka synet du ser, när du använder extraktet på detta sätt. Styrkan är 3T6.

SÖRVÄNDLINGSDROPPIK: Detta extrakt förvandlar allt levande det kommer i kontakt med, och tvingar objektet att byta form. En droppe räknas som en dos med styrka 1T6. Se beskrivelsen Djurhamn i kapitel VII för närmare detaljer.

KÄRLEKSBRUGD: är en trolldyck som byggs av häxor. Styrkan är 3T6. Den som påverkas av bygden utvecklar passionen Kärlek för den person hon delade bägaren med. Som Tristan och Isolde, om berättelsen är bekant. Värdet på passionen blir vanligtvis lika med giftstyrkan.

LÄKARDE SALVA: kan strukas direkt på ett öppet sår, och botar sårskador. Styrkan är 1T6. Radera ett kryss för varje poängs styrka som gör verkan. Effekten är omedelbar och permanent.

MALÖRT: ger ett visst skydd mot alla varelser med gåvan Övernaturlig. De betraktar dig som en fruktad fiende och måste slå ett enkelslag i Vrede för att kunna skada dig. Tyvärr är malörten också giftig. Den som dricker bygden påverkas som om hon druckit ett

sömnymedel, med hälften av malörtens styrka. Varaktigheten på den skyddande effekten begränsas till 1T6 vändor, timmar eller dagar. Styrkan är 3T6.

OSYBLIGHETS-DRYCK: gör dig inte helt osynlig, men lika svår att upptäcka som tunn rök eller dimma. Alla som letar efter dig måste klara ett Blick för att få syn på dig i ett givet ögonblick. Mycket användbar i strid, eftersom du sällan blir anfallen. Varaktigheten begränsas till 1T6 vändor, timmar eller dagar.

STYRKETÄRAR: höjer ditt mod, vilket regeltekniskt innebär att din Vrede ökas med lika många poäng som dyckens styrka. Det låter dig tampas med skräckinjagande motståndare. Tyvärr gör det dig också snarstucken och impulsiv. Med spelledarens goda minne kan liknande dycker åstadkommas, för att påverka vanliga grundegenskaper som Styrka eller Storlek. Varaktigheten begränsas till 1T6 vändor, timmar eller dagar.

SÖMNYMEDEL: läggs i mat eller vin och ger offret skada i form av trötthetspoäng. Den som nollas somnar, helt i enlighet med de vanliga reglerna.



Kapitel VII: Böner & Besvärjelser

Människorna i Fausts värld ser mirakel varje dag och magi är en del av deras vardag. Ibland kallas de mystiska krafterna för böner, ibland för trolldom och andra gånger för vanlig klokskap. När vi talar om magi i Faustreglerna skiljer vi på Bön, Häxkonst och Svartkonst. Men egentligen är det samma sak. Alla som utövar någon av dessa konster kallar vi hädanefter för magiker. De tre varianterna skiljer sig åt på följande sätt.

BÖN: Den som ber en bön vädjar till Gud om hjälp. Precis som frälsaren gjorde på korset: ”Min Gud, min Gud! Varför har du övergivit mig?” Exakt hur orden faller är oväsentligt, för den bedjande söker egentligen kraft i sitt eget inre.

Bara om hon befinns värdig efter sin självrannsakan kan hon få hjälp från ovan. En from bedjare betraktar sig som Guds lydiga redskap, när hon utför mirakel i Herrens namn.

Hon använder sin Vältalighet som färdighetsvärde.

HÄXKONST: Häxan varken ber eller besvärjer. Hon blandar trolldrycker, salvor och andra magiska smörjelser med sina händer som arbetsredskap. Hennes kunskaper kommer från nedärvd klokskap, hantverksskicklighet och träget övande framför kitteln. Hon använder vanligen färdigheten Läshuvud för att väva sin trolldom.

SVARTKONST: Besvärjaren ber inte om hjälp. Hon köpslår med sin själ som insats. Motparten är en djävul, demon eller ande. För att kontakta dylika väsen krävs trollformler, som måste läsas i rätt ordning. Ofta kräver besvärjandet särskilda ingredienser för att locka motparten till de levandes värld. Svartkonstnären använder färdigheten Intriger för att överlista andarna.

Magikerns hemligheter

Ingen har någonsin kunnat förklara vad magi är på ett tillfredsställande sätt. Den finns i allt levande och kan med rätt teknik bindas även i döda ting. Trolldomen pulserar i ditt blod. Den drar som en knappt märkbar ström genom vatten och växtlighet. Regndroppar bär med sig små mängder magisk kraft när de faller ur himlen. Detsamma gäller daggen, som stiger ur jorden. Ljuset, luften och mörkret är alla ladd-

ade med mystiska energier, som människan i alla tider försökt tygla. Magikerns uppgift är att forma krafterna och rikta dem mot det objekt som ska förtrollas. Objektet kan vara ett föremål såväl som en person. I Fausts värld förutsätts magi finnas överallt. Och alla kan använda sig av den. När vi mäter magisk kraft i spelet gör vi det i form av poäng. I brist på ett bättre namn kallar vi dem kort och gott för Kraft/Kraftpoäng. När du ber en bön, läser en besvärjelse eller kokar en trollbrygd frigör du Kraft. Hur mycket du lösgör avgör vilken effekt din besvärjelse får.

Dina krafter

Alla förutsätts ha en Kraft på ett. Det betyder att oavsett vem du är eller var du befinner dig kan du alltid lösgöra upp till 1T6 Kraftpoäng ur din närmaste omgivning. Men den som har någon av talangerna Besvärjare (Magi) kan sätta större mängder energi i rörelse än en talanglös amatör. Så snart du bemästrat en av talangerna beräknar du din Kraft på följande sätt.

BÖN: (Tålmod + Ödmjukhet) / 10

HÄXKONST: (Vällust + Grymhet) / 10

SVARTKONST: (Högmod + Vrede) / 10

Resultatet är det antal T6:or du slår för att avgöra hur stark magisk energi du sätter i rörelse när du kastar en besvärjelse. Om du lär dig mer än en variant av Besvärjare (Magi) använder du alltid det minst förmånliga räknasettet, för att beräkna din Kraft.

Kraft är magikerns svar på krigarens Slagstyrka. Den bestämmer vilken effekt din besvärjelse får, men du måste själv forma magin. Precis som när du ”släpper lös” din Slagstyrka över fienden i närstrid måste du slå ett färdighetslag när du ska frigöra magisk Kraft och förtrolla ett objekt. Graden av framgång påverkar hur starka magiska strömmar du sätter i rörelse. Se tabellen på nästa sida.

Vad du sedan kan göra med dina besvärjelser framgår av de formelsamlingar du hittar på nästkommande sidor. Bönrabblare, Häxor och Svartkonstnärer har många besvärjelser till sitt förfogande. De återges i listform.

Redan på nästa sida finns ett exempel på en besvärjelse från en svartkonstnärs grimoir (trollkarlarna i Fausts värld säger grimoir när de talar om sina magiböcker). Du känner säkert igen den från sagorna. Notera också att vi säger besvärjelser, även när vi talar om häxkonster eller böner.

Magikerns ABC: Lär dig trolle på mindre än tre minuter

ATT KASTA BESVÄRJELSER och läsa böner kan förefalla svårt i början, men allt du behöver göra är att hålla reda på tre enkla tumregler. De presenteras här. Först en kort sammanfattning.

Innan du utslungar en besvärjelse måste du bestämma vem du ska rikta den mot. Objektet för din förtrollning kan vara en annan person, du själv eller ett föremål i din närhet. I vissa fall kan objektet vara mer abstrakt som ett område eller en areal.

För det andra måste du räkna ut hur långt bort objektet befinner sig och för det tredje hur länge du vill att besvärjelsen ska verka. Båda de sistnämnda faktorerna förbrukar Kraft innan besvärjelsen når fram. De kraftpoäng som till sist återstår utgör besvärjelsens faktiska styrka. Här följer de tre stegen:

1 SLÅ EN T20 mot ditt färdighetsvärde och kasta samtidigt så många krafttärningar som du kan och vågar använda. Det maximala antalet sexsidiga tärningar betsäms av din Kraft, men du måste inte använda alla. Hur många kraftpoäng du sedan lösgör med dina T6:or beror på graden av framgång.

PERFEKT: Du frigör dubbelt så starka krafter som vanligt. Du slår det angivna antalet T6:or men multiplicerar resultatet med två.

LYCKAT: Du slår det angivna antalet T6:or och frigör lika mycket Kraft som summan av prickarna anger.

MISSLYCKAT: Du har retat gudarna, blandat fel ingredienser i din trolldryck eller uttalat orden i fel ordning. Du frigör visserligen samma mängd Kraft som vid ett lyckat resultat men besvärjelsen får ingen effekt. Istället har du drabbats av en malör. Mer om vad det innebär nedan.

FUMMEL: Samma som ett misslyckande. Men du frigör dubbelt så mycket kraft och malören blir därför allvarligare. Nu är du illa ute.

2 RÄCKVIDD: Om objektet befinner sig på avstånd måste Kraft spenderas för att magin ska nå fram. Ju längre avståndet är, desto mer Kraft förloras på vägen. Besvärjelser kan till och med riktas mot objekt utom synhåll, men magikern måste då veta exakt var föremålet för förtrollningen befinner sig.

► **0** Magikern måste vidröra det objekt som ska förtrollas. Sig själv till exempel. I närstrid måste du vinna en slagväxling på sedvanligt sätt för att röra fienden.

► **1** Besvärjelsen når lika många steglängder som antalet prickar på din högsta Krafttärning. Om du spenderat två Kraftpoäng får du även räkna med den näst högsta tärningen, och så vidare.

► **5** Besvärjelsen når lika många fjärdingsvägar som antalet prickar på din högsta Krafttärning. Om du spenderat tio

Paddförvandling

Du kan förvandla en levande varelse till padda. Men först måste besvärjelsens Kraft övervinna objektets Stortlek. Om den Kraft du släppt lös över ditt offer övervinner hennes stortlek i ett dubbelslag förvandlas hon omedelbart till en värtig padda. Alla hennes fysiska egenskaper får värdet 1, så länge besvärjelsen varar. Minnen och själsliga egenskaper förändras inte. Vad nu en padda har för glädje av sådant.

Kraftpoäng får du även räkna med den näst högsta tärningen, och så vidare. En fjärdingsväg är en kvarts mil (cirka två kilometer) i Fausts värld.

► **20** Magikern kan rikta besvärjelsen mot ett valfritt objekt, så länge de befinner sig i samma grevskap. Hon måste fortfarande känna till exakt var föremålet för förtrollningen befinner sig.

► **25** Magikern kan rikta besvärjelsen mot ett valfritt objekt, oavsett var i världen det är placerat. Hon måste fortfarande känna till exakt var föremålet för förtrollningen befinner sig.

3 VARAKTIGHET: En besvärjelse varar bara i bråkdelen av en sekund, om du inte spenderar Kraft på dess varaktighet. Vissa besvärjelser (som en blixtrande åskvägg från himlen) kallas för ögonblickliga och fungerar ändå. Alla andra besvärjelser måste förses med en varaktighet för att verka.

► **0** Besvärjelsen varar i ett ögonblick som är för kort för att mätas eller uppfatta. Fungerar bara på ögonblickliga besvärjelser.

► **1** Besvärjelsen varar lika många vändor som antalet prickar på din högsta Krafttärning. Om du spenderat två Kraftpoäng får du räkna med den näst högsta tärningen, och så vidare.

► **5** Besvärjelsen varar lika många timmar som antalet prickar på din högsta Krafttärning. Om du spenderat tio Kraftpoäng får du räkna med den näst högsta tärningen, och så vidare.

► **10** Besvärjelsen varar lika många dagar som antalet prickar på din högsta Krafttärning.

► **25** Besvärjelsen varar lika många år som antalet prickar på din högsta Krafttärning.

► **30** Besvärjelsens effekt blir permanent och kan bara brytas under speciella omständigheter. Vad som krävs är upp till spelledaren.

Det är bara de kraftpoäng som återstår när besvärjelsen försetts med räckvidd och varaktighet som utgör besvärjelsens faktiska styrka.

EXEMPEL: *Skrattar bäst som skrattar sist. Isak sitter på värdshuset och skryter om hur han narrat den elaka drottning i slottet Dornröschen genom att slå sönder hennes trollspegel. Föga anar han att svartkostnärinnan fortfarande har krafter kvar, och med hjälp av skärvorna från den förtrollade spegeln kan hon faktiskt se var tjuven befinner sig.*

Drottningen har färdighetsvärde 22 och Kraft 5. Hon uttalar den fruktade Paddförvandlingen över vår långfingrade tjuv, som tror att han befinner sig i säkerhet där han sitter och skroderar ett par timmars ritt bort.

Det är hela nio fjärdingsvägar från slottet till värdshuset. Men drottningen spenderar tio kraftpoäng på räckvidden. Hon spenderar ytterligare tio Kraftpoäng på varaktigheten. Sedan kastar hon tärningarna.

T20:an visar 18. Ett perfekt slag. Krafttärningarna visar 3, 4, 5, 5 och 6. Dubblat till 46.

Av resultatet kan vi utläsa att besvärjelsen når elva fjärdingsvägar och kommer att vara i lika många timmar om den fungerar. Nu återstår 16 kraftpoäng. Isak måste slå högre än 16 på sin T20:a, men under lika med sin Storlek. Hans Storlek är bara elva. Endast ett perfekt slag kan rädda tjuven nu. Säg "Kvack!" till publiken Isak.

Att samla krafter

Det finns flera knep en magiker kan ta till för att öka sina kraftresurser, om de egna inte räcker till. Tid, plats och offergåvor är de tre nyckelorden för den magiker som söker framgång. Här följer en kortfattad redogörelse.

PLATS: Vissa platser är mer lämpade för magi än andra. I befolkade områden som byar eller städer minskas alla magikers Kraft, vilket gör trolldomen otillgänglig för alla som saknar talangen Besvärjare (Magi) i en eller annan form. Andra platser har en ständigt närvarande kraft som adderas till varje krafttärning (+1 blir 1T6+1, 2T6+2 eller 3T6+3).

Städer	-3
Byar	-2
Befolkade trakter	-1
Ödsliga och obefolkade trakter	±0
Gravplats, tempelruin	+1
Kyrka eller helig lund	+2
Särskilda platser	+3

TID: Solens, månens och stjärnornas position på himlavalvet anses ha en gynsam effekt på allt besvärjande. För svartkonstnärer är de mörka timmarna att föredra. För bönläsare gäller det omvända. Häxor påverkas bara av månen.

Natt	+2 eller -2
Skygning	+1 eller -1
Gryning	±0
Dag	-1 eller +1
Fullmåne	+1 för häxor.

FÖRBEREDELSE: En magiker kan förbereda sina ritualer under många år. Under den tiden kan ingen annan magi brukas. Men varje år som spenderats på förberedelser ger besvärjaren en hel krafttärning extra när tärningarna väl rullas.

OFFERGÅVOR: Guld rökelse och myrra är vanliga offergåvor. En mark kan, med spelledarens tillåtelse, ge en bonus på +1 till krafttärningarnas resultat. En något blodigare variant är att använda offerdjur. Även där styr värdet bonusens storlek. Om en magiker begagnar sig av människooffer får hon, förutom ett Grymhetskryss, en bonus som motsvarar offrets egen inneboende Kraft.

Utbrändhet & Brännvidd

Alla magiker har en övre gräns för hur många kraftpoäng de kan kanalisera i en och samma besvärjelse. Vi kallar den Brännvidd och om magikern överskrider gränsvärdet drabbats hon av utbrändhet. Varje överskjutande poäng motsvarar ett i utmattningsskada. Därför kan det vara en god idé att hålla igen på antalet krafttärningar. Så här beräknar du Brännvidden om du är:

Bönläsare	Tro (Gud)
Häxa	Gästfrihet
Svartkonstnär	Edsvuren (Tjänare)

Om två eller flera magiker sluter sig samman, förenas i bön eller samsas runt trollkitteln får de addera sin Brännvidd till en gemensam maxgräns. På så sätt kan samarbete förstärka kraften hos en besvärjelse. En av magikerna utses då till ceremonimästare och slår tärningsslagen utifrån sina färdighetsvärden.

Men samarbetet är inte riskfritt. Om Brännvidden ändå överskrids tar samtliga medverkande full skada. Dessutom drabbas alla av de negativa effekter som en eventuell malör kan orsaka vid ett fullständigt misslyckande eller ett fummel. Att släppa lös allt för mycket magisk energi i sin egen närhet

Människorna i Sausts värld har många teorier om varifrån de magiska krafterna kommer, och vad de består av. Ingen av teorierna har lyckats överbevisa varandra. Men den vanligaste förklaringen är biblisk. Uppenbarelseboken säger: "Ormen från urtiden, han som kallas Djävul och Satan, han som förför hela världen, han störtades ner på jorden och hans änglar störtades ner med honom." (Johannes Uppenbarelse 12:9)

Trolldomen kom till de dödliga värld när Lucifer och hans upproriska änglar tog sin tillflykt till Underjorden. Människorna vet att magin sipprar ut ur Helvetet, som ligger någonstans under deras fötter. Men det är också övertygade om att några av de fallna änglarna fastnade på vägen dit. De sägs befinna sig i Skuggriket mellan himmel, helvete och jordelit. Där finns också magiska krafter åtkomliga för människorna.

kan också medföra andra oönskade konsekvenser. De överblivna kraftpoängen dröjer sig kvar i luften och utgör en oemotståndlig lockelse för andar från Skuggriket. Spelledaren bör därför föra anteckningar över hur mycket överskottsen energi som finns i omgivningen.

Alla varelser med gåvan Övernaturlig kan dra nytta av det fria energiflöde som skapas när en magiker överskrider sin Brännvidd. De kan använda kraftpoängen på endera av följande sätt.

- ▶ Varelser absorberar de överflödiga poängen och kan använda dem nästa gång den kastar en besvärjelse själv.
- ▶ Varelser läker omedelbart en poängs skada per överbliven poäng.
- ▶ De outnyttjade kraftreserverna lockar till sig nya övernaturliga varelser, även om ingen fanns i närheten från början. Sannolikheten för att ett andeväsen dyker upp är densamma som de överskjutande poängen räknat i procent. Slå lägre med en T100. Spelledaren väljer ett passande väsen ur Bestiarier.



Antimagi

Magi är ett farligt vapen, men det går att skydda sig mot den med enkla medel. Det vanligaste skyddet är järn. Metallen stör nämligen de magiska strömmarna, av okänd anledning. Kanske har det med magnetismen att göra.

En besvärjare som bär järnföremål på sig får sitt färdighetsvärde minskat med -1 för varje pund järn som finns i packningen. Det gäller även vapen och rustningar. En stålrustning skyddar också magikerns fiender bättre än vanligt.

Om besvärjelsens styrka måste övervinna en egenskap hos objektet för att verka (till exempel offrets Storlek) räknas de effektiva kraftpoängen ned på samma sätt, innan de vägs mot objektet i ett dubbelslag. Varje pund järn som objektet bär reducerar besvärjelsens styrka med -1.

Det är också välkänt att man kan skydda sig mot skadlig magi med ett korstecken, genom att spotta tre gånger över axeln eller med ett krucifix. Det handlar bara om hur stark den egna tron är. Om du lyckas med ett Tro (Gud) innan någon kastar en besvärjelse över dig reducerar du alla besvärjelsers styrka med lika många kraftpoäng som du själv kan uppåda. Vanligtvis 1T6, utan talangen Besvärjare (Magi). Notera att skyddet även fungerar mot böner. Att värja sig mot magi med sin egen tro kräver en vändas fullständig koncentration.

Att skydda sig på detta sätt räknas som en attack, om du befinner dig i strid. Effekten sitter i under resten av vändan och skyddar mot alla besvärjelser som riktas mot dig tills det blir din tur nästa gång.

Naturligtvis finns det också magi som motverkar andra magikers trollkonster. Besvärjelserna Cirkel och Fördriva är andra exempel på antimagi. De ger ett mer varaktigt skydd än en desperat bön på hjälp.

Besvärjelser

Alla kan läsa böner och besvärjelser direkt ur boken, om de är läskunniga och förstår språket. Böner brukar förvaras i kyrkorna, nedskrivna i bönböcker. Häxor har receptsamlingar med alla ingredienser som behövs för en trolldryck. Svartkonstnärerna författar sina grimoirer som skolböcker i trolldom. Det är bara att läsa högt.

Du kan också lära dig besvärjelser utantill genom att satsa ödeslotter, precis som när du köper en talang eller gåva. Varje besvärjelse motsvarar en talang. Det spelar ingen roll vilken levnadsbana du befinner dig i för tillfället. Besvärjelser kan också läras in med hjälp av en läromästare, om skriftliga instruktioner saknas. Det är upp till spelledaren att bestämma innehållet i en bönbok, receptsamling eller grimoir. Här följer förslag på några tänkbare innehållsförteckningar:

EN VANLIG BÖNBOK

Brödet & Fiskarna
Fördriva
Hela
Jordbävning
Välsignade vapen
Ödesgåva

EN HÄXAS RECEPTSAMLING

Djurhamn
Draksådd
Fjärrsyn
Genväg
Sirensång
Törnrosasömn

EN SVARTKONSTNÄRES GRIMOIR

Eldstorm
Familiar
Homunculus
Orakelsvar
Åskvigg
Frammana
Fata Morgana
Malström
Skuggskepnad

Skuggriket är inte en vanlig plats. Enligt folktron är det en hemlig värld som existerar parallellt med de dödliga. Ibland flyter de två verkligheterna samman. Särskilt ofta tycks det ske på ödsliga platser, under dygnets mörka timmar, i svåra stormar och i fullmånenes sken. Skuggriket är inte bara en ond värld i vanligt folks ögon. Det är också sagornas värld och älvoarnas rike.

Där finns: Älver, Älfar, Enhörningar, Djävar, Dvärgar, Drakar, Gripar, Hamnskiftare, Huldor, Irblöss, Jättar, Lindorner, Mantikoror, Spöken, Troll, Ulvar, Vittor, Vättar och Älver. Eller snart sagt vilka sagoväsen som helst. Tänk Älvornas rike. Tänk på Arthursagorna. I Skuggriket finns förklaringen till många mystiska fenomen, som inte ens kyrkans präster begriper sig på.

Att bli Böneläsare

Rästan vem som helst kan be en still bön och vända kyrkby med självaktning har en präst som svarar för själavården. Men att bli bönhörd i vardagliga spørsmål är inte detsamma som åstadkomma mirakel. Den som behärskar talangen Besvärjare (Böneläsare) är ett helgon i sin omgivnings ögon. Därför finns det ingen levnadsbana som erbjuder denna talang med automatik.



Istället får alla en chans att köpa talangen när de slår ett perfekt slag i Tro (Gud) för första gången. Du får bara en enda chans och talangen måste köpas omedelbart för de ödeslotter du har sparade just där och just då. Då drabbas du av religiös klarsyn. Om poängen inte räcker till, eller om tärningslaget misslyckas, har du försuttit dina chanser att bli böneläsare för all framtid.

KRAFTER: När du skaffat talangen Besvärjare (Böneläsare) beräknar du din Kraft enligt följande formel: (Tålmod + Ödmjukhet) / 10.

CEREMONIER: Böneläsaren kan mumla sina böner tyst i en handvändning och behöver inga andra ingredienser än den egna tron för att lyckas. Använd Vältalighet som färdighetsvärde. Passionen Tro (Gud) bestämmer böneläsarens Brännvidd. Läsandet av en bön tar en vända och räknas som en attack i strid. Om du har tillgång till ett krucifix eller en helig relik kan du inte fumla med böneläsandet. Samma sak gäller om du befinner dig i en kyrka. Att falla på knä och knäppa händerna anses artigt, men är tekniskt sett inte nödvändigt.

RISKER: En böneläsare som orsakat en malör har drabbats av svåra tvivel. Kanske har hon förtörnat Gud eller av misstag vänt sig till en fallen ängel med sina böner. Antalet kraftpoäng som släppts lös avgör vad som händer vid en malör.

- | | |
|-------|--|
| 1-6 | Herren tycks straffa dig med otur. Du får gåvan Förtappad. |
| 7 | Du förlorar 1T6 poäng Tro (Gud) och drabbas av galenskap. |
| 8-10 | Du får gåvorna Klumpig och Förtappad. |
| 11 | Du förlorar 2T6 poäng Tro (Gud) och drabbas av galenskap. |
| 12-13 | Herren markerar sitt ogillande med ett häxmärke någonstans på din kropp. Addera gåvan Häxmärkt. |
| 14 | Du förlorar 3T6 poäng Tro (Gud) och drabbas av galenskap. |
| 15-17 | Du förlorar talangen Besvärjare (Böneläsare) och får aldrig skaffa den igen. |
| 18 | Du förlorar 4T6 poäng Tro (Gud) och drabbas av galenskap. |
| 19-21 | Herren tycks ha strukit dig ur livets bok. Du räknas nu som en Övernaturlig varelse. I de levandes värld blir du snart bannlyst. |
| 22+ | Du förlorar hela din Tro (Gud) och drabbas av galenskap. |

Att lära sig en ny besvärjelse utanfyll är alltid lika svårt, oavsett om du rabblar böner, brygger häxbygder eller läser trollformler ur en grimoir. Du lär dig de nya besvärjelsetna styckvis, som talanger.

Vem som helst kan lära sig en besvärjelse. Allt som behövs är tillgång till en plats att forska på. Det kan vara ett bibliotek, ett kloster eller ett vanligt kök med en rejält tilltagen kittel.

Du behöver inte ha någon av talangerna Besvärjare (Trolldom) för att lära dig en besvärjelse. Men utan rätt talang är din chans att lyckas starkt begränsad eftersom du saknar Kraft.

De tre talangerna som ger dig tillgång till fler Krafttärningar representerar en djupare kunskap som bara de verkligt kunniga kan greppa. Detta oavsett om du kallar den klokskap, fromhet eller svartkonst.

Så blir du en riktig Häxa

Inästan varenda by finns en klok gumma eller gubbe som kan bota krämpor, stilla blodflöden och förutspå väderleken. Halvhäxan vördas högt för sina kunskapers skull, och den uråldriga gästfriheten förbjuder hennes grannar att kröka ett hår på hennes huvud. De måste ju bjuda in henne i sina hem när de ber om hennes tjänster.

Men en del halvhäxor visar samma gästfrihet mot Skuggrikets invånare, och belönas med nya kunskaper. Om du vill ta steget fullt ut och bli en riktig häxa måste du först utveckla passionen Gästfrihet. Först därefter kan du köpa talangen Besvärjare (Häxa).

KRAFTER: Med Besvärjare (Häxa) beräknar du din Kraft enligt följande formel: (Vällust + Grymhet)/10.

CEREMONIER: En häxa binder magisk kraft i trolldrycker eller salvor och därför behöver hon gott om tid för att kasta en besvärjelse. Varje kraftpoäng som laddas i besvärjelsen motsvarar minst en timmes koktid. Tiden det tar att samla ingredienser, göra upp eld och förbereda kitteln inkluderad. Fördelen med denna omständliga process är att häxan, till skillnad från andra besvärjare, kan överlåta sin magi till andra. Tärningarna slås i tillredningsögonblicket, men besvärjelsen börjar inte verka förrän någon dricker trolldrycken, eller smörjer sig med salvorna.

Ett lyckat slag ger en dos. Perfekt 1T6 doser. Genom sina kontakter med Skuggrikets invånare är häxan välförsedd med de svampar, rötter och substanser som receptet kräver. Det är Gästfriheten som ger henne ingredienserna. Därför sätter passionen också en övre gräns för hennes Brännvidd. Om den inte räcker till måste hon blanda ut sina brygder med flugsvampar, ormblood, paddslem och andra substitut som ofta omnämns i sagorna. Som du säkert förstår drabbas häxor oftast av utbrändhet under provsmakningen.

RISKER: En häxa som orsakat en malör har förtörnat Moder Jord. Olyckorna kan hemsöka en sådan häxa under ett helt år. Därtill väcker hon påfallande ofta sin omgivnings ogillande.

1-6

Inom en radie av 1T6 fjärdingsvägar från dig surnar all mjölk, maten härsknar och vin blir vinäger. Alla skördeslag i områden du vistas i under året modifieras nu med -1.

7

Du åldras ett år extra för varje krafttärning du använde i besvärjelsen.

8-10

Alla djur undviker dig. Hundar skäller och katter fräser. Små barn börjar gråta. Vilda rovdjur går till attack. Alla skördeslag i området modifieras nu med -2.

11

Du åldras ett år extra för varje krafttärning du använde i besvärjelsen.

12-13

En stank av förrutnelse omger dig.

Alla du möter drabbas av stark avsky. Vissa spottar eller kastar sten efter dig. Du måste slå Folkvett för att ens tilltala en främling. Vid ett fummel blir folk aggressiva. Sannolikt anger de dig för nästa häxjägare. Skördeslag -3.

14

Du åldras ett år extra för varje krafttärning du använde i besvärjelsen.

15-17

Du väcker sådan olust hos dina medmänniskor att du måste klara ett Folkvett för att inte få en uppretad lynchmobb efter dig om du visar dig offentligt. Ditt namn har vidarebefordrats till häxjägarna. Skördeslag -4.

18

Du åldras ett år extra för varje krafttärning du använde i besvärjelsen.

19-21

Nu vissnar hela skördar i din omgivning. Folk och få lider under missväxten. När nästa äventyr börjar har du ett följe på 2T6 knektar i hasorna. Skördeslag -5.

22+

Du åldras ett år extra för varje krafttärning du använde i besvärjelsen.



Som besvärjare i Fausts värld uppmuntras du att hitta på egna besvärjelser. Tänk ut vad du vill åstadkomma med dina böner, brygder eller trollformler. Presentera sedan det färdiga förslaget för spelledaren. På så sätt kan du skrädarsy en egen magiker under spelets gång. Dina chanser att få förslagen godkända stiger avsevärt om du beaktar följande principer, som använts för alla trollformler i regelboken.

Skada: Sen offrade kraftpoäng motsvarar vanligtvis 1T6 i skada. Men oftast krävs också särskilda omständigheter innan besvärjelsen kan kastas. Ta Eldstorm och Åskvägg som exempel.

Förhäxning: Stykkan ska överstiga objektets Storlek. Bara överskjutande stycka påverkar objektet med ± 1 . Besvärjelsen Hela är ett klassiskt exempel.

Konsten att bli Svartkonstnär

Vägen till helvetet är som bekant stenlagd med goda avsikter, och de flesta Svartkonstnärer börjar med sådana när de etablerar sin första demoniska kontakt. Med vägledning från gamla böcker söker de kontakt med Skuggrikets andeväsen i jakt på en demonisk läromästare.

När du köper talangen Besvärjare (Svartkonstnär) har du funnit en sådan mentor. Men priset för att få hjälp från andra sidan är högt. Skuggrikets bannlysta invånare accepterar bara själar som betalning. För att få hjälp utan att betala måste du vara en skicklig förhandlare.

KRAFTER: Med Besvärjare (Svartkonstnär) beräknar du din Kraft enligt följande formel: $(\text{Högmod} + \text{Vrede})/10$.

CEREMONIER: Tekniskt sett kastar svartkonstnären aldrig några besvärjelser själv.

Hon ber sin mentor att göra det. Vanligtvis vänder hon sig till en djävul, demon eller en invånare i Skuggriket. Motpartens exakta identitet brukar inte framgå klart vid den inledande kontakten,

men priset är alltid samma: Svartkonstnärens odödliga själ.

När du får kontakt första gången svär du en ed. Utveckla passionen Edsvuren (Demontjänare) med valfri styrka. Ju högre värde den får, desto större blir din magiska brännvidd. Men samtidigt ökar risken för att du ska förlora din själ.

När du sedan vill kasta en besvärjelse åkallar du demonmentorn genom att läsa en överenskommen trollformel. Det tar en vända för varje kraftpoäng du vill kanalisera och dessutom måste du övertyga din demoniska välgörare med Intriger. Din skicklighet som förhandlare utgör således ditt färdighetsvärde som Svartkonstnär.



RISKER: En svartkonstnär som orsakar en malör har retat det okända väsen som förser henne med magiska krafter.

- 1-6 Herren markerar sitt ogillande med ett häxmärke på din kropp. Addera gåvan Häxmärkt.
- 7 Testa omdelebart Edsvuren (Demontjänare).
- 8-10 Ryktet om dina kunskaper sprider sig. Kryssa din Berömmelse. Om du blir igenkänd kommer du sannolikt att få häxjägare efter dig.
- 11 Slå Edsvuren (Demontjänare) +1.
- 12-13 Du skyr heliga symboler och kyrkor. Lägg till passionen Fruktan (Religion).
- 14 Slå Edsvuren (Demontjänare) +2.
- 15-17 Ditt namn har vidarebefordrats till häxjägarna. Lägg till Gåvan Celeber.
- 18 Slå Edsvuren (Demontjänare) +3.
- 19-21 Du räknas som en övernaturlig varelse.
- 22+ Slå Edsvuren (Demontjänare) +4.

FOTNOT: Passionen Edsvuren (Demontjänare) testas bara om du åstadkommer en malör. Ingen åkallar den frivilligt och du vill inte lyckas med den. Inte ens slå tärningarna. Detta är vad som händer när passionen testas.

PERFEKT: Du har målat in dig i ett hörn. Anden kräver sitt pris och tar din själ. Skapa en ny rollperson.

LYCKAT: Anden kräver en delbetalning. Betala med din själ eller erbjud någon annans som ersättning. Problemet: Ersättaren måste vara någon som du hyser kärlek för.

MISSLYCKAT: Förhandlingarna strandar och din passion reduceras med -1.

FUMMEL: Förhandlingarna strandar och din passion reduceras med -1. Tyvärr har du också lovat anden en gentjänst, vilken kommer att specificeras av spelledaren inom en snar framtid.

Förvandling. Här gäller samma principer som vid förhåningar. Styrkan måste oftast övervinna objektets Storlek i ett dubbelslag. På det sättet får objektet en chans att försvara sig. Se exempelvis Dyrhamn.

Illusioner: Effekten är bara upplevd, inte verklig. Den upphör omedelbart om illusionen genotskådas eller när varaktigheten löper ut. Se Sata Morgana.

Poängomvandling: I Saustreglerna anses alla poäng vara lika mycket värda, om inte annat uttryckligen anges. Allt mäts ju på en 20-gradig skala. Därför är det lätt att väga besvärjelsernas styrka mot själsliga och fysiska egenskaper, färdigheter, vikt i pund, mark eller vad som nu passar bäst för tillfället. Kom ihåg principen: En poäng motsvarar alltid en annan poäng på den 20-gradiga skalan, och fem poäng motsvarar en T6:a.

BRÖDET & FISKARNA: Du kan förvandla matrester till en festmåltid eller rent av göra vatten till vin. För var femte kraftpoäng du laddar besvärjelsen med får du ut en dagsranson mat eller en bägare vin. Men besvärjelsens nyttovärde är illusoriskt. Om du inte förser den med en permanent varaktighet skjuter den bara upp hungerskänslorna – och svälten.

CIRKEL: Du skapar en cirkel som skyddar dig mot oönskade magiska effekter och laddar den med magisk kraft. Varje kraftpoäng som laddas i cirkeln ökar din Brännvidd med en poäng. Därmed slipper du oroa dig för utbrändhet. Cirkelns storlek bestäms av räckvidden och varaktigheten visar hur länge den fungerar. Många magiker känner sig bara trygga innanför en cirkel med tydliga gränser, därför skapar de cirklar med tydliga konturer. Tänk på druidernas stencirklar eller demonologernas pentagram. Men även om du använder dig av en tänkt cirkel utan synliga konturer tar tecknandet tid. Varje kraftpoäng som laddas i cirkeln kräver en vändas förberedelser.

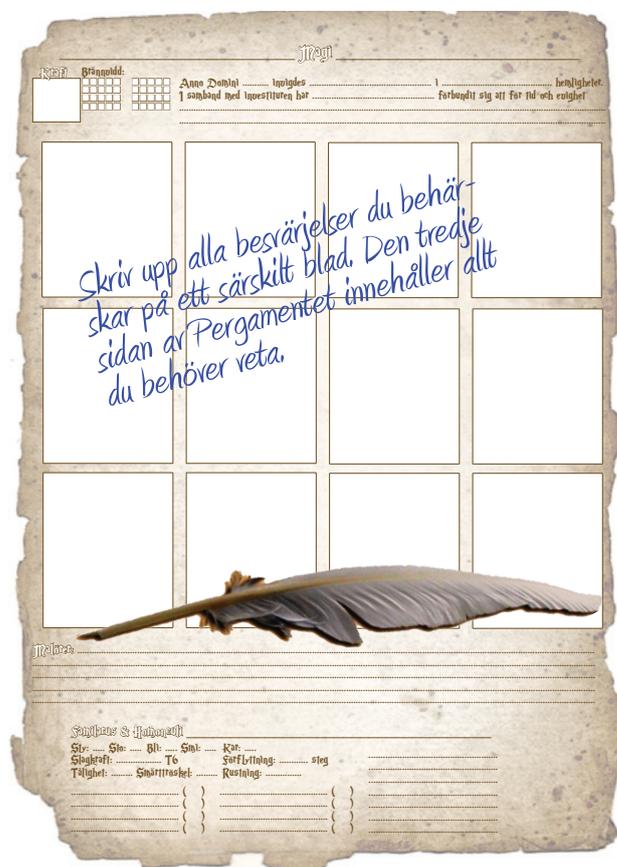
DJURHAMN: Du förvandlar en levande varelse till ett djur. Om den Kraft du släppt lös över ditt offer övervinner hennes Storlek i ett dubbelslag transformeras hon omedelbart till sin nya form. Alla hennes fysiska egenskaper får de värden som anges för den valda djursorten. Se Bestiarier i kapitel XIII. Minnen och själsliga egenskaper förblir oförändrade. Tänk på att djur inte kan tala som folk och har mycket små möjligheter att förmedla sina tankar till andra.

DRAKSÅDD: Du förtrollar ett frö att plantera i jorden. Du väljer själv om det skapar missväxt eller goda skördar. Draksådden måste laddas med minst ett Kraftpoäng för varje Markland den ska påverka. Skördeslaget modifieras då med ± 1 , beroende på om du förbannat eller välsignat jorden. Modifikationerna ökar till ± 2 om fröet laddats med dubbel så mycket Kraft, ± 3 vid tre gånger, och så vidare. Den enda ingrediens som krävs är ett ekollon. Om du fumlar med Draksådden kan spelledaren bestämma att besvärjelsen fungerar, men med motsatt effekt än den du avsåg.

ELDSTORM: Du kan få en vanlig eld att flamma upp till enorma proportioner och sveda alla som kommer i kontakt med lågorna. Besvärjelsens räckvidd måste först nå fram till eldslågan du utgår ifrån. Det kan vara en svavelsticka, en fackla eller en kokeld. Därefter växer eldens radie med en steglängd och gör 1T6 i skada för var femte kraftpoäng som laddas i besvärjelsen. Effekten är ögonblicklig. Notera att även magikern skadas om hon hamnar i sin egen eldstorm.

FAMILAR: Du trollbinder ett djur som lyder din minsta vink. Kraftpoängen måste först övervinna värddjurets storlek i ett dubbelslag. Trots att en familiar saknar egen intelligens kan den lyda exakta instruktioner från magikern. Den kan också förser med ödesgåvor. Välj ett lämpligt djur i Bestiarier i kapitel XIII.

FJÄRRSYN: Magikern kan se och höra vad som händer på en avlägsen plats under så lång tid som besvärjelsens varaktighet anger. Räckvidden bestämmer hur långt bort kraften sträcker sig. Perfekt för att tjuvlyssna på samtal. Magikern



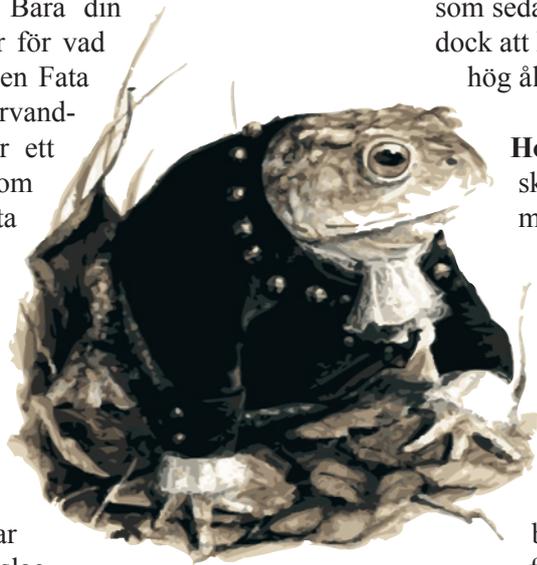
NYTT PERGAMENT: Som besvärjare kan du komma att behöva en tredje sida till ditt Pergament.

måste känna till att platsen existerar och vara väl förtrogen med den. Men magin kan också användas för att lokalisera förlupna föremål och personer, om besvärjaren är tillräckligt bekant med objektet ifråga. Tumregeln är att hon ska ha vidrört det någon gång. Hon hittar dem automatiskt om besvärjelsen förser med tillräcklig räckvidd.

FRAMMANA: Om du känner en sagovarelses rätta namn kan du tvinga den att lämna Underjorden och träda fram i de levandes värld. Svartkonstnärer använder besvärjelsen för att locka till sig djävlar och demoner. Häxor för att be alfer, troll och älvor om tjänster. Besvärjelsen frammanar ett väsen med gåvan Övernaturlig. Varelserna kan bara stanna i de levandes värld under besvärjelsens varaktighet och den måste befinna sig inom räckvidden, vilket gör dylika trollformler högst osäkra (bara spelledaren vet hur långt det är till Underjorden). Därtill måste besvärjelsens Kraftpoäng övervinna varelsens Storlek i ett dubbelslag.

FÖRDRIVA: Motsasen till frammana. Besvärjelsen fungerar inte på levande varelser, men ett övernaturligt sagoväsen som förtrollas måste omedelbart återvända till Underjorden och lämna de levandes värld. Besvärjelsens Kraftpoäng måste övervinna objektets Storlek i ett dubbelslag. Effekten är ögonblicklig och räckvidden beräknas från magikern till objektet. Fördriva kan också upphäva verksamma besvärjelser. Besvärjelsen riktas då mot det objekt som ursprungligen förtrollades. Om de kraftpoäng som spenderas övervinner den gamla besvärjelsens styrka fördrivs förtrollningen under den tid som varaktigheten består. För att helt sätta en besvärjelse ur spel måste Fördriva således förser med minst lika lång varaktighet som ursprungsmagin.

FATA MORGANA: Du förvränger verkligheten till en illusion som påverkar alla betraktarens sinnen. Bara din egen fantasi sätter gränser för vad du kan åstadkomma med en Fata Morgana. Gråsten kan förvandlas till guld, en koja blir ett slott och en skog ter sig som en öppen slätt. Om en Fata Morgana används till att skada en motståndare är även såren illusoriska. Objektet för förtrollningen dukar visserligen under av för mycket skador, eftersom hon tror att de är verkliga. Men när illusionen bryts vaknar hon som genom ett trollslag.



På samma sätt kommer den som stillar sin hunger med illusorisk mat inte att undgå svälten. Hon känner sig mätt och belåten, men förlorar ändå Tålighet som vanligt av hungern. Om hon inte har tillgång till verklig mat inne i den skapade illusionen. En Fata Morgana centreras kring magikern när den utslungas och sprider sig som ringar på vatten. Alla som träder in i cirkeln påverkas. Räckvidden visar hur stora områden som berörs. Du kan förvränga allting som rymms inom den maximala radien. Men det är viktigt att komma ihåg att en Fata Morgana inte förvandlar något. Den lurar bara sinnena. Därför ställer denna besvärjelse stora krav på spelledarens improvisationsförmåga om den används. En Fata Morgana upphävs omedelbart om magikern själv lämnar illusionen. Därtill får alla som träder in i den slå ett Blick. Vid ett lyckat slag uppmärksammar de att något är fel. Ett perfekt slag låter dem se igenom illusionen helt.

EXEMPEL: *Drottningen i slottet Dornröschen ger sig inte. Hon fortsätter att göra livet surt för Isak. Nu har hon förvandlat omgivningarna så att tjuven så tror sig vandra i en ljus och öppen trädgård, när han i själva verket snubblar fram genom en mörk och stormig skog. Trots att solen skiner värmer den inte Isaks kropp. På kvällarna gnider han förvånat sina blåslagna lemmar och konstaterar att han fått rispor och skavsår över hela kroppen. Han huttrar trots att han vänder ansiktet mot den ljumma vinden. Han svälter, trots all den mogna fallfrukt han ätit.*

GENVÄG: Den kortaste vägen mellan två punkter är inte alltid en rak linje, hur konstigt det än kan låta. Med trolldomens hjälp kan du korta sträckan ytterligare. Du behöver inte ens öka takten för att färdas snabbare än andra. Du förlänger din dagsmarsch lika många fjärdingsvägar som de Kraftpoäng du laddar besvärjelsen med. Effekten anses ögonblicklig.

HELA: Du kan läka banesår om kraften i din besvärjelse är större än sårskadan. Varje kraftpoäng som överstiger skadepoängen läker en poängs sårskada. Besvärjelsen kan även användas på mindre blesyrer än banesår. Effekten är ögonblicklig, men om Hela används på en död måste besvärjelsen

också förses med en varaktighet som täcker in hela tidsrymden mellan dödsögonblicket och besvärjelsen. De kraftpoäng som sedan återstår verkar ögonblickligt, som vanligt. Notera dock att Hela aldrig kan återuppväcka en varelse som dött av hög ålder.

HOMONCULUS: Du kan blåsa liv i en docka som du skapar av valfritt material: Lera, trä, sten eller till och med ett benrangel från kyrkogården. Att förfärdiga dockan kräver sedvanlig hantverkskicklighet och du måste spendera minst lika många kraftpoäng som dess Storlek för att få liv i den. Men din Homonculus behöver också Styrka, Smidighet, Blick och Karisma. Varje kraftpoäng som spenderas utöver Storleken ger dig ett egenskapspoäng att fördela mellan de fysiska egenskaperna. Varelse saknar intelligens men kan lyda direkta befallningar från besvärjaren. Den har inga färdigheter eller talanger från början men kan förses med ödesgåvor.

JORDBÄVNING: Din trollkraft får jorden att skaka och murar att rämna. För var tionde kraftpoäng du laddar i besvärjelsen kan du minska försvarsvärdet på ett slott eller en ringmur med en poäng. Besvärjelsen är ögonblicklig men tänk på att slott och befästningar nästan alltid är bemannade av bågskyttar. Spara några kraftpoäng till räckvidden.

MALSTRÖM: Magins vindar virvlar runt dig. Du kan suga i dig livskraft från en mänsklig varelse som befinner sig inom besvärjelsens räckvidd, om Kraftpoängen övervinner objektets fysiska ålder räknat i år. Effekten är ögonblicklig och offret åldras omedelbart ett år. Du skjuter därmed upp ditt eget åldrande. När du under vinterfasen slår för ålderssvaghet får du slå om sitt täningsslag en gång och välja det bästa resultatet. Därtill förtjänar du omedelbart ett kryss i Grymhet. Den som behärskar besvärjelsen Malström kan automatiskt suga upp överblivna kraftpoäng från omgivningen, om de uppkommit genom en annan magikers överdrift. Effekten är ögonblicklig. De absorberade poängen kan också användas för att läka egna skador.

ORAKELSVAR: Du kan spå i framtiden. Hur långt fram i tiden bestäms av besvärjelsens varaktighet, som således fungerar omvänt för ett orakel. När du kastar besvärjelsen ställer du en specifik fråga, som spelledaren besvarar vid ett lyckat svar. Men spådomar är inte alltid så konkreta som vi önskar. Ibland kommer svaret i form av gåtor eller halvkvädna visor.

SIGILL: Ett sigill är värdelöst i sig, men kan laddas med andra besvärjelser. När sigillet sedan bryts utlöses den lagrade besvärjelsen som om sigillbäraren hade kastat den där och då. Ett sigill kan aldrig rymma fler kraftpoäng än det försågs med vid skapandet och det fungerar bara en gång. Det vittrar sönder med tiden och varaktigheten anger hur länge en besvärjelse kan lagras i sigillform, innan dess bäst före-datum passerats. Sigillet ska betraktas som symboliskt och det finns inga begränsningar på vilka föremål som kan användas för att laga trolldom. Vill du tillverka en trolldryck använder du dig av ett sigill när du laddar brygden med en besvärjelse. Den som dricker anses ha brutit sigillet.

SIRENSÅNG: Den förtrollade får en oemotståndlig sångröst. Om hon lyckas med Sånglekar under den tid besvärjelsen varar måste alla som befinner sig inom räckvidden (räknat från sångerskan) övervinna sångslaget med sitt Tålmod. Annars stannar de upp och lyssnar, även mitt i en strid. Den trollbundna publiken har fortfarande självbevaredriften kvar och kan försvara sig. Men om sjungaslaget är perfekt, eller Tålmodet fumlas, lyder offren sångerskan blint.

Sirensång kan med spelledarens tillåtelse användas för att trollbinda en publik med Dans, Skådespel, Spela (Instrument) eller Vältalighet.

SKUGGSKEPNAD: Objektet blir osynligt, eller i det närmaste osynligt. Hon kan bara skönjas som en rökliknande skugga, om de kraftpoäng som laddas i besvärjelsen är minst lika många som hennes storlek. Det gör att alla som letar efter skuggan måste klara ett Blick för att upptäcka henne. För varje kraftpoäng som överstiger objektets Storlek sjunker chansen att lyckas med -1. Besvärjelsen kräver inga ingredienser men kan bara kastas över ett objekt som redan är dold av rök, mörker eller dimma. Du kan således inte försvinna mitt framför ögonen på dina antagonister.

TÖRNROSASÖMN: Föremålet för din förtrollning faller i djup dvala, om besvärjelsens Kraft övervinner hennes Flit i ett dubbeslag. Hon förefaller död och kan inte väckas med mindre än att förtrollningen bryts. Att ruska henne hjälper inte. Inte ens omild behandling eller våld bryter törnrosasömn. Besvärjelsen fungerar bara om objektet lutar på besvärjaren i förtrollningsögonblicket. Törnrosasömn fungerar därför inte i strid. Att göra objektet rofyllt kräver minst ett Vältalighetsslag. Talanger som Frestare och Förförisk kan också komma till pass.

VÄLSIGNADE VAPEN: Ett välsignat vapen får en skadebonus som adderas till skadetärningarnas prickar i strid och noteras med ett plustecken på Pergamentet (3T6+1). Var femte kraftpoäng som laddas i besvärjelsen ökar skadan med +1. Sköldar och rustningsdelar får istället sitt skyddsvärde förbättrat om de välsignas. Varje vapen eller rustningsdel måste välsignas för sig. Om besvärjelsen kastas överen

kyrassrustning, ett svärd och en sköld måste den alltså laddas med minst 15 kraftpoäng för att alla delarna ska välsignas med +1 i bonus. Varaktigheten oräknad.

ÅSKVIGG: En rungande blix slår ner i en av dina motståndare. Men för att blixten ska orsaka faktiska skador måste du ladda den med Kraft. Var femte poäng som offrats på att ladda besvärjelsen ger objektet 1T6 sårskador. Om åskviggen träffar en kroppsdel iklädd metallrustning gör den dubbel skada. Besvärjelsen är ögonblicklig och kan bara användas när åskan går. Den fungerar inte inomhus.

ÖDESGÅVA: Du kan förse dig själv eller någon annan med nya kunskaper på magisk väg. Varje kraftpoäng som spenderas ger objektet en tillfällig ödeslott, som kan användas till att köpa en gåva, en talang eller 1T6 färdighetspoäng på sedvanligt sätt. Men de nya kunskaperna stannar bara kvar så länge besvärjelsen verkar. Objektet kan mycket väl vara en Homonculus eller en Familiarus.

På nästa sida hittar du ett specialpergament, som tagits fram för rollpersonen med tillgång till någon av talangerna Besvärjare (Magi).

Magi

Kraft

Brännvidd:

--

Anno Domini invigdes i helgheter.
I samband med investituren har förbundit sig att för tid och evighet



Målar:

.....

.....

.....

Sanktas & Hattoranti

Sty: Sto: Bli: Sni: Kar:
Slagkraft: T6 Sörflyttning: steg
Tålighet: Snärtträskel: Rustning:

..... () ()
..... () ()
..... () ()
..... () ()

Divina Comedia

Dödsriket i Fausts värld



Människorna i Fausts värld tror att dödsriket ligger under Jordskorpan. Det börjar i den avgrund som uppstod, när de fallna änglarna störtade ner från himlen.

Enligt folktron börjar själen sin nedstigning i underjorden efter döden. Sägnerna säger att vägen går genom en mörk skog, ner i en grotta. Där väntar en färjkarl vid en skummande flod. På andra stranden ligger Skärselden.

Det är prästernas namn på den avgrund där själar vägs och mäts. De som befinns för lätta förpassas allt längre nedåt, för att renas i eld.

Endast den som befriats från synd kan passera nålsögat på avgrundens botten, för att stiga upp mot paradiset.

Rytkans kartritare påstår att avgrunden börjar under staden Jerusalem i det heliga landet. Paradiset måste därmed ligga någonstans på södra halvklotets stjärnhimmel.

Flera samtida böcker gör gällande att dödsriket går att hitta, om man bara letar tillräckligt. Den mest kända skulptur i Florens på 1300-talet av Alighieri Dante och heter Divina Comedia □ Den gudomliga komedin.





Kapitel VIII: Vintern & Döden

Alla äventyr slutar med en lång vintervila. Normalt sett spelar du bara ett äventyr per år, och under vintern inträder en lång period av stiltje. Vägarna är oframkomliga, floder och skogar står frusna, snön bäddar in landskapet i ett vitt täcke. Under vintervilan har du gott om tid att träna upp dina färdigheter, spendera ödeslotter och kanske till och med delta i ett soloäventyr.

Vintern är den fas i spelet då din rollperson lever sitt vardagsliv. Det betyder inte att hon lever ett vanligt liv endast under denna årstid. Men det är då vi slår alla tärningsslag som hör vardagen till. Vintervilan är indelad i fem steg, som alltid spelas i samma ordning.

- ▶ Soloäventyr
- ▶ Erfarenhet och ödeslotter
- ▶ Åldrande
- ▶ Ekonomi
- ▶ Familj

Soloäventyr

Du behöver inte sitta sysslös hela vintern. Om du vill kan du spela ett av alla de soloäventyr som finns utspridda i regelboken. Det sker mekaniskt utan rollspelsinslag, och visar vad som hänt din rollperson mellan äventyren.

Att delta i ett soloäventyr är frivilligt och alla som vill får spela ett sådant äventyr under vintervilan. Om du vill delta

i mer än ett kostar det fem ödeslotter per äventyr att påbörja det andra och tredje soloäventyret. Många levnadsbanor förutsätter dessutom att du sköter en gård eller förläning, och då måste du spela Förvaltarens Äventyr innan du kan ge dig ut på egna strövtåg. Följande soloäventyr rekommenderas för den som vill sysselsätta sig under det mörka halvåret.

FÖRVALTARENS ÄVENTYR: Du sköter dina egna affärer. Se föregående uppslag för närmare detaljer.

PILGRIMENS ÄVENTYR: Du väljer att ge dig ut på en längre resa. Se resebeskrivningarna i kapitel XII om du vill ge dig ut på upptäcksfärd.

ÄLSKARENS ÄVENTYR: Du kan påbörja eller avsluta en kärleksaffär under vintern. Se kapitel V.

ÖVRIGA ÄVENTYR: Med spelledaens tillåtelse kan du också designa egna soloäventyr för dig och dina medspelare.

Vid sidan av de ovan uppräknade soloäventyren kan du också ägna dig åt ett privat projekt under vintervilan, utan att spendera ödespoäng. Det är helt frivilligt.

En hantverkare kan färdigställa ett arbete, en magiker hinner förbereda en besvärjelse och en smed kan smida ett vapen, för att ta några vanliga exempel.

Tidens orn lämnar spår efter sig när den byter skinn. Vi kallar lämningarna för historia. Här faller händelser som alla människor i Fausts värld anser sig känna till. Berättade med deras egen historiesyn.

4004 E.T. Världen skapas och Djävulen fördrivs från himlen tillsammans med de fallna änglarna. Skuggriket uppstår. Långt senare lämnar Adam och Eva paradiset för att befolka jorden.

2345 Syndafloden täcker jorden. Skuggriket dränks samtidigt som människor och djur räddas på Noaks ark. Men några av Skuggrikets invånare överlever också.

2400 Trojas berömda fall. De flyende trojanerna blir enligt sägner de första romarna.

753 Romulus och Remus grundlägger staden Rom.

1 Jesu födelse. Årtal anges nu som Anno Domini.

13 Frälsaren dör på korset för en romares hand.

Avgör framgången med sedvanliga färdighetsslag. Om projektet kräver arbetsredskap måste du ha dem tillhands (eller äga tillräckligt med pengar för att köpa dem) i förväg.

Erfarenhet & Ödeslotter

På vintern får du tid att reflektera över det gångna året. Därför slår du nu erfarenhetsslag för alla färdigheter du kryssat under året. Glöm inte bort att höja dina följeslagares färdigheter, om du har några. Det är också under vinterfasen som du får använda ödeslotter till att köpa nya gåvor och talanger. Om inte annat angetts gäller en talang eller gåva per person och år. Det finns ingen övre gräns på hur många färdigheter du kan höja. Alla rollpersoner lär sig nya saker med tiden, antingen de äventyrat eller inte. Därför får du också göra en av följande saker under vintern.

- ▶ Höja ett valfritt antal färdighetsvärden med sammanlagt 1T6 poäng, som fördelas på valfritt sätt. Ingen färdighet kan höjas högre än till 13 med denna metod.
- ▶ Höja ett färdighetsvärde som redan nått värdet 13 eller högre med ett steg.
- ▶ Höja en grundegenskap ett steg, om din ålder ännu inte passerat 21. Maxvärdet är 20. Det är bara med ödeslotter du kan höja grundegenskaper efter fyllda 21. Då finns heller ingen övre gräns.

Aldrande

Alla ska vi en gång dö. Det gäller även din rollperson och om inte annat så kommer du förr eller senare att duka under till följd av hög ålder. I Fausts värld börjar människor normalt sett åldras vid 35 års ålder.

Den som är fattig eller sjuk kan tvingas börja tidigare. Men från och med den vintern då de fyller 35 slår alla ett slag för ålderssvaghet varje vintervila. Aldrandet sänker dina grundegenskaper gradvis.

När en grundegenskap når värdet två eller lägre är du sängliggande och oförmögen att röra dig. Notera att detta även gäller Karisma. Som sängliggande kan du inte längre delta i spelet. Du kan däremot författa ett testamente, ge goda råd och återberätta dina gamla äventyr framför brasan om vinterkvällarna.

Normalt sett byter du rollperson när din gamla blir ålderssvag. När en grundegenskap når noll är du död. Reglerna är utformade så att de flesta ska kunna fortsätta att spela sin rollperson till 50-årsaldern.

Ålderssvaghet slås i två omgångar. Börja med att slå 2T6 på följande tabell. Resultatet visar hur många av dina grundegenskaper som försvagas under året.

2T6 Egenskaper som åldras

- 2 Fyra egenskaper
- 3 Tre egenskaper
- 4 Två egenskaper
- 5 En egenskap
- 6-8 Ingen egenskap
- 9 En egenskap
- 10 Två egenskaper
- 11 Tre egenskaper
- 12 Fyra egenskaper

Slå nu så många T6:or som tabellen ovan anger. Den andra tabellen visar vilka grundegenskaper som försämras. Varje "träff" minskar egenskapen med ett steg. Om du fått flera träffar på ålderstabellen kan samma egenskap sänkas flera gånger samma vinter, med lite otur.

1T6 Egenskap som påverkas

- 1 Styrka
- 2 Storlek
- 3 Blick
- 4 Smidighet
- 5 Karisma
- 6 Ingen

Teoretiskt sett kan din rollperson bli hundra år gammal, men statistiskt är det svårt att överleva 70-årsdagen, vilket stämmer ganska väl överens med medeltidsmänniskans historiska livslängd.

Ekonomi

Din valda levnadsbana anger vilken levnadsstandard du får, räknat i mark. Saknar du en ställning i samhället måste du försörja dig på besparingar. Du kan också använda besparingar för att höja din levnadsstandard utöver det levebröd din husbonde erbjuder dig. Summan påverkar ett antal tärningsslag som görs under vintervilan. Se nedan.

Levebröd	Mod	Notering
< ¼	-3	Du lever under existensminimum utan tak över huvudet. Dina kläder slits till värdelösa trasor. Rustningar blir obrukbara under vintern. Slå ett extraslag för ålderssvaghet.
¼	-2	Du har mat för dagen och tak över huvudet, men inte mycket mer. Kläder och rustningar slits till ¼ av sitt tidigare värde.

☞ Aposteln Petrus anländer till Rom och grundar den första kyrkan. Han blir kristenhetens förste påve.

☞ Petrus korsfästas på order av den romerska kejsaren Nero. Enligt sägnen hängs aposteln upp- och ner på korset, för att skymfa kristenheten.

☞ Kejsar Konstantin av Rom stoppar förföljelsen av kristna. Han konverterar själv till den nya religionen på sin dödsbädd.

☞ Rom faller, men romarriket består under påvarnas beskydd. Resten av världen plågas under hedniska tyranner.

☞ Frankernas konung Karl den Store kröns till kejsare av påven Leo III. Ceremonin hålls på juldagen.

☞ Kung Otto I skapar det Tysk-Romerska riket när han kröns till kejsare. Romarriket är återupprättat och påvestolen skyddas av kejsaren.

½	-1	Du lever ett hårt men fullt dragligt liv. Kläder och rustningar slits till hälften av sitt tidigare värde.
1	±0	Du är välmående och har det bättre än de flesta. Kläder och rustningar slits inte alls, om någon i hushållet klarar ett Flitslag.
2	+1	Du är rik och lever på en nivå som anstår en ädling, utan några större bekymmer. Grattis!
4	+2	Du lever ett furstligt liv.
8	+3	Du lever kungligt.

SLITAGE: Tabellen ovan visar hur mycket dina kläder och din rustning slits. Multiplicera klädernas värde och rustningens skyddsponng med det angivna värdet. Du bör tjäna minst en mark om året för att kunna behålla dem i fullgott skick.

STALLAR: Om du äger en häst eller ett annat husdjur (till exempel en familj) kan den dö under vintern. Slå en T20 och lägg modifikationen direkt till tärningsslaget (en minusmodifikation är därmed alltid något negativt). Om resultatet är lägre än djurets ålder, räknat i år, har din trotjänare gått ur tiden.

Familj

När ditt första äventyr börjar vet du vilka dina föräldrar är, och eventuellt har du ett antal syskon. Men under spelets gång kan din familj komma att växa. Du behöver inte hålla reda på varje kusin och avlägsen brylling, men dina närmaste bör du föra anteckningar över på Pergamentet. Kalendern är en bra plats att göra noteringar på. Familjer växer vanligtvis genom giftermål, så låt oss därför titta på hur du gör för att hitta en gemål.

ENKELT BRÖLLOP: Du väljer en gemål i de lägre samhällsskikten. Din bättre hälft omfattas av Kärlek (Familj). Allt du behöver göra är att be din husbonde om lov och klara ett Lojalitet (Husbonde). Sedan är du gift.

PLANERAT BRÖLLOP: Du sonderar terrängen noga. Istället för lojaliteten sätts ditt Folkvett (Egendomslös, Allmoge, Borgare) eller din Hövlighet (Borgen, Adlig) på prov. Om du lyckas får du addera +1 till tärningsslaget när hemgiften bestäms. Om du gifter dig inom ditt eget stånd behöver du bara be om husbondens lov för att gifta dig, när du bestämt dig. Annars krävs ett ståndsbrollop.

STÅNDSBRÖLLOP: Genom att delta i Älskarens Äventyr kan du finna ett bättre parti. Eller rent av någon som du faktiskt tycker om. Sådana äktenskap anses vara något utöver det vanliga i Fausts värld. Älskarens Äventyr ger din rollperson en chans att välja en gemål ur ett högre stånd. Gemålen utformas i samråd med spelledaren.

När två familjer förenas genom äktenskap följer en hemgift med till det nya bostället. Dess storlek mäts i daler och mark.

EGENDOMSLÖS: Ingen hemgift förekommer.

ALLMOGE: Slå en T6 för att se hur många daler brudkistan innehåller. Om tärningen visar en sexa följer också ett litet bondehemman med i hemgiften. Storlek: ¼ markland.

BORGARE: Slå en T6. Brudkistan innehåller dubbelt så många daler som tärningens ögon. Om tärningen visar en sexa följer också ett burskap med i hemgiften. Värde 1T3 mark.

BURGEN: Slå en T6. Brudkistan innehåller tio gånger så många daler som tärningens ögon. Om tärningen visar en sexa följer också ett burskapsbrev med i hemgiften. Värde 1T3+1 mark.

ADEL: Slå en T6. Brudkistan innehåller 100 gånger så många daler som tärningens ögon. Om tärningen visar en sexa följer också en förläning med i hemgiften. Storlek 1T6+1 markland.

Den som lever i ett äktenskap kan hamna i barnsäng. Eller så gör gemålen det. Resultatet är detsamma slå en T20 varje år. Modifiera tärningsslaget för levnadsstandard:

1-8	Ingen födsel
9-10	Missfall. Ingen födsel.
11	Modern och barnet dör i barnsäng.*
12	Modern dör, barnet överlever.*
13-19	Ett barn är fött.
20	Tvillingfödsel.**

* Kvinnliga rollpersoner dör inte i barnsäng. De slår ett extra slag för ålderssvaghet istället.

** Inträffar endast om tärningen faktiskt visar 20. Ett modifierat resultat på 20+ räknas som en vanlig födsel.

1059 Kardinalerna i Rom lurar den blott sexåriga Kejsar Henrik IV att skriva på ett dokument, som säger att endast påven får utse nya biskopar i kejsarens rike. Kyrkans makt växer snabbt. Så snart kejsaren blivit vuxen inser han sitt misstag och bannlyser påven. Under den följande investiturstriden bannlyser de nya kejsarna och påvarna varandra, samtidigt som de utser egna motpåvar och motkejsare.

1122 Fredrik I föds och får stueknamnet Barbarossa när han kröns till Kejsare 1155. Han blir den förste som lyckas nå en fred mellan kejsarmakt och påvestol. Som bevis på att han regerar med Guds verkliga välsignelse beger sig Barbarossa till Heliga landet, för att hämta den Heliga Lansen som genombrände Stralsunden på korset. Men Barbarossa återvänder aldrig. Han drunknar i en flod på vägen söderut 1190.

Bestäm barnets kön med en tärning. Jämnt betyder pojke, ojämnt flicka. Hitta på ett namn åt den nyfödda och vårda barnet ömt. Ditt äldsta barn blir vanligtvis din nästa rollperson. Men barnadödligheten är hög i Fausts värld. Varje år till och med det tolfte måste du slå för överlevnad, precis som du gör med husdjur. Barnet dör om T20:an visar ett resultat lägre än barnets ålder. Modifiera slaget efter familjens levnadsstandard. En hög levnadsstandard minskar barnadödligheten.

Din familj lever inte ett händelseöst liv vid sidan om ditt eget. Det händer saker i deras liv under året. Slå en T20 och läs av följande tabell. Slaget är omodifierat.

1-3	Dödsfall
4-8	Giftermål
9-13	Födelse
14-15	Försvunnen
16-18	Ingen händelse
19-20	Skandal

Vilken familjemedlem händelsen gäller avgör du med en T6:a. Välj någon av dina...

- 1 Föräldrar (din tidigare rollperson, om hon blivit tillräckligt gammal)
- 2-3 Syskon (vanligtvis det äldsta syskonet)
- 4-5 Far eller morföräldrar (din tidigare rollperson, om hon blivit tillräckligt gammal)
- 6 Avlägsna släktingar (kusiner, fastrar, etc)

Skandaler är ett kärt ämne för skvaller även om det gäller en avlägsen släkting. Räkna med att din Kärlek (Familj) kommer att provoceras när din släkt anklagas för att...

1-2	Ha narrats i affärer
3-4	Förolämpat sin husbonde
5-6	Blivit skuldsatta
7-8	Vräkts från sitt hem
9-11	Bedrivit otukt och begått äktenskapsbrott
12-13	Ha stulit
14-15	Ha mördat någon
16-17	Ha konverterat till en annan tro
18-19	Utövat häx- eller svartkonster
20	Slå igen, men nu är anklagelserna bevisade och riktiga



1209 Otto IV axlar kejsarmoniet efter den drunknade Barbarossa, men när det avslöjas att han låtit kröna sig med en förfälskad krona sluter de tyska furstarna upp bakom Barbarossas sonson istället.

1220 Den uppfostrade sonsonen Fredrik II sägs ha spottat på de heliga regalierna inför sin kröning och jämförts med Antikrist av påven. Investiturstriderna blossar upp igen och kejsardömet vacklar.

1308 Hundra år av krig föregår Henrik VII:s kröning. Han blir den förste av huset Luxemburg som bestiger tronen, men manövreras snart bort. Kriget har gjort många adelsfamiljer mäktigare än kejsardömet. Under de kommande århundradena utnämner familjerna Wittelsbach, Luxemburg, Hohenzollern och Habsburg sina egna till tyska konungar. Därmed måste påven också alltid acceptera någon av de fyra som kejsare.

Om din familj äger mark eller bedriver affärer i liten skala vill du naturligtvis veta hur det går för dem under året. Sörvaltarens Äventyr kan spelas av alla som har inkomster från gårdar, burskaps- eller skräpbrev till ett värde av 1-3 mark. Större förläningar hanteras med reglerna i kapitel IX.

Oavsett om du idkar handel eller brukar jorden påverkas dina inkomster av skördarna i greuskapet. Goda skördar betyder ökad handel. Slå 2T6:

2T6	Mod	Resultat
2	-10	Missväxt
3-4	-5	Rödår
5-9	+/-0	Normal
10-11	+5	Godår
12	+10	Rekordår

Själva inkomsten bestäms av dina egna färdigheter. Använd Jordbruk om du är bonde, Händighet om du är hantverkare, och Vältalighet om du är köpman. Din framgång påverkas av modifikationen från skördeslaget. Testa nu färdigheten med en T20:

Perfekt: Dubbel inkomst.
 Lyckat: Normal inkomst.
 Misslyckat: Halv inkomst.
 Summel: Inga inkomster.

Om förning som användes vid färdighetsslaget visade jämnt har året förflutit stillsamt. Ingenting ovanligt inträffade. Men vid ett ojämnt resultat på T20:an slår du igen på följande tabell:

1-2 Grannfejld. Slå Gästfrihet för att hålla dig utanför gräset. Misslyckas du förlorar du en hel mark när du träter.

3-4 Grannsämja. Din grannes åker står förfrusen och svälten knackar på. De saknar en mark. Slå Barmhärtighet/Glymhet.

5-6 Jaktlycka. Slå Vildmarksvana för att dyga ut hushållskassan med en mark.

7-8 Tvist. Dina djur betar på grannens mark. Eller tvärtom. Eller så hugger dina tjänare ved i fel skog. Strunt samma. Slå Folkvett för att lösa tvisten. Lyckas du har du tjänat en mark. Misslyckas du förloras samma belopp i böter.

9-10 Släktbesök. Underhåll dina gäster med Dans, Sång eller någon annan passande färdighet. Du får klyssa den redan vid ett lyckat slag.

11-12 Trångmål. Grannarna bet om ett tillfälligt lån. Slå Frikostighet/Gutomildhet.

13-14 Erbjudande. Du erbjuds att köpa ett närliggande markland. Värde: 1 mark. Pris: 5 mark.

15-16 Anbud. Du erbjuds 5 mark för ett markland åker eller motsvarande del av din affärsrörelse.

17-18 Fortuna. Antingen har du hittat en liten silverskatt i jorden. Eller kommit över ett billigt parti varor. Du tjänar i alla fall en mark.

19 Katastrof. En brand eller ett slagtegn ödelägger din vishusbod. Du förlorar en mark.

20 Arstvist. Din rätt att bo kvar ifrågasätts vid tinget. Slå Kärlek (Familj) för att övertyga magistraten om dina starka familjeband till hemmet. Misslyckas du förlorar du rätten att bo kvar och eventuella burskapsbrev annulleras.

Ianorera eller modifiera resultat som blir absurda. Det är exempelvis svårt att sälja mark om man ingen äger.

- Dr. Faust



Det finns tre sätt att känna igen en adelsman:

- 1) Det roliga namnet.
- 2) Hans okända hemort
- 3) Inaveln

- Dr. Faust

Blått Blod & Gamla Anor

Fausts värld är full av uråldriga adelsfamiljer med rötter långt tillbaka i historien. Eftersom de inte vill att det blåa blodet ska bli urvattnat gifter de sig nästan bara med varandra. Därför har de med tiden fått allt längre och krångligare namn. Dessutom har de en mycket begränsad arvs massa att dela på, varför många ädlingar begärats med särskilda "kännetecken". Slå en T20 för ättamn, ytterligare en för adelstitel, en för hemvist och en för kännetecken för att skapa en ny blåblodig ätt. En del familjer är så månggifta att de måste kombinera två namn. Exempel: Pfalzgreve Albrecht von Alptraum-Dunkelkopf av Burgundiet.

T20 Ättamn

Adelstitel

Hemvist

Kännetecken

1	Alptraum	-	Burgundiet	Särglös (albino)
2	Burgmeister	-	Böhmen	Sex fingrar
3	Dunkelkopf	-	Elsass	Lågt hårfäste
4	Erpesser	-	Lothringen	Sammanväxta ögonbryn
5	Staroprämen	-	Schleswig	Harnmynt
6	Gnadenlös	-	Holstein	Vindög
7	Königsegg	-	Rheinepfalz	Puckeltygg
8	Liebling	Ståthållare	Baden-Baden	Låghalt
9	Kopfelbach	Baron	Saxen	Klumpfot
10	Löwenbräu	Storfurste	Schwaben	Generande hårväxt
11	Schweinhund	Markis	Sachsen	Täffel (läspar, stammar, et cetera)
12	Reuschweinstein	Greve	Moravia	Hårlös
13	Gesundheit	Landgreve	Livland	Olika stora öron eller ögon
14	Krieglitz	Markgreve	Slandern	Hul- eller kobent
15	Weltsmetz	Pfalzgreve	Brandenburg	Under- eller övertbett
16	Schwarzwald	Hertig	Lombardiet	Hartänder
17	Teufel	Ärkehertig	Schwarzwald	Glosög
18	Übermensch	Prins	Transylvanien	Efterbliven (Kan aldrig höja läshuvud)
19	*	Kurfurste	Lützen	Blodarsjuk (-1 i läkkött)
20	*	Kung	*	*

* Slå två gånger

- Familjen saknar titel.

P.S. Det blå blodet lär vara en myt D.S



Kapitel IX: Makten & Härligheten

Alla tronsalar i hela världen har ett gemensamt. I var och en sitter en ensam furste som härskar oinskränkt i sitt eget rike. Det här kapitlet handlar om vad som händer när du själv blir makthavare och får ett eget land att styra över. Reglerna träder i kraft när du får en förläning på minst tre marklands värde. En sådan stor förläning förutsätts generera inkomster från både jordbruk och handel, och därför använder vi samma regler oavsett om du härskar över en stad eller en lantlig provins.

Mindre inkomster – från bondgårdar, burskapsbrev och skråbrev – kan hanteras med de vanliga ekonomireglerna från kapitel VIII. Låt oss nu förklara vad som avses med begreppet furste.

Andliga och världsliga härskare

Den främste av de världsliga furstarna är naturligtvis kejsaren och han svarar bara inför Gud. Men Gud har många själar att sörja för och är sällan närvarande vid det kejsarliga hovet. Lika lite som kejsaren själv har tid att besöka alla sina hertigar, grevar och baroner. Detsamma gäller de biskopar och borgmästare som härskar över kloster och städer. De är alla furstar och deras makt är nästintill oinskränkt.

Faustreglerna gör ingen skillnad på andliga och världsliga härskare. Furstetiteln används om alla enväldshärskare, från

minsta slottsherre till den mäktigaste konung. Det spelar heller ingen roll om härskaren är adlig eller burgen. Makten utövas på samma sätt i alla fall. Du uppnår automatiskt furstestatus när du får en egen förläning på fyra markland eller mer. Men det är bara innanför den egna förläningens gränser som din makt är obegränsad.

Vad är en förläning?

Det förläning betyder lån, och på papperet tillhör all jord kejsaren. Du kan lika gärna kalla den gods eller domän, vilket också förekommer. Monarkens länsherrar lånar jorden av sin härskare. Men många förläningar har förvandlats till fristående riken, eftersom de varit i samma familjs ägo i århundraden. Det finns fyra klassiska sätt att skaffa sig en förläning på: arv, belöning, erövring och giftemål.

ARV: En del förläningar är ärftliga och övertas av länsherrans barn vid faderns död. Din första rollperson har knappast något arv att vänta, men om du spelar dina kort väl kan hennes barn arva en förläning på just det sättet.

BELÖNING: Förläningar utan arvtagare kan delas ut igen till nya vasaller, för trogen tjänst. Det kan hända din rollperson i tider av ofred och beror ytterst på spelledarens välvilja.

ERÖVRING: Att erövra en förläning med våld är svårt, men fungerar om kejsaren godkänner den nya länsherren efter maktskiftet. Det inträffar med jämna mellanrum. Du måste själv planera och genomföra erövringen i spelet, om du har dylika planer.

GIFTEMÅL: Det fjärde och vanligaste sättet att få en ny förläning är att gifta sig till marken. Landområden ingår ofta i hemgiften när adelsätterna gifter bort sina döttrar för att skapa nya allianser. Det kan du ordna under spelets vintertvå.

Teoretiskt sett är förläningar enbart avsedda för medlemmar ur det högsta frälset i adeln och prästerskapet. Men problemet är lätt att lösa för den furste som vill knyta en enklare vasall till sig. Den nya länsherren adlas vanligtvis samma dag som förläningen byter ägare. Det händer titt som tätt att burgna familjer nyadlas på detta sätt. Däremot hör det till ovanligheterna att allmogen undantas från lagarna på samma vis.

Det finns två sorters förläningar som kan komma i din besittning på något av de uppräknade sätten: ärftliga och tilldelade. En ärftlig förläning stannar i din släkt, så länge ättelinjen består och du har en arvinge som tar över. En tilldelad förläning blir din under en förutbestämd tidsperiod. Det kan handla om några år eller hela din egen livstid.

Som du säkert förstått består en förläning huvudsakligen av jord. Rikedomen kommer från dess åkrar, arbetskraften i byarna och städernas handel. En furstes förläning omsätter ofattbara summor och vi mäter dem i mark.

Marken är en abstrakt värdemätare som motsvarar 120 daler i reda pengar. Det är mer än vad en vanlig allmogefamilj förbrukar på ett helt år och ingen präglar så stora mynt. En sådan slant skulle ju innehålla nästan ett halvt kilo rent silver.

Förläningsbrevet

Det är lätt att räkna ut hur mycket inkomster din egen förläning inbringar. Varje markland ger en mark om året i avkastning. Det är ditt leverbröd som furste. Överskottet kan du dessutom använda för att bygga dig ett slott, hyra ett hov av vasaller eller bryta ny åkermark. Men domänen ger dig mycket mer än så. Den ger dig en här av soldater och en ställning i världen. Den ger makt. För många furstar är begäret efter en större förläning den största drivkraften av dem alla.

Allt du behöver för att förvalta din förläning är ett litet minipergament som kallas förläningsbrev. Du använder samma dokument för alla typer av förläningar. Den fjärde sidan av Pergamentet kan således sägas representera såväl adelsbrev och skråbrev (vilket är vanligast) som dyra burskapsbrev och exceptionella bomärken. I det sistnämnda fallet krävs det en mycket stor bondgård. De flesta gårdar omfattar ju bara ett enstaka markland. Som du ser inleds förläningsbrevet av fyra rutor och en kort text. Så här fyller du i dokumentet.

MARKLAND: Visar hur många mark din förläning inbringar under ett normalår. Det första du gör under varje räkenskapsår är att fördela dessa tillgångar i de tre andra rutorna.

APANAGE: Varje mark som spenderas här tillfaller dig och din familj. Summan blir ditt Levebröd som furste.

HOVKRETS: Varannan mark som spenderas här ger dig en ämbetsman i ditt hov. Du väljer själv vilken sort från listan här nedanför. Anteckna dina hovmedlemmars specialiteter under rubriken Rådet på förläningsbrevet.

SKATTKISTAN: Alla mark som inte spenderats på annat hamnar här. Om din förläning går med vinst ökar innehållet i skattkistan varje år. När inkomsterna inte täcker utgifterna minskar dina besparingar.

Bokföring, Ämbetsmän & Vasaller

Om du styrde din förläning helt efter eget huvud skulle du aldrig hinna äventyra. Lösningen på problemet är att bygga upp ett hov av pålitliga ämbetsmän. Nackdelen är att sådana rådgivare kostar pengar. Men du slipper samtidigt förlita dig på dina egna färdigheter och talanger.

När du utser en ny hovmedlem behöver du bara anteckna hennes namn och funktion. En ämbetsman får ett färdighetsvärde på 2T6+6 på alla sina ämbetslag. Värdet kan höjas med erfarenhetskrävs precis som vanliga färdigheter.

Varje gång ett ämbetsmannaslag efterfrågas måste den berörda hovmedlemmen slå under värdet med en T20. Om Ämbetsmannen är en annan spelares rollperson använder hon naturligtvis sitt eget färdighetsvärde istället. Vilket värde som används framgår av situationen. Men för att kunna sköta ett ämbete måste du ofta ha rätt talang. Kraven framgår av följande lista [se hakparentesen].

FOGDE: Sköter de direkta kontakterna med allmogen. [Fogde]

FÄKTMÄSTARE: Tränar hären och duellerar i furstens ställe när en förkämpe krävs.

HÄROLD: Håller reda på viktiga släkthändelser och agerar diplomatiskt sändebud. [Skolad (Heraldiker)]

KANSLER: Furstens närmaste rådgivare och ställföreträdare. Många furstar sköter ämbetet själva. [Regent]

LIVMEDIKUS: Botar hovfolkets krämpor.

MAGISTER: Juridisk rådgivare. [Skolad (Jurist)]

MARSK: Leder hären vid krig eller belägring. [Befäl]

MUNKSKÄNK: Provsmakaren skyddar sin herre från förgiftning. Välj gärna någon du ogillar.

PRÄST: Vårdar själar och bistår med klokskap.

RIDDARVASALLER: Ståthållarens bästa soldater är riddare. Ju fler du har desto bättre.

TRUBADUR: Underhåller hovfolket med skådespel, musik och gyckeltåg. [Gyckelspelare]

Du och dina ämbetsmän måste klara av ett antal färdighetslag vare vinter. Antalet kan variera från år till år. Vilka de är framgår av nästa uppslag.

KANSLERSLAGET: Du måste ha talangen Regent för att kunna inneha det högsta ämbetet. Varje vinter sätts regeringsdugligheten på prov. Din framgång påverkar alla andra ämbetslag, som görs i förläningen under resten av vinterfasen. Slå Intriger.

PERFEKT: Undersåtarna lyder din minsta vink. Alla ämbetsmannaslag modifieras med +5.

LYCKAT: Undersåtarna lyssnar. Inga modifieringar.

MISSLYCKAT: Undersåtarna knorrar. Alla ämbetsmannaslag modifieras med -5.

FUMMEL: Undersåtarna protesterar. Alla ämbetsmannaslag modifieras med -10.

Det finns en maxgräns för hur stora förläningar du kan styra över direkt. Du kan härska över lika många markland som ditt färdighetsvärde i intriger. Kommer du i besittning av en större förläning måste du stycka upp den, och dela bitarna till egna vasaller, som du själv utser. Välj gärna en annan spelares rollperson.

SKÖRDESLAGET: Inte ens den mäktigste furste kan befalla över väderleken, och oavsett om din förläning får sina inkomster från jordbruk eller handel är traktens skördar av central betydelse. Det styrs av slumpen. Slå 2T6 för att avgöra hur väderleken varit i grevskapet.

2T6	Mod	Resultat
2	-10	Missväxt
3-4	-5	Nödår
5-9	+/-0	Normal
10-11	+5	Godår
12	+10	Rekordår

FOGDESLAGET: När vädret och fursten gjort sitt sätts fogdens kunskaper på prov. Fogdeslaget styr inkomsten. Du måste ha talangen Fogde för att sköta ämbetet. Slå Jordbruk:

PERFEKT: Dubbel inkomst.

LYCKAT: Normal inkomst.

MISSLYCKAT: Halv inkomst.

FUMMEL: Inga inkomster.

Grundinkomsten är din förlänings storlek i mark. Fördela slutresultatet i rutorna Apanage, Hovkrets och Skattkistan efter eget tycke och smak. Du måste naturligtvis se till att pengarna räcker till de ämbetsmän du vill behålla och den levnadsstandard du vill uppnå.

HÄNDELSLAGE: Din förläning kan också råka ut för oväntade händelser under vintern. En del av dem är positiva och andra negativa. Sannolikheten för att något oförutsett inträffar är lika stor som din förlänings storlek i mark på en T20:a. Vad som inträffar avgörs med en T100.

01-07 Allmogen knorrar. Fogden måste klara Folkvett eller Befallning för att få dem att arbeta. Misslyckas laget ger förläningen bara halv inkomst. Om Fogden väljer att använda Befallning istället för Folkvett utbryter bondeuppror vid ett misslyckande. Se 11-13 nedan.

08-10 Skattlycka. En gammal silverskatt har hittats på dina ägor. Den tillfaller markägaren. Skattkistans innehåll ökas med 1T3 mark.

11-13 Bondeuppror. Bönderna beväpnar sig och tar tillbaka de grödor som ämnats för furstens vishusbodar. Fogden eller Marsken måste kväsa upproret. Annars blir förläningen helt utan inkomster. En Fogde med talangen Fruktad kan kväsa upproret i sin linda med en Befallning, utan förluster. Marsken kan slå ner upproret med ett lyckat Fältslag, men då halveras inkomsten.

14-18 Bröllopsklockor. En annan furste vill knyta äktenskapliga band till din ätt. Använd slump Tabellen för att avgöra vem. Om din Kansler lyckas med sina Intriger är din tilltänkta gemål dessutom arvtagare till sin egen förläning.

19-23 Tribut. Din husbonde sänder sina uppbördsmän för att finansiera krig, bröllop eller andra dyrheter. Kanslern måste klara Intriger om du ska komma undan med hedern i behåll.

PERFEKT: Du slipper betala och din husbondes lojalitet till dig ökas med +1.

LYCKAT: Betala $\frac{1}{4}$ mark för varje markland du förlänats. Annars minskar din Lojalitet (Husbonde) med -1.

MISSLYCKAT: Betala $\frac{1}{2}$ mark för varje markland. Annars minskar Lojalitet (Husbonde) med -1.

FUMMEL: Betala 1 mark för varje markland. Annars minskar Lojalitet (Husbonde) med -2.

24-25 Mirakel. Allmogen i en av byarna viskar om ett mirakel. De talar om en påstådd jungfrufödsel, en gråtande helgonbild eller en starkt lysande stjärna. Som markägare kan du göra en förtjänst på alla pilgrimmer. Öka din förmögenhet med 1T3 mark. Eller avstå från pengarna och kryssa Barmhärtighet.

25-32 Plundrare. Ett krigsfölje drar genom dina ägor. Marsken måste klara ett Fältslag för att skydda din egendom.

PERFEKT: Plundrarna flyr utan att ställa till några skador.

LYCKAT: Plundrarna rövar med sig $\frac{1}{4}$ mark för varje markland du förlänats.

MISSLYCKAT: Plundrarna rövar med sig $\frac{1}{2}$ mark för varje markland du förlänats.

FUMMEL: Plundrarna rövar med sig 1 mark för varje markland du förlänats.

33-39 Struntsak. Dina djur betar på grannens mark. Eller tvärtom. Eller så hugger dina tjänare ved i fel skog. Strunt samma. Be din Magister slå Intriger för att lösa tvisten. Lyckas det har du tjänat en mark. Misslyckas du förloras samma belopp i böter.

40-42 Duell. Din ställning ifrågasätts och bara värjan kan återupprätta hedern. Om din Fäktmästare klarar ett Envig får du kryssa din berömmelse.

43-47 Släktbesök. Be Trubaduren underhålla dina gäster med Sång eller Dans. Lyckas det kan du kryssa Kärlek (Familj).

48-55 Rövare. Etrövarband gör landsvägarna osäkra. Marsken måste klara ett Fältslag, annars förlorar din förläning inkomster på 1T3 mark.

56-57 Adelskap. En gammal krönika antyder att du är den sista släktingen till en adelsätt som hållits för utdöd i generationer. Den är antagligen förfalskad, men om Härolden klarar ett Hövlighet accepteras dina adliga anspråk. Välj en ny adels-titel i samråd med spelledaren.

58-61 Uppviglare. En reformator hetsar allmogen mot överheten. Om förläningen saknar kyrka måste Fogden klara ett Folkvett. Annars börjar allmogen knorra. Se 01-07 ovan.

62-65 Diplomatsk kris. Dina knektar har skövlat någon annans marker. Eller så har du misshagat en furste. Härolden måste avvärja krisen med Hövlighet, annars befinner du dig i öppet krig med dina grannar. Se 73-75 nedan.

66-67 Skvaller. Du anklagas för stöld, mord eller andra otrevligheter. Slå ett slag på tabellen som används när familjemedlemmar råkar ut för skandaler i kapitel VIII, men den här gången gäller ryktena dig själv.

68-72 Otrohet. Din äldsta arvtagare påstås vara frukten av en utomäktenskaplig förbindelse. Väg Kyskhet mot Vällust i ett dubbelslag. Antingen tystnar ryktesspridningen, eller så kommer din arvtagare att benämnas bastard under resten av sitt liv. Räkna med en rejäl tronföljdsstrid.

73-75 Krig. Du hamnar i öppen konflikt med någon av dina grannar, som vill åt ditt liv eller dina rikedomar. Spelledaren avgör orsaken. Utkämpa ett fältslag mot en slumpvis vald motståndare.

76-81 Rättvisa. Du tvingas avge en kontroversiell dom vid tinget. Exempel: den kände stråtrövaren har vunnit allmogens gillande genom att skänka sitt byte till de fattiga, den anklagade häxan vördas för sina kunskaper som jordemor, kvinnan som togs på bar gärning med kniven i hand har dödat en kvinno-skändare. Tänk ut ett lämpligt straff och slå ett Tålmod för att övertyga allmogen om att du handlat vist. Lyckas du får du kryssa din Berömmelse. Misslyckas du börjar allmogen knorra. Se 01-07 ovan.

82-85 Gästabud. Din husbonde besöker dig med sitt följe. Traditionen kräver att du spenderar ½ mark för varje mark-

land du förlänats på gästabudet. Men om din Trubadur lyckas trollbinda husbonden kommer du undan utan extrautgifter.

86-87 Sagoväsen. Allmogen viskar om ett sagoväsen som hemsöker dina ägor. Det kan vara en drake, en jätte eller ett troll. Till dess besten är besegrad dras din förläning med minskade inkomster. Slå en T6 varje år. Vid ett ojämnt resultat måste du sänka din inkomst med lika många mark som tärningens ögon visar.

88-89 Förgiftad. Någon vill dig illa och om du saknar Munkskänk tömmer du själv giftbägaren. Giftstyrka 3T6.

90-91 Pest. En farsot drar fram genom landet. Din Livmedikus måste klara ett Läkekonst. Annars drabbas alla medlemmar vid hovet av ålderssvaghet. De slår en gång extra på ålderstabellen.

92-94 Monument. Din husbonde ber dig uppföra en kyrka eller ett slott. Din Lojalitet (Husbonde) avgör vad svaret blir.

95-96 Arvstvist. Adelsfamiljerna i trakten träter om arvsrätten till en slumpvis vald förläning i grevskapet. Om ämbetsmännen vid ditt hov har talangerna Skolad (Jurist) och Skolad (Heraldiker) kan du själv försäkra dig om arvsrätten med ett lyckat slag i Intriger.

97-98 Katastrof. En brand ödelägger ditt slott, en kyrka eller något annat stort byggnadsverk på dina ägor.

99-00 Slå två gånger på tabellen.

Din första förläning

Aven om din första förläning bara omfattar några enstaka markland är det stor skillnad på att inneha ett förläningsbrev, jämfört med vanliga bomärken och burskapsbrev. Förläningen ger dig makt och en egen armé, som alltid finns till hands. Den ger dig också undersåtar och eventuellt ett litet hov. Hur stora resurser en förläning ger dig automatiskt framgår av tabellen på nästa sida. Listan innehåller fem exempel på typiska förläningar.

GODS: En ensam gård med extra stor mangårdsbyggnad. Vanligt som belöning till dugliga soldater i krigstider. Kan också vara en kyrka. Ämbetsmannen är vanligen identisk med länsherren och en sådan förläning kan skötas med de vanliga ekonomireglerna.

HERRESÄTE: En herrgård med tillhörande by. Eller en kyrka i någon bortglömd avkrok.

SLOTTSLÄN: En tullborg eller en rovriddares domäner. Kan också vara en liten stad eller ett kyrkligt priorat, som lyder under närmsta kloster.

HÖGSÄTE: En större förläning som gått i arv i generationer. Ett extra stort slottslän, ett kloster eller en stad.

TRON: Centrum i ett hertigdöme eller grevskap. Kan också vara en stadsstat. Kyrkans motsvarighet är biskopsstolen.

T20	Förläning	Mark	Ämbetsmän	Knektar	Underhuggare	Skattkistan
1-7	Gods	2	1 [1T3-1]	4 [1T6]	8 [2T6]	0 [1T6]
8-14	Herresäte	4	2 [1T3]	8 [2T6]	16 [4T6]	0 [2T6]
15-17	Slottslän	8	4 [2T6]	16 [4T6]	32 [8T6]	0 [3T6]
18-19	Högsäte	16	8 [2T6]	32 [2T6]	64 [16T6]	0 [4T6]
20	Tron	32	16 [4T6]	64 [16T6]	128 [32T6]	0 [8T6]

När du får din första förläning genom arv eller giftermål vet du oftast bara hur många mark den är värd. Du kan ändå snabbt läsa av hur många knektar, hejdukar och ämbetsmän som finns i ditt hushåll när du tar över husbondskapet. Notera att antalet ämbetsmän inkluderar dig själv, och att skattkistan alltid förutsätts vara tom från början.

Om du ärver ett litet herresäte för fyra mark går pengarna oavkortat till apanaget och hovkretsen under ett normalår. Ämbetsmännen består då av dig själv och en fogde. Två mark går åt till dig själv och din familj. De övriga går åt till fogdens levebröd. Så här läser du av resten av tabellen.

ÄMBETSMÄN: Siffran visar hur många ämbetsmän som normalt sett finns i ett hov av den angivna storleken. I din egen förläning styr du själv över hovets storlek, genom det antal mark du spenderar på din hovkrets. Här återfinns de riddare som utgör härens spjutspets om du drar i krig. Se kapitel X för ytterligare detaljer.

KNEKTAR: Visar hur många knektar som antas finnas på godset med automatik. Du behöver inte betala för dem. Om du skapar en slumpmässig förläning varierar antalet med tärningar. Länsherren kan ju ha hyrt in legoknektar eller lidit tidigare förluster under året. Knektarna utgör vanligtvis den robusta stommen i varje armé.

UNDERHUGGARE: Så här många dugliga tjänare och arbetsföra män finns det på dina marker. De räknas som enkla hejdukar i strid. Den totala folkmängden på dina ägor är ungefär tio gånger så stor som antalet underhuggare.

Tabellen kan också användas för att bestämma hur stor en slumpvis vald förläning är. Det kan vara användbart om du hamnar i fejd med en granne eller hamnar i öppet krig till följd av händelseslaget.

Spelledaren kan då snabbt avgöra hur stora resurser som finns i förläningen för tillfället. Använd tärningsvärdena som anges inom hakparentes []. Om en av granndomänerna som skapats med tärningarnas hjälp blir en återkommande antagonist i spelet kan det vara en god idé för spelledaren att börja bokföra den på ett vanligt förläningsbrev istället.

Slott & Kåja

Förr eller senare vill nästan alla furstar bygga ett monument över sig själva. Det kan vara ett slott, en kyrka eller något annat storvulet företag som kräver extra resurser. Så här gör du för att ro iland ett sådant byggprojekt.

Avgör hur många mark projektet kommer att kosta med riktlinjerna som följer här nedanför. Bestäm sedan hur många mark du kan spendera på bygget första året och stryk dem från dina tillgångar. Marken representerar både fasta tillgångar, inköp och dina undersåtars arbetsinsats.

Projektet anses avslutat det år du gjort den sista delbetalningen. Stora byggen kan pågå i många år, genom att du

avsätter delsummor varje vinter. Men det är inte säkert att alla dina investeringar bär frukt. Hur många av de spenderade marken som "byggs in" i ditt monument beror på hur skicklig din Fogde är. Slå Folkvett eller Befallning för att sätta bönderna i arbete. Avläs resultatet nedan.

PERFEKT: Bygget växer med lika många mark som du spenderar detta år, om Fogden använde Folkvett. Dubbelt så många vid en Befallning.

LYCKAT: Bygget växer med lika många mark som du spenderar detta år.

MISSLYCKAT: Bygget växer med hälften så många mark som du spenderar under året.

FUMMEL: Bygget framskrider inte alls. Om Fogden använde sig av Folkvett får du tillbaka hälften av pengarna. Vid en Befallning har hela summan gått till spillo.

Slott och ringmurar ger ditt herresäte ett försvarsvärde, som kan skydda dig vid anfall och belägringar. Detaljerna får du i kapitel X, men ett högt värde skyddar dig bättre än ett lågt. Kyrkor och kapell har tjocka stenmurar som ger ett visst skydd, men de byggs oftast för att höja furstens anseende.

Här följer en förteckning med normala kostnader för några vanliga byggen i Fausts värld (samt deras försvarsvärden). Tabellen kan också användas för att förse slumpvisa förlänningar med färdiga byggnader. Sannolikheten för att en förläning innehåller ett försvarsverk är lika med dess storlek i mark, på en T20. Om slaget är "lyckat" visar samma tärning också vilket det största byggnadsverket på ägora är.

T20	Fundament	Försvar	Kostnad
1-4	Torn	5	5
5-8	Kastell	10	10
9-12	Kärntorn	15	15
13-16	Muromgärdad borg	10+15	25
17-20	Koncentriskt slott	10+15+20	55

Kyrkor och monument	Kostnad
Runsten/Stencirkel/Staty	1T3
Fontän/Ryttarstaty	5
Kapell	15-25
Kyrka	25-50
Katedral	100-1000

Om du vill investera i dina förlänningar genom att bryta mer mark måste du först fråga din husbonde om lov och sedan klara ett Lojalitet (Husbonde) innan du inleder projektet. Kom ihåg att du bara har jorden till låns, och att din egen husbonde är lika mycket låntagare som du. Kostnaden för att bryta ett nytt markland är lika med din domäns storlek innan investeringen gjordes.

Som du ser är förläningarna i Fausts värld ganska statiska och likartade. Det är bara deras storlek som varierar. Det gör fursten till en spelbar rollperson, utan att spelaren behöver lägga för mycket tid på pappersarbete.

Men ibland behöver spelare och spelledare spendera mer tid på förläningarna för att handlingen i spelet kräver det. Följande frivilliga regler kan användas av spelgrupper som lägger stor vikt vid de politiska intrigerna och rollpersonernas växande dynastier.

Arvingar & Vasaller

Du kan aldrig ha mer än en förläning åt gången, och ingen furste kan någonsin styra över fler markland än sitt färdighetsvärde i Intriger. Om du erhåller fler förläningsbrev efter det första måste du dela ut dem till egna undervasaller, och om din favoritförläning blir för stor kan du stycka upp den i mindre delar. Det sistnämnda är vanligt förekommande när barn ärver sina föräldrar.

På papperet blir dina barn och undervasaller ståthållare i ditt ställe, när du lånar ut nya förlänningar till dem. Men i praktiken är de självständiga furstar, som bara kommer att bistå dig så långt deras lojalitet räcker.

Därför kan du bokföra dem på ditt vanliga Pergament. Notera din avknoppade förlänings namn, vem som är dess ståthållare och hur starka lojalitetsbanden är. Därtill hur många mark förläningen består av.

En ny vasalls lojalitet bestäms vanligen med 3T6, men spelledaren uppanas att modifiera värdet efter händelserna i spelet. För släktingar börjar den vanligtvis på samma värde som din egen Kärlek (Familj).

Som feodalherre kan du i princip bara använda dina undervasaller till en sak: Att be om militärt bistånd vid krig och fältslag. Det kan du göra en gång per vasall och år. Testa lojalitetsbanden och läs av resultatet nedan.

PERFEKT: Vasallen anländer på kortast möjliga tid med alla sina trupper. Redo att lyda din minsta vink.

LYCKAT: Vasallen anländer med hälften av sina trupper.

MISSLYCKAT: Vasallen anländer inte i tid, och ursäktar sig när det redan är för sent. Detaljerna lämnas åt spelledaren.

FUMMEL: Vasallen svarar inte. Kanske har du redan blivit förrådd av dina närmaste.

Skatter & Pålagor

Som du ser är det både dyrt och riskabelt att vara furste. Men i extrema situationer kan du pressa dina undersåtar på pengar genom att införa skatter, pålagor eller nya bötesstraff. Det är aldrig populärt och kräver en skicklig fogde.

Som vanligt måste Fogden klara ett Folkvett eller en Befallning. Valet av metod är en smaksak, men kom ihåg att bönder sällan glömmer en oförätt. Varje gång utöver den första som dina undersåtar pressas på pengar minskar Fogdens chans att lyckas med -1. Allmogens kollektiva minne sitter i tills förläningen byter furste. Resultatet avläsas på sedvanligt sätt i tabellen på nästa sida.

PERFEKT: Fogden lyckas uppbåda hälften så många mark som din förläning är värd med ett Folkvett. En mark per markland med Befallning.

LYCKAT: Fogden uppbådar en fjärdedels mark per markland, oavsett vilken metod som används.

MISSLYCKAT: Inga extrapengar. Om Befallning användes börjar allmogen knorra. Se 01-07 under händelser på föregående sidor.

FUMMEL: Inga extrapengar. Om Befallning användes gör bönderna uppror. Se 11-13 under händelser på föregående sidor.

Pengarna som pressas ur bönderna kan användas för att forcera ett långdraget byggprojekt eller för tillfälliga utgifter. Men det vanligaste är att fursten använder dem till att förstärka sin armé i händelse av krig.

Hyrsvärd & Legosoldater

Under ofredsår kan en furste utöka sin armé med tillfälligt inhyrda trupper. De olika truppslagen beskrivs närmare i fältslagsreglerna i kapitel X. Att hyra trupper är betydligt dyrare än att städsla en fast stående armé. Men hyran är en engångsutgift som bara behöver betalas en gång.

Att leja soldater är inte gjort i en handvändning. Fursten måste sända bud till alla stora städer och därför avslöjas alla kommande krigsplaner i samma ögonblick som budbärarna når fram. Räkna därför med att dina fiender blir förvarnade om du samlar en här på dina ägor.

För en mark får du tillgång till en av följande trupper, som ställer upp på din sida under en månad eller ett fältslag (vilket som nu går fortast).

12 HEJDUKAR: Enkelt utrustade soldater och skyttar. Ofta vanlig allmoge som beväpnats med armborst, yxor och spjut.

6 KNEKTAR: Tränade välutrustade soldater eller professionella hyrsvärd. De bär rustning och hanterar hillebarder eller andra specialvapen.

Att leja en armé och dra i fält är som synes ett mycket dyrt företag. Notera också att du aldrig kan hyra riddare. Dessa elittrupper finns bara tillgängliga om du har egna vasaller. Hur stora truppsstyrkor som finns att hyra på marknaden vid ett givet tillfälle beror på hur skicklig du är som politiker. Fursten slår Intriger för att avgöra hur mycket pengar som kan spenderas på legosoldater. Resultatet är det antal mark du kan hyra trupper för.

PERFEKT: Trupper till ett värde av fyra gånger domänens storlek i mark finns att hyra, utan att dina fiender får vetskap om planerna. En domän på fyra markland kan hyra trupper för 16 mark med ett perfekt slag.

LYCKAT: Trupper till ett värde av två gånger domänens storlek i mark finns att hyra, men krigsplanerna blir kända.

MISSLYCKAT: Trupper till ett värde av domänens storlek i mark finns att hyra. Dina krigsplaner blir kända för omgivningen.

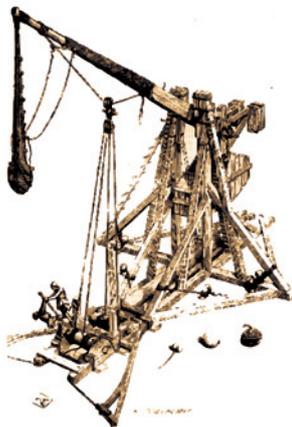
FUMMEL: Inga extra trupper finns tillgängliga. Både dina krigsplaner och ditt misslyckade värvningsföretag blir kända av dina fiender.

Normalt sett rekryteras inhyrda trupper under vintern som föregår fälttåget. Eftersom krigsplanerna oftast blir kända samtidigt, får den tilltänkta fienden samma möjlighet att värva legosldater till sin sida i striden. Eller bygga fortifikationer.

Förutom soldater kan furstar också investera i belägringsorn, stormstegar och annan utrustning som används vid belägringar. Det kallas för fortifikationer. Varje mark som spenderas på fortifikationer ger en poängs belägringsutrustning, som kan användas vid en stormning. Fortifikationerna är färskvaror, och måste förbrukas under det kommande året, annars anses de förbrukade.

Notera på ditt förläningsbrevs kalender hur mycket belägringsutrustning du köpt ett givet år. Både anfallare och försvarare kan dra nytta av inköpta fortifikationer. Se kapitel X för närmare detaljer.

Om någon av dina ämbetsmän har talngen kanonjär kan du också investera i kanoner och mörsare. De kostar tio gånger så mycket som vanliga fortifikationer. Det vill säga: tio spenderade mark ger dig en kanon, att använda vid anfall eller försvar. Fördelen med kanoner är att de kan sparas till kommande år. Dina trupper får dock bara använda sig av dem så länge som de leds av någon med talngen Kanonjär. Skilj på kanoner och fortifikationer på förläningsbrevet.

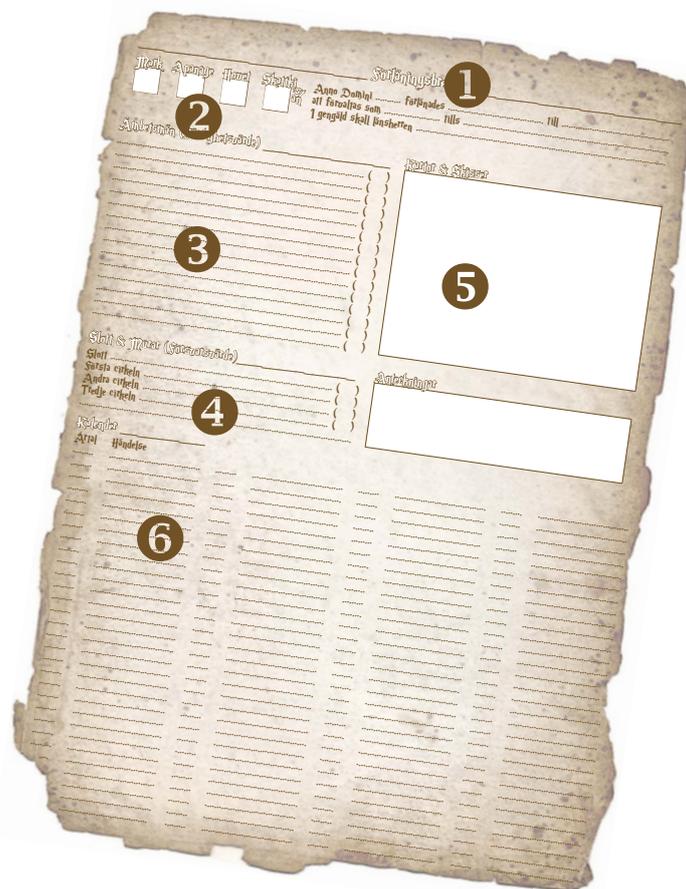


Riddare och Elitsoldater

Inhyrda trupper i all ära, men alla vet att riddaren är den viktigaste schackpjäsen på slagfältet. Du kan aldrig hyra in sådana elitsoldater, utan måste städsla dem för alltid genom att betala för riddarvasaller i ditt hov.

Riddarna är mycket effektivare än vanliga hejdukar och knektar, men de är också mycket dyra i drift. Därför kan det vara frestande att entlediga dem i dyrtider. Sådana besparingar har emellertid ett högt pris.

Riddarvasallerna svär en trohetsed på livstid när de upptas i hovet. Om du gör dig av med en sådan vasall sjunker ditt anseende kraftigt. För varje riddarvasall som avskedas sjunker dina kvarvarande undersåtars Lojalitet (Husbonde) med ett steg.



EXEMPEL: Så här fyller du i ett förläningsbrev.

1 Fyll i de tomma raderna i förläningsbrevet så att texten fullbordas.

Anno Domini förlänades till
att förvaltas som tills
I gengäld skall länsherren

Till exempel så här: Anno Domini 1496 förlänades grevskapet Thüringen till Baron Helmut von Pantzar att förvaltas som arvegods tills hans ättelinje upphört. I gengäld ska länsherren sända 20 beridna krigare till sin herres sida, när ofred råder i riket.

2 Notera hur många mark förläningen är värd och fördela dem i de tre andra rutorna.

3 Här skriver du upp alla dina ämbetsmän och deras viktigaste färdighetsvärden.

4 Om du har slott och murar som skyddar ditt högsäte antecknar du deras försvarsvärden här.

5 Rita en kartskiss över din domän. Det förhöjer närvarokänslan för alla runt spelbordet.

6 Alla platser har en egen historia, precis som människor. Anteckna viktiga händelser här.

7 Skriv upp din nya förlänning samt din nya husbondes namn, lydnad och lojalitet på det vanliga Pergamentets andrasida. Lojaliteten används när du ber din husbonde om hjälp. Lydnaden representerar din husbondes lojalitet till sin egen herre. Om era intressen drar åt motsatt håll kan lojalitetskonflikten lösas med ett dubbelslag.

Du kan enkelt bygga dig ett eget slott, om du har en förläning och tillräckligt med pengar. Räkna med att bygget tar några år. Riktlinjerna som ges här kan användas även för andra byggprojekt. Så här gör du om du vill bygga dig en egen fästning.



Slottet Fleckenstein i Franska Elsass som byggdes på 1100-talet domineras av ett majestätiskt kärntorn. Det är uppfört på en delvis naturlig klippa som smälter samman med murstenarna.

Barfred: Börja med att bygga ett centralt placerat fott. Det kallas för barfred och upptar bara en liten yta. Barfreden kostar lika många mark som sitt försvarsvärde. Du kan i princip bygga den hur stort som helst. Här är några vanliga modeller.

Barfred	SV	Notering
Torn	5	Trä eller stentorn.
Kastell	10	Ett stort torn.
Kärntorn	15	Tornhus.

Ringmur: Runt barfreden bygger du sedan en ringmur eller palisad. Det ger dig en extra försvarsring runt barfreden. Murar kostar, precis som allt annat, lika många mark som sitt försvarsvärde. Du kan också förse dina murar med torn, vallgrav och andra tillbehör som gör dem svårare att forcera.

Murar	SV	Notering
Palisad	6	Träpalisad
Ringmur	8	Klassisk slottsmur
Brästvärn	+2	Torn & Skottgluggar
Barbikaner	+6	Porthus / gallerportar
Vallgrav	+2	Vattenfylld dike

Naturliga skydd: Du kan välja att bygga ditt slott på en svårtillgänglig plats för att förbättra dess skyddsvärde. Men samtidigt fördyrar du bygget. Det ökade skyddsvärdet gäller vanligtvis samtliga försvarsringar i borgen. Alla kostnader multipliceras enligt tabellen nedan.

Naturligt skydd	SV	Multiplik
På en hög kulle	+2	$\times 1\frac{1}{4}$
På en smal udde	+4	$\times 1\frac{1}{2}$
På en isolerad ö	+6	$\times 2$
På en bergstopp	+12	$\times 4$
Helt otillgänglig	+18	$\times 6$

Koncentriska slott: Under medeltiden lärde sig människorna i Sausts värld att bygga borgar med flera försvarsringar, där de inre ringarna var högre än de yttre. De kallas koncentriska borgar, eller ringborgar, och ger försvararna möjlighet att avlossa projektiler från alla murkrön samtidigt.

En mur som byggs utanför den första kostar emellertid dubbelt så mycket som normalt. Den andra cirkeln måste ju täcka in en större yta än den första. Tredje cirkeln kostar tre gånger så mycket, och så vidare. En sådan yta kallas för en areal. Priserna ovan gäller för en areal i den innersta ringen. Priset för ett kärntorn med omgivande ringmur blir därför $15 + (8 \times 2) = 31$ mark. Barfreden är den första cirkeln och ringmuren den andra. Om en tredje cirkel byggs till kostar den ytterligare 24 mark. Även priset för barbikaner, brästvärn och torn multipliceras i de yttre cirkelarna.



Kapitel X: Krig & Ofred

På Fausts tid utkämpades fältslag där tiotusentals soldater deltog på varje sida, och slagen varade ibland i flera dagar. Det är osannolikt att din rollperson drar i krig med så stora styrkor. Här ska vi istället titta på ett förenklat strids-system, som låter dig leda ett eller ett par hundratal följeslagare i fält.

Stridsreglerna i kapitel VI duger inte för ändamålet. Det vore ogörligt att kräva av spelledaren, att hon ska hålla reda på så många kämpar. Redan ett tiotal deltagare kan ta död på kreativiteten och förvandla spelet till tråkig pappersexercis. Därför använder Faustreglerna ett förenklat system där varje soldat kan representeras av en enda siffra: Stridsvärdet. Det mäts på en sexgradig skala.

Vi skiljer på följande tre truppslag och anger stridsvärdet inom parentes.

HEJDUKAR (1): Allmogesoldater med enkla vapen som klubbor, yxor och spjut. Pilbågar och armborst används som avståndsvapen.

KNEKTAR (3): Professionella soldater med skarpslipade långsvärd, pikar och hillebarder. Hit räknas också erfarna hyrsvärd.

Riddare (5): Adliga ryttare i full kyrass med lans och sköld.

Ute på slagfältet behöver varje soldat bara slå under eller lika med sitt stridsvärde med en sexsidig tärning för att fälla en motståndare.

Nyckeln till framgång är därför att få slå så många tärningar som möjligt, när dina styrkor drabbar samman med fiendens. Du slår en tärning per soldat, och fäller en fiende med varje lyckat slag, vid varje slagväxling.

Din skicklighet i Fältslag avgör hur många följeslagare du kan kommendera under en omgång på slagfältet. Lika många som färdighetsvärdet. Det är det antal kämpar som samlas under din fana, och därför kallas en sådan trupp hädanefter för en fanborg. Själv kallas du anförare, så länge du leder fanborgen.

Låt oss se vad som händer när din fanborg drabbar samman med fienden. Det första du gör är att övervinna den fientliga anförarens Fältslag i ett dubbelslag. Utgången avgör hur många T6:or du får slå. Oavgjort räknas som Lyckat (Förlorare).

PERFEKT: Slå en T6:a per soldat, men räkna varje träff som två förluster på fiendesidan.

LYCKAT (VINNARE): Slå en T6:a per soldat, räkna varje träff som en förlust på fiendesidan.

LYCKAT (FÖRLORARE): Slå en T6:a per soldat, räkna varannan träff som en förlust för fienden.

MISSLYCKAT: Fienden åsamkas inga skador.

FUMMEL: Fienden åsamkas inga skador. Den egen styrkan tar till harvärjan och flyr okontrollerat om den lider minsta förlust under den pågående omgången.

EXEMPEL: Dirk har höjt sitt Fältslag till 12. Han leder nu tio knektar i strid mot 20 hejdukar. Hejdukarnas anförare har Fältslag 14. Dirk är tillräckligt skicklig för att kunna utnyttja alla sina knektar. Motståndaren kan bara manövrera 14 av sina soldater i rätt position inför sammandrabbningen, trots att det finns 20 i fiendens fanborg.

Dirk slår 10 och hans fiende 7. Dirk får kasta tio T6:or. och de visar 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4, 4 och 6. Sju fiender biter i gräset.

Samtidigt slår hejdukarnas anförare 14 tärningar. De visar sex träffar, men eftersom Dirk vann dubbelslaget räknas bara hälften av hejdukarnas T6:or. Dirk förlorar tre knektar. Om striden nu skulle fortsätta har Dirk sju mannar kvar och fiendesidan 13.

Stora bataljer

Nu har du lärt dig grunderna i fältslagsreglerna. Som anförare av en fanborg behöver du bara hålla reda på hur många soldater du har under ditt befäl. Det duger utmärkt för små skärmytslingar, som i spelexemplet ovan.

Om fler rollpersoner deltar i samma batalj, med egna fanborgar, agerar anförarna i tur och ordning runt spelbordet. Precis som vid en vanlig strid. Men nu är det inte snabbheten som styr. Högst färdighetsvärde i Fältslag agerar först.

Plocka fram schackbrädet från kapitel VI om det blir rörigt, och välj en spelmarkör för varje fanborg. Alla fanborgar som ska delta i striden ställs upp längs en av brädets ytterkanter. När det blir din tur att agera får du flytta dig fritt på brädet, så länge förflyttningen sker i en rak linje. Välj om förflyttningen ska ske diagonalt, horisontellt eller vertikalt. En fanborg kan röra sig lika många rutor som sitt stridsvärde varje gång den får agera.

Din egen fanborg anses befinna sig i strid med alla fientliga fanborgar som står i angränsande rutor. Precis som i vanlig strid kan du hamna i mer än en slagväxling med fienden, innan hela vändan är fullbordad. När en fanborg väl hamnat i strid kan den inte flytta sig mer, förrän fienden besegrats. Den är låst i envig.

Om du har någon av talangerna Strateg eller Taktiker får du tillgodoräkna dig flera fördelar i stora slag, där dina trupper måste röra sig över ett schackbräde.

TAKTIKER: Du behöver inte röra dig i en rak linje, utan får kombinera rak och diagonal förflyttning under din vända.

STRATEG: Samma fördel som Taktiker, men ditt ledarskap kan nu inspirera och påverka lika många fanborgar som ditt färdighetsvärde i Fältslag.

Riddare:	Knektar:	Hejdukar:
65	12 10 9	20 16 15
Fallna: I	Fallna: III	Fallna: III

Anförarna ska bara behöva en papperslapp för att hålla reda på sina kvarvarande trupper under ett fältslag.

Långa bataljer

Hur länge pågår ett fältslag? Svaret är: Det varierar. De omgångar vi talat om hittills motsvarar en period på upp till en timme. Ett riktigt långt slag kan var i tolv sådana omgångar, eller tills endera sidan utplånats.

Vid slagets början väljer de båda sidorna hur hårt de tänker pressa sina trupper. Ta en sexsidig tärning och placera den på bordet med det värde du önskar uppåt. Göm resultatet med handen. Din motståndare gör samma sak.

Striden varar lika många omgångar som summan av prickarna på de båda tärningarna. Varje omgång som följer på den första utkämpas sedan på samma sätt som angetts ovan.

Efter striden

Alla soldater som fallit på slagfältet är inte nödvändigtvis döda. De kan också vara sårade, men det är först när slaget är över som anföraren får veta vilket. Därför behöver inte heller vi avgöra det förrän då. Det avgörs av arméns fältskär, som slår ett slag i Läkekonst.

PERFEKT: En fjärdedel av de fallna har stupat på slagfältet. Resten kan räddas och räknas som sårade.

LYCKAT: Hälften av de fallna har stupat på slagfältet. Resten kan räddas och räknas som sårade.

MISSLYCKAT: Alla som fallit är döda. De sårade kunde inte räddas.

En fältskär med talangen Hantverkare (Barberare) hinner se till lika många sårade som sitt färdighetsvärde i Läkekonst. En oskolad fältskär hinner bara med en patient. Därför är det en god idé om varje anförare för med sig en egen läkare ut i fält.

Sårade soldater kan delta i nya strider redan nästa dag, men de får då sitt stridsvärde sänkt med -1. En soldat som såras för andra gången dödas automatiskt.

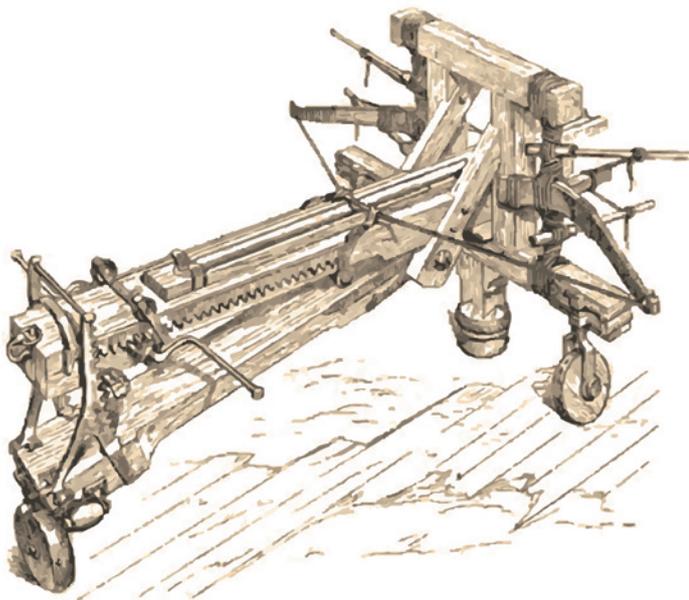
Stora fältslag kan pågå i många dagar innan ett avgörande nås. Särskilt om den ena sidan är forskansad i en borg som måste stormas eller belägras.

Utförningen av de medeltida arméer vi talar om här följer ett förutsägbart mönster. Såväl taktik som strategi befinner sig på en i det närmaste absolut bottenpunkt.

När två furstar drabbar samman börjar de oftast med att kalla in sina vasaller. Sedan kommer de överens om en tid och en plats, där deras arméer skall mötas. Trupperna ställer sedan upp sig och inväntar startsignalen.

Regelsystemet som presenteras på dessa sidor förutsätter att alla stridande håller sig till traditionerna. Om så inte är fallet kan hela, eller delar, av regelverket behöva modifieras.

Det är spelledarens uppgift att avgöra om omständigheterna vid ett slag är sådana, att vissa regler måste kringgås. Kom ihåg: Stridsreglerna är inte tänkta att användas som ett självständigt strategispel.



Slott & Borgar

ett slott är ett utmärkt skydd under ett fältslag. Om du förskansat dig bakom murarna blir du mycket svårare att övervinna, eftersom alla försvarsverk har ett försvarsvärde. Det adderas till anförarens Fältslag vid ett angrepp.

Striderna genomförs sedan som vanligt, med några få undantag. För det första kan den som förskansat sig i en borg inte påverka hur länge striden ska fortgå. Därför avgör anfallaren hur många omgångar striden består av med en enda tärning. För det andra kan anförare i en borg inte anfalla, när det blir deras tur. De kan bara invänta ett angrepp utifrån.

Borgar erbjuder plats för ett begränsat antal soldater. I den innersta försvarscirkeln ryms en fanborg. I den andra ryms två fanborgar och i den tredje tre. Och så vidare.

Beridna trupper kan inte ta del i en stormning utan att sitta av från hästarna. Det minskar en ridders stridsvärde till 4.

Att storma en borg

Borgar och murar kan stormas av fienden. Om du har talangen Belägrare kan du dessutom använda dig av belägringstorn, stormstegar och änterhakar för att forcera murarna. De representeras av de fortifikationspoäng du köper under vinterfasen.

Om du tänker storma en borg deklarerar du hur många fortifikationspoäng som spenderas på anfallet vid varje omgångs inledning.

Under denna omgång minskar borgens försvarsvärde tillfälligt med lika många poäng. Det gör det lättare för de enskilda anförare, som leder stormningen. Fortifikationspoängen förbrukas permanent i samma ögonblick som de används.

Alla soldater som kämpar under samma anförare ingår i en trupp som kallas fanborg. Sjävan tillhör vanligtvis den adelsman som agerar anförare. Att förlora sin fana anses som en rejäl prestigeförlust.

En fanborg kan bestå av olika truppslag. Anföraren måste då bokföra alla förluster noggrannare än vanligt. Tumregeln är att en "dödande träff" med T6:an i första hand används för att fälla en motståndare vars

stridsvärde är lika med eller lägre än det antal ögon tärningen visade. Fienden som slog tärningen avgör. En etta måste då i första hand användas för att plocka bort hejdukar. En teta kan offras på en knekt och för en riddare duger bara en femma.

Notera dock att alla träffar faller en motståndare. Om en fanborg bara innehåller riddare faller dessa till sist också för ettot.

Notera att även försvararen kan använda sig av fortifikationspoäng. Varje poäng som spenderas på försvarssidan "äter upp" ett av anfallarens poäng. Det representerar stenar, kokande olja och brandpilar som skjuts mot anfallarna.

Striden avgörs sedan som vanligt. De enskilda anförarna går upp med Fältslag och förlusterna beräknas på båda sidor. Om en anfallande anförare vinner sin duell har hennes fanborg slagit en bräsch i muren och håller sig kvar på murkrönet. När nästa omgång börjar kan hennes styrka anfalla som vanligt, utan negativa eller positiva modifieringar.

Anfallare som slagits tillbaka måste återigen forcera murarna under kommande omgångar. Både anfallare och försvarare kan fortsätta att spendera fortifikationspoäng vid dessa angrepp.

Slott & Murar (Försvarsvärde)	
Slott	Slottet Wildenstein 12+28 (33)
Första cirkeln	Ringmur + vallgrav (12)
Andra cirkeln	Kastell (28)
Tredje cirkeln	Käntom (33)
De branta klipporna ökar alla försvarsvärden med +20	

Många slott har flera försvarsringar, och en anfallare måste då slå ut dem i tur och ordning. Den yttersta först. Som försvarare kan du alltid välja att retirera inåt i borgen, om du anser att den ring du befinner dig i börjar bli för svag. Beslutet fattas vid omgångens slut.

Som försvarare kan du inte retirera inåt i borgen om det inte finns plats i de inre cirkelarna. En försvarare som tvingas retirera utan att ha någonstans att fly antas ha kapitulerat. Alla överlevande soldater tas automatiskt till fånga.

Belägring, Bombardemang & Kanoner

Fortifikationspoäng kan användas från säkert avstånd, av en anfallare som inte vill storma murarna. Om du har talangerna Belägrare eller Kanonjär (och tillräckligt med fortifikationspoäng) kan du bombardera murarna utan att anfalla.

Välj hur många fortifikationer och kanoner som används i bombardemanget. Slå en T20. Om resultatet är lägre än de bombarderande poängen minskar murarnas försvarsvärde med lika mycket som differensen mellan tärningen och värdet.

Effekten av ett bombardemang skadar borgen permanent. Om du bombarderar en ringmur med 15 fortifikationspoäng och slår elva, då minskas murens försvarsvärde fyra steg. Fortifikationspoäng förbrukas när de används. Kanoner kan däremot användas flera gånger. Du kan maximalt genomföra ett bombardemang per omgång, och det går inte att storma och bombardera samtidigt.

Ibland kan en anfallare välja att vänta ut sin fiende, istället för att anfälla. Vanligtvis lider de belägrade mer av hunger och sjukdom än belägrarna utanför murarna.

För att avgöra hur länge en borg kan hålla ut behöver du bara titta hur mycket som finns i dess skattkista när fienden anländer. Ett slott kan hålla ut lika många veckor som skattkistan innehåller mark.

Varje vecka som belägringen pågår måste båda sidor (belägrad såväl som belägrare) slå varsin T20:a. På en etta bryter en epidemi ut bland de egna soldaterna. Armén tvingas ge upp. Men situationen är värst på insidan. När maten tar slut stiger sannolikheten för epidemier med +2 för varje vecka.

Rollpersoner och fältslag

Din rollperson kan utträta stordåd på slagfältet även om hon inte leder armén. Spelarnas rollpersoner räknas aldrig om till enkla stridsvärden. Varje vända hanteras i tre steg. Din rollperson kan då ha en av följande roller på slagfältet.

LEDARE: Du leder din egen fanborg på slagfältet.

FÖLJESLAGARE: Du ingår i någon annans fanborg. Modifiera Fältslag efter styrkeförhållande som i kapitel VI.

ENSAM: Du kan utföra hjältedåd efter eget huvud, men ditt Fältslag modifieras alltid med -10.

1 SKICKLIGHET: Slå ett Fältslag för att avgöra ditt eget öde. Trots att omgången representerar en hel timme krävs bara ett tärningslag för att se vad som händer i stora drag.

PERFEKT: Du fäller en motståndare och får kryssa Rida, Envig eller Skytte. Om du började som ensamvarg får du också utföra ett hjältedåd under omgången.

LYCKAT: Du måste värja dig mot en fiende. Om du är ensamvarg får du utföra ett hjältedåd, om du överlever.

MISSLYCKAT: Du måste värja dig mot en fiende.

FUMMEL: Du måste värja dig mot 1T3 fiender.

2 FIENDER: När din rollperson värjer sig mot en motståndare behöver hon bara slå ett dubbelslag i Envig. Antagonisterna växlar ett enda slag innan de skiljs åt. Allt spelledaren behöver veta om motståndaren är några enkla fakta. Slå T20 för att avgöra vem fienden är. Vill du har mer varierade fiender slår du två, tre eller fyra T20:or för samma motståndare.

T20	MOTSTÅNDARE	ENVIG*	VAPEN	SKADA
1	Trumslagare	**	**	**
2-3	Sårad	8	Dolk	2T6
4-5	Hejduk	10	Spjut	3T6
6	Hejduk	11	Yxa	3T6
7-8	Hejduk	12	Svärd	3T6
9	Hejduk	13 (T)	Hillebard	3T6
10-11	Knekt	13	Svärd	2T6
12	Knekt	14	Bastardsvärd	3T6
13-14	Knekt	15 (T)	Hillebard	4T6
15	Ryttare	15	Stridshammare	3T6
16	Ryttare	16	Morgonstjärna	4T6
17	Fanbärare	15 (T)	Spjut	3T6
18	Riddare	16 (T)	Svärd	4T6
19	Riddare	18 (T)	Svärd och lans	4T6
20	Anförare	20 (T)	Svärd och lans	4T6

* Används även för att avgöra Fältslag och andra färdighetsvärden.

** Slår inte tillbaka men kan huggas ner ändå av grymma rollpersoner.

(T) Har talangen Taktiker.

Kom ihåg att hela slagväxlingen består av ett enda tärningslag. Tärningen bör modifieras efter styrkeförhållande som i kapitel VI.

Om din rollperson slår en perfekt träff har hon fällt sin motståndare med ett enda hugg. Om fanbäraren eller anföraren dödas drabbas hela den fiendliga fanborgen av panik. Om fanbäraren faller måste anföraren klara ett Fältslag för att samla sina trupper.

Om anföraren dödas måste en av hans riddare axla ledarrollen. Slå en ny T20 för att avgöra hur skicklig den nya anföraren är.

3 HJÄLTEDÅD: Ensamvargen kan åstadkomma stordåd på fältet. Genom att lyckas tillräckligt bra med ditt Fältslag, kan du försöka dig på något av följande:

- ▶ Anfälla en valfri fiende på slagfältet (Blick).
- ▶ Be en bön eller kasta en besvärjelse.
- ▶ Fånga in en lös häst (Rida).
- ▶ Gömma dig och spela död resten av slaget (Skådespel).
- ▶ Hålla dig utanför striden resten av omgången.
- ▶ Låna vapen och rustning av en död.
- ▶ Lyfta en fallen fana och stoppa en reträtt (Berömmelse).
- ▶ Samla 1T6 ensamma soldater till en fanborg (Befallning).
- ▶ Sätta dig i säkerhet bakom stridslinjen.
- ▶ Ta av eller sätta på en rustning.
- ▶ Ta emot eller ge första hjälpen.
- ▶ Transportera en fallen kamrat bakom stridslinjen.

Vissa anförare är bättre än andra. Om du leder en fanborg och har någon av talangerna Bågskytt, eller Pikenerare kan dina allmogesoldater utnyttja moderna vapen. Alla hejdukar under ditt befäl får då sina stridsvärden ökade med +1 i alla slagväxlingar där du uppnår resultatet Lyckad (Vinnare) eller bättre. De förutsätts med automatik ha tillgång till pikar eller långbågar.

Med talangerna Kavallerist eller Krutblandare kan du på samma sätt öka dina knektars effektivitet med +1. De blir beridna kyrassärer eller musketerare. Men riddjur och muskötter kostar pengar. Kostnaden för att utrusta en fanborg med hästar eller luntläsmuskötter är lika stor som kostnaden att hyra in truppen. Det vill säga en mark för var sjätte knekt. Riddare kan aldrig få sina stridsvärde förbättrade.



Baroniet Platze och den lilla kyrkbyn Sehl ligger vid sidan av allfarvägarna, utanför kejsardömet och på gränsen till det fria Edsförbundet. Platze är som en liten kvarglämd rest av av sagornas värld, mitt emellan vår historiska värld och Skuggriket. Det ger dig och de andra spelarna stora friheter, när ni formar er spelvärld tillsammans.

I de kommande kapitlen hittar du detaljerade kartor över Platze och några av platserna i baroniets otvivelbara omgivning. Men någon riktig världskarta, med tydliga gränser, kommer du inte att finna.

Orsaken till det är enkel. Invånarna i Fausts värld har mycket dimmiga begrepp om världens geografi. Det gör att du själv kan utforma den efter eget humör.



Schl am Platze



Skala: 12 24 36 48 steg

Sevärtheter

- 1 Treenighetskyrkan
- a Gölgeken
- b Gravplatsen
- 2 Förgiftade Äpplet
- 3 Brunnen & Torget
- c Straffstocken
- 4 Portuset & Fogdegården
- 5 Kvärnen & Kvårdamnen
- 6 Soinfällorna

Restläns

- 7 Prästgården
- 8 Herdens stuga
- 9 Hantverkarernas kvartier
- 10 Bauers gård

Genesamtne byggnader

- 11 Stallarna
- 12 Ladån

Vanliga bestäder

- 13-18 Bondgårdar
- 19 Ruinen
- 20 Fattigstugan

Vägar & Stigar

- A Slottsstigen
- B Landsvägen
- C Till Bockmühle
- D Till Windmühle

Kapitel XI: Ditt Hem



Slottet Wildenstein reser sig på en hög klippa invid en krök i den skummande Platzebäcken. Från dess tinnar kan man se kyrktornet i Fehl am Platze, och vice versa. Den lilla landsvägen som ringlar ut från kyrkbyn leder till staden bortom horisonten. Yttre stigar skär genom Sjumilaskogen. Några timmars promenad bort ligger byarna Bockmühle och Windmühle.

Så ser ditt hem och hela din värld ut. Nästan ingen av dina grannar har någonsin färdats utanför synranden, sedd uppe från slottets utkikstorn.

Riket vid världen ände

Baroniet Platze ligger insprängt i ett större grevskap, men blyder varken under grevar, biskopar eller ens kejsaren. Förlänningen är i praktiken helt självstyrande. Den gavs bort till familjen von Platze för många generationer sedan, men

genom arvsskiften, krig och intriger har den kommit att bli helt självstyrande. Förmodligen för att den är så obetydlig. Det sägs att slottet byggdes för att försvara ett närbeläget kloster under de mörka århundradena. Ingen kallalese har emellertid kommit därifrån så länge någon kan minnas. Invånarna i Platzedalen utgår ifrån att de har blivit bortglömda.

Baron Ferdinand, den nuvarande härskaren, lever stillsamt och tillbakadraget i sitt slott. Han är ogift och tycks ointresserad av att skaffa sig en gemål, trots att han saknar arvingar. Furstens affärer sköts helt av slottets Kansler och undersåtarna ute i byarna träffar nästan aldrig någon annan än slottsfogden. Honom ser de desto mer av.

Fogden ser till att bönderna utför sina dagsverken, betalar skatt och fyller sin husbondes lador. Prästen i kyrkbyn hjälper honom att hålla allmogen foglig, och om det inte skulle hjälpa finns en handfull fogdeknektar att tillgå.

Baron Ferdinand von Platze - Furst

Adolfus Steckenheim - Kansler



Ferdinand har inga andra ambitioner än att äta gott, dricka mycket och sova länge. Han visar sig sällan utanför slottet. Stundtals har han varit borta så långa perioder att det börjat cirkulera rykten om hans död. Platzeborna vet mycket lite om sin furste.



Adolfus är en skrupelfri politiker och en hänsynslös intrigmakare. Han styr riket utan att sky några medel. Kanslern brukar beskrivas som grym, snål och iskall. Det är dessutom det vänligaste någon har haft att säga om honom.

Werner Vogt - Fogde



Werner spänner bara Wögonen i bönderna för att få dem att lyda. Han är ingen grym man. Fogden är känd som rättvis och omutlig. Han är alltid tystlåten. Byborna vet ändå att han hatar sin herres kansler, utan att det behöver sägas öppet.

STY: 15 **SLAGKRAFT:** 3 T6
STO: 14 **TÄLIGHET:** 15
BLI: 12 **SMÄRTTRÖSKEL:** 6
SMI: 11 **SNABBHET:** 12
KAR: 11 **FÖRFLYTTNING:** 3 STEG

SJÄLSEGENSKAPER: Barmhärtighet 13, Tålmod 15

TALANGER & GÄVOR: Befäl, Fogde, Fruktad.

FÄRDIGHETER: Befallning 13, Envig 16, Folkvett 15, Fältslag 13, Jordbruk 15

LÖSÖRE: Bastardsvärd, Dolk, Hjälmkrossare, Krigarsköld, Stridshäst, Ringbrynjesärk, Stålharnesk, Stålhjelm.

Fehl am Platze

Nästan alla människor som bor i de tre små byarna nedanför slottet föds, lever och dör inom baroniets gränser. Någon gång om året vågar de sig kanske ända bort till staden. Men få färdas längre bort än så.

Det är därför möjligt att beskriva hela deras värld på några få sidor. Läs dem, och minns att det också är din värld. Vi börjar med byn Fehl am Platze.

1 TREENIGHETSKYRKAN byggdes för flera hundra år sedan och sägs en gång ha besökts av Kejsar Fredrik Barbarossa. Han ristade till och med sitt namn i vapenhuset. Alla som någonsin levat i Platze ligger begravda på kyrkbacken (b), eller i kyrkogårdsmuren utanför. Det sistnämnda gäller de olyckliga satar som slutat sina dagar i galgeken (a). Att jorda någon helt utanför kyrkogården vore otänkbart. Kyrkan är enkel med vitkalkade valv, men pryds av målningar som är både skräm-

mande och vackra. Den största föreställer döden framför ett schackbräde. Fader Ikabod vet berätta att den gjordes av en pärlstickare vid namn Albertus, när den stora pesten härjade i landet för några hundra år sedan.

Platzeborna samlas i sin kyrka varje söndag, och då kommer även invånarna från Bockmühle och Windmühle på besök. Samlingen i kyrkan är den största händelsen på hela veckan, året om.

2 FÖRGIFTADE ÄPPLET är byns värdshus, och den naturliga mötesplatsen. Långväga gäster är sällsynta i Platze, men byborna träffas gärna för umgänge och skvaller. Gästgiver-skan Ilse Isengaard förörjer sig också som kalaskokerska och bryggare. Affärsverksamheten motsvarar ett burskapsbrev på ½ mark. Det har utfärdats av baronen.

3 BRUNNEN är också något av en samlingsplats. Förutom några kallkällor i skogen är brunnen den enda i hela Fehl am Platze som innehåller rent vatten. Bäckens vatten grumlas av kvarnhjulen, och duger bara åt djur. I gryning och skymning samlas bykvinnorna vid brunnen, innan de drar ut på åkrarna eller till sina hantverkssysslor.

Där finns också straffstocken (c), som fogden låser fast brottslingar i. De får då sitta på torget i väntan på räfst och rättning i några dagar.

4 PORTHUSET är den officiella vägen in i byn. Där har fogden och hans knektar en liten vaktstuga, och i tornhuset kan de låsa in all spannmål, som de krävt in av byborna. Porthuset bemannas sporadiskt. När vare sig fogden eller hans knektar är på plats brukar en brandvakt utses att patrullera byn.

5 KVARNEN har sett sina bättre dagar och sommartid kan det gnislande kvarnhjulet höras över hela nejden. Grannbyarna har egna kvarnar med modernare, vinddriven mekanism. Fehl am Platzes kvarn har ett burskap värt ½ mark.

6 SVINFÄLLORNA är byns stora betesskogar. Bygemenskapen äger en större boskapshjord, vars avkastning delas mellan byborna och fursten. Som framgår av namnet på betesmarken rör det sig om svin. Djuren sköts av en herde, som lever på byns bekostnad. Anställningen motsvarar ett bomärke värt ¼ mark.

7 PRÄSTGÅRDEN är byns största boningshus. Där bor prästen och hans ständige upppassare – klockaren. Bostadens matsal används ibland som domstol när tinget sammanträder. Fader

Fader Ikabod - Präst



Ikabod delar sin husbond- Ies kärlek till god mat, vilket syns på magen. Han är också lättskräm, orolig och böjd att tro på allt skvaller som når byn. Särskilt om det handlar om dåliga nyheter. Platzeborna är nöjda över att ha välsignats med en så folklig präst.

Grimm Gayle - Trashank



Gubben Grimm är Platze Gbornas huvudsakliga källa till nyheter. På sina tiggarfärder har han hört många sagor berättas, från världens alla hörn. Han återger dem alltid som dagens stora sanning och blir vresig om han ifrågasätts.

Ikabod har dessutom byggt upp ett anseeligt bibliotek i sitt hem, och uppträder ibland själv som skolmästare. Mot betalning, förstås. Prästen är en lämplig läromästare om din rollperson behöver lära sig läsa och skriva.

Fader Ikabod säljer också egenhändigt författade avlatsbrev, för att dryga ut sin världsliga lön. Till skillnad från vad många föreställer sig är prästen inte särskilt rik. Tjänstebostället finansieras helt genom det tionde, som furstens driver in för kyrkans räkning. När skatterna passerat kanslerns vågskål återstår ½ mark till prästhushållets levebröd. Bortsett från att han slipper arbeta lever Ikabod inte mycket bättre än en vanlig bonde.

8 HERDENS STUGA står halvt förfallen och lutar sig mot gaveln på närmsta bondgård. Här bor svinaherden Augustin Liebling i takdropp och drag. Han fungerar som svinaherde, djurskötare i det stora stallet och byns slaktare. Trots slitet ger det honom bara ¼ mark. Ach du lieber Augustin!

9 HANTVERKARNAS KVARTER innehåller både bostäder och hantverksbodar. Här bor Fehl am Platze lilla hantverkskollektiv med sina familjer och lärlingar. Baronen har genom åren delat ut tre små burskapsbrev:

- Fassbinders tunnbinderi och snickeri har ett burskapsbrev på ½ mark. I utbyte mot handelsprivilegierna levererar Hans Fassbinder extra stora vinfat till slottets källare.
- Isengaards bryggeri har ett burskapsbrev på ½ mark. I utbyte brygger Ilse så mycket must och öl som slottsherren kan dricka.
- Windmühles kvarn har ett burskapsbrev på ½ mark. I utbyte mot allt det mjöl som slottsherrens bagare behöver till festliga bakverk.

Lantadelns furstar uppskattar vanligtvis inte konkurrens från ett mäktigt hantverkarskrå på sina ägor. Därför är antalet privilegiebrev begränsade och den som vill göra andra inköp än matvaror måste bege sig till staden. Baronen tillåter bara en årlig marknad i Fehl am Platze – skördefesten.

10 BAUERS GÅRD är det största hemmanet i byn. Hälften av tegarna på alla åkrar tillhör gården. Här bor byns ålderman Udo med sin maka. Paret är barnlöst och jorden brukas av deras drängar och pigor. Bomärket de sitter på värderas till en hel mark. Det är Fehl am Platze enda arvshemman och ingen vet varför familjen Bauer fått sina privilegier. Som ålderman sammankallar Udo byalaget, när hela byn behöver

fatta beslut. Enklare tvistemål kan också avgöras vid tinget, genom enkel omröstning. Familjen Bauer kontrollerar emellertid fler röster än någon annan familj. Röstetalet baseras av tradition på gårdens storlek och varje jordägande familj har en röst för ¼ markland.

Notera att tinget aldrig avgör brottmål, och heller inte kan döma om tvisten rör ett burskapsbrev eller en ståndsperson. Då ligger domsrätten hos fursten.

11 STALLARNA står mitt i byn. Byalaget håller sig gemensamt med ett par oxar, en dragare, kärra och en plog. De får brukas av alla med en röst vid tinget.

12 LADAN används av alla jordbrukande familjer i byn. Eftersom åkrarna är gemensamma hamnar skördarna på samma ställe innan de fördelas mellan de olika spanningsbodarna. Ladan är byns centrala spannmålsmagasin.

13-18 BONDGÅRDARNA i byn består av hemman i storlekar om ¼ till ¾ markland. De befolkas av enkla bönder, drängar och pigor. Din första rollperson kan mycket väl komma från en av dessa gårdar.

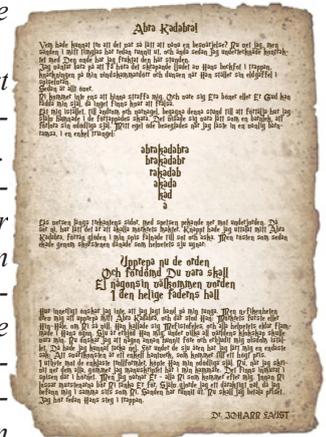
19 RUINEN har stått obebodd sedan hela huset brann ner för över en mansålder sedan. Det sägs att det spökar på platsen och bara byskvallret vet varför huset brändes ner. Gamle Grim var barn när den stora branden rasade. Han berättar:

En gång, på den gamle slottsherrens tid, flyttade en lärd man från någon av de stora städerna in i huset. Han kallades för doktor och var mycket hemlighetsfull. Det sades att han var alkemist och kunde förvandla gråsten till guld.

Om nätterna kunde ett ensligt ljussken skymtas genom fönstret i doktors vindskammare.

En mörk natt ekade ett fasansfullt skrik genom byn, och efter det sågs den gamle alkemisten aldrig till. När byborna besökte huset i gryningen hittade de bara en askhög nedanför doktors skrivpulpst. På borskivan låg ett utspillt bläckhorn och ett brev.

Man sade att den onde tagit doktorn. Huset brändes ner för säkerhets skull. I dag står bara skorstensstocken kvar.



Hans Fassbinder - Tunnbindare

Ilse Isengaard - Gästgärdare



Som ung var Hans Fassbinder lekbroder i klostret utanför staden. Där lärde han sig sitt hantverk, men avlade aldrig klosterlöftet. Istället återvände han till Fehl am Platze, och belönades med ett burskapsbrev. Han är en av få som kan läsa i byn.



Ilse var en gång byns mest eftertraktade ungdom. Hon är fortfarande ogift, men åren börjar ta ut sin rätt. Hennes dörr står öppen för de mest luggslitna vandringsmännen. Byskvallret viskar att hon även ger Sjumilaskogens rövare en fristad.

20 FATTIGSTUGAN står inte öppen för lösdrivare, men den som tjänat dräng eller piga i byn ett helt liv kan få avsluta sina dagar här. Den kallas ibland också för Ättestupan. Fehl am Platze bönder donerar en liten summa varje år, som räcker till tak över huvudet för de sämst lottade på ålderns höst.

Fattiglapparna utser en egen ålderman, som förvaltar de fattiga slantarna. I utbyte mot enkelt vardagsslit får de arvlösa avsluta sina dagar i en gemensam storstuga, istället för att svälta på landsvägen. Men någon lyxtillvaro erbjuds inte. Endast på julnatten serveras det färskt kött och skummande mjöd. Gamle Grim är den äldsta invånaren i fattigstugan.

Sjumilaskogen

Runt byn ligger en stor skog, och längs dess stigar hittar din första rollperson lika bra som i sin egen ficka. Där går vägar och upp trampade stråk du känner dig väl förtrogen med. De beskrivs här, tillsammans med några platser i omgivningarna.

A SLOTTSTIGEN ringlar sig bort från bäcken upp mot slottet. Det tar några timmar att gå hela vägen längs den upp trampade körvägen. Halvvägs mellan slottet och byn ligger Ljungfrukällan. Där porlar friskt vatten upp ur berget och ner i bäckfåran. Källan kallas så för att den oftast besöks av byns ungmöer. Enligt folksägnet kan den som druckit ur källan på midsommarnatten delta riskfritt i alla älskogslekar, utan att råka sätta några barn till världen.

B LANDSVÄGEN leder till staden en dagsmarsch väster om byn, och trots att de flesta bybor inte varit där mer än någon enstaka gång känner de flesta sig trygga på vägen dit. Staden beskrivs i nästa kapitel. Vägen korsar Platzebäcken en gång, via en gammal stenbro, innan den leder fram till stadens utkanter. Under brovalvet skummar en strid fors, och folk-sagorna vet berätta att det bor ett troll där. Nu visar sig ju trollen aldrig i dagsljus, men byborna skyndar sig helst över den gamla bron utan att titta ner i strömvirvlarna. Den som måste korsa bäcken efter mörkrets inbrott gör bäst i att smyga. Det sägs att till och med fogden brukar klä sin hästs hovar i mjukt tyg, för att inte väcka myten till liv.

C BOCKMÜHLE ligger uppströms, två fjärdingsvägar ut i Sjumilaskogen. Här blir bäcken grundare. Stigen korsar strömmen via flera små vadställen och hoppstenar. Bockmühle ligger precis intill den djupa tjärnen, där bäcken börjar. Byn är ganska lik Fehl am Platze, och trängs runt en liten puckelformad väderkvarn på en höjd.

D WINDMÜHLE ligger nedströms, tre fjärdingsvägar från Fehl am Platze. Här blir bäcken bredare, innan den kröker av ut i Sjumilaskogen i riktning mot landsvägen. Windmühle är ytterligare ett sömntigt samhälle, som ligger nedanför en väderkvarn i byns mitt. Halvvägs dit finns traktens bästa fiskeställe.

Byborna kallar platsen för Bakvattnet. Där har bäcken grävt ut en fåra som blivit både bred och djup med tiden. Strömmen drar runt bottenlammet i en cirkel, och nere i det grumliga vattnet finns de största fiskarna. Helt i enlighet med ordspråket.

Världen bortom skogen

Sjumilaskogen omger slottet och byarna på alla sidor. Som namnet antyder är det ungefär sju kejsrerliga mil till närmsta skogsbyn, vilket innebär att det krävs drygt en dagsmarsch för att nå baroniets gräns. Nästan alla platser som din första rollperson känner till ligger inom några timmars promenad från hemmet. För att söka äventyr längre bort måste du bege dig ut på vägarna och det kräver ett slag i Vildmarksvana varje tidegård (var fjärde timme).

PERFEKT: Resan går lätt. Du blir inte ens trött.

LYCKAT: Du får en trötthetspoäng för varje timme du färdas. Fyra på en tidegård.

MISSLYCKAT: Du får 1T3 trötthetspoäng för varje timme du färdas.

FUMMEL: Du får 1T3 trötthetspoäng för varje timme du färdas och går dessutom vilse på vägen. Spelledaren avgör var du hamnar.

Kumulativa modifieringar:

- +5 När du reser i din hemtrakt
- +5 Om du färdats samma väg förut
- 5 Om du lämnar vägen för småstigar
- 5 Om du lämnar stigen
- 5 Mycket svår terräng
- 5 Mörker, regn, snö eller dimma
- 5 Gick vilse vid förra slaget

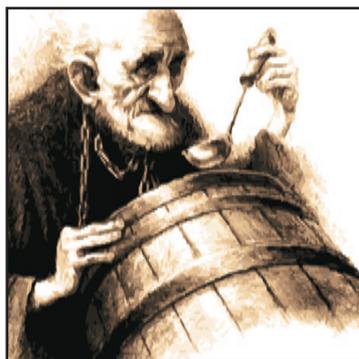
EXEMPEL: Om du följer landsvägen hemifrån till staden modifieras ditt slag med +10. Gör du resan i mörker blir modifieringen bara +5. I mörker, regn och dimma -5.

Isa Bauer - Husnytt

Udo Bauer - Bonde



Halvhäxan Isa kan bota krämpor och blanda välgörande örter. Hon fungerar också som Fehl am Platze jordemor. De flesta betraktar henne som en grinig gammal gumma. Hon skvallrar därtill gärna om allt och alla, med en förkålek för elaka rykten.



Storbonden Udo brukar inte längre sina jordar. Arbetet sköts av drängar och pigor. Udo själv är en gniden snåljåk, som vakar svartsjukt över alla sina ägodelar. Han är misstänksam och efterhängsen. Därtill fjäskar han alltid för fogden.

FF	TIMME	4 TIMMAR	8 TIMMAR	10 TIMMAR	12 TIMMAR	KOM IHÄG:
1	1	1 mil	2 mil	2½ mil	3 mil	1 fjärdingsväg = ¼ kejsarmil
2	2	2 mil	4 mil	5 mil	6 mil	1 kejsarlig mil = 6-8 kilometer
3	3	3 mil	6 mil	7½ mil	9 mil	
4	4	4 mil	8 mil	10 mil	12 mil	
5	5	5 mil	10 mil	12½ mil	15 mil	

Exempel: Dirk vill gå ner i vikt och marscherar så långt han orkar. Med tre lyckade slag i Vildmarksvana orkar han gå tolv timmar. Då återstår endast fyra poäng av hans Tålighet på 16. Dirks förflyttning (3) tar honom tre kejsarliga mil varje timme. Han har hunnit nio mil när krafterna tryter.

Tabellen ovan visar hur många fjärdingsvägar du kan färdas på en timme och hur många kejsarliga mil du hinner under en tidegård på fyra timmar. Allt beror på hur hög din förflyttning är. Om du sitter till häst eller färdas i vagn kan du få använda riddjurets förflyttning istället för din egen. Men då måste du också klara ett slag i Rida eller Djurhållning utöver Vildmarksvanan, beroende på färd sätt.

Din Tålighet sätter en övre gräns för hur många timmar du orkar resa och avgör därför också hur långt du kan färdas på en dag. Kom ihåg att trötthetspoängen som förloras på resande fot bara kan återfås genom sömn.

Exempel: Magda oroar sig för Dirks hälsa och lånar Isaks häst för att hinna ifatt den försvunne kamraten. Med två i förflyttning och Tålighet 8 är sannolikheten för att hon ska hinna ikapp knekten låg. Men hästen har en förflyttning på fyra.

Magda slår ett slag i Vildmarksvana och misslyckas. Hennes Tålighet minskar till 5 redan under första tidegården. Men eftersom hon har häst får hon slå ett Ridaslag. Det lyckas och hon tillryggalägger fyra mil under den första etappen.

Nästa tidegård börjar. Magda lyckas nu med Vildmarksvanan, men klarar inte Ridaslaget. Hon blir inte lika trött men hinner bara två mil. Den tredje tidegården börjar precis som den första. Nu hinner Magda ifatt Dirk (som ju färdats nio mil), men hon har bara två poängs Tålighet kvar själv. Det blir nog Dirk som får hjälpa Magda hem efter några timmars rast.

Genvägar & Senvägar

Naturligtvis behöver du inte komplicera en enkel resa med onödiga tärningsslag. Normalt sett färdas ingen mer än två hela tidegårdar på en dag, och spelledaren kan snabbt räkna ut hur lång en genomsnittlig för ett sällskap genom att se vem som lägst förflyttning.

Sjumilaskogen rymmer tillräckligt många faror för att vara spännande ändå. Få Platzebor vågar sig in i dess mörker, därför har byborna inga andra kunskaper om skogen än de som Gamle Grim brukar förmedla. Här följer några axplock:

Minst ett rövarband har sin rövarkula i Sjumilaskogen. Dit drar de sig tillbaka med sitt tjuvgods, eftersom fogden aldrig vågar sända sina knektar så långt från allfarvägarna.

Ibland kan man hitta spår av kiselsten utlagda mellan träden. Dem ska man passa sig för. De leder till ett hus där en ondsint häxa har sin boning. Hon lockar oförsiktiga vandrare med bröd och tak över huvudet för att kunna slå klorna i dem.

Bortom häxans hus finns ett slott som nästan försvunnit under snår och törnen. Där sover en vacker prinsessa en evig sömn, efter att ha förtörnat häxan och stuckit sig på en förtrollad slända. Eller om hon bet i ett förgiftat äpple? Meningarna går isär om vad som hände.

En gång begav sig sju dvärgar in bland träden för att leta efter älvornas guld. Deras gruvhål blev så djupa att de aldrig kom upp igen, men antagligen finns de kvar nere i underjorden än idag. Dvärgar kan bli mycket gamla.

Mitt i skogen ligger en djup tjärn omgiven av mörka träd, där älvorna dansar över vattenytan i månskenet. Deras drottning vakar över allt levande i skogen. Henne ska man hålla sig väl med.

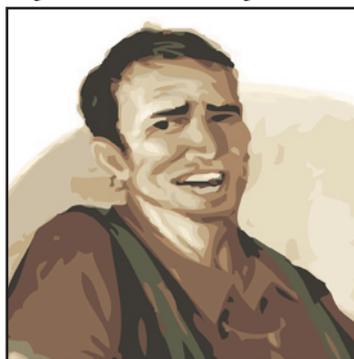
Sanningshalten i Fader Grims berättelser har aldrig undersökts närmare. Men även om bara en bråkdel av berättelserna skulle visa sig sanna är det tillräckligt för att hålla Platzeborna borta från skogen. De flesta håller sig på landsvägen, och den leder till staden bortom skogsbrynet.

Wanda Windvühle - Mjölnerka



Man säger att mjölnerkan har fler strängar på sin lyra än hantverket. Redan som ung gick hon i lära hos byns halvhexa, och lär kunna blanda enkla trollbrygder av växter, bär och rötter. Hon är byns största skvallerkärning med en förkärlek för olycka.

Augustin Giebling - Svinherde



Ack, du stackars Augustin. Svinherden har aldrig fått mycket till uppfostran och hålls för en smula korkad av de andra byborna. Ensamheten driver honom ibland till barnsligheter, som att ropa "Varg!" fast ingen fara hotar.



Staden Baden



Skala: 12 24 36 48 steg

Redan för namn

- 1 Wilder Hirsch
- 2 Bruggertornet
- 3 Fogdeborgen
- 4 Hamnen
- 5 Spannmålsmarknaden

Omgivningen

- 16a-c Stadsgårdarna
- 17 Wettingen
- 18 Djävulskullen

Kyrkorna

- 6 Himmelsfärdskyrkan
- 7 Kappucinerklostret
- 8 S:t Nicholas kapell
- 9 Trekonungakyrkan
- 10 Helga Verenas kapell

Vägar & Särleder

- A Till Sehl-am-Platze
- B Uppströms (söder)
- C Nedströms (norr)

Serviheter

- 11 Rådhuset
- 12 Kurplatz
- 13 Slottsröinen
- 14 Svavelkällan
- 15 Gålgbacken

Kapitel XII: I Främmande Land



HÄR ÄR DU: Spelledaren kan placera Platze var som helst i Fausts värld. I det här kapitlet ligger baroniet vid Baden, i utkanten av Basels biskoparnas gamla grevskap.

Sjumilaskogen slutar vid en stor flod. På bortre stranden reser sig en stad med höga murar. Den heter Baden och att besöka den är som att komma till ett annat land, trots att staden bara ligger en dagsmarsch från platsen där din första rollperson föddes.

Hit färdas Platzeborna för att handla på marknaden eller sälja sina varor. För den kuvade allmogen är de sällsynta stadsbesöken ett välkommet avbrott i vardagen. Bakom murrarna finns en frizon utom räckhåll för baronens knektar.

Stad & Land

Baden fick sina stadsprivilegier beviljade av de mäktiga Habsburgarna redan 1297. I snart 200 år har dess hantverkare och köpmän arbetat ostört utan skatter eller pålagor. Det gör dem rika och det är inte svårt att förstå varför staden utövar en sån lockelse på människorna i Fausts värld.

Grevliga ätten von Toggen



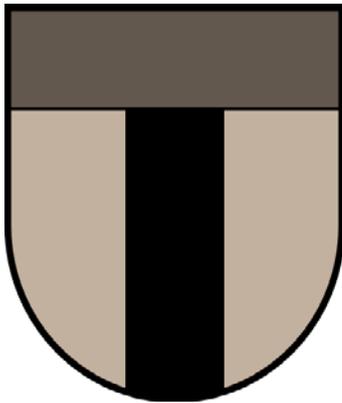
Familjen Toggen stammar från de numera utdöda Toggenburggrevarna, men har av arvsskäl tvingats korta sitt adelsnamn för att behålla grevekronan. De är grevar utan grevskap, men vinner allt som oftast borgmästarvalet i Baden. Staden är deras maktbas.

Savillen von Rhenstein



Den Rhensteinska ätten är Toggrarnas främsta moståndare i rådet. De äger flera köpmanshus, men har sin egentliga maktbas i ett stort antal lantgods runt staden. Ättens urhemman finns i staden Stein-am-Rhein.

Baden – Ett typiskt stadsfån



Innanför murarna utser köpmännen sin egen furste – borgmästaren. Rådsmännen väljer vanligtvis den kandidat som lovar att hålla flest ämbetsmän i hovet.

Om antalet någonsin blir lägre avsätts borgmästaren genast. Borgmästarämbetet kan inte ärvas.

Fogdeborgen som skyddar

stadens infart får en ny ståthållare vart annat år. Klostren räknas som arvods.

Mark	Apanage	Hovet	Skatt
12	2	12	

ÄMBETSMÄN (SKICKLIGHET): Furste (18), kansler (17) och fem magistrater (15).

SLOTT & MURAR (FÖRSVAR): Fogdeborgen är ett kastell (10). Staden har en ringmur och ett kastell (8+10).

VASALLER (MARKLAND): Fogdeborgen (5), Klostret Wettingen (8), Kapucinerklostret (4) samt 2T6 gods i angränsande byar (2 vardera).

Baden

För att få utöva ett hantverk och sälja varor innanför murarna krävs ett burskapsbrev. Eller ett skråbrev. Stadens borgare vakar noggrant över sina privilegier. Överträdelser bestraffas av rådhusrätten med böter, spöstraff eller förvisning. Men trots de hårda reglerna står stadspportarna öppna för alla som vill köpa varor på stadens marknad. Här följer en kortfattade beskrivning av staden.

1 WILDER HIRSCH Vårdshuset Vilda Hjorten ligger nedanför Bruggertornet, till höger före norrporten. Här kan du köpa alla de varor som listas under "Resor & Irrfärder" i kapitel IV.

2 BRUGGERTORNET Bruggertornet är ett kastell som bevakar infarten till norra stadspporten. Den som vill passera in genom portvalvet utan burskapsbrev måste klara ett Folkvett

Schiffen von Buchtdich



Kejsarens ivrigaste försvarare inom stadens hank och stör är den nyadliga ätten Buchtdich. En rik guldsmedsfamilj som adlats enbart för att de anses stå kejsaren så nära. Inga former av monarkistiskt fjäskande tycks vara ättens medlemmar främmande.

eller betala den i stadsprivilegierna fastslagna tullavgiften på "en penning per ben." Vandrare måste således hosta upp två penningar, och ryttare fyra, för att komma igenom nålsögat. Kärror beskattas per hjul. Bruggertornet utgör, vid sidan av ringmuren, stadens främsta försvarsverk. Stadsfängelset ligger i källaren.

3 FOGDEBORGEN Östra porten och stora bron överskuggas helt av den bastanta fogdeborgen. Här bor stadsfogden och hans knektar. Borgen tjänstgör som tullhus för resande längs vägen och floden. För den som saknar burskaps- eller skråbrev utfärdade i staden är avgiften även här, en penning per ben eller vagnshjul. Slå Folkvett för att slippa.

4 HAMNEN Flodfarnas farkoster lägger till vid bortre stranden, när de kommer med sina varor. På det sättet måste de passera fogdeslottets tullbro för att föra sina varor till torget. Den lilla byn som växt upp runt kajen rymmer allt från köpmanshus till godsmagasin och fiskebodas. Här finns en liten marknad där du kan handla varor från byarnas prislistor.

5 SPANNMÅLSMARKNADEN Hit driver bönderna sina kreatur på våren och hösten för att idka handel. Men kreatursmarknaden är öppen året om. Marknadsplatsen ligger utanför stadsmuren, men räknas som hörande till stadens hank och stör.

6 HIMMELSFÄRDSKYRKAN Med sitt kloktorn är katedralen stadens högsta byggnad. Nedanför dess yttermurar ligger benhuset, där stadens invånare får sin sista vila. Kyrkan lyder under biskopen i Basel och styrs av en ståthållare. Den utgör därför en oberäknelig maktfaktor inne i staden. Himmelsfärdsskyrkan är en förläning på åtta markland.

7 KAPUCINERKLOSTRET De brunklädda tiggarmunkarna har ett kapitelhus i staden, där de agerar skrivare åt borgerskapet och driver ett litet tryckeri. Deras verksamhet motsvarar ett skråbrev på fyra mark.

8 S:T NICHOLAS KAPELL Det lilla kapellet med sitt vaktorn är allt som återstår av slottet Stein. Det är stadens äldsta kyrkobyggnad och tornet bemannas i dag bara av stadens egna vaktposter. Munkarna är sedan läge försvunna.

9 TREKONUNGAKYRKAN Den mindre kyrkan vid Kurplatz är tillägnad Matteusevangeliets tre vise män. Precis som den större katedralen styrs kyrkan av en ståthållare. Vasall till biskopen av Basel. Förläningen är på fem markland.

Markgrevarna av Habsburg



Slottet Habsburg lär vara Habsburgkejsarnas urhemman. Habsbergarna hävdar kusinskap på mödernet med den kejsarliga ätten. Familjen besitter ett stort antal gods som ännu inte erövrats av edsförbundarna. De äger också burskap i staden.

10 HELIGA VERENAS KAPELL Verenasystrarna har vigtt sitt liv åt att vårda stadens många pestsjuka, spetälska och döende. De flesta tar omvägar runt kapellet, som lyder under den stora Klosterkyrkan i Zurzach där helgongraven finns. Allmosorna från pilgrimmer motsvarar ett skråbrev på tre mark, och ger Verenasystrarna inflytande i rådet.

11 RÅDHUSET Badens rådhus må vara en oansenlig byggnad, men där fattas viktiga beslut. Här möts Edsförbundarnas riksdag och beslutar i alla gemensamma frågor. Trots att Badens borgare var bland de sista att ansluta sig till förbundet är stadsborna stolta över det arv de förvaltar. Gamle Grim kan berätta:

Det var en gång en grym fogde i staden Uri som hette Gessler. Han plågade sitt folk med orättvis behandling i kejsarens namn. Men i Uri fanns också en bonde som vägrade kröka rygg. Han hette Wilhelm Tell.

En dag bestämde sig Gessler för att utmana Wilhelm. Fogden hängde sin hjälm på en käpp utanför stadsporten och krävde att alla som passerade skulle buga för huvudbonaden. När Wilhelm nekade tog fogden ifrån bonden hans son, och tvingade pojken att stå käpprak på torget med ett äpple balanserande på huvudet.

“Du får din son tillbaka, om du kan pricka äpplet med ditt armborst”, lät fogden meddela.

Wilhelm siktade och sköt äpplet från pojkens huvud. Sedan lade han en andra skäkta i skåran och sköt fogden mellan ögonen.

“Kjesaren borde ha talat om för dig att man aldrig ska bocka och ta av sin huvudbonad i onödan”, sa Wilhelm.

Trots att mer än hundra år förflutit sedan folket i alpdalarna utmanade kejsaren och grundlade Edsförbundet betraktar Badensborna förändringen som en nyhet. Förbundsstäderna utser alltid en lojal stadsfogde, som vakar över Baden. Men många av stadens borgare och adelsmän har fortfarande starka lojalitetsband till kejsaren.

Till vardags används borgmästarsalen som domstol. På kullerstenarna utanför sker att partihandel i staden, under överinseende av skråväsendets främsta medlemmar.

12 KURPLATZ Här ligger krämarnas marknadsstånd. Det lilla torget utanför murarna är centrum för nästan all detaljhandel i staden. Här finns också flera badkällare med svavelvatten och heta stenar, som varit i bruk sedan romersk tid.

13 SLOTTSRUINEN En gång reste sig slottet Stein på höjden ovanför staden. Det förstördes när edsförbundarna fördrev habsburgarna och de kejsarliga styrkorna år 1415. Nu ligger där en ruin, täckt i murgröna.

14 SVAVELKÄLLAN De varma svavelkällor, som givit staden namnet Baden, bubblar upp i flodkröken och håller strömfåran isfri året om. En populär badplast även på vintern.

15 GALGBACKEN Trädens grenar har nöts ner av alla snaror som hängts på dem under årens lopp. Högst upp på kullen finns en glänta där stupstocken står. En kuslig plats.

Ut i vida världen

Sfrån Fehl am Platze kan du ta dig till Baden på en dag. Sträckan går att promenera och sedan kan du färdas till andra platser inom grevskapet med hjälp av reglerna i föregående kapitel. Du kan naturligtvis ta dig hur långt bort som helst, genom att vandra dag efter dag. Men för riktigt långa och händelselösa resor blir de detaljerade reglerna otympliga. Använd gärna följande förenklade system för långa färder. Börja med att slå ett slag i Vildmarksvana.

PERFEKT: Du når ditt resmål utan större problem och på normal restid. Grattis!

LYCKAT: Du kommer fram på normal restid, om du övervinner vägens svårigheter. Annars fördubblas restiden.

MISSLYCKAT: Du når inte ditt mål och måste vända hem igen. På väg tillbaka stöter du på svårigheter. De måste övervinnas om du ska ta dig hem utan att gå vilse, som vid ett fummel. Svårigheterna längs vägen beskrivs nedan.

FUMMEL: Du kommer på avvägar och går hopplöst vilse. Spelledaren avgör var du hamnar, och förhoppningsvis har hon förberett ett äventyr som väntar i främmande land.

Restiden bestäms naturligtvis av sträckan du färdas. Om rese-sällskapet är större än en person slår den som visar vägen tärningsslaget. Så här lång tid tar det att färdas till:

NÄSTA STAD 1T3 dagar

INOM GREVSKAPET 2T6 dagar

NÄSTA GREVSKAP 3T6 dagar

FRÄMMANDE LAND 2T6+6 dagar

ORIENTEN 3T6 Månader

Kyburgarna



Historikerna hävdar att Kyburggrevarna dog ut på 1200-talet, men då räknar man inte med den gren av ätten som levde i Transylvanien. Med förbindelser i Tyska orden klamrar sig mäktiga Kyburgare fortfarande kvar i Edsförbundarnas länder.

Pfälgrevarna av Badenweiler



När de kejsarliga styrkora jagades på flykten hörde familjen von Badenweiler till de stora förlorarna. Ätten besitter stora förläningar på andra platser i kejsardömet. I Baden verkar den som riddare i kyrkornas tjänst och bidar sin tid.



KARTLÖST LAND: Människorna i Fausts värld har så dimmiga begrepp om geografi att spelledaren kan ta sig stora friheter i sina reseskildringar. Kartorna utgörs oftast av teckningar. Här är en samtida kartbild över Rhendalen norr om Basel.

Om ditt resesällskap består av fler personer slår vägvisaren tärningen för allas räkning. Om hela sällskapet färdas i vagn, till häst eller över ett hav kan spelledaren byta ut Vildmarksvana mot en mer passande färdighet. Exempelvis Djurhållning (vagn), Rida (hästar) eller Båtvett (fartyg).

Svårigheterna du måste övervinna längs vägen sätter dina färdigheter på prov. För att kunna fullfölja din resa enligt plan måste du (vid ett lyckat slag eller ett misslyckande) klara ytterligare ett färdighetsslag, för att nå målet. Vilka av dina färdigheter som sätts på prov framgår av Pilgrimens Äventyr i slutet av det här kapitlet. I normalfallet är det vägvisaren som slår. Men slaget kan även omfatta fler personer i samma sällskap. Låt förnuftet avgöra.

Vilka färdigheter som kan sättas på prov under en resa framgår av tabellerna i Pilgrimens Äventyr, i slutet av detta kapitel. Slå slumpvis eller låt spelledaren välja en passande utmaning. Människorna i Fausts värld har så vaga kunskaper om geografiska frågor, att dessa förenklade regler sammanfattar deras världsuppfattning rätt väl.

Med några enkla tärningsslag kan rollpersonerna byta miljö snabbt, när handlingen och dramatiken kräver det, utan att spelarna behöver slösa värdefull tid runt spelbordet på att gestalta händelselösa resor.

Därmed inte sagt att en resa inte kan utgöra ett äventyr i sig. Ingenting hindrar spelledaren från att förbereda kartor och använda de detaljerade reglerna, när situationen kräver det.

Burgna Borgarsfäder



Borgarna i staden Kolmar är helt självstyrande, till skillnad från sina småkusiner i Baden. Staden är helt i skrävasendets händer, och är tillräckligt stor för att hålla lantadeln borta från makten. Staden utgör ett talande exempel på hur begränsad kjsarmakten är.

... och Romvärdare i Rhendalen



Rhendalen som sträcker sig norrut från Baden och Basel är ett exempel på motsatsen. Dalen är helt i händerna på små och uppstudsiga adelsfamiljer. Men deras inbördes stridigheter gör dem svaga, jämfört med en söndrande kejsarmakt.

Att besöka en stor stad är ett äventyr i sig. Du kan vidga dina wyer under vintern, om din tollperson behöver handla förnödenheter (se kapitel IV). Men för att få utnyttja stadens alla fördelar måste du övervinna alla färliga lockelser som lurar en lantlig besökare. Bestäm hur mycket pengar du tar med, och räkna med att dina färdigheter sätts på prov innan du får handla.

1-4 Ingenting händer. Du kan börja handla omedelbart.

5-6 Knektarna vid slottsporten stirrar misstänksamt på dig. Slå Folkqvett eller betala en penning i tullavgift. Om du är burgen eller adlig kan du använda Befallning istället.

7 En skamlös gatflicka/gatpojke bjuder ut sig. Din Kyskhet måste segra över Vällusten, om du inte vill förlora tid och 1T3 penningar.

8 En luggsliten klympling ber om pengar. Om Srikostigheten segrar över Girigheten skänker du 1T3 penningar.

9-10 Krögarnas gäststugor lockar. Om Måttfullheten besegrar Srosseriet kan du fortsätta med dina ärenden. Annars förlösar du bara tid.

11-12 Vårdshusets mjuka bolster tvingar dig att väga slit mot Lättja, om du vill hinna alla ärenden. Annars får du återvända hem tomhänt.

13 Någon tömmer ett nattkärll genom fönstret. Slå Smidighet för att undvika att bli nedstänkt. Med sölad klädedräkt måste du vända hem.

14-15 Bakom stadsmurarna finns många lutendrejare. Slå Intriger för att utföra dina ärenden. Vid ett misslyckande återvänder du tomhänt.

16 Du blir omkullsprungen av en burgen rådsmedlem. Bara din Hövlighet kan rädda dig från att kastas ut ur staden.

17 En närgången ljuv med Singerfärdighet 12 försöker vittja dina fickor. Om hon övervinnet din Blick har hon länsat hela din reskassa.

18 En köpman erbjuder varor från främmande land. Slå Tala (Franska/Italienska/Spanska/Etc) för att göra ditt livs affär. Du får slå av en tiondel av priset på en valfri vara, utan att behöva köpslå.

19 Pest och sjukdomar rasar innanför murarna. Du måste omedelbart lämna staden. Slå dessutom ett Karisma. Vid ett misslyckande slår du ett extra slag för ålderssvaghet.

20 Slå två gånger på tabellen.

När du motstått stadens alla lockelser kan du börja handla från prislistan i kapitel IV. Har du talangen Köpman kan du pressa priserna som vanligt.

Kom ihåg att du måste växla så fort du saknar jämna pengar (Intriger).

Perfekt: Du får ut 1T6+10 penningar ur varje daler. Eller betalar 1T6+6 penningar för varje ny daler du vill köpa.

Lyckat: Du får ut 12 penningar ur din daler. Du köper en daler för samma summa.

Misslyckat: Du får bara ut 2T6 penningar ur dalern. Varje ny daler kostar dig hela 1T6+10 penningar.

Fummel: Du får inte ut mer än 1T6 penningar ur dalern. Inga vill växla dina penningar till nya daler.

Du kan ägna vintern åt resor, om du saknar andra förpliktelse. Att färdas till främyande land är ett bra sätt att vidga sina öyer. Regeltekniskt kan det ge dig tillgång till nya talanger, gåvor eller färdigheter utan att du behöver spendera ödeslotter.

Om du väljer Pilgrimens Äventyr under vintervilan slår du ett slag i Vildmarksvana, precis om när du reser under spelets gång. Restiden är oväsentlig. Din resa anses vara under återstoden av året. Spelledaren avgör hur länge du blir borta om du funlar. Om du stöter på svårigheter längs vägen använder du dina färdigheter för att överkomma hindren. Tabellen nedan visar vilken färdighet du måste lyckas med (klyssa den vid ett perfekt slag).

1-2 Infödingarna är avogt inställda mot främlingar. Slå ett omödfierat Berömtelse för att få passera.

3-4 Färdvägen kräver att du reser med båt ett stycke av vägen. Slå Båtvett.

5-6 Du färdas med vagn ett långt stycke av vägen och måste klara ett slag i Djurhållning.

7-8 Ibland måste man fråga om vägen. Slå Folkvett för att få vägbeskrivningen.

9-10 Krig och gränstvister rasar i din färdväg. Slå Intriger för att undvika dem.

11-12 Sjukdomar och hungersnöd följer i dina spår. Slå Låkekunst för att kurerat dig.

GLÖM INTE ATT KRYDDA RESESKILDNINGEN!
Rekommenderade resmål: Den kalla nordens, brittiska öarna, Italienska halvön, Iberiska halvön, Ottomanska riket, Orienten eller Heliga Landet.

- Dr. Faust

13-14 Det främyande landet sätter dina kunskaper på prov. Testa ditt Löshuvud.

15-16 Du behöver färdas fort, vilket tarvar ett rid-djur. Slå ett Ridaslag.

17 Du tvingas smyga som en ljuv om natten, för att undgå fiender. Slå Smyga & Gömna sig.

18 Din övertalningsförmåga sätts på prov när du köpslår med tullare. Slå Vältalighet.

19 Rövare angriper dig längs vägen. Slå Envig för att undkomma bakhållet.

20 Slå två gånger på tabellen och använd båda resultaten.

Pilgrimsföder lönar sig alltid, om de är framgångsrika. När du återvänder hem får du klyssa din Berömtelse, och dessutom tillägna dig en av följande förmåner (T6).

1 Klyssa en valfri färdighet och hitta på en bra historia om hur du hade användning av färdigheten.

2 Öka dina Ödeslotter med +1T6.

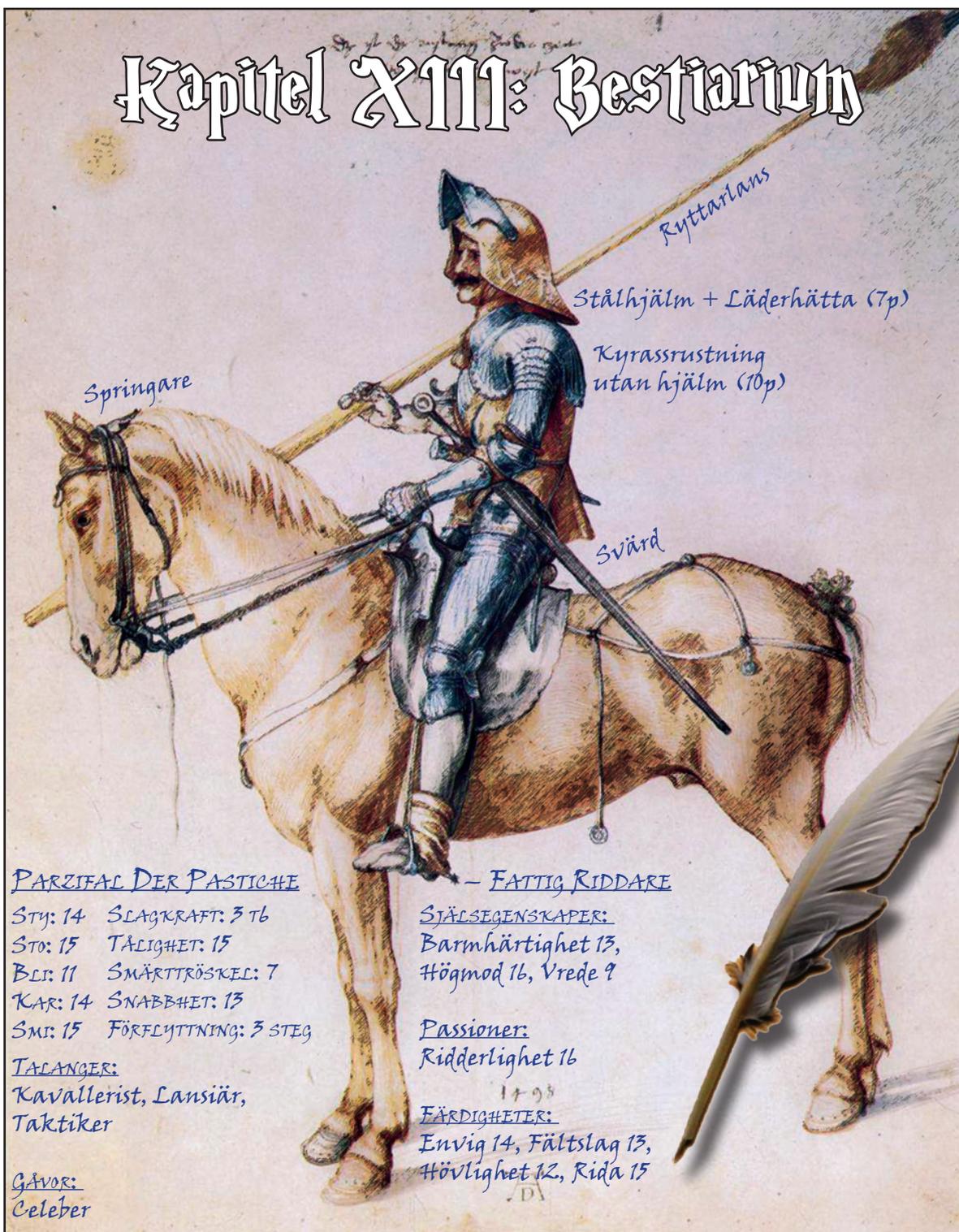
3 Skaffa dig en slumpvis vald Talang eller Gåva, utan kostnad. Slå om omöjliga resultat som Bortbytning eller Övernaturlig. Hitta sedan på en enastående sköna om hur du begåvades med din nya kunskaper.

4 Du har fört hem rikedomar som motsvarar dubbla ditt vanliga levebröd.

5 Du har fört hem rikedomar som motsvarar tre gånger ditt vanliga levebröd.

6 Du har fört hem rikedomar som motsvarar fyra gånger ditt vanliga levebröd.

Kapitel XIII: Bestiarium



ett bestiarium hittar du består av alla de slag. Påhittade såväl som verkliga. Så även i detta kapitel. På nästa uppslag finns en rad underliga varelser, som människorna i Fausts värld har hört talas om. Men där finns också ett avsnitt med vanligt folk, som kan användas under spelets gång.

Alla beskrivs som sjabloner, med ett förenklat pergament, och bara de viktigaste värdena listas för var och en. Spelleddaren har fria händer att höfta till övriga världen när och om de behövs. Annars kan följande tumregler användas.

Blyertsvärden, passioner och själsegenskaper antas ligga på 7, om inget annat anges. Detsamma gäller olistade färdigheter som det verkar rimligt att personen eller varelsen behärskar. En hästhandlare kan till exempel antas kunna ett och annat om hästar. Notera också följande tumregler, innan du använder varelserna från bestiariet i spelet.

NATURLIGA VAPEN: Djur och djurliknande varelser är sällan beväpnade med annat än sina tänder, klor eller horn. De har oftast låga värden i Envig. Regeltekniskt innebär det att de använder sig av attackformerna *Knytnävar & Sparkar* eller *Livtag* när de anfaller. Då får de istället utnyttja sin Smidighet som färdighetsvärde. Reducera slagstyrkan med en tärning och räkna skadorna som utmattning. Rustningar och sköldar skyddar dubbelt. Först när motståndaren är oskadliggjord använder de tänder och klor med full skada, för att saga eller döda sitt hjälplösa byte.

NATURLIG RUSTNING: En del varelser har så tjock hud eller päls att de får en naturlig rustning. Värdet anges i parentes efter bestens Tålighet. Se beskrivningen av Drakar för ett exempel.

VREDE: Såväl djur som människor styrs av impulser. Därför har alla ett värde angivet för egenskapen Vrede. Det är också sannolikheten för att en motståndare ska ta till våld i ett trängt läge. Spelledaren kan i tveksamma fall avgöra reaktionen med ett vanligt enkelslag. Vid ett misslyckande försöker motståndaren retirera, eller avvaktar med defensiv hållning. Ett lyckat slag betyder öppet anfall och ett perfekt slag bärsärkargång.

Så används bestiariet

De människor, djur och bestar som listas i detta kapitel har inte inkluderats för att spelarnas rollpersoner ska ha något att slå ihjäl. Den regeln är så viktig att du bör läsa föregående mening en gång till.

Fausts värld befolkas av varelser som är rädda om sitt eget skinn. Men samtidigt är det ett oavvisligt faktum att strider kan göra spelet mer spännande, och äventyrligt sinnade rollpersoner försätter ofta sina medmänniskor i trängda lägen. Därför noteras huvudsakligen sådana värden som används i strid i bestiariet.

Här följer några frivilliga tumregler som spelledaren kan använda när rollpersonerna kommer på kant med vanligt folk i sin omgivning. Om rollpersonerna gör något mistänkt eller ertappas på fel plats vid fel tillfälle, exempelvis. Reglerna ska inte användas hela tiden, utan när stämningen kräver det. Det är upp till dig om du ser dem som en guide till hur man undviker bråk, eller hur man startar ett.

BÖRJA MED VANLIG HYFS:

► Slå Folkvett eller Hövlighet (beroende på den andras börd). Ett lyckat resultat betyder oftast att stämningen förblir god, om du inte betar dig oförskämt med vett och vilja. Har du ertappats med att göra något dumt eller omoraliskt möts du nu närmast av förvåning och får en tillsägelse.

► Ett misslyckande betyder att stämningen blir ansträngd. Ett fummel att du gjort bort dig. Men om du bär synliga vapen leder ett misslyckande till att en spänd stämning uppstår. Om din motpart är beväpnad lägger hon säkerligen handen på svärdsfästet.

ATT DRA BLANKT:

► Om situationen hettar till efter ett misslyckat slag i Folkvett eller Hövlighet kan spelledaren be dig väga Tålmod mot Vrede och agera därefter. Notera att den som drar vapen först i ett trängt läge alltid måste kryssa Vrede.

► Du kan också använda Tålmod/Vrede för att avgöra hur en person reagerar på hot. Den Tålmodige drar säkert sitt eget vapen, men intar en defensiv ställning och avvaktar.

FRÅN ORD TILL HANDLING:

► Striderna i Faustreglerna är extremt dödliga. Ett enda hugg kan fälla nästan vem som helst. Därför bör Klubbslag (med utmattningsskada) vara den vanligaste attacken för en normalt funtad person. Den som är först med att rikta skarpa hugg mot en motståndare måste alltid kryssa sin Grymhet.

► Spelledaren bör vinnlägga sig om att följa liknande riktlinjer, även om hon inte slår några tärningar.

Exempel: Låt oss gå tillbaka till spelexemplet i prologen, där våra hjältar upptäckts utanför slottsherrens sovrum. Dirk har just snubblat över rustningen, när den första knekten kommer uppför trappan. Isak ligger gömd under den yrvakne slottsherrens säng.

Sara: Vaktkaptenen stirrar förvånat. Vad gör ni?

Maria: Ingenting. Jag sitter still med sänkt blick.

Anders: Ehrm... God afton kapten! Jag gick en runda på övervåningen och eftersom det var lugnt bestämde jag mig för att hjälpa Magda med städningen. Hon putsar rustningar i kväll.

Sara: Nu duger det inte med Folkvett. Dirk måste klara ett Skådespel för att komma undan med den lögnen.

Anders: [Slår en trea och lyckas] Som sagt var, vi städar lite...

Sara: [Härmar vaktkaptenens röst] "Ni väcker ju hela slottet. Sluta genast upp med ert oväsen." Slå ett Folkvett Maria.

Maria: Jag lyckas.

Sara: "Ni kan städa här i morgon. Kila iväg nu."

Ibrahim: Snyggt jobbat! Jag kryper fram under sängen och ropar "Nu är det dammfritt härinne."

Sara: Slå Folkvett.

Ibrahim: Shit! Jag misslyckades.

Sara: Okej. Nu kör vi i snabbhetsordning, vända för vända. Magda först, som vanligt.

Maria: Jag avvaktar men säger: "Lugna er allesammans."

Ibrahim: Jag visslar oberört och börjar gå mot trappan.

Sara: Vaktkaptenen blockerar vägen och nu lägger han handen på svärdsfästet.

Dirk: Jag reser mig upp och försöker se oskyldig ut.

Maria: Nej, nu får det vara nog. Jag springer in i slottsherrens sovrum och smäller igen dörren efter mig. Finns det fönster i kammaren, så att man kan klättra ut?

Sara: Ja, du kan försöka nästa vända. Vad gör ni andra?

Ibrahim: Jag försöker springa förbi vaktkaptenen genom att ducka, så att jag undkommer enstegsregeln. Kan jag dra kniven samtidigt?

Sara: Ja, med Fingerfärdighet. Kryssa din Vrede.

Alfer

STY: 7
STO: 9
BLI: 20
KAR: 9
SMI: 18

SLAGKRAFT: 2 T6
TÄLIGHET: 8
SMÄRTTRÖSKEL: 5
SNABBHET: 19
FÖRFLYTTNING: 3 STEG

EGENSKAPER: Girighet 12,
Gästfrihet 15
FÄRDIGHETER: Envig 8, Fin-
gerfärdighet 15, Låshuvud 15,
Smyga/Gömma 15

TALANGER: Kattfotad, Hant-
verkare (Syssla)
GÄVOR: Flink, Grånad,
Vaksam



Vad Vår herre tänkte när han skapade Alferna är det ingen som vet. Men de håller sig gärna nära människoboningar, som gränsar till Skuggriket. Alfer är extremt nyfikna på mänsklighetens göranden och låtanden. De är inte nödvändigtvis ondsinta, men saknar förståelse för vad äganderätt innebär. Ofta kan en alf snatta ett föremål och springa till skogs med det bara för att hon finner det vackert.

Just därför är alfer välförsedda med lösöre i form av kuriosa. Vanligtvis orkar de inte intressera sig för mer än ett föremål i taget och inlåter sig gärna i bytesaffärer. Om du stöter på en alf med ett värdefullt föremål kan du sannolikt byte till dig ägodelen mot vad strunt som helst. Det gäller bara att fånga den lilla byteshandlarens intresse, genom att övervinna alfens Gästfrihet med din egen i ett dubbelslag.

Alfer räknas, liksom dvärgar och gårdstomtar, till den sorts oknytt man får lära sig leva med i Fausts värld. Trots att de hör hemma i Skuggriket utlöser de oftare ilsken munterhet än rädsla hos dem de möter. Alfer ses sällan i tätbefolkade områden eller städer, och är därtill av naturen skygga.

Basilisker

STY: 16
STO: 18 (knock 20)
BLI: 13
KAR: 5
SMI: 15

SLAGKRAFT: 3 T6
TÄLIGHET: 17
SMÄRTTRÖSKEL: -
SNABBHET: 12
FÖRFLYTTNING: 1 STEG

EGENSKAPER: Frosseri 12,
Tålmod 14, Vrede 5
FÄRDIGHETER: Envig 12

TALANGER: Simmare
GÄVOR: Långsam, Klumpig,
Tjock (knock +2), Mörker-
seende, Övernaturlig

Av lätt insedda skäl går det inte att visa basiliskens anlete på bild. Den som möter djurets blick förvandlas ju till sten. Du kan däremot skåda bestens svans, så som den avbildats i Basels vapensköld. Basilisken har en ormkropp på knotiga ben med en grodas fläckiga skinn. Djuret kan aldrig få ett banesår och saknar därför smärtröskel. Den läker alla skador lika fort, i en takt av en poäng per vända. Något som fortgår tills bestens Tålighet nollats. Först då dör den av sina skador.

Basilisken saknar huggtänder, men dess nålvassa bitt (obeväpnad attack) är giftigt. Precis som hos drakarna är giftstyrkan lika med djurets kvarvarande Tålighet. Men blicken är farligare. I strid måste alla väga sin egen Blick mot basiliskens i ett dubbelslag varje vända.

Den som misslyckas har mött djurets ögon och förvandlas omedelbart till en stenstod. Endast magi kan rädda den som förstenats av basiliskens ögon.



Drakar

STY: 36
STO: 36
BLI: 6
KAR: 4
SMI: 18

SLAGKRAFT: 7 T6
TÄLIGHET: 36 (4)
SMÄRTTRÖSKEL: 13
SNABBHET: 14
FÖRFLYTTNING: 6 STEG

EGENSKAPER: Frosseri 16,
Vrede 18
FÄRDIGHETER: Envig 9,
Smyga/Gömma 12,
Skytte 15

TALANGER: Eldfödd,
Kattfotad
GAVOR: Fruktad, Klumpig,
Kvick, Mörkersende,
Robust, Vaksam



L yckligtvis är drakarna sagoväsen, och ingen nu levande har sett en sådan urtidsödlä. Men eftersom alla tror sig veta att de finns återges de ändå här. Draken är ett tämligen dumt urtidsdjur, med en ormlig muskelmassa och en osläcklig aptit. I sagorna är den hjältens främsta fiende.

Draken slåss hellre än bra, och använder därför helst sin svans eller ormande hals för att klubba ner motståndaren. Då får den ju anfälla med sin höga smidighet som färdighetsvärde. Eller så ringlar den sig runt fienden i ett livtag. Dess tänder är tillräckligt långa för att räknas som knivar, men används helst mot redan snärjda motståndare.

Besten kan också spruta ut ett giftigt slem, som bränner likt frätande eld på en motståndare. Det räknas som ett avståndsvapen med räckvidd 2, vilket gör den effektiv upp till fyra steg med Skytte 15. Slemmet fungerar som en rejäl dos gift. Styrkan är alltid densamma som drakens kvarvarande Tålighet.

Därför är det livsfarligt att ge sig i närkamp med en oskadd drake. En drakes fjäll fungerar som ett heltäckande kroppspansar och skyddar fyra poäng.

Dvärgar

STY: 16
STO: 8
BLI: 15
KAR: 10
SMI: 12

SLAGKRAFT: 2 T6
TÄLIGHET: 12
SMÄRTTRÖSKEL: 8
SNABBHET: 14
FÖRFLYTTNING: 2 STEG

EGENSKAPER: Grymhet 12,
Girighet 12, Gästfrihet 15
FÄRDIGHETER: Envig 10,
Händighet 15, Låshuvud 15,
Smyga/Gömma 15

TALANGER: Kattfotad, Hantverkare
GAVOR: Flink, Grånad,
Robust

B landa för guds skull inte ihop en dvärg med en småväxt människa. Småfolket vi talar om här pratar ogärna om sitt ursprung, och somliga säger att de sprungit fram ur marken. Dvärgarnas benknotor är hårda som sten, skinnet segt som läder och när deras blod spills har det samma färg som jord. Men ibland lämnar de Skuggriket, för att besöka människans värld.

Sägnera vet berätta att dvärgarna överlevde syndafloden genom att krypa ner under bergens rötter. Där lärde de sig stenens, järnets och guldets alla hemligheter. Därför är dvärgar mycket eftersökta som smeder och hantverkare, bland människornas furstar. Men de småväxta blir mycket ogärna någon annans tjänare.

Den typiske dvärgen är en vresig enstöring som lever i en jordkula långt från människornas boningar. Han är knipslug och samarbetsovillig, men kan låna ut sin klokskap till den som kan erbjuda något i gengäld. Och följer gästfrihetens alla oskrivna regler.



Djävlar & Demontjänare

STY: 9
STO: 7
BLI: 15
KAR: 15
SMI: 20

SLAGKRAFT: 2 T6
TÄLIGHET: 8
SMÄRTTRÖSKEL: 5
SNABBHET: 20
FÖRFLYTTNING: 3 STEG

EGENSKAPER: Tålmod 1,
Vrede 20
FÄRDIGHETER: Envig 12,
Läshuvud 13, Vältalighet 15

TALANGER: Besvärjare (Magi)
GÄVOR: Graciös, Häxmärkt,
Kvick, Övernaturlig

Djävul är det namn som brukas i folkmun, demontjänare är häxjägarnas namn för samma sak. De skall inte förväxlas med Mörkrets furste. Dessa små retliga krittter har letat sig upp ur helvetet och ut i Skuggriket. Där lurpassar de på oförsiktiga människor att förleda. Även om smådjävlar kan klösas och bitas är övertalningsförmågan deras främsta vapen. När en vanlig djävul slagit klorna i ett lättlurat byte försöker den förmå sitt villebråd att begå illdåd genom att vädja till offrets svaga sidor.

Den "anfäller" med sin Vältalighet och offret försvarar sig genom att väga sina egna själsegenskaper i ett dubbelslag. Vid ett lyckat anfall utlöses ett tvingande egenskapsslag hos offret. Exempel: "Ge ingen nåd, dröp honom!" (Barmhärtighet/Grymhet), "Grubbla inte, agera!" (Tålmod/Vrede), "Sköt dig själv och skit i andra" (Givmildhet/Girighet). Först när övertalningen mislyckas går djävlar till angrepp. I strid brukar smådjävlar käppar, stenar, livtag eller vad som finns till hands. De föredrar att förlita sig på numerärt överläge. Helst tio mot en, för att vara på den säkra sidan.



NOTERING: Smådjävlar är trollkunniga med Kraft: 2 och en Brännvidd på 15. Men de har inga egna besvärjelser. Däremot gör krafterna dem till lämpliga samarbetspartners för Svartkonstnärer, i behov av medhjälpare. Se kapitel VII för detaljer kring magiskt samarbete.

Enhörningar

STY: 25
STO: 30
BLI: 15
KAR: 15
SMI: 18

SLAGKRAFT: 6 T6
TÄLIGHET: 28
SMÄRTTRÖSKEL: 11
SNABBHET: 17
FÖRFLYTTNING: 5 STEG

EGENSKAPER: Vrede 5/20,
Barmhärtighet 15, Kyskhet 16
FÄRDIGHETER: Envig 15,
Läkekonst 20

TALANGER: Kattfotad,
Osynlig
GÄVOR: Helare, Vaksam,
Välsignad, Övernaturlig

Enhörningen är ett lika eftertraktat som sällsynt bytesdjur, eftersom hingstarnas horn är förtrollade. Som bekant lockar man enhörningshingstar i fällan genom att använda en jungfru. Om hon övervinner djurets Kyskhet med sin egen i ett dubbelslag, blir enhörningen foglig. Denna passionerade avhållsamhet är sannolikt också orsaken till att enhörningar är så sällsynta.

Du har säkert sett bilder på enhörningar som vilar sitt huvud i prinsessans knä. För att åstadkomma en så total underkastelse måste jungfrun också övervinna enhörningens Gästfrihet med sin egen i ytterligare ett dubbelslag. Om det andra slaget misslyckas förvandlas enhörningen till ett rasande vilddjur. Dess Vrede stiger då omedelbart till 20, och besten skyr inga medel för att undkomma.

Enhörningar slåss med sina hovor och det långa hornet. Det räknas som ett spjut. Hovarna räknas som vanliga sparkar (5T6). Så länge enhörningen lever kan hornet hela skador. Genom att beröra skadan med spetsen får djuret tillgång till sina färdigheter och gåvor på läkekonstens område. Den som vädjar om hjälp måste klara Gästfrihet.



Grip

STY: 22
STO: 18
BLI: 20
KAR: 5
SMI: 17

SLAGKRAFT: 4 T6
TÄLIGHET: 20
SMÄRTTRÖSKEL: 9
SNABBHET: 21
FÖRFLYTTNING: 6 STEG

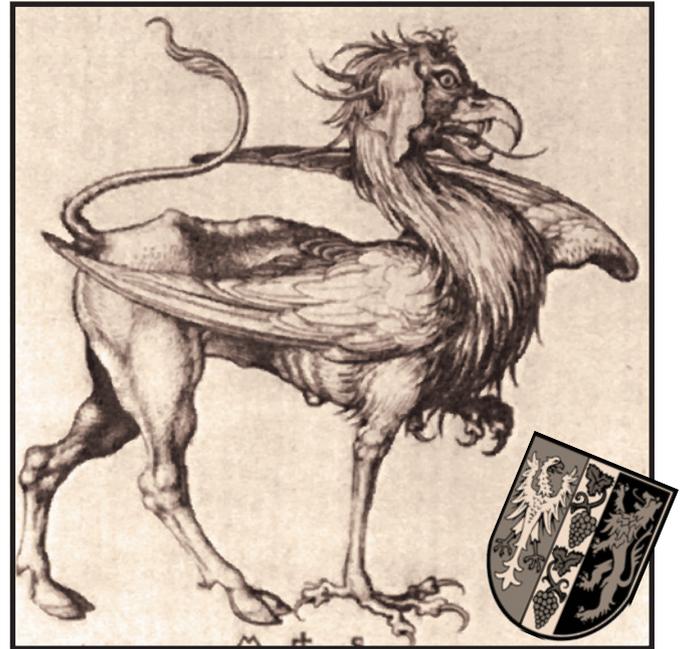
EGENSKAPER: Vrede 15
FÄRDIGHETER: Envig 8

TALANGER: -
GÄVOR: Fruktad, Graciös,
Kvick, Robust, Spenslig,
Övernaturlig

Gripen är en så vanlig heraldisk symbol att alla vet hur den ser ut, trots att ingen någonsin sett en i verkligheten. Den är ett av alla de fabeldjur som misshagade herren, och tvingades söka sin tillflykt bland de fallna änglarna. I den mån griparna alls finns kvar lever de sista exemplaren i Skuggriket. En grip har en rovfågels huvud och spindeltunna örnklor, på en mager djurkropp. Dess bakben har kluvna hovar och vingarna är en asfågels.

Gripens tänder och klor räknas som skarpslipade vapen, och gör full skada (4T6) när de träffar. Vingarna ger ingen riktig flygförmåga, men ökar dess förflyttning med +2 när djuret springer. De gör den dessutom Graciös, vilket innebär att gripen aldrig förlorar balansen. Trots den bräckliga kroppen har gripen en spenslig styrka och är en farlig motståndare.

Gripen är ett listigt rovdjur och anfaller alltid det lättaste bytet först. Dess höga Smidighet gör att den ofta kan ducka sig förbi oönskade motståndare, för att sätta tänderna i sitt utsedda offer.



Jättar

STY: 28
STO: 36
BLI: 10
KAR: 12
SMI: 8

SLAGKRAFT: 6 T6
TÄLIGHET: 32
SMÄRTTRÖSKEL: 15
SNABBHET: 7
FÖRFLYTTNING: 4 STEG

EGENSKAPER: Frosseri 15,
Tålmod 5, Vrede 21
FÄRDIGHETER: Envig 9,
Händighet 18, Skytte 10,
Vildmarksvana 16

TALANGER: Allätare,
Drinkare, Vandrare
GÄVOR: Fruktad, Klumpig,
Långsam, Robust,
Skumögd, Valhänt



Jättarna är stora, dumma, vresiga och hårdhänta. De står alltid över två manslängder höga och antagligen överlevde de syndaflo den för att de bottnade. Nuförtiden håller de sig avsides, i ensliga trakter, men ställer till förtret så snart de nalkas en människoboning.

Jättar är vanligtvis inte ondsinta, men de är så hårdhänta och livliga att de skapar förödelse varhelst de drar fram. En jätte som hamnar i strid kommer sannolikt att betrakta bataljen som en lustig lek. Jätten använder sina händer och tar gärna livtag på lansförsedda ryttare. Storleken gör dem fullt kapabla att brotta ner en häst. Allt för att få nöjet att kasta både ryttare och riddjur till marken nästa vända, vilket orsakar fallskador på 2T6 utan rustning.

En sårad jätte tappar leklusten fort. När en jätte får ett banesår beväpnar den sig snabbt med en trästam eller ett stenblock, och slår alltid för att döda med full skada. Bäsarkargång är den vanligaste tekniken. När jätten faller krossar den allt i sin väg. Alla som då befinner sig inom två steglängder måste slå ett smidighetsslag för att undvika kroppen. Skadan blir 3T6 för den som kommer i kläm.

Rhenjungfrun

STY: 9
STO: 11
BLI: 12
KAR: 19
SMI: 15

SLAGKRAFT: 2 T6
TÄLIGHET: 10
SMÄRTTRÖSKEL: 8
SNABBHET: 14
FÖRFLYTTNING: 3 STEG

EGENSKAPER: Lättja 15,
Vällust, 18, Grymhet 16
FÄRDIGHETER: Envig 7,
Dans 15, Sångelekar 16

TALANGER: Frestare,
Simmare,
GÄVOR: Förförisk,
Övernaturlig

Rhenjungfrun är älvor från floder och sjöar, med ett väl-lustigt sinnelag och en god portion ondskefull illvilja. Deras förföriska sånger gör det farligt att nalkas dessa strömmarnas fresterskor. Om Rhenjungfrun lyckas med sin Sångelek måste alla manliga åhörare omdelbart väga sin Kyskhet mot sin Vällust, eller kasta sig blint mot ljudkällan. Vilket vanligtvis betyder över relingen på båten.

En skicklig sångare kan emellertid överrösta Rhenjungfrun. Slå då ett dubbelslag i Sångelek för att avgöra vem som trollbinder publiken – älvan eller motsångaren.

En rhenjungfru ser ut som en blek och mycket vacker älvkvinna, men kan oftast bara skimmas på avstånd genom forsens skum, dinmman eller sjögräset. Hon och hennes systrar lever undantagslöst på svårtillgängliga platser. Loreleiklippan i floden Rhen är ett välkänt tillhåll. En Rhenjungfru flyr hellre än inlåter sig i strid.

NOTERING: Bäckhästen, Huldran, Näcken och Skogsrået är alla varianter på Rhenjungfrun. Lockelserna och farorna må variera, men principen är densamma.



Rovdjur & Bytesdjur

BJÖRNAR Jagas för skinnets och sportens skull. Blir lätt vresiga om deras ungar hotas.

STY: 25
STO: 26
BLI: 8
KAR: 6
SMI: 10

SLAGKRAFT: 5 T6
TÄLIGHET: 26 (2)
SMÄRTTRÖSKEL: 11
SNABBHET: 9
FÖRFLYTTNING: 3 STEG

EGENSKAPER: Vrede 12
FÄRDIGHETER: Envig 12

TALANGER: -
GÄVOR: Robust,
Tjock

HJORTAR Jagas för köttet och sportens skull. Rör sig i små grupper om 1T3 djur.

STY: 14
STO: 18
BLI: 16
KAR: 14
SMI: 15

SLAGKRAFT: 3 T6
TÄLIGHET: 16
SMÄRTTRÖSKEL: 8
SNABBHET: 16
FÖRFLYTTNING: 4 STEG

EGENSKAPER: Vrede 2
FÄRDIGHETER: Envig 10

TALANGER: -
GÄVOR: Graciös, Flyfotad

VARGAR Jagas som skadedjur och blir bara farliga när hungern slår till. Lever i flockar om 2T6 djur.

STY: 13
STO: 11
BLI: 14
KAR: 9
SMI: 13

SLAGKRAFT: 2 T6
TÄLIGHET: 12
SMÄRTTRÖSKEL: 5
SNABBHET: 14
FÖRFLYTTNING: 3 STEG

EGENSKAPER: Vrede 8
FÄRDIGHETER: Envig 12

TALANGER: -
GÄVOR: -

VILDSVIN Jagas för köttets skull. Ledargalten försvarar flocken. Grupperna består av 1T6 djur.

STY: 20
STO: 14
BLI: 6
KAR: 4
SMI: 12

SLAGKRAFT: 3 T6
TÄLIGHET: 17 (1)
SMÄRTTRÖSKEL: 9
SNABBHET: 9
FÖRFLYTTNING: 3 STEG

EGENSKAPER: Vrede 6
FÄRDIGHETER: Envig 10

TALANGER: -
GÄVOR: Robust

ALLMOGE Bysamhället vilar på många axlar. Axlarna sitter på bönder, drängar och pigor som sliter för sitt dagliga bröd utan knot. Talangerna och gåvorna skiljer dem åt: Bonden är Fogde eller Flink, Drängen/Pigan Eldfödd eller Flyhänt.

STY: 13	SLAGKRAFT: 2 T6	EGENSKAPER: Flit 15,	TALANGER: Se ovan
STO: 11	TÅLIGHET: 12	Vrede 6	
BLI: 12	SMÄRTTRÖSKEL: 5	FÄRDIGHETER: Envig 8,	GÅVOR: Se ovan
KAR: 10	SNABBHET: 12	Djurhållning 11,	
SMI: 12	FÖRFLYTTNING: 2 STEG	Jordbruk 13, Skytte 8	

LÖSÖRE: Allmogeskud, enkla skor och jord under naglarna. Eventuellt en knölpåk eller dolk, samt ett armborst på stugväggen. 1T3-1 penningar. Bönder har ett bomärke.

HANTVERKARE Barberare, Bryggare, Glasblåsare, Hovslagare, Krukmakare, Kittelflickare, Mjöltnare, Murare, Pärstickare, Sadelmakare, Slaktare, Skrivare, Skräddare, Smed, Snickare, Timmerman, Tunnbindare, et cetera.

STY: 11	SLAGKRAFT: 2 T6	EGENSKAPER: Flit 15,	TALANGER: Hantverkare
STO: 11	TÅLIGHET: 11	Vrede 6	(Syssla), Köpman
BLI: 13	SMÄRTTRÖSKEL: 5	FÄRDIGHETER: Låshuvud 10,	
KAR: 10	SNABBHET: 12	Fingerfärdighet/Händighet 15,	GÅVOR: -
SMI: 13	FÖRFLYTTNING: 2 STEG	Vältalighet 10	

LÖSÖRE: Allmogeskud, burskapsbrev, verktyg. 1T3+1 penningar.

JUNGFURU Hon kan vara en adelsfröken, en köpmansdotter eller en fattig vedhuggares dotter. I sagans värld tycks hon alltid vara nödställd, och i behov av att räddas. Reducera grundegenskaper/färdigheter med 1T3 för ett barn.

STY: 9	SLAGKRAFT: 2 T6	EGENSKAPER: Kyskhet 15,	TALANGER: Hantverkare
STO: 9	TÅLIGHET: 9	Tålmod, 14, Vrede 4	(Sömmerska)
BLI: 13	SMÄRTTRÖSKEL: 6	FÄRDIGHETER: Fingerfärdighet 13, Läkekunst 15,	GÅVOR: Vital
KAR: 17	SNABBHET: 13	Vältalighet 12	
SMI: 13	FÖRFLYTTNING: 2 STEG		

LÖSÖRE: Särk och skor. Eventuellt en röd mantel samt en korg med bröd och vin att leverera till mormor. Därtill brödsålor eller kiselstenar, om hon går vilse i skogen.

KÖPMAN Städernas handlare säljer varor i parti och minut på torg, marknadsplatser eller i sina hantverksbodas. Använd dem närhelst rollpersonerna vill göra affärer i spelet.

STY: 9	SLAGKRAFT: 2 T6	EGENSKAPER: Girighet 13,	TALANGER: Köpman
STO: 13	TÅLIGHET: 11	Vrede 6	
BLI: 11	SMÄRTTRÖSKEL: 7	FÄRDIGHETER: Intriger 10,	GÅVOR: Respekterad
KAR: 14	SNABBHET: 11	Låshuvud 10,	
SMI: 10	FÖRFLYTTNING: 2 STEG	Vältalighet 10+T6	

LÖSÖRE: Borgarskrud, burskaps- eller skråbrev, kulram eller vågskålar. 2T6 penningar.

SKRIFTLÄRD Apotekaren, bokbindaren och härolden skiljer sig från andra hantverkare. Liksom läkaren, skrivaren och tryckaren. De kan alla läsa och den bokliga bildningen gör dem till vandrande uppslagsverk i vanligt folks ögon.

STY: 10	SLAGKRAFT: 2 T6	EGENSKAPER: Tålmod 10,	TALANGER: Skolad (Lära),
STO: 11	TÅLIGHET: 11	Vrede 6	Skrivare (Latin)
BLI: 14	SMÄRTTRÖSKEL: 6	FÄRDIGHETER: Folkvett 10,	
KAR: 13	SNABBHET: 13	Hövlighet 10, Låshuvud 15,	GÅVOR: -
SMI: 10	FÖRFLYTTNING: 2 STEG	Vältalighet 10	

LÖSÖRE: Borgarskrud, bläck, gåsfjäder och papper. Viktig uppsyn.

Rustning: Huvud (0), Armar (0), Torso (0), Ben (0)

TJUV Städernas gränder är fulla av dem. I byarna stannar de sällan länge, men finns naturligtvis även där ibland. Tjuvar lever, som namnet antyder, på att stjäla. Det är deras levebröd.

STY: 9	SLAGKRAFT: 2 T6	EGENSKAPER: Girighet 15,	TALANGER: Kattfotad,
STO: 11	TÅLIGHET: 10	Vrede 10	Långfingrad, Osynlig
BLI: 13	SMÄRTTRÖSKEL: 5	FÄRDIGHETER: Envig 8,	GÅVOR: -
KAR: 9	SNABBHET: 14	Fingerfärdighet 14,	
SMI: 14	FÖRFLYTTNING: 3 STEG	Smyga & Gömma sig 12	

LÖSÖRE: Trasiga kläder, dolk.

Rustning: Huvud (0), Armar (0), Torso (0), Ben (0)

ARBALESTIÄR Det tunga arborstet är ett vanligt bondevapen, men arbalestiären är skickligare än genomsnittsskytten. Eftersom det trögladdade vapnet gör arbalestiären orörlig bärs oftast en tung rustning och en sköld.

STY: 13	SLAGKRAFT: 3 T6	EGENSKAPER: Vrede 7	TALANGER: -
STO: 14	TÄLIGHET: 14		
BLI: 10	SMÄRTTRÖSKEL: 6	FÄRDIGHETER: Envig 10,	
KAR: 10	SNABBHET: 10	Fingerfärdighet 12,	GÄVOR: -
SMI: 9	FÖRFLYTTNING: 2 STEG	Skytte 14	

LÖSÖRE: arborst, 2T6 skäktor, ringbrynjesärk, stålharnesk, stål hjälm, yxa eller svärd.

Rustning: Huvud (9), Armar (4), Torso (9), Ben (4)

BÅGSKYTT Pilbågen må vara gammeldags, men den är fortfarande snabbare än arborstet. Bågskytter bär oftast lätt rustning för att bibehålla sin höga rörlighet. Ingen sköld, då bågen vanligtvis hängs över vänster axel.

STY: 11	SLAGKRAFT: 2 T6	EGENSKAPER: Vrede 7	TALANGER: Bågskytt
STO: 12	TÄLIGHET: 12		
BLI: 12	SMÄRTTRÖSKEL: 6	FÄRDIGHETER: Envig 8, Fin-	GÄVOR: -
KAR: 11	SNABBHET: 13	gerfärdighet 12, Skytte 15	
SMI: 13	FÖRFLYTTNING: 3 STEG		

LÖSÖRE: långbåge, 2T6 pilar, kragläderstövlar, läderharnesk, läderhätta, stål hjälm, dolk eller värja.

Rustning: Huvud (7), Armar (2), Torso (9), Ben (2)

BÖSSKYTT Krutvapen dyra och de som kan hantera dem få. Bösskyttar skyddas därför nästan undantagslöst av tunga rustningar i brynja och stål.

STY: 12	SLAGKRAFT: 2 T6	EGENSKAPER: Tålamod 12,	TALANGER: Kanonjär, Krut-
STO: 12	TÄLIGHET: 12	Vrede 7	blandare
BLI: 10	SMÄRTTRÖSKEL: 6	FÄRDIGHETER: Envig 12,	
KAR: 11	SNABBHET: 11	Fingerfärdighet 12,	GÄVOR: -
SMI: 11	FÖRFLYTTNING: 2 STEG	Skytte 13	

LÖSÖRE: handkanon och krigarsköld eller luntlåsmusköt, 1T6 laddningar, kragläderstövlar, ringbrynjesärk, stålharnesk, stål hjälm, yxa eller hjälmkrossare. *Rustning: Huvud (9), Armar (4), Torso (9), Ben (6)*

HEJDUK Ge en vanlig bonde vapen och en rustning, då har du en hejduk. Dessa enkla soldater utgör stommen i nästan varje armé. I fredstid tjänstgör de som vakter eller fogdedrängar. Eller sadlar om till stråtrövare.

STY: 13	SLAGKRAFT: 2 T6	EGENSKAPER: Flit 9,	TALANGER: -
STO: 11	TÄLIGHET: 12	Vrede 11	GÄVOR: -
BLI: 12	SMÄRTTRÖSKEL: 5	FÄRDIGHETER: Envig 10,	
KAR: 10	SNABBHET: 12	Djurhållning 11,	
SMI: 12	FÖRFLYTTNING: 2 STEG	Jordbruk 13, Skytte 10	

LÖSÖRE: läderharnesk, läderhätta, spjut eller yxa. Stråtrövare brukar bära knölpåk samt en båge eller ett arborst.

Rustning: Huvud (0), Armar (0), Torso (2), Ben (0)

KNEKT Professionella soldater utan civil sysselsättning blir en allt vanligare syn. De kallas knektar och utgör furstarnas pålitligaste trupper, vid sidan av riddarna. Med sämre rustning och talangen Taktiker kan knekten bli hyrsvärd.

STY: 13	SLAGKRAFT: 3 T6	EGENSKAPER: Grymhet 10,	TALANGER: Drinkare,
STO: 14	TÄLIGHET: 14	Vrede 12	Pikenerare
BLI: 11	SMÄRTTRÖSKEL: 6	FÄRDIGHETER: Envig 13,	GÄVOR: -
KAR: 10	SNABBHET: 11	Fältslag 10, Rida 10,	
SMI: 11	FÖRFLYTTNING: 3 STEG	Skytte 10	

LÖSÖRE: hillebard, kragläderstövlar, ringbrynjesärk, stålharnesk, stål hjälm, dolk eller hjälmkrossare.

Rustning: Huvud (9), Armar (4), Torso (9), Ben (6)

RIDDARE En krigare i full rustning, sittande till häst med lans och sköld, med ett skarpslipat svärd vid sin sida, är slagfältets okrönte härskare. En riddare kan antas ha Lojalitet (Husbonde) på 10+1T6.

STY: 16	SLAGKRAFT: 3 T6	EGENSKAPER: Barmhärtighet	TALANGER: Befäl, Kavaller-
STO: 15	TÄLIGHET: 16	12, Vrede 13	ist, Lansjärl, Taktiker, Strateg
BLI: 11	SMÄRTTRÖSKEL: 7	FÄRDIGHETER: Berömmelse 5,	GÄVOR: Celeber
KAR: 13	SNABBHET: 12	Envig 14, Fältslag 13,	
SMI: 12	FÖRFLYTTNING: 3 STEG	Hövlighet 12, Rida 15	

LÖSÖRE: kyrassrustning, riddarsköld, dolk, svärd, lans och ytterligare ett vapen.

Rustning: Huvud (10), Armar (10), Torso (10), Ben (10)

Epilog

Jag spelade rollspel för första gången 1984. Spelet hette Drakar & Demoner och var ett plagiat av Chaosiums Basic Roleplay. Sedan dess har titlarna avlöst varandra i min bokhylla: Runequest, Mutant, Dungeons & Dragons, Pendragon, Middle Earth och Warhammer intar fortfarande hedersplatser.

Andra spel har kommit och gått.

Många av dem ges fortfarande ut.

Men trots att utgåvorna blir allt mer omfattande saknar jag något, när jag köper ett nytt rollspel i dag. Den enkelhet med vilken reglerna stöptes i rollspelens barndom finns inte kvar. På den tiden var rollspelandet ett hantverk, där spelarna förväntades göra större delen av jobbet själva.

Reglerna var ett ramverk, som lät spelarna utforma sina egna berättelser. Det fanns sällan någon bakgrundsinformation. Inga detaljerade kartor. Få illustrationer. Nästan inga färdigskrivna scenarion att köpa.

Den som ville ha hela sin spelvärld detaljerad in i minsta detalj fick göra grovgörat själv, och naturligtvis gratis.

Det var den hantverksatraditionen jag ville återskapa, när jag började skissa på de första utkastet till Fausts Manuskript 2007. Det här är resultatet av ungefär tre års skrivande och spelande. Det är sannolikt inte den slutgiltiga versionen, men det är vad som finns för handen i dag. Enkelt och anspråkslöst. Och utan kostnad.

Om denna utgåva

Fausts Manuskript är i sin nuvarande form ett gratisrollspel, trots att det skyddas av upphovsrätten. Det betyder att du får ladda ner denna utgåva från internet, skriva ut reglerna och göra kopior för husbehov. Så många som behövs för att spela. Varken mer eller mindre.

Vill du dela med dig av kopiorna måste det ske gratis. Du får inte sälja dem eller använda dem i något kommersiellt sammanhang. Varken helt eller delvis.

Mathias Ståhle, januari 2010

E-POST: mathiasstahle@mathiasstahle.se



Får jag ladda ner Fausts Manuskript från internet?

Ja, naturligtvis.

Får jag skriva ut PDF-filerna?

Ja, men bara för privat bruk.

Och om alla i spelgruppen vill ha varsitt exemplar?

Så går det naturligtvis bra. Så länge ingen av er säljer kopiorna.

Men hur gör jag om jag vill locka till mig nya spelare?

Då ger du dem en kopia eller mejlar över filerna så att de kan göra egna.

Får jag lägga ut pdf-filen på nätet så att andra kan ladda ner reglerna också?

Ja, om du lägger ut det här dokumentet i sin helhet utan att förändra innehållet, lägga till eller ta bort något. Du får inte ta betalt för nedladdningen och du får inte ha en reklamfinansierad sajt.

Får jag skriva egna scenarion till Fausts Manuskript?

Ja, det är klart.

Får jag publicera mina scenarion på nätet?

Ja. Du äger själv rättigheterna till allt du skriver, och svarar själv för innehållet. Jag äger rättigheterna till den här texten, eftersom jag har skrivit den. Men jag har ju inte skrivit dina äventyr, eller hur?

Får jag ta betalt för mina scenarion?

Nej, för då tjänar du ju pengar på den här boken och inkräktar indirekt på min upphovsrätt. Men notera att jag inte kan ge ut dina scenarion utan att fråga dig om lov heller.

Får jag göra en hemsida om Fausts Manuskript?

Ja, så länge du inte tjänar några pengar på mitt arbete.

Men får jag...

Okej, skärp dig nu! Nu fattar du väl redan vad du får och inte får göra med den här boken. Eller hur?

Prolog: Välkomnyen till Fausts värld	6	Student	54
Vad är ett rollspel	6	Tiggarmunk	54
En sedelärande berättelse	6	Tjuv	55
Kroppens förutsättningar	8	Tjänare	55
		Trubadur	56
		Väpnare	56
		Ämbetsman	57
Kapitel I: Alter Ego	10	Kapitel IV: Pengar & Lösöre	60
Din första rollperson	10	Böcker, Brev & Bläck	61
Blod & Märg	16	Guld & Silver	62
Pergament	18	Kläder & Skodon	62
Magda	20	Ljus, Lyktor & Redskap	63
Isak	21	Resor & Irrfärder	63
Dirk	22	Riddjur & Jakhundar	64
		Tjänster & Gentjänster	64
		Vapen, Rustningar & Sköldar	65
		Växelkurser	66
Kapitel II: Talanger & Färdigheter	22	Kapitel V: Själen & Passionerna	68
Vardagliga färdigheter	23	När behöver du en själ	68
Vapenlekar	27	Passioner	69
Talanger	27	Övertygelse & Inspiration	70
Gåvor	31	Fausts galna värld	71
Tärningsslag & Spelmekanismer	32	Bota galenskap	71
Olika grader av framgång	33	Kirurgi	72
Och grader i Helvetet	33	Att förlora sin passion	72
Enkelt & Svårt	33		
Förbättra dina färdigheter	34	Kapitel VI: På Liv & Död	74
		I Tur & Ordning	74
Kapitel III: Levnadsbanor	36	Närstrid	75
En värld så full av grymheter	36	Skytte	75
Din första levnadsbana	37	Så mycket stryk tål du	76
Levnadsbanor	39	Den vitruvianska måltavlan	76
Bonde	40	När du får ditt banesår	76
Dräng	40	Vardagliga vapen	78
Fattiglapp	41	Tunga vapen	78
Fattig Riddare	41	Avståndsvapen	79
Flodfarare	42	Specialattacker	80
Fogde	42	Belastning & Utmattning	80
Furste	43	Längre marscher	81
Fäktmästare	43	Hoppa & Klättra	81
Halvhäxa	44	Hur man bär sig åt för att drunkna	81
Hantverksmästare	44	Eld & Flammor	81
Hyrsvärd	45	Gift & Brygder	81
Häxhammare	45	Mat & Sömn	82
Jägare	46	Ödeslotter i kritiska situationer	82
Klostertjänare	46		
Knekt	47	Kapitel VII: Böner & Besvärjelser ...	84
Köpman	47	Magikerns hemligheter	84
Lärjunge	48	Dina krafter	84
Munskänk	48	Att samla krafter	86
Mystiker	49	Utbrändhet & Brännvidd	86
Novis	49	Antimagi	86
Porträttmålare	50	Besvärjelser	86
Präst	50		
Reformator	51		
Relikmakare	51		
Riddarvasall	52		
Skarprättare	52		
Sköka	53		
Stråtrövare	53		

Kapitel VIII: Vintern & Döden 96

Soloäventyr	96
Erfarenheter & Ödeslotter	97
Åldrande	97
Ekonomi	97
Familj	98

Kapitel IX: Makten & Härligheten 102

Adliga och världsliga härskare	102
Vad är en förläning	102
Förläningsbrevet	103
Bokföring, Ämbetsmän & Vasaller	103
Din första förläning	105
Slott & Koja	106
Arvingar & Vasaller	107
Skatter & Pålagor	107
Hyrsvärd & legosoldater	107
Riddare & Elitsoldater	108

Kapitel X: Krig & Ofred 112

Stora bataljer	113
Långa bataljer	113
Efter striden	113
Slott & Borgar	114
Att storma en borg	114
Belägring, Bombardemang & Kanoner	114
Rollpersoner & Fältslag	115

Kapitel XI: Ditt hety 118

Riket vid världens ände	118
Fehl am Platze	119
Sjumilaskogen	121
Världen bortom skogen	121
Genvägar & Senvägar	122

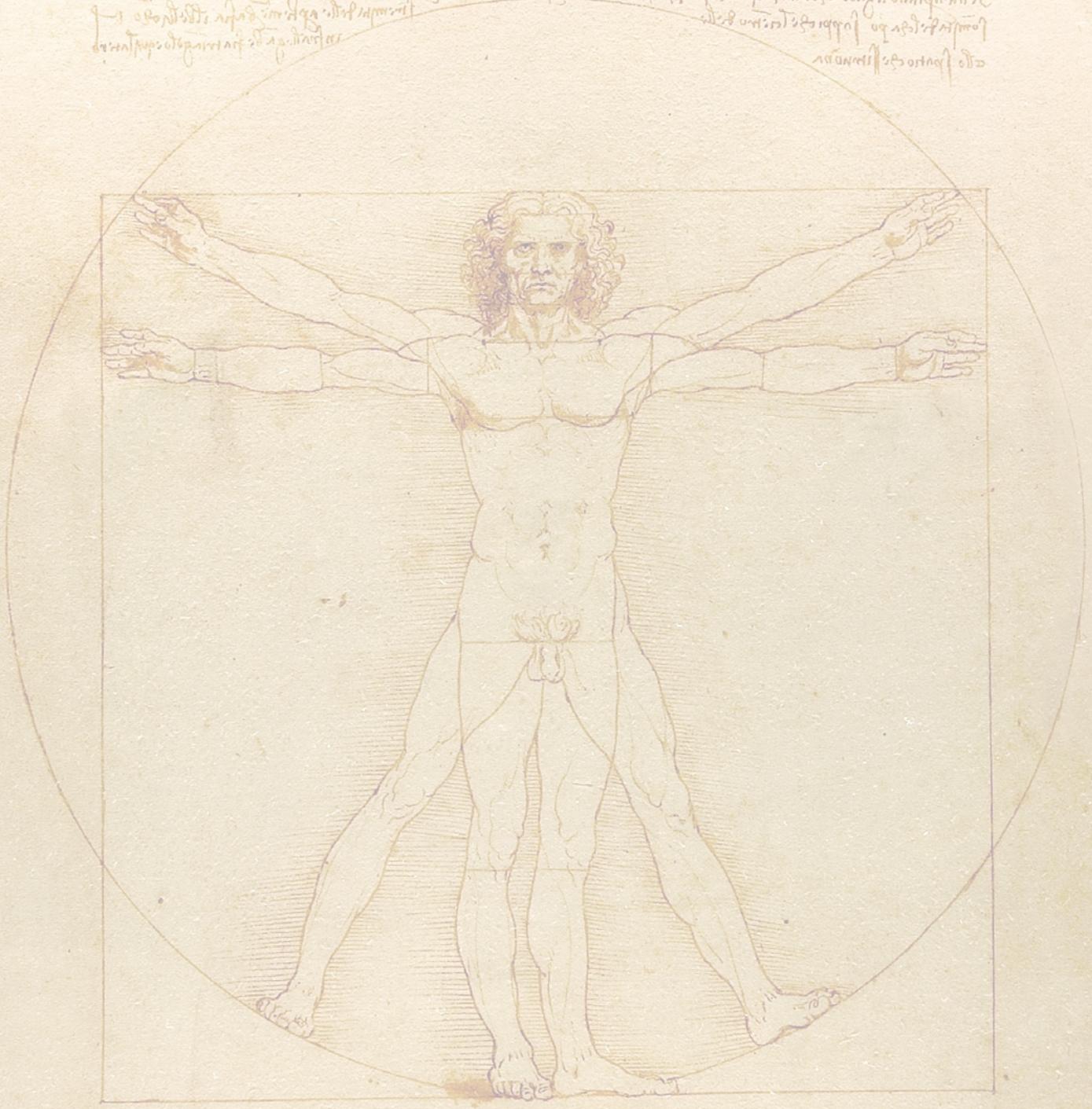
Kapitel XII: I främmande land 124

Stad & Land	124
Baden	125
Ut i vida världen	126

Kapitel XIII: Bestiarium 130

Så används bestiariet	131
Alfer	132
Basilisker	132
Drakar	133
Dvärgar	133
Djävlar & Demontjänare	134
Enhörningar	134
Gripas	135
Jättar	135
Rhenjungfrur	136
Rovdjur & Bytesdjur	136
Vanligt folk	137
Väpnat folk	138

Handwritten text in a cursive script, likely a Latin manuscript, located at the top of the page. The text is arranged in several lines, with some words appearing to be in a different script or dialect. The handwriting is dense and fills the upper portion of the page above the main illustration.



Handwritten text located below the main illustration, consisting of a few lines of cursive script. This text likely serves as a caption or a descriptive note related to the drawing above.

B

Handwritten text in a cursive script, located at the bottom of the page. This text is more extensive than the one above and appears to be a continuation of the manuscript's content, possibly a commentary or further instructions.



Välkomnen till Fausts värld

Fausts Manuskript är ett rollspel, som tar dig tillbaka till sagornas värld med hjälp av tärningar, pennor och papper. Allt du behöver för att spela finns i den här boken.



Denna utgåva får laddas ner och skrivas ut för privat bruk, under förutsättning att den inte används i några kommersiella syften.

