

# Dr Fausts Manuskript



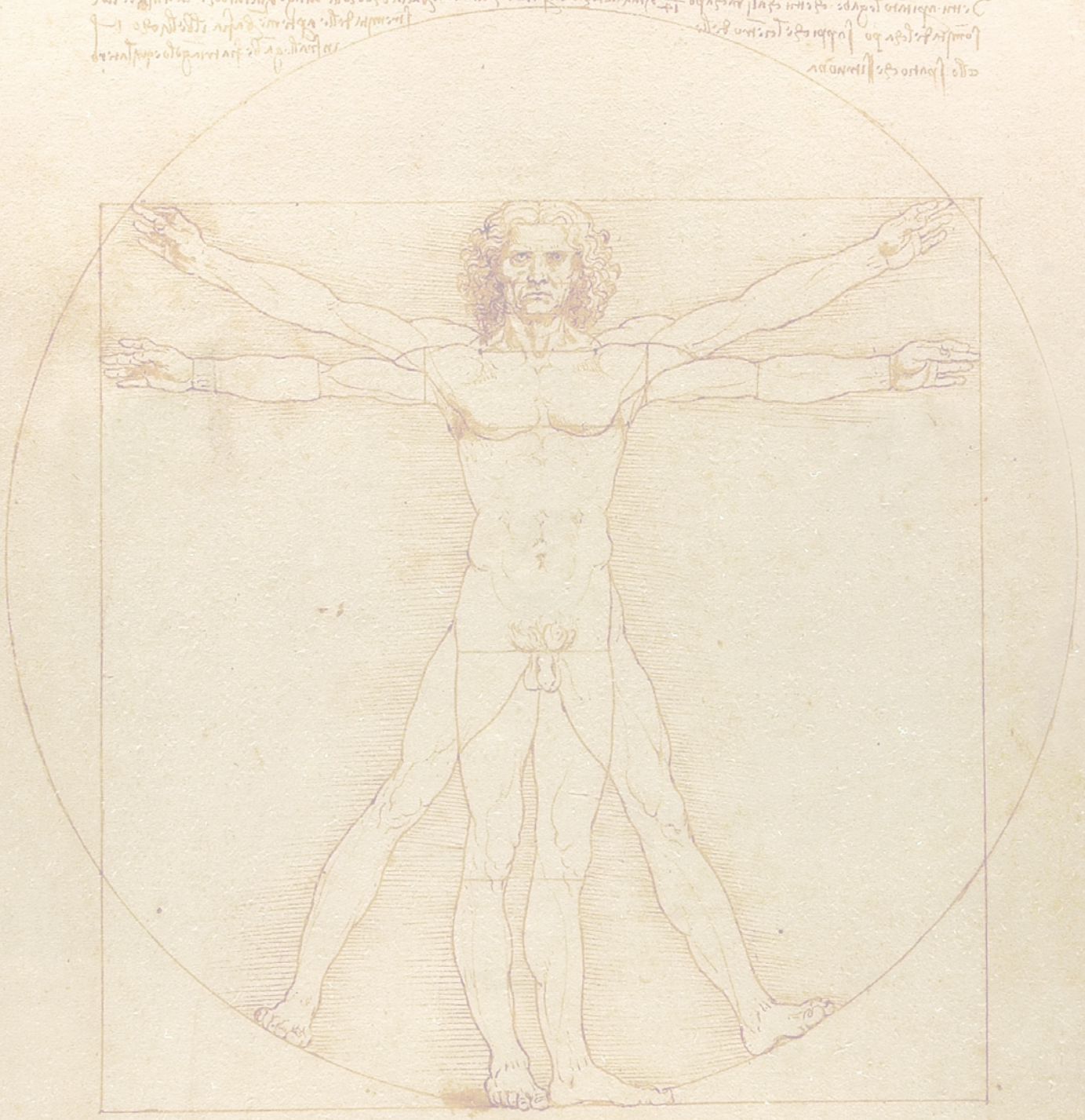
Spelarens Handbok

Mathias Ståhle



A

Handwritten text in a cursive script, likely a Latin or German manuscript, located at the top of the page above the drawing.



Handwritten text and a horizontal scale line located below the drawing, possibly serving as a measurement or reference.

B

Handwritten text in a cursive script, likely a Latin or German manuscript, located at the bottom of the page below the drawing.



# 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 ändroty 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 barnramsas, 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 nyakter. Knappt hade jag uttalat mitt Abra Kadabra, förrän glöden i min spis fältnade till sot och aska. Men rosten som sedan ekade genöty skorstenen dånade som helvetets sju ugnar:

Upprepa nu de orden  
Och fördömd Du vara skall  
Ej någonsin välkötmyen 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 trollformyler, köpte Han min odödliga själ. Nu, när jag skrivit ner dem alla, götymmer jag manuskriptet här i min kattmyrä. 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

**S**lut 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

**F**austs 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

**A**nders, 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 rollerna. I texten används pronomen som du, vi och jag oavsett om de för tillfället syftar på spelaren eller hennes rollperson.

Det här framgå 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

**D**in 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

**K**roppskraften 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.

**Kyskhhet/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/småsint.

**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



**D**in 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

**J**ust 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	<b>Egendomslös:</b> Dina föräldrar hör till landsvägens lottlösa eller grändernas tras-hankar.	Folkvett Fingerfärdighet Smyga & Gömma sig Vildmarksvana +1 Valfri färdighet	<b>1 Lösdrivare</b> [Landsvägen] <b>2 Tiggare</b> [Staden] <b>3 Sköka*</b> [Staden] <b>4 Tjuv</b> [Staden] <b>5 Dräng/Piga</b> [Byarna] <b>6 Stråtrövare</b> [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	<b>Allmoge:</b> Dina föräldrar är livegna jordbrukare eller vanliga tjänare.	Folkvett Händighet Fingerfärdighet Djurhållning Jordbrukare	<b>1 Vedhuggare</b> [Byarna] <b>2 Svinaherde</b> [Byarna] <b>3 Skogvaktare</b> [Byarna] <b>4 Fiskare</b> [Byarna] <b>5 Nattvakt*</b> [Byarna] <b>6 Bonde</b> [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	<b>Borgare:</b> Dina föräldrar har lämnat landsbygden för staden. Kanske bedriver de redan ett eget hantverk. De är lyckligt lottade.	Folkvett Fingerfärdighet Händighet Schack & Brädspel Vältalighet	<b>1 Tjänare</b> [Staden] <b>2 Lärling</b> [Staden] <b>3 Gästgivare</b> [Byarna/Staden] <b>4 Knekt*</b> [Staden] <b>5 Hantverkare</b> [Byarna/Staden] <b>6 Klockare</b> [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	<b>Burgen:</b> Du kommer från den förmögna medelklassen.	Folkvett Hövlighet Intriger Läshuvud Vältalighet	<b>1-2 Köpman</b> [Staden] <b>3-4 Lagman</b> [Staden] <b>5-6 Präst*</b> [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	<b>Adel:</b> Du är blåblodig av födseln. Skatta dig lycklig.	Befallning Hövlighet Rida Läshuvud Tala (Språk)	<b>1-3 Fattig Riddare*</b> [Landsvägen] <b>4-5 Kavaljer/Hovdam</b> [Slottet] <b>6 Ståthållare</b> [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

	<b>Styrka</b>	<b>Storlek</b>	<b>Blick</b>	<b>Karisma</b>	<b>Smidighet</b>
<b>Styrka</b>		Spenslig	Skumögd	Förtappad	Långsam
<b>Storlek</b>	Tjock		Valhänt	Grånad	Klumpig
<b>Blick</b>	Skarpögd	Flyhänt		Vanskapt	Vaksam
<b>Karisma</b>	Välsignad	Vital	Förförisk		Helgonlik
<b>Smidighet</b>	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
<b>Lösdrivare</b>	Klädrasor, träsked och 1T6 penningar.	Vandringsstav med bärknyte 1T3 Penningar Tiggarskål	1T3 Brödkanter Lumpsäck Tygtrasor Spegelskärva
<b>Tiggare</b>		*	
<b>Sköka</b>		Knölpåk eller Dolk Kortlek eller tärningar Hammare Kniv Pilbåge (2T6 pilar) Spjut eller yxa	Låsdyrkar Änterhake Träskor Nål och tråd Kniv 1T6 penningar
<b>Tjuv</b>			
<b>Dräng/Piga</b>			
<b>Stråtrövare</b>			
<b>Vedhuggare</b>	Allmogekläder, enkla skor, kniv, 2T6 penningar.	Tvåhandsyxor och brynsten Herdestav och klubba Flöjt eller Valthorn Armborst (2T6 skäktor) Spjut och Yxa Nät, krok och rev Roddått	Vedsåg Elddon Get, gris, får eller 1T3 qäss (levande) Färdighet <i>Talang</i> Korg och 3T6 fot rep
<b>Svinaherde</b>		Hillebard, lykta, läderharnesk och stål hjälm Högaffel, kärra samt en ox eller en åsna	*
<b>Skogvaktare</b>			
<b>Fiskare</b>			
<b>Nattvakt*</b>			
<b>Bonde</b>			
<b>Tjänare</b>	Allmogekläder, riktiga skor, kniv, läderbälte, och 3T6 penningar.	Sliten borgarskrud 1T6 vaxljus Handkärria och 1T3 enkla verktyg Knölpåk, knogjärn och ett krus vin Två vapen, harnesk och stål hjälm Låsbar kista och 1T6 verktyg 3T6 fot rep och träklubba	Lykta och vinterkläder Låsbart skrin Ryggsäck och reskläder Förkläde, träslev och qryta
<b>Lärling</b>			
<b>Gästgivare</b>			
<b>Knekt*</b>			
<b>Hantverkare</b>			
<b>Klockare</b>			
<b>Köpman</b>	Borgaskrud, hatt, läderstövlar, signering i silver, och 2T6 daler.	Kulram, vågskålar och låsbar kista Lagbok och timglas	Reskläder och vinterkläder 1T6 Papper, gåsfjäder och bläck
<b>Lagman</b>		Bibel, krucifix och radband	*
<b>Präst**</b>			
<b>Fattig Riddare</b>	Adelsskrud, mantel, hatt, ridstövlar, signering i guld, ridhäst, adelsbrev och 4T6 daler.	Svärd, sköld, lans, hel brynja och stål hjälm. Värja, fjäderplym och reskläder	*
<b>Kavaljer/Hovdam</b>		*	
<b>Ståthållare</b>			

\* 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 tåningslag 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 Djurhållningslag. 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 mästerns 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 lejdobrev 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: \*

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

\* 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 tröttat ut dig.

## Blod & Märg

**R**u 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:*



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

**E**t 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, Hempel, 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, Valtin, Victor, Volkmar, Walther, Werner, Wilhelm, Zacharias.







## Sind

### Väpnalekar

Ensig ..... [STY] .....   
 Fältslag ..... [F] .....   
 Skytte ..... [SMI] .....

### Handvapen

(Vikt)

..... ( )  
 Skada: ..... T6+ .....

..... ( )  
 Skada: ..... T6+ .....

..... ( )  
 Skada: ..... T6+ .....

### Avståndsvapen

(Vikt)

..... ( )  
 Skada: ..... Räckvidd: .....

..... ( )  
 Skada: ..... Räckvidd: .....

### Riddare

Sty: .... Sto: .... Bli: ....  
 Smi: .... Kar: ....  
 Slagkraft: ..... T6  
 Förflyttning: ..... steg  
 Rustning: .....  
 Tålighet: ..... Smärttröskel: .....

### Tålighet



Ganesår

### Särskada



### Utmattning



### Trötthet



### Smidsvärden

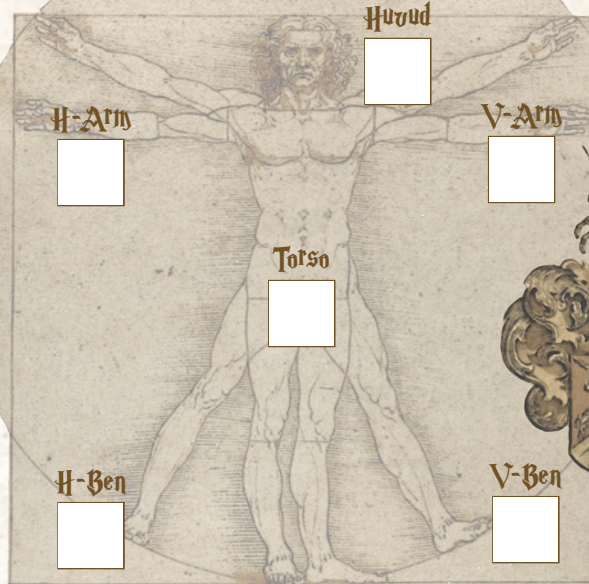
Knock: .....  
 (Sto)  
 Snabbhet: .....  
 (Smi+Bli)/2  
 Smärttröskel: .....  
 (Sto+Kar)/4

Slagkraft: ..... T6  
 (Sty+Sto)/10  
 Balans: .....  
 (Smi)  
 Förflyttning: ..... steg  
 (Sto+Smi)/10  
 Läkthet: .....  
 (Sty+Kar)/10

### Rustning

(Vikt)

..... ( )  
 ..... ( )  
 ..... ( )  
 ..... ( )  
 ..... ( )  
 ..... ( )



Permanenta skador: .....

### Sällskagare

Sty: .... Sto: .... Bli: .... Smi: .... Kar: ....  
 Slagkraft: ..... T6      Förflyttning: ..... steg  
 Tålighet: ..... Smärttröskel: .....      Rustning: .....  
 ..... ( ) ..... ( )  
 ..... ( ) ..... ( )  
 ..... ( ) ..... ( )

## Diplomati

Anno Domini ..... giftes ..... bort med ..... i äktenskapet  
 år ..... barn födda (årtal): .....

### Testamente:

### Kalender

Årtal	Händelse
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

### Förbindningar

(Mark)

..... ( )  
 Furste: .....  
 ..... ( )  
 Furste: .....  
 ..... ( )  
 Furste: .....  
 ..... ( )  
 Furste: .....

### Furstar

(Mark)

Furste: ..... ( )  
 Lojalitet: ..... Lydnad: .....

Furste: ..... ( )  
 Lojalitet: ..... Lydnad: .....

Furste: ..... ( )  
 Lojalitet: ..... Lydnad: .....

### Egna Vasaller

(Mark)

Vasall: ..... ( )  
 Lojalitet: ..... Lydnad: .....

Vasall: ..... ( )  
 Lojalitet: ..... Lydnad: .....

Vasall: ..... ( )  
 Lojalitet: ..... Lydnad: .....











