

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 omödfert Berömmelse 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 kureras 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.

Pilgrimsfärder lönar sig alltid, om de är framgångsrika. När du återvänder hem får du klyssa din Berömmelse, 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.

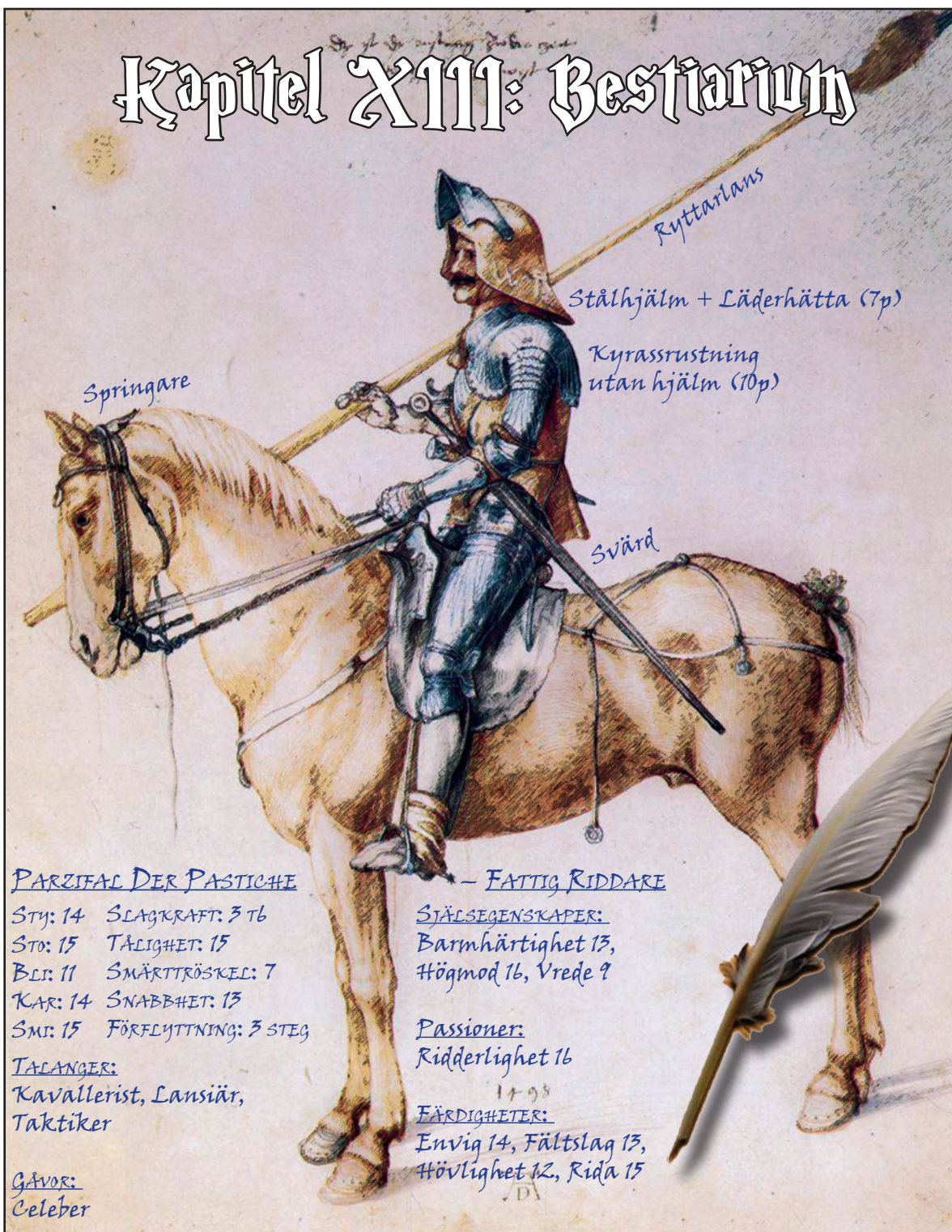
3 Skaffa dig en slumpvis vald Talang eller Gåva, utan kostnad. Slå om omöjliga resultat som Bortbytning eller Övernaturlig. Hitta sedan på en enastående sköna om hur du begåvades med din nya kunskaper.

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



PARZIFAL DER PASTICHE

STY: 14 SLAGKRAFT: 3 T6
STO: 15 TÅLIGHET: 15
BLI: 11 SMÄRTTRÖSKEL: 7
KAR: 14 SNABBHET: 13
SMI: 15 FÖRFLYTTNING: 3 STEG

TALANGER:

Kavallerist, Lansjävr,
Taktiker

GÄVOR:

Celeber

- FATTIG RIDDARE

SJÄLSEGENSKAPER:
Barmhärtighet 13,
Högmod 16, Vrede 9

Passioner:
Ridderlighet 16

FÄRDIGHETER:

Envig 14, Fältslag 13,
Hövlighet 12, Rida 15

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 värdeföremål 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



Lyckligtvis är drakarna sagoväsen, och ingen nu levande har sett en sådan urtidsödlå. 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

Blanda 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 kritter 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 försvaret 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. Bärsarkargång 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 skimtas 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: Allmogeskrud, 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: Allmogeskrud, 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

Vad är ett rollspel	6
En sedelärande berättelse	6
Kroppens förutsättningar	8

Kapitel I: Alter Ego 10

Din första rollperson	10
Blod & Märg	16
Pergament	18
Magda	20
Isak	21
Dirk	22

Kapitel II: Talanger & Färdigheter 22

Vardagliga färdigheter	23
Vapenlekar	27
Talanger	27
Gåvor	31
Tärningsslag & Spelmekanismer	32
Olika grader av framgång	33
Och grader i Helvetet	33
Enkelt & Svårt	33
Förbättra dina färdigheter	34

Kapitel III: Levnadsbanor 36

En värld så full av grymheter	36
Din första levnadsbana	37
Levnadsbanor	39
Bonde	40
Dräng	40
Fattiglapp	41
Fattig Riddare	41
Flodfarare	42
Fogde	42
Furste	43
Fäktmästare	43
Halvhäxa	44
Hantverksmästare	44
Hyrsvärd	45
Häxhammare	45
Jägare	46
Klostertjänare	46
Knekt	47
Köpman	47
Lärjunge	48
Munskänk	48
Mystiker	49
Novis	49
Porträttmålare	50
Präst	50
Reformator	51
Relikmakare	51
Riddarvasall	52
Skarprättare	52
Sköka	53
Stråtrövare	53

Student	54
Tiggarmunk	54
Tjuv	55
Tjänare	55
Trubadur	56
Väpnare	56
Ämbetsman	57

Kapitel IV: Pengar & Lösöre 60

Böcker, Brev & Bläck	61
Guld & Silver	62
Kläder & Skodon	62
Ljus, Lyktor & Redskap	63
Resor & Irrfärder	63
Riddjur & Jakthundar	64
Tjänster & Gentjänster	64
Vapen, Rustningar & Sköldar	65
Växelkurser	66

Kapitel V: Själen & Passionerna 68

När behöver du en själ	68
Passioner	69
Övertygelse & Inspiration	70
Fausts galna värld	71
Bota galenskap	71
Kirurgi	72
Att förlora sin passion	72

Kapitel VI: På Liv & Död 74

I Tur & Ordning	74
Närstrid	75
Skytte	75
Så mycket stryk tål du	76
Den vitruvianska måltavlan	76
När du får ditt banesår	76
Vardagliga vapen	78
Tunga vapen	78
Avståndsvapen	79
Specialattacker	80
Belastning & Utmattning	80
Längre marscher	81
Hoppa & Klättra	81
Hur man bär sig åt för att drunkna	81
Eld & Flammor	81
Gift & Brygder	81
Mat & Sömn	82
Ödeslotter i kritiska situationer	82

Kapitel VII: Böner & Besvärjelser ... 84

Magikerns hemligheter	84
Dina krafter	84
Att samla krafter	86
Utbrändhet & Brännvidd	86
Antimagi	86
Besvärjelser	86

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

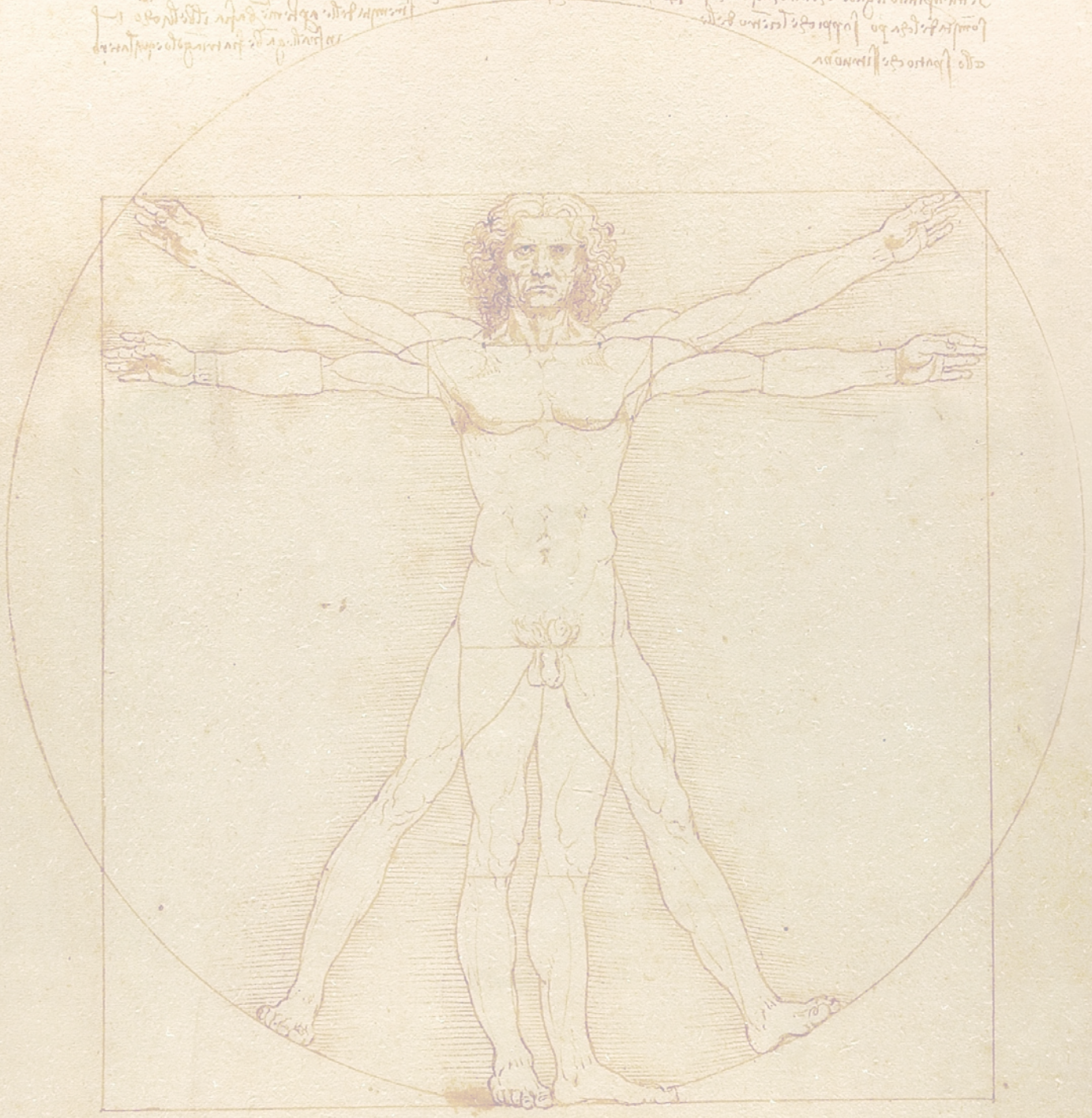
Kapitel XII: I främmande land 124

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 script. It appears to be a continuation of the text from the top of the page or a separate note related to the drawing.

B

Handwritten text in a cursive script, located at the bottom of the page. This section contains several lines of text, similar in style to the top section, possibly providing further commentary or instructions related to the drawing.

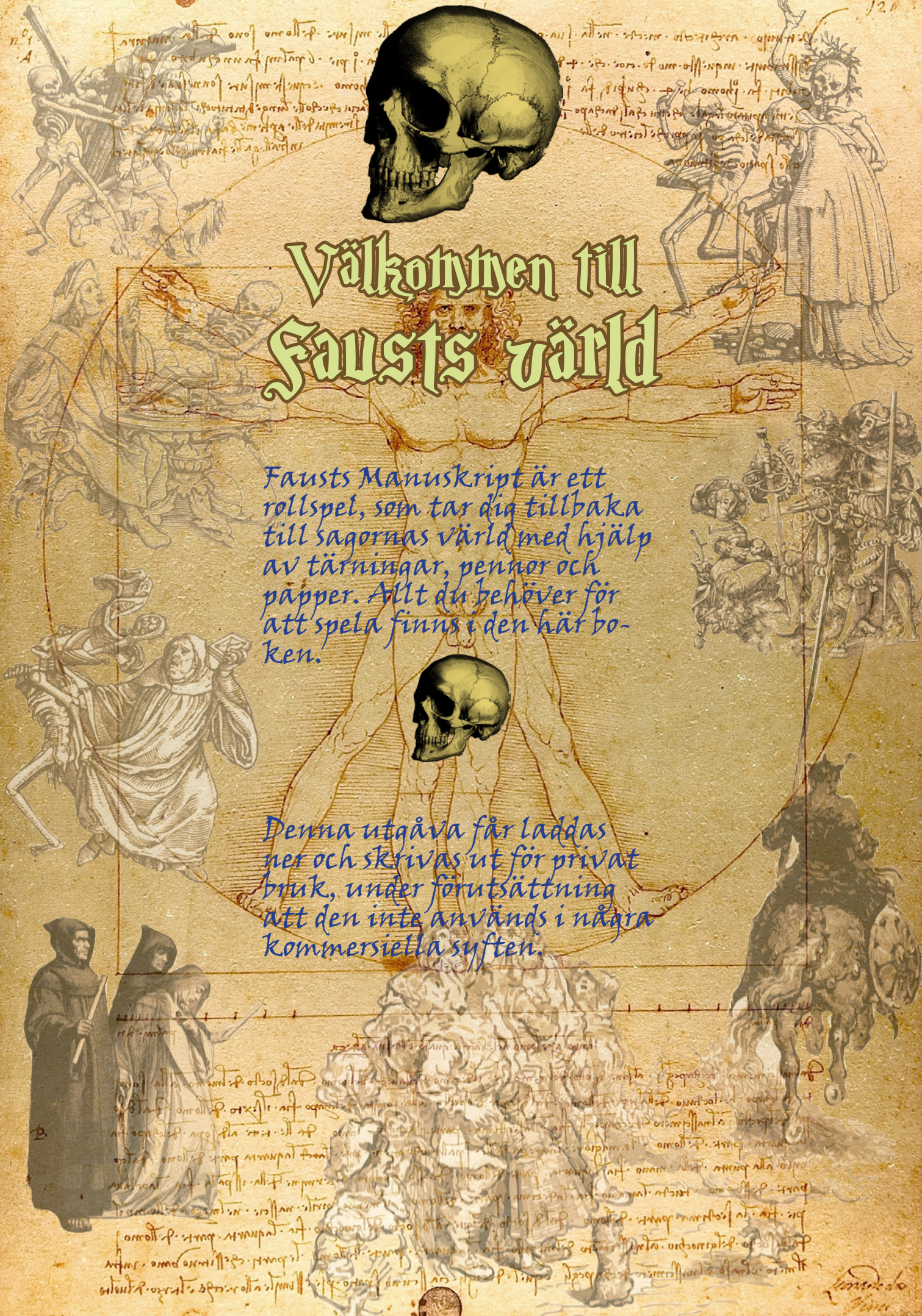


Välkomnen till Fausts värld

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.



Handwritten signature or text in the bottom right corner.