

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

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

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



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

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

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

De kostar fortfarande ödeslotter och du måste också

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

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

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

Kapitel 111: Levnadsbanor



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

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

När du väljer en levnadsbana åt din rollperson får du en

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

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

En värld så full av grynheter och öden

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

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

GÄVOR: -
LÖSÖRE: Bok, gästfäder, tentamensångest.
LEVEBRÖD: -
FÖRPLIKTELSE: Låshuvud.

Tiggarmunk

BÖRD: Allmoge. ... dela som har råd att skicka sina

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

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

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

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

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



1/4 MARK är existensminimum för en allmogefamilj med två vuxna och 1T6 barn i ett år.

1/2 MARK låter samma samma familj leva gott i ett år.

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

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

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

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

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

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

Allt är inte guld som glämyr

För att försörja dig under ett års tid i spelet behöver du inkomster. Minst **1/4 mark** i rent silver. Marken är ett abstrakt penningvärde som visar vad en genomsnittlig allmogefamilj behöver för att överleva under ett år. Men egentligen talar vi inte om pengar, när vi talar om mark. En allmogefamilj producerar det mesta på sin gård. Det är bara en liten del av skörden som går till försäljning vid årets slut.

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

Din första levnadsbana

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

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

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

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

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

GÄVOR: Om levnadsbanan erbjuder gåvor listas de här.

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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

7

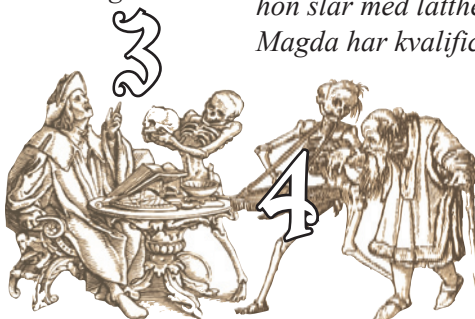
LEVEBRÖD Nu vet du hur mycket pengar du har att spendera på ditt uppehälle under året. Det får stor betydelse för hur din rollperson utvecklas, som vi ska se i kommande kapitel. Notera att du aldrig kan kvittera ut levebrödet i kontanter och handla på marknaden. Däremot kan du skjuta till pengar från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

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



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

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



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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Levnadsbanor

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

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

Bonde

BÖRD: Allmoge.

TILLTRÄDE: Djurhållning, Fingerfärdighet, Händighet och Jordbruk.

HUSBONDE: En Furste.

TALANGER: Fogde, Tämjare.

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

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

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

GÄVOR: Djurvän.

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

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

FÖRPLIKTELSE: Djurhållning, Jordbruk eller Lojalitet (Husbonde).



Dräng & Piga

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Fingerfärdighet och Händighet.

HUSBONDE: Bonde.

TALANGER: Eldfödd.

GÄVOR: Flink, Flyhänt.

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

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

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

LÖSÖRE: Hammare och skära.

LEVEBRÖD: $\frac{1}{4}$.

FÖRPLIKTELSE: Fingerfärdighet, Händighet eller Lojalitet (Husbonde).



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

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

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

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

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

Fattiglapp

BÖRD: Ingen går säker från fattigdomen.

TILLTRÄDE: Automatiskt.

HUSBONDE: Ingen (förutom hungern).

TALANGER: Drinkare, Tiggare.

GÅVOR: Grånad.

LÖSÖRE: Loppor.

LEVEBRÖD: 0.

FÖRPLIKTELSE: Inga.

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

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

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



Fattig Riddare

BÖRD: Adel.

TILLTRÄDE: Envig, Fältslag, Hövlighet och Rida.

HUSBONDE: Många.

TALANGER: Befäl, Kavallerist, Lansjägar och Taktiker.

GÅVOR: -

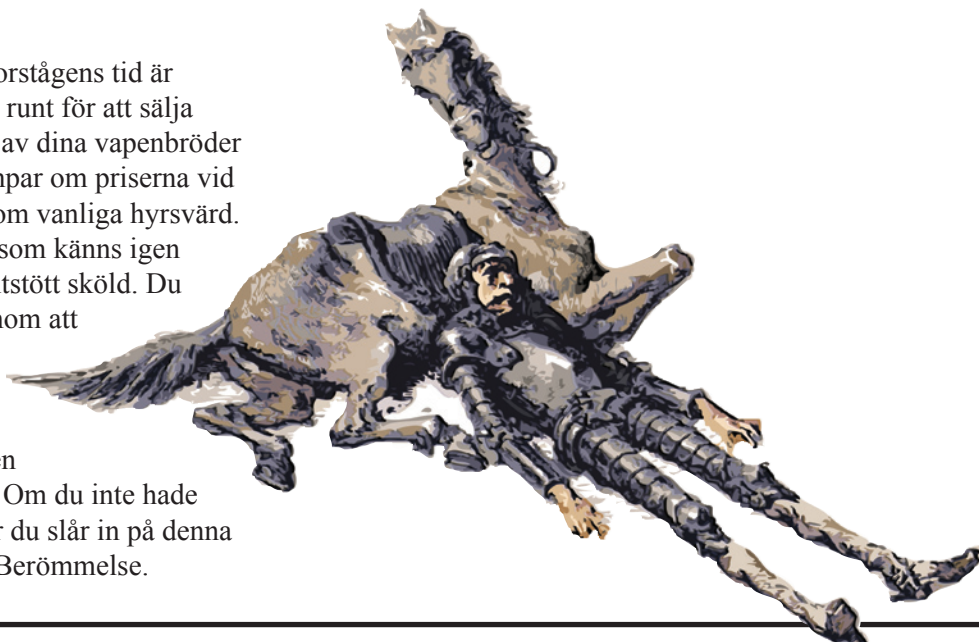
LÖSÖRE: Lans, heltäckande ringbrynja, riddarsköld, sporrar, stridshäst och ett svärd.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Ridderlighet eller Berömmelse.

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

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



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

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

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

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

Flodfarare

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Båtvett.

HUSBONDE: Ingen.

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

GÅVOR: -

LÖSÖRE: Båt, åror och en rulle rep.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSE: Båtvett.



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

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

Fogde

BÖRD: Burgen.

TILLTRÄDE: Befallning, Folkvett, Jordbruk och Grymhet.

HUSBONDE: Furste.

TALANGER: Befäl, Fogde, Köpman.

GÅVOR: Tjock, Fruktad.

LÖSÖRE: Armborst, kragstövlar, ridhäst, stålhar-nesk, stål hjälm och två vapen.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Folkvett eller Lojalitet (Husbonde).

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

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



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

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

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

Furste

BÖRD: Adel.

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

HUSBONDE: Kejsaren eller Påven.

TALANGER: Befäl, Regent, Strateg.

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

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

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

GÄVOR: Celeber, Fruktad, Furstlig, Respekterad.

LÖSÖRE: En förläning på minst 4 markland.

LEVEBRÖD: Vad din förläning ger.

FÖRPLIKTELSE: Vad din förläning kräver.



Fäktmästare

BÖRD: Burgen.

TILLTRÄDE: Berömmelse, Envig och Hövlighet.

HUSBONDE: Furste.

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

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

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

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

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

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Borgarskrud, dolk, fäktbok och värja.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Berömmelse eller Envig.



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

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

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

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

Halvhäxa

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Läkekonst, Läshuvud.

HUSBONDE: Ingen.

TALANGER: Apotekare, Besvärjare (Häxa), Helare.

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

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

GÄVOR: Fruktad eller Respekterad (välj en).

LÖSÖRE: Kittel, kvast och en svart katt.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSE: Folkvett, Läkekonst eller Gästfrihet.



Hantverksmästare

BÖRD: Borgare.

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

HUSBONDE: Stadens härskare.

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

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

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

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

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Burskapsbrev, lärjunge, hantverksredskap och verkstad.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Fingerfärdighet, Händighet eller Tålmod.



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

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

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

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

Hyrsvård

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Envig, Fältslag och Skytte.

HUSBONDE: Edsvuren (Fanborgen).

TALANGER: Belägrare, Taktiker och en specialitet.

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

MUSKETÖRER: Kanonjär eller Krutblandare

FOTSOLDATER: Bågskytt eller Pikenerare

RYTTARTRUPP: Kavallerist eller Lansjär

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

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Stålhjälm, läderharnesk och ett vapen.

LEVEBRÖD: ½.

FÖRPLIKTELSE: Envig, Fältslag, Skytte eller Edsvuren.



Häxhammare

BÖRD: Allmoge.

TILLTRÄDE: Låshuvud, Intriger, Vältalighet och Vrede.

HUSBONDE: Ingen.

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

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

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

GÄVOR: Fruktad, Mörkerseende.

LÖSÖRE: Bok, mantel med huva och svavelstickor.

LEVEBRÖD: ½.

FÖRPLIKTELSE: Intriger eller Tro (Gud).



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

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

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

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

Jägare

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Skytte, Vildmarksvana, Jägare.

HUSBONDE: Ingen eller en Furste.

TALANGER: Bågskytt, Kattfotad, Osynlig, Vandrare.

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

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

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

GÄVOR: Mörkerseende.

LÖSÖRE: Armborst eller båge, gröna kläder, kniv.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSE: Skytte, Vildmarksvana eller Lojalitet (Husbonde).



Klosterlöfte

BÖRD: Borgare.

TILLTRÄDE: Kyskhets,

Tro (Gud) och Skrivare (Latin).

HUSBONDE: Klostrets Abbot.

TALANGER: Hantverkare (Valfri),

Skolad (Valfri) och Skrivare (Valfri).

GÄVOR: Respekterad.

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

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

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

LÖSÖRE: Krucifix, munkkåpa, repstump och sandaler.

LEVEBRÖD: 1 (Benidiktiner), ¼ (Cisterciener) ½ (Kartusianer).

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



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

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

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

ABBOT: Klostrets överhuvud lyder oftast under en

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

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

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

Knekt

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Envig, Skytte och Lojalitet (Husbonde).

HUSBONDE: Furste.

TALANGER: Bågskytt, Krutblandare och Pikenerare.

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

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

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

GÄVOR: Skarpögd.

LÖSÖRE: Stålhjälm, läderharnesk och ett vapen.

LEVEBRÖD: ½.

FÖRPLIKTELSE: Envig, Skytte eller Lojalitet (Husbonde).



Köpmän

BÖRD: Burgen.

TILLTRÄDE: Intriger och Girighet.

HUSBONDE: Stadens härskare.

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

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

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

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

GÄVOR: Celeber.

LÖSÖRE: Borgarskrud och ett Skråbrev värt minst två mark.

LEVEBRÖD: 2.

FÖRPLIKTELSE: Intriger eller Vältalighet.



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

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

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

Lärjunge

BÖRD: Allmoge.

TILLTRÄDE: Fingerfärdighet och Händighet.

HUSBONDE: En Hantverksmästare.

TALANGER: Hantverkare (Valfri).

GÄVOR: Flink och Flyhänt.

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

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

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



LÖSÖRE: Förkläde och tumstock.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSE: Fingerfärdighet, Händighet eller Lojalitet (Husbonde).

Munkskänk

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Hövlighet.

HUSBONDE: En furste.

TALANGER: Allätare, Drinkare, Hantverkare (Kock).

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

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

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

GÄVOR: Tjock.

LÖSÖRE: Borgarskrud, sked, bägare och spottkopp.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSE: Intriger eller Måttfullhet.



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

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

Mystiker

BÖRD: -

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

HUSBONDE: En furste.

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

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

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

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

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Bläck, gåsfjäder och minst en obegriplig bok.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Läshuvud eller Lojalitet (Husbonde).



Novis

BÖRD: Borgare.

TILLTRÄDE: Läshuvud.

HUSBONDE: Präst, Klostertjänare eller Tiggarmunk.

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

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

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

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

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Munkkåpa och sandaler.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSE: Läshuvud eller Lojalitet (Husbonde).



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

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

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

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

Porträttmålare

BÖRD: Borgare.

TILLTRÄDE: Fingerfärdighet och Hantverkare (Konstnär).

HUSBONDE: Ingen.

TALANGER: Världsvan (Kultur).

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

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

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

GÄVOR: Celeber, Förförisk.

LÖSÖRE: Palett, pannåer, penslar och färg.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Fingerfärdighet eller Berömmelse.



Präst

BÖRD: Burgen.

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

HUSBONDE: Biskopen eller en furste.

TALANGER: Predikare och Skolad (Valfri).

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

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

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

GÄVOR: Fruktad eller Respekterad (välj en).

LÖSÖRE: Bibel, krucifix, prästkappa.

LEVEBRÖD: ½.

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



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

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

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

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

Reformator

BÖRD: Borgare.

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

HUSBONDE: Furste.

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

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

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

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

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Bibel, pergament, hammare och spik.

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Tro (Gud) eller Vältalighet.



Relikmakare

BÖRD: Allmoge.

TILLTRÄDE: Fingerfärdighet, Skådespel och Hantverkare (Konstnär).

HUSBONDE: Ingen.

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

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

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

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

GÄVOR: -

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

LEVEBRÖD: 1.

FÖRPLIKTELSE: Fingerfärdighet eller Skådespel.



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

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

Din rollperson kan bara bli riddare om hon mottar riddarslaget av en annan riddare. Det öppnar dörren till någon av de två levnadssbanorna Fattig Riddare eller Riddarvasall.

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

Riddarvasall

BÖRD: Adel.

TILLTRÄDE: Berömmelse, Befallning, Envig och Rida.

HUSBONDE: Furste.

TALANGER: Befäl, Kavallerist, Lansjärl, Strateg.

GÄVOR: Celeber.

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

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

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

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

LEVEBRÖD: 2.

FÖRPLIKTELSE: Lojalitet (Husbonde) eller Ridderlighet.



Skarprättare

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Speciell.

HUSBONDE: Furste.

TALANGER: Drinkare, Skarpögad.

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

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

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

GÄVOR: Fruktad.

LÖSÖRE: Huva, rep och yxa.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSE: Grymhet, Lojalitet (Husbonde).



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

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

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

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

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

Sköka

BÖRD: -.

TILLTRÄDE: Gästfrihet.

HUSBONDE: Ingen.

TALANGER: Frestare och en enda valfri talang.

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

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

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



GÄVOR: Grånad, Förförisk.

LÖSÖRE: Näsduk.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSER: Dans, Sång, Gästfrihet eller Vällust.

Stråtrövare

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Envig, Skytte och Vildmarksvana.

HUSBONDE: En Rövarhövding.

TALANGER: Bågskytt, Drinkare, Osynlig.

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

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

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



GÄVOR: -

LÖSÖRE: Ansiktsmask samt armborst eller pilbåge.

LEVEBRÖD: ½.

FÖRPLIKTELSER: Berömmelse eller Grymhet.

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

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

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

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

Student

BÖRD: Borgare.

TILLTRÄDE: Läshuvud.

HUSBONDE: Din husbonde.

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

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Bok, gåsfjäder, tentamensångest.

LEVEBRÖD: -

FÖRPLIKTELSER: Läshuvud.

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

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

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



Tiggarmunk

BÖRD: Allmoge.

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

HUSBONDE: Brödraskapet.

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

GÄVOR: Respekterad.

LÖSÖRE: Munkkåpa, repstump och sandaler.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSER: Kyskhed, Måttfullhet eller Edsvuren (klosterlöfte).

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

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

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



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

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

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

Tjuv

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Fingerfärdighet, Smyga & Gömma sig.

HUSBONDE: Ingen.

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

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

- 1 Du förtjänar inget levebröd detta år. Du måste leva på dina besparingar eller bli en fattiglapp.
- 2 Du får ett rejält kok stryk och fräntas alla dina ägodelar. Byt levnadsbana till fattiglapp.
- 3 Du brännmärks med ett tjuvmärke någonstans på kroppen (slå 1T6+1 om du fångas igen).

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Lykta, svarta kläder.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSE: Fingerfärdighet eller Smyga & Gömma Sig.



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

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

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

7+ Du döms omedelbart till döden.

Tjänare

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Flit.

HUSBONDE: En burgen köpman eller adelsman.

TALANGER: Hantverkare (Kock), Kattfotad, Långfingrad.

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

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

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



GÄVOR: -

LÖSÖRE: Borgarskrud, kvast och trasor.

LEVEBRÖD: ¼.

FÖRPLIKTELSE: Flit eller Lojalitet (Husbonde).

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

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

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

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

Trubadur

BÖRD: -

TILLTRÄDE: Skådespel, Spela (instr) och Sånglekar.

HUSBONDE: Ingen eller Furste.

TALANGER: Dramatiker, Gyckelspelare, Knivkastare, Tämjare.

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

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

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

GÄVOR: Flyhänt, Graciös och Kvik.

LÖSÖRE: Färgglada kläder och ett musikinstrument.

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

FÖRPLIKTELSE: Sånglekar, Skådespel, Spela (instrument) eller Lojalitet (Husbonde).



Väpnare

BÖRD: Burgen.

TILLTRÄDE: Djurhållning, Händighet, Lojalitet (Husbonde).

HUSBONDE: Fattig Riddare eller Riddarvasall.

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

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

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

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

GÄVOR: -

LÖSÖRE: Fana, putstrasor, vapenrock och ett vapen.

LEVEBRÖD: $\frac{1}{4}$.

FÖRPLIKTELSE: Djurhållning eller Lojalitet (Husbonde)



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

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

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

Ämbetsbanan

BÖRD: Burgen.

TILLTRÄDE: Berömmelse, Intriger och Hövlighet.

HUSBONDE: Furste.

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

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

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

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

GÄVOR: Celeber

LÖSÖRE: Adelsskrud och en hemlig agenda.

LEVEBRÖD: 2.

FÖRPLIKTELSE: Berömmelse, Intriger eller Lojalitet (Furste).



Övrigt

BÖRD: Varierar.

TILLTRÄDE: Upp till tre färdigheter eller egenskaper.

HUSBONDE: Varierar.

TALANGER: Upp till tre talanger.

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

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

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

GÄVOR: Varierar.

LÖSÖRE: Varierar.

LEVEBRÖD: ¼ till 2.

FÖRPLIKTELSE: Upp till tre färdigheter eller egenskaper.

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

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

Ganska bilder är ett utmärkt sätt att hitta inspiration till ett rollspel som *Saufts Manuskript*.

Här följer en lista med sökord. Slå upp dem i Wikipedia eller ett valfritt uppslagsverk. Låt dig inspireras av storheter som: Albrecht Altdorfer, Sebald Beham, Jörg Breu, Pieter Bruegel, Albrecht Dürer, Urs Graf, Matthias Grünewald, Augustin Hirschvogel, Hans Holbein, Wolf Huber eller Matthäus Merian.

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

T100 Levnadsbana

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

**1T100 Färdighet**

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

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

T100 Talang

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

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

T100 Gåva

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



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

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

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

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