

Rustning	Skydd	Vikt
Läder	2	1/2
Blynja	4	1
Stål	5	1
Kyrass	10	2

Sköld	Skydd	Vikt
Krigarsköld	3	2
Riddarsköld	4	3
Tornersköld	2	1



Kyrassrustningen, eller körtsrharnesket, på bilden är det mest fulländade som rustmakarna i Fausts värld kan åstadkomma. Men sådana mästerverk är både otympliga och sällsynta. De flesta krigsmän väljer ut enklare rustningsdelar, och kombinerar ett eget pansar. Det bör du också göra, om du tänker slå dig fram med svärdet i högsta hugg. Det är för övrigt lika viktigt att välja rätt vapen, som att skydda sig på bästa sätt i stridens hetta.



Det är nästan alltid du själv som bestämmer vad din rollperson gör. Nästan alltid, för det finns undantag. Vanligtvis när du själv underkastat dig ödet och låtit tärningarna avgöra hur din rollperson reagerar. Då styr dina självsegenskaper och passioner över ditt handlande. I det här kapitlet ska vi titta närmare på hur dessa starka känslor fungerar, och varför de är bra att ha.

Själen representeras av sju motsatspar. Som du redan sett används de för att simulera de motstridiga känslor som finns hos nästan alla invånare i Fausts värld. Litteraturen är full av människor som slits mellan Barmhärtighet och Grymhet, Kyskhet och Vällust eller Flit och Lättja. Därför behöver självsegenskaperna ingen närmare presentation. Du väger dem mot varandra och tävlar mot dig själv i ett dubbelslag när du använder dem. Den segrande egenskapen styr då ditt handlande, vilket vi ska titta närmare på alldeles strax.

Passioner är ännu enklare att förstå sig på. En passion är en övertygelse som är så stark att den inte kan ifrågasättas. Ta exemplet Tro (Gud) som exempel. Alla rollpersoner som vuxit upp i den kristna världen är övertygade om Guds existens och frågan är inte om de vördar honom. Bara hur mycket de håller av sin skapare.

Ingenting hindrar dig från att skapa en rollperson från en annan del av världen och du skulle därför lika gärna kunna börja spelet med passionen Tro (Allah). Däremot är det svårt att tänka sig en rollperson som hyser båda känslorna samtidigt.

Passionsslag avgörs följaktligen alltid med enkelslag.

När behöver du en själ?

Självsegenskaper och passioner testas oftast på endera av två sätt: frivilligt eller tvingande. I det förstnämnda fallet väljer du att låta tärningarna styra över ditt agerande och slår ett dubbelslag för det egenskapspar som berörs. Du skapar helt enkelt en utmaning åt din egen rollperson och om spelledaren godkänner din egenhändigt konstruerade inre konflikt kan du få ett erfarenhetskräss på den segrande självsegen-

skapen. Den frivilliga metoden ger dig således en chans att förbättra dina självsegenskaper, samtidigt som den tillför dramatisk spänning till spelmötet. Erfarenhetskräss delas dock bara ut vid perfekta slag.

Spelledaren måste alltid vara uppmärksam, så att spelarna inte missbrukar metoden enbart för att höja sina egenskaper. Tumregeln lyder: om slaget tillför dramatik så ska det godkännas. Annars inte.

EXEMPEL: Dirk har fått ansvaret för sällskapetets magra reskassa när kamraterna stannar på ett värdshus. Eftersom de har ont om pengar äter de av sin medhavda matsäck. Men när färdkamraterna somnat blir begäret efter lagad mat för starkt för Dirk. Anders bestämmer att hans tjocke knekt ska väga sin Måttfullhet mot sitt Frosseri. Den sistnämnda egenskapen går segrande ur striden. Den natten festar Dirk på stekt kött och reskassan decimeras betänkligt.

Det tvingande slaget fungerar likadant, med den enda skillnaden att spelledaren kräver att det görs. Du får ett erfarenhetskräss på den vinnande egenskapen vid ett perfekt tvingande slag. Eller på passionen, om du använde en sådan.

Så kan du använda din själ

Exakt hur och när självsegenskaperna ska användas är upp till spelarna och spelledaren. Ibland kan de tillåtas ersätta färdigheter eller grundegenskapsdrag. Här följer en rad alternativa exempel på hur du kan nyttja dina självsegenskaper under ett spelmöte. Uppräkningen ska ses som inspirerande förslag, och är på intet sätt en uttömmande lista.

ÖDMJUKHET/HÖGMOD: Ödmjukhet är viktigt när någon sårar din stolthet. Men du kan också använda din Ödmjukhet för att smälta in i en folkmassa. Eller ditt Högmöde, om du vill bli uppmärksam i samma församling. Den högmöde drar till sig blickar, men gör ofta bort sig.

FLIT/LÄTTJA: Arbetar du med en meningslös uppgift som bara tar tid, och ingen skicklighet. Den kan anses avslutad när din Flit segrar över din Lättja. Lättja gör också att du vilar bättre. Den som är skadad och sover en hel natt återfår en extra poäng Tålighet, om hennes Lättja segrar under natten. Men hon kanske försover sig.

KYSKHET/VÄLLUST: Att fresta någon med köttsliga lustar är ett av de äldsta knepen i världen. Kyskhhet/Vällust används vanligen för att avgöra om du motstår frestelsen eller inte. Men lockelsen behöver inte nödvändigtvis handla om sexuella handlingar. En skicklig förförare kan vira sitt offer runt lillfingret och få henne att utföra allehanda upptänkliga illdåd. Kyskhhet behövs för att säga nej till någon man åtrår.

TÅLAMOD/VREDE: Mod är ingen egenskap i Fausts värld. Huruvida du är modig eller bara dumdristig är en subjektiv tolkning. Men eftersom Tålmod ofta går hand i hand med försiktighet kan Vrede användas för att frammana något som liknar mod. Vågar du anfalla den store krigaren? Svaret blir jakande om din Vrede segrar över ditt förnuft.

MÅTTFULLHET/FROSSERI: Den som är Måttfull är van vid att leva med åtdragen svångrem. Om din Måttfullhet segrar över ditt Frosseri kan du till exempel hoppa över ett mål mat, utan att drabbas av hungersnöd. Frosseri blir användbart om det gäller att äta stora mängder mat på kort tid. Eller vid en dryckestävling.

BARMHÄRTIGHET/GRYMHET: Ska du dra blankt och försöka försätta din fiende ur stridbart skick med alla till buds stående medel? Eller bara avvärja henne och ge henne en chans att ge upp medan tid är? Barmhärtighet/Grymhhet bör testas under varje strid. Tänk på att om du själv drar blankt kommer din fiende knappast att använda svärdets flatsida för att försvara sig.

FRIKOSTIGHET/GIRIGHET: Frikostighet kan göra dig populär, men du blir fortare rik som Girig. Spelledaren kan tillåta dig att väga din Frikostighet mot din Girighet vid varje affärsuppgörelse eller växlingstransaktion. Blir du alltför Frikostig får du räkna med att förlora några småslantar (låt oss säga 1T6 penningar) på affären. Om Girigheten segrar har du tjänat samma summa.

Passioner

Här följer en kort uppräknig av några vanliga passioner från Fausts värld. Den är långtifrån fullständig och såväl spelare som spelledare uppmanas att designa sina egna passioner, under spelets gång. Använd någon av de vanliga passionerna som mall. Du avgör styrkan hos en ny passion genom att slå en, två eller tre T6:or. Valet är ditt.

EDSVUREN (ED): Du kan närsomhelst under spelets gång svära en ed, där du lovar att fullfölja ett uppdrag eller utföra en gärning. Den som går i kloster avlägger till exempel ett klosterlöfte, efter sin novisperiod. Med hjälp av en ed kan du och de andra spelarna skapa lojalitetsband till varandra. Eder kan vara permanenta eller tidsbegränsade.

FRUKTAN (OBJEKT): Man kan bli rädd för nästan vad som helst. Om du fått denna passion måste du testa den varje gång du konfronteras med det du fruktar. Lyckas du måste du undvika objektet. Bara vid ett misslyckande kan du agera fritt.

GÄSTFRIHET: Hemmet är heligt och dess helgd får inte kränkas. Gästfriheten kräver att besökare mottas utan att ett hår kröks på hennes huvud och att hon bjuds på både mat och husrum. Skall du besöka din fiende? Försäkra dig då om att hon har en hög Gästfrihet först. Du måste ha ett eget hem för att kunna utveckla denna passion, om du inte har den från början eller erbjuds den under en levnadsbana.

HAT (OBJEKT): Normalt sett riktar sig denna passion mot en enskild individ, men den kan också omfatta en folkgrupp eller en fientlig familj. Varje gång du konfronteras med ditt hatobjekt måste du testa passionen. Vid ett lyckat slag gör du allt som står i din makt för att komma åt din antagonist. Det betyder inte nödvändigtvis att du brukar våld. Bara att du vill henne illa.

KÄRLEK (FAMILJ): Kärleken till dina närmaste är mer eller mindre medfödd. Du använder den naturligtvis för att finna styrka, om din familj hotas. Men också när du ber din familj ställa upp på dig. Din egen passion kan användas som ett mått på hur lojala de andra familjemedlemmarna är mot dig.

KÄRLEK (PERSON): Kärlek till en enskild individ kan inspirera eller driva till vansinne. Detta är den överväldigande passion som hittas hos Romeo och Julia eller Tristan och Isolde. Spelledaren avgör när du får utveckla den. Om objektet för din kärlek råkar illa ut gör du vanligtvis allt för att skydda henne.

LOJALITET (HUSBONDE): Denna passion använder du varje gång du ber din husbonde om en tjänst eller måste vinna hennes gunst på annat sätt. Om du har egna undersåtar kan du utveckla passionen Lojalitet (Undersåte). Den fungerar på samma sätt. Du får passionen samtidigt som du får din husbonde, eller undersåte. Du har olika lojaliteter till olika husbönder. Detsamma gäller dina egna underhuggare. Om objektet för din lojalitet behöver hjälp gör du vanligtvis allt som står i din makt för att undsätta henne.

RIDDERLIGHET: De klassiska riddaridealen sammanfattas i denna passion. Du erbjuder din motståndare en ärlig chans, du fuskar inte och tar värlösa i försvar mot orättvisor. Men ridderlighet är inte något som bara angår riddare. En sjökaptan som väljer att gå under med sitt sjunkande skepp, istället för att stiga i livbåten, lever upp till det ridderliga idealet. Detsamma gäller bonden som blandar bark i brödet, när grannens åker står förfrusen.

TRO (GUD): Som redan nämnts är detta ett mått på hur religiös du är. Du kan använda den för att bevisa din tro, om den ifrågasätts, eller för att bli bönhörd när du befinner dig i knipa.

Kom ihåg att du inte behöver starta spelet med fler passioner än du önskar. Tro (Gud), Kärlek (Familj) och Lojalitet (Husbonde) är standardpassioner, som nästan alla delar. De inskränker därför inte din valfrihet lika mycket som starka känslor av hat, kärlek eller edsvurna löften kan göra.

Men passioner kan också ge dig stora fördelar om du använder dem på rätt sätt. Låt oss se på de fördelar och nackdelar som en passion ger dig.

Övertygelse & Inspiration

Räkna med att spelledaren kommer att tvinga dig att testa dina passioner ofta, om du valt att utveckla dem. Så länge du lyckas med dina slag ger passionerna dig bara fördelar. Men om du misslyckas kan du drabbas av svår melankoli eller vansinne.

Du kan själv välja att återropa dina passioner, när handlingen i spelet samspekar med dina starkaste känslor. Du kan till exempel be din spelledare att få testa din lojalitet om din husbonde hotas, eller din kärlek när din älskade är i fara. Hat kan återropas när du möter din allra mest avskydda fiende och så vidare. Den enda passion som inte kan ge dig styrka är Fruktan. Den är bara till last.

Utgå från följande tabell varje gång du tvingas (eller väljer) att testa en passion.

PERFEKT: Du blir inspirerad och styrs nu helt av din passion. Det ställer stora krav på dina rollspelsfärdigheter. I gengäld får du välja en valfri färdighet, vars färdighetsvärde fördubblas tillfälligt som en effekt av din flammande passion. Effekten sitter i tills du löst den situation som tvingade dig att testa passionen. Den varar dock längst så länge du låter passionen styra dina handlingar.

LYCKAT: Du är inspirerad och får addera +10 till ett valfritt färdighetsvärde, så länge du låter passionen styra dina handlingar.

MISSLYCKAT: Du drabbas av mellankoli när du inser att du inte kommer att kunna leva upp till dina dyra löften. Alla färdighets- och egenskapsvärden modifieras med -5, så länge som du befinner dig i den situation som provocerade fram passionsslaget. Dessutom måste du omedelbart sänka din passion ett steg. Om du misslyckas med ytterligare ett passionsslag när du är melankolisk räknas det andra misslyckade försöket som ett fummel.

FUMMEL: Skuld känslorna sköljer över dig med en förkrossande tyngd. Du förlorar förståndet och styr inte längre över dina egna handlingar. Det gör numera spelledaren. Även om du får fortsätta att spela din roll så måste det ske efter hennes önskemål. Du förlorar omedelbart 1T6 poäng från din passion. Se i övrigt avsnittet om galenskap nedan.

Som du ser kan passioner både hjälpa och stjälpa dina planer. De måste alltid användas med förnuft. En av spelledarens huvuduppgifter är att tillse, att passionerna inte missbrukas eller återropas i tid och otid.

Passionerna finns med i spelet för att skapa dramatisk spänning i väl valda situationer. Inte för att återropas när andan faller på eller för att spelarna föredrar enkla lösningar på

svåra dilemman. Bäst fungerar de om alla vid bordet kommer överens om hur passionerna används, och hur de inte får användas.

Sausts galna värld

Hur du ska gestalta din galenskap beror naturligtvis på vad som utlöste den. Spelledaren uppmantras att tänka ut en individuell dårskap för alla som drivits över vansinnets gräns av sina passioner. Här ges bara några enkla exempel, som lånats från skönlitterära förebilder. Slå en sexsidig tärning om du har svårt att bestämma dig.

I visa fall bör rollpersonen överlämnas helt i spelledarens händer. Spelaren får då skapa en ny rollperson åt sig själv, att använda så länge sjukdomen varar. I andra fall kan du fortsätta spela din egen rollperson under sjukdomsperioden, så länge som du lever upp till din galenskap.

1 MÅNGALEN: Den vansinnige kastar av sig alla kläder och ägodelar, innan hon flyr till skogs som ett vilt djur. Hon äter sin föda rå och hörs ibland yla mot månen om nätterna. Spelledaren övertar ansvaret för din rollperson tills du tillfrisknat.

2 SJÄLASLAV: Nu styr dina själsegenskaper helt över din rollpersons göranden och låtanden. Du får fortsätta att spela din rollperson, men måste underkasta dig tvingande egenskapstester i varje upptänklig situation och agera därefter.

3 INBILLNINGSSJUK: Du är övertygad om att du är en viktig person, i nivå med kejsaren eller påven. Därför glömer du allt vad folkvett och hövlighet heter i umgänget med andra människor. Du anser dig oövervinnerlig. Tänk Don Quixote, eller låtsas att du är en föregångare till Napoleon.

4 SKOGSTOKIG: Du är inte värd någonting i dina egna ögon. Du gör dig av med allt ditt lösöre, lämnar hemmet vind för våg och söker dig ut i skogarna som eremit. Där lever du som en folkskygg fattiglapp tills du tillfrisknat. Med spelledarens tillåtelse kan du tillåtas spela din utfattiga rollperson själv.

5 GLÖMSK: Du gör allt för att förtränga skammen och glömma det som skett. Därför minskar dina färdigheter gradvis. Varje gång du misslyckas med ett färdighetsslag minskar värdet permanent med en poäng och du kan inte förbättra färdigheter eller egenskaper på något sätt. Alla värden återställs dock när du tillfrisknat.

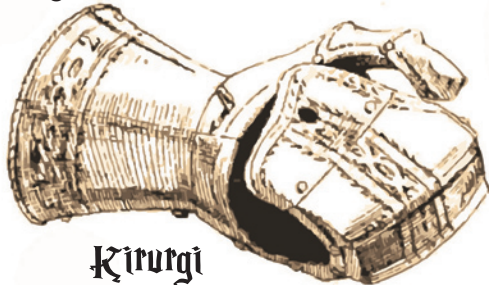
6 SINNESSLÖ: Du är okontaktbar. En dregglande lallande fåne. Lämna över din rollperson i spelledarens händer tills du tillfrisknar.

Bota Galenskap

Det går att bota galenskap och ibland går den också över av sig själv. Om du drabbas av galenskap får du en chans att tillfriskna efter en dag. Du måste då testa passionen som utlöste tillståndet på nytt. Klarar du slaget har din rollperson

övervunnit sinnessjukdomen och blir omedelbart sig själv igen. Du får en andra chans att bryta galenskapen när en vecka gått och en tredje chans efter en månad. Därefter får du bara försöka en gång per år. Vanligtvis görs slaget då under vintervilan, när inga äventyr pågår.

Spelledaren kan också besluta att erbjuda den galne en extra chans om händelserna i spelet passar omständigheterna. Den kärlekskranke kan finna vägen tillbaka till livet med hjälp av en kyss från sin älskade, den sorgtyngde får en extrachans när han hämnats sin fiende och så vidare. Låt spelets dramaturgi och berättarglädjen avgöra.



Kirurgi

Människorna i Fausts värld föreställer sig att galenskap går att bota med kirurgi. Det finns flera olika metoder. Man kan åderlåta den sinnessvaga och tappa hennes kropp på blod. Man kan knacka ett hål i hennes skallben och släppa ut tokigheten eller skälla henne med hett vatten.

Av lätt insedda skäl är alla metoderna förenade med stora risker. Men den som besöker en barberare kan faktiskt bli botad. Läkaren måste ha talangen Hantverkare (Barberare) och klara ett Händighetsslag.

PERFEKT: Den vansinnige tillfrisknar redan nästa morgon utan bestående men.

LYCKAT: Den vansinnige får en ny chans att bryta sig ur galenskapen, men behandlingen har tårt hennes kropp. Slå ett nytt passionsslag, men också ett extra slag för ålderssvaghet till följd av behandlingen.

MISSLYCKAT: Behandlingen fungerar inte och patienten måste omedelbart slå ett extra slag för ålderssvaghet.

FUMMEL: Patienten drabbas av en ny galenskap.

Att förlora sin passion

Passioner kan utvecklas under spelets gång, men de kan också avvecklas. Eftersom långtifrån alla passioner är önskvärda är det lätt att föreställa sig en situation där du vill reducera dina passionsvärden. Det går till precis som när du köper färdighetspoäng med dina ödeslotter. Men istället för att höja värdet, så sänker du det.

Värdena kan också sjunka på grund av ovärdigt agerande. Om ditt beteende går stick i stäv med dina passioner kan spelledaren besluta att du sänker värdet med ett eller ett par steg, som straff. Den som stjälar från sin husbonde förlorar omedelbart en poäng i lojalitet. Förråder du densamme förlorar du sannolikt två eller tre poäng. Om du medvetet försöker bryta en passion måste du alltid slå ett passionsslag först. Bara vid ett misslyckande kan du fullfölja dina intentioner.

Älskarens Äventyr

Att få en annan människa att älska dig kräver kunskap och passion. Berätta för spelledaren vem du uppvaktar och utveckla passionen Kärlek (Person). Uppvaktandet sker i fyra steg.

- 1) Väck hennes uppmärksamhet med färdigheterna: Berömmelse, Dans, Skådespel, Spela (Instrument) eller Sjunga. Lyckas du är hon intresserad.
- 2) Be att få uppvakta henne genom att slå ett Folkvett eller ett Hövlighet (beteende på hennes ställning).
- 3) Visa dina ärliga avsikter genom att väga din Kyskhets mot din Lust. Om Kyskheten segrar litar hon på dig. Annars har du visat dig för het på gräset och måste börja om från början.
- 4) Deklarera din kärlek genom att slå fram passionen och klara ett passionsslag. Lyckas du är kärleken besvarad. Annars börjar du om.

Normalt sett slår du all färdighetslagen under vintervilan. Men Älskarens Äventyr kan också inkluderas i ett vanligt spelhöfte, om spelledaren så önskar. Du får fortsätta med nästa steg så snart så snart du klarat det föregående. Om Soloäventyret spelas under vintervilan måste du avbryta uppvaktandet och börja om igen nästa år. Att vinna någons hjärta kan ta lång tid.

I adelskretsar har romantiken utvecklats till en sport, adelsdamerna ger sina kavallerer sina utmaningar. De ersätter då steg ett och kan pågå i årtal. Förslagan är naturligtvis riddaren Lancelot och Guenevere i Arthurssagan. Sådan romantisk kärlek kan också påverka passionsvärdet avsevärt. Här är några klassiska exempel från litteraturen:

- +1 Karisma 15+ (+1 per poäng över 20)
- +2 Förhuden kärlek
- +3 Han räddade henne från ett öde värre än döden
- +4 Hon räddade honom från dödsbädden



Sju egenskaper anses särskilt förkastliga i Sausts värld. Det är de sju dödssynderna, eller kardinalsynderna, som kyrkans män säger. Räkna med att din omgivning kommer att titta snett på dig varje gång du får kyssa en sådan egenskap.

Kardinalsynderna medför evig fördömlelse och kräver hård botgöring. De kallas ibland för Saligia, vilket är en förkortning hämtad från deras latinska namn:

Superbia (Högmod)
Avaritia (Girighet)
Luxuria (Vällust)
Invidia (Avund)
Gula (Frosseri)
Ira (Vrede)
Acedia (Lättja)