

Divina Comedia

Dödsriket i Fausts värld



Människorna i Fausts värld tror att dödsriket ligger under Jordskorpan. Det börjar i den avgrund som uppstod, när de fallna änglarna störtade ner från himlen.

Enligt folktron börjar själen sin nedstigning i underjorden efter döden. Sägnerna säger att vägen går genom en mörk skog, ner i en grotta. Där väntar en färjkarl vid en skutmående flod. På andra stranden ligger Skärselden.

Det är prästernas namn på den avgrund där själar vägs och mäts. De som befinns för lätta förpassas allt längre nedåt, för att renas i eld.

Endast den som befriats från synd kan passera nålsögat på avgrundens botten, för att stiga upp mot paradiset.

Rytkans kartritare påstår att avgrunden börjar under staden Jerusalem i det heliga landet. Paradiset måste därmed ligga någonstans på södra halvklotets stjärnhimmel.

Så många samtidiga böcker gör gällande att dödsriket går att hitta, om man bara letar tillräckligt. Den mest kända skulpturen i Florens på 1300-talet av Alighieri Dante och heter Divina Comedia □ Den gudomliga komedin.





Kapitel VIII: Vintern & Döden

Alla äventyr slutar med en lång vintervila. Normalt sett spelar du bara ett äventyr per år, och under vintern inträder en lång period av stiltje. Vägarna är oframkomliga, floder och skogar står frusna, snön bäddar in landskapet i ett vitt täcke. Under vintervilan har du gott om tid att träna upp dina färdigheter, spendera ödeslotter och kanske till och med delta i ett soloäventyr.

Vintern är den fas i spelet då din rollperson lever sitt vardagsliv. Det betyder inte att hon lever ett vanligt liv endast under denna årstid. Men det är då vi slår alla tärningsslag som hör vardagen till. Vintervilan är indelad i fem steg, som alltid spelas i samma ordning.

- ▶ Soloäventyr
- ▶ Erfarenhet och ödeslotter
- ▶ Åldrande
- ▶ Ekonomi
- ▶ Familj

Soloäventyr

Du behöver inte sitta sysslös hela vintern. Om du vill kan du spela ett av alla de soloäventyr som finns utspridda i regelboken. Det sker mekaniskt utan rollspelsinslag, och visar vad som hänt din rollperson mellan äventyren.

Att delta i ett soloäventyr är frivilligt och alla som vill får spela ett sådant äventyr under vintervilan. Om du vill delta

i mer än ett kostar det fem ödeslotter per äventyr att påbörja det andra och tredje soloäventyret. Många levnadsbanor förutsätter dessutom att du sköter en gård eller förläning, och då måste du spela Förvaltarens Äventyr innan du kan ge dig ut på egna strövtåg. Följande soloäventyr rekommenderas för den som vill sysselsätta sig under det mörka halvåret.

FÖRVALTARENS ÄVENTYR: Du sköter dina egna affärer. Se föregående uppslag för närmare detaljer.

PILGRIMENS ÄVENTYR: Du väljer att ge dig ut på en längre resa. Se resebeskrivningarna i kapitel XII om du vill ge dig ut på upptäcksfärd.

ÄLSKARENS ÄVENTYR: Du kan påbörja eller avsluta en kärleksaffär under vintern. Se kapitel V.

ÖVRIGA ÄVENTYR: Med spelledaens tillåtelse kan du också designa egna soloäventyr för dig och dina medspelare.

Vid sidan av de ovan uppräknade soloäventyren kan du också ägna dig åt ett privat projekt under vintervilan, utan att spendera ödespoäng. Det är helt frivilligt.

En hantverkare kan färdigställa ett arbete, en magiker hinner förbereda en besvärjelse och en smed kan smida ett vapen, för att ta några vanliga exempel.

Tidens orn lämnar spår efter sig när den byter skinn. Vi kallar lämningarna för historia. Här faller händelser som alla människor i Fausts värld anser sig känna till. Berättade med deras egen historiesyn.

4004 E.T. Världen skapas och Djävulen fördrivs från himlen tillsammans med de fallna änglarna. Skuggriket uppstår. Långt senare lämnar Adam och Eva paradiset för att befolka jorden.

23 Syndafloden täcker jorden. Skuggriket dränks samtidigt som människor och djur räddas på Noaks ark. Men några av Skuggrikets invånare överlever också.

110 Trojas berömda fall. De flyende trojanerna blir enligt sägner de första romarna.

753 Romulus och Remus grundlägger staden Rom.

1 Jesu födelse. Ättal anges nu som Anno Domini.

3 Frälsaren dör på korset för en rottares hand.

Avgör framgången med sedvanliga färdighetsslag. Om projektet kräver arbetsredskap måste du ha dem tillhands (eller äga tillräckligt med pengar för att köpa dem) i förväg.

Erfarenhet & Ödeslotter

På vintern får du tid att reflektera över det gångna året. Därför slår du nu erfarenhetsslag för alla färdigheter du kryssat under året. Glöm inte bort att höja dina följeslagares färdigheter, om du har några. Det är också under vinterfasen som du får använda ödeslotter till att köpa nya gåvor och talanger. Om inte annat angetts gäller en talang eller gåva per person och år. Det finns ingen övre gräns på hur många färdigheter du kan höja. Alla rollpersoner lär sig nya saker med tiden, antingen de äventyrat eller inte. Därför får du också göra en av följande saker under vintern.

- ▶ Höja ett valfritt antal färdighetsvärden med sammanlagt 1T6 poäng, som fördelas på valfritt sätt. Ingen färdighet kan höjas högre än till 13 med denna metod.
- ▶ Höja ett färdighetsvärde som redan nått värdet 13 eller högre med ett steg.
- ▶ Höja en grundegenskap ett steg, om din ålder ännu inte passerat 21. Maxvärdet är 20. Det är bara med ödeslotter du kan höja grundegenskaper efter fyllda 21. Då finns heller ingen övre gräns.

Aldrande

Alla ska vi en gång dö. Det gäller även din rollperson och om inte annat så kommer du förr eller senare att duka under till följd av hög ålder. I Fausts värld börjar människor normalt sett åldras vid 35 års ålder.

Den som är fattig eller sjuk kan tvingas börja tidigare. Men från och med den vintern då de fyller 35 slår alla ett slag för ålderssvaghet varje vintervila. Aldrandet sänker dina grundegenskaper gradvis.

När en grundegenskap når värdet två eller lägre är du sängliggande och oförmögen att röra dig. Notera att detta även gäller Karisma. Som sängliggande kan du inte längre delta i spelet. Du kan däremot författa ett testamente, ge goda råd och återberätta dina gamla äventyr framför brasan om vinterkvällarna.

Normalt sett byter du rollperson när din gamla blir ålderssvag. När en grundegenskap når noll är du död. Reglerna är utformade så att de flesta ska kunna fortsätta att spela sin rollperson till 50-årsaldern.

Ålderssvaghet slås in två omgångar. Börja med att slå 2T6 på följande tabell. Resultatet visar hur många av dina grundegenskaper som försvagas under året.

2T6 Egenskaper som åldras

- 2 Fyra egenskaper
- 3 Tre egenskaper
- 4 Två egenskaper
- 5 En egenskap
- 6-8 Ingen egenskap
- 9 En egenskap
- 10 Två egenskaper
- 11 Tre egenskaper
- 12 Fyra egenskaper

Slå nu så många T6:or som tabellen ovan anger. Den andra tabellen visar vilka grundegenskaper som försämras. Varje "träff" minskar egenskapen med ett steg. Om du fått flera träffar på ålderstabellen kan samma egenskap sänkas flera gånger samma vinter, med lite otur.

1T6 Egenskap som påverkas

- 1 Styrka
- 2 Storlek
- 3 Blick
- 4 Smidighet
- 5 Karisma
- 6 Ingen

Teoretiskt sett kan din rollperson bli hundra år gammal, men statistiskt är det svårt att överleva 70-årsdagen, vilket stämmer ganska väl överens med medeltidsmänniskans historiska livslängd.

Ekonomi

Din valda levnadsbana anger vilken levnadsstandard du får, räknat i mark. Saknar du en ställning i samhället måste du försörja dig på besparingar. Du kan också använda besparingar för att höja din levnadsstandard utöver det levebröd din husbonde erbjuder dig. Summan påverkar ett antal tärningsslag som görs under vintervilan. Se nedan.

Levebröd	Mod	Notering
< ¼	-3	Du lever under existensminimum utan tak över huvudet. Dina kläder slits till värdelösa trasor. Rustningar blir obrukbara under vintern. Slå ett extraslag för ålderssvaghet.
¼	-2	Du har mat för dagen och tak över huvudet, men inte mycket mer. Kläder och rustningar slits till ¼ av sitt tidigare värde.

☞ Aposteln Petrus anländer till Rom och grundar den första kyrkan. Han blir kristenhetens förste påve.

☞ Petrus korsfästas på order av den romerska kejsaren Nero. Enligt sägnen hängs aposteln upp- och ner på korset, för att skymfa kristenheten.

☞☞☞ Kejsar Konstantin av Rom stoppar förföljelsen av kristna. Han konverterar själv till den nya religionen på sin dödsbädd.

☞☞☞ Rom faller, men romarriket består under påvarnas beskydd. Resten av världen plågas under hedniska tyranner.

☞☞☞ Frankernas konung Karl den Store kröns till kejsare av påven Leo III. Ceremonin hålls på juldagen.

☞☞☞ Kung Otto I skapar det Tysk-Romerska riket när han kröns till kejsare. Romarriket är återupprättat och påvestolen skyddas av kejsaren.

½	-1	Du lever ett hårt men fullt dragligt liv. Kläder och rustningar slits till hälften av sitt tidigare värde.
1	±0	Du är välmående och har det bättre än de flesta. Kläder och rustningar slits inte alls, om någon i hushållet klarar ett Flitslag.
2	+1	Du är rik och lever på en nivå som anstår en ädling, utan några större bekymmer. Grattis!
4	+2	Du lever ett furstligt liv.
8	+3	Du lever kungligt.

SLITAGE: Tabellen ovan visar hur mycket dina kläder och din rustning slits. Multiplicera klädernas värde och rustningens skyddsponng med det angivna värdet. Du bör tjäna minst en mark om året för att kunna behålla dem i fullgott skick.

STALLAR: Om du äger en häst eller ett annat husdjur (till exempel en familj) kan den dö under vintern. Slå en T20 och lägg modifikationen direkt till tärningsslaget (en minusmodifikation är därmed alltid något negativt). Om resultatet är lägre än djurets ålder, räknat i år, har din trotjänare gått ur tiden.

Familj

När ditt första äventyr börjar vet du vilka dina föräldrar är, och eventuellt har du ett antal syskon. Men under spelets gång kan din familj komma att växa. Du behöver inte hålla reda på varje kusin och avlägsen brylling, men dina närmaste bör du föra anteckningar över på Pergamentet. Kalendern är en bra plats att göra noteringar på. Familjer växer vanligtvis genom giftermål, så låt oss därför titta på hur du gör för att hitta en gemål.

ENKELT BRÖLLOP: Du väljer en gemål i de lägre samhällsskikten. Din bättre hälft omfattas av Kärlek (Familj). Allt du behöver göra är att be din husbonde om lov och klara ett Lojalitet (Husbonde). Sedan är du gift.

PLANERAT BRÖLLOP: Du sonderar terrängen noga. Istället för lojaliteten sätts ditt Folkvett (Egendomslös, Allmoge, Borgare) eller din Hövlighet (Borgen, Adlig) på prov. Om du lyckas får du addera +1 till tärningsslaget när hemgiften bestäms. Om du gifter dig inom ditt eget stånd behöver du bara be om husbondens lov för att gifta dig, när du bestämt dig. Annars krävs ett ståndsbrollop.

STÅNDSBRÖLLOP: Genom att delta i Älskarens Äventyr kan du finna ett bättre parti. Eller rent av någon som du faktiskt tycker om. Sådana äktenskap anses vara något utöver det vanliga i Fausts värld. Älskarens Äventyr ger din rollperson en chans att välja en gemål ur ett högre stånd. Gemålen utformas i samråd med spelledaren.

När två familjer förenas genom äktenskap följer en hemgift med till det nya bostället. Dess storlek mäts i daler och mark.

EGENDOMSLÖS: Ingen hemgift förekommer.

ALLMOGE: Slå en T6 för att se hur många daler brudkistan innehåller. Om tärningen visar en sexa följer också ett litet bondehemman med i hemgiften. Storlek: ¼ markland.

BORGARE: Slå en T6. Brudkistan innehåller dubbelt så många daler som tärningens ögon. Om tärningen visar en sexa följer också ett burskap med i hemgiften. Värde 1T3 mark.

BURGEN: Slå en T6. Brudkistan innehåller tio gånger så många daler som tärningens ögon. Om tärningen visar en sexa följer också ett burskapsbrev med i hemgiften. Värde 1T3+1 mark.

ADEL: Slå en T6. Brudkistan innehåller 100 gånger så många daler som tärningens ögon. Om tärningen visar en sexa följer också en förläning med i hemgiften. Storlek 1T6+1 markland.

Den som lever i ett äktenskap kan hamna i barnsäng. Eller så gör gemålen det. Resultatet är detsamma slå en T20 varje år. Modifiera tärningsslaget för levnadsstandard:

1-8	Ingen födsel
9-10	Missfall. Ingen födsel.
11	Modern och barnet dör i barnsäng.*
12	Modern dör, barnet överlever.*
13-19	Ett barn är fött.
20	Tvillingfödsel.**

* Kvinnliga rollpersoner dör inte i barnsäng. De slår ett extra slag för ålderssvaghet istället.

** Inträffar endast om tärningen faktiskt visar 20. Ett modifierat resultat på 20+ räknas som en vanlig födsel.

1059 Kardinalerna i Rom lurar den blott sexåriga Kejsar Henrik IV att skriva på ett dokument, som säger att endast påven får utse nya biskopar i kejsarens rike. Kyrkans makt växer snabbt. Så snart kejsaren blivit vuxen inser han sitt misstag och bannlyser påven. Under den följande investiturstiden bannlyser de nya kejsarna och påvarna varandra, samtidigt som de utser egna motpåvar och motkejsare.

1122 Fredrik I föds och får stueknamnet Barbarossa när han kröns till Kejsare 1155. Han blir den förste som lyckas nå en fred mellan kejsarmakt och påvestol. Som bevis på att han regerar med Guds verkliga välsignelse beger sig Barbarossa till Heliga landet, för att hämta den Heliga Lansen som genombrände Stralsunden på korset. Men Barbarossa återvänder aldrig. Han drunknar i en flod på vägen söderut 1190.

Bestäm barnets kön med en tärning. Jämnt betyder pojke, ojämnt flicka. Hitta på ett namn åt den nyfödda och vårda barnet ömt. Ditt äldsta barn blir vanligtvis din nästa rollperson. Men barnadödligheten är hög i Fausts värld. Varje år till och med det tolfte måste du slå för överlevnad, precis som du gör med husdjur. Barnet dör om T20:an visar ett resultat lägre än barnets ålder. Modifiera slaget efter familjens levnadsstandard. En hög levnadsstandard minskar barnadödligheten.

Din familj lever inte ett händelseöst liv vid sidan om ditt eget. Det händer saker i deras liv under året. Slå en T20 och läs av följande tabell. Slaget är omodifierat.

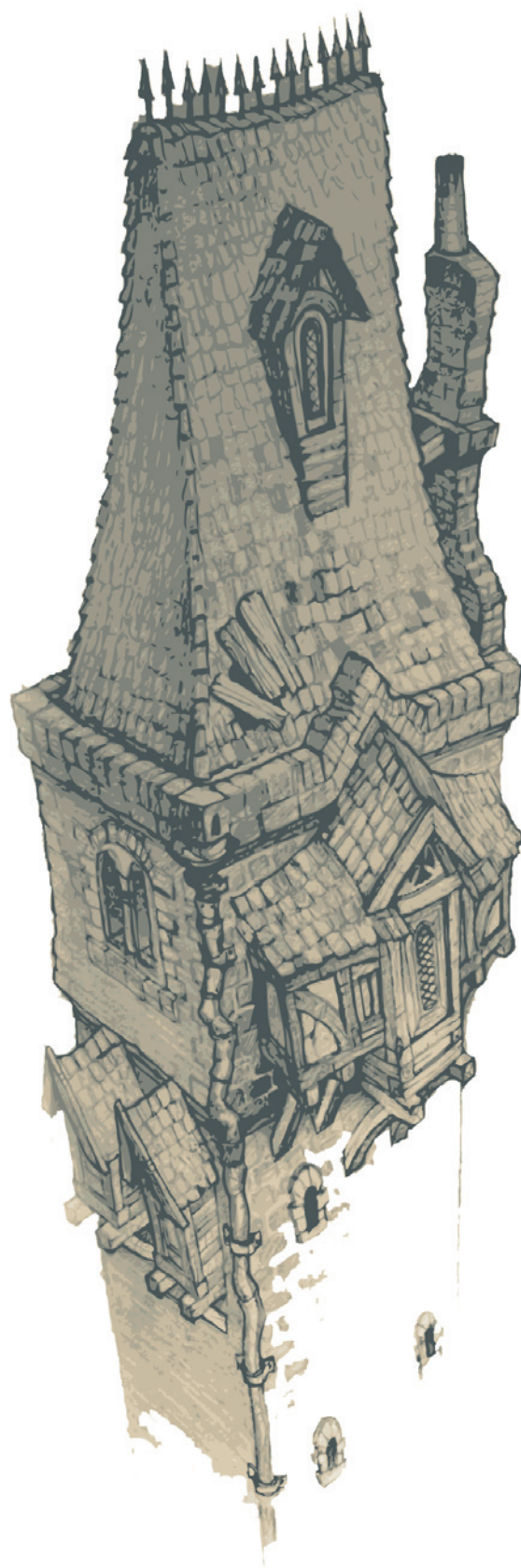
1-3	Dödsfall
4-8	Giftermål
9-13	Födelse
14-15	Försvunnen
16-18	Ingen händelse
19-20	Skandal

Vilken familjemedlem händelsen gäller avgör du med en T6:a. Välj någon av dina...

- 1 Föräldrar (din tidigare rollperson, om hon blivit tillräckligt gammal)
- 2-3 Syskon (vanligtvis det äldsta syskonet)
- 4-5 Far eller morföräldrar (din tidigare rollperson, om hon blivit tillräckligt gammal)
- 6 Avlägsna släktingar (kusiner, fastrar, etc)

Skandaler är ett kärt ämne för skvaller även om det gäller en avlägsen släkting. Räkna med att din Kärlek (Familj) kommer att provoceras när din släkt anklagas för att...

1-2	Ha narrats i affärer
3-4	Förolämpat sin husbonde
5-6	Blivit skuldsatta
7-8	Vräkts från sitt hem
9-11	Bedrivit otukt och begått äktenskapsbrott
12-13	Ha stulit
14-15	Ha mördat någon
16-17	Ha konverterat till en annan tro
18-19	Utövat häx- eller svartkonster
20	Slå igen, men nu är anklagelserna bevisade och riktiga



1209 Otto IV axlar kejsarmoniet efter den drunknade Barbarossa, men när det avslöjas att han låtit kröna sig med en förfälskad krona sluter de tyska furstarna upp bakom Barbarassas sonson istället.

1220 Den uppfostrade sonsonen Fredrik II sägs ha spottat på de heliga regalierna inför sin kröning och jämförts med Antikrist av påven. Investiturstriderna blossar upp igen och kejsardömet vacklar.

1308 Hundra år av krig föregår Henrik VII:s kröning. Han blir den förste av huset Luxemburg som bestiger tronen, men manövreras snart bort. Kriget har gjort många adelsfamiljer mäktigare än kejsardömet. Under de kommande århundradena utnämnet familjerna Wittelsbach, Luxemburg, Hohenzollern och Habsburg sina egna till tyska konungar. Därmed måste påven också alltid acceptera någon av de fyra som kejsare.

Om din familj äger mark eller bedriver affärer i liten skala vill du naturligtvis veta hur det går för dem under året. Sörvaltarens Äventyr kan spelas av alla som har inkomster från gårdar, burskaps- eller skrämbrev till ett värde av 1-3 mark. Större förläningar hanteras med reglerna i kapitel IX.

Oavsett om du idkar handel eller brukar jorden påverkas dina inkomster av skördarna i greuskapet. Goda skördar betyder ökad handel. Slå 2T6:

2T6	Mod	Resultat
2	-10	Missväxt
3-4	-5	Rödår
5-9	+/-0	Normal
10-11	+5	Godår
12	+10	Rekordår

Själva inkomsten bestäms av dina egna färdigheter. Använd Jordbruk om du är bonde, Händighet om du är hantverkare, och Vältalighet om du är köpman. Din framgång påverkas av modifikationen från skördeslaget. Testa nu färdigheten med en T20:

Perfekt: Dubbel inkomst.
 Lyckat: Normal inkomst.
 Misslyckat: Halv inkomst.
 Summel: Inga inkomster.

Om färdighet som användes vid färdighetsslaget visade jämnt har året förflutit stillsamt. Ingenting ovanligt inträffade. Men vid ett ojämnt resultat på T20:an slår du igen på följande tabell:

1-2 Grannfejld. Slå Gästfrihet för att hålla dig utanför gräset. Misslyckas du förlorar du en hel mark när du träter.

3-4 Grannsämja. Din grannes åker står förfrusen och svälten knackar på. De saknar en mark. Slå Barmhärtighet/Glymhet.

5-6 Jaktlycka. Slå Vildmarksvana för att dyga ut hushållskassan med en mark.

7-8 Tvist. Dina djur betar på grannens mark. Eller tvärtom. Eller så hugger dina tjänare ved i fel skog. Strunt samma. Slå Folkvett för att lösa tvisten. Lyckas du har du tjänat en mark. Misslyckas du förloras samma belopp i böter.

9-10 Släktbesök. Underhåll dina gäster med Dans, Sång eller någon annan passande färdighet. Du får klyssa den redan vid ett lyckat slag.

11-12 Trångmål. Grannarna bet om ett tillfälligt lån. Slå Frikostighet/Gutomildhet.

13-14 Erbjudande. Du erbjuds att köpa ett närliggande markland. Värde: 1 mark. Pris: 5 mark.

15-16 Anbud. Du erbjuds 5 mark för ett markland åker eller motsvarande del av din affärsrörelse.

17-18 Fortuna. Antingen har du hittat en liten silverskätt i jorden. Eller kommit över ett billigt parti varor. Du tjänar i alla fall en mark.

19 Katastrof. En brand eller ett slagtegn ödelägger din vishusbod. Du förlorar en mark.

20 Arstvist. Din rätt att bo kvar ifrågasätts vid tinget. Slå Kärlek (Familj) för att övertyga magistraten om dina starka familjeband till hemmet. Misslyckas du förlorar du rätten att bo kvar och eventuella burskapsbrev annulleras.

Iignorera eller modifiera resultat som blir absurda. Det är exempelvis svårt att sälja mark om man ingen äger.

- Dr. Faust