



Det finns tre sätt att känna igen en adelsman:

- 1) Det roliga namnet.
- 2) Hans okända hemort
- 3) Inaveln

- Dr. Faust

Blått Blod & Gamla Anor

Fausts värld är full av uråldriga adelsfamiljer med rötter långt tillbaka i historien. Eftersom de inte vill att det blåa blodet ska bli urvattnat gifter de sig nästan bara med varandra. Därför har de med tiden fått allt längre och krångligare namn. Dessutom har de en mycket begränsad arvs massa att dela på, varför många ädlingar begärats med särskilda "kännetecken". Slå en T20 för ättnamn, ytterligare en för adels titel, en för hemvist och en för kännetecken för att skapa en ny blåblodig ätt. En del familjer är så månggifta att de måste kombinera två namn. Exempel: Pfalzgreve Albrecht von Alptraum-Dunkelkopf av Burgundiet.

T20 Ättnamn

Adelstitel

Hemvist

Kännetecken

1	Alptraum	-	Burgundiet	Särglös (albino)
2	Burgmeister	-	Böhmen	Sex fingrar
3	Dunkelkopf	-	Elsass	Lågt hårfäste
4	Erpesser	-	Lothringen	Sammanväxta ögonbryn
5	Staroprämen	-	Schleswig	Harnmynt
6	Gnadenlös	-	Holstein	Vindög
7	Königsegg	-	Rheinepfalz	Puckeltygg
8	Liebling	Ståthållare	Baden-Baden	Låghalt
9	Kopfelbach	Baron	Savoien	Klumpfot
10	Löwenbräu	Storfurste	Schwaben	Generande hårväxt
11	Schweinhund	Markis	Sachsen	Täffel (läspar, stammar, et cetera)
12	Reuschweinstein	Greve	Moravia	Hårlös
13	Gesundheit	Landgreve	Livland	Olika stora öron eller ögon
14	Krieglitz	Markgreve	Slandern	Hul- eller kobent
15	Weltsmerz	Pfalzgreve	Brandenburg	Under- eller övertbett
16	Schwarzwald	Hertig	Lombardiet	Hartänder
17	Teufel	Ärkehertig	Schwarzwald	Glosög
18	Übermensch	Prins	Transylvanien	Efterbliven (Kan aldrig häja läshuvud)
19	*	Kurfurste	Lützen	Blodarsjuk (- i läkkött)
20	*	Kung	*	*

* Slå två gånger

- Familjen saknar titel.

P.S. Det blå blodet lär vara en myt D.S



Kapitel IX: Makten & Härligheten

Alla tronsalar i hela världen har ett gemensamt. I var och en sitter en ensam furste som härskar oinskränkt i sitt eget rike. Det här kapitlet handlar om vad som händer när du själv blir makthavare och får ett eget land att styra över. Reglerna träder i kraft när du får en förläning på minst tre marklands värde. En sådan stor förläning förutsätts generera inkomster från både jordbruk och handel, och därför använder vi samma regler oavsett om du härskar över en stad eller en lantlig provins.

Mindre inkomster – från bondgårdar, burskapsbrev och skråbrev – kan hanteras med de vanliga ekonomireglerna från kapitel VIII. Låt oss nu förklara vad som avses med begreppet furste.

Andliga och världsliga härskare

Den främste av de världsliga furstarna är naturligtvis kejsaren och han svarar bara inför Gud. Men Gud har många själar att sörja för och är sällan närvarande vid det kejsarliga hovet. Lika lite som kejsaren själv har tid att besöka alla sina hertigar, grevar och baroner. Detsamma gäller de biskopar och borgmästare som härskar över kloster och städer. De är alla furstar och deras makt är nästintill oinskränkt.

Faustreglerna gör ingen skillnad på andliga och världsliga härskare. Furstetiteln används om alla enväldshärskare, från

minsta slottsherre till den mäktigaste konung. Det spelar heller ingen roll om härskaren är adlig eller burgen. Makten utövas på samma sätt i alla fall. Du uppnår automatiskt furstestatus när du får en egen förläning på fyra markland eller mer. Men det är bara innanför den egna förläningens gränser som din makt är obegränsad.

Vad är en förläning?

Det förläning betyder lån, och på papperet tillhör all jord kejsaren. Du kan lika gärna kalla den gods eller domän, vilket också förekommer. Monarkens länsherrar lånar jorden av sin härskare. Men många förläningar har förvandlats till fristående riken, eftersom de varit i samma familjs ägo i århundraden. Det finns fyra klassiska sätt att skaffa sig en förläning på: arv, belöning, erövring och giftemål.

ARV: En del förläningar är ärftliga och övertas av länsherrans barn vid faderns död. Din första rollperson har knappast något arv att vänta, men om du spelar dina kort väl kan hennes barn arva en förläning på just det sättet.

BELÖNING: Förläningar utan arvtagare kan delas ut igen till nya vasaller, för trogen tjänst. Det kan hända din rollperson i tider av ofred och beror ytterst på spelledarens välvilja.

ERÖVRING: Att erövra en förläning med våld är svårt, men fungerar om kejsaren godkänner den nya länsherren efter maktskiftet. Det inträffar med jämna mellanrum. Du måste själv planera och genomföra erövringen i spelet, om du har dylika planer.

GIFTEMÅL: Det fjärde och vanligaste sättet att få en ny förläning är att gifta sig till marken. Landområden ingår ofta i hemgiften när adelsätterna gifter bort sina döttrar för att skapa nya allianser. Det kan du ordna under spelets vintervila.

Teoretiskt sett är förläningar enbart avsedda för medlemmar ur det högsta frälset i adeln och prästerskapet. Men problemet är lätt att lösa för den furste som vill knyta en enklare vasall till sig. Den nya länsherren adlas vanligtvis samma dag som förläningen byter ägare. Det händer titt som tätt att burgna familjer nyadlas på detta sätt. Däremot hör det till ovanligheterna att allmogen undantas från lagarna på samma vis.

Det finns två sorters förläningar som kan komma i din besittning på något av de uppräknade sätten: ärftliga och tilldelade. En ärftlig förläning stannar i din släkt, så länge ättelinjen består och du har en arvinge som tar över. En tilldelad förläning blir din under en förutbestämd tidsperiod. Det kan handla om några år eller hela din egen livstid.

Som du säkert förstått består en förläning huvudsakligen av jord. Rikedomen kommer från dess åkrar, arbetskraften i byarna och städernas handel. En furstes förläning omsätter ofattbara summor och vi mäter dem i mark.

Marken är en abstrakt värdemätare som motsvarar 120 daler i reda pengar. Det är mer än vad en vanlig allmogefamilj förbrukar på ett helt år och ingen präglar så stora mynt. En sådan slant skulle ju innehålla nästan ett halvt kilo rent silver.

Sörläningsbrevet

Det är lätt att räkna ut hur mycket inkomster din egen förläning inbringar. Varje markland ger en mark om året i avkastning. Det är ditt leverbröd som furste. Överskottet kan du dessutom använda för att bygga dig ett slott, hyra ett hov av vasaller eller bryta ny åkermark. Men domänen ger dig mycket mer än så. Den ger dig en här av soldater och en ställning i världen. Den ger makt. För många furstar är begäret efter en större förläning den största drivkraften av dem alla.

Allt du behöver för att förvalta din förläning är ett litet minipergament som kallas förläningsbrev. Du använder samma dokument för alla typer av förläningar. Den fjärde sidan av Pergamentet kan således sägas representera såväl adelsbrev och skråbrev (vilket är vanligast) som dyra burskapsbrev och exceptionella bomärken. I det sistnämnda fallet krävs det en mycket stor bondgård. De flesta gårdar omfattar ju bara ett enstaka markland. Som du ser inleds förläningsbrevet av fyra rutor och en kort text. Så här fyller du i dokumentet.

MARKLAND: Visar hur många mark din förläning inbringar under ett normalår. Det första du gör under varje räkenskapsår är att fördela dessa tillgångar i de tre andra rutorna.

APANAGE: Varje mark som spenderas här tillfaller dig och din familj. Summan blir ditt Levebröd som furste.

HOVKRETS: Varannan mark som spenderas här ger dig en ämbetsman i ditt hov. Du väljer själv vilken sort från listan här nedanför. Anteckna dina hovmedlemmars specialiteter under rubriken Rådet på förläningsbrevet.

SKATTKISTAN: Alla mark som inte spenderats på annat hamnar här. Om din förläning går med vinst ökar innehållet i skattkistan varje år. När inkomsterna inte täcker utgifterna minskar dina besparingar.

Bokföring, Ämbetsmän & Vasaller

Om du styrde din förläning helt efter eget huvud skulle du aldrig hinna äventyra. Lösningen på problemet är att bygga upp ett hov av pålitliga ämbetsmän. Nackdelen är att sådana rådgivare kostar pengar. Men du slipper samtidigt förlita dig på dina egna färdigheter och talanger.

När du utser en ny hovmedlem behöver du bara anteckna hennes namn och funktion. En ämbetsman får ett färdighetsvärde på 2T6+6 på alla sina ämbetslag. Värdet kan höjas med erfarenhetskruss precis som vanliga färdigheter.

Varje gång ett ämbetsmannaslag efterfrågas måste den berörda hovmedlemmen slå under värdet med en T20. Om Ämbetsmannen är en annan spelares rollperson använder hon naturligtvis sitt eget färdighetsvärde istället. Vilket värde som används framgår av situationen. Men för att kunna sköta ett ämbete måste du ofta ha rätt talang. Kraven framgår av följande lista [se hakparentesen].

FOGDE: Sköter de direkta kontakterna med allmogen. [Fogde]

FÄKTMÄSTARE: Tränar hären och duellerar i furstens ställe när en förkämpe krävs.

HÄROLD: Håller reda på viktiga släkthändelser och agerar diplomatiskt sändebud. [Skolad (Heraldiker)]

KANSLER: Furstens närmaste rådgivare och ställföreträdare. Många furstar sköter ämbetet själva. [Regent]

LIVMEDIKUS: Botar hovfolkets krämpor.

MAGISTER: Juridisk rådgivare. [Skolad (Jurist)]

MARSK: Leder hären vid krig eller belägring. [Befäl]

MUNKSKÄNK: Provsmakaren skyddar sin herre från förgiftning. Välj gärna någon du ogillar.

PRÄST: Vårdar själar och bistår med klokskap.

RIDDARVASALLER: Ståthållarens bästa soldater är riddare. Ju fler du har desto bättre.

TRUBADUR: Underhåller hovfolket med skådespel, musik och gyckeltåg. [Gyckelspelare]

Du och dina ämbetsmän måste klara av ett antal färdighetslag vare vinter. Antalet kan variera från år till år. Vilka de är framgår av nästa uppslag.

KANSLERSLAGET: Du måste ha talangen Regent för att kunna inneha det högsta ämbetet. Varje vinter sätts regeringsdugligheten på prov. Din framgång påverkar alla andra ämbetslag, som görs i förläningen under resten av vinterfasen. Slå Intriger.

PERFEKT: Undersåtarna lyder din minsta vink. Alla ämbetsmannaslag modifieras med +5.

LYCKAT: Undersåtarna lyssnar. Inga modifieringar.

MISSLYCKAT: Undersåtarna knorrar. Alla ämbetsmannaslag modifieras med -5.

FUMMEL: Undersåtarna protesterar. Alla ämbetsmannaslag modifieras med -10.

Det finns en maxgräns för hur stora förläningar du kan styra över direkt. Du kan härska över lika många markland som ditt färdighetsvärde i intriger. Kommer du i besittning av en större förläning måste du stycka upp den, och dela bitarna till egna vasaller, som du själv utser. Välj gärna en annan spelares rollperson.

SKÖRDESLAGET: Inte ens den mäktigste furste kan befalla över väderleken, och oavsett om din förläning får sina inkomster från jordbruk eller handel är traktens skördar av central betydelse. Det styrs av slumpen. Slå 2T6 för att avgöra hur väderleken varit i grevskapet.

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

FOGDESLAGET: När vädret och fursten gjort sitt sätts fogdens kunskaper på prov. Fogdeslaget styr inkomsten. Du måste ha talangen Fogde för att sköta ämbetet. Slå Jordbruk:

PERFEKT: Dubbel inkomst.

LYCKAT: Normal inkomst.

MISSLYCKAT: Halv inkomst.

FUMMEL: Inga inkomster.

Grundinkomsten är din förlänings storlek i mark. Fördela slutresultatet i rutorna Apanage, Hovkrets och Skattkistan efter eget tycke och smak. Du måste naturligtvis se till att pengarna räcker till de ämbetsmän du vill behålla och den levnadsstandard du vill uppnå.

HÄNDESLAG: Din förläning kan också råka ut för oväntade händelser under vintern. En del av dem är positiva och andra negativa. Sannolikheten för att något oförutsett inträffar är lika stor som din förlänings storlek i mark på en T20:a. Vad som inträffar avgörs med en T100.

01-07 Allmogen knorrar. Fogden måste klara Folkvett eller Befallning för att få dem att arbeta. Misslyckas laget ger förläningen bara halv inkomst. Om Fogden väljer att använda Befallning istället för Folkvett utbryter bondeuppror vid ett misslyckande. Se 11-13 nedan.

08-10 Skattlycka. En gammal silverskatt har hittats på dina ägor. Den tillfaller markägaren. Skattkistans innehåll ökas med 1T3 mark.

11-13 Bondeuppror. Bönderna beväpnar sig och tar tillbaka de grödor som ämnats för furstens vishusbodar. Fogden eller Marsken måste kväsa upproret. Annars blir förläningen helt utan inkomster. En Fogde med talangen Fruktad kan kväsa upproret i sin linda med en Befallning, utan förluster. Marsken kan slå ner upproret med ett lyckat Fältslag, men då halveras inkomsten.

14-18 Bröllopsklockor. En annan furste vill knyta äktenskapliga band till din ätt. Använd slump Tabellen för att avgöra vem. Om din Kansler lyckas med sina Intriger är din tilltänkta gemål dessutom arvtagare till sin egen förläning.

19-23 Tribut. Din husbonde sänder sina uppbördsmän för att finansiera krig, bröllop eller andra dyrheter. Kanslern måste klara Intriger om du ska komma undan med hedern i behåll.

PERFEKT: Du slipper betala och din husbondes lojalitet till dig ökas med +1.

LYCKAT: Betala ¼ mark för varje markland du förlänats. Annars minskar din Lojalitet (Husbonde) med -1.

MISSLYCKAT: Betala ½ mark för varje markland. Annars minskar Lojalitet (Husbonde) med -1.

FUMMEL: Betala 1 mark för varje markland. Annars minskar Lojalitet (Husbonde) med -2.

24-25 Mirakel. Allmogen i en av byarna viskar om ett mirakel. De talar om en påstådd jungfrufödsel, en gråtande helgonbild eller en starkt lysande stjärna. Som markägare kan du göra en förtjänst på alla pilgrimmer. Öka din förmögenhet med 1T3 mark. Eller avstå från pengarna och kryssa Barmhärtighet.

25-32 Plundrare. Ett krigsfölje drar genom dina ägor. Marsken måste klara ett Fältslag för att skydda din egendom.

PERFEKT: Plundrarna flyr utan att ställa till några skador.

LYCKAT: Plundrarna rövar med sig ¼ mark för varje markland du förlänats.

MISSLYCKAT: Plundrarna rövar med sig ½ mark för varje markland du förlänats.

FUMMEL: Plundrarna rövar med sig 1 mark för varje markland du förlänats.

33-39 Struntsak. Dina djur betar på grannens mark. Eller tvärtom. Eller så hugger dina tjänare ved i fel skog. Strunt samma. Be din Magister slå Intriger för att lösa tvisten. Lyckas det har du tjänat en mark. Misslyckas du förloras samma belopp i böter.

40-42 Duell. Din ställning ifrågasätts och bara värjan kan återupprätta hedern. Om din Fäktmästare klarar ett Envig får du kryssa din berömmelse.

43-47 Släktbesök. Be Trubaduren underhålla dina gäster med Sång eller Dans. Lyckas det kan du kryssa Kärlek (Familj).

48-55 Rövare. Etrövarband gör landsvägarna osäkra. Marsken måste klara ett Fältslag, annars förlorar din förläning inkomster på 1T3 mark.

56-57 Adelskap. En gammal krönika antyder att du är den sista släktingen till en adelsätt som hållits för utdöd i generationer. Den är antagligen förfalskad, men om Härolden klarar ett Hövlighet accepteras dina adliga anspråk. Välj en ny adels-titel i samråd med spelledaren.

58-61 Uppviglare. En reformator hetsar allmogen mot överheten. Om förläningen saknar kyrka måste Fogden klara ett Folkvett. Annars börjar allmogen knorra. Se 01-07 ovan.

62-65 Diplomatsk kris. Dina knektar har skövlat någon annans marker. Eller så har du misshagat en furste. Härolden måste avvärja krisen med Hövlighet, annars befinner du dig i öppet krig med dina grannar. Se 73-75 nedan.

66-67 Skvaller. Du anklagas för stöld, mord eller andra otrevligheter. Slå ett slag på tabellen som används när familjemedlemmar råkar ut för skandaler i kapitel VIII, men den här gången gäller ryktena dig själv.

68-72 Otrohet. Din äldsta arvtagare påstås vara frukten av en utomäktenskaplig förbindelse. Väg Kyskhet mot Vällust i ett dubbelslag. Antingen tystnar ryktesspridningen, eller så kommer din arvtagare att benämnas bastard under resten av sitt liv. Räkna med en rejäl tronföljdsstrid.

73-75 Krig. Du hamnar i öppen konflikt med någon av dina grannar, som vill åt ditt liv eller dina rikedomar. Spelledaren avgör orsaken. Utkämpa ett fältslag mot en slumpvis vald motståndare.

76-81 Rättvisa. Du tvingas avge en kontroversiell dom vid tinget. Exempel: den kände stråtrövaren har vunnit allmogens gillande genom att skänka sitt byte till de fattiga, den anklagade häxan vördas för sina kunskaper som jordemor, kvinnan som togs på bar gärning med kniven i hand har dödat en kvinno-skändare. Tänk ut ett lämpligt straff och slå ett Tålmod för att övertyga allmogen om att du handlat vist. Lyckas du får du kryssa din Berömmelse. Misslyckas du börjar allmogen knorra. Se 01-07 ovan.

82-85 Gästabud. Din husbonde besöker dig med sitt följe. Traditionen kräver att du spenderar ½ mark för varje mark-

land du förlänats på gästabudet. Men om din Trubadur lyckas trollbinda husbonden kommer du undan utan extrautgifter.

86-87 Sagoväsen. Allmogen viskar om ett sagoväsen som hemsöker dina ägor. Det kan vara en drake, en jätte eller ett troll. Till dess besten är besegrad dras din förläning med minskade inkomster. Slå en T6 varje år. Vid ett ojämnt resultat måste du sänka din inkomst med lika många mark som tärningens ögon visar.

88-89 Förgiftad. Någon vill dig illa och om du saknar Munkskänk tömmer du själv giftbägaren. Giftstyrka 3T6.

90-91 Pest. En farsot drar fram genom landet. Din Livmedikus måste klara ett Läkekonst. Annars drabbas alla medlemmar vid hovet av ålderssvaghet. De slår en gång extra på ålderstabellen.

92-94 Monument. Din husbonde ber dig uppföra en kyrka eller ett slott. Din Lojalitet (Husbonde) avgör vad svaret blir.

95-96 Arvstvist. Adelsfamiljerna i trakten träter om arvsrätten till en slumpvis vald förläning i grevskapet. Om ämbetsmännen vid ditt hov har talangerna Skolad (Jurist) och Skolad (Heraldiker) kan du själv försäkra dig om arvsrätten med ett lyckat slag i Intriger.

97-98 Katastrof. En brand ödelägger ditt slott, en kyrka eller något annat stort byggnadsverk på dina ägor.

99-00 Slå två gånger på tabellen.

Din första förläning

Aven om din första förläning bara omfattar några enstaka markland är det stor skillnad på att inneha ett förläningsbrev, jämfört med vanliga bomärken och burskapsbrev. Förläningen ger dig makt och en egen armé, som alltid finns till hands. Den ger dig också undersåtar och eventuellt ett litet hov. Hur stora resurser en förläning ger dig automatiskt framgår av tabellen på nästa sida. Listan innehåller fem exempel på typiska förläningar.

GODS: En ensam gård med extra stor mangårdsbyggnad. Vanligt som belöning till dugliga soldater i krigstider. Kan också vara en kyrka. Ämbetsmannen är vanligen identisk med länsherren och en sådan förläning kan skötas med de vanliga ekonomireglerna.

HERRESÄTE: En herrgård med tillhörande by. Eller en kyrka i någon bortglömd avkrok.

SLOTTSLÄN: En tullborg eller en rovriddares domäner. Kan också vara en liten stad eller ett kyrkligt priorat, som lyder under närmsta kloster.

HÖGSÄTE: En större förläning som gått i arv i generationer. Ett extra stort slottslän, ett kloster eller en stad.

TRON: Centrum i ett hertigdöme eller grevskap. Kan också vara en stadsstat. Kyrkans motsvarighet är biskopsstolen.

T20	Förläning	Mark	Ämbetsmän	Knektar	Underhuggare	Skattkistan
1-7	Gods	2	1 [1T3-1]	4 [1T6]	8 [2T6]	0 [1T6]
8-14	Herresäte	4	2 [1T3]	8 [2T6]	16 [4T6]	0 [2T6]
15-17	Slottslän	8	4 [2T6]	16 [4T6]	32 [8T6]	0 [3T6]
18-19	Högsäte	16	8 [2T6]	32 [2T6]	64 [16T6]	0 [4T6]
20	Tron	32	16 [4T6]	64 [16T6]	128 [32T6]	0 [8T6]

När du får din första förläning genom arv eller giftermål vet du oftast bara hur många mark den är värd. Du kan ändå snabbt läsa av hur många knektar, hejdukar och ämbetsmän som finns i ditt hushåll när du tar över husbondskapet. Notera att antalet ämbetsmän inkluderar dig själv, och att skattkistan alltid förutsätts vara tom från början.

Om du ärver ett litet herresäte för fyra mark går pengarna oavkortat till apanaget och hovkretsen under ett normalår. Ämbetsmännen består då av dig själv och en fogde. Två mark går åt till dig själv och din familj. De övriga går åt till fogdens levebröd. Så här läser du av resten av tabellen.

ÄMBETSMÄN: Siffran visar hur många ämbetsmän som normalt sett finns i ett hov av den angivna storleken. I din egen förläning styr du själv över hovets storlek, genom det antal mark du spenderar på din hovkrets. Här återfinns de riddare som utgör härens spjutspets om du drar i krig. Se kapitel X för ytterligare detaljer.

KNEKTAR: Visar hur många knektar som antas finnas på godset med automatik. Du behöver inte betala för dem. Om du skapar en slumpmässig förläning varierar antalet med tärningar. Länsherren kan ju ha hyrt in legoknektar eller lidit tidigare förluster under året. Knektarna utgör vanligtvis den robusta stommen i varje armé.

UNDERHUGGARE: Så här många dugliga tjänare och arbetsföra män finns det på dina marker. De räknas som enkla hejdukar i strid. Den totala folkmängden på dina ägor är ungefär tio gånger så stor som antalet underhuggare.

Tabellen kan också användas för att bestämma hur stor en slumpvis vald förläning är. Det kan vara användbart om du hamnar i fejd med en granne eller hamnar i öppet krig till följd av händelseslaget.

Spelledaren kan då snabbt avgöra hur stora resurser som finns i förläningen för tillfället. Använd tärningsvärdena som anges inom hakparentes []. Om en av granndomänerna som skapats med tärningarnas hjälp blir en återkommande antagonist i spelet kan det vara en god idé för spelledaren att börja bokföra den på ett vanligt förläningsbrev istället.

Slott & Kåja

Förr eller senare vill nästan alla furstar bygga ett monument över sig själva. Det kan vara ett slott, en kyrka eller något annat storvulet företag som kräver extra resurser. Så här gör du för att ro iland ett sådant byggprojekt.

Avgör hur många mark projektet kommer att kosta med riktlinjerna som följer här nedanför. Bestäm sedan hur många mark du kan spendera på bygget första året och stryk dem från dina tillgångar. Marken representerar både fasta tillgångar, inköp och dina undersåtars arbetsinsats.

Projektet anses avslutat det år du gjort den sista delbetalningen. Stora byggen kan pågå i många år, genom att du

avsätter delsummor varje vinter. Men det är inte säkert att alla dina investeringar bär frukt. Hur många av de spenderade marken som "byggs in" i ditt monument beror på hur skicklig din Fogde är. Slå Folkvett eller Befallning för att sätta bönderna i arbete. Avläs resultatet nedan.

PERFEKT: Bygget växer med lika många mark som du spenderar detta år, om Fogden använde Folkvett. Dubbelt så många vid en Befallning.

LYCKAT: Bygget växer med lika många mark som du spenderar detta år.

MISSLYCKAT: Bygget växer med hälften så många mark som du spenderar under året.

FUMMEL: Bygget framskrider inte alls. Om Fogden använde sig av Folkvett får du tillbaka hälften av pengarna. Vid en Befallning har hela summan gått till spillo.

Slott och ringmurar ger ditt herresäte ett försvarsvärde, som kan skydda dig vid anfall och belägringar. Detaljerna får du i kapitel X, men ett högt värde skyddar dig bättre än ett lågt. Kyrkor och kapell har tjocka stenmurar som ger ett visst skydd, men de byggs oftast för att höja furstens anseende.

Här följer en förteckning med normala kostnader för några vanliga byggen i Fausts värld (samt deras försvarsvärden). Tabellen kan också användas för att förse slumpvisa förläningar med färdiga byggnader. Sannolikheten för att en förläning innehåller ett försvarsverk är lika med dess storlek i mark, på en T20. Om slaget är "lyckat" visar samma tärning också vilket det största byggnadsverket på ägora är.

T20	Fundament	Försvar	Kostnad
1-4	Torn	5	5
5-8	Kastell	10	10
9-12	Kärntorn	15	15
13-16	Muromgärdad borg	10+15	25
17-20	Koncentriskt slott	10+15+20	55

Kyrkor och monument	Kostnad
Runsten/Stencirkel/Staty	1T3
Fontän/Ryttarstaty	5
Kapell	15-25
Kyrka	25-50
Katedral	100-1000

Om du vill investera i dina förläningar genom att bryta mer mark måste du först fråga din husbonde om lov och sedan klara ett Lojalitet (Husbonde) innan du inleder projektet. Kom ihåg att du bara har jorden till låns, och att din egen husbonde är lika mycket låntagare som du. Kostnaden för att bryta ett nytt markland är lika med din domäns storlek innan investeringen gjordes.

Som du ser är förläningarna i Fausts värld ganska statiska och likartade. Det är bara deras storlek som varierar. Det gör fursten till en spelbar rollperson, utan att spelaren behöver lägga för mycket tid på pappersarbete.

Men ibland behöver spelare och spelledare spendera mer tid på förläningarna för att handlingen i spelet kräver det. Följande frivilliga regler kan användas av spelgrupper som lägger stor vikt vid de politiska intrigerna och rollpersonernas växande dynastier.

Arvingar & Vasaller

Du kan aldrig ha mer än en förläning åt gången, och ingen furste kan någonsin styra över fler markland än sitt färdighetsvärde i Intriger. Om du erhåller fler förläningsbrev efter det första måste du dela ut dem till egna undervasaller, och om din favoritförläning blir för stor kan du stycka upp den i mindre delar. Det sistnämnda är vanligt förekommande när barn ärver sina föräldrar.

På papperet blir dina barn och undervasaller ståthållare i ditt ställe, när du lånar ut nya förlänningar till dem. Men i praktiken är de självständiga furstar, som bara kommer att bistå dig så långt deras lojalitet räcker.

Därför kan du bokföra dem på ditt vanliga Pergament. Notera din avknoppade förlänings namn, vem som är dess ståthållare och hur starka lojalitetsbanden är. Därtill hur många mark förläningen består av.

En ny vasalls lojalitet bestäms vanligen med 3T6, men spelledaren uppanas att modifiera värdet efter händelserna i spelet. För släktingar börjar den vanligtvis på samma värde som din egen Kärlek (Familj).

Som feodalherre kan du i princip bara använda dina undervasaller till en sak: Att be om militärt bistånd vid krig och fältslag. Det kan du göra en gång per vasall och år. Testa lojalitetsbanden och läs av resultatet nedan.

PERFEKT: Vasallen anländer på kortast möjliga tid med alla sina trupper. Redo att lyda din minsta vink.

LYCKAT: Vasallen anländer med hälften av sina trupper.

MISSLYCKAT: Vasallen anländer inte i tid, och ursäktar sig när det redan är för sent. Detaljerna lämnas åt spelledaren.

FUMMEL: Vasallen svarar inte. Kanske har du redan blivit förrådd av dina närmaste.

Skatter & Pålagor

Som du ser är det både dyrt och riskabelt att vara furste. Men i extrema situationer kan du pressa dina undersåtar på pengar genom att införa skatter, pålagor eller nya bötesstraff. Det är aldrig populärt och kräver en skicklig fogde.

Som vanligt måste Fogden klara ett Folkvett eller en Befallning. Valet av metod är en smaksak, men kom ihåg att bönder sällan glömmer en oförätt. Varje gång utöver den första som dina undersåtar pressas på pengar minskar Fogdens chans att lyckas med -1. Allmogens kollektiva minne sitter i tills förläningen byter furste. Resultatet avläsas på sedvanligt sätt i tabellen på nästa sida.

PERFEKT: Fogden lyckas uppbåda hälften så många mark som din förläning är värd med ett Folkvett. En mark per markland med Befallning.

LYCKAT: Fogden uppbådar en fjärdedels mark per markland, oavsett vilken metod som används.

MISSLYCKAT: Inga extrapengar. Om Befallning användes börjar allmogen knorra. Se 01-07 under händelser på föregående sidor.

FUMMEL: Inga extrapengar. Om Befallning användes gör bönderna uppror. Se 11-13 under händelser på föregående sidor.

Pengarna som pressas ur bönderna kan användas för att forcera ett långdraget byggprojekt eller för tillfälliga utgifter. Men det vanligaste är att fursten använder dem till att förstärka sin armé i händelse av krig.

Hyrsvärd & Legosoldater

Under ofredsår kan en furste utöka sin armé med tillfälligt inhyrda trupper. De olika truppslagen beskrivs närmare i fältslagsreglerna i kapitel X. Att hyra trupper är betydligt dyrare än att städsla en fast stående armé. Men hyran är en engångsutgift som bara behöver betalas en gång.

Att leja soldater är inte gjort i en handvändning. Fursten måste sända bud till alla stora städer och därför avslöjas alla kommande krigsplaner i samma ögonblick som budbärarna når fram. Räkna därför med att dina fiender blir förvarnade om du samlar en här på dina ågor.

För en mark får du tillgång till en av följande trupper, som ställer upp på din sida under en månad eller ett fältslag (vilket som nu går fortast).

12 HEJDUKAR: Enkelt utrustade soldater och skyttar. Ofta vanlig allmoge som beväpnats med armborst, yxor och spjut.

6 KNEKTAR: Tränade välutrustade soldater eller professionella hyrsvärd. De bär rustning och hanterar hillebarder eller andra specialvapen.

Att leja en armé och dra i fält är som synes ett mycket dyrt företag. Notera också att du aldrig kan hyra riddare. Dessa elittrupper finns bara tillgängliga om du har egna vasaller. Hur stora truppsstyrkor som finns att hyra på marknaden vid ett givet tillfälle beror på hur skicklig du är som politiker. Fursten slår Intriger för att avgöra hur mycket pengar som kan spenderas på legosoldater. Resultatet är det antal mark du kan hyra trupper för.

PERFEKT: Trupper till ett värde av fyra gånger domänens storlek i mark finns att hyra, utan att dina fiender får vetskap om planerna. En domän på fyra markland kan hyra trupper för 16 mark med ett perfekt slag.

LYCKAT: Trupper till ett värde av två gånger domänens storlek i mark finns att hyra, men krigsplanerna blir kända.

MISSLYCKAT: Trupper till ett värde av domänens storlek i mark finns att hyra. Dina krigsplaner blir kända för omgivningen.

FUMMEL: Inga extra trupper finns tillgängliga. Både dina krigsplaner och ditt misslyckade värvningsföretag blir kända av dina fiender.

Normalt sett rekryteras inhyrda trupper under vintern som föregår fälttåget. Eftersom krigsplanerna oftast blir kända samtidigt, får den tilltänkta fienden samma möjlighet att värva legosldater till sin sida i striden. Eller bygga fortifikationer.

Förutom soldater kan furstar också investera i belägringsorn, stormstegar och annan utrustning som används vid belägringar. Det kallas för fortifikationer. Varje mark som spenderas på fortifikationer ger en poängs belägringsutrustning, som kan användas vid en stormning. Fortifikationerna är färskvaror, och måste förbrukas under det kommande året, annars anses de förbrukade.

Notera på ditt förläningsbrevs kalender hur mycket belägringsutrustning du köpt ett givet år. Både anfallare och försvarare kan dra nytta av inköpta fortifikationer. Se kapitel X för närmare detaljer.

Om någon av dina ämbetsmän har talngen kanonjär kan du också investera i kanoner och mörsare. De kostar tio gånger så mycket som vanliga fortifikationer. Det vill säga: tio spenderade mark ger dig en kanon, att använda vid anfall eller försvar. Fördelen med kanoner är att de kan sparas till kommande år. Dina trupper får dock bara använda sig av dem så länge som de leds av någon med talngen Kanonjär. Skilj på kanoner och fortifikationer på förläningsbrevet.

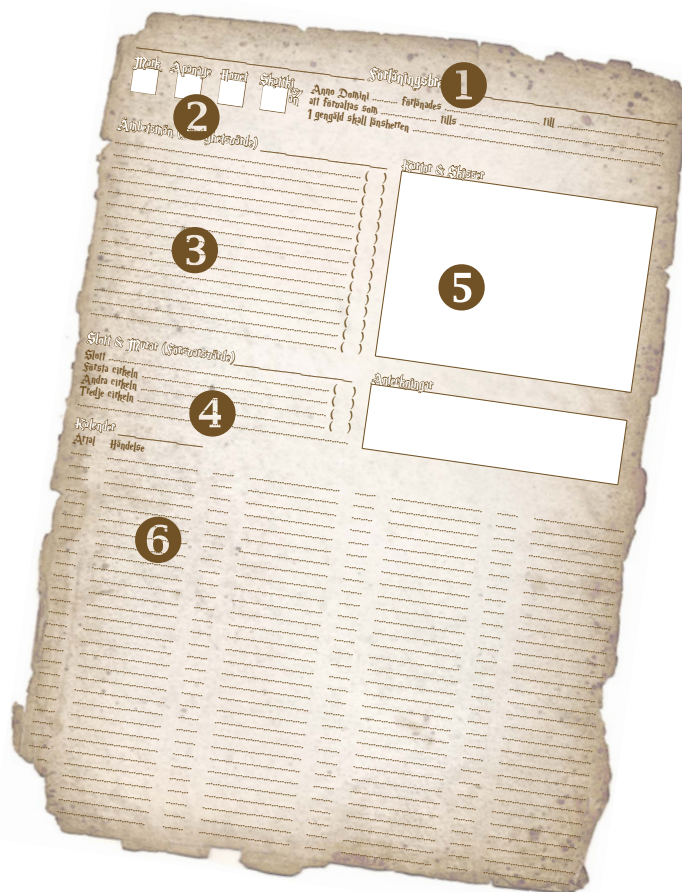


Riddare och Elitsoldater

Inhyrda trupper i all ära, men alla vet att riddaren är den viktigaste schackpjäsen på slagfältet. Du kan aldrig hyra in sådana elitsoldater, utan måste städsla dem för alltid genom att betala för riddarvasaller i ditt hov.

Riddarna är mycket effektivare än vanliga hejdukar och knektar, men de är också mycket dyra i drift. Därför kan det vara frestande att entlediga dem i dyrtider. Sådana besparingar har emellertid ett högt pris.

Riddarvasallerna svär en trohetsed på livstid när de upptas i hovet. Om du gör dig av med en sådan vasall sjunker ditt anseende kraftigt. För varje riddarvasall som avskedas sjunker dina kvarvarande undersåtars Lojalitet (Husbonde) med ett steg.



EXEMPEL: Så här fyller du i ett förläningsbrev.

1 Fyll i de tomma raderna i förläningsbrevet så att texten fullbordas.

Anno Domini förlänades till
att förvaltas som tills
I gengäld skall länsherren

Till exempel så här: Anno Domini 1496 förlänades grevskapet Thüringen till Baron Helmut von Pantzar att förvaltas som arvegods tills hans ättelinje upphört. I gengäld ska länsherren sända 20 beridna krigare till sin herres sida, när ofred råder i riket.

2 Notera hur många mark förlänningen är värd och fördela dem i de tre andra rutorna.

3 Här skriver du upp alla dina ämbetsmän och deras viktigaste färdighetsvärden.

4 Om du har slott och murar som skyddar ditt högsäte antecknar du deras försvarsvärden här.

5 Rita en kartskiss över din domän. Det förhöjer närvarokänslan för alla runt spelbordet.

6 Alla platser har en egen historia, precis som människor. Anteckna viktiga händelser här.

7 Skriv upp din nya förlänning samt din nya husbondes namn, lydnad och lojalitet på det vanliga Pergamentets andrasida. Lojaliteten används när du ber din husbonde om hjälp. Lydnaden representerar din husbondes lojalitet till sin egen herre. Om era intressen drar åt motsatt håll kan lojalitetskonflikten lösas med ett dubbelslag.

