

**D**u kan enkelt bygga dig ett eget slott, om du har en förläning och tillräckligt med pengar. Räkna med att bygget tar några år. Riktlinjerna som ges här kan användas även för andra byggprojekt. Så här gör du om du vill bygga dig en egen fästning.



Slottet Fleckenstein i Franska Elsass som byggdes på 1100-talet domineras av ett majestätiskt kärntorn. Det är uppfört på en delvis naturlig klippa som smälter samman med murstenarna.

Murar	SV	Notering
Palisad	6	Träpalisad
Ringmur	8	Klassisk slottsmur
Brästvärn	+2	Torn & Skottgluggar
Barbikaner	+6	Porthus / gallerportar
Vallgrav	+2	Vattenfylld dike

**Naturliga skydd:** Du kan välja att bygga ditt slott på en svårtillgänglig plats för att förbättra dess skyddsvärde. Men samtidigt fördyrar du bygget. Det ökade skyddsvärdet gäller vanligtvis samtliga försvarsringar i borgen. Alla kostnader multipliceras enligt tabellen nedan.

Naturligt skydd	SV	Multiplik
På en hög kulle	+2	x1¼
På en smal udde	+4	x1½
På en isolerad ö	+6	x2
På en bergstopp	+12	x4
Helt otillgänglig	+18	x6

**Barfred:** Börja med att bygga ett centralt placerat fäst. Det kallas för barfred och upptar bara en liten yta. Barfreden kostar lika många mark som sitt försvarsvärde. Du kan i princip bygga den hur stort som helst. Här är några vanliga modeller.

Barfred	SV	Notering
Torn	5	Trä eller stentorn.
Kastell	10	Ett stort torn.
Kärntorn	15	Tornhus.

**Ringmur:** Runt barfreden bygger du sedan en ringmur eller palisad. Det ger dig en extra försvarsring runt barfreden. Murar kostar, precis som allt annat, lika många mark som sitt försvarsvärde. Du kan också förse dina murar med torn, vallgrav och andra tillbehör som gör dem svårare att forcera.

**Koncentriska slott:** Under medeltiden lärde sig människorna i Sausts värld att bygga borgar med flera försvarsringar, där de inre ringarna var högre än de yttre. De kallas koncentriska borgar, eller ringborgar, och ger försvararna möjlighet att avlossa projektiler från alla murkrön samtidigt.

En mur som byggs utanför den första kostar emellertid dubbelt så mycket som normalt. Den andra cirkeln måste ju täcka in en större yta än den första. Tredje cirkeln kostar tre gånger så mycket, och så vidare. En sådan yta kallas för en areal. Priserna ovan gäller för en areal i den innersta ringen. Priset för ett kärntorn med omgivande ringmur blir därför  $15 + (8 \times 2) = 31$  mark. Barfreden är den första cirkeln och ringmuren den andra. Om en tredje cirkel byggs till kostar den ytterligare 24 mark. Även priset för barbikaner, brästvärn och torn multipliceras i de yttre cirkelarna.





## Kapitel X: Krig & Ofred

**P**å Fausts tid utkämpades fältslag där tiotusentals soldater deltog på varje sida, och slagen varade ibland i flera dagar. Det är osannolikt att din rollperson drar i krig med så stora styrkor. Här ska vi istället titta på ett förenklat strids-system, som låter dig leda ett eller ett par hundratal följeslagare i fält.

Stridsreglerna i kapitel VI duger inte för ändamålet. Det vore ogörligt att kräva av spelledaren, att hon ska hålla reda på så många kämpar. Redan ett tiotal deltagare kan ta död på kreativiteten och förvandla spelet till tråkig pappersexercis. Därför använder Faustreglerna ett förenklat system där varje soldat kan representeras av en enda siffra: Stridsvärdet. Det mäts på en sexgradig skala.

Vi skiljer på följande tre truppslag och anger stridsvärdet inom parentes.

**HEJDUKAR (1):** Allmogesoldater med enkla vapen som klubbor, yxor och spjut. Pilbågar och armborst används som avståndsvapen.

**KNEKTAR (3):** Professionella soldater med skarpslipade långsvärd, pikar och hillebarder. Hit räknas också erfarna hyrsvärd.

**Riddare (5):** Adliga ryttare i full kyrass med lans och sköld.

Ute på slagfältet behöver varje soldat bara slå under eller lika med sitt stridsvärde med en sexsidig tärning för att fälla en motståndare.

Nyckeln till framgång är därför att få slå så många tärningar som möjligt, när dina styrkor drabbar samman med fiendens. Du slår en tärning per soldat, och fäller en fiende med varje lyckat slag, vid varje slagväxling.

Din skicklighet i Fältslag avgör hur många följeslagare du kan kommendera under en omgång på slagfältet. Lika många som färdighetsvärdet. Det är det antal kämpar som samlas under din fana, och därför kallas en sådan trupp hädanefter för en fanborg. Själv kallas du anförare, så länge du leder fanborgen.

Låt oss se vad som händer när din fanborg drabbar samman med fienden. Det första du gör är att övervinna den fientliga anförarens Fältslag i ett dubbelslag. Utgången avgör hur många T6:or du får slå. Oavgjort räknas som Lyckat (Förlorare).

**PERFEKT:** Slå en T6:a per soldat, men räkna varje träff som två förluster på fiendesidan.

**LYCKAT (VINNARE):** Slå en T6:a per soldat, räkna varje träff som en förlust på fiendesidan.

**LYCKAT (FÖRLORARE):** Slå en T6:a per soldat, räkna varannan träff som en förlust för fienden.

**MISSLYCKAT:** Fienden åsamkas inga skador.

**FUMMEL:** Fienden åsamkas inga skador. Den egen styrkan tar till harvärjan och flyr okontrollerat om den lider minsta förlust under den pågående omgången.

**EXEMPEL:** Dirk har höjt sitt Fältslag till 12. Han leder nu tio knektar i strid mot 20 hejdukar. Hejdukarnas anförare har Fältslag 14. Dirk är tillräckligt skicklig för att kunna utnyttja alla sina knektar. Motståndaren kan bara manövrera 14 av sina soldater i rätt position inför sammandrabbningen, trots att det finns 20 i fiendens fanborg.

Dirk slår 10 och hans fiende 7. Dirk får kasta tio T6:or. och de visar 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4, 4 och 6. Sju fiender biter i gräset.

Samtidigt slår hejdukarnas anförare 14 tärningar. De visar sex träffar, men eftersom Dirk vann dubbelslaget räknas bara hälften av hejdukarnas T6:or. Dirk förlorar tre knektar. Om striden nu skulle fortsätta har Dirk sju mannar kvar och fiendesidan 13.

## Stora bataljer

**N**u har du lärt dig grunderna i fältslagsreglerna. Som anförare av en fanborg behöver du bara hålla reda på hur många soldater du har under ditt befäl. Det duger utmärkt för små skärmytslingar, som i spelexemplet ovan.

Om fler rollpersoner deltar i samma batalj, med egna fanborgar, agerar anförarna i tur och ordning runt spelbordet. Precis som vid en vanlig strid. Men nu är det inte snabbheten som styr. Högst färdighetsvärde i Fältslag agerar först.

Plocka fram schackbrädet från kapitel VI om det blir rörigt, och välj en spelmarkör för varje fanborg. Alla fanborgar som ska delta i striden ställs upp längs en av brädets ytterkanter. När det blir din tur att agera får du flytta dig fritt på brädet, så länge förflyttningen sker i en rak linje. Välj om förflyttningen ska ske diagonalt, horisontellt eller vertikalt. En fanborg kan röra sig lika många rutor som sitt stridsvärde varje gång den får agera.

Din egen fanborg anses befinna sig i strid med alla fientliga fanborgar som står i angränsande rutor. Precis som i vanlig strid kan du hamna i mer än en slagväxling med fienden, innan hela vändan är fullbordad. När en fanborg väl hamnat i strid kan den inte flytta sig mer, förrän fienden besegrats. Den är låst i envig.

Om du har någon av talangerna Strateg eller Taktiker får du tillgodoräkna dig flera fördelar i stora slag, där dina trupper måste röra sig över ett schackbräde.

**TAKTIKER:** Du behöver inte röra dig i en rak linje, utan får kombinera rak och diagonal förflyttning under din vända.

**STRATEG:** Samma fördel som Taktiker, men ditt ledarskap kan nu inspirera och påverka lika många fanborgar som ditt färdighetsvärde i Fältslag.

Riddare:	Knektar:	Hejdukar:
65	12 10 9	20 16 15
Fallna: I	Fallna: III	Fallna: IIII

Anförarna ska bara behöva en papperslapp för att hålla reda på sina kvarvarande trupper under ett fältslag.

## Långa bataljer

**H**ur länge pågår ett fältslag? Svaret är: Det varierar. De omgångar vi talat om hittills motsvarar en period på upp till en timme. Ett riktigt långt slag kan var i tolv sådana omgångar, eller tills endera sidan utplånats.

Vid slagets början väljer de båda sidorna hur hårt de tänker pressa sina trupper. Ta en sexsidig tärning och placera den på bordet med det värde du önskar uppåt. Göm resultatet med handen. Din motståndare gör samma sak.

Striden varar lika många omgångar som summan av prickarna på de båda tärningarna. Varje omgång som följer på den första utkämpas sedan på samma sätt som angetts ovan.

## Efter striden

**A**lla soldater som fallit på slagfältet är inte nödvändigtvis döda. De kan också vara sårade, men det är först när slaget är över som anföraren får veta vilket. Därför behöver inte heller vi avgöra det förrän då. Det avgörs av arméns fältskär, som slår ett slag i Läkekonst.

**PERFEKT:** En fjärdedel av de fallna har stupat på slagfältet. Resten kan räddas och räknas som sårade.

**LYCKAT:** Hälften av de fallna har stupat på slagfältet. Resten kan räddas och räknas som sårade.

**MISSLYCKAT:** Alla som fallit är döda. De sårade kunde inte räddas.

En fältskär med talangen Hantverkare (Barberare) hinner se till lika många sårade som sitt färdighetsvärde i Läkekonst. En oskolad fältskär hinner bara med en patient. Därför är det en god idé om varje anförare för med sig en egen läkare ut i fält.

Sårade soldater kan delta i nya strider redan nästa dag, men de får då sitt stridsvärde sänkt med -1. En soldat som såras för andra gången dödas automatiskt.

Stora fältslag kan pågå i många dagar innan ett avgörande nås. Särskilt om den ena sidan är forskansad i en borg som måste stormas eller belägras.

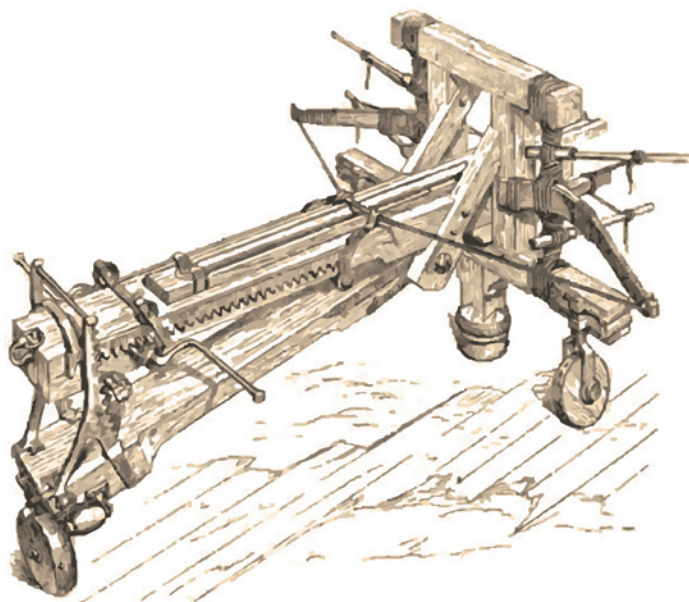
**U**tförningen av de medeltida arméer vi talar om här följer ett förutsägbart mönster. Såväl taktik som strategi befinner sig på en i det närmaste absolut bottenpunkt.

När två furstar drabbar samman börjar de oftast med att kalla in sina vasaller. Sedan kommer de överens om en tid och en plats, där deras arméer skall mötas. Trupperna ställer sedan upp sig och inväntar startsignalen.

Regelsystemet som presenteras på dessa sidor förutsätter att alla stridande håller sig till traditionerna. Om så inte är fallet kan hela, eller delar, av regelverket behöva modifieras.

Det är spelledarens uppgift att avgöra om omständigheterna vid ett slag är sådana, att vissa regler måste kringgås. Kom ihåg: Stridsreglerna är inte tänkta att användas som ett självständigt strategispel.





## Slott & Borgar

ett slott är ett utmärkt skydd under ett fältslag. Om du förskansat dig bakom murarna blir du mycket svårare att övervinna, eftersom alla försvarsverk har ett försvarsvärde. Det adderas till anförarens Fältslag vid ett angrepp.

Striderna genomförs sedan som vanligt, med några få undantag. För det första kan den som förskansat sig i en borg inte påverka hur länge striden ska fortgå. Därför avgör anfallaren hur många omgångar striden består av med en enda tärning. För det andra kan anförare i en borg inte anfalla, när det blir deras tur. De kan bara invänta ett angrepp utifrån.

Borgar erbjuder plats för ett begränsat antal soldater. I den innersta försvarscirkeln ryms en fanborg. I den andra ryms två fanborgar och i den tredje tre. Och så vidare.

Beridna trupper kan inte ta del i en stormning utan att sitta av från hästarna. Det minskar en ridders stridsvärde till 4.

## Att storma en borg

Borgar och murar kan stormas av fienden. Om du har talangen Belägrare kan du dessutom använda dig av belägringstorn, stormstegar och änterhakar för att forcera murarna. De representeras av de fortifikationspoäng du köper under vinterfasen.

Om du tänker storma en borg deklarerar du hur många fortifikationspoäng som spenderas på anfallet vid varje omgångs inledning.

Under denna omgång minskar borgens försvarsvärde tillfälligt med lika många poäng. Det gör det lättare för de enskilda anförare, som leder stormningen. Fortifikationspoängen förbrukas permanent i samma ögonblick som de används.

Alla soldater som kämpar under samma anförare ingår i en trupp som kallas fanborg. Fanan tillhör vanligtvis den adelsman som agerar anförare. Att förlora sin fana anses som en rejäl prestigeförlust.

En fanborg kan bestå av olika truppslag. Anföraren måste då bokföra alla förluster noggrannare än vanligt. Tumregeln är att en "dödande träff" med T6:an i första hand används för att fälla en motståndare vars

Notera att även försvararen kan använda sig av fortifikationspoäng. Varje poäng som spenderas på försvarssidan "äter upp" ett av anfallarens poäng. Det representerar stenar, kokande olja och brandpilar som skjuts mot anfallarna.

Striden avgörs sedan som vanligt. De enskilda anförarna går upp med Fältslag och förlusterna beräknas på båda sidor. Om en anfallande anförare vinner sin duell har hennes fanborg slagit en bräsch i muren och håller sig kvar på murkrönet. När nästa omgång börjar kan hennes styrka anfalla som vanligt, utan negativa eller positiva modifieringar.

Anfallare som slagits tillbaka måste återigen forcera murarna under kommande omgångar. Både anfallare och försvarare kan fortsätta att spendera fortifikationspoäng vid dessa angrepp.

## Slott & Murar (Försvarsvärde)

Slott	Slottet Wildenstein	12+28 (33)
Första cirkeln	Ringmur + vallgrav	(12)
Andra cirkeln	Kastell	(28)
Tredje cirkeln	Käntom	(33)
De branta klipporna ökar alla försvarsvärden med +20		

Många slott har flera försvarsringar, och en anfallare måste då slå ut dem i tur och ordning. Den yttersta först. Som försvarare kan du alltid välja att retirera inåt i borgen, om du anser att den ring du befinner dig i börjar bli för svag. Beslutet fattas vid omgångens slut.

Som försvarare kan du inte retirera inåt i borgen om det inte finns plats i de inre cirkelarna. En försvarare som tvingas retirera utan att ha någonstans att fly antas ha kapitulerat. Alla överlevande soldater tas automatiskt till fånga.

## Belägring, Bombardemang & Kanoner

Fortifikationspoäng kan användas från säkert avstånd, av en anfallare som inte vill storma murarna. Om du har talangerna Belägrare eller Kanonjär (och tillräckligt med fortifikationspoäng) kan du bombardera murarna utan att anfalla.

Välj hur många fortifikationer och kanoner som används i bombardemanget. Slå en T20. Om resultatet är lägre än de bombarderande poängen minskar murarnas försvarsvärde med lika mycket som differensen mellan tärningen och värdet.

Effekten av ett bombardemang skadar borgen permanent. Om du bombarderar en ringmur med 15 fortifikationspoäng och slår elva, då minskas murens försvarsvärde fyra steg. Fortifikationspoäng förbrukas när de används. Kanoner kan däremot användas flera gånger. Du kan maximalt genomföra ett bombardemang per omgång, och det går inte att storma och bombardera samtidigt.

stridsvärde är lika med eller lägre än det antal ögon tärningen visade. Fienden som slog tärningen avgör. En etta måste då i första hand användas för att plocka bort hejdukar. En teta kan offras på en knekt och för en riddare duger bara en femma.

Notera dock att alla träffar faller en motståndare. Om en fanborg bara innehåller riddare faller dessa till sist också för ettot.

Ibland kan en anfallare välja att vänta ut sin fiende, istället för att anfälla. Vanligtvis lider de belägrade mer av hunger och sjukdom än belägrarna utanför murarna.

För att avgöra hur länge en borg kan hålla ut behöver du bara titta hur mycket som finns i dess skattkista när fienden anländer. Ett slott kan hålla ut lika många veckor som skattkistan innehåller mark.

Varje vecka som belägringen pågår måste båda sidor (belägrad såväl som belägrare) slå varsin T20:a. På en etta bryter en epidemi ut bland de egna soldaterna. Armén tvingas ge upp. Men situationen är värst på insidan. När maten tar slut stiger sannolikheten för epidemier med +2 för varje vecka.

## Rollpersoner och fältslag

**D**in rollperson kan utträta stordåd på slagfältet även om hon inte leder armén. Spelarnas rollpersoner räknas aldrig om till enkla stridsvärden. Varje vända hanteras i tre steg. Din rollperson kan då ha en av följande roller på slagfältet.

**LEDARE:** Du leder din egen fanborg på slagfältet.

**FÖLJESLAGARE:** Du ingår i någon annans fanborg. Modifiera Fältslag efter styrkeförhållande som i kapitel VI.

**ENSAM:** Du kan utföra hjältedåd efter eget huvud, men ditt Fältslag modifieras alltid med -10.

**1 SKICKLIGHET:** Slå ett Fältslag för att avgöra ditt eget öde. Trots att omgången representerar en hel timme krävs bara ett tärningslag för att se vad som händer i stora drag.

**PERFEKT:** Du fäller en motståndare och får kryssa Rida, Envig eller Skytte. Om du började som ensamvarg får du också utföra ett hjältedåd under omgången.

**LYCKAT:** Du måste värja dig mot en fiende. Om du är ensamvarg får du utföra ett hjältedåd, om du överlever.

**MISSLYCKAT:** Du måste värja dig mot en fiende.

**FUMMEL:** Du måste värja dig mot 1T3 fiender.

**2 FIENDER:** När din rollperson värjer sig mot en motståndare behöver hon bara slå ett dubbelslag i Envig. Antagonisterna växlar ett enda slag innan de skiljs åt. Allt spelledaren behöver veta om motståndaren är några enkla fakta. Slå T20 för att avgöra vem fienden är. Vill du har mer varierade fiender slår du två, tre eller fyra T20:or för samma motståndare.

T20	MOTSTÅNDARE	ENVIG*	VAPEN	SKADA
1	Trumslagare	**	**	**
2-3	Sårad	8	Dolk	2T6
4-5	Hejduk	10	Spjut	3T6
6	Hejduk	11	Yxa	3T6
7-8	Hejduk	12	Svärd	3T6
9	Hejduk	13 (T)	Hillebard	3T6
10-11	Knekt	13	Svärd	2T6
12	Knekt	14	Bastardsvärd	3T6
13-14	Knekt	15 (T)	Hillebard	4T6
15	Ryttare	15	Stridshammare	3T6
16	Ryttare	16	Morgonstjärna	4T6
17	Fanbärare	15 (T)	Spjut	3T6
18	Riddare	16 (T)	Svärd	4T6
19	Riddare	18 (T)	Svärd och lans	4T6
20	Anförare	20 (T)	Svärd och lans	4T6

\* Används även för att avgöra Fältslag och andra färdighetsvärden.

\*\* Slår inte tillbaka men kan huggas ner ändå av grymma rollpersoner.

(T) Har talangen Taktiker.

Kom ihåg att hela slagväxlingen består av ett enda tärningslag. Tärningen bör modifieras efter styrkeförhållande som i kapitel VI.

Om din rollperson slår en perfekt träff har hon fällt sin motståndare med ett enda hugg. Om fanbäraren eller anföraren dödas drabbas hela den fiendliga fanborgen av panik. Om fanbäraren faller måste anföraren klara ett Fältslag för att samla sina trupper.

Om anföraren dödas måste en av hans riddare axla ledarrollen. Slå en ny T20 för att avgöra hur skicklig den nya anföraren är.

**3 HJÄLTEDÅD:** Ensamvargen kan åstadkomma stordåd på fältet. Genom att lyckas tillräckligt bra med ditt Fältslag, kan du försöka dig på något av följande:

- ▶ Anfälla en valfri fiende på slagfältet (Blick).
- ▶ Be en bön eller kasta en besvärjelse.
- ▶ Fånga in en lös häst (Rida).
- ▶ Gömma dig och spela död resten av slaget (Skådespel).
- ▶ Hålla dig utanför striden resten av omgången.
- ▶ Låna vapen och rustning av en död.
- ▶ Lyfta en fallen fana och stoppa en reträtt (Berömmelse).
- ▶ Samla 1T6 ensamma soldater till en fanborg (Befallning).
- ▶ Sätta dig i säkerhet bakom stridslinjen.
- ▶ Ta av eller sätta på en rustning.
- ▶ Ta emot eller ge första hjälpen.
- ▶ Transportera en fallen kamrat bakom stridslinjen.

**V**issa anförare är bättre än andra. Om du leder en fanborg och har någon av talangerna Bågskytt, eller Pikenerare kan dina allmogesoldater utnyttja moderna vapen. Alla hejdukar under ditt befäl får då sina stridsvärden ökade med +1 i alla slagväxlingar där du uppnår resultatet Lyckad (Vinnare) eller bättre. De förutsätts med automatik ha tillgång till pikar eller långbågar.

Med talangerna Kavallerist eller Krutblandare kan du på samma sätt öka dina knektars effektivitet med +1. De blir beridna kyrassärer eller musketerare. Men riddjur och muskötter kostar pengar. Kostnaden för att utrusta en fanborg med hästar eller luntläsmuskötter är lika stor som kostnaden att hyra in truppen. Det vill säga en mark för var sjätte knekt. Riddare kan aldrig få sina stridsvärde förbättrade.





**B**aroniet Platze och den lilla kyrkbyn Sehl ligger vid sidan av allfarvägarna, utanför kejsardömet och på gränsen till det fria Edsförbundet. Platze är som en liten kvartglämd rest av av sagornas värld, mitt emellan vår historiska värld och Skuggriket. Det ger dig och de andra spelarna stora friheter, när ni formar er spelvärld tillsammans.

I de kommande kapitlen hittar du detaljerade kartor över Platze och några av platserna i baroniets omedelbara omgivning. Men någon riktig världskarta, med tydliga gränser, kommer du inte att finna.

Orsaken till det är enkel. Invånarna i Fausts värld har mycket dimmiga begrepp om världens geografi. Det gör att du själv kan utforma den efter eget humör.