



**M**änniskorna i Sausts värld tror sig veta exakt när jorden skapades. Enligt de bibel-lärda skolastikerna vid universitetet i Paris skedde det 4004 f.kr. och skapelsen gick till precis så som det skildrats i första mosebok. Således är världen ungefär 5500 år gammal när din första rollperson träder in på scenen. Bara din spelledare vet exakt vilket år det är när spelet börjar. Det är hon som avgör.

Saustreglerna är skapade med ett sent tysk-romerskt 1400-tal eller tidigt 1500-tal i åtanke, men är tillräckligt abstrakta för att kunna passas in även i tidigare epoker. Om din spelledare så önskar kan regelverket lika gärna användas för att skildra Rosornas krig i England, Hundraårskriget i 1300-talets Frankrike, kotstågen på 1200-talet eller någon annan historisk epok som intresserar just er spelgrupp.

# Kapitel 11: Talanger & Färdigheter



Det mesta din rollperson gör i spelet är helt okomplicerade saker som att äta, gå, tala eller springa. Sådana aktiviteter sker utan att vi tänker på dem och de kan hanteras helt utan regler. Men ibland måste du använda tärningar för att avgöra exakt hur bra din rollperson lyckas och då träder färdigheterna in i bilden. Alla de färdigheter din rollperson fick i förra kapitlet visar vad hon kan och inte kan göra i spelet.

Ju högre färdighetsvärde du har, desto skickligare är du. Men färdigheter är mer än bara siffror. De finns till för att förhöja spänningen runt spelbordet och tärningsslagen får aldrig tillåtas bromsa berättelsen i onödan.

I det här kapitlet ska vi titta närmare på hur du kan använda dina färdigheter. Och när de inte behövs alls. Tumregeln lyder: Om det din rollperson vill göra kan bidra till att höja stämningen runt bordet, då ska du slå ett färdighetsslag. Annars inte.

**EXEMPEL:** *Våra hjältar bryter upp efter en förstklassig middag på värdshuset Svarta Tuppen.*

**Sara:** *Vad gör ni efter måltiden?*

**Ibrahim:** *Jag betalar för maten och går ut till hästen jag stal vid förra skjutshället. Måste jag slå ett färdighetsslag, när jag använder en okänd springare?*

**Sara:** *Nej, du är ju en skicklig ryttare. Det hade varit anorhunda om klumpige Dirk satt sig i sadeln efter maten.*

Nästan alla verb som finns i språket kan sägas vara en färdighet. Men språket innehåller tiotusentals sådana ord och en komplett lista skulle bli ohanterlig, om vi listade varje tänkbar handling som en egen färdighet.

Därför är de vanligaste färdigheterna konstruerade som breda kategorier. Var och en rymmer en mängd olika handlingar som delar ett gemensamt tema. Om din rollperson kan Rida i största allmänhet, är det underförstått att hon också kan galoppa, trava och hoppa över hinder med en häst.

Färdigheterna Fingerfärdighet och Händighet är ett annat bra exempel. De behövs om du ska arbeta med dina händer eller behöver kroppskrafter för att göra något. Färdigheten Envig visar hur duktig du är på att hantera alla handvapen som yxor, svärd och knivar i strid.

Som du ser blir det ganska uppenbart, vad en färdighet används till, redan när du hör dess namn.

Det finns också särskilda expertkunskaper, som du kan skaffa dig under spelets gång. De låter dig göra mer med dina färdigheter än andra, eller utföra dem effektivare. Sådana inboende förmågor kallar vi för Talanger och Gåvor. De tre kategorierna skiljer sig åt på följande sätt.

**Färdigheter:** Något du har lärt dig genom enträget övande, som vi mäter i ett färdighetsvärde. Ett normalvärde ligger mellan 10 och 15. Allt däröver betraktas som extremt kunnigt eller skickligt. Värden på 5 till 10 anses mediokra och allt under fem är riktigt dåligt. De flesta färdigheter är kopplade till en grundegenskap, som ger dig en chans att lyckas, även om du aldrig övat upp färdigheten.

Baschansen är, om inget annat anges, halva ditt bläckvärde för den aktuella egenskapen. Avrunda alla decimaler uppåt till närmsta heltal. Några få färdigheter saknar egenskap eller baschans. De makeras med ett kort streck (-) i färdighetslistorna.

**TALANGER:** är verkliga expertkunskaper och fungerar oftast som underavdelningar till en eller flera färdigheter. Men de behöver inget eget färdighetsvärde. En talang är som en strömbrytare: den är antingen av eller på. Antingen har du talangen, eller så saknar du den.

Paradexemplet är Hantverkare (Syssla), som anger vad du kan göra med färdigheten Händighet. Alla kan utföra enkla snickeriarbeten med sin Händighet, men det krävs en Hantverkare (Timmerman) för att bygga ett hus.

En tumregel är, att om du har en talang, då är du tillräckligt skicklig för att kunna försörja dig på den. Hur väl du löser enskilda uppgifter i spelet styrs däremot av dina färdigheter.

**GÅVOR:** gåvorna fungerar precis som talanger, men de kan inte läras in. Därför har de fått en egen kategori. Gåvorna är antingen medfödda eller kommer som belöningar under spelets gång. Jämför talangen Frestare med gåvan Förförisk, för ett exempel på hur de två kategorierna skiljer sig åt. Din spelldare bestämmer när du får nya gåvor.

Du använder en färdighet genom att slå en T20:a. Slå så högt som möjligt men håll dig under eller lika med färdighetsvärdet. Om T20:ans resultat är precis lika med ditt färdighetsvärde har du lyckats perfekt.

Perfekta slag ger dig extra fördelar i vissa situationer. Slår du en etta fumlar du och ställer till det istället. Detaljerna kring lyckade, misslyckade och perfekta slag ska vi återkomma till i slutet av det här kapitlet.

## Vardagliga Färdigheter

Färdigheterna är indelade i två huvudkategorier: Vardagliga färdigheter och Vapenlekar. De sistnämnda används nästan bara i strid, de förstnämnda hela tiden. Indelningen har gjorts för att göra listan mer överskådlig. Alla färdigheter fungerar enligt samma principer och listan är i övrigt uppställd i bokstavsordning.

Vid varje färdighet anges också vilken egenskap som styr baschansen, den chans alla har att använda färdigheten som nämndes ovan. Vilka talanger eller gåvor som påverkar färdigheten anges under en gemensam rubrik.

### Befallning

EGENSKAP: Storlek

TALANGER: Befäl

Detta är konsten att få andra att göra som du säger, genom att luta dig mot din auktoritet eller din överlägsna styrka. En befallning innehåller ett underförstått hot, och ska inte förväxlas med ett övertalningsförsök. Du kan tvinga lika många loja underhuggare som ditt Sto-bläckvärde att lyda dig med ett lyckat slag. Använd blyertsvärdet vid ett Perfekt Slag.

Du kan också använda Befallning för att sätta skräck i dina

fiender i en strid, istället för att anfälla dem. Om din förmåga att Befalla övervinner dina motståndares Vrede har du satt skräck i lika många fiender som Sto-bläckvärdet. De måste backa eller välja en annan måltavla för nästa attack.

### Berömmelse

EGENSKAP: -

TALANGER: Celeber, Furstlig, Fruktad

Berömmelse skiljer sig från andra färdigheter genom att den inte kan läras in. Den fungerar mer som en talang och måste förtjänas under spelets gång. Men den har ett färdighetsvärde. Du kan emellertid aldrig spendera några färdighetspoäng på din Berömmelse. Färdigheten är bara ett mått på hur känd du är, och din spelldare bestämmer när värdet ökar.

Berömmelse kan användas för att avgöra om någon känner igen dig. Värdet på ditt Pergament anger hur känd du är i dina hemtrakter. För varje dagsmarsch som skiljer dig och ditt hem minskar värdet med ett.

### Båtvett

EGENSKAP: Blick

TALANGER: Navigera, Skeppare

Med Båtvett kan du ro och segla små fiskebåtar.

Färdigheten låter dig därtill hantera segel, strömmar och knepiga knopar tillräckligt väl för att tjänstgöra på större fartyg. Men för att ställa dig vid roret på ett havsgående skepp behöver du också talangen Skeppare.

Den som reser långa sträckor längs floder och sjöar måste vanligtvis slå ett slag i Båtvett varje dag, för att undvika förseningar.



### Dans

EGENSKAP: Smidighet

TALANGER: Hovdans, Världsvan

Att dansa är ett socialt spel, som du måste kunna spela om du vill bli omtyckt på gästbud och marknader. Färdigheten inkluderar alla de vanligaste folkliga sånglekarna, som dansas av allmogen i Fausts värld. För att dansa i hovkretsar behöver du ha särskilda talanger. För att föra dig i andra kulturkretsar än din egen behöver du Världsvan.

### Djurhållning

EGENSKAP: Blick

TALANGER: Djurvän, Tämjare

All skötsel av vanliga tamdjur kräver kunskaper i Djurhållning. Färdigheten innefattar vallning av får, getter och grisar, mjölkning av kor, tämjande och omvårdnad om hästar. Djurhållning används också för att köra vagnar antingen de dras av oxar eller hästar.

## Fingerfärdighet

EGENSKAP: Smidighet

TALANGER: Hantverkare (Syssla), Långfingrad, Låssmed, med flera

Hur skicklig du är på att arbeta med dina händer bestäms av din generella Fingerfärdighet. Försöker du stjäla en nyckel från en sovande fångvaktare, lirka upp en hasp med din dolk eller trä en nål på en synål, då är det din Fingerfärdighet som sätts på prov. Många sysslor som omfattas av Fingerfärdighet kräver emellertid talangen Hantverkare (Syssla). Den ger dig många fler sätt att använda Fingerfärdighet på.

## Folkvett

EGENSKAP: Karisma

TALANGER: Världsvan

Konsten att umgås med bönder på bönders vis kallas Folkvett. Färdigheten sammanfattar din förståelse för folkliga seder och bruk, och visar hur bra du är på att bete dig i allmogekretsar. Om du vill ställa dig in hos mannen av folket – då är det Folkvett du behöver för att ens kunna börja. Saknar du Folkvett gör du sannolikt bort dig innan du öppnat munnen. Folkvett fungerar bara i den kulturkrets där du hör hemma. Om du vill umgås med de högre stånden får du förlita dig på din Hövlighet i stället.

## Händighet

EGENSKAP: Styrka

TALANGER: Hantverkare (Syssla)

Har du någon gång önskat att det fanns en färdighet som låter dig klara alla praktiska vardagsgöromål? I så fall har du hittat den nu. Händigheten sätts på prov varje gång du ska laga, tälja, snickra eller bygga något. Slipa ett svärd, tvinna en bågsträng och laga en rustning är andra användningsområden. Talangen Hantverkare (Syssla) ger dig många fler sätt att använda Händighet på.

## Hövlighet

EGENSKAP: Karisma

TALANGER: Världsvan

Om Folkvett kan sägas springa ur vanligt sunt förnuft, då föds Hövligheten ur förmågan att navigera rätt bland alla petiga småregler som överheten håller sig med. De två färdigheterna är nära besläktade, men Hövlighet används uteslutande i förnäma kretsar. Som hövlig behöver du aldrig fundera över vilket knä som nud-dar marken när du bugar inför hertigen, vilken hand som greppar bågaren vid kejsarens skål eller när du får öppna munnen. I alla fall inte om du klarar färdighetsslaget.

## Intriger

EGENSKAP: Blick

TALANGER: Köpman, Regent

Politik är en konst som du bemästrar genom att intrigera. Ett lyckat slag i Intriger talar inte bara om vem den lokala fursten är. Du kan också ta reda på vem som styr i kulisserna och vilka det lönar sig att prata med i det politiska livet. Färdigheten kan locka oförsiktiga personer att yppa hemligheter, och används när du köpslår.

## Jordbruk

EGENSKAP: Styrka

TALANGER: Fogde

Du kan bruka jorden och få den att bära frukt. Talangen omfattar sådd, skötsel och skörd av alla de vanligaste grödorna. Färdigheten låter dig sköta en liten gård. Du kan också slå med lie, plöja och gräva diken, om sådana sysslor roar dig.

## Läkekonst

EGENSKAP: Blick

TALANGER: Helare

Du kan stilla blodflöden, dämpa feber eller mildra smärta med dina händer och rätt utrustning. Vanligtvis behöver du bara en varm eld, rent vatten och tygomslag. I värsta fall nål och tråd. Läkekonst motsvarar första hjälpen och ett lyckat slag läker en skadepoäng per sår. 1T3 poäng vid ett perfekt slag. Se stridsreglerna i kapitel VI för närmare detaljer om sår och skador. Din läkekonst räcker inte till vid dödliga skador och banesår.

## Läshuvud

EGENSKAP: -

TALANGER: Besvärjare (Magi), Skolad (Lära)

Många yrken kräver bokliga studier i teoretiska ämnen eller lånad klokskap från en vis läromästare (för icke läskunniga). Läshuvud är ett mått på din allmänbildning. Färdigheten används på samma sätt som Fingerfärdighet och Händighet. Ett gott Läshuvud gör dig inte till Aristoteles och låter dig inte heller lösa teodicé-problemet. Färdigheten ger dig däremot goda triviakunskaper om både filosofer och deras teorier. Talangen Skolad (Lärdom) används för att fylla ditt Läshuvud med verkliga expertkunskaper.

## Rida

EGENSKAP: Smidighet

TALANGER: Kavallerist, Lansjägar.

Att skritta fram i sakta mak kräver inget tärningsslag. Färdigheten Rida används när en ryttare ska gallopera, hoppa över ett hinder eller sporra sin häst i strid. Den kan också komma till användning under långa resor, om din rollperson försöker tillryggalägga långa sträckor i utdragna dagsmarscher till häst.



## Schack & Brädspel

EGENSKAP: -

TALANGER: Hasardspelare

Färdigheten omfattar alla de vanligaste spelen i Fausts värld. Bland allmogen spelar man bräde (ungefär som vår tids Back Gammon) och i de högre samhällsskikten Schack.

## Skådespel

EGENSKAP: Karisma

TALANGER: Dockspelare, Dramatiker, Tiggare

Scenframträdanden, lögnare och enkla lurendrejerier som att låtsas sova eller spela död har ett gemensamt. Alla vilar på din förmåga att framstå som trovärdig. När du ska narras eller bluffa dig fram behöver du bara tänka ut en passande rövarhistoria och klara ett färdighetsslag.

## Smyga & Gömma Sig

EGENSKAP: Smidighet

TALANGER: Osynlig, Kattfotad

Att röra sig ljudlöst och undgå upptäckt blir svårare ju större du är. Därför görs alla färdighetsslag i Smyga & Gömma Sig som dubbelslag, där ditt färdighetsvärde måste övervinna din egen Storlek för att du ska lyckas. När din antagonist letar aktivt efter dig, eller om du försöker smyga ända fram till henne, måste slaget ibland också övervinna hennes Blick i ett trippelslag.

## Spela (Instrument)

EGENSKAP: -

TALANGER:

Alla upptänkliga instrument omfattas av denna färdighet. Den är ett mått på din musikalitet. Bland allmogen är flöjten, mungigan, felan och valthornet de vanligaste instrumenten. I adelskretsar är det harpan, kornetten eller lutan. Jakt och stridslurar omfattas också av Spela (Instrument). Notera ditt favoritinstrument i parenteser.

## Sånglekar

EGENSKAP: -

TALANGER:

Färdighetsvärdet anger hur tonsäker du är, men ger också en fingervisning om din repertoar som sångare. Färdigheten används även när du vill skriva eller framföra poesi.

## Tala (språk)

EGENSKAP: -

TALANGER:

Varje enskilt språk är en egen färdighet och för att göra dig förstådd på ett främmande språk krävs ett lyckat färdighetsslag. Vilka missförstånd som uppstår vid ett misslyckande eller ett fummel är spelledarens sak att avgöra. Ingen behöver spendera färdighetspoäng på modersmålet. Om ett färdighetsvärde krävs för hemspråket kan rollpersonens ålder användas som riktvärde. Den språkliga förståelsen ökar således med åren.

## Vildmarksvana

EGENSKAP: Blick

TALANGER:

Konsten att överleva i skog och mark inkluderar att ta sig

fram genom snår och mossar, att göra upp eld, och hitta vatten. Med ett perfekt slag hittar du samtidigt tillräckligt med bär och svamp för att hålla dig själv vid liv i en dag.

## Vältalighet

EGENSKAP: Karisma

TALANGER: Frestare, Förförisk, Predikare

Du har lärt dig hur du ska lägga orden, om du vill övertyga någon att göra som du säger. Färdigheten används vid olika former av övertalningsförsök men också för att vinna debatter eller inspirera följeslagare. Om du vänder dig till en hel folksamling kan du påverka lika många åhörare som ditt karbläckvärde med ett lyckat slag. Använd blyertsvärdet vid ett perfekt slag.

## Vapenlekar

**D**u är våghalsig, oförsiktig eller alltför framfusig kommer du förr eller senare att hamna i strid. Då behöver du de färdigheter som går under benämningen Vapenlekar. De beskrivs närmare i stridsreglerna i kapitel VI.

### Envig

EGENSKAP: Styrka

TALANGER: Fäktare, Kavallerist, Lansjärl, Pikenerare

När din rollperson hamnar i handgemäng med vapen i hand är det din skicklighet i Envig som prövas. Färdigheten täcker in alla handvapen: yxan, svärdet, spjutet, hjälmkrossaren, kniven, vandringsstaven och träklubban. Vissa vapen blir effektivare om du har rätt talanger också. Se kapitel VI för närmare detaljer.

### Fältslag

EGENSKAP: -

TALANGER: Belägrare, Kanonjär, Strateg, Taktiker

Färdigheten visar hur bra du är på att leda andra i strid. Den anger också hur bra du är att ta vara på dig själv i tumultet på ett slagfält. Stora bataljer behandlas utförligt i kapitel X.

### Skytte

EGENSKAP: Smidighet

TALANGER: Bågskytt, Knivkastare, Krutblandare

Såväl jakten som striden är en del av människans vardag i Fausts värld. Skjutvapnen är så enkla att vem som helst kan hantera dem – mer eller mindre väl. Färdigheten Skytte gäller i första hand allmogens favoritvapen arborstet eller de enkla pilbågarna, som kan hanteras av alla. Men det finns också mer avancerade skjutvapen, som bara kommer till sin rätt om du behärskar rätt talang. Det gäller i första hand långbågen, krutvapnen och de flesta kastvapen.

## Talanger

**D**u får bara några få talanger när du skapar din första rollperson. Men under spelets gång kan du lära dig flera, genom att slå in på nya levnadsbanor. Hur det går till beskrivs i nästa kapitel.

**ALLÄTARE** Du kan äta nästan vad som helst utan att bli sjuk. Då är också extremt tålig mot förgiftning och droger. Alla gifter får sin styrka halverad, när de verkar i din kropp. Du

kan därtill köpa mat för halva det vanliga priset, eftersom du äter nästan vad som helst.

**BEFÄL** Du kan ingjuta respekt och lydnad i stora folkmassor. Du kan beordra dubbelt så många lojala underhuggare som med ett vanligt Befallningsslag. I fältslag kan du leda dubbelt så många soldater som andra. Se kapitel X.

**BELÄGRARE** Du vet hur man stormar murar och förstår dig på hur tunga krigsmaskiner (som murbräckor och katapulter) används för att rasera borgar. Du vet också hur man försvarar en fästning mot en sådan anstormning. Med denna talang kan du använda färdigheten Fältslag för att leda trupper under en belägring. Se kapitel X.

**BESVÄRJARE (MAGI)** Besvärjelser, böner och förbannelser är vardagsmat i Fausts värld. Men trots att många försöker uttala dem är det få som verkligen behärskar dem. En besvärjare kan behärska olika sorters magi. Var och en måste köpas som en separat talang. Du använder olika färdigheter och egen-skaper, när du behöver ett färdighetsvärde.

► **Bönläsare:** Du kan läsa böner på ett sätt som gör att högre makter verkligen lyssnar till dina ord. Se magireglerna i kapitel VII för detaljerad information om vad dina böner kan åstadkomma. Färdighetsvärdet är Vältalighet.

► **Häxa:** Du behärskar den folkliga trolldom som praktiseras med järnkittel, kvast och trollspö. Se magireglerna i kapitel VII för detaljerad information om hur du blandar trolldrycker. Färdighetsvärdet är Låshuvud.

► **Svartkonstnär:** Du har lärt dig att memorera och rabbla den typ av trollformler som man ibland kan hitta i gamla böcker. Se magireglerna i kapitel VII för detaljerad information om hur man läser besvärjelser. Färdighet: Intriger.

**BÅGSKYTT** Du kan hantera alla sorters pilbågar med full effekt, och kan även använda din Fingerfärdighet för att tvinna nya strängar eller tälja pilar.

**DRAMATIKER** Du kan skriva, regissera eller agera professionellt i stora dramatiserade scenframträdanden. Skådespel används som färdighetsvärde.

**DRINKARE** Du tål dubbelt så stora mängder alkohol som andra. Alla alkoholhaltiga drycker får halverad styrka i din kropp, när du beräknar effekten av övermåttlig konsumtion. I gengäld har du svårt att stå emot rusdrycker, och måste alltid testa Måttfullhet/Frosseri när det bjuds på starkvaror.

**ELDFÖDD** Du kan göra upp eld under alla omständigheter. Fuktiga kvistar eller avsaknad av elddon hindrar dig inte. Om situationen kräver tärningar modifierar du din chans att lyckas med +10.

**FISKARE** Du kan använda färdigheterna Båtvett eller Vildmarksvana för att fånga fisk. Ett lyckat slag ger dig mat för en dag. Ett perfekt slag ger 1T6 dagsransoner. Om du har tillgång till båt och nät mostvarar fångsten 1T6 eller 3T6 dags-

ransoner färsk fisk. Det är då du slår Båtvett. Talagen Fiskare låter dig också rensa, salta, röka eller torka fångsten som en slaktare med sitt kött. Då använder du din Händighet.

**FOGDE** De hatade slottsfogdarna har fått ge namn åt denna talang. För om åkrarna ska sås, skördarna bärgas och kreaturen ska föröka sig – då måste arbetet planeras och ledas. Det är fogdens jobb på slottet. På gården utför bonden själv samma syssla när söner och döttrar sätts i arbete. Om än i liten skala. Talagen är nödvändig för den som vill styra över en egen förläning. Se kapitel IX.

**FRESTARE** Du har förmågan att förföra och förleda, genom att väcka begär hos dem som åtrår dig. Om du har talagen Frestare behöver du bara lyckas med ett Vältalighet för att utsätta din motpart för frestelsen. Hon måste omedelbart testa sin Kyskhet/Vällust, och följa resultatet. Att förföra någon kräver rätt omständigheter och vanligtvis kan bara en person åt gången utsättas för frestelsen.

**FÄKTARE** Du är en mästare med värjan. Om du använder lätta vapen kan du ha ett vapen i varje hand, utan att reducera din Envig. Se kapitel VI för detaljer.

**GYCKELSPELARE** Du kan sköta marionettdockor och de enkla handdockor, som ofta används vid folkliga skådespel i stora delar av Fausts värld. Du kan också jonglera, spruta eld och sluka knivar i underhållningssyfte. Ett lyckat färdighetsslag i Skådespel på en vältrafikerad plats som en gata eller ett världshus kan dra in 1T6 penningar. Fumlar du blir du sannolikt bortkörd.

**HANTVERKARE (SYSSLA)** Det finns många sorters hantverk och begreppet syssla skiljer dem åt. Varje Hantverkare (syssla) är en separat talang, knuten till någon av färdigheterna Fingerfärdighet eller Händighet. Grundregeln är att arbetensomkräver finkänslighet använder Fingerfärdighet, medan Händighet mest kräver kroppskrafter. Här följer en kort lista över hantverkssysslor som kan vara användbara i spelet. Ingenting hindrar dig från att utöka den, med ytterligare sysslor.

► **BARBERARE:** Du kan stämma blodflöden, sy sår, spjälka brutna ben och såga av lemmar som inte kan räddas. Att sy kräver Fingerfärdighet, att såga Händighet. I Fausts grymma värld är hårklippning ännu bara en bisyssla för barberaren. Du kan också utföra en slaktares sysslor, men fumlar då på både ett och tvåor.

► **BYGGARE:** Du kan bearbeta trä i alla dess former och hugga i sten. Din hantverksskicklighet omfattar allt från timmermanssysslor till murningsarbeten. Du kan också försörja dig som snickare, tunnbindare, murare eller något annat traditionellt hantverk med denna talang. Använd färdigheten Händighet.

► **TRYCKARE:** Du har lärt dig att hantera en av den nya tidens mest revolutionerande uppfinningar – tryckpressen. Tekniken är ännu i sin linda men med blytyper, kopparstick och träsnitt kan du massproducera tryckta sidor med text och bild, om du har rätt utrustning.

► **KOCK:** Du kan laga till mat som inte bara är ätbar, utan dessutom mycket god. Om du slår ett perfekt slag med din Fingerfärdighet under tillagningen blir maten så frestande att det krävs ett Måttfullhetsslag för att motstå anrättningen. Talangen låter dig också blanda ner gift i mat eller dryck, utan att det påverkar smaken.

► **KONSTNÄR:** Du kan måla tavlor. Du kan tälja, hugga och karva fram porträttlika bilder ur hårda material som trä eller sten. Därtill kan du etsa fram vackra tryck i koppar- eller träsnitt med en ritsnål. Använd färdigheterna Händig- het eller Fingerfärdighet, beroende på vad det är du försöker göra. Du kan försörja dig som bildhuggare, gravör eller målare. Dessutom kan du förfärdiga trovärdiga förfalskningar.

► **SÖMMERSKA:** Skräddaren är vanligtvis en man som jobbar mot rejäl betalning, medan sömmerskan arbetar gratis eller för en spottstyver med enklare arbeten. Men om vi ser bortom könsrollerna i Fausts vidskepliga värld utför de samma arbete. Denna talang låter dig, spinna, sy och väva – stort som smått. Det inkluderar också läderarbeten. En skräddare kan således tillverka läderrustningar med Fingerfärdighet.

► **SLAKTARE:** En slaktare kan bereda stora mängder kött så att det håller sig ätligt i upp till ett år. Ett lyckat Hädighetslag ger dig en dagsranson för vart femte poäng bytesdjuret har i storlek. Arbetet tar minst 1T6 dagar. Du kan också utföra en barberares sysslor, men fumlar då dubbelt så ofta – på ett och tvåor.

► **SMED:** Som smed kan du tillverka både vapen och rustningar. Utgå från föremålets belastningspoäng när du beräknar arbetstiden. En poängs belastning motsvarar minst en dags arbete, vilket ger vid handen att det tar någon vecka att färdigställa en riddarhjälm och drygt en månad att bygga en hel rustning. Avancerade smidesarbeten kräver flera färdighetslag. I fallet med rustningen är ett slag per rustningsdel att rekommendera. Räkna med att råvarorna som behövs för att tillverka de olika delarna kostar hälften av vad en färdig rustning kostar i prislistorna.

**HASARDSPELARE** Du kan använda skicklighet i renodlade turspel, som kort eller tärningsspel. Gränsen mellan taktik och fusk är flytande. Om en Hasardspelare använder sin talang mot intet ont anande motspelare i ett enkelt tärningsspel behöver hon bara lyckas med ett enkelt slag i Schack & Brädspel för att vinna hela partiet. Om två hasardspelare möts, måste motståndarens skicklighet övervinnas i ett dubbelslag.

**HOVDANSARE** Denna talang låter dig dansa de moderna renäsansdanser, som börjar bli populära vid nästan alla furstars hov i Fausts värld.

**JÄGARE** Du kan använda Vildmarksvana för att hitta bytesdjur och spåra. Ett lyckat slag ger dig mat för en dag. Ett perfekt slag ger 1T6 dagsransoner. Du kan också bygga en fälla och då motsvarar fångsten 1T6 eller 3T6 ransoner.

**KANONJÄR** Du kan sköta och underhålla den nya tidens krutladdade krigsmaskiner: kanonerna och mörsarna. De används främst vid stora fältslag och belägringar. Du kan kommentera lika många pjäser som ditt färdighetsvärde i Fältslag. Dubbelt så många om du också är Befäl.

**KATTFOTAD** Du rör dig ljudlöst. Med denna talang slipper du övervinna din egen storlek, när du försöker smyga. Du kan också komma undan med nästintill mirakulösa manövrar. Som att tassa på tå bakom ryggen på en vaktpost utan att bli upptäckt.

**KAVALLERIST** Med denna talang kan du rida en stridstränad häst som om den vore en foglig travare eller sporra en vanlig ridhäst in i strid. Om du lyckas med ett Ridslag får du under vissa förutsättningar använda din hästs Slagkraft i strid, istället för din egen. Se kapitel VI för närmare detaljer.



**KNIVKASTARE** En knivkastare kan använda kastvapen såsom yxor, knivar och herdarnas favoritvapen slungan. Färdigheten som används är Skytte.

**KRUTBLANDARE** Du förstår hur krut och eldvapen fungerar och kan aldrig fumla när du avlossar en handkanon eller en luntlåsmusköt. Du behöver heller inte testa ditt Tålmod, för att ladda dessa klumpiga skjutvapen.

**KÖPMAN** Du kan använda Intriger för att pressa ner priserna, när du bedriver handel. Du justerar priset med en tiondel till din egen favör, om du kan överlista din motståndare i ett dubbelslag. Ett perfekt slag ger dig en femtedels favör. Du kan också göra större förtjänster när du växlar pengar. Se kapitel IV för närmare detaljer om handel och växelkurser. Vid varje växlingstransaktion förbättrar du ditt eget resultat med en penning, om du har talangen.

**LANSIÄR** Att rida är en sak, att strida från hästryggen en annan. Att därtill bemästra den långa ryttarlansen från sadeln kräver mycken träning. Som Lansjäer vet du hur man gör och får tillägna dig lansens alla fördelar i en strid – om du har en. Färdigheten som används är Envig.

**LÅNGFINGRAD** Du kan använda din Fingerfärdighet för att vittja andras fickor utan att upptäckas. Talangen kan också användas för att plantera föremål i någons fickor.

**LÄSSMED** Du kan använda din Fingerfärdighet för att dyrka upp riktiga lås. De flesta dörrar har enkla regler eller haspar, men förmögna personer skyddar ibland sina rikedomar med lås och nycklar.

**OSYNLIG** Att göra sig osynlig kräver ingen trolldom. Det räcker om du hittar ett bra gömställe. Med denna talang slipper du övervinna din egen storlek, när du gömmer dig.

**PREDIKARE** Du är inte rädd för stora folkmassor. Tvärtom inspirerar de dig och du kan påverka tio gånger så många som vanligt, med ett lyckat Vältalighetsslag. Hundra gånger så många om du slår ett Perfekt Slag.

**PIKENERARE** Du har lärt dig hantera den långa spetsiga piken och den tunga hillebarden. De är fotsoldatens bästa skydd mot beridna motståndare. Färdighet: Envig.

**REGENT** Du kan inneha de högsta posterna i stor förläning. Det krävs om du ska bli en verklig furste eller agera kanlser. Se kapitel IX

**SIMMARE** Du kan hålla dig flytande och röra dig i vatten utan att bottna. En bra kunskap, om du skälle råka ta dig vatten över huvudet.

**SKOLAD (LÄRA)** Precis som Fingerfärdighet och Händighet är indelade i olika hantverkssysslor, är den belästes kunskaper indelade i Läror. Var och en måste köpas separat. Du använder färdigheten Lëshuvud, när du behöver ett färdighetsvärde.

► **APOTEKARE:** Du kan blanda örter, oljor och hemgjorda dekokter till fungerande mediciner för att bota sjukdomar eller läka sår. Under vintervilan kan du också blanda till gift som om du vore en Häxa. Se kapitel VII.

► **FILOSOF:** Du är väl bevandrad i den katolska kyrkans doktriner och om du har begåvats med ett öppet sinne förstår du vad reformatörerna menar, när de spikar upp sina teser på kyrkportarna. Dina kunskaper omfattar teologi och klassisk filosofi. Om du dessutom har talangen Världsvan inkluderar ditt vetande också andra kulturers klokskap.

► **HERALDIKER:** Du kan identifiera vapensköldar eller skapa släkträd och känner oftast till hur de adliga ätterna är besläktade med varandra. När du försöker räkna ut vem som döljer sig bakom en riddarsköld får du addera ditt färdighetsvärde till sköldägarens Berömmelse. Alla andra måste förlita sig helt på kändisfaktorn.

► **HISTORIKER:** Du vet vad som skett i forna tider, eller i alla fall vad krönikörerna skrivit om det. Om du lyckas med ett färdighetsslag känner du till såväl kungalängder som väsentliga årtal. Spelledaren kan också låta dig använda internet eller ett lexikon vid ett lyckat slag, om frågeställningen rör verkliga historiska uppgifter av typen: När dog egentligen Julius Caesar? (15 mars år 44 f.kr).

► **JURIST:** Du kan föra din egen eller andras talan i en rättegång, både som försvarare och åklagare. Vid en enkel tvist behöver du bara övervinna din motparts färdighetsvärde i ett dubbelslag, för att domaren ska gå på din egen linje.

► **KRYPTOGRAF:** Många böcker och brev skrivs med hemgjorda kryptogram, för att bara de invigda ska kunna läsa dem. Du behärskar de vanligaste knepen och kan knäcka de flesta sådana koder med ett vanligt färdighetsslag. Du får försöka en gång per kod och arbetet tar minst 1T6 timmar.

► **NAVIGATÖR:** Du kan ta ut riktning med hjälp av månen, solen och stjärnorna och kan därför navigera till havs utan att se land. Du kan också rita kartor.

**SKRIVARE (ALFABET)** Talangen Skrivare innebär att du kan läsa och skriva. Den omfattar vanligtvis det latinska alfabetet, som är mer eller mindre allena rådande i Fausts värld. Men lärda män och kvinnor kan också använda sig av de arabiska, grekiska, eller kyrilliska alfabetena. De representeras av varsin talang. Därtill finns ett antal arkaiska skriftspråk som nordmännens runor eller kelternas ogghamsymboler. Även de behandlas som separata talanger.



**STRATEG** Konsten att planera ett krig med kartans hjälp är en skrivbordskonst. Om du tänker skicka ut en armé i fält bör du ha denna talang. En skicklig strateg kan ge sina soldater stora fördelar, genom att välja rätt plats och tidpunkt för ett anfall. Se fältslagsreglerna i kapitel X för ytterligare detaljer. Strateg ska inte förväxlas med Taktiker.



**TAKTIKER** Konsten att läsa av vad som händer på ett slagfält och snabbt fatta rätt beslut kallas taktik. Till skillnad från Strategen måste Taktikern vara närvarande på slagfältet. Vilka fördelar detta ger framgår av fältslagsreglerna i kapitel X.

**TIGGARE** Du kan konsten att väcka medlidande i ett välregisserat skådespel. Talangen inkluderar alla de klassiska knepen: Spela invalid, låtsas vara krigshjälte och vanligt tjat. Ett lyckat färdighetslag i Skådespel på en vältrafikerad plats som en gata eller ett värdshus drar in 1T6 penningar på en dag. Fumlar du blir du sannolikt bortkörd eller pyglad.

**TÄMJARE** Du kan tämja vilda djur och dressera tamdjur. Att tämja ett infångat vilddjur kräver att du övervinner djurets styrka med din egen Djurhållning i ett dubbelslag. Du får göra ett försök per dag. Att lära ett tämjt djur ett trick kräver ett lyckat slag. Du kan göra ett inlärningsförsök varje vinter. Spelledarens sunda förnuft avgör vilka konster du kan lära dina tama trotjänare.

**VANDRARE** Du kan färdas långt utan att bli utmattad och går aldrig vilse. När du beräknar hur tröttande en resa varit halverar du utmattningspoängen. Du kan heller aldrig fumla med ett slag i färdigheten Vildmarksvana.

**VÄRLDSVAN (KULTUR)** Färdigheter som Folklighet, Hövlighet och Vältalighet är starkt bundna till den kulturkrets du vuxit upp i. Genom att resa kan du vidga dina vyer och lära dig använda dina färdigheter i främmande miljöer utan att råka ut för kulturkrockar. Utan Världsvana halveras ditt färdighetsvärde när du befinner dig i fel kulturkrets. Varje främmande kultur räknas som en separat talang. I Fausts värld heter de största kulturena: Brittisk, Kontinental, Nordisk, Ottomansk och Slavisk. Din första rollperson kommer från den kontinentala kretsen. Vid en världsomsegling skulle listan över kulturer behöva göras ännu längre.

## Gåvor

**G**åvorna fungerar ganska exakt som talanger. Men de kan inte läras in, eftersom de representerar inneboende egenskaper, mystiska krafter eller... gåvor, kort och gott. Om du slår in på en levnadsbana i nästa kapitel kan du komma att förtjäna fler gåvor än dem du startade spelet med.

**BORTBYTING** Dina föräldrar brukar tala tyst om det, men gumorna och gubbarna i byn viskar om att något oknytt från de djupa skogarna måste ha bytt ut dig mot en av de sina när du låg i vaggan. Vilket väsen som låg bakom barnarövet är ett ständigt ämne för skvaller. Slå en T6:a för att avgöra vad de äldste säger om dig. Helt klart är att du har begåvats med ovanliga kroppskrafter. Modifikationerna påverkar blyertsvärdet på dina grundegenskaper. Tärningen avgör varifrån du påstås ha fått dem:

- 1 TROLLEN: Styrka +3, Blick -2
- 2 JÄTTARNA: Storlek +3, Smidighet -2
- 3 DVÄRGARNA: Styrka +3, Storlek -2
- 4 ÄLVORNA: Smidighet +1, Blick +1
- 5 ALFERNA: Blick +3, Karisma -2
- 6 SLÅ TVÅ GÅNGER: Välj ett av resultaten.

**CELEBER** Du är känd i vidare kretsar än normalt. En riktig kändis. Din Berömmelse avtar därför inte med varje dagsmarsch du beger dig hemifrån. Den börjar dala först när du lämnar ditt eget grevskap och ger dig längre ut i världen. Först då minskar den med en poäng för varje veckas färd, räknat från grevskapets gräns.

**DJURVÄN** Vilda djur hyser en sällsynt respekt för dig. De anfäller dig aldrig och om du försöker träna eller tämja ett djur med talangen Tämjare kan du aldrig fumla.

**FLINK** Du har ovanligt stadiga händer, och kan aldrig fumla ett Händighets- eller Jordbrukslag.

**FLYFOTAD** Du springer fortare än normalt. Förflyttning +1.

**FLYHÄNT** Du har ovanligt skickliga fingrar, och kan aldrig fumla ett Fingerfärdighetslag.

**FRUKTAD** Vanligt hyggligt folk undviker dig. Om din Berömmelse är så stor att du blir igenkänd måste alla som vill skada dig först mobilisera sin Vrede med ett enkelslag. Spelledaren kan också använda samma princip om någon försöker stjälja från dig, eller sätta käppar i hjulet för dig på annat sätt.

**FURSTLIG** Du är känd i nästan hela världen. Din berömmelse avtar inte med varje dagsmarsch du beger dig hemifrån. Den börjar dala först när du lämnar ditt eget kungarike. Vid gränsen minskar den med en poäng per månads resa. Det krävs en världsomsegling för att rubba ditt kändisskap.

**FÖRFÖRISK** Din utstrålning är oemotståndlig för det motsatta könet. Du fumlar aldrig i Folklighet, Hövlighet eller Vältalighet gentemot personer av motsatt kön. Men om du slår ett perfekt slag väcker du omedvetet din samtalspartners lustar. Hon måste omedelbart testa sin Kyskhets/Vällust för att behärska sin åtrå, antingen du avsåg att väcka hennes begär eller inte.

**FÖRTAPPAD** Du är otursförföljd. Om du någon gång spiller salt, ser en svart kart korsa din väg, krossar en spegel eller går under en stege kommer nästa tärningslag du måste slå automatiskt att räknas som en etta eller ett fummel. Se upp för sådana järkecken.

**GRACIÖS** Du rör dig alltid kontrollerat och landar på fötterna om du faller. Alla fallskador halveras och du behöver aldrig slå några balansslag, om du knockas i en strid. Se kapitel VI för ytterligare detaljer.

**GRÄNAD** Du åldras i förtid. När din ålderssvaghet träder i kraft vid 35 måste du slå två gånger varje vinter, och välja det sämsta resultatet. I gengäld tycks du lära dig fortare än alla andra och får slå om alla ettor (både på T20:a och T6:a) när du slår förbättringslag på dina färdigheter.

**HELARE** Du kan läka sår och bota krämpor bara genom att lägga dina händer på skadan. Även om du befinner dig mitt i stridens hetta kan du använda färdigheten Läkekunst på 1T6 vändor. Du behöver varken nål och tråd eller varma filter och vatten för att lyckas. Bara dina händer.

**HELGONLIK** Varje gång du slår ett perfekt slag blöder dina händer och fötter som av stigmata – de sår Frälsaren fick på korset. Eller så rinner det olja ur dina händer eller silverfärgade tårar ur dina ögon. Självt vet du inte orsaken. Du drabbas aldrig av malörer när du använder talangen Besvärjare (Bönläsare).

**HÄXMÄRKT** Du har ett födelsemärke som liknar ett öga, ett gethuvud eller hin håle själv dolt på din kropp. Sådana järtecken ses ofta som bevis på att du är utvald av Djävulen själv. Skydda din mörka hemlighet väl. Du drabbas dock aldrig av malörer när du använder talangen Besvärjare (Häxa).

**KLUMPIG** Du har en tendens att göra bort dig. Därför måste du slå tärningar även i vardagliga situationer för att inte snubbla, tappa ansiktet eller välta omkull något. Minns hur Dirk tvingades slå ett Smidighetsslag, innan den skramlande plåtrustningen välte i spelexemplet.

**KVICK** Du både tänker och handlar fortare än vanligt. Du får +2 i Snabbhet, men också -1T6 i Tålmod och +1T6 i Vrede.

**LÅNGSAM** Du tänker och agerar långsamt. Du får -2 i Snabbhet, men också +1T6 i Tålmod och -1T6 i Vrede.

**MÖRKERSEENDE** Du ser lika bra i mörker som andra gör på dagen. Men du blir lättare bländad. I starkt solljus ser du tyvärr lika dåligt som andra gör i mörker. Du är en utpräglad nattmänniska.

**OVAKSAM** Din syn eller din hörsel fungerar sämre än normalt. Alla egenskaps- och färdighetsslag som är beroende av sinnet modifieras med -2. Slå en T6:a för att avgöra vilket sinne det gäller. Slår du jämt är det synen, slår du ojämnt hörseln.

**RESPEKTERAD** Din ställning i samhället gör att människor lyssnar på dig. Du kan aldrig fumla när du använder färdigheterna Folkvett, Hövlighet eller Vältalighet.

**ROBUST** Du tål mer stryk än du ser ut att göra. Öka Smärttröskel med +3.

**SKARPÖGD** Du siktar med precision och träffar alltid den kroppsdel du siktar på med ett lyckat färdighetsslag. Du behöver aldrig läsa av skadetärningarna för att avgöra var träffen sitter. Din gåva gäller både Envig och Skytte.

**SKUMÖGD** Du saknar fungerande djupseende och kan inte träffa med ett avståndsvapen på längre än normal räckvidd.

**SPENSLIG** Du har en spenslig och effektiv styrka som låter dig addera +1 till alla skadeslag i strid (om du har Slagkraft 3 slår du 3T6+1). Men din gänglighet kommer inte gratis. Du måste också reducera din Smärttröskel med -1.

**TJOCK** Det är väl lika bra att erkänna att du är tjock, även om du hellre kallar det kraftig benstomme. Du får +2 i Knock, men -1 i Förflyttning.

**VAKSAM** Du har ett sjätte sinne och kan upptäcka saker som ännu inte går att se, höra eller röra. Påminn din spelledare om detta, när du rör dig i okända områden.

**VALHÄNT** Du fumlar dubbelt så ofta som andra när du arbetar med dina händer. Om du försöker använda färdigheterna Fingerfärdighet eller Händighet fumlar du på både ett och tvåor.

**VITAL** Du tycks vara evigt ung. När du slår ålderssvaghet får du alltid slå två gånger och välja det bästa resultatet.

**VÄLSIGNAD** Du tycks alltid ha tur och får slå om ett valfritt egenskaps- eller färdighetsslag en gång varje dag. Du måste dock acceptera resultatet av det andra slaget, även om det blev sämre.

**ÖVERNATURLIG** Du är ett sagoväsen, en djävul eller en gengångare. Därför lyder du inte alltid de vanliga reglerna.



## Tärningsslag & Speltmekanismer

**D**u fler färdigheter du har, desto mer kan du göra i spelet. Och ett högt färdighetsvärde ger dig större chans att lyckas än ett lågt. Din spelledare bestämmer när du måste sätta dina färdigheter på prov. Det kallas att testa en färdighet.

Ibland säger vi också ”slå en färdighet” eftersom testet görs med ett tärningsslag. I spelexemplen har vi hittills bara tittat på de enklaste sätten att använda tärningarna på. Det finns flera. Det vanligaste testet är det enkla slaget, där du bara måste slå under ditt färdighetsvärde med en T20, som vi sett exempel på tidigare. Men mer komplicerade slag kan kräva dubbel- eller multipelslag. Du använder de olika metoderna så här.

**ENKELSLAG** Slå under eller lika med ditt nuvarande färdighetsvärde för att lyckas. Slår du högre misslyckas du, men får oftast försöka igen.

**EXEMPEL:** Dirk har köpt häst. Ett riktigt gammalt ök. På grund av sin Klumpighet måste han slå Rida när han vill upp i sadeln. Färdighetsvärdet är 3. Tärningen visar 7 och Dirk hamnar i sadeln med näsan pekande åt fel håll. Först på tredje försöket lyckas det. Dirk lämnar världshuset med stallpojkarernas skratt ringande i öronen.

**DUBBELSLAG** Dubbelslagen används vanligtvis när två personer tävlar om vem som lyckas. Betrakta dem som nollsummespel där två enkelslag kämpar om samma sak. Då räcker det inte med att du slår under ditt eget färdighetsvärde. Du måste också slå högre än din motståndares gjorde.

Om endera parten misslyckades helt, genom att slå högre än sitt färdighetsvärde, räknas hennes slag som en nolla. Om båda parterna lyckas och tärningarna visar samma siffra blir resultatet oavgjort. Ett dubbelslag kan därför bara sluta på ett av fyra olika sätt.

► **VINNARE:** Du lyckades med ditt eget färdighetsslag och slog samtidigt högre än din motståndare på tärningen.

► **HALV SEGER:** Du lyckades med tärningsslaget, men din motståndare lyckades också, och hon slog högre än du på sin tärning. Det innebär vanligtvis att du förlorar, men ibland får du ändå tillgodoräkna dig vissa mindre fördelar. I en strid betyder en halv seger att du är träffad, men att du ändå dämpat hugget med din sköld (om du har en).

► **FÖRLORARE:** Du misslyckades med ditt eget tärningsslag, men din motståndare lyckades. I en strid betyder det att du har blivit träffad och kommer att ta skada. Den här gången hjälper inte ens skölden.

► **OAVGJORT:** Båda parter lyckas lika bra, eller misslyckas tillsammans. Ingenting förändras, förutom att du och din motståndare har slösat lite tid. I en strid betyder resultatet att ni är låsta i en ännu oviss fäktnings- eller brottningsmatch. Ingen tar någon skada.

**EXEMPEL:** *Isak har råkat springa på den verkliga ägaren till "sin" nya häst. Handgemäng uppstår och den uppretade hästägaren svingar en ridpiska mot tjuven, som försvarar sig med en vandringsstav. Hästägarens träffchans är 11 och han slår 8. Isak slår en 6:a och lyckas visserligen med sitt slag, men han får ändå ett rapp över skuldorna med piskan. Isak saknar sköld och rappet svider. Han bestämmer sig för att ge upp den nystulna hästen och flyr springande.*

**MULTIPELSLAG** Om tre eller flera inblandade värden sätts på prov samtidigt kan du lösa det med ett multipelslag. Det fungerar precis som ett dubbelslag, fast med tre eller fler parter. Många varianter är möjliga.

Det här kapitlet handlar om färdigheter i första hand, men samma principer gäller när du ska testa dina grund- eller själsegenskaper.

## Olika grader av framgång

Om du slår en siffra som exakt motsvarar ditt färdighetsvärde har du slagit ett perfekt slag. Det betyder att du lyckats utöver det vanliga. Under en strid betyder en perfekt träff att du åsamkat din motståndare dubbelt så svåra skador som vanligt.

I ett dubbelslag räknas alla perfekta slag som 20, oavsett vad tärningen faktiskt visar. Därför är du automatiskt garanterad ett vinnande eller oavgjort resultat, om du slår ett perfekt slag

i en sådan situation. Din motståndare måste också slå perfekt, för att uppnå oavgjort. Om du har ett färdighetsvärde högre än 20 ökar chansen för att du ska få till det perfekta slaget. Sannolikheten stiger ett steg för varje poäng över 20. Vid 21 räknas 19-20 som perfekt, vid 22 är 18-20 perfekt och så vidare. Vid färdighetsvärde 25 är således alla utfall från 15-20 att betrakta som perfekta slag.

**EXEMPEL:** *Isak får en chans att ge den arge hästägaren ett tjuvnyp ur bakhåll. Spelledaren ger honom en modifikation på +10, eftersom det är lättare att träffa den som vänder ryggen till. Isak svingar sin vandringsstav och drämer till sin intet ont anade motståndare. Hans träffchans blir  $13+10=23$  och tärningen visar 18, vilket betyder en perfekt träff. Game, Set och Match – Isak.*

## Och grader i Helvetet

Etta är aldrig bra. Om du slår en etta med din T20:a har du fumlat. Det innebär att du ställt till det rejält. Krigaren tappar sitt svärd, ryttaren faller ur sadeln och skrivaren välter bläckhornet över papperet. Det är spelledarens uppgift att tänka ut underhållande missöden, varje gång någon slår en etta i spelet.

Den som har ett färdighetsvärde på 20 eller högre kan aldrig fumla. Däremot räknas ettan fortfarande som ett vanligt misslyckande, oavsett hur duktig du är.

Notera att fummel bara förekommer vid T20-slag, aldrig med T6:or eller andra tärningar. Eftersom fummelslag är relativt vanliga (de inträffar med 5% sannolikhet) får de inte utlösa en katastrof varje gång ettan visar sig.

Spelledaren bör istället tänka ut en oväntad händelse, som ställer de andra spelarna inför en oväntad situation varje gång någon fumlade. Ett fummel behöver heller inte innebära ett fullständigt misslyckande. Ett svärd kan träffa fiendens hjälm och göra knock-skada, samtidigt som klingan bryts över hjälmkammen, för att ta ett exempel. Låt berättarglädjen styra. Spelledaren avgör.

## Enkelt och Svårt

Ibland är en uppgift så enkel, att nästan vem som helst kan utföra den. Ibland så svår, att även den skickligaste tvekar. I sådana situationer kan spelledaren besluta att chansen att lyckas måste modifieras, genom att höja eller sänka svårighetsgraden. Då använder du följande modifikationer.

- +10 En barnlek
- +5 Enkelt
- 0 Normal chans
- 5 Svårt
- 10 Hopplöst

Kom bara ihåg att du inte behöver testa några färdigheter alls, om det inte påverkar handlingen i berättelsen eller spänningen i nämnvärd utsträckning. Du ska till exempel inte behöva slå något färdighetsslag för att öppna en oläst dörr eller klättra upp i en trappa, under normala omständigheter. Modifikationerna ska användas sparsamt.

**EXEMPEL:** *Tjuven Isak har hamnat i klistret igen. Ett halvdussin knektar jagar honom genom slottets korridorer och flåsar honom redan i nacken, trots att Isak springer för allt han är värd. Spelledaren kräver nu ett Smidighetsslag, varje gång Isak passerar genom en dörr. Trots att dörrarna är olåsta får det ju stor effekt om Isak fumlare med handtagen. Då hinner knektarna upp honom. Men att öppna en olåst dörr är en barnlek och med +10 kan Isak bara misslyckas på en etta. Eftersom den rutinartade uppgiften blivit spännande plockas tärningarna ändå fram.*

## Förbättra dina färdigheter

**B**redvid alla färdigheter och själsliga egenskaper på ditt Pergament finns en liten tom ruta som ser ut så här:

Befallning ..... [sto] .....□

Den får du kryssa i med blyerts när du använder en färdighet och slår ett perfekt slag. Fumlare sedan med färdigheten tar du bort krysset igen. Men om rutan är ifylld vid äventyrets slut får du en möjlighet att förbättra ditt färdighetsvärde.

Slå en T20. Om resultatet blir högre än det nuvarande färdighetsvärdet har du förbättrat färdigheten med en poäng. Detsamma gäller själsegenskaper. Spelledaren kan också låta dig kryssa i rutan vid ett vanligt lyckat slag, om du använde färdigheten på ett sätt som påverkade händelseutvecklingen på ett avgörande sätt eller förde äventyret framåt.

Om du använder en färdighet framgångsrikt under dina äventyr utvecklas den således fortare än den annars skulle ha gjort. Men du kan aldrig skaffa dig talanger med denna metod. Dessa måste du köpa och det går till så här.

## Olika falla ödes lotter

**U**ngfär mitt på den övre delen av ditt Pergaments förstasida finns en större ruta med rubriken ödeslotter. Det är en av de viktigaste rutorna i hela spelet. Den använder du varje gång du gjort något riktigt stort eller viktigt. Din spelledare kommer att meddela dig när det sker och belönar dig samtidigt med ett antal ödeslotter.



Ödeslotterna är en sorts erfarenhetspoäng som du kan använda för att köpa dig olika fördelar med. Exakt hur de fungerar ska vi titta på i ett kommande kapitel. Här ska vi bara visa hur du använder dem för att köpa talanger eller gåvor.

Du har bara ett fåtal talanger och kanske en gåva när spelet börjar. Men under spelets gång kommer du med jämna mellanrum att få möjlighet att köpa fler. Till exempel om du slår in på en levnadsbana i nästa kapitel, eller om du träffar en läromästare under dina äventyr.

Spelledaren informerar dig då om vilka talanger och gåvor du kan köpa. När spelåret slutar och vintervilan börjar spenderar du ett valfritt antal ödeslotter på att köpa de nya förmågorna. Det representerar själva inläringen och de använda ödeslotterna förbrukas för alltid, som om de vore pengar i affären.

Slå en T20. Om resultatet är lika med eller lägre än det antal ödeslotter du satsat har du lärt dig den nya talangen eller gåvan. Ju mer du satsar på att lära dig, desto större är chansen att lyckas. Kom ihåg att det är du själv som avgör hur många ödeslotter du lägger i potten innan du slår tärningen.



**EXEMPEL:** *Magdas vänskap med Isak har gjort Magda till en ofrivillig tjuv. Den levnadsbana hon slagit in på låter henne köpa talangen Kattfotad, och när vintern kommer har Magda samlat ihop sju ödespoäng under sina äventyr. Hon bestämmer sig för att satsa allt på ett bräde och slår en T20. Tärningen visar 6. Magda skriver upp Kattfotad på sitt Pergament. Nu smyger hon nästan ljudlöst.*

Ödeslotter kan användas till att köpa nya gåvor på samma sätt, och de kan även användas för att höja färdigheter eller egenskaper. Istället för att skaffa en ny talang kan du också välja att göra ett av följande när du gjort en lyckad satsning i ödes lotteri.

- 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 valfri grundegenskap 1 poäng.

När du satsar ödeslotter finns ingen övre gräns för hur höga grundegenskaper du kan få. Därför kan du skaffa dig egenskapsvärden över 20 med denna metod.

Men slösa inte bort alla ödeslotter du har. Som vi ska se i några av de kommande kapitlen kan du också ha nytta av dem under spelets gång.