

## Längd & vikt

Längd, vikt, avstånd och andra mått mäts inte i standardiserade enheter i Fausts värld. Allt hopen mäter i såväl alnar som fatnar, pund och fingerbredder. Nästan varje by har egna måttssystem. I Faustreglerna används följande mått:

*Alla jämförelser med moderna mått är ungefärliga*

## Mått Så beräknas enheten

### LÄNGD

Steg	Ett långt kliv för en stor vuxen man. <i>90 cm</i>
Fot	Det går tre fot på ett steg. <i>30 cm</i>
Tvårhand	Handens bredd ger ett mått på en tredjedels fot. <i>10 cm</i>
Tumsbredd	Det går fyra manstumsnar på en tvårhand. <i>2 1/2 cm</i>

1 steg = 3 fot = 9 tvårhänder = 36 tumsbredder

### VIKT

Pund	Det vanligaste viktmåttet. Kallas ibland också skålpund, efter vågskålen. <i>1/2 kg</i>
Uns	En tolfjedels Pund.

1 Pund = 12 Uns

### TID

Dygn	Tiden mellan en solnedgång och nästa. <i>24 timmar</i>
Dag & Natt	Den ljusa respektiva mörka delen av ett dygn. Tillsammans består de av sex tidegärder. <i>Längden varierar med årstiden</i>
Tidegård	1/3 av dagen. Var och en indelas i fyra tynnar.
Tynne	1/4 av tidegården. Kan bara fastställas exakt med tynnglas eller solur.
Minut	En sextiondels tynne, som sällan kan mätas över huvud taget.
Handvändning	En kort stund. Även kallad vända. Det antas gå upp till sex vändor på en minut. Ibland.

### AVSTÅND

Dagsmarsch	Den sträcka en vanlig vandringsman orkar gå på en dag. <i>45 km</i>
Kejsertlig mil	Den sträcka samma vandringsman tilltyggalägger på en tynne. <i>5-10 km</i>
Sjårdingsväg	1/4 mil. Denna korta sträcka kallas förvirrande nog en romersk mil.

1 Kejsertlig mil = 4 Sjårdingsvägar = 10 000 Steg

### RYMD

Tunna	Standardmåttet för våta varor. <i>120 liter</i>
Kagge	Är 1/4 av en tunna. <i>30 liter</i>
Kanna	En kanna öl ska räcka till 12 fulla stop. <i>6 resp 1/2 liter</i>

1 Tunna = 4 Kaggar = 20 Kanner = 240 Stop

### YTA

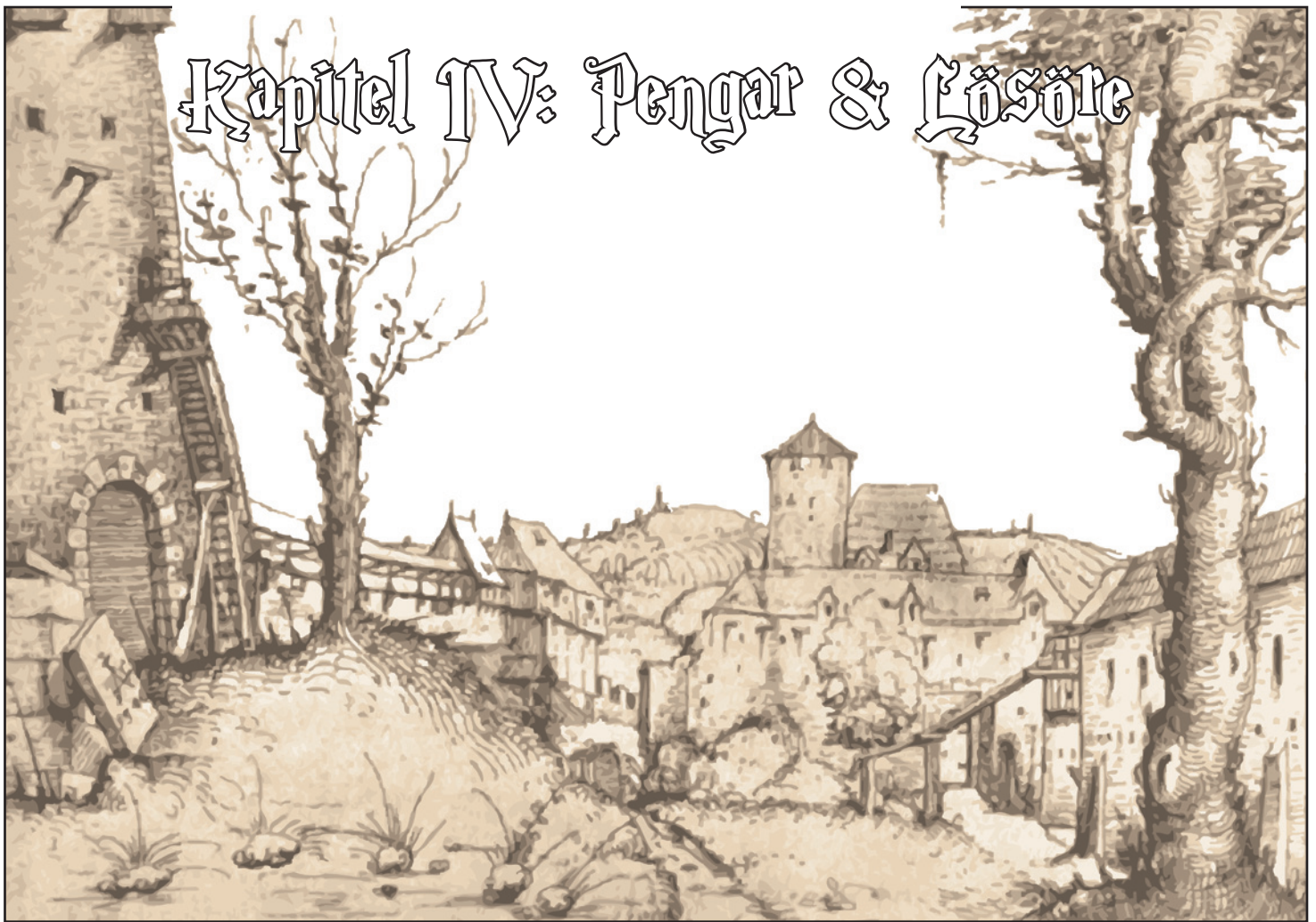
Markland	Den åkerareal som i forna tider behövdes för att försärja en stridsman och hans häst i ett år.
----------	--

MÄTTENHETERNA I MIN VÄRLD KAN FÖREFALLA UNDERLIGA FÖR EN LERMAN. MEN DET FINNS EN INNEBOENDE LOGIK I DEM. DET KOMMER DU ATT BLI VARE NÄR DU LÄR DIG RESTEN AV REGELNA. JUST NU KAN DU ROA DIG MED ATT LÄSA OM DE EXOTISKA MÄTTEN.

- Dr. Faust



# Kapitel IV: Pengar & Lösöte



När du ska köpa utrustning till din första rollperson måste du bege dig till en marknad. Det är ett äventyr i sig. I Fausts värld finns nämligen inga enhetliga myntsystem, vikter eller längdmått.

Köpmannen håller upp en armlängds tyg, när han visar sina varor. De fattiga bönderna mäter ut ett par fingerbredder, när de visar hur mycket de vill köpa. Sedan träter man om tvärhänder, skålpund, kvarter och andra underliga måttenheter innan pengarna byter ägare.

En del försäljare lägger tummen på vågen när varorna ska vägas, och när kunderna betalar radar de upp olikformade mynt av koppar eller silver på handelsmannens bräde – som en sorts hämnd.

En marknad är en tummelplats där bråk och dispyter är vardagsmat, snarare än undantag. Osämja och missförstånd hör till spelet. Därför ser prislistorna konstiga ut vid en första anblick. Låt inte det avskräcka dig.

För att inte tynga ner spelet med onödiga matematiska beräkningar används ett lättfattligt penningssystem, när du bara vill göra enkla inköp. Hur många daler och penningar du äger vet du så snart du slagit fram din rollperson. Då behöver du bara veta att:

**1 daler = 12 penningar (p)**

Du kan handla så mycket du har råd med. Men glöm inte att notera vikten efter varje vara. Siffrorna anges i kejsrerliga pund. Det är ett viktmått som på papperet motsvarar ett halvt kilo, på ett ungefär. Men eftersom pundmättet också tar hän-

syn till hur skrymmande eller klumpigt ett föremål är, går det inte att översätta det direkt i moderna kilon och gram. Betrakta pundet som en fingervisning på hur mycket du kan bära med dig, utan att bli utmattad. Normalt sett är din bärförmåga lika många pund som din styrka.

Prislistorna är indelade i kategorier och priset skiftar beroende på om du besöker en marknad i en stad eller en by. Vanligtvis är det billigare att handla på en stor marknad, där tillgången på varor och konkurrenter är stor. Innan ditt första äventyr får du bara handla på den lokala bymarknaden. Du bör emellertid utnyttja den chansen. Det blir krångligare att handla när spelet börjar. Listorna över varor börjar på nästa sida. Kom ihåg att notera vikten för varje inköp.



## Böcker, Brev & Bläck

**B**ibeln är den enda bok de flesta människor kommer i kontakt med. Nästan ingen i Fausts värld kan läsa eller skriva. Därför upprättar skrivare särskilda sigillförsedda brev när

kontrakt ska tecknas eller och privilegier fastställas. Tillsammans med det skrivna ordet är breven, liksom sigillstemplarna, viktiga handelsvaror.

	Byar	Städer	Vikt	Notering		Byar	Städer	Vikt	Notering
Adelsbrev	-	-	-		Lejdebrev	*	*	-	
Avlatsbrev	-	1	-		Pantbrev	-	1-100	-	
Bläck	-	1	¼		Papper (bunt)	-	1	¼	
Bibel	-	50	1		Pergament (ark)	-	1	-	
Bomärke	*	*	-	0-1 mark	Signetring	-	5	-	
Burskapsbrev	*	*	-	¼-2 mark	Skråbrev	*	*	-	1-4 mark
Gåsfjäder	-	-2p	-						

\* Dessa varor kan inte köpas för pengar.

**ADELSBREV:** Dessa dokument upprättas vid det kejserliga hovet varje gång en ny adelsätt skapas. De kan aldrig köpas, bara förtjänas. Ett adelsbrev är ett bevis på adelskap. Förfalskningar går att köpa till höga priser:

Ett nyadligt namn	30 daler
Baron	+40*
Greve eller Hertig	+75*
Ridderskap	+50*

\* Priserna är kumulativa och adderas på grundkostnaden

**AVLATSBREV:** Många kyrkor accepterar penninggåvor som ett tecken på ånger. De säljer syndernas förlåtelse i form av avlatsbrev. Det angivna priset är för en liten synd (som att svära eller missbruka herrens namn). Allvarligare synder kostar betydligt mer att rentvå sig från. Exempel:

Otukt	5 daler
Stöld	12*
Dråp	20**

\* Minimipriset är aldrig lägre än stöldgodsets värde

\*\* För en vanlig allmogeman. Dubbla eller halvera för mordoffer ur högre och lägre stånd.

Notera att avlatsbrev bara köper kyrkans förlåtelse. De befriar dig inte från den världsliga rättvisan eller hämndlystna furstar.

**BIBEL:** Det är en begagnad handskrivna bibel som kostar 50 daler. Om den illuminerats med bladguld och vackra färger kostar samma bok minst 300 daler. Tryckta böcker är billigare, men ovanliga. En tryckt bibel skulle du kunna få för 20 daler, om du bara kan hitta en. Alla biblar är på latin, guds eget språk enligt påven.

**BLÄCK:** Ett bläckhorn innehåller bläck som täcker en normal-skrivares årsförbrukning.

**BOMÄRKE:** Ett bomärke är bara en snidad träbit, men den visar att du hör hemma på en gård eller rent av äger den. Ett bomärke visar din ägarandel i hemgården och är således värt upp till en mark mark i årligt levebröd. Noll om du är yngsta sonen. Ett om du är ägare av ett fullstort hemman.

**BURSKAPSBREV:** Detta är ett bevis på att du äger en affärsrörelse innanför murarna i en stad. Burskapsbrev utfärdas av den lokala fursten eller skråväsendet och du måste ha ett för att få bedriva näringsverksamhet. Ett burskapsbrev ger dig ett levebröd på upp till två mark om året.

**GASFJÄDER:** Gässens tjocka vingpenna är ihålig som en reservoarpenna. Doppa den i bläck och skriv på papper eller pergament. Håller i upp till ett år.

**LEJDEBREV:** I lejdebrevet intygar en högre ståndsperson att du har rent mjöl i påsen och bör bemötas respektfullt. Du använder det för att imponera. Sådana brev kan ge dig en modifikation på +5 i Vältalighet eller Hövlighet. Priset varierar och beror på vem som utfärdat brevet. Lejdebrev kan aldrig köpas på öppna marknaden.

**PANTBREV:** Ett pantbrev är ett bevis på att du har pengar att inkassera av någon annan, som står i skuld till brevet innehavare. Beloppet, och därmed värdet, framgår av brevet. Eftersom det är svårt att inkassera skulder säljs pantbrev ibland till tio procent under sitt skrivna värde. I burgna kretsar används de som klumpiga sedlar.

**PAPPER:** En bunt papper räcker i ett år, för en normalförbrukare.

**PERGAMENT:** Pergamenten håller i en evighet, men priset är högt. Pergamentblad köps styckvis och används för att upprätta kontrakt eller utfärdade burskaps- och skråbrev.

**SIGNETRING:** Rika människor som inte kan skriva sitt eget namn använder en ring med sigillstämpel för att underteckna brev eller kontrakt. Det gör även de som kan skriva sitt namn. Mottagaren kan ju oftast inte läsa hon heller. Priset är för en enkel silverring på 1/20 uns. En guldring kostar mer än det tiodubbla.

**SKRÅBREV:** Skråbrevet är en finare variant av burskapsbrevet. Det bevisar att du hör till de burgna kretsarna i den stad där det utfärdades, om någon skulle betvivla det. Vanliga hantverkare gör sig icke besvär. Skråbrevet garanterar dig ett årligt levebröd på upp till fyra mark.



## Guld & Silver

Detta är handelspriserna på de vanligaste ädla metallerna, räknat i penningar. Här finns också exempel på vad färdiga silversmycken kostar, när metallen bearbetats. Silver-

exemplen är ordinära smycken som kan räknas om till andra metaller, med hjälp av multiplarna. Avrunda alltid upp till närmaste hela penning.

	Byar	Städer	Vikt	Notering		Byar	Städer	Vikt	Notering
<i>Råvaror</i>					<i>Färdiga smycken</i>				
Guld (1 uns)	-	240	1/12	Silver × 12	Armband	10	8	-	
Silver (1 uns)	-	20	1/12		Brosch	7	6	-	
Koppar (1 uns)	-	1	1/12	Silver × 0,05	Halskedja	12/6p	10	-	
Brons (1 uns)	-/6p	-/6p	1/12	Silver × 0,025	Knapp	1/3p	1	-	
Tenn (1 Uns)	-/1p	-/1p	1/12	Silver × 0,0125	Ring	5	4	-	
					Spänne	6/2p	5	-	

## Kläder & Skodon

Kläderna du bär skyddar dig inte bara mot väder, vind och kyla. De talar också om var du står i den feodala pyra-

midén, så att ingen ska behöva tveka om var du hör hemma. Välj därför ut din garderob med omsorg.

	Byar	Städer	Vikt*		Byar	Städer	Vikt*
<i>Trasor</i>				<i>Accessoarer</i>			
Allmogeskrud	2	2	1	Fjäderplym	-	1	-
Borgarskrud	10	8	1½	Handskar	-	2	-
Adelsskrud	60	50	2	Hatt	-	5	-
<i>Skyddskläder</i>				Näsduk	-	-/3p	-
Reskläder	× ½	× ½	1	Spetskrås	-	4	-
Vinterkläder	× ½	× ½	2				
Skodon	× ¼	× ¼	1				

\* Kläder väger ingenting när de bärs direkt på kroppen. Vikten gäller kläder som bärs i packning.

**ACCESSOARER:** Dessa används för att smycka kläder och fyller ingen praktisk funktion.

**ADELSSKRUD:** När borgare och allmoge väljer vadmal och lintyg klär sig adelsmannen i siden eller sammet. Adelskruden är en broderad och utsmyckat variant av borgarskruden. Priserna som anges är minimipriser för en klädning som kan bäras vid hovet. Adelsskruden skyddar mot höstrusk.

**ALLMOGESKRUD:** Enkla, och slitstarka paltor, blekta av såväl väder som vind. Allmogeskruden är gjord för att användas. Den består oftast av hosor för benen, en kort skinnkolt eller en lärftskjorta och ibland en enkel jacka. Kvinnor bär kjol med blus och täcker håret med ett huckle. Allmogeskruden skyddar mot höstrusk.

**BORGARSKRUD:** Borgarens kläder är färggranna och vadderade. Män bär hosor, skjorta och kort vadderad jacka. Kvinnorna heltäckande klänningar och sjal. En hatt eller huvudbonad hör till borgerskapets klädsel, men är inte obligatorisk. Borgarskruden skyddar mot höstrusk.

**RESKLÄDER:** Mantel, benklädnader och fotlindor. Dessa används för att skydda dina vanliga kläder vid resor på dammiga landsvägar. Om dina kläder slits under en resa, och du bär reskläder, drabbas överdragskläderna istället för din vanliga skrud. Priset på reskläderna beräknas utifrån de kläder du försöker skydda från slitage.

**SKODON:** Den som färdas till fots behöver skodon för att slippa skador vid långa resor. Hur mycket skodonen kostar beror på vilka kläder du bär. Tiggaren lindar fötterna med halmstoppade trasor. Adelsmannen bär blankläderskor med försilvrade spännen.

**TRASOR:** Tiggarens kläder är inte vackra. De är lappade och lagade, stoppade med halm och vanligtvis illaluktande. De duger i sommarvärme och inte mycket mer.

**VINTERKLÄDER:** Tjocka vadderade mantlar, vantar och stoppning i skorna används för att hålla vinterns köld på avstånd. Då är du skyddad mot vinterkyla, oavsett vad du bär under. Priset beräknas utifrån din vanliga skrud.



## Ljus, Lyktor & Redskap

**B**rinntid och ljusstyrka är avgörande när du ska lysa upp din tillvaro. Ljus och lyktor kastar ett sken som lyser upp en radie av några steg. Att tända en lykta eller en fackla tar 1T6 vändor, om du har tillgång till eld. Annars krävs elddon för att göra upp en brasa. Vem som helst kan tända en svavelsticka i en handvändning.

	Byar	Städer	Vikt	Notering
Flinta och stål	-/3p	-/2p	-	Gör upp eld på 1T6 minuter med Fingerfärdighet.
Fackla	-/1p	-/1p	1	Lyser upp 3T6 steg. Brinner en timme.
Lampolja	-/6p	-/4p	¼	Räcker till ett äventyr
Lykta	6	4	2	Lyser upp 3T6 steg. Brinner en tidegård.
Svavelsticka	-	-/1p	-	Lyser upp 1T6 steg. Brinner 1T6 ögonblick.
Växljus	-/4p	-/3p	¼	Lyser upp 2T6 steg. Brinner en timme.
<i>Redskap</i>				
Arbetsredskap	30	30	2-12	Det du behöver för att utöva ett hantverk.
Flinta och stål	-/3p	-/2p	-	Gör upp eld på 1T6 minuter med Fingerfärdighet.
Dyrkar	-	-/4p	-	Krävs för att lirka upp riktiga lås.
Gryta	-/8p	-/6p	5	För kockar på resande fot – och häxor.
Hammare	-/6p	-/4p	½	Du får 2T6 järnspikar för en penning extra.
Kulram	-	-/8p	½	Underlättar kluriga beräkningar.
Rep	-/4p	-/3p	½/steg	2T6 steglängder. Längre rep splitsas med Fingerfärdighet.
Ryggsäck	-/4p	-/4p	1	Rymmer lika många pund som din Storlek.
Spegel	-	8	-	Ryms i ena handflatan.
Säck/Knyte	-/1p	-/1p	¼	Rymmer hälften så många pund som din Storlek.
Timglas	-	8	¼	Mäter tiden i exakta timmar.
Tryckpress	-	18	20	En portabel handvevad press.
Änterhake	-/6p	-/5p	1	

## Resor & Irrfärder

**O**m du saknar Vildmarksvana kan du behöva hjälp på vägen vid längre resor. Men mat och logi kostar pengar. Hur mycket beror på vilken standard du kräver. De flesta för med sig egen skaffning på långa resor.

	Byar	Städer	Vikt	Notering
Droska	-/6p	-/6p	-	Pris per dagsetapp med mat och logi på skjutshällen.
Flodbåt	-/3p	-/3p	-	Pris per dagsetapp med logi ombord.
Oxkärra	-/1p	-/2p	-	En kort skjuts till närmaste by för ett litet sällskap.
Seglats	-	5	-	Pris per vecka med logi ombord.
Skeppshyra	-	10p	-	Ett fartyg, en besättning. Kort resa. Inga besvärande frågor.
Vägvisare	2	1	-	Guidar dig genom det närmaste grannskapet i en dag.
<i>På världshuset</i>				
Torrskaffning	-/4p	-/7p	7	Bröd, torkat kött och sovel. Räcker i en vecka.
Ett mål mat	-/1p	-/2p	2	Stillar hungern och läker 1 skadepoäng.
En festmåltid	-/2p	-/4p	5	Smörjer kråset och läker 1D3 skadepoäng.
Vin (flaska)	-/4p	-/3p	1	Räcker till fyra personer.
Öl (kanna)	-/10p	-/10p	-	Räcker till tolv personer.
Öl (stop)	-/1p	-/1p	-	Släcker den värsta törsten.
Nattlogi	-/1p	-/2p	-	Sovplats i gästgivarsalen (inklusive tjänare).
Stallplats	-/1p	-/2p	-	Stallplats och foder för ett riddjur.
Sköka	-/1p	-/1p	-	Ger dig sovplats om du lyckas med Gästfrihet eller Vällust.



## Riddjur & Jakthundar

Djuren fyller en viktig funktion i Fausts värld. De är arbetskraft, sällskap och transportmedel. Djur används dessutom som betalningsmedel i många affärer. Och hästen är ofta den beridne krigarens frästa vapen i en strid.

Om du köper ett riddjur bör du kopiera dess egenskaper till ditt Pergament, för att slippa bläddra i regelboken när det heter till. De viktigaste egenskaperna finns nedtecknade efter listorna.

Hästar	Byar	Städer	Notering
Dragare	90	60	Vanlig bland borgare.
Travare	180	120	En ridhäst för burgna.
Springare	-	240	Riddarens trotjänare.
Stridshäst	-	480	Värdig en konung.

Andra djur	Byar	Städer
Byracka	-/6p	-/4p
Falk	-	25
Får/get/gris	2	1/6p
Höna	-/2p	-/2p
Jakthund	5	5
Ko	10	10
Oxe	8	8
Åsna	4	4

### Dragare

Sty: 12 Sto: 22 Bli: 10  
Smi: 10 Kar: 10  
Slagkraft: 3T6  
Förflyttning: 3 steg  
Tålighet: 16 Smärträskel: 8

### Travare

Sty: 12 Sto: 22 Bli: 8  
Smi: 15 Kar: 12  
Slagkraft: 3T6  
Förflyttning: 4 steg  
Tålighet: 16 Smärträskel: 8

### Springare

Sty: 18 Sto: 28 Bli: 8  
Smi: 17 Kar: 10  
Slagkraft: 4T6  
Förflyttning: 5 steg  
Tålighet: 23 Smärträskel: 10

### Stridshäst

Sty: 22 Sto: 32 Bli: 6  
Smi: 10 Kar: 8  
Slagkraft: 5T6  
Förflyttning: 4 steg  
Tålighet: 27 Smärträskel: 10

Tillbehör	Byar	Städer	Notering
Remtyg	1	-/8	Med en sele och en grimma kan du aldrig fumla ett ridaslag
Sadel	4	3	En sadel ger dig +5 på färdigheten Rida
Sjabrak	-	60	Ett vadderat hästtäck som skyddar hästen som en läderrustning.
Stålsjabrak	-	240	En kyrassrustning för hästar. Skyddar som en ringbrynja.

Hästar är fyrfotad djur och har högre bärformåga än människor. Räkna med att de kan bära tio gånger sin egen styrka utan belastning. De kan dra tjugo gånger styrkan.

### Hästar i strid

Om du rider en häst i strid utan att ha talangen  
Kavallerist måste du slå ett Ridaslag:

**PERFEKT:** Du sporrar hästen i strid. Inga fler slag behövs.

**LYCKAT:** Du kan anfälla som vanligt, men måste slå ett nytt slag varje vända.

**MISSLYCKAT:** Du kan rida in i striden utan att attackera. Du försvarar dig med ett ridaslag (istället för din envig) om du blir attackerad. Försök sporra hästen igen nästa vända.

**FUMMEL:** Hästen flyr bort från striden i högsta fart. Du måste klara ett nytt Ridaslag för att stoppa den. Sedan kan du börja om igen.

## Tjänster & Gentjänster

Att söka hjälp hos en specialist kostar pengar. Prislistan ger några kommenterade exempel på vad det kan kosta, och vad du får för pengarna.

En grovhuggen tumregel är att en penning låter dig hyra expertis i form av ett färdighetsslag, med ett färdighetsvärde på 15. Eller enkelt arbete i en timme.

	Byar	Städer	Vikt*
Apotekare	-	2	Pris för ett recept. Själva medicinen ingår ej.
Barberare	1	1/6	Spjälkar trasiga ben med Händighet 15.
Helare	-/8	1	Läker ett ytligt sår med Läkekonst 15.
Smed	-/6	-/10	Lagar ett vapen eller rustning med Händighet 15.



## Vapen, Rustningar & Sköldar

**F**astaus värld är grym och vapen finns i alla hem, i någon form. Du köper dina egna här. De olika vapen och rust-

ningar som du kan använda för att skydda dig, eller ställa till eget ofog, beskrivs närmare i kapitel VI.

För Envig	Byar	Städer	Vikt	Notering
Dolk	6	4	½	
Hillebard	-	18	6	
Hjälmkrossare	-	8	1½	
Morgonstjärna	14	12	4	
Ryttarlans	-	12	8	
Spjut	7	6	1½	
Svärd	15	14	3	†
Tornerlans	-	1	7	
Yxa	11	10	2	†

† Använd dubbla priser och vikter för Bastardsvärd, Långsvärd och Stridsyxor

Rustningar*	Byar	Städer	Vikt**
<i>Läddrustning (Skyddar 2 poäng)</i>			
- Hätta	-/6p	-/8p	½
- Harnesk/Skjorta	6	8	½
- Vadderade armar	1	1/4p	½ × 2
- Kragstövlar	2	3	½ × 2
<i>Totalt:</i>	<i>(9/6p)</i>	<i>(13)</i>	<i>(3)</i>

Ringbrynja (Skyddar 4 poäng)	Byar	Städer	Vikt
- Huva	10	8	1
- Skjorta	36	30	1
- Armar	12	10	1 × 2
- Kjortel/Ben	14	12	1 × 2
<i>Totalt:</i>	<i>(72)</i>	<i>(60)</i>	<i>(6)</i>

Stål (Skyddar 5 poäng)	Byar	Städer	Vikt
- Hjälm	-	16	1
- Harnesk	-	60	1
- Armskenor	-	20	1 × 2
- Benskenor	-	24	1 × 2
<i>Totalt:</i>		<i>(120)</i>	<i>(6)</i>

För Skytte	Byar	Städer	Vikt	Notering
Armborst	9	8	5	
Båge	6	5	1	
Handkanon	-	24	3	
Långbåge	10	8	2	
Luntlåsmusköt	-	30	7	
Slunga	-	-	½	Gratis

### Projektiler

Pilar/Skäktor	-/1p	-/1p	1/12	Styckepreis.
Kulor/Krut	-	-/1T6p	1/12	En laddning.
Slungstenar	-	-	1/6	En sten.

Rustningar*	Byar	Städer	Vikt**
<i>Kyrassrustning (Skyddar 10 poäng)</i>			
- Riddarhjälm	-	20	2
- Kyrass	-	120	2
- Järnhandskar	-	80	2 × 2
- Riddarstövlar	-	100	2 × 2
<i>Totalt:</i>		<i>(320)</i>	<i>(12)</i>

Sköldar***	Byar	Städer	Vikt
Krigarsköld (3)	5	4	2
Riddarsköld (4)	-	8	3
Tornerköld (2)	-	12	1

\* Priserna anges både för en hel rustning och de individuella rustningsdelar, som beskrivs i sammanfattningen.

\*\* Vikterna anges per kroppsdel, om du är iklädd rustningen. Bärs den som packning tiodubblas belastningen. Totalvikten inom parentes visar hur mycket en heltäckande rustning tynger dig om du täcker hela din kropp med samma material.

\*\*\* För sköldar anges skyddsvärdet inom parentes.

**KRIGARSKÖLD:** Rund sköld av omålat trä. Skölden hänger i en rem runt nacken och greppas med vänster hand.

**KYRASSRUSTNING:** Den klassiska riddarrustningen, sammanfogad av hundratals plåtar. Hjälmens har smala slitsar för ögonen. Kyrassen är ett ärmförsatt stålarnesk där både järnhandskarna och riddarstövlarna fästs. En kyrassrustning kan därför aldrig bäras i delar eller med andra rustningar. Hjälmens och handskarna kan du dock ta av dig.

**LÄDERRUSTNING:** En hätta med pälsfoder skyddar ditt huvud. En vadderad jacka, som stoppats med tagel täcker, bålen och armarna. Eller så bär du ett harnesk som formats av läder kokat i vax. Det är lika hårt som sten. Kragstövlarna går ända upp på låret.

**RIDDARSKÖLD:** En riddarsköld är formad som ett strykjärn och täcks med tunna lager av härdat läder eller en tunn plåt, som målats och lackerats.

**RINGBRYNJA:** Tunna stålringar fogas samman till en slitstark stålväv: Huva, skjorta med ärm och knälang kjortel ingår. Brynjan kan bäras tillsammans med läder eller stål.

**STÅLRUSTNING:** Hjälmens täcker hjässan. Harnesket täcker bålen. Armar och ben skyddas med skenor. Stålrustning kan bäras i delar utanpå läder eller brynja. Eller separat.

**TORNERSKÖLD:** Tornerkölden har en utskuren kil, lagom stor för en ryttarlans. Den liknar en målarpalet till formen och är tunnare än vanliga sköldar. Därav den låga vikten.



**E**n daler är en stor summa pengar. Det har du säkert redan förstått. Hur mycket blir tydligt om vi studerar hur lite en allmogefamilj tjänar. Normalt sett drar hela hushållet in mindre än en mark (120 daler) på ett helt år. Och eftersom en försvinnande liten del av allmogens ekonomi består av mynt, är utrymmet för handel mycket litet. Utanför städerna sker de flesta affärsuppörelser med byteshandel.

På sin höjd kommer bönderna i kontakt med en handfull av de minsta mynten varje månad. Inkomsterna nedan visar vilka värden som passerar genom vanligt folks händer. Summorna är ungefärliga och inkluderar förutom kontanter värdet av alla de varor som förbrukas på gårdar och i arbetsbodrar under året. De flesta undviker att bege sig till marknaden om de inte måste.

När du själv köper utrustning åt din första rollperson kan du betala listpriserna utan att pruta. Men när du ska köpa saker i spelet, måste din rollperson köpslå om varje enskild pryl. Att handla över disk kan vara riktigt krångligt. Det beror på alla underliga mynt som cirkulerar i Fausts värld.

## Växelkurser

**V**id sidan av den kejserliga dalern och penningarna finns det nämligen hundratals äldre myntslag i omlopp. På en större marknadsplats kan du hitta allt från dinarer och dubloner till kronor, kopek och sestertier. Alla myntslagen har en sak gemensamt. De innehåller silver. Men eftersom de är av olika storlek måste de både vägas och undersökas innan de kan accepteras som daler eller penningar. De flesta silvermynt är dessutom utblandade med mässing, brons eller koppar.

Därför gäller det att vara på sin vakt, så snart du saknar jämna pengar. Varje gång du måste växla riskerar du att förlora dina surt förvärvade slantar.

För att bryta ner en daler i penningar måste du förhandla och slå ett slag i Intriger. Detsamma gäller när du adderar pennin-

gar till hela daler. Hur väl du lyckas avgör vilken växelkurs du får. I längden kan detta växlande ha stor inverkan på din ekonomi. Slå Intriger varje gång du saknar jämna pengar.



**PERFEKT:** "Se bara vilken hög silverhalt!" Du får ut 1T6+10 penningar ur varje daler du växlar. Du behöver bara använda 1T6+6 penningar för varje ny daler du vill köpa.

**LYCKAT:** "Bit i myntet, om du inte tror mig." Du får ut 12 penningar ur din daler. Du köper en daler för samma summa.

**MISSLYCKAT:** "Inte mycket silver i den här inte." Du får bara ut 2T6 penningar ur dalern. Varje ny daler kostar dig hela 1T6+10 penningar.

**FUMMEL:** "Det här är ju ett försilvrat kopparmynt!" Du får inte ut mer än 1T6 penningar ur dalern. Ingen vill växla dina penningar till nya daler.

### Normal årsförbrukning i mark (och daler):

< ¼	(1T10)	Lösdrivare och Tiggare
¼	(30)	Drängar, Gesäller, Munkar och Soldater
½	(60)	Bönder och Hantverkare
1	(120)	Fattiga Riddare och andra äventyrare
1½	(180)	Köpmän och Präster
2	(240)	Riddare och Burgna ämbetsmän
4	(480)	Baroner och Biskopar
8	(960)	Grevar, Hertigar, Furstar
32	(3 840)	Kungar
128	(15 360)	Kejsaren



### Vad är det som kostar?

#### Tiggarens budget:

0 Matrester och lappade klädträsor [Fattig men fri]

#### Typisk allmogebudget (½ mark):

+¼ Mat och allmogekläder [Drängens enda behov]

+¼ Redskap och verktyg [Bondens extrabörda]

#### Äventyrarens extrautgifter (+½ mark):

+¼ Hästhållning eller reskostnader

+¼ Rustningsunderhåll eller läkarvård

#### Den lärdes extrautgifter (+½ mark):

+¼ Bläck, böcker, gåsfjädrar och papper

+¼ Mutor och lärarlöner

#### Köpmannens extrautgifter (+½ mark):

+¼ Borgarskrud

+¼ Tullavgifter och Stämpelskatt

+½ Ett par tjänare eller Häst och vagn