



Att kliva in på en krog, ölstuga eller ett värdshus är vardagsmat för de flesta. Men det betyder inte att vistelsen i skänkrummet är händelselös.

Krogar anses också syndiga, eftersom de lymmer så många lockelser. Slå en T20 varje gång du vistas på ett värdshus.

1-3 Värdshuset är fullbelagt. De måste klara ett Berömtelse för att få hustrum eller service.

4-6 En handfull sångare har samlats runt härden. Slå Sångelek eller Spela (Instrument) för att bidra med en visa, en melodi eller ett kväde.

7-9 En skamlös kroggäst bjuder ut sig. Väg Kyskhet mot Vällust. Vällustingen förlösar en tidedärd på amorösa aktvitteter, eller 1T3 penningar under flirtandet. Välj själv vilket.

10-11 En brädspelare erbjuder dig en chans att vinna 1T6 penningar över ett parti. Om insatsen blir ett jämnt antal penningar är din motspelare Hasardspelare med färdighetsvärde 10+1T6. Slå Schack & Brädspel.

12-14 Ett sällskap vid spisen roar sig med visor och kväden till maten. Om du klarar Sångelek eller Spela (Instrument) slipper du betala för maten ikväll.

15-17 En överförfriskad gäst bjuder laget runt på öl. Slå ett Måttfullhet tills du misslyckas. Varje misslyckande betyder att du druckit ur ett nytt glas. Effekterna av alkohol beskrivs i kapitel VI.

18-19 Efter ett par glas börjar den lystätne bjässen i hörnet mycka gräl. Väg Ödmjukhet mot Högmöd för att se om du blir provocerad. Eventuella krogslagsmål kan hanteras med releterna i kapitel VI.

20 Slå två gåner på tabellen.

Kapitel VI: På Liv & Död

Oftast kan ett spelmöte genomföras som ett okomplicerat samtal mellan spelarna och spelledaren. Utan avbrott, bortsett från några inpass i form av tärningsslag här och där. Några särskilda turordningsregler behövs inte så länge handlingen i spelet förflyter i långsamt tempo. Men förr eller senare brukar det hetta till. Till exempel i en strid på liv och död. Då behövs också mer detaljerade regler, snarlika dem som används i ett vanligt brädspele. Det hittar du i det här kapitlet.

Tur & Ordning

Under en strid agerar alla i strikt turordning. Snabbast börjar. Därför är det bra om spelarna sitter bänkade i snabbhetsordning runt spelbordet redan från början. Handlingen delas sedan in i korta segment som kallas vändor eller omgångar.

När det blir din tur får du utföra en enkel handling. Det ska vara något som kan utföras i en handvändning, därav termen "vända". Exempel: "Jag springer fram ur skogen och svingar mitt svärd mot rövaren." När alla (inklusive spelledaren) genomfört sina vändor har ni fullbordat en omgång. Då börjar turordningen om från början igen.

Trots att handlingen styckas upp i kortare segment antas allt som händer under en hel omgång inträffa samtidigt. En omgång kan representera allt från några sekunder till halvan en minut. Här följer några exempel på vad du kan göra när det blir din tur att agera:

ATTACKERA: Du får anfälla en motståndare som befinner sig inom en steglängds avstånd. Du får röra dig lika många steg som din förflyttning först, om du behöver komma i position. Men så fort du hamnar inom ett steg från en motsåndare måste du stanna. Denna enstegsregel är mycket viktig. Planera därför alla attacker noggrant innan du rusar fram. Se sidan 75.

AVVAKTA: Du står över din vända och väntar på ett bättre läge. Du kan nu bryta dig in i turordningen vid ett senare tillfälle genom att slå Snabbhet. Du får ett försök. Fördelen är att du då kan välja exakt när din vända börjar. Nackdelen är att du kan försitta din chans att agera under omgången, genom ett misslyckat tärningsslag.

SKJUTA: Du avlossar ett avståndsvapen. Om du vill kan du röra dig lika många steg som din förflyttning visar innan du skjuter, men då försämras träffchansen. Det får inte finnas någon fiende inom ett stegs avstånd i skottögonblicket.

Vid stora strider kan det bli roligt att hålla reda på vem som står var och vem som attackerat vilken fiende. En lösning är att lägga ut ett schackbräde eller ett rutigt papper på spelbordet, för att hålla reda på var alla befinner sig. En ruta på schackbrädet motsvarar en steglängd i den fiktiva spelvärlden.



SPRINGA: Du förflyttar dig dubbelt så många steg som din förflyttning. Du kan sprinta ännu fortare med ett lyckat Styrkeslag. Multiplicera då förflyttningen med tre. Du får inte anfälla någon. Att springa gör dig andfädd. Du löper risk att bli utmattad varje vända du springer eller sprintar. Se sidorna 76-77 och 80-81 för mer om utmattning.

VILA: Du hämtar andan och återfår lika många utmattningspoäng som ditt Läkkött anger. Du kan inte göra något annat under din vända. Poängen återfår så snart det blir din tur.

ÖVRIGT: Det tar en vända att dra ett vapen, hoppa ur sadeln, resa dig eller säga en längre mening. Spelledaren beslutar hur många vändor andra handlingar tar att utföra.

Ett billigt schackspel fungerar alldeles utmärkt som spelplan. Pjäserna kan dessutom användas som spelmarkörer och representera rollpersonerna samt deras motståndare. En annan variant, som kräver mer tid, är att förbereda detaljerade stridsplaner på ett rutigt underlag och använda handmålad tennfigurer som markörer.

Närstrid

Davsett om du anfaller en fiende eller blir anfallen själv används samma principer vid alla närstrider. Ni gör upp med ett dubbelslag i Envig. Den som vinner får överhanden och skadar den andra. Vinnaren kan också bli utmattad.

PERFEKT: Du träffar din fiende med full kraft och gör dubbel skada. Du löper risk att bli utmattad (se sidan 80).

LYCKAT (VINNARE): Du träffar din fiende och gör vanlig skada. Du löper risk att bli utmattad.

LYCKAT (FÖRLORARE): Det är du som blir träffad, men du fredar dig väl och får tillgodoräkna dig din sköld innan skadan bestäms. Du löper risk att bli utmattad.

OAVGJORT: Du och din motståndare är låsta i en ovisst fäktningsmatch. Ingen skadas men båda kan bli utmattade.

MISSLYCKAT: Du träffar inte och lyckas inte heller skydda dig med skölden, när din motståndares hugg landar. Ingen utmattning, men i gengäld får du värre skador.

FUMMEL: Spelledaren avgör vilka konsekvenser ett fummslag medför. Dessutom får du en poängs trötthet. Det kan handla om en sträckning eller vrickning i striden.

Om du har fler än en motståndare kan du bli involverad i mer än en slagväxling, innan alla runt bordet gjort sina vändor. Men ju fler motståndare du har, desto svårare blir det att freda sig. Alla fiender som står inom en steglängds avstånd räknas in i styrkeförhållandet. Använd följande kumulativa modifieringar vid varje slagväxling.

Överlägset antal:

Styrkeförhållande 5:1	+15/-15
Styrkeförhållande 3:1	+10/-10
Styrkeförhållande 2:1	+5/-5

Övrigt:

Ryttare mot fotsoldat	+5/-5
Stående mot liggande	+5/-5
Tyngre eller längre vapen	+5/-5*

*Vapen är antingen Lätta (L)Vardagliga (V) eller Tunga (T) samt Korta (K) Normala (N) eller Långa (L). Om ditt vapen är längre eller tyngre än mottandarens får du bonusen. När ett tungt vapen möter ett långt råder status quo. Bonusen kan maximalt bli +5.

Skytte

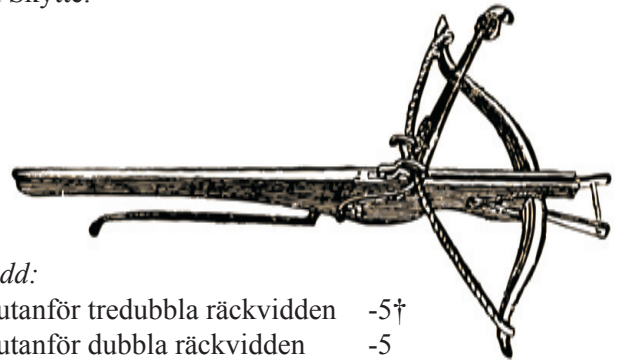
Du kan bara använda avståndsvapen om du står mer än ett steg bort från närmaste motståndare. Men därifrån kan du attackera obehindrat. Attacker med avståndsvapen görs med ett enkelslag i Skytte.

Slår du under eller lika med ditt färdighetsvärde har du träffat, och din motståndare skadas utan att kunna göra något åt saken. En perfekt träff gör dubbel skada. Om din fiende har sköld får hon försöka skydda sig med ett eget enkelslag i Envig. Men bara om hon ser skottet komma och inte är upptagen i närstrid i skottögonblicket.

Pilbågar och en del andra avståndsvapen som inte kräver omladdning kan skjuta mer än en projektil under samma vända. Men träffchansen försämras kumulativt med -5 för varje skott utöver det första. Dessutom måste du klara ett slag i Fingerfärdighet när du fiskar upp nästa pil ur kogret för att hinna spänna bågsträngen en andra eller tredje gång.

Alla avståndsvapen har därtill en räckvidd, som visar på vilka avstånd de är effektiva. Om ditt mål befinner sig inom räckvidden skjuter du med normal chans. På längre avstånd minskar precisionen. Du kan också sikta. Då avvaktar du och testar ditt Tålmod (istället för Snabbhet). Lyckas du får du öka din träffchans när skottet avlossas. Du väljer då själv när i omgången du skjuter.

Om du skjuter mot en fiende som befinner sig i närstrid blir det svårare att träffa rätt. Om träffen sker med ett ojämnt slag har du träffat fel kombatant. Låt slumpen eller spelledaren avgöra vem. Använd i övrigt följande kumulativa modifieringar vid Skytte.



Räckvidd:

Målet utanför tredubbla räckvidden	-5†
Målet utanför dubbla räckvidden	-5
Målet ligger utanför räckvidden	-5

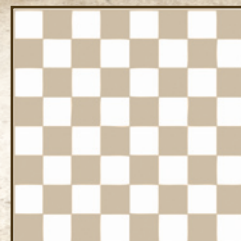
Övrigt

Andra och tredje pilen	-5 och -10
Målet befinner sig i närstrid	-5
Mörker eller dålig sikt	-5 till -10
Skytten siktade tålmodigt	+5† †

† Total modifiering för tredubbel räckvidd är -15

† †Slå Tålmod för att sikta.

Enstegstegeln tydliggörs snabbt om du använder en spelplan. När du hamnar i en ruta som gränsar till en fiendes måste du stanna. Det får aldrig finnas mer än en person i varje ruta. Kom ihåg att en steglängd i Sausts värld är ett luddigt mått. En ruta kan motsvara allt från en till ett par meter.



Vid strider mellan beridna motståndare eller skytteduell på långa avstånd kan du låta en ruta motsvara 10 steglängder. Då tycks mer än en person i varje ruta. Använd sunt förnuft.

Striderna i Fausts värld ska gå fort. Hela stridssystemet är uppbyggt för att minimera den tid som går åt till att slå tärningar, räkna och kolla vad som står i regelboken. Men det finns ytterligare en faktor som håller dem korta – din egen Tålighet.

Så mycket stryk tål du

Varje gång du blir träffad och tar skada sjunker din Tålighet. När den når noll är du utslagen och kanske döende. Tåligheten minskar kontinuerligt under hela striden. Minskningen sker på tre sätt.

UTMATNING: Varje vända som du tar aktiv del i striden får du en eller ett par utmattningspoäng. Vanligtvis en. Utmatning symboliserar att du tappat andan. Det finns tomma kryssrutor på ditt Pergament, där du markerar hur utmattad din rollperson blivit.

TRÖTTHET: Får du av sömnbrist eller efter långa resor. Trötthet kan också representera rejäl mörbultning. Effekten markeras med egna kryssrutor på pergamentet.

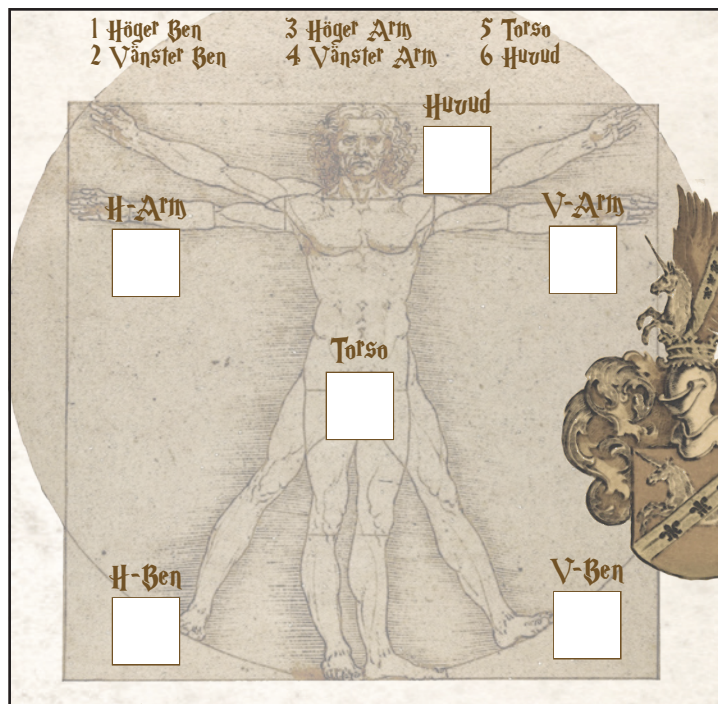
SÅRSKADOR: Representerar blödande sår. Här kryssar du i ett antal rutor varje gång du träffas av ett vapen under en strid.

Dra summan av de tre skadetyperna från din Tålighet. När Tåligheten når noll är du utslagen. Du ramlar till marken och är oförmögen att göra någonting annat än ligga still. Men så länge som du ligger ner anses du vara vilande, och därför återfår du från och med nu ett antal utmattningspoäng varje vända. Lika många som ditt Läkkött. Trötthet återfår du efter en timmes vila, och sårskador läks varje dag. Men det finns också skador som du inte kan återhämta dig ifrån utan hjälp. De kallas banesår. Mer om dem nedan.

Den vitruvianska måltavlan

När du träffar någon slår du ett antal T6:or för att avgöra hur allvarlig skada du åsamkat din motståndare. Hur många tärningar avgörs av din Slagkraft. Slå alla tärningarna i ett slag och lämna dem på bordet så att alla kan avläsa resultatet. Summan av de prickar du ser är de sårskador som din fiende fått, eller omvänt om du själv blivit träffad.

Men T6:orna visar också var slaget landat. Använd den vitruvianska måltavlan. Du hittar den på baksidan av ditt Pergament. Den ser ut som en träffbild över människokroppen. Där är dina kroppsdelar numrerade från ett till sex enligt följande mall:



1 HÖGER BEN 2 VÄNSTER BEN 3 TORSO
4 HÖGER ARM 5 VÄNSTER ARM 6 HUVUD

Den som träffar väljer själv var slaget tar på motståndaren, men du får bara välja ett nummer som finns representerat bland dina skadetärningar. Om skadetärningarna vid en träff visar 1, 3 och 4 har du åsamkat fienden åtta poängs skada. Du kan då välja att placera träffen i vänsterbenet, bålen eller högerarmen på din motståndare. Ett tips: Välj den kroppsdel som har minst rustning.

KNOCK OCH BALANS: Om fiendens slag är lyckat, och skadan är högre än ditt Knockvärde, har du förlorat föt-fästet. Du måste slå Balans eller falla omkull. Sitter du till häst tar du 1T6 i utmattningsskada från fallet. Annars ramlar du bara till marken och räknas som liggande. Du kan resa dig upp nästa gång det är din tur att agera med ett nytt enkelslag i Balans. Notera att du kan bli knockad även om din sköld eller rustning absorberat merparten av skadan, likaväl som av en fiende som bara åstadkom resultatet Lyckat (förlorare) och aldrig skadade dig fysiskt.

RUSTNINGAR OCH SKÖLDAR: Både rustningar och sköldar har ett skyddsvärde, som räknas av från skadan, innan du minskar din Tålighet. En rustningsdel skyddar automatiskt den kroppsdel den sitter på. Om du får en träff i huvudet och bär stål hjälm räknar du således bort fem poäng från skadetärningarna. En sköld skyddar hela kroppen. Men kom ihåg: Skölden räknas bara om du själv lyckades med ditt tärningsslag.

Sör att spelledaren ska slippa föra anteckningar om alla fiender finns ett förenklat skadesystem. Då slipper du anteckna hur mycket skada oviktiga dussinmotståndare tagit. När en sådan bifigur får en träff måste hon övervinna skadan med sin Tålighet, som vid ett dubbelslag. Exempel: En fiende med Tålighet 14 tar fyra

i skada. Hon måste då slå en T20 högre än fyra, men under sin Tålighet. Annars är hon utslagen. Dussinmotståndare dukar under omedelbart om de får ett banesår. Du behöver heller inte hålla koll på deras uthållighet. Utgå från att de intar viloläge i en vända, om alla deras skadetärningar visar samma antal prickar.

När din Tålighet går ner på noll är du utslagen och oförmögen att göra något. Men om du inte fått något banesår kan du snart kvickna till igen. Så länge du vilar eller sover återfår du Tålighet så här:

- ▶ Utmattning läks varje vända. Du får tillbaka lika många poäng som ditt Läkkött anger varje gång det blir din tur.
- ▶ Trötthet läks på samma sätt, en gång per timme.
- ▶ Sårskador läks på samma sätt, en gång per dygn.

När du får ditt banesår

Om sårskadan från en enskild träff överstiger din Smärttröskel har livet har börjat rinna ur dig på allvar. Kryssa då i rutan banesår på ditt pergament. Om din Tålighet går ner på noll när rutan är kryssad är du döende.

Så länge banesår-rutan är ikryssad kan du inte återhämta dig från utmattning, trötthet eller sårskador av egen kraft. Du får heller inte avmarkera rutan förrän du fått kvalificerad vård och förblir därför medvetlös.

För att få avmarkera banesår-rutan måste du behandlas av en läkekunnig person med talangen Hantverkare (Barberare). Läkaren slår ett slag i Läkekonst och får försöka maximalt en gång per dygn. Om Tåligheten är negativ modifieras chansen att lyckas med det negativa värdet.

PERFEKT: Du börjar återhämta dig som vanligt, och får inga bestående men av skadan. Avmarkera banesår-rutan.

LYCKAT: Du börjar återhämta dig som vanligt, men har drabbats av bestående men. Se avsnittet om permanenta skador. Avmarkera banesår-rutan.

MISSLYCKAT: Dina skador läks inte och du drabbas av bestående men. Dessutom tar du ytterligare 1T3 poängs sårskador. Läkaren får göra ett nytt försök nästa dag.

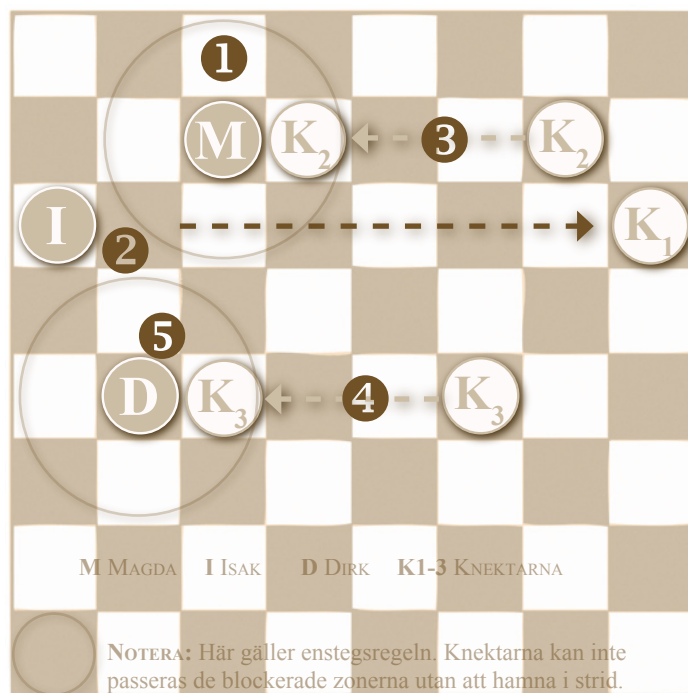
FUMMEL: Som ett misslyckande. Men du tar dessutom ytterligare 1T6 i sårskada till följd av läkarens slarv. Aj!

Döden inträffar när summan av dina sammanlagda skador (utmattning, trötthet och sårskador) är dubbelt så hög som din ursprungliga Tålighet. Det gäller oavsett om banesår-rutan kryssats eller inte.

Spelexetypel

I det följande exemplet har Våra hjältar hamnat i strid med tre knektar. Spelledaren ber dem agera turvis i snabbhetsordning och väljer att använda ett schackbräde för att illustrera striden. Detta hinner hända under den första vändan:

1 Magda börjar. Trots sin höga Snabbhet är hon dåligt rustad för strid och väljer att avvakta. Notera att hon och Dirk då formar en barriär framför Isak. Knektarna kan inte nå tjuven utan att passera inom en steglängds avstånd från Dirk eller Magda. Om knektarna passerar innanför den raden måste de omedelbart stanna för enstegsregeln. Det finns visserligen ett sätt att kringgå regeln, men det ska vi återkomma till på sidan 80, när vi tittar närmare på olika specialattacker.



2 Näst snabbast är Isak, som är utrustad med en pilbåge. Han skjuter en pil mot en av knektarna och slår en åtta – en träff. Skadetärningarna visar 4, 4 och 6. Sammanlagt 14 poäng i sårskador. Isak väljer att sätta pilen i fiendens oskyddade huvud vilket är tillräckligt för att ge knekten ett banesår. Skadan är dessutom högre än fiendens Tålighet. Knekten är död eller döende. Nu ber Magda att få agera (hon avvaktade ju bara) men misslyckas med Snabbhetsslaget. Hon försitter sin chans.

3 De återstående knektarna rusar nu fram mot Dirk och Magda. Magdas motståndare svingar en yxa och slår en 4:a på anfallstärningen. Skadan är 10. Magda fredar sig med en trästav och slår också en 4:a med skada 5. Oavgjort. Fiskardottern och knekten är låsta i en oviss fåktningssmatch. Men trots att Magda inte tar någon fysisk skada är slagen så hårda att hon måste slå ett Balansslag. Skadan överstiger ju hennes Knockvärde. Magda misslyckas och faller. Hennes egna skadetärningar var för obetydliga för att knekten skulle tappa balansen.

4 Dirks motståndare slår 10 på anfallstärningen mot Dirks 7:a. Dirk får sammanlagt 11 i skada. Men träffen sitter i kroppen, där Dirk bär ett stålharnesk som skyddar 5 poäng. Dessutom har han skaffat sig en sköld under sina äventyr. Eftersom han lyckades med sitt slag drar den bort ytterligare tre poängs skada. Dirk tar endast fyra poäng i sårskador, och nu är det hans tur att slå tillbaka.

5 Dirk svingar sitt svärd och slår 12. En perfekt träff med dubbel skada. Tärningarna visar 2, 4 och 6 – 24 poäng. Knektens huvud skiljs från kroppen. Nästa vända kan Magda och Dirk göra gemensam front mot sin sista motståndare. Det betyder att de är två mot en och får sina träffchanser ökade med +5 samtidigt som knekten får -5. Isak hinner å andra sidan skjuta som vanligt, om ingen av hans kamrater ställt sig i skottlinjen när det blir hans tur (Magda är inte i vägen om hon ligger ner).

Som du ser i spelexemplet använder Våra hjältar olika vapen, som har olika fördelar. Alla vapen vapen fungerar mer eller mindre enligt samma principer. Du slår Envig för att träffa med ett närstridsvapen och skadan bestäms av din Slagkraft. Ett avståndsvapen avlossas med ett enkelslag i Skytte och har en inneboende Slagkraft som används istället för din egen.

Men alla vapentyper har sina egenheter. Att välja rätt vapen kan vända stridslyckan till din favör.

De vapen du kan skaffa till din första rollperson presenteras här i breda vapenklasser, där du lätt kan passa in de flesta vapentyper som användes under den historiska medeltiden. En orientalisk kroksabel är mycket lik ett vanligt rakt riddarsvärd, till exempel. Den behöver inga egna regler.



Lätta vapen

Lätthanterliga och små vapen som kan bäras i vardagliga situationer, utan att väcka alltför stort uppseende. I Fausts värld räknas du inte ens som beväpnad om du bara bär ett lätt vapen. Snarare som välutrustad.

DOLK: Ett kort stötvapen med dubbeleggad klinga. När du slår skada med en dolk räknar du bort alla ojämna tärningar ur resultatet. Exempel: Skadetärningarna visar 3, 4 och 4. Men skadan blir bara åtta.

KNÖLPÅK: En enkel stridsklubba av trä, med eller utan järnskoning. Det kan till och med röra sig om en kraftig käpp du hittat i naturen. En längre vandringsstav kan användas som knölpåk, men måste greppas med två händer. Alla rustningar skyddar dubbelt mot knölpåkar.

VÄRJA: Värjan är ett svärd med tunn tveeggad klinga. Den bärs ofta som prydnad i adelskretsar och i en otränad hand är den inte farligare än en dolk. Räkna bort alla ojämna tärningar från skadan på samma sätt. Men om du har talangen Fäktare är värjan lika dödlig som ett svärd. Då gör du full skada med vapnet. Värjan kan dock inte hugga av ett annat vapen som svärdet kan.

Vardagliga vapen

Dessa vapen plockas bara fram vid särskilda tillfällen som jakt eller strid. De är förvisso vardagliga men väcker ändå olust om de bärs öppet i fel sammanhang. Ungefär som

om du skulle möta en person med gevär i handen i den verkliga vardagen. Räkna med att du får -5 på Folkvett, Hövlighet och Vältalighet om du uppträder beväpnad i en vardags-situation.

HJÄLMKROSSARE: En kortskaftad ryttarklubba vars metallhuvud försetts med vassa flänsar eller spikar. Vapnet kan lika gärna användas till fots och kallas ibland för köritsklubba eller kyrasshammare, eftersom den är extra effektivt mot stål- och kyrassrustningar. Dessa rustningar får sitt skyddsvärde halverat när de träffas av en hjälmkrossare.

SPJUT: Ett spjut är en vass järnspets fäst på en stötstång. Spjutet räknas som ett långt vapen, men skadan hanteras som dolkens. Räkna bort alla ojämna skadetärningar. Spjutet är effektivast mot ringbrynjor. Dessa rustningar får sitt skyddsvärde halverat när det träffas av en spjutspets.

SVÄRD: Riddarens traditionella vapen behöver ingen närmare beskrivning. Vapnets styrka är dess hållbarhet och en vass egg. Om en svärdsman uppnår ett oavgjort resultat mot en fiende beväpnad med ett enklare vapen så har det andra vapnet knäckts. Utgå från att alla andra vapentyper än svärdet har skaft eller andra bärande delar tillverkade av bräckligt trä.

YXA: En yxa är precis vad det låter som. Den är särskilt effektiv mot sköldar. Varje gång en sköld absorberar skada från ett yxhugg minskar dess skyddsvärde med ett. Sköldar med skyddsvärde noll faller omedelbart i bitar och blir obrukbara.

Tunga vapen

Vissa vapen är enbart avsedda för krig eller andra illdåd. Den som bär dem betraktas med automatik som hotfull. Tänk dig att du möter en person som bär på en kulspruta när du går till skolan eller jobbet.

Folkvett, Hövlighet och Vältalighet modifieras omedelbart med -10 om du visar dig med ett tungt vapen i dina händer.

BASTARDSVÄRD: Ett bredbladigt svärd av normallängd med extra långt handtag. Det kan greppas med en eller två händer, men räknas alltid som ett tungt vapen. Om du greppar vapnet med bara en hand finns en risk att den tunga klingan glider dig ur händerna. Du tappar den vid ett fummel och den landar då 1T6 steglängder bort i en ruta som väljs av motståndaren.

HILLEBARD: När ett yxhuvud med spetsig stötklinga fästs på en lång stång blir det en hillebard. Vapnet gör full skada. Vapnet räknas som långt och kräver talangen Pikenerare. Annars fungerar det som ett spjut. Kräver två händer.

MORGONSTJÄRNA: Tänk dig ett stålklot med vassa spikar, fäst i en kedja. Det är den morgonstjärna vi talar om här. Du greppar vapnet runt ett kort handtag vid kedjans slut. Sköldar erbjuder inget skydd mot en fiende beväpnad med ett sådant stridsgissel. Men vapnet är oberäkneligt med sin långa kedja. Fumlar du har du träffat dig själv.

RYTTARLANS: En kraftig spets fäst på ett långt spjut. Rytarlansen kan bara användas från hästryggen och räknas som ett långt vapen. Eftersom du samtidigt får en extrabonus när du sitter till häst kan du attackera fotsoldater med upp till +10 i Envig. Men lansar är sköra. Om du slår ett ojämnt slag med anfallstärningen har vapnet knäckts vid attacken. Den gör då normal skada, och blir sedan obrukbar. Lansen kräver talangen Lansjär för att komma till sin rätt. Utan talang fungerar den bara som ett spjut.

TORNERLANS: Tornerlansen saknar vass spets. Den är därtill ihålig och bryts lätt. Vapnet är avsett för sport. Tornerspel närmare bestämt. När två riddare möts i en turnering slår de ingen skada. Vinnaren i deras dust anses bara ha vräkt sin motståndare ur sadeln. Först vid en perfekt träff orsakar tornerlansen normal skada. Värdet fördubblas dock aldrig. Vapnet fungerar i övrigt som Rytarlansen.

LÅNGSVÄRD: Ett långsvärd har längre klinga än ett vanligt svärd och måste greppas med dubbelhandsfattning. Det kan därför inte användas från hästryggen eller med en sköld.

STRIDSYXA: Den tveeggade stridsyxan har längre skaft än en vanlig yxa. Den greppas alltid med två händer. Vapnet kan inte användas från hästryggen eller med en sköld.



Avståndsvapen

Pilbågar och armborst kan avlossas från tryggt avstånd. Vilken sort du väljer är en smaksak, och de flesta skjutvapen betraktas som vardagliga vapen. Räckvidden som anges är den korta räckvidd där du skjuter med full träffchans. Den absoluta maxräckvidden (om du lobbar iväg projektilen i en båge) är tio gånger den korta räckvidden.

ARMBORST: Armborstet består av en båge som fästs horisontellt över en gevärsliknande stock. Det gör vapnet lätt

att använda, men klumpigt att ladda. Armborstet gör 3T6 i skada och har en räckvidd på 36 steg. För att ladda en ny pil måste du spendera minst en vända och klara ett Fingerfärdighetsslag. Misslyckas du måste du spendera ytterligare vändor för att göra vapnet skjutklart igen. Fortsätt tills du lyckas. Max ett skott varannan vända, således.

BÅGE: Pilbågar är svårare att använda än armborst, men lättare att ladda. En vanlig båge gör 3T6 i skada, och räknas som ett lätt vapen. Du tar bort alla ojämna tärningar från skadan. Räckvidden är 24 steg. En pilbåge blir skjutklar så fort du lagt en ny pil på strängen. Det kräver Fingerfärdighet och du kan skjuta fler pilar samma vända.

HANDKANON: En primitiv mynningsladdad pistol med kraftig pipa och luntlåsladdning. Den liknar faktiskt en liten kanon men kan greppas med bara en hand. Vapnet gör 2T6 i skada och har en räckvidd på 12 steg. Rustningar skyddar inte mot dess kulor. Handkanonen laddas lika långsamt som ett armborst. Men förutom Fingerfärdighet måste du också lyckas med ett test i Tålmod innan vapnet är skjutklart.

KASTVAPEN: Nästan alla vapen kan slungas iväg som improviserade kastvapen. De gör då samma skada som en dolk och räckvidden är lika med din förflyttning. Använd din egen Slagstyrka. Men om du har talangen Knivkastare kan du kasta spjut eller yxa med full skada. Räckvidden fördubblas till två gånger din förflyttning. Naturligtvis kan du då också kasta knivar på samma avstånd. Men kniven gör aldrig mer skada än en dolk.

LÅNGBÅGE: Långbågen är en kraftigare variant av pilbågen. Den är också svårare att använda. Du måste ha talangen Bågskytt för att dra nytta av Långbågens fördelar. Den gör då 3T6 i skada utan reducering och räckvidden blir 36 steglängder.

LUNTLÅSMUSKÖT: För att avlossa denna föregångare till geväret tänder du en lunta som fälls ner i krutfånget när du kramar avtryckaren. Vapnet kräver två händer, gör 2T6 i skada och har en räckvidd på 24 steg. Den laddas precis som en handkanon, med Fingerfärdighet och Tålmod. Kulorna slår igenom alla rustningar utan att skadan påverkas. Kallas ibland för arkebuse, med ett äldre ord.

SLUNGA: Ett enkelt vapen som varit populärt sedan David besegrade Goliat. Det kräver talangen Knivkastare för att kunna användas över huvud taget. Använd din egen Slagstyrka, men räkna bort alla ojämna skadetärningar. Räckvidden bestäms av din Styrka. Rustningar och sköldar skyddar dubbelt mot slungstenar. Vapnet kan emellertid tillverkas av en vanlig läderrem, och ammunitionen är helt gratis. Bara att plocka från marken.



De enkla krutvapen som finns i Fausts värld är relativt nya påfund. De är därför mycket opålitliga. Om du fumlar med ett krutvapen utan att ha talangen Krutblandare har din bössa exploderat. Du tar själv normal skada av ditt eget vapen. Med talangen resulterar fumlet bara i ett eldsvett. Ladda om vapnet, så är det klart att användas igen.

Specialattacker

Sskickliga kämpar kan använda olika tekniker, för att förbättra sina chanser i olika situationer. Dessa regler behöver inte användas förrän någon åberopar dem. De utförs som en variant på den vanliga attacken. Men alla ökar din utmattningsnivå med +1 poäng extra under varje runda de används.

När du väljer en specialattack gäller den tills det blir din tur igen nästa omgång. Du kan alltså inte inleda med en bärsärkargång, för att växla till defensiv hållning när det blir fiendens tur. Du kan aldrig kombinera två specialattacker. Notera att du inte kan välja en specialattack förrän det blir din tur att agera.

AVVÄPNA: Du slår rakt mot fiendens vapen. Om du vinner slagväxlingen och din motståndare misslyckas med sitt tärningslag har vapnet glidit ur hennes händer. Det landar 1T6 steg bort i en riktning som du bestämmer. Du gör ingen skada och kan inte knocka motståndaren.

BÄRSÄRKARGÅNG: Du satsar all kraft på ett enda förödande slag och struntar i att försvara dig. Din fiende får därför slå mot dig med ett vanligt enkelslag, innan du kastar dina egna tärningar. Om du fortfarande står upp får du sedan anfalla tillbaka med +10 på ett eget enkelslag i Envig.

DUCKA: Om du vill kringgå enstegsregeln och lämna en pågående strid, eller springa tätt förbi en motståndare utan att stanna, använder du din Smidighet istället för Envig. Du kan nu inte skada motståndaren, men vid ett lyckat slag (vinnare eller förlorare) får du fullfölja hela din förflyttning utan att stoppas av enstegsregeln. Du kan fortfarande skadas som vanligt.

KLUBBSLAG: Alla vapen kan användas som trubbiga tillhyggen. De fungerar då som klumpiga klubbor och du använder din Smidighet som färdighetsvärde, istället för Envig. Med denna teknik orsakar du utmattningskada på motståndaren istället för sårskador. Vid en perfekt träff trötthet istället för dubbel skada. Rustningar och sköldar skyddar dubbelt. Fördelen är att du kan slå ner motståndaren, utan att döda henne. Med lite tur.

KNYTNÄVAR OCH SPARKAR: reducera Slagstyrka med en tärning. Sedan kan du använda dina händer och fötter för att utdela klubbslag. Se ovan. Knytnävar och sparkar räknas som korta och lätta vapen.

LIVTAG: Du bör tänka dig för innan du börjar brottas med din motståndare. Du kan inte använda dina egna vapen. Bär du på tvåhandsvapen eller sköld måste du släppa dem först. Och din fiende får alltid ge dig ett frislåg innan ni börjar, precis som om du gått bärsärkargång mot henne. Först därefter börjar din egen vända. Nu gör kämparna

upp i ett dubbelslag med sin Storlek som färdighetsvärde. Vinnaren får utföra en av följande handlingar vid vändans slut:

- ▶ Kasta omkull motståndaren, som automatiskt förlorar balansen och faller. Inget balansslag.
- ▶ Hålla fast motståndaren. Fienden blir oförmögen att försvara sig tills hon tagit sig loss. Det gör hon genom att vinna ett livtag när hennes egen vända börjar nästa gång.
- ▶ Skada motståndaren. Om du redan håller fast din antagonist kan du tillfoga henne skada automatiskt varje gång det blir din tur. Skadan är densamma som vid obeväpnad strid. Om du fortfarande har ett enhandsvapen inom räckhåll kan du använda det istället.

PARAD: Du parerar med ditt vapen och räknar därför bort din högsta skadetärning från resultatet. Du kan fortfarande knocka och skada din motståndare som vanligt, fast med reducerad skada. Vid ett lyckat slag adderar du den högsta skadetärningen till din rustning. Den räknas således bort från alla skador du får under vändan, som om den vore en extra sköld.

STRID TILL HÄST: När du sitter på en häst får du flera fördelar. De flesta har nämnts i andra sammanhang, men summeras här för enkelhetens skull. Om du sitter till häst kan du:

- ▶ Alltid tillgodoräkna dig en bonus på minst +5 mot fiender som står på marken.
- ▶ Använda hästens Slagstyrka istället för din egen, om du har talangen Kavallerist och lyckas med ett Ridaslag. Du måste också ha en ansats på minst fyra steg till din motståndare när attacken påbörjas. Detta kallas för en kavallerichock.
- ▶ Använda en ryttmlans eller tornerlans, om du behärskar talangen Lansjär. Om du försöker använda dessa vapen till fots, eller saknar talangen, räknas lansarna som vanliga spjut. Effektivast i kombination med en kavallerichock.

TVÅ VAPEN: Med ett vapen i varje hand halveras din Envig. Fördelen är att du får slå två T20:or vid anfallet. Båda kan träffa fienden. Använd samma skadetärningarna för bägge träffarna. Två vapen skyddar dig samtidigt lika bra som en sköld vid resultatet Lyckat (förlorare). Skyddsvärdet är lika med värdet på din högsta skadetärning om du lyckades med minst ett av T20-slagen. Inkludera även den näst högsta skadetärningen, om du lyckades med båda T20:orna.

Belastning & Utmattnings

Aven om utmattningsnivå inte är lika allvarlig som andra skador, kan den få dig att duka under precis som sårskador. I en strid löper du risk att bli utmattad varje gång du slår ett lyckat eller perfekt slag under en slagväxling. Den som anstränger sig hårdast lyckas ju ofta bäst. Du blir också utmattad av att springa och sprinta.

Om du blir utmattad eller inte beror på hur tungt belastad du är. Om den sammanlagda vikten från vapen, rustning och sköld (samt eventuellt övrigt lösöre) understiger din Styrka är det ingen fara. Men om du bär mer än så blir du utmattad.

► Om du bär mer än din Styrka måste du kryssa en utmattningsruta, vaje gång reglerna anger att du kan bli utmattad.

► Om du bär över två gånger Styrkan måste du kryssa två rutor varje gång.

► Om du bär över tre gånger Styrkan måste du kryssa tre rutor varje gång. Och så vidare.

EXEMPEL: Isak har "lånat" en kyrassrustning och svingar en tung stridsyx. Tillsammans sitt övriga tjuvgods bär han nu drygt två gångersin styrka. Men när han upptäcks av knektarna tar han till flykten. Han får två utmattningspoäng varje vända han springer eller sprintar för att komma undan.

Längre Marscher

Hur många steg du hinner på en vända vet du redan. Lika många som din Förflyttning – om du rör dig i maklig takt. Men ibland kan det vara bekvämt att mäta sträckor i längre distanser. En tumregel är då att du färdas lika många fjärdingsvägar som din förflyttning visar under en timme.

Resor gör dig emellertid inte utmattad, utan trött. Du får minst en trötthetspoäng för varje timme du befinner dig på resande fot. Om du överraskas i ett bakhåll under resans gång kommer du att tvingas påbörja striden andfädd och uttröttad. För längre färder och mer detaljerade regler rekommenderas anvisningarna i kapitel XI-XII.

Hoppa & Klättra

Utgå från att din rollperson kan hoppa lika många steg som sin Förflyttning om hon är obelastad. Med rejäl ansats och ett lyckat Smidighetsslag förlängs distansen en steglängd. Två steglängder vid ett perfekt Smidighetsslag.

Du kan klättra uppåt eller nedåt med en fart i steg som motsvarar din Förflyttning varje vända. Det gäller när du klättrar i träd, på bergssidor eller längs grova rep. Men om underlaget är svårare krävs dessutom ett Smidighetsslag varje vända. Spelledaren modifierar svårigheten efter eget huvud. Vid ett misslyckande har din rollperson fastnat. Vid ett fummel faller hon.

Fallskador räknas som sårskador. För var tredje steglängd du faller tar du 1T6 i skada om du landar på ett hårt underlag. Om du faller mjukt eller landar i vatten tar du 1T6 i skada för

var tionde steglängd. Om du lyckas med ett Smidighetsslag under fallt får du alltid reducera skadan med en tärning. Oavsett underlaget. Den som faller av en häst tar vanligtvis 1T6 i utmattningsskadaskada.

Hur man bär sig åt för att drunkna

Om din rollperson hamnar i vatten måste hon simma. Det krävs ett Smidighetsslag varje vända bara för att hålla sig flytande. Slaget modifieras med -1 för varje pund som din rollperson bär med sig. Om du har talangen Simmare behöver du inte slå några slag alls, så länge som du bär mindre än din bärförmåga.

Om du misslyckas med ditt simmaslag sjunker du som en sten. Då förlorar du 1T6 utmattningspoäng varje vända, tills du får huvudet ovanför vattenytan igen.

Den som lyckas med ett Smidighetsslaget kan förflytta sig med halva sin förflyttning i vattnet. Eller trampa vatten och återhämta andan. Det räknas som att vila.

För en icke simkunnig krävs det normalt sett ett simmaslag varje vända. Har du talangen Simmare behöver du bara slå ett lyckat slag. Sedan kan du simma så länge krafterna räcker. Du förbrukar en utmattningspoäng för varje vända som du simmar med full fart.

Eld & Slanmyr

Stark hetta och stora bränder kan skada eller döda din rollperson. Eld ger skada varje vända. Hur mycket beror på brandhärdens storlek. Den som faller in i en vanlig lägereld får en poängs sårskada varje vända hon är dum nog att ligga kvar. En rollperson som fångats i ett brinnande hus tar 1T3 i skada varje vända. Ett flammande häxbål gör minst 1T6 i skada per vända. Lek inte med elden.

Gift & Blygder

Den som råkar tömma en giftbägare behöver bara veta två saker: Hur måga doser gift innehöll kärlet jag just drack ur och hur starkt var giftet?

Giftstyrka mäts på en skala mellan 1-20, precis som allt annat i Fausts värld. Du måste övervinna varje dos i ett dubbelslag mot din egen Storlek för att motstå effekten. Samma princip gäller för alkohol, droger och häxblygder. Ett vanligt gift gör skada utifrån sin giftstyrka. Du måste slå högre än giftstyrkan, men under eller lika med din Storlek.

Den som får ett banesår kan också drabbas av permanenta skador. Om du får en permanent skada har du drabbats av komplikationer, som reducerar dina grundegenskaper. Effekten är permanent och obotlig. Slå en tärning och läs av resultatet.

Tabellen ger också några exempel på vad det du lider av, efter ditt banesår. Spelledaren avgör de exakta omständigheterna, med hjälp av vanligt sunt förnuft. Det är till exempel osannolikt att en rollperson som träffats i huvudet förlorar en tå eller ett finger till följd av sina skador.

1 Din kropp skakas av hög feber. Styrka -1

2 Du förlorar en arm, en hand en fot eller ett ben.

Möjligen sitter en bit av vapnet kvar i din kropp.

Storlek -1

3 Du förlorar ett finger eller några tår. Eller så har benen i din kropp läkt ihop snett. Smidighet -1.

4 Du förlorar ett öga eller ett öra. Eller så susar det alltid i ditt huvud. Blick -1.

5 Din kropp täcks av ful ärrvävnad eller andra misslyggheter efter skadan. Karisma -1.

6 Slå två gånger till på tabellen. Ignorera nya 6:or.

PERFEKT: Du påverkas varken av gift eller brygder.

VINNARE: Du tar halva giftstyrkan i skada. Om du druckit en brygd får den halv effekt.

FÖRLORARE: Du tar hela giftstyrkan i skada. Brygder får full effekt.

FUMMEL: Du tar hela giftstyrkan i skada. Brygder får full effekt.

De flesta gifter ger dödliga sårskador. Andra gör dig trött eller utmattad och det finns många sätt att förgifta någon. Du kan till exempel stryka en dos gift på ett vapen eller tömma ett valfritt antal doser i en portion mat. Men i det sistnämnda fallet finns en risk att giftet förstör smaken.

Den som förtär förgiftad mat eller dryck får väga sin Måttfullhet mot sitt Frosseri i ett dubbelslag. En gång för varje dos. Om Måttfullheten segrar har offret upptäckt giftet.

EXEMPEL: Isak har av mistag råkat tömma fel bägare. Den innehåller två doser av ett gift med styrka 8, som han tänkt bjuda en av sina fiender på. Eftersom Isak inte är känd för sin Måttfullhet upptäcker han inte sitt misstag förrän vid andra försöket (andra klunken). Han har då fått i sig den ena dosen och måste besegra giftstyrkan i ett dubbelslag mot sin Storlek. Om han lyckas tar han bara fyra poäng i skada. Misslyckas han tar han 8 poäng.

Gifter kan tillverkas medtalangerna Besvärjare (Häxa) eller Skolad (Apotekare). Den som har Hantverkare (Kock) kan dölja smaken i mat eller dryck. Om substansen blandats i maten av kocken själv går den inte att upptäcka. Men långtifrån alla dekokter är skadliga. I Fausts värld finns också läkande salvor, trolldrycker och kärleksbrygder. Notera att du använder samma regler även om du vill dricka en brygd. Giftstyrkan måste alltid övervinna din Storlek, även om du vill bli "förgiftad" av egen fri vilja. Reglerna kan också användas för rusdrycker. Faktarutan här nedanför ger två exempel på brygder från Fausts värld. Du hittar fler uppslag i magireglerna.

Mat & Sömn

Din rollperson måste äta och sova för att orka med sina äventyr. Din smärtröskel visar hur länge hon orkar hålla igång, innan hunger och sömnbrist gör sig påmind. En vanlig "arbetsdag" är dubbelt så lång som smärtröskeln, räknat i timmar. Om du inte har ätit ordentligt under arbetsdagen måste du då kryssa i en poängs trötthet på ditt pergament. Vid extremt svåra förhållanden (utan mat och vatten eller i svår köld) kryssar du 1T3 rutor.

Gift kokas av häxor, det vet alla i Fausts värld. Den som har talangen Besvärjare (Häxa) kan du framställa 1T6 dos dödligt gift med ett lyckat slag i Låshuvud. Giftstyrkan avgörs också med 1T6. Vid ett perfekt slag har giftkokerskan åstadkommit 1T6+6 doser, eller kokat en brygd med 1T6+6 i styrka.

Sömn är lika viktigt som mat. Om du förlänger din arbetsdag utöver den stipulerade tiden måste du kryssa en trötthetsruta för varje timmes övertid. Kom ihåg att det bara finns ett sätt att bota trötthet: genom att sova.

Spelledaren kan också inskräpa behovet av regelbundna måltider och ordentlig sömn genom att förbjuda läkning av sårskador, så länge rollpersonerna har trötthetsrutor markerade på sina pergament.

Eftersom det är ogörligt att sitta och räkna timmar hela tiden, ska reglerna för hunger och sömnbrist tillämpas sparsamt. I normalfallet kan spelledare och spelare utgå ifrån att dygnet fördelas i åtta timmars arbete, åtta timmars ledighet och åtta timmars sömn.

Ödeslotter i kritiska situationer

Som nämnts tidigare kan du få användning för dina Ödeslotter när det hettar till. Ju fler du har, desto större är dina chanser att slingra dig ur en riktig knipa.

Om du har obrukade ödeslotter kan du när som helst använda dem *istället* för att förlita dig på dina vanliga egen-skaps- eller färdighetsvärden. Precis som när du köpet talanger måste du satsa ett antal ödeslotter innan du slår tärningen. Det antal du satsat blir nu din enda chans att lyckas. De ödeslotter du satsat förbrukas för alltid. Men när du använder ödeslotter *istället* för färdighetsvärden kan du å andra sidan genomföra riktiga hjältebedåd vid ett perfekt resultat. Slaget är alltid omodifierat, oavsett hur svår uppgiften kan tyckas vara.

EXEMPEL: Isak har hamnat i fogdens snara, bokstavligt talat. När knektarna fångat honom lägger de ett rep runt tjuvens hals och står just i begrepp att hänga honom i allas åsyn. Galgen står på det stora gårdsplanen nedanför slottet och Magda står i folkmassan, förklädd till bondgumma. Hon har Isaks pilbåge gömd under manteln.

MARIA: Kan jag skjuta av repet med en pil?

SARA: Ja, men bara med en perfekt träff.

Magda är usel i Skytte i vanliga fall, men hon har samlat på sig 27 ödeslotter under de senaste äventyren. Hon lägger en pil på strängen och satsar allihop. Alla slag på 13 och uppåt kommer nu att vara perfekta. Magda slår 15, repet går av och i tumultet får Isak en chans att slita sig lös. Förhoppningsvis kommer han undan, annars har Magda spenderat sina ödeslotter i onödan.

Spelledaren har alltid sista ordet om vad ödeslotterna kan användas till. De är till för att rädda din rollperson ur svåra knipor, inte för att skapa absurda situationer i spelet.

Häxor kan naturligtvis göra mer än koka gift. Deras magiska krafter behandlas utförligt i nästa kapitel. På sidan härintill finns ett antal trollbrygder, som spelledaren kan använda i sina egna äventyr. Eller utgå ifrån, när någon spelarna vill framställa sina egna brygder. De finns sällan att köpa på den öppna marknaden.