



Västmark: Geografica Vístfarthí

av

Krister *"Han ser mest fånig ut"* Sundelin

med hjälp av

Tommy *"Olog"* Fredriksson och
Emil *"Får fundera på't?"* Mossberg

ett särskilt tack till

Björn *"Etikett för helvete!"* Hellqvist, som tillfälligt överlastade min bokhylla med fakta; Linn *"Den var inte svärdig"* Rosengren, för alla nattliga telefonsamtal; Tobias *"Hur som helst så slår jag ihjäl dem"* Kleveland, för spontan sågning; Daniella *"men jag finns ju inte med"* Carlsson, för namn och sista-minuten-petimetri

**speltestare, korrektur-
läsare och faktakollare**

Jocke *"Hic sunt monstres"* Andersson, Christoffer *"Euhmm... måste tänka till lite här"* Martinsson, Nicklas *"Har det blivit ljust ute redan?"* Westerlund, Maria *"Men det behövs inte"* Persson, Marcus *"Får jag ha kvar mitt namn i modulen nu?"* Franzén, Max *"Vad mycket onödigt tänkande"* Brännström, Björn *"Det är roligt att ha humor"* Hellqvist, Bo-Göran *"Annars hittar jag inget mer"* Nyström, Magnus *"Den var bra mycket mindre än man skulle kunna tro"* Bergqvist





Innehåll

1: INLEDNING	3
2: GEOGRAFI	5
3: HISTORIA	21
4: SAMHÄLLE	25
5: KRIGSMAKT	45
6: VÄSTTUNGA	53
7: RELIGION	59
8: FÖRFATTARENS EFTERSKRIFT	79

Tillägnet

Till minnet av Hjalmar "Llort" Larsson, som dog i cancer den 26/9 2000, och till hans familj och anhöriga.

Och till minnet av min mor May-Britt Sundelin, som plötsligt gick bort den 25/10 2001, och till min storasyster och lillebror som delar sorgen.

"I believe that time is a companion that travels with us on the journey, and reminds us to cherish every moment, because they will never come back."

– *Star Trek: Generations, Jean-Luc Picard*

Tekniskt och juridiskt dravel

Geografica Vistfarthi är © 2000-2001 Krister Sundelin, utom artiklarna om Den gamla tron och avrani som är © 2000 Tommy Fredriksson, och artikeln om jakt som är © 2000 Emil Mossberg. Geografica Vistfarthi skrevs i Word 2000, layoutades i Adobe InDesign 1.5 och destillerades till PDF-format med Acrobat 4.0.

Ytterligare material till Västmark och fler produkter från Rävsvans Förlag finns att hämta på internet på <http://www.foxtail.nu>



Kapitel ett:



Inledning

Det fanns två saker som Tuva önskade att hon hade fått möjlighet att lära sig, dels att läsa och skriva, och dels latin. Dessa båda konster sammanföll till stor del – att lära sig att läsa och skriva var allt för ofta liktydigt med att lära sig att läsa och skriva latin, oftast i den Heliga Skrift som normalt var den enda ”övningsbok” som fanns tillgänglig. Hade hon kunnat latin så hade hon i alla fall fått möjlighet att följa med i fader Hariks mässande och orden i Herrens bön hade kanske betytt något. Tuva hade i och för sig fått lära sig ungefär vad Herrens bön betydde, men de latinska orden var fortfarande obegripliga när hon bad den. Så nu stod hon i kvinnornas del till vänster i kapellet i Rimmersby slott och bad Herrens bön som alla andra. Som de flesta andra i slottet så visste hon inte vad det var hon bad och hon hoppades att Herren skulle uppfatta hennes egen lilla privata bön i hennes hjärta om att hon en dag skulle få lära sig att läsa och skriva.

Tuva hade tyvärr två stora handikapp: hon var kvinna och hon var för ung. Om hon gick i kloster så kanske hon skulle få möjlighet, men annars var man tvungen att vara född adlig och dessutom vuxen för att som kvinna få möjlighet att lära sig att läsa. Och det var ju där problemet låg: även om Tuvas far var prins av älvafolket – hennes svans och öron var allt för tydliga påminnelser om detta för att de skulle kunna ignoreras – så räknades hon inte som adlig. Inte heller kunde hon gå i kloster – svans och öron var lika goda hinder som hennes lojalitet och vänskap till riddar Gared, och hennes gudstro var förmodligen allt för svag i alla fall.

Mässan tog slut med fader Hariks välsignelse och hon korsade sig, precis som alla andra i kapellet. Sedan började folkmassan välla ut i strikt ordning, slottsherren och hans hustru först, sedan familjen (inklusive riddar Gared) och sedan de närmaste vasallerna och husriddarna. Sist skulle husfolket och de ofrälse väpnarna lämna det trånga kapellet, men Tuva märkte det knappt. Hon stod kvar i sina egna inre tankar och följde fresker och gobelänger med

”WHAT IF DREAMS CAME TRUE,
AND YOU COULD BE WHO YOU
WANTED TO BE, YOU COULD DO
WHAT YOU WANTED TO DO, AND YOU
COULD HELP WHO YOU WANTED
TO HELP? WHAT IF DREAMS CAME
TRUE, AND THE WORLDS OPENED
UP, AND YOU WERE NEVER, EVER
AFRAID? WHAT IF DREAMS CAME
TRUE; BUT DREAMS DO COME TRUE,
DON’T THEY?”

– ANAKIN SKYWALKER, ”ONE
DREAM” TONE POEM

bibliska motiv och försökte trots sin okunskap och till ingen nytta förstå de konstiga tecknen som förtydligade de bibliska scenerna med citat ur den Heliga Skrift.

Även om mässan var slut så var arbetsdagen långt ifrån över. Tuva smet förbi köket och slevade i sig en snabb skål stuvning och med en kycklingklubba i handen gick hon sedan ner mot stallet. Tuva hade fyra hästar och en ponny att ta hand om, riddarens stridshäst Vildgräs, hans ridhäst Salle – Fjamar hade brutit benet och avlivats något år tidigare – hennes ridhäst Tvåstrumpa, packhästen Ulvfnatt och ponnyn Ko. Hon hade försökt byta bort den tjänsten med några av stallpojarna, men den ende som hade möjlighet ville ha en tur i sänghalmen i utbyte, vilket Tuva inte var ett dugg intresserad av. Arbetet i ett mörkt stall, med en sotig lykta som enda ljuskälla i vintermörket, underlättades inte av att Tuva



var tvungen att ha vantar på sig. Hon hade också en känsla av att Jalar, stallpojken som ville ha en svängom, väntade på tillfälle, så hon kunde inte koncentrera sig helt på arbetet som därför tog längre tid än vanligt.

Ingenting hände under arbetet, men precis när hon skulle gå tryckte Jalar upp henne mot väggen. "Du ska iväg och putsa riddarens svärd nu, eller hur?" Tuva kunde känna lökstanken från honom och undrade vad som hade fått honom att trycka i sig minst en hel lök. Han andades tungt och tog sig i skrevet med ena handen. "Jag kan göra det åt dig om du putsar mitt..."

Tuva vek öronen bakåt och knep ihop ögonen. "Jaså, det tror du?!" morrade hon. "Lägg av!" Det var någonting med Tuvas plötsligt mycket hotfulla min som fick Jalar att tveka tillräckligt länge för Tuva att slingra sig loss. Hon smet snabbt ut ur stallet och väl ute på gårdsplanen hade hon utrymme nog för att inte längre var hotad. Jalar insåg detta och slank tillbaka in till stallet, där hans nattkvarter förmodligen låg. Tuva lämnade snart den kalla gårdsplanen och gick in i tornet igen för att ta itu med nästa syssla, vapenvård.

När hon kom upp till riddarens kammare satt han redan där och skrev i skenet av ett vaxljus. "Du behöver inte ta hand om svärdet" sade han utan att lyfta blicken från pergamentet när hon kom in, "det har jag redan gjort."

"Jahadå" sade Tuva förvånad, "om det inte var något mer då, sir?..."

"Jo, en sak till" sade han, lade ner pennan och såg upp. "Jag har konstaterat att du behöver lära dig att läsa – jag skulle helt enkelt ha mer nytta av dig då."

Tuvas hjärta nästan stannade när hon hörde det och hon vågade knappt andas. "Jag har talat med fader Harik och han har gått med på att börja lära dig läsa under vintern. Men det kommer att bli svårt..." Gared avbröt sig när han såg Tuvas förvånade men lyckliga min med snudd på glädjetårar i ögonvråna. "Men kära nån," fortsatte han, "var det så önskat?"

Tuva vågade bara nicka försiktigt.

"Ja, i så fall lär det ju inte vara några problem" konstaterade Gared, "men var beredd på att det kommer att bli ett hårt arbete. Jag har inget mer idag, så god natt, Tuva, och god jul."

"God jul, sir" sade Tuva tyst och smet ut ur riddarens kammare. Hon stängde dörren bakom sig, lutade sig mot väggen och drog in ett djupt andetag. Hon bad en tyst tackbön innan hon smet iväg i ett lyckorus till väpnarnas kammare. Hon stannade ett ögonblick och tittade ut över det snötäckta och månbelysta landskapet genom en skottglugg, innan hon fortsatte med en liten glädjedans.

Det var verkligen en god jul!

Välkommen

Välkommen till det andra tillbehöret till rollspellet *Västmark*, modulen om kungariket Västmark. Det är det andra tillbehöret efter spelledarskärmen och den första volymen i en serie moduler som gradvis kommer att beskriva ön Lyonia i första hand och resten av Europa i andra hand.

En del kanske tycker att det är onödigt att ge ut en sådan modul. Nja, där kan jag inte hålla med. Måhända kan det vara onödigt att skaffa modulen, men det är aldrig onödigt att ge ut den. Även om *Västmark* är ett av de mer kompletta rollspelen så är det ändå inte nog. Man kan bara klämma in en viss mängd information på 198 sidor, vare sig man vill eller inte. *Geografica Vistfarthi* är till för att fylla ut och ge mer information om riket Västmark och alla dess egenheter.

Det kan tyckas som att hela denna modul svämmar över av "grisodling", eller om man så vill, för lite action och för mycket vardag. Visst, det måste medges, det dräller av småfakta om det dagliga livet i Västmark. Det är inte mycket magi och

trolldom med i modulen, eller underjordiska labyrinter med en femtielfte rangens demon i andra änden av fällorna. Trots allt, *Västmark* är inte ett normalt fantasyrollspel. Det utger sig för att ha i alla fall någon form anknytning till verklighetens medeltid, och därför kan det vara värt att nämna lite om hur samhället faktiskt ser ut i Västmark. Missförstå mig rätt: *Västmark* ska inte bli något historiskt socialantropologiskt rollspel. Sagan och myten är fortfarande viktigast, men ibland kan det vara värt att känna till rena fakta för att kunna berätta en saga...

En viss förvirring kan råda i och med att både rollspelet och riket kallas för Västmark. För att göra en distinktion mellan dessa så skriver vi *Västmark* i kursiv stil när vi menar rollspelet, och Västmark i vanlig stil när vi menar riket.

Det finns en del rättningar i den här modulen. Dessa rättningar kommer att införas i *Västmark* i framtida utgåvor, men fram till dess så har denna modul företräde. Står det något i modulen som motsäger regelboken så har regelboken fel och den här modulen rätt, så det så!



Kapitel två:

Geografi



Allmänt om geografin

Vad som följer här är lite tråkigt siffertragglande. Vi ber om ursäkt för detta, och hoppas att ni står ut med oss. I tabell GV-01 finns en sammanställning med de viktigaste statistiska siffrorna om Västmark. Dessa siffror är inte allmänt kända hos Västmarks befolkning, utan är snarare en orientering till spelare och spelledare för att man ska få en uppfattning om vad det rör sig om.

Västmark har en ganska låg befolkning. Med en yta på drygt 10 000 km² (ungefär en fjortondel av Englands yta, en femtiondel av Sveriges yta och ungefär lika stort som Skåne) och ca 230 000 invånare får man att det bor omkring 23 personer per kvadratkilometer. Detta är en låg population jämfört med Frankrikes 44 personer per kvadratkilometer men ändå högre än Englands 16. De flesta (omkring 89 %) bor på landsbygden i små byar med mellan 200 och 1000 invånare. Det är ofta inte mer än tre eller fyra kilometer mellan byarna, vilket är kanske en timslång promenad. Det är alltså inte åtskilliga mil och flera dagsmarscher med vildmark mellan byarna, som fantasykonventionerna ofta säger.

Det är inte mycket av tabell GV-01s data som är känt av den normale västmarkingen. Många av siffrorna finns inte ens bokförda. Vad man har är jordeböcker, skattelängder och andra dokument, som mer talar om hur mycket skatt en viss församling eller ett visst baroni inbringar. Där anges också ungefärliga arealer, huvudsakligen i form av "mantal", en gammal ytmåttenheter (ca 25 hektar) som dels anger hur mycket mark som kan plöjas av ett lag om åtta oxar under ett år men också hur stor landyta som ska bidra med en soldat till sin länsherre. Ytmåttenheter "mantal" är absolut inte exakt, och kan därför inte användas för att mäta hur stora arealer som en länsherre har. Däremot kan man få en uppfattning om arealernas storlek. I vilket fall som helst så är det inte många som har tillgång till alla dessa data – i princip är det kungens skattmästare och riksfogden

"MOT SHERWOODSKOGEN!"
– BRODER TUCK

som sitter på dessa dokument, men man kan hänvisa till jordeböckerna i landägandetvister.

Hertigdömet Thabeun

Det skogstäckta Thabeun är Västmarks nordligaste hertigdöme. Hertigdömet sträcker sig från Elenmirths södra skogsbyn upp till bergen.

Tabell GV-01: Geografiska data om Västmark

Areal	10 350 km ²
Bebodd och odlad areal	3 400 km ²
Befolkning	238 000
Invånare i byar	212 000
Invånare i städer	21 400
Lösdrivare	4 700
Landägande adelsmän*	422
Övrig adel	2056
Slott (befäst hus eller starkare)*	23
Byar*	302
Hushåll*	21 143
Medelavstånd, byar	3,3 km
Medelavstånd, marknadsplatser	30 km
Städer med stadsprivilegier*	4

Alla siffror är ungefärliga om ingenting annat sägs

* Exakta siffror enl. västmarkiska jordeböcker



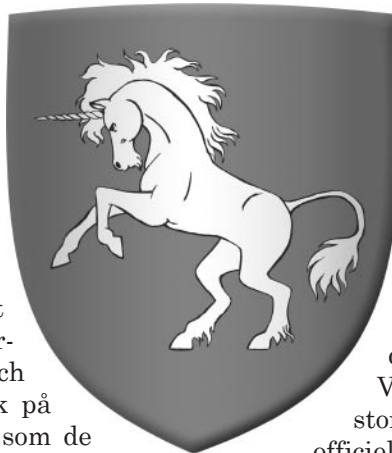
Tabell GV-O2: Västmarkiska slott

Slott	Slottstyp	Hertigdöme	Slottsherre
Cowenmer	Slott	Conari	Greve Camen av Nivas
Dunfalter	Befäst hus	Conari	Baron Cast av Faltara
Dunharwe	Murborg	Thabeun	Greve Thergir av Nordwika
Estwine	Slott	Thabeun	Greve Adlere av Estwika
Fergwine	Murborg	Conari	Greve Wrothgar av Fergwika
Gerdensby	Slott	Varundel	Greve Sigur av Gerdensby
Hagavenn	Murborg	Mirthanburg	Greve Thyrbald av Haga
Hrodseitch	Slott	Conari	Greve Sergwine av Herewald
Hwicca	Befäst hus	Mirthanburg	Baron Ulfwere av Uberwald
Kwelstarda	Murborg	Varundel	Greve Sigfarn av Kwelstarda
Luhede	Befäst hus	Mirthanburg	Greve Weder av Luhede
Rimmersby	Slott	Thabeun	Greve Alfeld av Rimmersby
Saderthien	Befäst hus	Conari	Herr Berfrede av Gurtswad
Sigrursvenn	Slott	Conari	Greve Orwan av Sigwika
Terdefan an Ala	Befäst hus	Varundel	Greve Deowald av Terdewika
Thankirk	Befäst hus	Conari	Greve Brandwyne av Theowald
Thorlid	Befäst hus	Conari	Greve Ferdehan av Thorlida
Thursetra	Slott	Mirthanburg	Greve Thordur av Thurswald
Urdwene	Befäst hus	Varundel	Baron Ulfer av Urdwene
Vendela	Befäst hus	Varundel	Greve Eowald av Warthene
Wersed	Murborg	Conari	Greve Thurim av Wersed
Wirthien	Slott	Mirthanburg	Greve Gurthwine av Wirthwika

Västmarks vapen

Västmarks vapen förekommer i rollspelets logotyp. Det är dock inte helt taget ur luften, utan betyder faktiskt någonting.

Västmarks vapen är ett av de första riksvapnen i historien. Än så länge finns det ingen distinktion mellan ett större och ett mindre riksvapen, så som det är i Sverige idag, utan det finns bara ett vapen för hela riket. Detta vapen är ganska nytt, och kom till under senare hälften av 1000-talet, förmodligen influerat av normandiska påfund i Toulanian. Vapnet representerar Västmarks splittring mellan det nya och det gamla samhället. Det röda i vapnet står för Kristi blod och kunglighet. Enhörningen är däremot en mycket tvetydig symbol. En enhörnings horn påstås vara helande, och det sägs att när ormen, avundsjuk på de andra djuren, förgiftade källan som de drack ifrån så var det enhörningens horn som tog bort giftet. I den sagan är ormen en metafor för Den Onde, giftet står för arvsynden och enhör-



ningen är Jesus Kristus som frälser människan från det onda. Samtidigt står enhörningen också för älvafolken och deras magi. Vapnet kom till för att blidka älvafolken, som trots allt har en hel del inflytande i Västmark.

Det var ett visst mått av debatt kring hur kristet detta var eftersom kyrkan i Rom var skeptisk till ett riksvapen som står för både det heliga och det oheliga. Problemet löstes dock när den kardinal som var motståndare till förslaget gick och dog. Kung Thar IV utnyttjade tillfället med att minnet "plötsligt försvann" i Rom och lät genom ombud "förtydliga" för kyrkan att vapnet officiellt stod Kristi blod och rikets renhet. Så år 1078 försvann allt motstånd och den röda skölden med den vita enhörningen blev Västmarks riksvapen, till älvafolkens stora jubel. De hade ju trots allt fått ett officiellt erkännande av Västmarks kung, samtidigt som Vatikanen blivit dragen vid näsan, och älvafolken hade ingenting emot någondera.

Thabeun är relativt glest befolkat. Större delen av befolkningen lever uppe i sydväst, mellan de båda skogarna, medan själva skogarna är tämligen folk-tomma. Till skillnad från resten av Västmark så är avståndet mellan byar så stort som tio kilometer, och i nordväst, inne i Alamirths skogar kan det vara så mycket som tjugo eller mer, vilket innebär att det mycket väl kan ta en halv dag eller mer att ta sig mellan byarna.

Större delen av befolkningen lever på skogsbruk, jordbruk samt boskapsskötsel, men den stora export-industrin är timmer, järn och varor som skapas av detta. Timmer, huvudsakligen i form av furu från norra Alamirth och ek från Elenmirth, flottas söderut längs med Ala-floden. En stor del av avverkat timmer milas till kol och används i järnproduktion och smide. Järnmalm grävs upp från Felani-bergens västra och nordöstra utlöpare, och omvandlas till smidesjärn och gjutjärn. Kring Perenik finns en hel industri baserad på smide, och huvuddelen av Västmarks vapenproduktion sker här. Det är givetvis inte samma kvalitet som stålvapen från Spanien, södra Tyskland eller Främre orienten, men vill man ha en

duglig klinga eller brynja (eller vapen och rustning till en här) så brukar man vända sig till rustmästarna, vapensmederna och svärdsfejarna vid Perenik.

Felani-bergen

Felani-bergen är den mest sydliga utstickaren från Kaledoniderna, den långa fjällkedja som börjar i de brittiska öarna och fortsätter genom de skandinaviska fjällen och sedan över Atlanten till Grönland. Bergen är inte särskilt höga – de absolut högsta topparna, nordväst om Västmark, når kanske tolvhundra meter över havet och är sällan snötäckta sommartid. De är dock ganska svåra att bestiga, på grund av branta sluttningar med kal mark och lösa stenar, och ett klimat som omfattar dimma, plötsliga stormar, starka vindar och vintertid en och annan snöstorm av värre sort. Snön ligger kvar ganska länge, men när den väl försvinner så gör den det spektakulärt: de floder som får sitt vatten från Felani-bergen kan ofta svämma över sina bräddar under snösmältningen och islossningen.

Västmarkiska slott och herresäten

I tabell GV-02 finns en lista över Västmarks slott, tillsammans med deras slottsherrar, och på kartan över Västmark finns de också utplacerade. Både i tabell GV-02 och på kartan står deras namn utmärkt på västtunga, och skulle de ha omnämnts någon annanstans i försvenskad eller översatt form (eller annan förvanskad form) så står den alternativa namnformen inom parentes på kartan. Skulle det nu vara så att en spelare (med rätt egenskaper) vill ha ett eget slott, eller om spelledaren behöver använda ett slott, så finns det tre möjliga lösningar:

- ♦ Kasta ut en slottsherre och ersätt honom med en egen.
- ♦ Sätt in ett nytt slott någonstans i Västmark.
- ♦ Anta att slottet inte är ett befäst hus, en murborg eller ett slott – herrgårdar och jordhögar med gård tas inte upp i listan över huvud taget, och de är faktiskt tillräckligt statliga.

Inget av dem är något som vi tänker protestera mot. Tvärtom – vi uppmuntrar det! Den bild som presenteras här i Geografica Vistfarthi är till för att hjälpa, inte stjälpa. Behöver du ett slott till, eller en annan slottsherre, tveka inte att ändra. Den här informationen är mest till för dem som behöver lite hjälp på traven.

Perenik

Omkring 4800 personer bor i Perenik med omnejd, så det är en relativt stor stad med västmarkiska mått mätt, dock inte jämfört med städerna på kontinenten. Stadens huvudsakliga inkomster genereras av järnhantverk, och flottning av timmer genererar en hel del välstånd i hertigdömet i stort (även om större delen av det välståndet hamnar i Perenik). Staden är en av tre fyra städer i Västmark som har stadsprivilegier. Bara detta gör att staden hamnar i en särställning gentemot resten av Västmark.

Staden är naturligtvis sätet för hertig Valachen.

Elenmirth

Elenmirth är en stor kunglig skog mitt i Västmark. Namnet Elenmirth kommer av latinets ”Elean”, vilket betyder Olympen. Det sägs att en romersk soldat såg skogen och sade att den var lika vacker och majestätisk som Olympen, och benämningen fastnade. Skogen är enorm, omfattande, lummig och vacker. Det växer huvudsakligen bok och ek i skogen, och detta är en resurs som ett fåtal skeppsbyggarmästare har tillåtelse att utnyttja. I övrigt är all skogsbruk och jakt förbjuden utan konungens tillåtelse.

Allt är dock inte paradiset i skogen. Det finns en mörk baksida i Elenmirth som alla känner till. I och med att det är en så stor skog (och inte lika farlig som Alamirth) så är det också ett populärt tillhåll för fredlösa och rövare. Det finns därför knappt någon som reser in i skogen, annat än skogshuggare eller riddare på jakt, vilka dock sällan ger sig in långt i skogen. I de djupaste delarna av skogen är det få som vågar gå.



Järn och stål

Det är skillnad på järn och stål. För att reda ut begreppen något så är det på sin plats att titta på skillnaderna mellan dem.

Järnmalm (egentligen järnoxid) är alltid det man utgår från. Järnmalm grävs upp ur gruvor, men kan även skrapas upp som myrmalm från botten på sjöar och floder. Järnmalm är en rost-röd eller blågrå stenart som lätt färgar av sig. För att göra om järnmalm till användbart järn måste man göra om malmen till järn genom att hetta upp det tillsammans med kol. Den moderna termen på processen är "reducering", i vilken någon järnoxid blandas med kol och hettas upp, vilket ger rent järn och koldioxid. Har man en tillräckligt het ugn så får man en klump längst ner i ugnen som består av rent gjutjärn (järn med ca 3 % kolhalt och mängder med andra ämnen) som kan gjutas. Gjutjärn kan lätt smältas ner och gjutas om. Det kan dock inte smidas och det är sprött och skört.

Om man inte har en tillräckligt het ugn så får man en smälta som består av järn och slagg. Om man hettar upp detta och bankar och slår på det så slås alla föroreningar ut och man får smidesjärn. Smidesjärn är fantastiskt rent (mindre än 0,1 % kol och spårmängder av andra ämnen). Normalt formar man först smidesjärn till tenar för framtida bearbetning. Smidesjärn kan inte gjutas med medeltida teknik eftersom det inte smälter i en medeltida ugn. Däremot är smidesjärn väldigt segt och kan misshandlas nästan hur mycket som helst utan att brista.

Processen att gå från smidesjärn till smidesstål (ca 5 % kol) kräver ännu mer bankande. Man hettar upp smidesjärnet i en ässja tillsammans med kol, och arbetar in kolet med en hammare mot ett städ, samtidigt som man formar föremålet.

Smidesstål är hårdbart och hårt, medan smidesjärn är segt men formbart. Dessa egenskaper kan kombineras på olika sätt. När man smider svärd så arbetar man med ytskiktet på en klinga så att den blir av hårt smidesstål, medan kärnan inte får så mycket kol och därmed fortsätter att vara segt smidesjärn.

För att skapa ett kilo smidesjärn så krävs mellan 10 och 20 kilo järnmalm och 40 kilo kol. För att skapa en svärdsklinga krävs lite drygt ett kilo smidesjärn och ytterligare mellan 40 och 60 kilo kol. Det tar omkring en månad för kolaren att framställa kolet, ungefär en vecka att framställa smidesjärnet och omkring en till två veckor för att smida och härda klingan (som tur är behöver smeden inte arbeta på endast ett exemplar åt gången). Slutligen tar det ett par dagar för svärdsfejaren att slipa, polera och montera svärdet.

Alamirth

"Alamirth" är ett ord som betyder "älvskog" på västtunga. Det är en av de två stora urskogarna i Västmark, och den är tämligen folktom. "Vanligt folk" lever nästan enbart vid Ala-floden och där huvudsakligen vid sjön Flyrnen. Där bor människor i täta små samhällen som lever av fiske, jordbruk och skogsbruk (även om man är mycket försiktig i skogsbruket). Samhällena vid Ala-floden är bland de få i Västmark där man faktiskt låser dörren om natten, men detta är inte ett tecken på bristande gästfrihet, utan beror på en hälsosam respekt för skogen och dess knytt. Skulle någon knacka på en dörr en sen kväll så blir han ofta snabbt insläppt i stugan – ingen kristen människa i eller kring Alamirth skulle någonsin kunna tänka sig att låta någon utsättas för Alamirths nattliga favoriter. Resten av Alamirth är nästan helt öde och i den mån skogen kontrolleras av någon så är det av älvafolken.

Alamirth har ett ganska otäckt rykte. Alla som ska in i skogen rekommenderas att hålla sig vid floden, i närheten av folk. Att ge sig in i själva skogen är farligt, sägs det, eftersom själva skogen är fylld av älvafolk, väsen, oknytt, vättar och troll. Det finns de som säger att Alamirth är mycket större inuti än utanpå, och att en resa från Flyrnen till skogens bryn, en sträcka som borde ta en dag, mycket väl kan ta en vecka eller mer. Naturligtvis finns det de som föraktfullt fnysar åt detta och skyller på uselt lokalsinne, men tro det eller ej, i Alamirth är allt lokalsinne uselt och det blir inte bättre av lyktgubbar och irrbloss.

Alamirth är blandskog. Det finns alltså löv- och barrträd om vartannat. Söder om Ala-floden växer det huvudsakligen lövträd: stora bokar, ekar, björkar och enorma mängder sly. Dessa är dock bara jobbiga och för det mesta på sin höjd i vägen, men det finns knappt någon i området som inte vet att man ska passa sig för gamla pilträd. Bäckar och åar för vatten ner mot Ala-floden, och här och var finns en och annan fiskrik skogstjärn med fantastiska näckrosor. Man ska dock inte låta sig luras av skogen – den är bedräglig och en vandrare som inte vet vad han gör kan mycket väl försvinna in i skogen för evigt.

Norr om Ala-floden är skogen bra mycket värre. Där är det en tät och mörk barrskog med inslag av en och annan våt mosse och små mörka och kalla skogstjärnar. Vargar ylar om nätterna och vilddjur härjar i skogen. Ändå är vargar och vilddjur det minst farliga i skogen. Det sägs att norra Alamirth styrs helt och hållet av de kalla kia sidhe, och man är mycket noggrann med att låsa dörren och kontrollera att ingen lyssnar innan man viskar att Skuggan verkar ha fått fotfäste där.

Ala-floden

Ala-floden är Thabeuns väg utåt. I söder ligger Elenmirth i vägen och svängen österut eller västerut är för lång. Återstår bara floden, som tar större delen av



Thabeuns produktion till Ala-sjöarna och vidare ner till huvudstaden.

Den övre delen av Ala-floden är mycket strid, fram tills den kommit till sjön Flyrnen i mitten av Alamirth. Därefter är den måttligt strid ner till Perenik och relativt lugn ner till Ala-sjöarna. Från och med Flyrnen är det möjligt med båtfärder uppströms såväl som nedströms, men man får jobba en del om man ska uppströms.

Vintertid brukar skogshuggare lägga upp stockar i travar på sjön Flyrnen, så att när isen smälter rasar de ner i floden och driver söderut med islossningen. Flottarsäsongen under våren, strax efter islossningen, innebär att livet i området får fart. Mängder med timmer flottas till Perenik och även ner till Alasjöarna, som framemot sommarens början ofta har så mycket timmer att man kan gå tvärs över Lilla Alasjön utan att få mer än blöta sulor (under förutsättning att man inte ramlar i plurret).

Hertigdömet Mirthanburg

Hertigdömet Mirthanburg består huvudsakligen av hedlandskap och kullar. Det är inklämt mellan Felani-bergens södra utlöpare, havet och floden Falimar. Trots det bitvis ganska karga klimatet så bor det en hel del folk i hertigdömet, framförallt i fiskarsamhällen längs med kusten och jordbrukssamhällen i dalarna. Huvudsakligen odlar man havre, korn, råg och även humle i dalarna och vallar får på hedarna. Korn och humle kombineras sedan i den produkt som exporteras mest, i alla fall till volym räknat, från hertigdömet, nämligen öl. En god mirthanbrygd är mörk ("mirthanbrugde" betyder just "mörk brygd" på västtunga) och matig med kraftigt skum, ganska mycket kolsyra och en rik beska, och uppskattas över hela Västmark.

En binäring som mest förekommer på östra sidan av Gradanbergen är gruvdrift. Det är framförallt koppar och tenn som man får fram från Gradanbergen, vilket till stor del bidrar till hertigdömet rikedom. På grund av tenn- och kopparbrytningen i Gradanbergen, och inte minst huvudstadens läge, är Mirthanburg det mest prestigefyllda hertigdömet i Västmark. Det tillfaller alltid kronprinsen, men eftersom det inte finns vare sig tronpretendent eller kronprins så är hertigdömet ledigt just nu. Det gör att det finns en lucka i det feodala samhället, som gör det möjligt för grevar och baroner att sko sig på Mirthanburgs rikedomar. Det finns också en risk att dessa vill behålla sitt inflytande även efter att kungen dör, och kan mycket väl komma att ta till vapen för att antingen behålla sin ställning eller till och med försöka ta tronen själva.

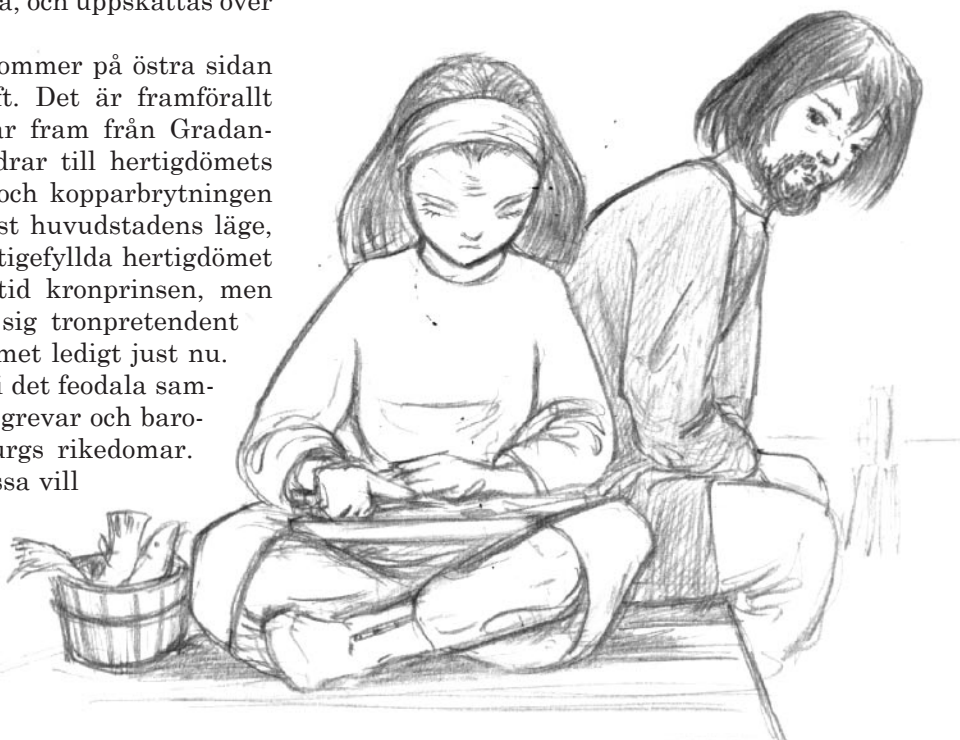
Gradanbergen

Gradanbergen är inte särskilt höga. De högsta topparna sträcker sig som mest sjuhundra meter över havsytan. Det ligger aldrig snö på topparna över sommaren, utan tvärtom ligger det kvar längre i dalarna där solen inte kommer åt. Den största delen av smältvattnet rusar åt öster ner till floden Falimar eller åt söder till Hagafeth. Vattnet sveper med sig tennmalm som sedan lägger sig på botten i bäckar och åar söder och öster om bergen. Tennvaskning har alltid varit en viktig inkomstkälla i området sedan bronsåldern, och romarna köpte en hel del av det tenn som utvanns och forslades ut ur området via floden Falimars mynning. Det gav upphov till den handel och det välstånd som behövdes för att grunda huvudstaden och lägga den första grundstenen till vad som senare kom att bli Västmark.

Det sägs att det sover en drake i Gradanbergen, som ruvar på en enorm gulds katt som romarna flyttade iväg dit när visigoterna plundrade Rom. Där vilar drake och skatt till den dag då skattens rättmätiga ägare skall göra anspråk på den.

Floden Falimar

Floden Falimar (västtunga för "Gamla Fali") sträcker sig från Felanibergen ner till viken Terdeferth. Det är en ganska strid flod, som vattnas av flera flöden från Felanibergen och Gradanbergen. En hel del av dess vatten leds via kanaler in på den bördiga slätten mellan Falimar och Ala, som utgör hertigdömet Varundel. Norr om skogen Elenmirth är floden i princip omöjlig att färdas på, men söder om skogsbrynet brukar det gå utom under vårfloden.



Hertigdömet Conari

Conari är det till ytan största hertigdömet och avgränsas av havet i söder, Nedre Alafloden och Alasjöarna i väst, Östra Alafloden i norr och Wiedebergen i norr. Det är ett kulligt landskap med mycket lövskog, som brukar för svinbete. En hel del av skogarna är kungliga skogar, vilket innebär att de är reserverade för adeln att jaga i. Mellan skogarna finns gott om byar, som brukar jorden i den mån det går. Råg och havre är de vanligaste sädeslagen som odlas, men även en hel del humle som huvudsakligen säljs till Mirthanburg om det inte används inhemskt.

Detana

Detana är huvudorten i hertigdömet Conari, trots att Detana saknar stadsprivilegier och alltså formellt sett inte är en stad. Det är dock hem för hertig Talaan Wedarlaeg, som styr hertigdömet med fast och rättvis hand. Detanas läge vid utloppet av Lilla Alasjön gör att det är en naturlig handelsort, då nästan all handel sker via floden. Dess status som handelsplats vid Alasjöarna överglänses endast av Vadeltass mellan sjöarna. Nästan 2000 personer bor i Detana.

Ekalid

Ekalid är inte bara den största orten i hertigdömet. Det är också Västmarks viktigaste vallfärdsort, då St Eileths stoft vilar här. På den plats där St Eileth dog lades grunden till Ekalids katedral, i vilken helgonet senare slutligt gravsattes. Vallfärderna är alltid mest omfattande kring vårdagjämningen och höstdagjämningen, då man om man har tur kan se St Eileths skepnad stiga ur graven i ett strålande sken vid soluppgången.

4 700 personer bor i staden som lever gott på pilgrimerna. Stadens viktigaste inkomstkälla är dock hantverk, i synnerhet sådana som har med skepps- och båtbygge att göra, och det brukar anlända skepp från kontinenten i bukten utanför Ekalid.

Wiedebergen

Wiedebergen är den centrala bergskedjan på Lyonina, och de högsta topparna kommer upp i nästan tusen meter över havet. Bergskedjan utgör, tillsammans med floden Estmar, gränsen mellan Västmark och Wiederfan. Wiedebergen, i alla fall de västra, har en egenskap som är mycket välkommen i Västmark: de är fulla av salt. Gräver man sig ner under marken och tillräckligt långt in i berget så träffar man på en rik saltåder, som man med livlig lust bryter och skeppar ut längs med Östra Alafloden. Det är ett farligt jobb och många får sätta livet till i saltgruvorna.



Hertigdömet Varundel

Varundel är Västmarks kornbod. Nästan hälften av all jordbruksproduktion, huvudsakligen vete och råg, i riket kommer från Varundel, trots att hertigdömet är det minsta i Västmark. Området är kulligt men inte bergigt och klimatet är nästan perfekt för jordbruk. I vissa områden är det till och med möjligt att odla vindruvor, så på en del sydliga sluttningar står vinrankor prunkande. Det finns gott om långsamma små åar och bäckar i hertigdömet, och de utnyttjas för fiske och transporter. Man dämmer ofta upp de små åarna till konstgjorda sjöar som används för bevattning och åluppfödning.





Vadeltass

Vadeltass, huvudorten i Varundel, har omkring 4 300 invånare. Vadeltass ligger mellan Alasjöarna och har således ett perfekt läge för handel mellan tre hertigdömen (Varundel, Conari och Thabeun), och har därigenom fått sitt stora antal invånare, sin status som huvudort i Varundel och sina stadsprivilegier. Salt från Conari och timmer och järn från Thabeun kommer genom staden och fortsätter sedan söderut, i mer eller mindre förädlad form. Åt andra hållet flödar råg och vete från Varundel norrut.

Alasjöarna

Alasjöarna är ganska stora. På det bredaste är Stora Alasjön nästan fyra kilometer tvärs över, och de är nästan femton kilometer från dess nordligaste ände till den sydligaste. De är ganska grunda, med kanske tjugo meters djup i mitten. Sjöarna lämpar sig suveränt för insjöfiske, och det finns mängder av abborre, gädda, mört och braxen i sjöarna. Även insjökräftor fiskas en del, liksom lax och ål. Annars används sjöarna mest för att flytta varor, dels timmer, salt och järn söderut och dels spannmål och en del lyxvaror norrut.



Staden Mirthanburg

Mirthanburg är en ganska liten stad, med kontinentala mått mätt. Omkring 7 600 själar befolkar den udde på vilken staden ligger, vilket ska jämföras med Londons ca 20 000 vid samma tidsperiod. Dessutom finns det en hel del befolkning på landsbygden som försörjer staden, bland annat en ganska imponerande samling fiskebyar.

En stad uppstår ur två syften: handel och gemen-samt försvar. Det är sällan vanliga byar som växer till städer. Oftast är det byar som antingen ligger vid praktiska handelsplatser eller byar som ligger vid naturliga försvarsplatser som får möjlighet att växa. Vid handelsplatser, ofta broar (där vägar skär över åar eller floder) eller vägkorsningar, förekommer alltid en stor del kommers. En del lär sig att leva av det, bosätter sig på platsen och lever av hantverk eller av handel. Det krävs två saker för att en plats ska vara en naturlig försvarsplats: något att skydda och en bra plats att göra det ifrån. På sådana platser växer det ofta upp en befästning. Eftersom befästningen kräver bemanning och manskapet kräver förnödenheter så växer det ofta upp en marknadsplats vid en befästning. Båda dessa fall är utmärkta grogrunder för en stad.

Mirthanburg är inget undantag – staden har både en handelsplats i form av en väg som korsar floden Falimars mynning och en bra plats att försvara tack vare klippan.

Historia

Mirthanburgs historia börjar ganska oansenligt med Fali-venn, en enkel fiskeby vid floden Falimars mynning, i skydd av en udde och en klippa. På grund av dess skyddade läge och goda kommunikationer upp för floden och längs kusten kom byn ganska snart att bli ett handelscentrum.

I och med att saxarna lyckades få fotfäste på Lyonias södra del kom handelscentrat på den plats som kallas för Mirthanburg att bli viktigt i handeln mellan de saxiska och de keltiska stammarna, men det blev också en omtvistad plats. För att säkra kontrollen över handeln byggde saxarna det första slottet på platsen. Det placerades högst upp på klippan och kontrollerade flodmynningen och den växande hamnen. En

första stadsmur började också byggas, tekniskt inspirerad av de romerska försvarskonstruktioner som fortfarande går att finna på östra Lyonia. Från början var det inte mer än ett ca en och en halv meter djupt dike, där man kastat upp jorden till en vall bakom diket och rest en palissad på toppen. Denna försvarsvall gick ungefär från floden Falimars mynning tvärs över näset till havet på andra sidan.

Det första slottet uppfördes omkring år 500, och var inte särskilt imponerande. Troligen var det inte mer än en ringmur på toppen av klippan och kanske ett befäst hus. Det finns dock ingenting kvar av detta första hus, utan det revs och ersattes med ett torn i sten och trä högst upp på klippan. Slottet har sedan byggts till, byggts ut och förstärkts i etapper sedan dess.

Staden har fått sitt namn från slottet på klippan. Från början hette staden Falivenn, vilket ungefär betyder "vid Fals mynning". Staden kom senare att kallas för Mirthanburg eller "det mörka slottet", efter den mörka sten som det nuvarande slottets äldsta delar är byggt i (en del hävdar dock att namnet kommer från "mirthanbrugde" eller "mörk brygd" som det lokala ölet kallas). Det var också i samband med detta borgverk som slottet blev huvudort för riket och säte för den kungliga makten.

År 961, lite drygt ett sekel efter att kung Galand flyttat tronen till slottet Mirthan, beslutades det att även kyrkan skulle flytta



sitt huvudsäte i Västmark till staden Mirthanburg. Kyrkan köpte en rejäl bit mark i stadens nordvästra hörn för uppförandet av en domkyrka där. Därigenom blev man tvungen att riva stadsmuren i nordväst och bygga en ny mur längre ut. Detta passade emellertid bra, i och med att Mirthanburg vid det laget var för trångbott. En ny mur byggdes längre norrut och en bit av den gamla muren revs för att göra plats åt kyrkan. Den nordligaste stadsdelen, Nya staden, kom därmed till. År 1024 blev det dags för nästa projekt, återigen ett kyrkligt. Eftersom det hade börjat bli mode för kyrkan att bygga riktigt imponerande kyrkor var det dags att göra likadant i Mirthanburg, och man lade därmed grunden för St Eileth-katedralen i Mirthanburg. Det tog 110 år att färdigställa bygget, och 1134 höll ärkebiskopen sin första mässa i katedralen.

Tjuvgillet

Nu är det dags att krossa ännu en myt, nämligen den om tjuvgillet. Tjuvgillet är en fantasymyt som inspirerats kraftigt av romantiken kring maffian och annan organiserad brottslighet, blandat med sagorna om Robin Hood och Fagins gäng i "Oliver Twist". Man har helt enkelt förenklat detta och flyttat in det i en pseudomedeltida värld, vilket av ett antal skäl är totalt knas.

Vad man missar är att brottslighet aldrig har varit så organiserad som fantasykonventionen vill få den till. Trots den moderna maffians "Syndikatet" och "Kommissionen" så har maffian aldrig varit särskilt enad. Varför man antar att en fantasyvärlds mafia skulle vara enad utan en sådan överordnad organisation är ett mysterium i sig. Inte heller bör det finnas någon särskild hederskodex inom tjuvgillet – den italienska maffians hederskodex kommer av att det faktiskt var en motståndsrörelse från början, varför man dels inte kunde stöta sig med lokalbefolkningen och dels inte kunde tillåta tjallare. En vanlig brottsorganisation har inte det behovet, vilket också märks på ett antal andra maffior, som till exempel den ryska organizatsijan som är allt annat än organiserad och definitivt inte har någon hederskodex.

Det närmaste "tjuvgille" man kan hitta i Västmark är ett antal ligor och rövarband, nästan alltid rivaliserande och då och då till och med i regelrätt krig mot varandra. De har inte heller någon särskild hederskodex, och drar sig inte det minsta för att hitta på allsköns jävelskap. De saknar all finess i form av hemliga tecken-språk, särskilda lönnmördare och inbrottstjuvar et cetera, utan är helt enkelt en sammanslutning av skurkar som har upptäckt att de går lite mera säkra och kan tjäna lite mer om de samarbetar.

Slottet Mirthan

Mirthanburg (det mörka slottet) har funnits i en form eller en annan sedan ca år 500. Den första benämningen man känner till är i kyrkokronikorna från Falivenns församling där man år 522 skriver att blåmålade barbarer från nordväst anföll fästningen på Falithiens klippa och att de starka männen i fästningen kastade tillbaka barbarerna efter tjugo dagar och nätter av blod och eld. Vid den tiden var fästningen förmodligen inte mer än en ringmur och ett befäst hus.

Ringmuren förstärktes och en yttre borggård byggdes ca år 730. År 852 påbörjades arbetet med den nuvarande borgkonstruktionen av kung Galand. Ett L-format stenhus försågs med en mur och ett första porttorn som stängde in en borggård. Fästningen byggdes i en väldigt mörk sten som förmodligen kom från stenbrott i nordväst och det var också från detta som det fick sitt namn. Namnet kom sedan att bli namnet på staden som låg vid slottets fot.

Porttornet revs 929 och ersattes med den södra längan i sned vinkel mot huvudbyggnaden. En port i den södra längan ledde då in på den nuvarande västra borggården. År 981 byggdes den östra längan som ett porthus till en ny borggård, den östra gården. En ny mur uppfördes kring den östra gården.

Det senaste tillskottet på slottet är den norra borggården. Ett nytt porthus byggdes med början år 1035 i den norra längan av klippans topp och murar byggdes från huvudbyggnaden till det norra porthuset. Samtidigt byggdes två runda torn på den södra muren. Detta är grovt räknat den form som slottet Mirthan har haft sedan dess.

Slottet Mirthan är ett av tolv kungliga slott runt om i riket och det är också i detta slott som konungen officiellt har sitt säte.

Hamnområdet

Om man inte råkar vara kung men ändå vill vara inne så är det i hamnkvarteren som man ska leva. Speciellt i mitten av hamnområdet hittar man höga trevåningshus i sten med stora varumagasin. Den sorts skumma hamnkvarter med hemska sjöbusar på mörka och rökiga hamnkrogar som man kanske förväntar sig finns faktiskt inte – de rökiga krogarna hittar man i Nya staden. Hamnen i Mirthanburg är de rikas område och det patrulleras också regelbundet av stadens knektar. Det är med andra ord det säkraste stället man kan vara på, med undantag för slottet.

Västmark är ett ganska litet och fattigt land, med europeiska mått mätt. Det är också ganska isolerat, så det finns inget inhemskt handelshus med internationella kontakter. Däremot har både venesarna och genoveserna filialer här, och det finns även representer för Hansan. Detta gör att konkurrensen kan bli mer än hård i Västmark – stadens knektar har mer än en gång fått bryta upp rena kravaller i hamnområdet.



I magasinen kan man hitta de mest underliga varor. Kryddor från Orienten, fraktade hela vägen från Byzans, går att finna sida vid sida med tyska svärd och spansk olivolja. Men smakar det så kostar det – ett tyskt mästarsmitt svärd kan mycket väl kosta tio till tjugo gånger mer än ett inhemskt svärd och kryddor är redan från början svindyra. Inbrott är heller ingen god idé – området patrulleras som sagt var regelbundet av stadens knektar och de större handelshusen har egna legoknektar som bevakar magasinen. Särskilt hanseknektarna är fruktade, då de är minst lika goda soldater som någon västmarkisk soldat.

En given samlingspunkt är Gilleshuset, ett av Mirthanburgs vackraste och viktigaste hus. På övervåningen sammanträder de olika gillenas mästare, och om ett gille vill hålla råd så går det bra att låna huset. På undervåningen är stadens stora saluhall belägen. Här kan man köpa så gott som allting som inte kommer från handelshusen.

Nya staden

Den nya staden kom till i norr, efter att stadsmuren revs för att göra plats för katedralen och stadens gränser expanderade åt norr. Mellan den gamla och den nya stadsmuren växte den nya staden fram.

Den nya staden har mindre hus än i resten av staden och invånarna är till största delen nykomlingar, lockade av Mirthanburgs möjligheter och därmed ofta mindre belevade. Därför ser de etablerade medborgarna i staden ofta ner på nystadningarna.

Två torg finns i Nya staden, Gamla Porttorget utanför den gamla porten, och Katedralstorget. Båda är livliga marknader och myllrar av aktivitet under dagtid.

Västra staden

Västra staden är Mirthanburgs värsta delar. Det är det äldsta området i staden och har därför lyckats ackumulera drägget och buset under århundradena. I de nyare och prestigefyllda delarna av staden har man alltid hållit god ordning och mer eller mindre trängt bort otrevligheter, som då tagit sin tillflykt i de delar av staden där det har varit lite mer lös-släppt.

Katedralen

År 1024 började St Eileths katedral byggas. För att genomföra detta projekt så behövde man ett stort utrymme till att börja med. Ett av de få utrymmen som fanns var i nordvästra delen av staden, men inte ens det räckte. För att få plats med den nya katedralen var man tvungen att riva ner en stor del av muren tillsammans med flera kvarter. Det var därför som Nya staden kom till.

Katedralen är tillägnad St Eileth, det helgon som först spred kristendomen på Lyonia och i Västmark.



St Eileths symbol är enhörningen, som på samma gång är en symbol för kristendomen som för Västmarks äldre (och hedniska) invånare. Att St Eileth var mycket tolerant mot den gamla tron gjorde sitt till i valet av skyddshelgon – det finns till och med de som säger att älva-folket inte hade gått med på något annat skyddshelgon.

Katedralen är ganska tidig som katedral räknat, och är inte riktigt lika imponerande som dess kontinentala motsvarigheter. Det har bara ett valv på sina strävbågar och valvet är mediokra 31 meter högt i innertaket. Spirorna i dubbeltornen når 48 meter upp över gatan. Det är med andra ord inte en särskilt stor katedral om man jämför med katedralerna på kontinenten. Trots detta är det en massiv byggnad som bara överskuggas av slottet Mirthan, och det enbart på grund av att slottet ligger på en kulle.

Att flytta in i staden

Om man ska skaffa ett hus i Mirthanburg, eller vilken annan stad som helst för den delen, så krävs en verksamhet och pengar. Det är inte ofta en nykomling utifrån har båda, och det är sällan det finns lediga hus att köpa.

Betydligt vanligare är det att man letar upp en tom plats och smäller upp ett hus där. Allt som oftast innebär det att man antingen bygger sitt hus i slummen eller att man bygger huset utanför staden. I själva staden är det inte ofta man tillåts bygga hus. När man bygger ett hus utnyttjar man de väggar



som finns, inklusive grannhus och stadsmurar, för att spara på mängden material.

Det vanligaste är dock att man försöker få anställning hos någon som är etablerad, för att på så sätt arbeta ihop kapital och samtidigt få träning inom ett yrke. Vanliga yrken för utbildade ynglingar är på värdshus och i fallet för unga flickor på badinrättningar (det senare kan innebära prostitution, men behöver inte göra det). De med lite begåvning och entreprenörsanda kan få arbete hos en hantverksmästare, men där är det betydligt svårare och hårdare konkurrens.

En ganska vanlig sysselsättning för de som hoppas på lyckan är att arbeta som dagsverkare. Dagsverkare anlitas på dagsbasis för grövre kroppsarbeten. De samlas varje morgon på torg för att erbjuda sina tjänster, arbetar hårt från gryning till en bit in på natten, och får en spottstyver i lön som räcker till kvällsvard, frukost och övernattnings i sovsalen på något värdshus. Lyckan inträffar sällan för dessa, och de som försöker dör ofta före fyrtio års ålder på grund av sjukdom och skador. Har de tur kan de få en lärlingsplats hos någon innan de fyllt tjugo, annars är risken allt för stor att de blir kvar som dagsverkare livet ut.

Lag och ordning

Stadsvakten är inte någon slags ordningspolis, utan snarare en brandvakt. Stadsvaktens uppgift är huvudsakligen att vandra omkring på gatorna nattetid och hålla utkik efter brandtecken, samt stå i stadsportharna och kräva tull av de som ska in eller ut. Deras uppgift är inte att hålla ordning på gatorna. Den uppgiften sköts av knektarna på slottet och av handelshusens egna knektar – de senare håller sig dock till hamnkvarteren. Det innebär att om det blir bråk så kommer inte stadsvakten rusande. Skulle någon uppfatta bråket så kommer kaptenen för kungens garde på slottet meddelas, och kanske ett glas senare så kommer slottsknektarna farande om bråket fortfarande pågår.

Skulle det nu vara så att slottsknektarna kallas ner och det inte behövs så blir de ofta sura, och rotar då lite extra i fallet. Om de däremot kommer ner i en scen där bråket fortfarande pågår så samlar de ofta bara ihop de bråkande, slänger in allihop i en mörk cell, och drar sedan ut dem för en snabb rättegång med åtföljande böter. Kan boten inte betalas slängs de felande ut ur staden ögonaböj. Av den anledningen håller man sig ofta för att ställa till trubbel – skulle trubblet dra till sig slottsknektarnas uppmärksamhet så blir det allt för ofta konsekvenser som man inte gillar.

Brott tilldrar sig inte uppmärksamhet heller på samma sätt. Det är upp till den som råkar ut för brottet att leta upp en misstänkt och dra denne inför rätta. Det är ingenting som vare sig stadsvakten eller slottsknektarna kommer att göra, om det inte direkt påverkar dem. Däremot kan fogden i staden mycket väl hjälpa till med att fånga förövaren, om man inte

kan göra det själv. Utredningsarbete kan han dock inte hjälpa till med så mycket.

Heg Worsall

Heg Worsall (Övre Ålsala) är en ganska typisk by för Västmark. Vi använder den som modell för att visa hur byar i Västmark ser ut och hur vardagslivet i en by ter sig.

Heg Worsall är, liksom de flesta andra byar, centrerad kring två saker, kyrkan och godset som dessutom ligger så gott som intill varandra. Även om det finns ett gods så är det inte säkert att en godsherre faktiskt lever där – förvånansvärt ofta är godset bara en uppsamlingsplats för skatt, som länsherren sedan saktat men säker tömmer under året. Kyrkan är dock alltid ”bemannad” – trots allt är Kristi lära en av de få konstanta företeelserna i en västmarkisk by. Byprästen är en person som man oftare än inte ser upp till. Han är ofta den ende läskunnige i byn, så om någon får ett brev så är det honom man vänder sig till.

Åkerfördelning och skatt

Det är svårt att fördela åkrar rättvist i en by. Eftersom man för det mesta inte är så kunnig i matematik så kan man inte fördela åkerlappar med tanke på deras avkastning, avstånd till byn och storlek. För att fördela de olika fälten rättvist mellan byns invånare så delar man in varje fält på ett enklare sätt. Man utgår helt enkelt från varje familjs tomtlängd på framsidan, och får en motsvarande remsa på varje fält att bruka. En bit av fältet avsätts åt länsherren och en bit av fältet avsätts åt kyrkan. Hela fältet brukas sedan gemensamt, och man får avkastningen av ens egen bit. Skatt till kyrka och länsherre betalas gemensamt av hela byn från åkrarna som är reserverade för dessa och som brukas gemensamt.

Utöver det finns det en hel del andra skatter man kan få betala, vilka listas på sidan 113 i regelboken.

Byplan

Det finns två möjliga ”byplaner”, och Heg Worsall är faktiskt ett exempel på båda. Den ena och den äldsta är att husen sätts upp där terrängen råkar passa. Vägar och gårdsgränser dras där de får plats och behövs. Den andra är en planerad byplan, som skapas av länsherren. Den förra är ofta slumpmässig och gäller ofta för äldre byar, medan den senare ofta är planerad och gäller för nyare byar. Heg Worsall har den unika egenskapen att vara en äldre by som senare planerats om med en ny byplan. Det innebär att den gamla byn vid kyrkan fortfarande har den gamla byplanen, medan Norra och Södra raden är planerade senare och ordnade längs med två vägar på var sin sida om kyrkan i prydliga rader.

Det som är gemensamt med båda varianterna är att länsherrens hus ofta ligger väldigt nära kyrkan.



Ett hus i Heg Worsall

Den här illustrationen visar ett typiskt hus i Heg Worsall. Det är inte den enda sortens hus i byn, men det är en typisk representant för den vanliga hustypen.

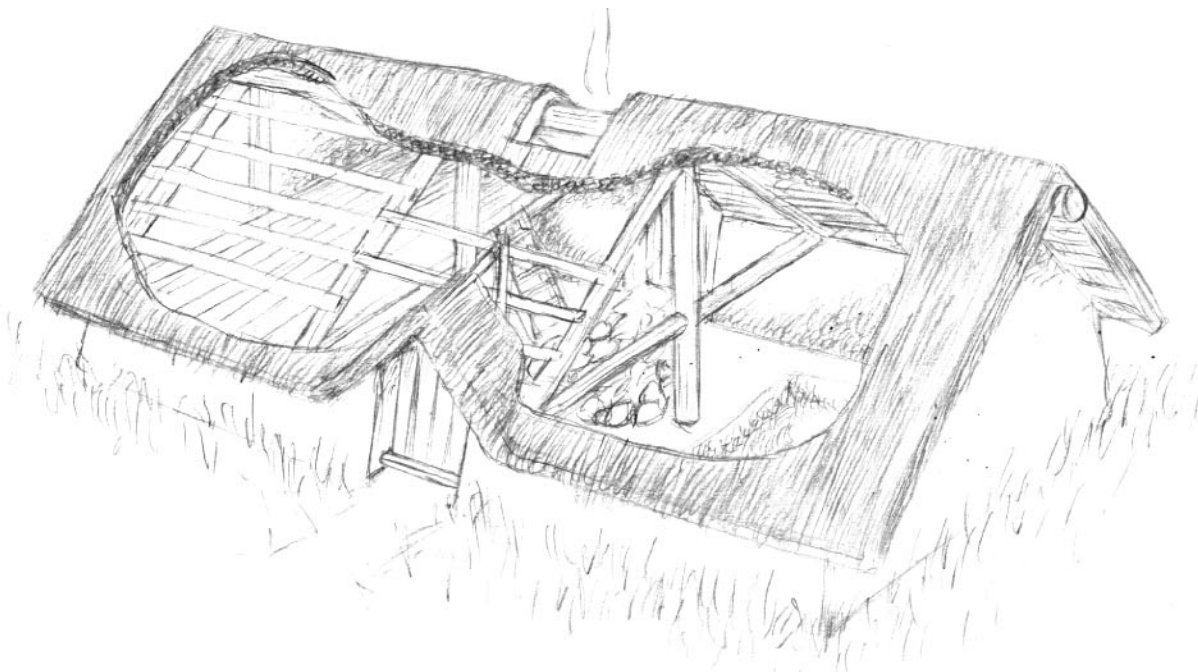
När man bygger hus i en by så använder man så gott som alltid lokalt material. Om det finns gott om sten så används sten för att bygga hus. Om det är ont om sten, men gott om lera, så används det, och så vidare. Eftersom det huvudsakligen är lerjord kring Heg Worsall så är det huvudsakligen lera som används som byggnadsmaterial. Väggar, som är ganska tjocka, är byggda av lera och långhalm. Efter att ha grävt ut husets botten så lägger man en grund av stenar för ytterväggarna. Lera och långhalm läggs i ett lager ovanpå grunden, varpå detta får torka. Processen upprepas sedan lager för lager tills man har en lagom hög vägg. Man kan också timra ett hus eller bygga det i sten, beroende vad för material som finns i närheten. Om man får tid över och möjlighet är det inte ovanligt att man lägger kalkstensmurbrik utanpå lerväggarna för att göra dem vattensäkra.

När man byggt väggar till lagom höjd reser man takstolar och lägger takbjälkar ovanpå, varefter man lägger ett tak ovanpå takbjälkarna. I det här fallet har huset fyra stolpar som håller uppe taket. Dessa är väl förankrade i marken med ett hål med sten längst ner. Det är inte den enda lösningen – man kan också resa takstolar direkt på ytterväggen och på så sätt hålla uppe taket, men i det här fallet har man använt stolpar för att avlasta väggarna. Taket består av torv som ligger på brädor som är fastsurrade eller fastspikade på takstolarna. Så länge som man har en torr grund och torrt tak så håller väggen.

Inredningen är enkel. På ena sidan finns en öppen yta med en dräneringsgrop där boskapen får hålla till. I mitten finns en stenlagd gång på jordgolvet tvärs igenom huset, samt en eldstad. På andra sidan finns ett loft där man dels förvarar mat men också sover på halmmadrasser. Taket har bara ett rökhål, ingen skorsten, så det är ofta rökigt och dragigt i huset. Takbjälkar och innertak är ofta täckta av sot. Större delen av hushållsarbetet sker på golvet under loftet. Det stampade jordgolvet täcks oftast med halm för att vara någorlunda varmt.

Huset har en frontdörr och en bakdörr. Frontdörren leder ut på vägen utanför huset, medan bakdörren leder in på bakgården, där det finns en liten trädgård där man odlar kål, lök, purjolök och vitlök, en fälla för djuren under sommaren och i många fall en äppelgård med gräs som djuren får beta. Sex till åtta äppelträd räcker normalt för en hel familjs konsumtion av cider i ett år.

Observera att det inte finns mycket privatliv i ett hus i Heg Worsall. Det finns knappt något privatliv alls i något hus, oavsett om det är ett hus tillhörande ofrälse eller en riddare. Alla aktiviteter sker i samma rum, inklusive mat, arbete, älskog och festande. Det mesta man kan hoppas på i form av privatliv är en säng med fördragbara gardiner, så att man i alla fall till viss del kan avskärma sig från omgivningen, men detta förekommer nästan enbart i stads- och adelshem.



Varje västmarkisk by har en kyrka, och de flesta har ett större hus som länsherren äger. Att länsherren har ett hus i en by innebär inte nödvändigtvis att han bor där. Tvärtom används huset oftast enbart för byting och för att samla upp skatter.

Mått och värden

När man anger en gårds värde så gör man det huvudsakligen i måttet "mark silver". Ett mark silver är 160d och man kan grovt räkna med att det som behövs för att nära en person i ett år motsvarar ungefär en mark silver i värde. Det finns inget mynt som är värt 160d, utan måttenheten används enbart för räkenskaper och för värdejämförelser av mark och kreatur.

En gård värde mäts efter hur stor avkastning den ger – ju större avkastning marken ger desto större värde. Om en bonde äger sin egen mark och skulle vilja sälja den så är värdet ungefär lika med ett års avkastning från marken. Med en typisk bondefamilj på ett tiotal personer inklusive tjänstehjon och farföräldrar och med kyrkans tionde att betala så kommer man upp i ett totalt markvärde på ca 11 mark silver. Detta omfattar då enbart odlad mark. Betesmark värderas till hur många djur som kan beta på den, och här så utgår man från betesdjurens värde. Har man betesmark nog för att låta åtta kor beta på den så är betesmarken värd ca 6 mark silver (åtta kor à 120d styck = 960 silver = 6 mark silver).

Notera att man alltså inte säljer eller köper mark per areal, utan per avkastning. Det finns dock en måttenhet som har med landarealer att göra, närmare bestämt "mantal". Ett mantal är den yta som kan plöjas av åtta oxar under ett år, och motsvarar ungefär 50 tunnland i yta (ca 25 hektar). Detta motsvarar ungefär åkermark värt en 50 mark silver (beroende lite på avkastning och avstånd från byn). Orsaken till att det kallas "mantal" är att enligt gammal saxisk lag skall varje mantal bidra med en man till kungens armé. Denna lag är sedan ganska länge borta, men termen och ytmåttet lever kvar.

"Tunnland" (4936 kvadratmeter) är också ett ytmått som motsvarar ungefär den yta som kan sås av en tunna utsäde, men som dock inte används i riket Västmark. Två tunnland motsvarar ungefär en hektar. Fördelen med tunnland är att det är enkelt att räkna med det, eftersom ett tunnland ger avkastning motsvarande ett mark silver i en normal jordmån. Ett mantal (50 tunnland) motsvarar alltså 50 mark silver.

Åkermarks värde mäts ofta i dess korntal. Korn-talet är hur många korn man får ut för varje korn utsäde. En normal siffra ligger på ca åtta, det vill säga att man får ut ungefär åtta tunnor säd av varje tunna utsäde. Eftersom åtta tunnor säd motsvarar avkastningen av en tunna, det vill säga det man får ut av ett tunnland, så kan man snabbt räkna ut att en tunna säd kostar ca 20 silver.

Det normala huset i en västmarkisk by får man bygga själv. Eventuellt kan man få hjälp av grannar

i utbyte mot motsvarande hjälp till grannarna, och materialet anskaffas på platsen. Därför är det ingen som behöver betala någonting till någon för ett nytt hus. Väl byggt räknas det in i lösöret. En typisk bonde kanske har motsvarande två mark silver i lösöre.

Arrendebönder behöver inte köpa marken. Däremot får de betala motsvarande en femtedel av markens inkomst till länsherren för att få bruka jorden (utöver vad kyrkan tar). Eventuella hus tar så liten plats i jämförelse att man kan gott strunta i dessa vad gäller beräkningen av markens värde – dock ligger de på den arrenderade marken och tillhör alltså länsherren. Skulle arrendebonden tvingas att flytta så får huset stå kvar. Större delen av Västmarks bönder är arrendebönder, och de som inte är det behöver bara utföra dagsverken på de åkerrem-sor som tillhör kyrkan. Arrendebonden tvingas dock att arbeta på den femtedel av åkerrem-sorna som tillhör länsherren.

Resor

Vill man resa någonstans så har man i allmänhet endast tre sätt att gå tillväga: med båt, till häst eller till fots. Resor med vagn är i och för sig möjligt, men vagnen är huvudsakligen ett transportmedel för gods. Att man dessutom kan sitta bak på vagnen och följa med är en bonus, men inte mer. Det finns alltså inga motsvarigheter till diligenser i Västmark – vill man någonstans så får man vackert gå själv. Har man tur kan man få lift med en bonde som ska åt rätt håll.

En typisk dagsmarsch är ca 12 timmar inklusive raster, och man når ungefär 40 kilometer, oavsett om man färdas till fots eller till häst. Den stora skillnaden med att rida eller gå är inte hur långt man kommer eller hur snabbt det går, utan snarare vilken kroppsdel som man har ont i på kvällen. En "hård dags marsch" kan nå längre, uppemot 60 km, men då offrar man vilopausar och matraster. En "hård dags ritt" kan nå ännu längre, men kan inte genomföras under flera dagar utan att hästen tar skada av det.

Övernattning

Det är inte alla byar som har ett värdshus – kanske var tredje eller var fjärde by har ett värdshus. De flesta byar har en taverna, där man dock inte har övernattningsmöjlighet. Tavernan är till för att servera mat och öl till vägfarande och bönder, inte för att låta folk sova över. Det är dock ingen större panik om man skulle missa ett värdshus. Till att börja med är det inte långt mellan byarna – normalt högst någon timmes marsch. Dessutom är de flesta bönder bara glada att få gäster över natten, i utbyte mot ett silvermynt eller två och nyheter från resten av riket.

Om man inte skulle få möjlighet att snylta till sig en sovplats hos en snäll bonde eller hittat ett av de få värdshus som råkar finnas så blir man dessvärre



tvungen att övernatta i naturen. Är man riddare med tillhörande packning innebär det normalt inga problem – man ber bara sin väpnare att sätta upp tält och tältsäng åt en. Är man inte riddare blir man normalt tvungen att rulla in sig i en filt och krypa ihop på manteln. Det innebär i så fall hårt underlag, ganska dålig sömn och, om det är dåligt väder, en styck blöt och genomfrusen vandrare. De flesta är smarta nog att samla ihop en bädd av gränris, vilket gör det något varmare, mer bekvämt och mindre vått.



Hästar

En av rollspelens mest misskötta varelser är nog rollpersonernas häst. Till stor del beror detta på okunskap – trots allt är det få rollspelare som är hästintresserade – och i vanlig ordning är det lika bra att tala om hur det faktiskt förhåller sig. Det är faktiskt inte så mycket man behöver veta som rollspelare.

En häst kan bära ungefär en fjärdedel av sin vikt, alltså omkring 250 pund för en normal ridhäst på 1000 pund. Detta inkluderar kläder, sadel och seldon. Mer än så är naturligtvis möjligt, men man bör då ha en stor och muskulös häst. En överlastad häst ökar Synd om hästen med 1 per tio pounds övervikt.

Hästar äter enormt mycket. Hästen är van vid att tillbringa större delen av dygnet ätande. För en vildhäst räcker normalt det bete som den får i sig, men för en tamhäst kommer lite andra krav. Hästen kan ju trots allt inte äta samtidigt som den arbetar. Därför behövs normalt någon form av vallfoder (det vill säga hö) och kraftfoder (oftast havre men även korn) för att hästen ska kunna äta som den är van, under större delen av dygnet, och ändå arbeta åt sin ägare.

En typisk ridhäst äter ungefär tio pund hö varje dag. Hö är huvudsakligen till för att tillfredsställa hästens tuggbehov och för att aktivera tarmarna, och innehåller inte så mycket energi. Kraftfoder innehåller större delen av den energi som en häst förbrukar. Oftast utgörs detta av havre, men även korn används. En häst blir inte mätt på samma sätt som en människa, utan fortsätter att äta så länge det finns något att äta. Det innebär att om man serverar för mycket havre till hästen så kan den faktiskt äta ihjäl sig.

Är man ute på resa så ställer detta till problem för rytturen. Antingen får man ta med sig så pass mycket mat åt hästen så att den klarar sig eller se till att det finns mat där man stannar för natten. En häst som kan beta under natten behöver inte lika mycket foder som en häst som står bunden, men det är inte alltid som det är möjligt. För det mesta kan man ordna foder i ett stall om man övernattar, men om man inte har med sig foder till hästen själv så blir man tvungen att betala för sig. Åtta pence per natt och häst är ett normalt pris för att få en häst utfordrad med vad den behöver.

En häst måste skötas också. Efter en ridtur måste man borsta hästen och kratsa hovarna (skrapa ur hållrummet under hoven så att smutsen inte skadar hoven). Man bör rykta hästen en halvtimme varje dag om man vill att den ska vara fin. Hästen bör skos om minst fyra gånger per år och gärna oftare. Man bör också ta hand om utrustning. Bettet, det som hästen har i munnen, bör sköljas efter en ridtur, och tränset behöver man ta av när hästen ska äta. Alla läderdetaljer (tränset och sadeln) bör fettas in med jämna mellanrum så att lädret inte torkar och spricker.



Väder och klimat

Lyonia och Västmark ligger mitt i "infarten" till engelska kanalen, och får därför ta udden av kanalstormarna när de sveper in från Atlanten och pressas upp i det smala sundet mellan England och kontinenten. Vädret är annars ganska fint på Lyonia – det är gott om nederbörd och varmt där emellan. De höga bergen i väster pressar dock upp den fuktiga Atlantluften på hög höjd, vilket leder till att åtminstone norra Västmark och södra Toulanien återkommande får snörika vintrar. Däremot är kustlanden oftast snöfattiga och regniga, dock inte lika kalla som i norra delarna av de brittiska öarna.

Som följd av sitt läge har Lyonia oerhört bra klimat, i alla fall ur jordbrukssynpunkt. Det är varmt, vintrarna är milda och det är gott om nederbörd. Tillsammans med en kalkrik lerjord innebär det att Lyonia har bland de bästa jordbruksmarkerna i Europa.

I södra Västmark är somrarna milda och ganska regniga och att vintrarna är varma och mycket regniga. De flesta stormar kommer på höst och vinter. Våren är däremot ganska fin. I norra Västmark är somrarna lite varmare och torrare, eftersom den mesta fukten pressats ut ur luften på sin resa över Felani-bergen. Vintrarna är dock kalla och snörika, med en fuktig och genomträngande kyla. Stormarna kommer även här höst- och vintertid, och vinterstormarna kan ofta innebära fruktansvärda snöstormar.

Grannländerna

Det finns fyra andra länder på ön Lyonia, nämligen Avranien, Toulanien, Wiederfan och Estanien. Dessa har uppstått som kolonier från invandrare, utom Avranien som är det enda riket som fortfarande är befolkat av urinvånarna på Lyonia. Förutom Wiederfan och Västmark så har vart och ett av Lyonias riken en egen etnisk identitet. Det är så pass stora etniska skillnader mellan Västmarks riken att de inte kan betraktas som kurfurstendömen i ett större rike eller något liknande. Framförallt så finns det inte heller någon gemensam tron för Lyonias fem riken.

Observera att det inte är etnisk identitet som håller ihop rikena och definierar deras gränser, utan trohetseder. Det är snarare så att den etniska identiteten håller på att formas just nu. Bor man i en förläning som hålls av en västmarkisk baron (det vill säga en baron som svär trohet till Västmarks krona) så är man västmarking. Bor man däremot i en förläning som hålls av en wiedernisk baron så är man wiedernier. Detta kommer så småningom att lägga grunden för en nationell identitet, men det kommer att dröja till 1800-talet innan nationalismen och nationella identiteter är grunden för ett rikets gränser. Men just nu är det trohetsederna i det feodala systemet som bestämmer rikets gränser, inte någon etnisk fördelning.

Avranien

Avranien är ett splittrat land. Högländerna uppe i nordväst är ett helt annat rike än lågländerna i sydöst. Låglanden är den formellt och juridiskt sett styrande delen av riket, medan högländerna har av sagt sig alla kopplingar till sin krona. Formellt sett är det alltså inbördeskrig i Avranien, men broderfolken har inte någon större lust att slåss mot varandra.

Det som stör både högländerna och Västmark är att den formella kungen av Avranien är en marionettkung under Toulanien. Det sägs ibland att när Toulanien säger "hoppa" så frågar Avraniens kung "hur högt?". Därigenom har någon form av informell allians kommit till stånd mellan Västmark och högländerna.

Klimatet i Avranien är kallare och råare, och det är inte alls lika fertil jordmån i riket. Man lever huvudsakligen av fisk och boskapsskötsel, och även om man till stor del även sysslar med jordbruk så är fisket och boskapen huvudnäringarna i riket.

Man talar avrani i högländerna och toulanie i lågländerna, åtminstone officiellt. Inofficiellt är avrani nästan lika gångbart i lågländerna som i högländerna, och längst ner i sydväst så kan de flesta dessutom en del västunga. Avrani är ett gaeliskt språk, som beskrivs lite mer ingående på sidan 57.

Toulanien

Toulanien är formellt sett inte fiende till Västmark, men de båda rikena är inte på god fot med varandra. De flesta nordliga länsherrar är medvetna om att toulanska spioner spanar i området i Thabeun och norra Conari. Kungen har genom sina egna spioner fått reda på att något håller på att hända i Toulanien, och vänskapen med Wiederfan som ofta legat i krig med Toulanien gör ju sitt till.

Toulanien är ett frankiskt/normandiskt rike, i alla fall till styret. Huvuddelen av den ofrälse befolkningen är saxisk eller keltisk, men nästan hela adeln är frankisk eller normandisk och riket har en frankisk kung. Det som stör de i Västmark som vet något om Toulaniens folk är att den normale bonden huvudsakligen är en apatisk person som gör vad han är tillsagd. Det råder en stämning av uppgivenhet hos folket som inte finns någon annanstans på Lyonia.

Toulanie är språket i Toulanien. Det är ett romanskt språk som ligger ganska nära franskan.

Wiederfan

Wiederfan är grannlandet direkt öster om Västmark. De båda länderna har likartad kultur, gemensam historia och ungefär samma klimat. Wiederfan har dock inte lika snöiga vintrar som Västmark, vilket en del säger har gjort wiedernierna lite vekare. Å andra sidan har Wiederfan drabbat samman med Toulanien så ofta att de har härdats av det istället.

Det wiederniska kynnet är vida känt. En wiedernier är, anser man, en glad och våldsam prick som



bråkar oftare än han behöver. Han är stor, muskulös och gärna en hästkarl också. Däremot är han inte allt för intelligent, och han skyndar inte direkt om han inte måste. Man skämtar gärna om korkade och lata wiedernier. Wiedernierna skämtar på motsvarande sätt med västmarkingar, som man anser vara gammalmodiga och "lite efter". Dessutom anser wiedernierna att västmarkingar super som svin och fumlar runt i sänghalmen med vem som helst. De "frimodiga västmarkiska kvinnorna" är en vitt spridd myt i Wiederfan.

I egenskap av Västmarks närmaste granne och det land som är mest likt Västmark så är vänskapsbanden mellan de båda länderna mycket goda. Det finns dock vissa problem hos ädlingarna i Västmark att Wiederfan kan komma att ta över tronen i och med att kung Stefan Tyversten saknar arvingar och är gammal och döende. Wiederfan har dock sina egna successionsproblem. Hennes kungliga höghet Odesse Ideilgram är kronprinsessa och kommer att krönas till drottning när hon blir 21 år gammal. Detta ligger dock en bra bit in i framtiden (1198), så just nu är tronföljden osäker.

Språket wiederfan är språket som talas i Wiederfan. Det är ett germanskt språk som är mycket nära besläktat med västtunga.

Estanien

Estaniens befolkning kommer från den tredje kolonisationsvågen (kelterna var den första, saxarna den andra och normanderna den fjärde) i samband med muslimernas erövring av den Iberiska halvön. Sedan den muslimska invasionen fullbordades så avslutades också flyktningströmmen, och nu har någon slags normalisering med relationerna till Spanien upprättats. Nu finns det tvärtom en hel del handelskontakter mellan det Kordoba-emiratet i Spanien och Estanien. Om man ska träffa på muslimer på Lyonia så är det i Estanien.

Eftersom Estanien huvudsakligen befolkades av personer som hellre flydde än som erkände sig underordnade ett folk som hade en annan religion så har kyrkan en väldigt stark ställning i Estanien. Kyrkan är dock inte så förtryckande som man kan tro. Den är egentligen bara överordnad adeln, och Estanien har inte heller någon kung (och har aldrig haft någon). Istället styrs riket av kardinal Matteus Vezzani i Roms namn, för att sörja för de själar som tvingats fly från sitt hemland på grund av muslimernas erövring.

Det förekommer dock inte någon egentlig fientlighet mellan muslimer och estaner. Handeln är alldeles för lukrativ för det, så muslimer tolereras i Estanien så länge de inte aktivt verkar för att sprida islam. Officiellt sett får muslimer inte utöva sin religion, men så länge det inte märks så kommer ingen att klaga eller göra något åt saken.

Man talar estelan i Estanien, ett romanskt språk som ligger nära spanska och diverse frankiska språk.

Älvalandet

Älvalandet finns inte på någon geografisk plats. Man kan inte ta sig till älvalandet till någon känd rutt, utan man kan endast ta sig dit. För de som inte vet vägen krävs en guide eller vägvisare, även om det är möjligt att gå vilse in i Älvalandet. Vanliga övergångar till Älvalandet är via de dussintals stencirklar som står här och var i Västmark.

Älvalandets relation till Västmark är knepig. Å ena sidan är Västmark och Wiederfan de två enda länder som har någon officiell kontakt med Daoine Sidhe och Älvadrottningen. Å andra sidan finns kyrkan hela tiden i bakgrunden och propsar på att alla sådana relationer ("avgudadyrkan" är den term som kyrkan föredrar att använda) ska fördömas. Så alla parter utom kyrkan gör sitt bästa för att undvika att trampa på någon annans tår, i synnerhet kyrkans.

Kontakten med älvafolken har på senare tid varit tämligen sporadisk, men det finns tecken att älvafolken har något fuffens för sig nu när kung Stephan Tyversten är gammal och arvlös. Vad det är de sysslar med vet dock ingen. Ett är dock säkert: älvafolken är en joker som man inte riktigt vet var man har.

Älvafolken talar sidhe, ett språk som är avlägset besläktat med gaeliska.

Kontinenten

Kontinenten är stor och Västmark är ett litet land. Västmark har därför nästan ingenting att säga till om i den europeiska storpolitiken. Västmark är dock en del av Europa och politisk kohandel förekommer titt som tätt även för Västmarks del.

För ungefär 130 år sedan var man mycket orolig för en normandisk invasion av Lyonia. En viss invandring (med påföljande bråk) inträffade också i Toulania i samband med Vilhelm Erövrarens härjningar i England, men någon invasion kom aldrig. Istället kom man att försöka få god kontakt med Frankrike och de nya härskarna över England, vilket lyckades ganska bra. Västmark har ganska goda relationer med England, även om dessa försämrats något i och med att kung Rikard Lejonhjärta har rest till Palestina på korståg. Kung Filip av Frankrike har också rest iväg på korståget, så även relationerna med fransmännen har försämrats.

Det finns en motsättning mellan kyrkan i Rom och Västmark. Att Västmark är ganska så tolerant gentemot hednatroende är något som kyrkan har svårt att se mellan fingrarna på. Kyrkan har dock ett helt korståg att ta hand om och Västmark är trots allt en oviktig avkrok i Europa, så därför har man aldrig gjort något mot Västmark.

Den kontinentala korstågshysterin har heller inte nått Västmark. En hel del riddare har svurit korsfarareden och farit till det Heliga landet, men långt ifrån alla. En stor del av dem stannade hemma.



Kapitel tre:



Historia

Västmarks historia

Det sägs att för länge sedan, när Gud var arg på människornas ondska och beslutade sig för att förgöra dem så var det inte enbart Noak som han hade förbarmade över. Han förbarmade sig också över älvafolken i världen, på den tiden då de fortfarande kunde vistas i Guds åsyn. När Gud visade Noak hur han skulle bygga sin ark, så flyttade han också alla älvafolk till ett berg som var tillräckligt högt för att syndafloden inte skulle kunna dränka det berget, och dolde det för människornas ögon så att de inte skulle kunna hitta dit. Så när det började regna i fyrtio dagar och fyrtio nätter så kunde även älvafolken gömma sig på berget. Och när vattnet rann undan och Noaks söner och döttrar började fylla upp jorden igen så fanns älvafolken väl skyddade på sitt berg, och berget kom senare att bli den ö som idag kallas Lyonia.

Långt senare kom de första människorna, Noaks ättlingar, till Lyonia. Till en början levde människor och älvafolk gemensamt på den nya ön i fred och grannsämja, men de drog inte helt jämt. Människorna blev avundsjuka på älvornas eviga skönhet, och älvafolkens furstar avundades människorna deras nöjen. En viss fientlighet uppstod mellan de båda folken.

Några av de mäktigaste bland älvafolken beslutade sig för att avsäga sig sin tidlöshet. De koncentrerade hela sin trolldom för detta enda mål, och den frisläppta kraften vände upp och ner på Lyonia. Berg rasade, sjöar vändes upp och ner och floder vände i sitt lopp.

Den keltiska tiden

Det finns inte mycket som man vet om den tidigaste keltiska tiden, annat än att man gick från bronsålder till järnålder. Hundratals stammar fanns över ön och brukade jorden, jagade och idkade handel. Trots den stora geografiska splittringen fanns en enighet i

”HISTORISKA FENOMEN INTRÄFFAR ALLTID TVÅ GÅNGER — DEN FÖRSTA SOM TRAGEDI, DEN ANDRA SOM FARS.”

— KARL MARX

den keltiska nationen. De såg sig som modiga krigare som gärna såg döden i vitögat.

Det finns många legender från denna tidigaste keltiska tid. Uwien var en stor krigarhövding som samlade flera av stammarna under sig inför vad som nämns som De stora krigens era, då alla stammar krigade mot alla andra. Uwiens dotter Chuwainn är en av de mer omnämnda personerna i den långa sångcykeln om Uwien. Det sägs att hon stod ensam mot en armé av demoner som kom från de brittiska öarna i norr och kastade ut dem i havet. Hon var den skönaste kvinna som någonsin skådats, och det sägs att hon hade älvablood från sin mor.

Efter De stora krigens era hade Lyonia konsoliderats till De tvåhundra sex klanerna, där varje stam eller klan valde fem kungar som skulle styra hela riket och en överkung som stod över de fem kungarna. Samtliga valdes dock av klanerna och till syvende och sist stod alltid klanerna över överkungen.

Under den keltiska tiden fanns det ett stort hot mot Västmark: den romerska expansionen. Från sina fränder i norr hörde man om Julius Caesars erövring av Britannien och fruktade för att något liknande skulle hända med Västmark. Den romerska invasionen kom aldrig. År 180 satte Rom ut en utpost på sydöstra Lyonia och ockuperade området som motsvaras av nuvarande Estanien, men det var också det enda som hände vad gällde Rom. Rom hade sina egna problem. När det var dags för Västmarks erövring hade man sträckt ut Roms resurser till det yttersta.



Istället fick de keltiska folken styra sig själva bäst de ville, och den romerska ockupationen i sydöstra Västmark användes huvudsakligen för att handla med kelterna.

Den enda förändringen som egentligen inträffade efter Roms intåg i sydöst var att kristendomen fick fäste. Kristna missionärer kom huvudsakligen från Britannien och spred en syn på kristendomen som passade ganska bra för de keltiska stammarna. I första hand var det Etanni, nuvarande Estanien, som fick en kristen församling, men sakta men säkert spreds kristendomen västerut.

Västmarks regentlängd

412–435	Rollo, kung av Gamla Wiederfan
435–451	Igredh I
451–457	Igredh II
457–480	Sagran
480–482	Bröderna Ideil och Thar styr över Gamla Wiederfan tillsammans.
482–499	Thar I, den förste kungen av Västmark
499–512	Walan I
512	Killairn niodagarskungen
512–526	Walan II
526–533	Sigismund I
533–558	Sigfraid I
558–584	Walan III
584–602	Sigfraid II
602–629	Sigismund II
629–651	Thar II, Västmarks första kristna kung
651–661	Godfraid I
661–689	Thar III
689–712	Alfraid I
712–714	Godfraid II
714–750	Alfraid II
750–768	Sigfraid III
768–799	Galand I
799–812	Sigfraid IV
812–830	Sigfraid V
830–848	Alfraid III
848–896	Galand II
896–922	Galand III
922–937	Alfraid IV
937–971	Alfraid V
971–1002	Sigfraid VI
1002–1064	Galand IV
1064–1078	Thar IV
1078–1095	Stefan I
1095–1112	Sigfraid VII
1112–1141	Stefan II
1141–1156	Godfraid III
1156–1167	Godfraid IV
1167–	Stefan III Tyversten

Den saxiska tiden

Den saxiska tiden började med stormsteg. I slutet av trehundratalet landsteg de första saxiska nybyggarna på Lyonia och grundade en koloni. Kolonin blev större och fler och fler klaner drevs undan i våldssamma strider eller sögs upp i det nya saxiska samhället, och år 412 utropas furstendömet Wiederfan, ”Det rika landet”, av de saxiska nybyggarna.

Det nyblivna saxiska kungadömet växte och frodades, och kom så småningom att omfatta ungefär en tredjedel av Lyonia. Vid det laget dog kung Sagran med två arvingar, Ideil och Thar och får arva varsin del av Wiederfan i syfte att styra riket tillsammans. De båda bröderna hade svårt att komma överens och det utmynnade i en kort tids fejd. Bråket varade i ungefär två år och slutade med att Thar tog den västra biten som ett eget kungadöme, kallat Wistfarthi eller Västmark. I och med att Wistfarthi blev ett eget kungarike så upphörde också fejden, och de båda kungarikena blev goda vänner och snudd på allierade.

Under denna tid frodades de båda saxiska kungadömena. Wiederfan växte mot norr och kom att bli ett bälte tvärs över Lyonia. Wistfarthi hade inte så mycket utrymme att expandera, men levde gott på det utrymme som fanns. Det var fortfarande två saxiska och hedniska kungariken, även om kristendomen började få fotfäste. Det tog ända till år 622 innan Wiederfan blev kristet och Wistfarthi kristnades officiellt år 629.

Den nya tiden

Den nya tiden började i mitten av tusentalet. I och med att hertig Wilhelm av Normandie erövrade England och den engelska tronen har normanderna börjat stiga uppåt och få inflytande även på Lyonia. Bland de saxiska kungarikena är Wiederfan och Västmark de enda två som är kvar. Detta har gjort att de båda rikena har kommit ännu närmare varandra. De är den saxiska kulturens sista bastioner, men båda är väl medvetna om att de inte kommer att överleva om de inte anpassar sig. Så hellre än att falla för den nya tiden genom slag och eld så anpassar de sig till ett nytt Europa med ett normandiskt England i norr och med Frankrike och Spanien som mäktiga grannar.

Det innebär att ett nytt samhälle långsamt smyger sig in i Västmark och Wiederfan. Gamla invanda tanke sätt håller på att luckras upp. Redan har edsvurna eorls och huscarlas blivit grevar och riddare med ärvda titlar. Detta samhällssystem har knappt slagit rot innan en ny penningekonomi har börjat att smyga sig in i Europa, samtidigt som kungamakten stärks i en del länder som är väl förberedda för den nya penningekonomin och försvagas i länder som inte är det.

Trots detta har övergången till den nya tiden inte varit smärtfri. När de första normanderna landsteg i vad som nu är Toulani år 1110 var det många som väntade sig att det skulle bli någon form av våldsamheter. Så skedde också: år 1113 började nor-





manderna expandera från sin del av nordligaste Toulanien. Innan året var över hade hela Toulanien hamnat under normandiskt styre, och de började nu kasta lystna blickar på resten av Västmark. Nästa år fortsatte expansionen, men vid Akafara i nordvästra Wiederfan stoppades den normandiska framfarten av en gemensam här från Västmark och Wiederfan. Stefan II, blott 22 år gammal och endast med två år på Västmarks tron, utmärkte sig som en kapabel här-förare. Han hade redan tagit normandernas tunga rytteri till sig och kompletterat detta med de nya långbågarna, och kombinationen av riddare och långbågsskytte visade sig vara normanderna övermäktigt. Sedan slaget vid Akafara har en ostabil fred utvecklats mellan å ena sidan Toulanien, uppbackat av en del franska och normandiska adelsmän, och å andra sidan Västmark och Wiederfan, med huvudsakligen spanskt och engelskt stöd.

Den nya tiden har också en helt ny kristendom. Kristendomen har utvecklats från att vara en fredlig religion som inte haft någon anknytning till statsmakten, till att bli statsreligion i det Romerska riket och därmed insyltad i statspolitiken. Ett påvestyre har tillkommit i katolicismen, och det senaste steget har varit det som markerats i den nya tiden: en aggressiv kyrka som inte tänker låta sig hindras av avfallingar, otrogna, kättare och hedningar och som tar kriget till Guds fiender. Detta är också en sak som oroar både Wiederfan och Västmark, eftersom båda länderna är ganska toleranta gentemot just hednatroende (i alla fall relativt andra länder, även om en hel del inskränkthet förekommer i Västmark).

Tidslinje för Lyonia

- 180 Rom etablerar en utpost på sydöstra Lyonia. Den växer inte mer än så eftersom man har fullt upp med britterna på öarna i norr.
- 270 St Eileth börjar försiktigt sprida Kristi lära på Lyonia. En lokal kristen kyrka uppstår i Etanni.
- 412 Wiederfan (det rika landet) grundas av saxiska invandrare i mitten av Lyonia, efter våldsamma strider med den keltiska befolkningen.
- 421 Den andra saxiska vågen anländer och Wiederfan går från att vara en saxisk koloni till ett saxiskt kungadöme.
- 480 Två bröder, Ideil och Thar, ärver varsin del av Wiederfan. De båda bröderna kommer inte överens.
- 482 Efter en tids fejd splittras Wiederfan i en östlig och en västlig del. Den västliga delen får namnet Wistfarthi (de västra markerna eller Västmark).
- 486 Ideil erövrar land norr om Wiederfan och utökar Wiederfan till grovt räknat dess nuvarande yta.
- ~500 Det första slottet i Falivenn, nuvarande Mirthanburg, uppförs.
- 512 Killairn mördar kung Walan I och tar över tronen. Nio dagar efter kröningen grips han av prins Walan och döms för sina brott. Killairn halshuggs.
- 608 St Elsbeth börjar predika Kristi ord på allvar. Tjugo år senare har stora delar av Wiederfans och Wistfarthis befolkning anammat den kristna läran och den gamla Wotan-dyrkan trängts ut.
- 612 Etanni antar en lag där kristendomen antas som statsreligion.
- 629 Kung Thar II kröns, och kristendomen blir officiell statsreligion i Västmark. Dock tillåts fortfarande den gamla tron och wotan-dyrkan.
- 690 St Elsbeth och St Eileth helgonförklaras av Rom.
- 852 Kung Galand bygger slottet Mirthanburg och utropar slottet och staden som huvudsäte för riket.
- 1024 Katedralen i Mirthanburg börjar byggas.
- 1110 De första normanderna bosätter sig på Lyonia, sporrade av sina framgångar i England.
- 1114 Slaget vid Akafara. Västmarkiska och wiederniska kämpar slår tillbaka en normandisk här som hotar båda rikena.
- 1192 Nu!



Historiska källor

Det finns inte särskilt mycket historiska källor som vi idag skulle kalla för pålitliga. Det finns krönikor som skrivs om kungar och länsherrar, och många adelsmän har betalt kyrkan för att teckna ned vad som har hänt inom deras förläning (samt försköna det lite). Dessutom finns det en del andra källor – sånger, dikter, legender och till och med gobelänger berättar om svunna tider. Dessa blir dock mer och mer osäkra ju längre tillbaka de kommer.

Går man tillbaka till omkring 300-talet så får man dock en någorlunda pålitlig källa ånyo – om än ämnesmässigt begränsad – nämligen romarna. Romarna nedtecknade och bokförde en hel del, även om det huvudsakligen var deras egna åsikter och handlingar som nedtecknades. Omkring Kristi födelse försvinner de någorlunda tillförlitliga källorna igen, och allt som finns från dessförinnan är myter och sagor.

Några källor om Västmarks historia bör man kunna få tag på om man letar ordentligt i bibliotek. Det krävs dock ett lyckat slag för Bibliotekskunskap för att veta var man skulle kunna få reda på var boken finns, och svårigheten för det slaget står inom parentes efter titeln.

Den anglosaxiska krönikan (12): Den anglosaxiska krönikan finns i några kopior även i Västmark, men är inte så aktuell för Västmarks historia. Den behandlar huvudsakligen anglosaxiska Englands historia från ca 600 och fram till 1066, då normanderna tog över. I England är den anglosaxiska krönikan föremål för löje hos de styrande, men kyrkan bevarar den som ett dokument över Englands historia. I Västmark är den desto mer uppskattad, då den bevarar en kultur som man kan identifiera sig med.

Estwikamanuskripten (15): Estwikamanuskripten beskriver kriget mellan Toulanian och Wiederfan och Västmark, som kulminerade i slaget vid Akafara

år 1114. Den kompletteras av manuskript som tar upp ett par av de krönikerade personernas upplevelser under Andra korståget. Estwikamanuskripten är lite av ett hjälteepos, men saknar storslagenheten för att fungera som ett sådant och tar upp för lite av politiken kring kriget för att vara användbart ur historisk synvinkel.

Lindharwekrönikan (12): Lindharwekrönikan är ett mytiskt sagoepos där hjälten Brand av Lindharwe tar sig an de onda älvorna som försöker sprida död och skräck över Västmark. Brand förälskar sig också i Liowel, en dotter till Älvadrottningen, och vinner så småningom hennes hand efter en lång rad med hjältedåd. Han dör slutligen en tragisk hjältedöd, varvid Liowel slänger sig på hans gravbål. Det är ett mycket underligt epos, då det tar upp ett ämne som närmast är frankiskt i tema med ett språk som i högsta grad är mustigt saxiskt. Likheter finns mellan Lindharwekrönikan och Nibelungensagan från kontinenten. De flesta västmarkiska lärde hävdar bestämt att Lindharwekrönikan är den äldre av de två, och man hävdar å det bestämdaste att Lindharwekrönikan är en krönika, inte en saga eller ett hjältekväde.

Beowulfkvädet (15): Även Beowulfkvädet är en del av den saxiska kulturen och konstskatten. Det är sagan om hjälten Beowulf som tar sig an monstret Grendel och senare hans mor, och dessutom dräper en drake och krigar mot svear.

Huskrönika (12): De flesta adelsfamiljer har åtminstone delar av sin historia krönikerad. Varje sådan huskrönika skyddas och kompletteras allt eftersom tiden går. Dessvärre innebär det ofta att äldre bitar skrivs av och ”uppdateras” för att låta bättre. Dessutom skrivs de alltid på ett sådant sätt att de låter bra för den familj vars öde krönikeras. De äldsta krönikorna håller jämna steg med den anglosaxiska krönikan, medan de yngre börjar ungefär vid slaget vid Akafara.





Kapitel fyra:

Samhälle

Det feodala samhället

Det feodala samhället utgår från Gud. Gud är den som har den absoluta makten över världen. Under Gud, eller snarare Treenigheten i form av Fadern, Sonen och den Helige Ande, står påven som Guds ställföreträdare på Jorden. Därefter delas samhällspyramiden i en andlig och en jordlig bit. Den andliga biten tas upp separat i kapitlet Kristendomen.

Den jordliga biten börjar med en kung av Guds nåde. Även om det ännu inte är helt fastställt år 1192, då rollspelet utspelar sig, så är kungen underställd påven. Det var egentligen först i och med albigensierkorstågen i början på 1200-talet som det blev formellt klart att påven stod över konungen, men det är väldigt få som tvivlar på detta. Under konungen står sedan frälset eller adeln, och under frälset står ofrälset eller vanligt folk. Ofrälset är i sin tur uppdelat i fria män och ofria män, de sista uppdelade i livegna och trälar.

Samhällsidealet

Är det något som man håller högt i Västmark så är det heder och hederlighet. Detta är långt viktigare än något annat i Västmark, och ve den som slår ner på en västmarkings heder. Plikt och lydnad börjar också smyga sig in i samhället. Man ska veta sin plikt och inte stå ut ur mängden. Hos adelskapet i allmänhet och ridderskapet i synnerhet har styrka och duglighet i strid också kommit in i idealet, medan kunskap, tro och vishet är kyrkliga ideal. Bönder förväntas lyda, men detta står dock i konflikt med den stolta västmarkiska traditionen av heder och hederlighet.

Hos adeln har det dessutom börjat komma in åsikter om ridderlighet. En riddare bör inte längre bara vara en lojal krigare. Han får också gärna vara en kultiverad person, gärna poet och musiker. Detta ideal är än så länge mest vanligt i normandisk-saxiska blandäktenskap inom adeln, men det börjar sippra in även till den saxiska adeln.

”MAN STUDERAR VARANDRA I TRE VECKOR, MAN ÄLSKAR VARANDRA I TRE MÅNADER, MAN GRÄLAR MED VARANDRA I TRE ÅR, MAN TOLERAR VARANDRA I TRETTIO ÅR, OCH BARNEN BÖRJAR OM PÅ NYTT.”

Det ekonomiska flödet

Den feodala hierarkin bestämmer inte bara vem som bestämmer över vem. Den bestämmer också hur varor och resurser flödar.

Även om det är ont om mynt i Västmark så finns det en fungerande ekonomi. Ekonomin baseras nästan helt på land. En adelsman som håller en förläning måste upprätthålla freden i förläningen, det vill säga hålla läget stabilt så att livegna och fria män som bor i området kan producera den mat som behövs. För att adelsmannen ska kunna försörja sig så delar han i sin tur ut land till lägre adelsmän och ofrälse bönder, i utbyte mot militär tjänst, dagsverken och en andel av skörden. Dessa förser folket med det som behövs för det dagliga livet – hus, verktyg, marknader, vägar, kvarnar et cetera.

I princip kan man säga att en riddare tar in skatt från ofrälse som lever på det område som han förvaltar eller äger, i utbyte mot att han håller fred på ägorna. Riddaren lever på det land han har fått tilldelat av sin länsherre, som i sin tur får militärtjänst av riddaren och skatt från sin mark. Länsherren, kanske en godsherre, ställer sig själv och andra riddare under honom till förfogande för en herre över honom, i utbyte mot det land som länsherren har till sitt förfogande och den som han har delat ut till rid-



Grisodling?

Kapitlet om Lyonia i regelboken ger dessvärre bara en ytlig glimt av samhället i Västmark. Några fler glimtar kan man få här och var i resten av regelboken, men det är tyvärr inte särskilt mycket. Det saknas till exempel texter om lagar, det dagliga medeltida livet är sporadiskt utspritt et cetera. Det står lite att finna om den kristna kyrkan, men den gamla tron lyser med sin frånvaro.

Nu är det dags att ta itu med det. Detta kapitel kan tyckas vara ett dötrist grisodlingskapitel, men icke desto mindre är det faktiskt ett ganska viktigt kapitel. Även grisar måste odlas, så att säga, och det finns faktiskt gott om uppslag för äventyr i hur samhället fungerar. Att en person som är ankla-

gad för brott får trettio dagar på sig att leta upp vittnen kan till exempel anses vara ett tämligen trist faktum. Om nu figurerna skulle dumma sig och ha ihjäl fel person, eller om någon bara vill sätta dit dem, så har de numera trettio dagar på sig att leta upp så många vittnen som möjligt eller dömas som fredlösa. För att få dessa vittnen kan de vara tvungna att utföra ett antal gentjänster, och de har alltså trettio dagar på sig att smöra för rätt personer och utföra små stordåd. Naturligtvis krävs det att personerna som figurerna smörar för har någorlunda tyngd bakom orden, så det ligger lite taktik i valet av stordåd. Varsågod: ett gratis äventyrssuppslag rakt från en liten trist västmärsk lag.

darna under honom. På så sätt fortsätter pyramiden uppåt, hela vägen till konungen.

En princip blir därmed hur viktig som helst ur ekonomisk synvinkel: rikedom är lika med landägor, inte pengar. Pengar är bara saker som gör byteshandel mer praktiskt och mer enkelt. De har i sig inget värde. Vad som är värt något är mark, som producerar grödor och avkastning.

Frälset

Det finns egentligen bara tre grader i adelskapet i Västmark. Dessa är greve (eorl; jämför med svenska "jarl"), riddare (cnihtas; jämför med engelskans "knight" eller svenskans "knekt") samt herre eller fru, mer eller mindre i sjunkande ordning. En greve eller eorl är en person som äger ett grevskap. En riddare eller cnihtas är en person som dubbats till riddare och alltså är en beriden krigare. En herre eller fru är varje annan person av adlig börd. Yngre personer av adlig börd (det vill säga ogifta barn till adliga föräldrar eller ännu ej dubbade riddare) kallas normalt "unge herrn" eller "junker" respektive "unga fröken".

Hertigtiteln är reserverad för medlemmar av den kungliga familjen eller släktingar i utkanten av den. Titeln "hertig" kommer från germanska "herzog" eller härförare (den engelska titeln "duke" kommer från latinets "dux bellorum" eller just härförare) och delades förr ut till de som kungen kunde lita på att de kunde framföra en här. I riket Västmark är hertigens post att han kan agera regent om kungen blir opasslig och även (som tidigare) agera som ställföreträdare för konungen som härens befälhavare i krig. Slutligen, och viktigast av allt, så är han en given pretendent till tronen om kungen skulle dö barnlös. Det är alltså inte en adelstitel i feodal bemärkelse, utan en titel på de som kungen litar mest på.

Det finns ingen specifik rangordning för adelstitlar. En person med en grevetitel är inte automatiskt överställd alla de som bara har en riddartitel. Istället har man ett system med trohets seder. En riddare

kan svära trohet till sin länsherre, som kan vara en rikare riddare, en greve eller till och med en hertig. Varje adelsman svär också en trohets sed till konungen och till Gud. Trohets seden till Gud går före eden till konungen, och eden till konungen går före en eventuell ed till en annan adelsman. Trohets sederna är också ömsesidiga, så att en riddare som inte svär någon trohets sed till en högre adelsman behöver inte tjäna honom i råd och dåd (auxilium et concilium), men får å andra sidan heller ingen som helst ynnest i gengäld, inte ens mat på bordet eller husrum. Så om man inte har något annat sätt att livnära sig på, det vill säga att man är bra på att slåss och vinner pengar och ära och berömmelse på slagfältet eller äger egen mark (att själv bruka jorden är uteslutet), så bör man definitivt svära sin tjänst åt en högre adelsman.

Vissa riddare föredrar att vara helt fria, eller får inget annat val. Primogenitur-principen gäller i Västmark, så att den äldste sonen ärver i princip alla ägor. Övriga barn får en del av arvet, men inte alls lika mycket som den äldste sonen. Detta kom till för att förhindra att marken delades upp i så små bitar att det inte gick att värva kämpar från den. Detta leder till att det finns gott om stridstränade unga adelsmän utan förläningar som ställer i så fall sin vapenmakt till förfogande för dem som behöver den och kan betala för den. Några lyckas få tjänst som husriddare, ibland hos äldre bröder eller ens far, ibland hos allierade till familjen. De kan fungera som "fria lansar" (från vilket ordet "frilansare" kommer), det vill säga legoknektar, eller bara rida runt och söka ära och berömmelse på tornerspel. De flesta av dessa går det normalt inte så bra för, men en del kan nå riktigt högt. En del av dessa mindre lyckligt lottrade män kan till och med drivas till en karriär som rövare eller göra uppror mot sina äldre bröder.

Ett viktigt begrepp för ridderskapet är ex mille electus, eller "bland tusen utvald". Det anses nämligen att Gud har valt ut den modigaste tusendelen av samhället, och försett dessa med en häst och vapen för att försvara de andra mot ogärningsmän och ban-



diter. Det var dessas uppgift att beskydda vanliga människor, och blev i gengäld närda av dem. Det blev också deras uppgift att föra sitt kall i arv till sina söner. För att dessa första riddare skulle kunna bli närda av folket så delade kungen ut delar av landet till riddarna och lät dem ta upp skatt där, mot att de försvarade landområdet som de blivit tilldelade. På så sätt kom adeln att bli till.

Bara för att man är adlig innebär det inte att man är rik. Många riddare har ekonomiska bekymmer. De flesta riddare kan hoppas på ett litet dragigt torn, en handfull trälar och livegna, rätt att ta ut skatt från en liten by, en rostig brynja och en gammal stridshäst. Många får bara en tjänst hos en annan riddare som har det föga bättre än dem själva. För en sådan riddare domineras livet av oro över hur han ska förse sina söner med rustning och häst och sina döttrar med hemgift. En stor del av dessa problem kommer också av hans klass – en riddare kan inte göra vad som helst för pengar utan att förlora ansiktet. En riddare kan till exempel inte öppna ett värdshus och sälja öl per stop till dess kunder, ens om han anställer en värdshusvärd. Däremot kan han ta in skatt från hans ägor i form av öl och sälja det per tunna till ett värdshus.

Riddare

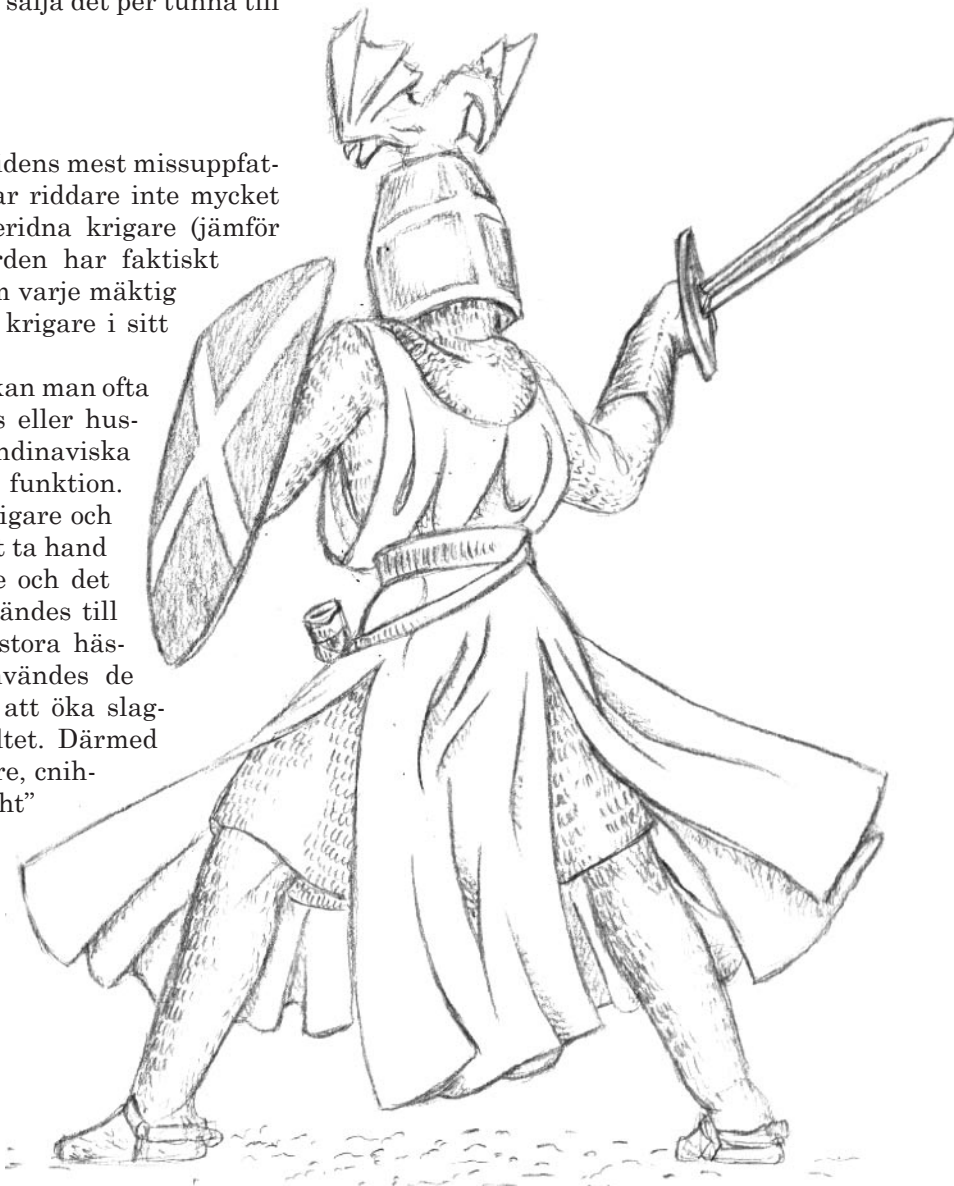
Ridderskapet är ett av medeltidens mest missuppfattade fenomen. Från början var riddare inte mycket mer än kavallerister eller beridna krigare (jämför "riddare" med "ryttare" – orden har faktiskt samma ursprung). Så gott som varje mäktig man hade ett antal av dessa krigare i sitt hushåll.

I Västmarks tidiga historia kan man ofta hitta referenser till huscarlas eller huskarlar, motsvarande de skandinaviska huskarlarna i både namn och funktion. De var tjänare likaväl som krigare och var de som skickades ut för att ta hand om problem när de inträffade och det var basen i den styrka som sändes till kungen i krigstider. När de stora hästarna kom till Västmark användes de tidigt av dessa huscarlas för att öka slagkraft och rörlighet på slagfältet. Därmed infördes en ny slags huskrigare, cnihtas (jämför engelskans "knight" eller svenskans "knekt"). Till skillnad från kontinenten, där nästan alla termer för riddare härstammar från att de är hästburna, så betyder cnihtas "tjänare" eller "vasall". På så sätt var Västmarks tidiga ridderskap mer besläktat med Japans samurajer (japanskans samurai betyder "en som tjänar") än med kontinentens hästburna

krigare. Gradvis, efter Vilhelms erövring av England, kom rollen för dessa västmarkiska cnihtas att förändras. Sakta omformades stormannaskapet till adelns övre skikt och cnihtas blev ett lägre adelsskikt.

För en ung adelsman börjar ridderskapet någonstans i de nedre tonåren, precis som de flesta lärlingsskap, genom att den unge adelsmannen blir väpnare till en annan riddare. Det är en stor ära att få en högre adelsmans son som väpnare, då det är ett tecken på tillit. På samma sätt som man ofta arrangerar äktenskap av politiska skäl så arrangerar man ofta väpnarskap av samma anledning. Väpnartiden pågår med konstant träning till tjuguetts års ålder, då den unge riddaren är stark nog att bära rustning fullt ut och svinga de stora vapnen. Ännu i nutid anses denna ålder vara gränsen till vuxenlivet i många europeiska länder.

En del av de unga män som tränas till riddare är den äldsta sonen till en adelsman, och anses behöva vapenträning för att sköta sin förläning och sina framtida plikter. De flesta är yngre söner som inte kan hoppas på något större arv. Alternativet är att söka sig till kyrkan om man har en akademisk lägg-



ning, men de flesta blir riddare och söker sig till tjänst i ett adligt hushåll. Många söker sig till äventyr i hopp om rikedomar och en förläning. De flesta av Vilhelm Erövrarens män var sådana unga män.

Riddarens roll håller hela tiden på att förändras. Tack vare kyrkans upprätthållande av den gudomliga ordningen har man fått en ny roll hos riddaren som kyrkans försvarare. Adelns rikedomar har också gjort att ceremonin kring ridderskapet och dubbingen har blivit mer och mer påkostad och glittrig. Västmark är än så länge lite efter på denna punkt – för den ortodoxe västmarkiske riddaren är tjänsten

En västmarkisk trohetsed

Det här skulle kunna vara en formell ed som Tuva uttalade när hon svor trohet gentemot riddar Gared:

"I Guds namn, Han som helgar dessa relikier, svär jag trohet och lojalitet gentemot riddar Gared av Rimmersby, att älska allt det han älskar, hata allt det han hatar, så som det behagar Gud eller Konungen, och aldrig någonsin, efter egen vilja och avsikt, i ord eller handling, göra något som är honom avskyvärt; på det villkor att han skall hålla efter mig så som jag förtjänar och fullfölja sina plikter så som vår överenskommelse var när jag valde honom som min herre och ställde mig under hans beskydd. Detta svär jag vid Gud Fader, Sonen och den Helige Ande."

En sådan ed är bindande för båda sidor. Om endera sidan bryter mot eden är den andre inte längre bunden av den. Om länsherren uppträder ohederligt gentemot den som svär trohetseden, eller beordrar honom att göra något som "inte behagar Gud eller Konungen" (det vill säga något olagligt, omoraliskt eller förrädiskt gentemot kronan eller kyrkan) så kan han lämna sin länsherre. Man kan också lösas från sin trohetsed, men det kräver att länsherren går med på det eller att konungen löser trohetseden.

En trohetsed kan tyckas vara en väldigt vek samhällsmässig stabilitetsförsäkring för oss i det tjugoförsta århundradet, men så var inte fallet för folk i slutet på elvahundratalet. För elvahundratalsmänniskan är det naturligt att Gud som genom ett mirakel kan fria en oskyldig man genom en prövning, och det är lika naturligt att Han skulle bestraffa en edsbrytare. Naturligtvis hindrade detta inte att eder bröts, men en trohetsed var något av det heligaste en person kunde avge. Det är också därför som straffen för förräderi är bland de grymmaste och mest påhittiga legaliserade våldsdåd som någonsin förekommit i historien.

och äran långt viktigare än lyx och prål. Naturligtvis har blandningen med kontinental adel gjort att det kommit in influenser därifrån, så speciellt i normandisk-västmarkiska familjer kan man få vara med om oerhört påkostade dubbningsceremonier.

Fria män

Fria män är alla som inte är ofria. Egentligen borde även adelsmän räknas som "fria män", men de brukar oftast hamna under begreppet "frälset" istället, vilket smäller högre. Fria män har alla de rättigheter som ofria saknar – de får resa vart de vill, bosätta sig vart de vill, har samma lagliga skydd som alla andra, kan överklaga en länsherres dom eller handlingar till konungens domare, får inte säljas som träl, får bära vapen och så vidare. De har också en uppsättning med plikter, till exempel kyrkoplikt, skatteplikt och liknande, i utbyte för de friheter de har.

Friheten kommer dock till ett pris. I och med att man inte har så stora plikter gentemot sin länsherre så har man inte heller någon rättighet till länsherrens stöd annat än rent fysiskt beskydd för invasionsarméer och banditer. Detta innebär att en svältande fri man får klara sig själv – länsherren har ingen skyldighet att hålla honom vid liv. Det är alltså inte alla fria män som är rika. Tvärtom är ganska många av dem fattiga som kyrkråttor som tvingas hyra sitt torp till ockerpriser från sin länsherre. Det finns dock rika fria män, huvudsakligen i städer och som ägare av storgods. Till skillnad från ofria så har friborna rätten att bli rika. Det är ingenting som en ofri man ens kan hoppas på att bli. Men en fri man har också rätten att svälta, och det är en rättighet som en livegen eller träl inte behöver oroa sig för.

Livegna och trälarna

Livegenskapen är en ofta missförstådd företeelse. En livegen är inte ett stycke egendom, till skillnad från en träl. En träl ägs av en herre. Trälen kan till och med ägas av ofrälse, medan en livegen inte är någons egendom. Däremot, och häri ligger skillnaden, äger länsherren produkten av den livegenes arbete och är bunden till marken han brukar. En länsherre kan befalla en träl att uppfylla hans önskan, men en länsherre kan inte befalla en livegen mer än vad lagen säger. Att den livegne ofta uppfyller en länsherres önskingar eftersom länsherren är högre stående på den sociala rangskalan är en annan sak. Men länsherren har ingen rättighet att befalla en livegen, och den livegne har egentligen ingen skyldighet att lyda honom. Både trälarna och livegna kallas för ofria män, eftersom de saknar de friheter som fria män har.

Trälarna och ofria har en stor fördel framför fria män: det är deras herres plikt att se till att de förblir vid god hälsa. De måste alltså näras, kläs och få vård, så även om det är en snål länsherre så kommer de förmodligen att klara sig. Det är en fördel som fria män saknar. Blir det svårt så ligger fria män betydligt sämre till än ofria.



Gillesväsende

Ett gille eller skrå är en sammanslutning av hantverkare eller motsvarande som gått samman i syfte att samverka och koordinera verksamheten. Det krävs att man har ett mästarbrev från en gilles- eller skråmästare för att få öppna egen verksamhet, samt att det lokala gillet godkänner verksamheten. Stora delar av Västmarks köpmän och hantverkare är sammanslutna i gillen och det är inte populärt att stå utanför gillet. De enda som i princip står utanför gillet är grovhantverkare på landsbygden, såsom grovsmeder, timmermän och liknande. Däremot är nästan alla hantverkare i en stad anslutna till gillet. Att stå utanför gillet är i bästa fall förenat med trakkasserier, i värsta fall ren vandalism.

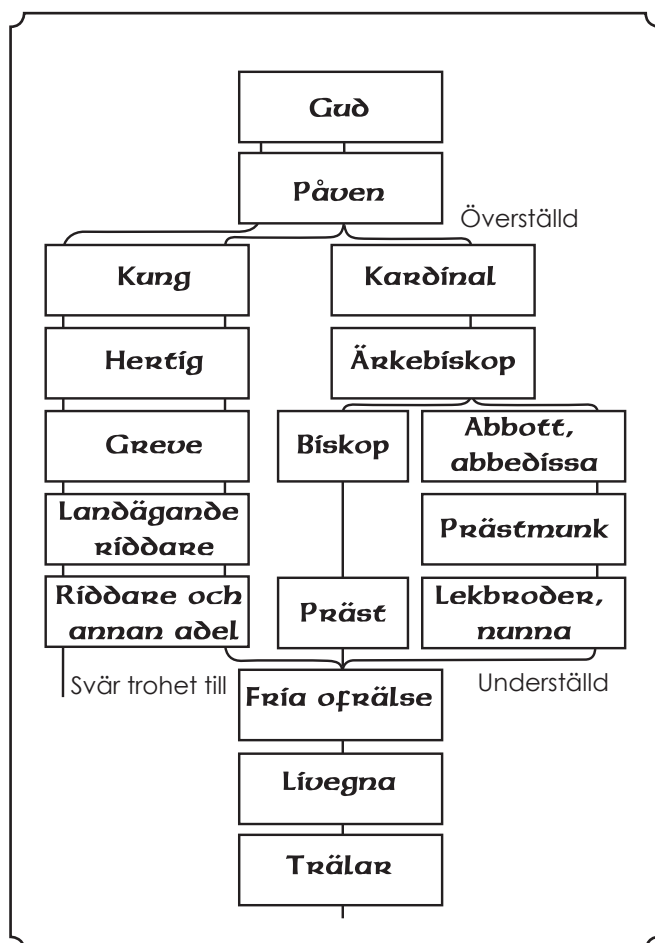
Gillet sätter också standarden på hantverkare, genom att ge dem grader efter sin förmåga. En nybörjare inom yrket kallas lärling. Lärlingen blir tvungen att arbeta för sin mästare med enklare sysslor och får i utbyte undervisning och erfarenhet. När han har studerat tillräckligt länge får han försöka sig på ett gesällprov, oftast mellan 16 och 21 år. Lyckas han med det får han ett gesällbrev och blir därmed gesäll. Han får inte öppna eget, men han kan sköta uppdrag själv åt sin mästare.

Så småningom kan gesällen försöka sig på ett mästarprov, oftast vid över 30 års ålder och alltid med sin mästares tillåtelse. Lyckas han med det så får han sitt mästarbrev. Har man ett mästarbrev från gillet så har man rätt att yttra sin röst i gillet rådgivande.

Arbetsprov

En hantverkskunnig figur kan få försöka sig på att genomföra arbetsprov under spelets gång (det förutsätts att tillräckligt skickliga figurer redan har genomgått provet). Man slår då för en eller flera skickligheter som stämmer överens med ens yrke. Ett gesällprov har svårighet 9 på relevanta skickligheter, och bör slås när spelaren har omkring 4 i skickligheten. Ett mästarprov har svårighet 12 på relevanta skickligheter och bör slås när spelaren har omkring 6 i skickligheten. I båda fallen bör spelledaren tillåta att spelaren använder sig av regeln för Hjalteförsäkring (grundreglerna sidan 50). Ett lyckat gesällprov innebär 20 Ära, och ett lyckat mästarprov innebär 50 Ära.

Gillen tvingas ofta samverka sinsemellan. Ett typiskt exempel är en svärdssmed som tillverkar en klinga. Han skickar klingan till en härdare som härdar klingan, och därefter går klingan vidare till en svärdsfejare som polerar svärdet och monterar det. Svärdssmederna inom ett visst område måste sälja sina klingor till en viss svärdsfejare, som bara anlitar en viss härdare för den sista härdningen. Här råder gott om utrymme för intriger både inom gillet och mellan olika gillen, som ofta utförs med mer eller mindre ohederliga metoder.



Kvinnan

Västmark är ett patriarkaliskt samhälle, även om det saxiska samhället har gjort att kvinnan har en förvånansvärt stark roll om man jämför med resten av Europa. Kvinnor har rätt att äga egendom precis som män, de har en stark arvsrätt i lagen och de är alltid hemmets överhuvud.

Dessvärre är det inte lika bra i verkligheten. En hel del influenser smyger sig så sakta in i Västmark från kontinenten tack vare blandäktenskapen med kontinentala adelssläkter. Mycket av politiska allianser knyts genom äktenskap mellan adelsfamiljer, där ingen av de båda har något inflytande över valet av äkta hälft.

Trots detta har traditionen en stark roll i Västmark, och i både den saxiska och keltiska traditionen har kvinnan en ganska stark ställning. Det är först på senare tid som denna har börjat luckras upp, och det är något som få kvinnor tänker gå med på. Det finns också en del urgamla krafter som opponerar sig mot det allt starkare patriarkatet, och vars missnöje än så länge bara har börjat bubbla.



Vad som inte finns i Västmark

Det finns gott om saker som garanterat inte finns på medeltiden eller är förbaskat ovanliga. Dessvärre brukar de leta sig in i medeltidsliknande fantasyrollspel i alla fall. Så för säkerhets skull listar vi några typiska saker som inte finns i Västmark av diverse olika skäl.

Allmän skola: Skolan är inte skattefinansierad. Ungefär 95 % av befolkningen har inte råd att skicka sina ungar till skolan, och av de som har råd är det inte alla som gör det. I den mån skola finns tillgänglig så börjar den alltid i vuxen ålder – det anses inte som bra för barn att lära sig att läsa. Att lära sig att läsa och skriva innebär också ofelbart att man lär sig latin, och att lära sig att räkna innebär att man måste lära sig grekiska. Den vanligaste läseboken är den katolska Bibeln, och majoriteten av läroböckerna i matematik kommer från Grekland eller från resterna av den ptolemaiska dynastin i Egypten, numera dock i muslimskt styre.

Nationalism, kommunism och socialism: Till att börja med, socialismen och kommunismen i dess moderna former är en motreaktion mot liberalismen och kapitalismen. Ingendera har ens kommit att existera anno domini 1192. Samhället är feodalt, ekonomin bygger på natura och dagsverken, inte på kapital, och samhällsordningen bygger på ömsesidiga trohetslöften. Således är det inte ens ett kapitalistiskt samhälle. Nationalism finns inte heller – termen "nationalism" finns inte ens. Istället för att vara stolt över sitt land, ras och fana är man stolt över sin kung och sina adelsmän.

Demokrati och rättssäkerhet: Visst finns det vissa demokratiska idéer här och var, speciellt i det vanliga bystyret och hos keltiska folkslag, men en parlamentarisk demokrati är ett nytt och mycket modernt påfund. Vill man skoja till det så kan man alltid uttrycka det med följande engelska ordlek: "It's your Count that votes" ("det är din greve som röstar" – jämför med originalet, "it's your vote that counts", "det är din röst som räknas"). Inte heller är rättssäkerheten något vidare. Det är ganska lätt att bli oskyldigt dömd om man utpekas, och det är inte så svårt att utpekas som skyldig. Det räcker med att vara något avvikande så är det lätt fixat. Men i en värld med feodalism, en styrande adel och en Gud som avgör rättstvister genom direkt intervention och mirakler så är det inte så lätt att vara demokratisk och ha god rättssäkerhet.

Tjuvgillet: Tja, myten om tjuvgillet har effektivt krossats på sidan 13, men vi kan ta det igen: tjuvgillet är en myt som har sitt ursprung i maffiaromantiken. I verkligheten bör det som mest finnas rivaliserande ligor i städerna – en kasse sammanslutningar av osorterade (och ohederliga)

skurkar som har insett att de kan tjäna på att hålla samman och som har en hel del revirinstinkter gentemot andra ligor.

Jämlikhet: Med undantag av en och annan kristen sekt som framhårdar i egalitära ideal och kvinnosynen i resterna av keltiska, saxiska och skandinaviska samhällen så är man inte mycket för jämlikhet. I och med att Gud placerar mannen över kvinnan så är det så, även om man i de germanska (saxiska och skandinaviska) samhällena ger kvinnan lika stor laglig rätt som mannen men i praktiken placerar kvinnan under mannen på grund av kyrkan. I det keltiska samhället är dock könen jämlika. Att hävda att adelsståndet skulle vara jämställt med ofrälse är i västmarkingens ögon bara löjligt. Vissa konstiga sekter har dock egalitära åsikter ("när Adam plöjde och Eva spann, vem var då en adelsman?") men dessa får allt som oftast kätтарыstämpeln i pannan följt av ett kors-tåg.

Bardiskar och enkelrum: Om vi lämnar samhällsföreteelser och skuttar in på det materiella så kan man konstatera att värdshuset nog är en av de mest missuppfattade medeltida företeelserna. Bardiskar finns inte, till exempel. Man ropar värdshusvärden till bordet varefter han hämtar vad man vill ha från köket. Enkelrum finns inte heller. Oftast sover man i sovsal (det vill säga skänkstugan fast utan bänkar), men om man är rik nog (och adlig nog) kan man nog få värdshusvärden att krypa ur sin säng varpå man får sova där. Detta bör dock inte inträffa särskilt ofta, eftersom adelsmän huvudsakligen knatar upp till närmaste adelsmans gods och ber att få inkvarteras där. Det brukar i allmänhet inte innebära några problem, utan man får sova där och förväntas i gengäld ge husrum åt andra adelsmän om de skulle ha vägarna förbi ens eget gods.

Kopparmynt, silvermynt och guldmynt: Tja, silvermynt finns i och för sig, och man kan kanske finna byzantiska guldmynt om man har vägarna förbi Konstantinopel, och det finns gamla romerska kopparmynt (som inte är något värda). De har definitivt inget inbördes förhållande på 1 guldmynt = 10 silvermynt = 100 kopparmynt. Det finns silvermynt, punkt. Eventuella andra myntslag är för räkenskap och finns inte som mynt. Skulle man dyka upp med ett gammalt romerskt kopparmynt så skulle ingen ta emot det eftersom det var värdelöst. Skulle man erbjuda ett byzantiskt guldmynt så skulle ingen ta emot det heller eftersom det skulle vara värt omkring 360 silvermynt. I en värld där en bonde är glad om han kan skrapa ihop en tiondel så mycket vid ett och samma tillfälle ska man definitivt inte räkna med att någon kan växla ett byzantiskt guldmynt.



Tilltal

Det kan vara lite knepigt att veta hur man ska tilltala Västmarks personer om man ska vara artig. Eftersom en person ofta kan ha flera förläningar så kan det lätt bli lite rörigt. En greve kan även vara (och är oftast) godsherre på flera andra ställen. Grundregeln är dock enkel: utgå alltid från personens högsta titel. Alla andra titlar används i princip enbart när man presenterar personen ifråga.

Konungen och **drottningen** tilltalas med "ers majestät". Möjligen kan de tilltalas som "min konung" eller "min drottning" om man står på god fot med majestäterna. En **prins** eller **prinsessa** ska tilltalas som "ers kunglig höghet".

Hertigar och **hertiginnor** tilltalas som "ers excellens", "hertig/hertiginna" följt av namn, eller möjligen "hertigen/hertiginnan av" följt av förlänings namn.

Grevar och **grevinnor** tilltalas som "ers högvördighet", "greve/grevinna" följt av namn, eller "greven/grevinnan" följt av förlänings namn. Ens **läns-herre** kan normalt tilltalas som "min herre" utan problem, oavsett rang.

En **riddare** eller **godsherre** tilltalas med "sir", "ers nåd", "riddar" eller "herr" följt av namnet. Om riddaren har en förläning kan man tilltala honom med namnet på förläningen istället för personnamnet. "Min herre" går också bra, särskilt om riddaren är ens länsherre. En **riddersdam** tilltalas också med "sir", trots att det låter lite fänigt i våra öron, eller med "ers nåd", "min fru" eller "min dam". En **riddares hustru** tilltalas som "fru" eller "ers nåd" följt av hennes namn eller förlänings namn. **Adelspersoner som ej kommit i ålder** (det vill säga, de har ännu inte blivit bortgifta eller myndiga) tilltalas med "unge herrn" eller "unga fröken".

Friborna ofrälse bör tilltalas som "herr", medan livegna och trälar nästan aldrig får en sådan titel. Det kan hända om de lyckas vinna en hel massa respekt men ännu inte sin frihet. **Personer med mästarebrev** tilltalas som "mäster", och **personer med gesällbrev** tilltalas som "unge mäster".

En **biskop** eller **ärkebiskopen** tilltalas som "ers eminens". En **präst** eller **abbot** tilltalas som "fader", en **abbedissa** tilltalas som "moder", en **munk** som "broder" och en **nunna** som "syster". Dessa kan följas av namnet om nödvändigt.

Kvinnors adelstitlar kommer oftast från deras respektive makar. En grevinna får oftast titeln genom att hon är gift med en greve, men ibland kan förläningen vara hennes egen genom arv, i vilket fall hon ändå får titeln "grevinna". Det är likadant med alla andra adelstitlar utom prinsessor och adelsfröknar. Dessa kan få sin titel genom släktskapet med sin far. En prinsessa kan få sin titel genom blodslinje (hennes far var en kung och hennes mor var en drottning) eller genom att gifta sig med en prins. En adelsfröken får sin titel genom att hennes far var adlig. En hertigs dotter är alltså en adelsfröken (med en inflytelserik far), precis som en vanlig riddares dotter (dock med en inte lika inflytelserik far).

Vad som inte finns (forts)

Magibutiker och magikerakademier: Glöm dessa. Man kan möjligen hitta en och annan klok gumma som säljer sina tjänster, en apotekare som kan en del om örter eller kvacksalvare som bara försöker lura skjortan av vem som helst. Häxor går i lära hos en lärare och får både praktik och teori "på jobbet". Alkemister studerar sin konst i dammiga luntor på universitet eller från en lärare, men alltid i största hemlighet och aldrig i öppna seminarier. Därmed finns det ingen plats för magibutiker eller magikerakademier.

Böcker och skriftrullar: Visserligen finns det böcker och skriftrullar, men de är så ovanliga att de betraktas som mystiska bara för det. Boktryckarkonsten har inte nått Europa, så man är tvungen att skriva av böcker för hand. Böcker är till stor del så värdefulla att de faktiskt kedjas fast i hyllorna eller får läsas genom ett galler. Ett annat stort problem med böcker är förvaringen. Om man inte konstant övervakar en bok måste man hänga upp dem i lädersäckar i taket för att de inte ska bli uppätta av råttor. Så förvänta er inga urgamla böcker liggande i en möjlig bokhylla – boken möglar före hyllan, så att säga. Vilket för oss in på en annan sak: boken som företeelse är faktiskt inte gammal. I Västmarks tid är de äldsta tänkbara böckerna omkring tusen år gamla och de flesta tillgängliga böcker betydligt yngre än så. Innan dess var det skriftrullar på papyrus som gällde. Åh, just det, glöm bort papper. Papper är snordyr. Man skriver på pergament, det vill säga den torkade och skrapade underhuden från ett djur (oftast får), vilket fortfarande inte är billigt.



Det dagliga livet

Trots att Västmark utspelar sig i vår värld så är det få som faktiskt vet hur det dagliga livet går till under medeltiden. Det finns mängder med myter om medeltida livet – de flesta felaktiga – och väldigt få fakta i omlopp.

Västmarkingen

Medellängden för den typiske västmarkingen är ca 162 cm utslaget över hela befolkningen. Män brukar i

Minoriteter

Det finns några etniska minoriteter i Västmark utöver de två stora och nästan sammansmälta grupperna. Normander är den ena, som har en del att säga till om genom sina kontakter på kontinenten och sina ofta stora rikedomar. Normandiska och västmarkiska adelsfamiljer gifter ibland in barn i varandras familjer, i synnerhet sedan Vilhelm Erövrarens uppstigande på den engelska tronen för nästan 150 år sedan. Detta leder naturligtvis till kulturkrockar för barnen som skickas iväg, antingen från kontinenten eller England till Västmark eller tvärtom. Språket ställer också till problem, då normandiska barn sällan har något större saxiskt ordförråd och saxiska barn sällan får lära sig normandisk franska. Även frankiska adelsfamiljer har liknande utbyte med liknande problem, men i mindre grad än normanderna.

Hansan såväl som genovesare och venesare har små konklaver i framförallt Mirthanburg, och det finns även en del corniska, walesiska och iriska bosättare på landsbygden. Skandinaver är det dock mycket ont om, även om normanderna faktiskt är deras ättlingar.

Det finns också en liten judisk minoritet, som dessvärre är ganska förföljd. En liten arabisk kontingent kan man också hitta, även om den är bättre representerad i Estanien och endast sporadisk i Västmark. Folk med arabiskt ursprung brukar i allmänhet undvikas, delvis på grund av arabernas härjningar på den iberiska halvön och delvis på grund av de anti-arabiska känslor som den kontinentala korstågshysterin fått igång.

Slutligen finns halvfolk, djurfolk och älvafolk också. Halvfolk är lättare att acceptera än djurfolk, som nästan alltid diskrimineras. Halvfolk är också alltid en del av de övriga etniska grupperingarna, medan djurfolk alltid räknas som en egen grupp (läs mer om djurfolk på sidan 45). Därtill finns också älvafolken, som aldrig diskrimineras. De är för farliga och för mäktiga för det och har för stort stöd hos den keltiska befolkningen.

allmänhet vara lite längre, ca 168 cm, medan kvinnor tenderar att vara kortare, ca 158 cm. Detta ska jämföras med dagens medellängder för män och kvinnor på ca 178 respektive 172 cm – den medeltida människan var alltså inte så mycket kortare. Det som gör skillnaden är faktiskt vad man äter. Dagens höga standard på mat gör att den moderna människan blir längre och längre. Detta syns också i medellängden: stadsbor, som inte har tillgång till färsk mat på samma sätt som bönder, är också i allmänhet ungefär fem centimeter kortare än medellängden ovan. Personer av nobel börd, som har råd att äta gott och rätt, är ofta ett par centimeter längre och ett antal kilo tyngre.

Fetma är relativt ovanligt i Västmark. Man återfinner det huvudsakligen hos de som har stillasittande yrken och god inkomst – köpmän, äldre adel, ämbetsadel, munkar och präster har en tendens att lägga på hullet. I så gott som alla andra yrkesval leder kombinationen av hårt fysiskt arbete och avsaknad av överflöd av mat till att fetma hålls tillbaka.

De flesta har en sysselsättning som innebär hårt kroppsarbete. Skolgång är ovanligt och i de fall det förekommer börjar den nästan alltid i vuxen ålder, då det anses som olämpligt för barn att lära sig att läsa. Analfabetism är vanligt. De flesta kan inte ens skriva sitt namn, utan får nöja sig med sitt bomärke (som allt som oftast bara består av ett X).

Det finns två stora etniska grupperingar i Västmark, närmare bestämt kelter och saxare, men gränserna mellan dem har suddats ut så till den grad att det inte längre är möjligt att skilja på dem genom att titta på utseendet. Folk med saxiskt ursprung tenderar att ha ljusare hår, och folk med keltiskt ursprung tenderar att ha mörkare hår. Det finns dock gott om mörkhåriga saxare och blonda kelter i Västmark. Rött hår är heller inget unikt för kelter, utan kan återfinnas även hos saxare. Ögonfärgen hör till stor del ihop med hårfärgen. Ju mörkare hår man har desto mörkare ögon har man ofta.

Även kultur och språk har till stor del sammanförts. Språket som talas i Västmark, västtunga, är i huvudsak ett anglosaxiskt språk med stora influenser av gaeliska språk. Det är därmed svårt att skilja på personers etniska tillhörighet och det inte finns någon diskriminering av saxare eller kelter. Den enda egentliga skillnaden är att de flesta adelsmän (sju av tio, ungefär) är av saxiskt ursprung.

Arbete

Den normala arbetsdagen börjar före gryningen för tjänstehjonen. Redan då ska vatten hämtas och ved huggas för att få fart i elden. Frukosten börjar också förberedas i ottan, och man börjar redan förbereda för dagens arbete redan kvällen före. Frukost – bröd och öl, och kanske en bit stuvning på brödskivan om man har tur – intages vid gryningen, och sedan bär det ut på fält och gårdar för arbete. Arbetet fortsätter sedan till sent in på kvällen. Alla på gården hjälper till, även barnen.



Under de hektiska perioderna på vår och sensommar får man inte sova mycket, utan arbetet kan mycket väl pågå till efter skymningen. Ledigheter inträffar i allmänhet enbart på söndagar (faktum är att allt arbete är förbjudet på söndagar genom kyrklig lag) samt helgondagar, och på de högtider som kyrkan anmodar. Kyrkobesök är obligatoriska på söndagar och högtider, och helgondagar brukar kombineras med någon slags festlighet eller marknad.

Det finns två perioder på året då man har särdeles mycket jobb, närmare bestämt på våren och under sensommaren. På våren ska åkrarna plöjas, harvas, gödslas och sås. Detta tar ett tag, och början man för sent så missar man också de viktiga försommarveckorna, då lagom mycket regn med lagom hög temperatur gör så att det växer så det knakar.

Under sensommaren ska allt bärgas från åkrarna. Det är inte bara säd som ska bärgas, utan även rovor, betor och hö för vintern. Det är ett slitsamt arbete, men som alla gör med yttersta glädje och arbete då de vet att när det är klart har man råd och skäl till att festa. Man arbetar normalt gemensamt i en hel by över alla åkrar, men varje gård har ett antal remsor tilldelade sig från vilka man får bärga sin skörd. Se Åkerfördelning och skatt på sidan 15 för närmare beskrivning på hur åkermarken fördelas.

Under resten av året så har man ändå att göra. Fiske pågår året om, i synnerhet om man har fiskdammar eller floder i närheten. Svin och boskap vallas från snösmältningen till hösten, med början så fort något växer som kan betas, men det brukar yngre familjemedlemmar, drängar och pigor få göra.

Högsommaren arbetar man oftast med dagsverken på ens länsherres gods, oftast genom att bygga på hans hus eller slott, dessas murar och alla vägar i närheten. Under denna tid ska länsherren förse arbetarna med mat, vilket behövs då det är vid det här laget som förråden börjar ta slut och alla väntar på skörden.

Hösten är överflödets tid. Hela hösten brukar gå åt till att förbereda vintern genom att gömma undan mat i jordkällare eller gräva ner det på åkrar i närheten. Genom att gräva ner maten i en lång remsa eller åder under jord, väl instoppad i halm, precis innan tjälen slår till, så kan man få stora mängder mat att hålla sig under lång tid. När jordkällaren är tömd gräver man upp en åder och fyller jordkällaren med det istället.

De flesta djur slaktas – de som kommer undan är avelsdjur och några mjölkkor och –getter. I synnerhet får slaktas. Ullen tas om hand inom gården, liksom senor och ben som används för verktyg av olika slag. Skinnen brukar normalt betalas som en del av kyrkans tionde som använder det för att göra pergament. Kor och oxar kommer lättare undan, hästar slaktas nästan aldrig annat än som nödslakt vid skada, men kalvar och en stor del av svinen slaktas. Köttet saltas, läggs in, röks eller torkas, eller tillagas på annat sätt till syltor, skinka och korv.



Under vintern brukar man normalt arbeta med isfiske och att underhålla bostäder och ekonomibyggnader. Man sysslar även med skogsbruk under vintern, då det är lättare att släpa stockar på släde genom snön än över barmark, och vagnar är inte att tänka på i örjod skog.

Som synes är bondens liv inte enbart att plöja, så och skörda. Bonden är en mångsysslare och tvingas vara det för att överleva. Därför nämner vi inte så mycket om fiskare, i och med att deras liv är i princip identiskt med bondens utom det att fisket och därtill hörande aktiviteter förekommer i större grad än vad odlande gör. I båda fallen är det ett hårt och arbetsamt liv som ungefär nio tiondelar av Västmarks befolkning sysslar med.

Hantverkare har det lite lättare, men inte mycket. Deras liv beror inte så mycket på årstiderna, annat än för tillgång på råmaterial som man dock samlar ihop när det finns tillgängligt för att användas när det behövs. En typisk hantverkare börjar förbereda sin verksamhet under morgontimmarna strax efter gryningen. Under den tiden har han ofta sin butik öppen och säljer de varor han har på lager. Skulle

det behövas kan han alltid sälja senare, men det är innan arbetet börjar (fram till strax före middagstid) som det är mest välkommet med kunder. I många fall innebär affärsverksamheten att man tar emot en beställning på en vara som man sedan tillverkar åt kunden. Det är inte ofta som man har något på lager för försäljning.

Utöver detta finns det ett fåtal grovhantverk också, i stil med körkarl, gruvarbetare, kolare, vedhuggare, skogshuggare och liknande arbeten. Dessa har ett monotont arbete som nästan bara kräver hårt arbete. Dessa sysslar med sina yrken dag ut och dag in, år i ända, för en spottstyver.

Mat och dryck

Är det någon maträtt som får anses som "medeltida" så är det stuvning. Stuvningen består egentligen av en evigt puttrande gryta med en redning av vatten och mjöl. I redningen lägger man ner ungefär vad som finns, inklusive rester från tidigare mål. Kål,

Mumsig mat

Den som tror att medeltida mat är tråkig har fel, och uppmuntras att prova följande under nästa grillfest: gör en saltdeg av salt, mjöl och vatten. Degen ska vara kavlingsbar och släppa från bordet, men i övrigt liknar den en vanlig trolldeg väldigt mycket. Ta ur en färsk lax och rensa den, och fyll den sedan med en blandning av bröd, kummin, russin, örter och diverse kryddor (undvik peppar om du vill försöka hålla dig på vanligt medeltidsfolks nivå). Kavla ut degen och baka in laxen i den, helt och hållet. Det ska inte sticka ut någon lax någonstans ur degen. Lägg den sedan på glöden på grillen, krafsa över lite glödande kol över laxen och låt den ligga där och koka i någon timme. När laxen ska serveras är det själva laxen och fyllningen man vill åt. Degen är bara till för att isolera fisken från glöden och hålla kvar all fukt i laxen så att den får ett ångande saftigt kött. Skär därför upp degen vid buken och bryt loss den. Fjällen och skinnnet följer praktiskt nog med, så det är bara att servera det ångande rosa laxköttet direkt. Voilå: en medeltida glödsteckt lax.

Rätten ovan kan tyckas ovanligt lyxig idag, men faktum är att lax är oerhört vanlig föda. Det fanns en engelsk lag från 1400-talet, där en hantverksmästare förbjöds att servera lax till sina lärningar mer än tre gånger per vecka! Den här metoden att glödstecka mat är ganska vanlig och enkel – i vissa överlevnadshandböcker föreslås det att man ska baka in mat i lera och tillreda på samma sätt, men faktum är att en saltdeg låter lite mer aptitlig än lera...

lök, rovor, kålrötter och betor är vanliga rotfrukter som åkte i stuvningen.

Bröd och öl är de två stora basfödorna. Bröd bakas oftast av en blandning av rågmjöl och vetemjöl, medan öl görs av vatten, mältat korn, humle och jäst. Båda är beroende av ett jordbrukssamhälle: utan jordbruk, ingen öl eller bröd. Den normala frukosten består av bröd och öl och den normala kvällsvarden består av stuvning, bröd och öl – däremellan fick man gå hungrig.

Varje fredag är en fiskdag, och under tidigare medeltid även onsdag och lördag. Lever man vid havet är havsfisk vanligt. Man sätter ofta ut långrevar och nät för att fånga fisk och fiskar även med enkla spön. Varje fiskare värd yrkestiteln har ett antal fiskeställen som just han känner till. I inlandet är det vanligt med fiskodlingar, till exempel av abborre, öring och ål. Man fiskar ofta i floder med hjälp av spö eller korgfällor och lax är även då en förvånansvärt vanlig fångst. Färsk fisk fanns att få tag på vid kuster, insjöar och floder, medan andra får nöja sig med saltad eller torkad fisk. Fet fisk, såsom strömming, har högt näringsvärde men är svår att bevara, så sådan fisk äts färsk. Torskfisk är däremot lätt att bevara, och torkad torsk är också Norges största exportprodukt. Torkad fisk från Bergen säljs så långt söderut som i Rom. Fredagar är inte bara fiskdag utan även marknadsdag, så det är någorlunda lätt att få tag på fisk även om man inte är fiskare eller har en fiskodling själv.

Även om många bönder har kor så är det inte ofta man får nötkött på bordet. Kor har man huvudsakligen som mjölk kreatur och avelskreatur, och de få tjurkalvar som överlever till vuxen ålder blir antingen oxar eller avelstjurar. Det är inte många djur som överlever vintern, vare sig svin- eller nötdjur. De flesta slaktas på hösten och saltas, röks eller läggs in på olika sätt för att sedan bli uppätta under vintern. En del djur säljer man på marknader. Det enda man sparar är i princip avelsdjur och dragdjur. Får är den vanligaste formen av kött för ofrälse, medan större delen av nötköttet hamnar på länsherrens bord. Ibland kan lite småvilt dyka upp på bordet, och fläsk är också ganska vanligt. Även fågel är vanligt, speciellt höns och kyckling.

Mjölk kor producerar ungefär en liter mjölk om dagen, det vill säga ganska långt från dagens högförädlade ko. Mjölken från kor, och för den delen även från getter, dricks sällan som vi dricker mjölk. Mjölk serveras normalt endast till barn, gamla och sjuka. Alla andra får endast mejeriprodukter i förädlad form, det vill säga ost, smör, messmör, bröd och liknande.

Bönor och ärtor är livsviktiga för mat och för jordbruk. Förutom att sådana baljväxter innehåller en massa aminosyror (som den medeltida människan inte har en aning om vad de är för något, men som är nödvändiga för proteinproduktionen i kroppen) så används det också för gödning av åkrarna. Ärtsoppa och även ärtgröt är näringsrikt och håller sig länge, men är väldigt trist i längden.



Tabell GV-03: Invånare per tjänst

Hantverk/tjänst	Antal folk per tjänst
Skomakare*	150
Stadsvakter	150
Pälsbrämare	250
Tjänsteflickor	250
Skräddare	250
Barberare	350
Juvelerare	400
Tavernor*	400
Klädhandlare	400
Köksor	500
Murare	500
Snickare	550
Väware	600
Ljusmakare	700
Köpmän	700
Kopparslagare	700**
Bagare	800
Vattenbärare	850
Slidmakare	850
Vinsäljare	900
Hattmakare	950
Sadelmakare	1000
Fågelslaktare	1000
Börmakare	1100
Grovsaktare	1200
Fiskhandlare*	1200
Ölsäljare*	1400
Spännmakare	1400
Gipsare	1400
Kryddhandlare	1400
Grovsmeder*	1500
Målare	1500
Läkekunniga*	1700
Takläggare	1800
Låssmeder	1900
Badstugor	1900
Repmakare*	1900
Värdshus*	2000
Garvare	2000
Skrivare	2000
Skulptörer	2000
Mattväware	2000
Rustmakare	2000
Blekare*	2100
Höhandlare	2300
Charkuterist	2300
Handskmakare	2400
Vedsäljare	2400
Finsnickare	2400
Bokbindare	3000
Illuminatörer	3900
Boksäljare	6300

* finns även på landsbygden

** eller en per lördagskväll och person

”Godis” är det ont om. Det närmaste man kan komma är vetebakelser, ofta smaksatta med honung. För fattigare folk var den vanligaste efterrätten vetekorn som får dra i vatten i ett dygn, och sedan serveras med mjölk och honung.

Vägmät är sådan mat som man kan ta med sig. Det ska vara mat som håller ett tag, är någorlunda lätt att bära och inte kräver så mycket resurser i form av tillagning. En typisk soldat- eller arbetar-ranson består av rå lök, bröd och ost. Även ärtgröt, saltat kött, rökt bacon och skinka och korv är vanlig vägmät.

Majs, potatis, tomat, paprika, squash, spenat, kalkon, te och kaffe är typexempel på mat som inte återfinns i Västmark. De kom till Europa först under femtonhundratalet eller senare. Svartpeppar, kanel, muskot, apelsiner, socker och citroner finns att få tag på, men är mycket ovanliga och mycket, mycket dyra.

Demografi

Det finns många myter om den medeltida demografin. Till exempel förväntar sig många att en by måste ha minst ett halvdussin värdshus och en bordell. Verkligheten är dock (naturligtvis) helt annan. I tabell GV-03 finns en lista med hur många invånare som krävs för att en person med en tjänst ska kunna upprätthållas ekonomiskt. En by med ca 500 invånare borde alltså innehålla $500/400=1,25$ tavernor. Detta tolkas som att byn har minst en taverna och att det är ca en chans på fyra att den har en andra taverna, som kan upprätthållas tack vare grannbyarna.

Tabellen gäller huvudsakligen för städer, större byar eller byar i närheten av slott eller gods, eftersom man på landsbygden ofta tvingas göra det mesta själv, medan man i städer och vid slott tvärtom tvingas att specialisera sig. Tjänster markerade med en asterisk gäller dock även på landsbygden.



Vin och sprit

Rusdrycker är det ganska gott om. Faktum är att rusdrycker är i ett medeltida samhälle viktigt för god hälsa. Vanligt vatten kan innebära hälsorisker och det finns gott om sjukdomar som kan spridas med vatten. Även om man inte vet särskilt mycket om smittrisker och bakterier (inget alls, faktiskt) så är man medveten om att vanligt vatten kan göra en sjuk, medan rusdrycker inte gör en sjuk utom möjligen lite rund under fötterna. Vin och öl används således som bordsdryck betydligt oftare än vatten.

När man gör öl så låter man korn gro varefter man rostar kornen och krossar dem. Man får då en malt som innehåller stärkelsesocker. Man blandar i vatten och får en mäska, som värms och silas, varefter man tillsätter humle. Detta kokas och silas och resultatet blir en stamvört som får jäsas. Man kan få tre brygder från en mäska. Den första är den starka brygden, långt starkare än den öl som säljs idag. Den andra är ganska normal, och den tredje blir svagdrickan. Öl är huvudsakligen av den typ som idag kallas överjäst, det vill säga att jästen ligger kvar på ytan efter avslutad jäsning. Resultatet är ofta en ganska mörk dryck med låg kolsyrehalt. Den underjästa öl av lagertyp som är vanligast idag finns inte eftersom det underjästa ölet (till vilken öl av lagertyp hör) kommer under högmedeltiden och i nuvarande Tyskland.

Vin framställs av druvsaft som får jäsas. Det behövs inga tillsatser annat än vatten. Socker kommer från druvorna och jästen från druvskalens utsida, där de fastnar naturligt. Normalt sett späds vin med vatten när det serveras. Ju större andel vin desto finare är det. Två delar vin och en del vatten är vanligt för fint vin, medan en del vin och två delar vatten är vanligt för det vin som serveras längst ner vid långbordet. En väldigt hedrad gäst får en kanna vin och en kanna vatten, och får själv späda sitt vin. Mousserande vin förekommer inte annat än i form av mjöd.

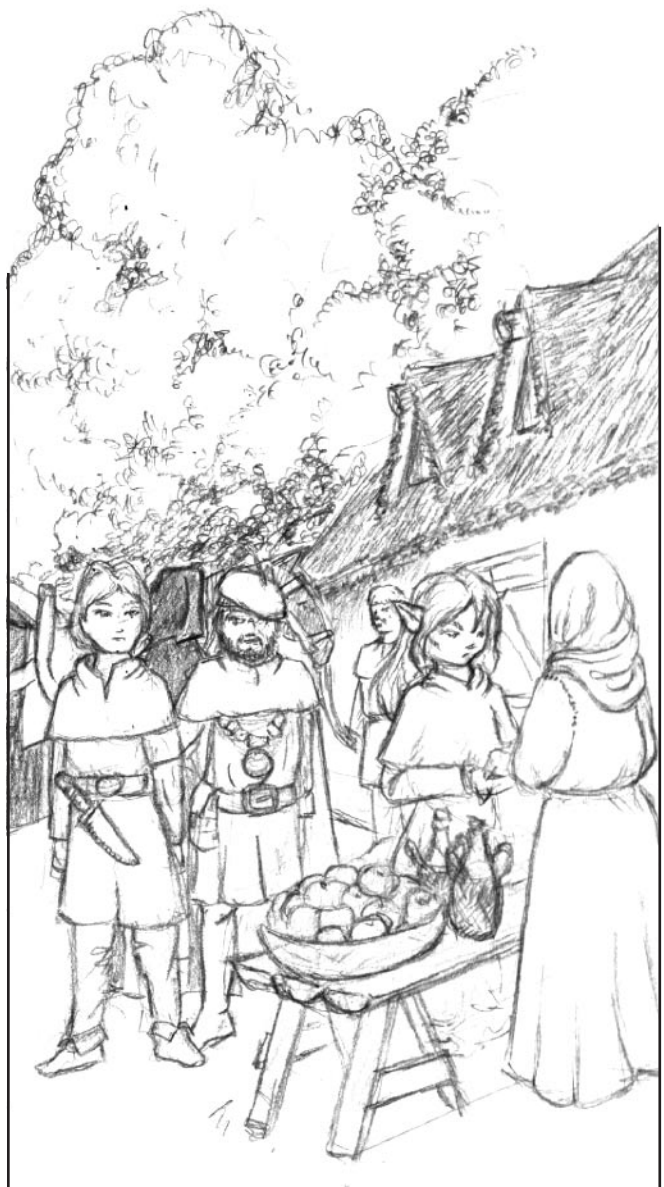
Mjöd är inte särskilt nära besläktat med öl. Mjöd framställs genom att man blandar vatten, honung och humle, kokar upp det och silar, och sedan tillsätter jäst. Man använder inte samma jäst som när man gör öl. Resultatet är något som närmast liknar "mousserande honungsvin". Mjöd är ansett som finare än öl och vin, och kallas av vikingarna för "Kvasirs blod". I många fall blandas mjöd och öl, helt enkelt för att mjöd, och i synnerhet honungen, är så dyr.

Att destillera rusdrycker för att framställa spritdrycker är en konst som kom med frankiska nybyggare till Toulanien och Estanien och keltiska stammar till Avranien. Toulanier och estanier destillerar oftast vin för att få en starkare dryck; avranier gör en malt genom att låta korn gro, och jäser malten för att sedan destillera denna. Båda resulterar i en mycket stark dryck. Samtliga kallas för olika varianter av "livets vatten"; den keltiska kallas uisgie beatha (uttalas "wish-geba") och den frankiska för aqua vitae eller eau de vie – och nog sätter de fart på livsandarna, om nyttjade måttligt, vill säga...

Marknader och festivaler

Till att börja med så finns det marknader och det finns marknader. I de flesta större byar och i städer hålls en marknad varje fredag som varar en enda dag. Alla som kan försöker gå på marknaden – det är kul, lönsamt och spännande. Städer har också en större marknad eller festival omkring en gång i kvartalet, som varar i flera dagar. Det är inte alla som får möjlighet att gå på en festival, men alla som kan försöker i alla fall.

Alla som kan besöker en marknad. Bönder är där för att skaffa det som de inte kan tillverka själva och sälja överskottet. Hantverkare är där för att sälja sin produktion. Den lokala länsherren är där med sina tjänare. Kyrkan representeras av byprästen och kanske ett par munkar från en vandrande orden eller ett närliggande kloster. Till och med ett par akade-



miker letar sig ut på marknaderna i städerna eller närliggande byar.

Det mesta finns på marknaden, men inte allt. Saker som man inte hittar på marknaden är diverse matvaror som inte är importerade från Amerika än. En lista på en del av dessa står under "Mat och dryck" ovan. Orsaken är rätt självklar – de finns inte i Europa än. Vapen är en annan sak som inte finns på en normal marknad. Även om västmarkisk lag inte förbjuder vanligt folk att bära vapen (till skillnad från stora delar av resten av Europa) så finns det ingen marknad för vapen, och den normale grovsmeden skulle aldrig kunna göra en god klinga. De flesta vapen tillverkas på beställning av en adelsman som vill rusta sin här, och de tillverkas då i nästan industriell omfattning i byar vid Felani-bergen i norr. Vapen av riktigt god kvalitet måste beställas från utlandet. Klingor från Toledo, Damaskus och Sachsen är högt eftertraktade, mycket dyra och inte tillgängliga på en normal marknad.

Böcker hittar man inte heller på en marknad. Även här är orsaken enkel – Gutenberg har inte uppfunnit tryckpressen än. Böcker skrivs och binds för hand, vilket tar tid och därmed kostar det skjortan. Vill man prompt ha en bok avskriven är det bästa sättet att betala en munk i ett klosterbibliotek som råkar ha boken att kopiera den åt en, och sedan hämta upp den något år senare.

Siden och silke är inte tillgängligt på en normal marknad. Silke måste importeras från fjärran Cathay via Arabien och är i så fall av tämligen dålig kvalitet. Siden går att få tag på, men även detta är en importvara via samma väg. Man kan säkerligen komma i kontakt med en köpman från vilken man kan beställa sådana varor, men det går inte att köpa över disk. Vad som däremot finns är tyg producerat av vävare i närområdet, vilket ofta är av bättre kvalitet än det hemmagjorda tyg som bönder normalt gör för husbehov. Vid större marknader och festivaler kan man även få tag på irländskt linne, engelskt eller flamländskt ylle, flamländsk spets och kanske till och med en gobeläng att hänga på väggen.

Bönder försöker göra sig av med överflödet på marknader, för att för inkomsterna från det kunna köpa det som de har behov av men inte kan tillverka. Boskap, läder och skinn, ylle, överskott från åkrar och trädgårdar, frukt, ost, fågel, ägg, honung och liknande jordbruksprodukter finns att köpa hos bönderna.

Fisksäljare kan leva ganska gott på en marknad. Eftersom fredagar är fiskdag, och marknadsdagen är den enda dag man kan få tag på färsk fisk, så kan vem som helst som kan köra fisk från havet eller från en fiskodling i närheten tjäna storkovan. Fisk håller dock inte så länge om man inte behandlar den, så salt är det stor åtgång på. Över huvud taget är salt och kryddor storsäljare. Salt kommer huvudsakligen från saltgruvor, och kryddor är huvudsakligen från saltgruvor, och kryddor är huvudsakligen diverse örtekryddor. Ibland kan man även få tag på mer exotiska kryddor, men peppar, kanel och muskot

är snordyrkt och normalt omöjligt att anskaffa för den normale bonden.

En vanlig företeelse är hästkarlar. En hästkarl köper och säljer hästar och är den medeltida motsvarigheten till en biluthyrning. Den normale bonden har inte så stor nytta av en häst. En draghäst är mer användbar än en oxe i skogsbruk på grund av dess smidighet, men oxen är starkare. I övrigt tar man sig fram till fots. Skulle man ha behov av att skaffa en häst kan man köpa en häst av en hästkarl och sedan sälja den till en annan hästkarl vid destinationen.

Bland hantverkare kan man finna grovsmeder och snickare som tillverkar det som bönderna inte kan producera själva eller inte har tid att göra själva. Grovsmeden tillverkar dock inte vapen – sannolikheten är hög för att om han skulle tillverka en klinga så skulle den vara av usel kvalitet. Däremot tillverkar han knivar, spik, yxor, plogblad och liknande. Snickaren kan sätta ihop bättre möbler än vad de flesta bönder kan göra själva, så vill man överraska far eller mor så kan man alltid skaffa sig en riktig stol. Han har även svarven med sig, och kan svarva till skålar, muggar och tallrikar i trä. Finsmeder och juvelerare finns ibland på marknaden och tillverkar smycken och mindre bruksföremål som tennmuggar och tenntallrikar.

Är man sjuk så kanske boten finns på marknaden. Barberare finns oftast där, och förutom att klippa håret så kan han även utföra vissa former av kirurgi. Bedövning finns dock inte i annan form än alkohol. Utöver det kan man finna någon klok gumma som säljer mirakelkurer (av den sorten som förmodligen hade blivit förbjuden som otillåtna droger idag) och kanske någon kvacksalvare som säljer en mystisk mixtur som sägs bota allt mellan nageltrång, väder-spänning, impotens, förkylning, svordomar och dålig andedräkt. Skulle inte det räcka så kan man alltid be en präst om en förbön eller kanske till och med köpa en relik från Fjärran östern med helande kraft.

Juridiska frågor kan avgöras på marknaden. Fogden finns alltid där för att avgöra tvister. Man kan också få en skrivare att nedteckna ens testamente – det är nämligen mode att ha ett testamente, och att bli begravd utan ett är så ute som något kan bli. Om marknaden finns i en stad kan man säkerligen hitta en jude som är villig att låna ut pengar (mot ränta), och det finns också en skattmästare till vilken man kan betala skatt. Fogden övervakar denna verksamhet, utöver att han avgör tvister.

Är man hungrig så finns det snabbmat. En lokal taverna har garanterat någon form av servering. Bröd och stuvning, stekta grönsaker, ägg och annan mat som snabbt kan läggas upp går att få för en spottstyver och sköljs lämpligen ner med ett stop öl eller svagdricka.

Trubadurer framför sånger och nyheter, och är den medeltida världens motsvarighet till kvällstidningar. I gengäld för ett par småmynt så kan han berätta vilka nyheter man önskar och som han har hört. Dockteater förekommer ofta, ofta med tämligen våldsamma och snuskiga pjäser. Akrobater och jonglörer



förevisar sina konster genom att jonglera med klubbor, bollar, knivar eller till och med facklor. Fingerfärdighetsartister – sådana personer som "trollar bort" saker genom simpel fingerfärdighet – finns också där. Ibland kanske något teatersällskap spelar upp en pjäs. I samtliga fall deltar publiken i högsta grad. En usel sångare kan mycket väl bli utkastad ur stan med buller och bång, och en dålig sångare eller jonglör kan lätt bli bombarderad av lerkokor, rutten mat och liknande.

Räcker inte denna underhållning så finns det andra saker. Ser man tillräckligt dum ut så kanske någon försöker lura en med ett "erbjudande som de inte kan motstå". Man kan bli rånad. Man kan råka ut för en full bonde som söker slagsmål, eller själv bli full.

En normal bonde träffar sällan på något mer upphetsande än en marknad. Ibland kanske han ger sig av till en festival, som innehåller ungefär allt detta plus mer därtill och kanske till och med ett tornerospel. Om han har riktig otur kan det bli krig och han kallas in till vapentjänst i fyrtio dagar. En marknad är förmodligen enda tillfället då en bonde får se och hålla i silvermynt. Han har inget behov av dem senare, så får han silver i handen försöker han få så mycket för dem som han kan.

Privatliv

Glöm idén om privatliv. Den typiska västmarkiska familjen bor i ett stort rum under ett och samma tak. Det är ingen större skillnad på om familjen är ofrälse eller adel – man sover ändå i samma rum. Nakenhet anses inte som fult eller pinsamt (det där är ett protestantiskt påhitt som kommer långt senare) och man sover normalt naken. Man byter om, äter, tvagar sig och sover i ett och samma rum i huset. Inte heller sex är att anse som fult eller pinsamt. Även de minsta i familjen lär få både höra och se på när mor och far gör fler syskon, sent på natten under fällen.

Sexualundervisning behövs således inte. Det är en del av erfarenheterna under uppväxten, så varenda unge vet vad pappa har mellan benen, varför mamma inte har någon sådan, vad man ska göra vid mens och varför mamma har bröst. Flickorna får dessutom ofta i all förtrolighet veta att till exempel ett avkok på rölleka, som drickes dagen efter man har "vänslats" med någon trevlig pojke, förhindrar oönskade följder, och om något ändå skulle hända så får de i alla fall veta vilken klok gumma som kan hjälpa dem.

Det här har både för- och nackdelar. Å ena sidan kan det ställa till problem för personer som till exempel Tuva, som måste ha haft oerhörda problem att dölja svans och öron under pubertetens tidiga år. Sådana kroppsliga hemligheter är oerhört svåra att dölja, och man kan knappast heller dölja en graviditet oavsett hur liten mage man har. Å andra sidan finns det alltid någon som kan hjälpa till om man skulle få problem. Om inte mamma kan hjälpa sin dotter när hon har "fått en olycka" så finns alltid mormor eller farmor som kan hjälpa till. Det är inga problem med barnpassning heller, eftersom det alltid

finns folk i huset, och man har alltid folk i närheten som kan hjälpa till med allehanda problem som uppstår. Familjens medlemmar är mycket tätare knutna till varandra, det finns ingen större risk för någon att ramla utanför familjens skyddsnät, och det är egentligen aldrig aktuellt för ungarna att "flyga ut ur boet" som det är i dagens samhälle.



Hemligheter på huset

Hur håller sig den medeltida människan ren baktill efter att ha utträttat sina behov? Normalt sett finns det tre varianter. Den resande kan använda vänsterhanden (högerhanden äter man ju med) tillsammans med vatten ur en bäck. Även vitmossa eller halm kan användas. Är man hemma använder man normalt ett skedformat verktyg (vulgärt kallad "rövpinne") för att skrapa rent med. Ibland används även en trasa eller tvättsvamp för att torka rent med, som sedan tvättas och återanvänds, men detta är dyrt och i princip förbehållet adeln. Dyngan körs ut på åkrarna och används som gödsel, tillsammans med dyngan från husdjuren.



Tornerspel

Ett typiskt tornerspel pågår i dagarna tre. Det inleds på första dagen med inspektion vid middagsringningen. Då visas alla riddares vapensköldar och hjälmar upp, så att eventuella klagomål mot riddarna kan framföras. Endast riddare kan ställa upp, så det krävs att en person dels är av adlig börd och dels har fått riddarslaget. Dessutom får det inte framkomma några grova klagomål på hans uppträdande. Han måste vara en hederlig man för att få delta.

Vid eftermiddagsvaktens första ringning inträffar det första momentet i tornerspelet, dysten. Riddarna försöker då slå varandra ur sadeln för att komma längre i spelet. Vinnaren av dysten vinner ofta ett pris av värden för tornerspelet, äran att segra, och äran att välja den vackraste mön på tornerspelet. Ibland vinner man dessutom rustningar, vapen och häst av de riddare som man slår till marken. Förloraren får köpa tillbaka dessa efter dysten är avslutad.

Regler för tornerspel

De vanliga stridsreglerna fungerar inte så bra för tornerspel. Vill man kan man köra ett tornerspel med de vanliga stridsreglerna, men bli inte förvånad om resultatet inte blir så bra.

Inspektionen: Slå ett slag för någon form av rykte eller anseende (även Adel får användas). Svårigheten är 6. Lyckas slaget får riddaren ställa upp.

Dyst: Dysten är en utslagsturnering. Vid varje möte, slå ett slag för Rida med svårighet 9. Misslyckas slaget får riddaren -3 på nästa slag. Slå därefter ett motsatt slag för Lans+Sköld. Den som vinner slaget vinner stöten. Perfektion innebär att man slår ner motståndaren från hästen, och Nollning innebär att man själv råkar illa ut (eventuellt skadas). Vill man kan man försöka plocka hjälmprydnaden istället. I så fall får man -3 på slaget för Lans+Sköld, men om man lyckas så är det mer prestigefyllt och ger dubbelt så mycket Ära som annars. Räkna fallskada om man slås av och beräkna Skada som vanligt mot en själv om man nollar slaget. Att vinna ett möte i en dyst ger mellan 1 och 5 Ära beroende på fiendens ryktbarhet. Dessutom får motståndaren lösa ut sin rustning, häst och svärd. Förlorar man ett möte så får man själv lösa ut rustning, svärd och häst och får inte fortsätta i nästa möte. Skulle man vinna alla möten får man 20 Ära för det och ett härligt pris.

Melejen: Slå ett slag vardera för Taktik, Envishet, lämplig Vapenskicklighet, Rida och Rörliga Manövrer. Svårigheten är 12. Varje slag som lyckas innebär att man tar en fiende till fånga. Lyckas man med alla fem slagen klarar man sig genom hela melejen utan att tas till fånga, annars har man själv blivit fångad av en fiende och måste betala lösen för sin rustning. Skulle ett slag nollas så blir man Skadad. Skulle två eller fler slag nollas

Vid förmiddagsvakten dag två inträffar det andra momentet, melejen. Riddarna delas nu upp i två lag och ger sig sedan på varandra i en stor röra. Ett antal marsker dömer sedan vilken riddare som gör bäst ifrån sig och utser denne som dagens segrare. Varje deltagare vinner dessutom rustning, häst och svärd av de motståndare som han besegrar. Under melejen kan värden bestämma att vissa vapen är tillåtna. Normalt sett tillåts svärd, stridsklubba och stridsyx, samt en lans under första anloppet. En riddare som slås till marken kan fortsätta striden till fots. Ibland tillåts hans väpnare att ta sig ut på slagfältet med en ny häst. De som besegras förs bort från fältet och får vänta vid sidan av tills melejen är över.

Vid förmiddagsvaktens första ringning dag tre inträffar det sista momentet, utmaningarna. Riddarna utmanar nu varandra för att få tvister lösta, för att se vem som är bäst eller för att vinna saker av varandra. Även tornej (en slags dressyrritt), ringrän-

blir man Allvarligt skadad. Varje besegrad motståndare ger mellan 1 och 5 Ära som ovan, och skulle man bli utsedd till vinnare av melejen så får man 20 Ära och ett härligt pris.

Utmaningar: Kör dessa som en vanlig strid, men använd enbart reglerna för att slå ner någon. Räkna ära som vanligt, men man vinner inget pris utöver det som utmaningarna gällde.

Bågskytte: Slå fem slag för Långbåge. Den med högst totalsumma vinner skyttetävlingen, 20 Ära och ett pris i form av någon trofé värd upp till ungefär ett halvt mark silver och en kontantsumma (30 silver är ganska vanligt).

Påfäktning och Brottnig: Slå ett slag för Träkäpp respektive Slagsmål per match. Ett lyckat slag innebär att man vinner matchen. Skulle man besegra alla sina motståndare så vinner man tävlingen, 10 Ära och en liten kontantsumma (10 silver är ganska lagom).

Väpnarnas tornering: Körs som en dyst, men man vinner endast 1 Ära per motståndare som man besegrar och 10 Ära om man vinner torneringen.

Att arrangera ett tornerspel: Räkna iskalld med att ett tornerspel kostar 1 pund per deltagare att anordna. Detta tjänar man till viss del in på marknaden i anslutning till spelet, men man blir ändå tvungen att punga ut med något i storleksordningen ett mark silver per deltagare. Detta betalar för kost, logi, anordnade av tornerspelsplatsen, priser till segrarna, banketter, utsmyckningar, konstruktion av läktare och liknande. Större delen av kostnaderna får betalas genom skatter och med det överskott som man har vid den vanliga administrationen av ens förläning. Den som arrangerar ett tornerspel får automatiskt 20 Ära, utöver vad han skulle vinna på ärans fält.



ning och rännande mot kvintanen förekommer, plus diverse andra uppvisningar av svärds- och ridkonst.

Utöver riddarnas eleganta våldsamheter förekommer möjligheter för ofrälse att bråka organiserat. Ofrelse har ofta brottningsstävlingar, påfäktningstävlingar och bågskyttetävlingar, och riddarnas vapnare kan ställa upp i vapnarnas tornering. Åtminstone bågskyttetävlingar och vapnarnas tornering brukar dra även adlig publik.

Ett tornerspel är inte bara en tävling. Det är dessutom en marknad, i och med att folk samlas från när och fjärran. Det är dumt att inte utnyttja tillfället, så att säga. Tornerspel inträffar dock inte så ofta. Om ett tornerspel inträffar i närheten så tar man chansen att gå dit, eftersom det är en fest som ingen marknad eller festival kan slå.

Jakt

Västmarks frälse är ofta äventyrslystna män som tar varje tillfälle att briljera med sina färdigheter. Ett sätt är jakt. Man jagar både med hundar och falkar. Alla bra jaktmarker och villebråden som lever på dem tillhör kungen av Västmark. Därför måste kungen få en andel av frälsets byte om de jagar på kunglig jaktmark, exempelvis en fjärdedel. Det finns gott om byte på jaktmarkerna eftersom det är brottsligt att jaga utan tillåtelse.

Jakten utförs vanligtvis från häst med drevkarlar. Drevkarlarna har ofta hundar som dom använder för att driva bytet mot jägarna. Jägarna är beväpnade

med pilbågar och spjut. När man jagar på detta sätt är det oftast hjort och andra hjortdjur som jagas, vilka anses vara "ädel kött" och som endast återfinns på frälsets bord.

Det anses vara en stor bragd att nerbringa ett uppretat vildsvin själv. Vildsvin blir ofta uppretade av jakthundarna, och ett uppretat vildsvin är ett av det farligaste djur som finns i skogen. För att fälla ett vildsvin använder man ett särskilt vildsvinsspjut med ett tvärstycke mellan skaftet och bladet som hindrar vildsvinet att nå jägaren som håller i det. Det krävs stort mod och nerver av stål för att möta ett vildsvins raserianfall. Jägaren avancerar med sänkt spjut. Innan djuret anfaller måste kortändan placeras fast i marken för att inte jägaren ska slungas bakåt. När djuret anfaller ska jägaren stöta snabbt mot magen och försöka vända djuret på rygg med spjutet. Om inte träffen är omedelbart dödande måste han pressa vildsvinet mot marken tills de andra jägarna kommer fram och ger vildsvinet nådastöten.

En annan lugnare men ändå väldigt populär jaktform är jakt med falkar. Man använder olika jaktfåglar beroende på vilken ställning man har (se *Västmarks* grundregler på sidan 123), och en fin rovfågel ses av en adelsman som en värdefull ägodel.

Varje borg med någon som helst klass har en falkenerare, vars uppgift är att träna rovfåglar, och som följer med ut på jakt. Falkeneraren bär en stor cirkel av trä runt midjan, hängande i axelremmar. På denna anordning sitter falkarna med huvor på huvudet. Alla falkarna sitter fast med cirkeln genom en tunn kedja. Ägaren bär sin falk på höger arm som skyddas av en tjock läderhandske som skyddar mot fågelns vassa klor. När jägaren får se ett lämpligt byte, exempelvis en fasan eller rapphöna, så drar han av läderhuvan och släpper iväg den mot bytet. När falken har fällt bytet lockar man tillbaka den med en pinne med en vit fjäderboll i ena änden.

Ofrälse jagar normalt genom att skjuta eller snara småvilt eller kanske skjuta en hjort. Att jaga utan tillåtelse är förbjudet och tjuvskytte är inte något man ser mellan fingrarna på. Därför är de flesta som är ute och jagar (en och annan tjuvskytte och fredlös undantaget) ute på länsherrens uppdrag eller med hans tillåtelse. Den här typen av jakt anses vara tråkig av frälset – för dem är jakt en sport, inte ett sätt att få mat på bordet.

Guds lagar, människans förordningar

Det finns ganska gott om lagar i Västmark. De skiljer sig något från hertigdöme till hertigdöme, men de följer ungefär samma principer. Man bygger nästan hela rättsväsendet på eder och status, och prövar mer eller mindre hur mycket en persons ed är värd. Även botgöringen är huvudsakligen ekonomisk.



Bot och straff

Det finns tre olika lagsamlingar, kyrklig rätt, kunglig rätt och folklig rätt. Kyrklig rätt rör huvudsakligen det ecklesiastiska – hur man viger jord och egendom, vad som händer om sådan befläckas, befordransgång inom prästerskapet, regler för munkordnar och nunneordnar, vad som händer om man bryter mot Kristi bud och sådant. Kunglig rätt omfattar i princip alla våldsbrottsmål och brott mot rike och konung, som till exempel tillfogande av skada, mord, dråp, mordbrand, förräderi etc. Även successionsordning, lagar för kröning, utpekande av ämbetsmän et cetera, står i den kungliga rätten. Det är endast för högmålsbrott (förräderi, mordbrand, helgerån et

cetera) som man kan dömas till döden. Folklig rätt omfattar huvudsakligen civil rätt, det vill säga äganderätt, innehav, och vanliga tvister om detta inklusive stöld.

Den dömande makten tillhör olika instanser beroende på vilken rätt vi talar om. Kyrkan har rätt att döma i kyrklig rätt enbart, samt folklig rätt om det sker på kyrkans mark. Adelsmän med förläning har rätt att döma i folklig rätt om brottet sker i deras förläning. Ett ting har rätt att döma i folklig rätt inom tingets jurisdiktion. En fogde har rätt att döma i folklig rätt oavsett var det sker och i all kunglig rätt utom de högmålsbrott som utförs mot konung och kyrka. Kungen har rätt att döma i kunglig rätt

Prövningar

Här nedan kommer några lämpliga prövningar då man låter Gud avgöra skuld eller oskuld i en tvist. Observera att det inte är svaranden som väljer prövning, utan att det är domstolen som gör det. Den svarande kan begära att en prövning sker, men inte vilken prövning. Spelledaren bör modifiera svårigheter efter skuld, eller på annat sätt ge en bonus till oskyldiga figurer. En skyldig figur bör få det svårare att klara av provet. Det finns många sätt att göra detta på: man kan välja en egenskap som är till rollpersonens nackdel, ändra en svårighet upp eller ner, eller ge en modifikation på någon sidas slag.

Kallt vatten: svarandens händer och fötter binds ihop och han kastas i en lagom djup vattensamling. Om han sjunker ner till tolv fots djup så har vattnet accepterat honom och han är oskyldig. Ett slag för Simma kan vara på sin plats för att avgöra om man sjunker. Svårigheten är 6. Lyckas slaget så sjunker figuren. Nackdelen Fet passar definitivt in och behöver inte vändas, eftersom feta personer tenderar att flyta istället för att sjunka.

Hett vatten: en sten släpps i en gryta med kokande vatten. Svaranden ska sedan stoppa ner handen och ta upp stenen. Händerna förbinds sedan och man väntar därefter tre dagar. Ingen vidare vård är tillåten. Om skadorna har läkt så är svaranden oskyldig. Hur djupt vattnet i grytan är beror på förseelsen: för smärre brott kan det vara handledsdjupt, för allvarligare brott armbågsdjupt. För att kunna greppa stenen krävs ett slag för Järnfysik, Tro, Lejonhjärta, Viljestark eller någon liknande egenskap. Svårigheten är 6 för handledsdjupt och 9 för armbågsdjupt. Om slaget lyckas har figuren greppat stenen. Om slaget misslyckas så kan han inte greppa stenen och är därmed skyldig, men skadevärdet minskas med 3. Därefter ska figuren slå ett stryktålighetsslag med totalt skadevärde på 6 för handledsdjupt och 9 för armbågsdjupt. Om figuren får en Skråma eller en Lätt skada hinner skadorna läkas så mycket på tre dagar att hans oskuld kan

anses bevisad. Om figuren får en Allvarlig skada så anses figuren vara skyldig.

Hett järn: svaranden får bära ett rödglödgat järn under det att han går nio fot. Därefter förbinds händerna på samma sätt som för hett vatten. Regelproceduren är likadan, fast svårigheten och skadevärdet är båda 9.

Nattvard: denna prövning är huvudsakligen reserverad för kyrkans män. Svaranden får då svära sin oskuld och sedan ta emot en nattvardsoblat. Om han är skyldig kommer han att sätta den i halsen. Figuren får slå ett slag för Tro med svårighet 6. Om slaget lyckas så visar oblaten sanningen: en skyldig person sätter den i vrångstrupen, medan en oskyldig person sväljer den som normalt. Om slaget misslyckas så händer ingenting.

Kors: det finns två varianter av denna prövning, den ena avsedd för vanligt folk och den andra för kyrkans män. För vanligt folk så går det till så att man tar två likadana träbitar och skär in ett kors på det ena. Sedan sveps båda in i tjockt ylle så att man inte kan känna korset genom tyget. Nu är det upp till svaranden att finna träbiten med korset på. Om han lyckas är han oskyldig. Det kan egentligen inte skrivas några regler för det. Spelledaren kan slå en tärning dolt så att spelaren inte kan se resultatet. Den högra träbiten har korset om tärningen visar ett jämt tal, medan den vänstra träbiten har korset om tärningen visar ett udda tal. Sedan får spelaren välja: vänster eller höger. Väljer han rätt så är han oskyldig. En spelare med egenskapen Tursam kan använda den för att slå om spelledarens tärning efter att spelledaren visar resultatet.

Den andra varianten är avsedd för kyrkans män. Svaranden och kändanden knäböjer då framför altaret med armarna utsträckta som om de vore korsfästa. Den som sänker armarna först förlorar målet. Detta avgörs med ett motsatt slag – lämpliga egenskaper kan vara Järnfysik eller Tro. Den som förlorar det motsatta slaget förlorar också målet.



och folklig rätt, men inte i kyrklig rätt. Kungen kan också utse en konnetabel som har samma domsrätt.

Det finns mycket strikta regler i Västmark för hur man driver en process. Det första som händer är att käranden (den som har råkat illa ut och nu vill dra saken inför rätta) kallar svaranden (den utpekade skurken) för att svara på anklagelsen inför kungen, fogden, tinget eller annan instans som har domsrätt i målet. Om svaranden inte dök upp så förlorar han automatiskt målet.

Om svaranden kommer så börjar processen med att käranden svär att han inte drar målet inför rätta av illvilja eller av någon annan orättvis orsak. Svaranden fortsätter sedan med att svära att han är oskyldig och lägger fram bevis och vittnen för sin sak. Svaranden får ofta trettio dagar på sig för att samla ihop dessa vittnen. Käranden lägger sedan fram sin bevisföring och sina vittnen.

Om det nu inte är klart vem som vinner målet, eller om det går dåligt för försvararen, så kan han begära att Gud ska döma fallet genom en prövning. Om endera parten i målet är av adlig börd så kan denna prövning vara lika med en duell. En eventuell ofrälse eller en kvinna som har del i målet kan i så fall begära en förkämpe för sin sak. Den sida som vinner en sådan duell vinner också målet.

Andra prövningar kan vara prövning genom kallt vatten, genom hett vatten, genom hett järn, genom nattvard och genom kors. Prövning genom kallt

vatten går till exempel till så att man binder samman händer och fötter på svaranden och slänger honom i närmaste större vattensamling. Om personen sjunker mer än tolv fot har vattnet accepterat honom och han är oskyldig. Förhoppningsvis kan man dra upp honom levande efteråt...

Om svaranden döms skyldig så får han också ett straff i form av en bot. Även detta är noggrant specificerat i lagen och beror på brottet, svarandens och kärandens rykte och stånd.

Det finns väldigt lite möjlighet att genomdriva ett straff. Fejd och fredlöshet är två av de få sätt som finns för att se till att ett straff verkligen efterlevs. Om boten inte kan betalas, eller om svaranden inte vill betala den, finns det två alternativ: antingen kan svaranden dömas fredlös eller så kan fejd dömas. Om svaranden döms fredlös får han i allmänhet ett dygn på sig att försvinna och han får inte längre något lagligt skydd. Vem som helst kan slå ihjäl honom utan straff. Om fejd döms så får käranden rätt att plundra en viss mängd av svarandens ägodelar, motsvarande botens storlek, och skulle någon dö på kuppen så är det sånt som händer.

För några brott, närmare bestämt mordbrand, husfridsbrott, stöld (när man tas på bar gärning), mord och förräderi mot ens länsherre eller mot konungen, är straffet alltid döden, då dessa brott är högmålsbrott. I några fall kan man komma undan dödsstraffet genom att betala en summa motsvarande en wargild för offret. Om någon döms till döden så avkrävs släktingar en ed att inte söka hämnd för att svaranden avrättas.

Den uppmärksamme kanske kan se att frihetsstraff eller prygel inte förekommer som straff. Prygel kan till viss del förekomma som straff på kontinenten, samt i England, Toulanien och Estanien. I Västmark och Wiederfan förekommer det dock inte prygel som straff för ett brott. Inte heller stympning förekommer som straff, så tjuvskyttar blir inte av med två fingrar vid första förseelsen – det där är en normandisk företeelse, som kom till England i och med Vilhelm Erövraren. Förnedrande straff som till exempel skamklippning eller stupstockar är båda "grå" straff. Det finns inget stöd i lagen för dem, och att faktiskt utföra dem är ungefär lika lagligt som en lynchning. Likväl inträffar det att folk hamnar i stupstockar eller blir skamklippa, men i så fall så gott som enbart när mobben eller länsherren tror sig kunna komma undan med det.

Frihetsstraff förekommer inte som straff för brottsliga handlingar över huvud taget. En person som hålls i fängelse sitter där i väntan på att en dödsdom ska utföras, eller för att det finns risk att han ska rymma fältet före en rättegång, men aldrig som straff för brottet. Det finns också möjlighet att krigsfångar kan hållas inlåsta, och att politiskt obekväma personer låses in tills vidare. Ett antal obekväma drottningar har hamnat inlåsta i torn, till exempel, ända tills de övertalats att gå i kloster. Däremot förekommer fängelsevistelse aldrig som straff för en brottslig handling.

Lagens ursprung

Orsaken till att lagen är utformad på detta sätt har sina rötter i Västmarks tidiga historia. Det saxiska samhället har aldrig varit centraliserat, så det har aldrig kunnat växa upp någon egentlig stark kungamakt som i de frankiska kungarikena. Inte heller har lagen påverkats i så hög utsträckning av Rom och dess centrala styre. Blod har alltid varit tjockare än vatten och dubbelt så i det saxiska familjecentrerade samhället. Behovet av en skarp kroppslig lagstiftning har alltså överskuggats av det faktum att om man hänger en brottsling så finns alltid risken att brottslingens familj hämnas. Genom ett rättssystem där svarandens brott dels provas opartiskt, dels båda parter svär på sin heder att de inte drar upp rättssaken av illvilja respektive att inte fortsätta saken efter att dom fallit, och dels där ett brott resulterar i en svår och kännbar bot istället för att kapa huvudet av folk, så har man kunnat skapa ett samhälle utan en Julius Caesar eller Charlemagne eller annan stor och stark ledare som garant för det lagliga skyddet, och utan att det resulterar i blodsfejd och inbördeskrig hela tiden. Man slipper också problem med att en svag garant för det lagliga skyddet oftast innebär mer eller mindre laglöshet i riket.



Wargild och eadsgild

Wargild ("mansgäld") och *eadsgild* ("edsgäld") är två viktiga koncept i Västmarks lag. *Wargild* är ett ekonomiskt mått på en persons anseende. Ju högre *wargild* en person har desto bättre anseende har han. Värdet beror på stånd, rikedom, rykte och en hel del annat, och fastställs när det behövs av ting och domstolar. Dessutom är det ett viktigt juridiskt koncept. Många brott sonas genom en pengabot som står i proportion till offrets *wargild*.

En persons *wargild* används för att fastställa en *eadsgild*, ett mått på hur mycket en ed är värd. *Eadsgild* bestäms av personens *wargild* och edens vikt. *Eadsgild* används för att fastställa en pant på hans ed och även bot för att bryta mot en ed. Ibland kan det krävas att man, samtidigt som man svär en ed, dessutom betalar en pant på den. Skulle man bryta mot sin ed är panten att betrakta som förverkad. På samma sätt, om man bryter mot en ed och det hela dras inför rätta så beror boten på dess *eadsgild*. Exakt hur stor andel av ens *wargild* en eds *eadsgild* blir beror på eden. Om en figur någonsin begår mened och detta avslöjas blir figurens ed alltid värdelös. Hans *eadsgild* är då noll och ingenting, oavsett hur hög hans *wargild* är.

Wargild används också som ett generellt mått på anseende. Även om en person inte har befunnit sig inför ting eller domstol så har den normale västmarkingen ett instinktivt begrepp om vilken nivå en persons *wargild* borde ligga när man fått höra talas om honom, hans dåd, börd och ägodelar, så *wargild* är definitivt inte något som bör hållas hemligt. En person med hög *wargild* har högt anseende. Det är till och med möjligt att en vanlig person kan ha högre *wargild* än kungen, och han hedras då i enlighet med detta, även om han är ofrälse.

Det viktigaste användningsområdet för *eadsgild* är att avgöra vittnens trovärdighet i ett brottmål. I ett brottmål jämför man helt enkelt vilken sida som kan få ihop den största summan i *eadsgild*. Den sida som har störst *eadsgild* vinner målet.

För att få reda på en figurs *wargild*, lägg ihop alla användbara sociala egenskaper, som till exempel Adel, Gott rykte, Dåligt rykte, Heder, Rikedom et cetera – helt enkelt alla egenskaper som påverkar hur väl ansedd figuren är. Fredlös och Adel räknas

Exempel

Tuva har egentligen bara två egenskaper som är socialt gångbar, och det är egenskapen Vän (riddar Gared) +3 och Älvablod +2, men den sista vänds till -2. Det ger att Tuva får en wargild på 3-2=1 pund silver. Skulle hon vittna i ett mordfall (motsvarande Edsvuren -2) så skulle hennes eadsgild vara värd en fjärdedels pund silver multiplicerat med två, det vill säga en halv pund silver (120d).

Lagen och djurfolk

Djurfolk har officiellt samma rättsliga skyldigheter och rättigheter som alla andra, med ett undantag: djurfolk kan aldrig få adelstitlar. De kan däremot vara fria, livegna eller trälar, precis som alla andra. I praktiken är djurfolk ofta diskriminerade. Denna syn är vanlig framförallt nere i söder och sydost, där den kontinentala kristendomen är som starkast.

Även halvfolk kan drabbas av samma diskriminering, men det finns ingen lag som förbjuder halvfolk att inneha adelstitlar. Halvfolk har dock en annan nackdel – i och med att de ofta kan tas för fullt mänskliga uppfattas det ofta som att de har förrätt människorna om de avslöjas, på grund av att de har hållit sin natur dold. Det är förmodligen det som Tuva var rädd för i inledningshistorien i regelboken. Hade hon avslöjats så hade byborna helt enkelt överreagerat.

Lika rättigheter: Djurfolk betraktas som en normal del av samhället och värderas lika högt som vem som helst. Denna syn på djurfolk är mycket ovanlig och återfinns i nordvästra Thabeun.

Viss diskriminering: På papperet är djurfolk lika mycket värda som vem som helst. De får syssla med vilka aktiviteter de vill, men människor ser ner på dem. Resultatet är att djurfolks *eadsgild* alltid betraktas som hälften så mycket värd som den borde vara, även om deras *wargild* räknas som vanligt. Dessutom lär de få stå ut med vissa tillmälen. Denna syn är ganska vanlig i norra Västmark.

Öppen diskriminering: Djurfolk betraktas som föga bättre än djur. De får alltid de sämsta möjliga yrkena, ofta bara som dragare eller något annat kroppsligt arbete. De utsätts ofta för mobbning och förnedring. Djurfolks *wargild* räknas som hälften så stor som den borde vara. Denna syn är ganska vanlig i södra Västmark.

Full diskriminering: Djurfolk betraktas som djur och likställs med trälar, utom att ingen nödvändigtvis behöver äga dem. De har ingen *wargild* över huvud taget och ingen kommer att säga något om man skulle råka slå ihjäl någon. Denna syn är någorlunda ovanlig, och återfinns huvudsakligen i södra Västmark.

Ohyra: Som ovan, men deras närvaro accepteras inte ens. Djurfolk kastas ut ur byar eller slås ihjäl utan pardon. Husdjur har det bättre än djurfolk. Denna syn är mycket ovanlig och finns mestadels i sydöstra hörnet av Västmark.



dubbelt. Vissa egenskaper (till exempel Älvablod) kan vändas. Glöm inte att dåliga egenskaper sänker summan. Så många pund är figurens grundläggande *wargild*. Lägg slutligen på figurens Åra, men räkna då i silver istället för pund (det går 240 silver på ett pund). Skulle summan vara noll eller mindre än noll så är figurens *wargild* också lika med noll. Figuren jämföras då med en livegen vad gäller bot och straff och hans ed är helt enkelt värdelös om ingen går i god för honom.

En eds värde bestäms som personens *wargild* delat med fyra. Multiplicera sedan resultatet med en faktor beroende på brottets allvarlighet. Så hög är den *eadsgild* som gäller för den personen och den eden. Fall som rör kätteri och alla högmålsbrott ligger normalt på faktor 3, mord och dråp på ca faktor 2 och stöld på ca faktor 1.

Fogde

Ordet *scirgerefa* är besläktat med ordet "sheriff" och betyder ungefär "fylkesdomare". En mindre otymplig översättning är "fogde" och det är en översättning som vi använder oss av i Västmark. Fögderiet, som hela organisationen kallas, är underställd konungen för att dels upprätthålla lag och ordning och dels samla in konungens skatt.

En fogde är en person som har konungens förtroende och som får uppdraget att upprätthålla lag och ordning. Han kan vara riddare såväl som ofrälse. Fogden anlitas för att driva in skatter åt de lokala länsherrarna och även åt kyrkan och kronan. Till sin hjälp kan en fogde anställa ett antal fogdeknektar,

som så att säga är fögderiets väpnade arm – antalet knektar beror på fogdens ansvarsområdes storlek. Knektarnas lön betalas av folket via länsherren och kronan. Fogden kan även begära hjälp från riddare, godsherrar och andra adelsmän i området, och kan i krigstid dessutom samla ihop och leda en milis.

Observera att stadsvakten, i den mån det förekommer en, inte är en del av ordningsvakten. Stadsvaktens huvudsakliga uppgift är att vandra runt på stadens gator nattetid och se till att inga eldhärdar hinner sprida sig, och dagtid att ta tull vid stadens portar. Det är inte deras uppgift att fånga bovar, bryta upp bråk eller utreda brott. Sådana sysslor är det upp till fogden och fogdeknektar att syssla med, men det kan mycket väl hända att det är stadsvakten som meddelar detta till fogden.

Kyrkofrid

Enligt lagen har varje kyrka kyrkofrid. Det innebär att den sekulära lagen inte har någonting att säga till om på kyrkans mark. Om en brottsling tar sin tillflykt i en kyrka så kan han inte nås av lagen, utan står under kyrkans beskydd. Han har rätt att näras av kyrkan i fyrtio dagar. Under den tiden har han tre val: lämna kyrkans mark och ta det straff som lagen kräver, få fri lejd ut ur landet och svära en ed att aldrig återvända, eller stanna i mer än fyrtio dagar och så småningom svälta ihjäl.

En brottsling som utnyttjar denna möjlighet i kyrkan och lämnar landet räknas som fredlös om han någonsin skulle återvända. Om en figur utnyttjar denna möjlighet får denne automatiskt nackdelen Landsflykt –4 (ändras till Fredlös –4 om figuren återvänder) och bör faktiskt skrivas ut ur kampanjen.



Kapitel fem:

Krigsmakt

Den medeltida krigsvetenskapen är långt utvecklad. Tvärt emot vad en del verkar tro så kan den medeltida krigaren en hel del om krigskonsten, vilket egentligen inte är att undra på, så många krig och korståg som världen har drabbats av. Vad man inte får glömma är att den medeltida krigskonsten hade helt andra förutsättningar än den moderna. Saker som den moderna människan finner oundgängliga finns inte tillgängliga för den medeltida riddaren, och saker som är oerhört onödiga idag är ett måste för riddaren.

Vapen

Långbågen är avståndsvapnet framför alla andra. Även om den inte har lika stor genomslagskraft som ett armborst så har den överlägsen räckvidd tack vare sin långa pil. Det är ett enkelt vapen i sin konstruktion och därmed relativt billigt och har hög genomslagskraft även på långt håll. Problemet med långbågen är huvudsakligen att det krävs lång träning för att man ska bli en god bågskytt. En god bågskytt är enligt lagen tvungen att så förbli medelst fyrtio dagars bågskytteutbildning per år, så utbildningskostnader för skytten är egentligen inget problem. Normalt sker denna träning i kyrkans regi och på kyrkans mark varje söndag strax efter att mässan är avslutad. Det finns en hel uppsjö med olika pilspetsvarianter för olika syften, från bredbladiga pilspetsar som skadar mycket men har dålig penetration till långsmala och tunga bodkin-spetsar som kan slå igenom en stål hjälm men inte gör så mycket skada.

Den enda verkliga konkurrenten till långbågen är armborstet. Det är visserligen billigare att utbilda en armborstskytt, men vapnet är också dyrare att införskaffa. Armborstet har dock fördelen att det går att använda i trånga utrymmen och att det har en fruktansvärd genomslagskraft på kort håll. Det slår utan problem igenom en riddares rustning, så det är inte att undra på att adeln försöker få Vatikanen att bannlysa armborstet (utom när det gäller att skjuta

”THEREFORE, TAKE HEED, HOW YOU IMPAWN OUR PERSON, HOW YOU AWAKE OUR SLEEPING SWORD OF WAR. WE CHARGE YOU IN THE NAME OF GOD, TAKE HEED. FOR NEVER DID TWO SUCH COUNTRIES CONTEND WITHOUT MUCH FALL OF BLOOD!”

— WILLIAM SHAKESPEARE,
HENRY V

hedningar och otrogna, förstås), då det är ett av de få vapen som kan få en otränad bonde att vara direkt livsfarlig jämfört med riddare. Armborstpilen, även kallad skäkta eller lod, är dock för kort och skickas iväg med för hög acceleration för att ha någon större räckvidd. På kort håll är den dock fruktansvärd.

Lansen är det vapen som utgör det tunga artilleriet på slagfältet. I princip är det ett långt spjut som sitter fast i 100 kilo riddare som i sin tur sitter fast i 800 kilo stridshäst som dånar fram i femtio kilometer i timmen. Den är designat för att gå av när det fastnar, men först efter att fienden är mer än död. Lansen har fördelen att den har fruktansvärd kraft jämfört med andra vapen samt stor taktisk rörlighet.

Svärd är huvudsakligen avsedda för att hugga med och särskilda stötsvärd finns inte än. Bland vanligt folk är ett kort huggsvärd ganska vanligt. Det används ofta som en huggkniv eller machete, men kan användas som vapen. Det är dock ett vapen för ofrälse – adelsmän och professionella krigare föredrar svärd och slagsvärd. Svärdet är ca tre till strax



under fyra fot långt och används huvudsakligen till fots, medan långsvärdet är ungefär en halv fot längre och är avsett för att en ryttare till häst ska kunna nå ner att hugga på fotfolket. Slagsvärdets hjalt är dessutom långt nog för att tillåta ett tvåhandsgrepp för extra kraftfulla hugg, men kan fortfarande användas i en hand. Ett annat vapen som förekommer är det som kallas falchion, ett större och kraftigare huggsvärd som används även av en del riddare.

Rustningar

Ringbrynja är förmodligen den mest dominerande rustningstekniken. Den är tillräckligt billig och tillräckligt bra för att användas i stor skala.

Själva tekniken med ringbrynja bygger på att man har länkade ringar som håller ihop varandra. Ringarna är gjorda av järntråd som länkas i varandra och nitas ihop, ungefär som en kedja fast till en yta istället för en kedja. Under ringbrynjan har man någon form av stoppning för att ytterligare dämpa slaget och för att förhindra att brynjan skaver direkt mot kroppen. Resultatet blir ett skydd som inte ger efter

Vad som inte finns II

Det är kanske lika bra att slänga fram ännu en lista med saker som inte finns i Västmark, denna gång vapentekniska saker. Orsaken till att de inte finns är historiska eller geografiska: de är helt enkelt inte uppfunna eller har blivit omkörda av nyare vapenteknik, eller så kommer de från andra delar av världen.

Bredsvärd: "Bredsvärd" är en term som ännu inte finns i Västmark. Termen "bredsvärd" tillkommer under 1800-talet för att beteckna de svärd som inte är sticksvärd eller sablar, det vill säga bredare huggsvärd. Termen är bra mycket före sin tid i Västmark. Alla svärd i Västmark är således "bredsvärd" per termens definition, men i och med att det inte finns några andra sorters svärd så har det inte uppstått något behov av att särskilja bredare svärd från smalare.

Dubbelyxor: En typisk stridsyx har ett ganska långsmalt huvud med en kort egg. Även skäggyxor med längre egg har funnits och bör ha dröjt sig kvar. Det är sådana vapen som kommer att utvecklas till stångvapen som hillebard och glav. Vad som däremot inte finns, vad än fantasy-illustrationer vill påskina, är dubbelyxor.

Rapir och värja: Dessa är renässansgrunkor som uppstår då man inte längre har behovet av att tränga igenom tunga plåtrustningar, det vill säga då krutvapnen har gjort plåtrustningar onödiga annat än som häftig officerskostym.

Tvåhandssvärd: Glöm dem. De rena tvåhandssvärderna, inklusive tyska zweihänder-svärd och skotska claymore-svärd, är sena saker, ca fjorton- och femtonhundratals.

Pik: Pikenerare i formation är det främsta vapnet mot riddare. Problemet är att idén inte är uppfunnen än. Det kommer ta ca hundra år till innan piken kommer ut på slagfältet, och därefter dyker de stora zweihänder-svärderna upp för att röja upp dem så att riddarna kommer åt.

Krutvapen: De första krutvapnen kommer till Europa under trettonhundratalet och utgörs då av kanoner. Senare, i början på 1400-talet, kommer de första gevärerna, den så kallade serpentinen. Under slutet på fjortonhundratalet kom luntlås-vapnen, och inne i renässansen kom flintlåsvapen. Summan av kardemumman är att krutvapen inte finns, inte på grund av att de "inte är fantasy" utan på grund av att de inte är uppfunna än. De kommer, förr eller senare.

Plåtrustningar: Senmedeltida plåtrustningar förekommer inte. Det absolut senaste är ringbrynja med några plåtdetaljer, men en riktig plåtrustning lär dröja ett tag till.

Romerska vapen och rustningar: Det romerska riket är sedan länge borta och med det hela antiken. Det innebär att det inte finns några romerska rustningar (lorrica segmentata, den sorts rustning som romarna i Asterix har). Dessutom har en stor del av vapnen utvecklats bortom de romerska. Nutidens vapen är bra mycket kraftfullare än de romerska. De enda romerska vapnen som har överlevt till Västmarks tid är rena belägringsmaskiner, som till exempel ballistan, ett slags jättearmborst med enorm genomslagskraft, och torsionskatapulten.

Japanska vapen: Vid den här tiden höll man på att utveckla svärdssmidet i Japan. Den japanske samurajen är huvudsakligen en bågskytt och det är skickligheten i hanterandet av bågen som utgör legenden i Japan från den här tiden, inte svärdsfäktning. De matchande svärdsparen, daisho (katana och wakizashi), finns inte ännu, utan just nu använder man svärd av tachi-typ som hängs i bältet. I vilket fall som helst så får Europa inte kontakt med Japan på ett bra tag, så det finns ingen möjlighet för japanska svärd att komma till Västmark. Skulle de komma så är det inte heller fjorton- och femtonhundratalets katana som samurajerna springer omkring med, utan tachi och den japanska asymmetriska långbågen. Dessutom är japanerna fullt upptagna med att bråka inbördes, så de har inte tid med att komma till Europa.



så lätt för hugg och där en pil eller spjutspets måste tvinga upp ett antal länkar för att skada bäraren, men som fortfarande är flexibelt nog att tillåta bäraren att röra sig relativt obehindrat.

Ringbrynjan täcker i sin mest omfattande version hela kroppen utom ansiktet. En hauberk täcker bål, armar, händer och ben ner till låret. Händerna skyddas av vantar med brynja på utsidan, som är sammanbyggda med ärmarna på hauberken. Brynjehosor alternativt stoppade lårskydd (gamboised cuisses) skyddar resten av benen, vanligtvis vader och knän, men i vissa fall låren en gång till. Huva skyddar axlar, hals och huvud. Ibland är huvan inbyggd i hauberken. Det enda som är oskyddat är ansiktet mellan ovanför ögonen till strax under munnen, men även nedre delen av ansiktet skyddas ibland av en brynjeflik som kan knytas upp. Till det lägger man ofta en hjälm som skyddar skallen.

Trots det formidabla skydd man får från en brynja så är det inte nog. Man vill ofta ha ett bättre skydd än så. Det mest högteknologiska skyddet är att använda

Tabell GV-O4: Nya rustningsvärden för det enkla systemet

	Skada	Omtöckning	Vikt
Läderharnesk	2	3	6
Härdat läder	4	2	6
Ringbrynja	6	2	18
Gambeson	4	3	12
Brigandin eller lamellpansar	5	3	14
Arm- och benskydd*	+1	+1	+6
Konisk eller rund hjälm*	+1	+1	+4
Tunnhjälm*	+2	+1	+7
Gambeson*	+1	+2	+12

* Som tillägg till annan rustning

Tabell GV-O5: Nya rustningsvärden för träffområdessystemet

Harnesk	Skada	Omtöckning	Vikt	Skyddar
Läderharnesk	2	3	6	Bröstkorg, mage
Härdat läder	4	3	7	Bröstkorg, mage
Kortärmad ringbrynjehauberk	6	2	14	Bröstkorg, mage
Långärmad ringbrynjehauberk	6	2	18	Bröstkorg, mage, armar
Ärmlös gambeson	4	3	10	Bröstkorg, mage
Gambeson	4	3	12	Bröstkorg, mage, armar
Brigandin eller lamellpansar	5	3	14	Bröstkorg, mage
Gambeson*	+1	+2	10 (12)	Bröstkorg, mage (armar)
Läderharnesk*	+1	+1	6	Bröstkorg, mage
Plåtharnesk*	+2	+1	8	Bröstkorg, mage
Brigandin eller lamellpansar*	+2	+1	10	Bröstkorg, mage
Benskydd	Skada	Omtöckning	Vikt	Skyddar
Gamboised cuisse	4	3	5	Benen
Brynjehosor	6	2	7	Benen
Plåtskydd*	+2	+1	+6	Benen
Armskydd	Skada	Omtöckning	Vikt	Skyddar
Sköld**	5	3	varierar	Sköldarmen
Sköld*/**	+2	+1	varierar	Sköldarmen
Huvudskydd	Skada	Omtöckning	Vikt	Skyddar
Brynjehuva***	6	1	4	Huvudet
Konisk eller rund hjälm	6	1	4	Huvudet
Tunnhjälm	8	1	7	Huvudet
Konisk eller rund hjälm*	+2	+1	+4	Huvudet
Tunnhjälm*	+4	+1	+7	Huvudet

* Som tillägg till annan rustning

** Passivt skydd på sköldarmen

*** Kan även vara en del av hauberken, men räknas i så fall ändå separat



plåtdetaljer för att ge extra skydd. De delar som får stryk oftare än andra i närstrid är armar och ben. Särskilt benen är utsatta för riddare till häst. Därför har en del börjat med att skaffa plåtdetaljer för att skydda dessa extra utsatta delar. Detta är dock väldigt ovanligt – det är betydligt vanligare med någon form av härdat läder eller fjällpansar. Knäskydd som fästs på stoppade lårskydd är det första riktiga plåtskyddet, men motsvarande skydd för armar fick vänta till slutet på tolvhundratalet.

En del av den senaste rustningstekniken är tunn-
hjälm och harnesket. En tunnhjälm är en hjälm som är formad som en tunna. Den täcker hela huvudet, inklusive ansiktet, och man kan enbart se ut genom en smal ögonspringa framtill. Ett harnesk är ett hårt eller halvhårt skydd, gjort i antingen härdat läder, lamellpansar eller under trettonhundratalet även i plåt, för bröstorgens framsida som spännes fast ovanpå ringbrynjan. Det är dock ett långt kliv från dessa ”delplåtsrustningar” till helplåtsrustningarna från senmedeltiden. Att arbeta med plåt är dock svårt och dyrt, så därför förekommer det inte så mycket. Det finns andra och billigare metoder för att göra bättre skydd.

För vanligt folk är ringbrynjan alldeles för dyr. Ett vanligt skydd är en *gambeson* av läder eller grovt tyg. Den består av tyg eller läder som är sytt till tuber som är sprängfyllda med hästtagel, linblånor (en rest man får av linberedning) eller lumptrasor. Plagget är format som en slags jacka för att skydda bröstorg och mage, ofta med vidhängande armar som skyddar armarna. Ärmarna knyts fast med remmar. En gambeson skyddar alldeles ypperligt, men tål inte stryk särskilt bra. Den måste repareras efter varje strid för att behålla sin skyddande förmåga. Nackdelen är att en gambeson är bra mycket varmare än andra skydd.

En del personer, som vill ha bättre skydd än ringbrynja men inte har råd med harnesk, spänner fast en gambeson över brynjan. Det finns tre fördelar med att spanna en gambeson över ringbrynjan. Dels fördelas kraften från hugget innan brynjan ska ta upp energin. Dels får man en tätare brynja under, vilket innebär att ett träffande vapen måste tränga igenom en och en halv till två gånger så många ringar för att skada bäraren. Slutligen hålls organen i bärarens kropp bättre på plats, så skador från ren anslagschock minskas drastiskt, ungefär som med ett njurbälte. Detta gör att en gambeson över en ringbrynja skyddar ungefär lika bra som ett plåtharnesk över en ringbrynja, men tål inte stryk lika bra och måste repareras oftare (i princip efter varje fältslag).

En ringbrynja hålls på plats med hjälp av remmar som man drar åt här och var för att fördela vikten. Även svärds- eller midjebälte hjälper till. Trots detta ligger majoriteten av vikten på axlarna och armarna, vilket gör den till ett mycket tröttande plagg att bära. En gambeson är stelare och blir därför något lättare att bära, speciellt när den är inburen.

Man kan få på sig en ringbrynja utan hjälp, även hosor, huva och hjälm. Däremot behöver man hjälp

för att få på sig en gambeson, brynjevantar eller ett plåtharnesk, och det går bra mycket lättare och fortare att få på sig alla andra rustningsdetaljer om man får hjälp med dem.

Samtliga rustningar måste underhållas. Det blir revor som måste repareras i ringbrynjan. En gambeson måste lagas och stoppas om. Plåtdetaljer får bucklor som måste rätas ut. Dessutom måste man genast ta bort rost om det dyker upp. Detaljer i läder måste smörjas för att inte torka och spricka. Vaddering måste tas ur och torkas separat för att förhindra mögel och mer rost, och det bör också tvättas eftersom man blir rejält svettig av att slåss.

Försvarsverk

Borgen är central i landkrigföringen i Västmark. Borgens syfte är dels att fungera som hem åt adelsmän och krigare, vara en försvarsbastion i krig, men också att projicera makt även i fredstid. En borg är en relativt säker tillflyktsort som kan fungera som bas för militära operationer, både in i fientligt område i närheten och för att skydda det egna territoriet i närheten.

Borgens roll som hem för adelsmän är en roll som går ganska långt tillbaka i tiden. Från början var adelsmännens hus större eftersom man behövde hålla ting där. Senare, allt eftersom feodalismen började utvecklas, kom de större husen att bli befästa hem för riddarna. Från murar och palissader kom befästningarna sedan att utvecklas till större och större byggnader.

I början av den normandiska eran i England kom en typ av borgar kommit att utvecklas, med en hög konstgjord eller naturlig kulle med branta sidor och ett torn på toppen, omgiven av en palissad eller stenvall och med en borggård vid foten av kullen. Dessa uppstod som en slags provisorisk befästning för att snabbt säkra makten över marken i England efter kung Vilhelm Is erövring. Bruket av sådana borgar spred sig dock till Lyonia och Västmark, eftersom det är en praktisk konstruktion som snabbt kan uppföras. Många sådana befästningar används fortfarande idag, även om de allt eftersom ersätts av modernare konstruktioner. I en del fall ingår denna typ av befästningar som en del av en större borg. Denna vana, att använda gamla befästningar som delar i nya befästningar, är mycket vanlig.

Det finns flera olika distinkta borgstyper. Förvåningsvärt många borgar är av äldre typer, vilket beror på att det kostar så oerhört mycket pengar att rusta upp en borg eller bygga en ny. Dessutom krävs kungligt tillstånd för att bygga borgar – trots allt så förskjuter borgar maktbalans ganska kraftigt – vilket gör att det är än mer ont om nybyggda borgar.

Broch: En broch är en av de äldsta befästningstyperna och återfinns mest på Irland, Skottland och på öarna norr om Skottland. Den är ovanlig på Lyonia, men en och annan ruin av borgstypen finns i Avra-nien. Det är en piktisk/gaelisk konstruktion som består av ett runt stentorn med mycket tjocka väggar



Livet i en borg

Borgen är ett säte för adelsmän och projicerar således civil makt i fredstid. I krigstid är den en bas för operationer och projicerar därmed också militär makt. Därmed är en gränsbefästning en offensiv befästning, eftersom den projicerar makt in på grannens mark och därigenom hotar det. En befästning långt in i landet är å andra sidan en defensiv befästning, eftersom den bara projicerar makt på eget område och gör fiendens erövrande av ens landområden till ett vanskligt företag. Av taktiska skäl anläggs en borg nästan alltid på sådana ställen där terrängen bidrar till skyddet, till exempel på en udde, en höjd eller en ö, vilket naturligtvis fördyrar byggandet av borgen.

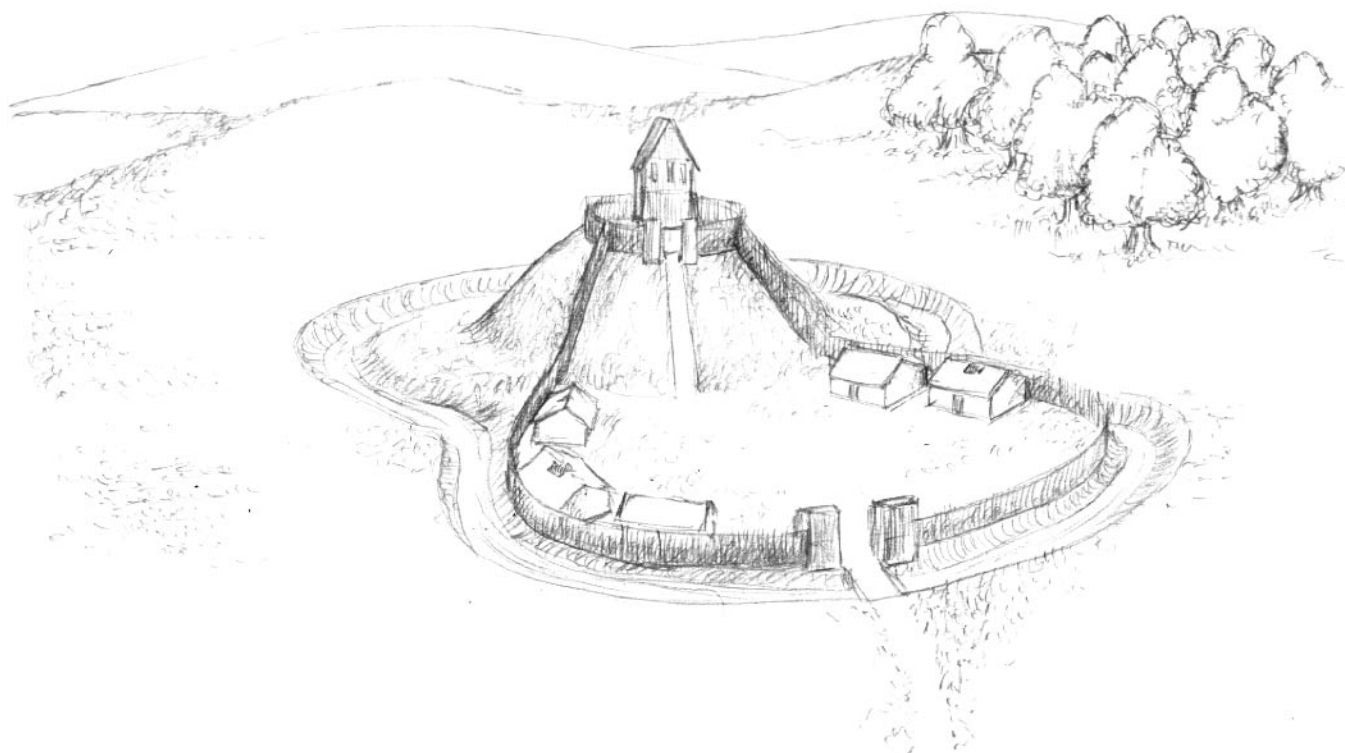
Borgen är dock inte bara ett försvarsverk, den är också ett hem och en central mötesplats. I och med att ett slott har en stor besättning (ofta överstigande hundralet personer, tjänstefolk och knektar inräknat) så har det också ett stort behov av förnödenheter. Därmed blir slottet ett centrum för kommers, dels till slottet men också mellan de som tar sig till slottet för att sälja sina varor. På så sätt växer det ofta upp byar och så småningom städer runt omkring ett slott eller en borg.

Det är väldigt få som har ett privat rum i en borg och dessa rum är sällan stora. De som har sådan lyx att de får leva i ett eget rum är slottets herre (och hans hustru), en och annan högt aktad råd-

givare, eventuella besökande högdjur av lika eller högre rang, samt en och annan högt rankad fånge i väntan på lösen och frigivning. De sistnämnda får sällan större rum än kanske två gånger två meter högst upp i ett torn.

De flesta andra bor där de arbetar. Det innebär att kockar och köksor lever och bor i köket, stallpojkar och stallmästare i stallen, smeden i smedjan, damer i jungfrukammaren, knektar i knektbostäder i tornen och så vidare. Husriddarna och deras väpnare sover oftast på golvet eller bänkar i den stora salen, liksom besökare och gäster.

En borg är inte så fasligt kall som man kan tro. Man har ofta finare arbete i väggar än många ofrälse, med bättre passform på luckor och framförallt tätare luckor. Fönster är ganska vanligt i slott. Planglas är ju dyrt, varför det är status att ha glas i fönstren och adeln har trots allt råd. Har man redan slängt ut en massa pengar på att bygga en borg så kan man slänga ut en struntsumma till (i jämförelse) på att ordna ordentliga fönster. Medeltida glas är oftast grumligt och ogenomskinligt och ofta färgat och inpassat till motiv och mönster. Vidare är väggarna täckta av gobelänger och skinnfällar, vilket gör att värmen hålls bättre. Stenväggarna lagrar värme och isolerar förvånansvärt bra mot vinterkylan. Slutligen blir det ganska varmt ändå i och med att man sover flera i samma rum.



och en mycket liten gård som är öppen mot himlen. Man lever huvudsakligen i små och smala rum i dess tjocka väggar. Den används inte längre direkt, men har ofta kommit att byggas om, förses med tak och våningar över den öppna gården, och kommit att ingå i ett nyare befästningskomplex.

Befäst gård: Detta är en annan av de äldsta befästningstyperna i saxisk tid samt i Norden under vikingatiden. Dessa bestod oftast av en samling med långhus, ofta fyra i en kvadrat, omgivna av en jordvall med palissad på toppen. Ofta byggde man jordvallen genom att gräva ett dike utanför vallen och kasta upp jorden från diket till vallen. Man kan hitta cirkelrunda vallar med diken här och var, och ibland har man använt en sådan gammal vall som grund för att sätta upp en stenmur kring en mer modern herrgård eller befäst hus. Däremot finns det inga befästa gårdar kvar så som de såg ut förr i tiden.

Jordhög med gård: Ett något senare befästningsverk är en jordhög med ett trä- eller stentorn på toppen, en palissad med vallgrav runt omkring och en gård framför högen. Det finns en hel del sådana befästningsverk kvar idag, ofta med en nyare stenmur runt om och ett stentorn på toppen av högen.

Befäst hus: Detta är en annan mycket vanlig befästning. I princip består den av ett två- eller trevånings stenhus med tjocka väggar. Ofta bygger man en låg yttre mur runt om som första försvarslinje. Man kommer oftast in via en trappa upp till en vindbrygga på andra våningen

– bottenvåningen har ingen ingång.

Murborg: En murborg är i princip en större version av en broch, men har dock inte utvecklats ur brochtypen, utan har uppstått separat. Man kan se det som en mycket tjock mur med bostäder, förråd och arbetsutrymmen inbyggda i muren.



Det finns alltså inte något särskilt hus som man bor i, utan man bor snarare i muren. Stallar och smedjor finns i separata hus, byggda på den borggård som innesluts av murborgen. Ingången till en murborg är på andra våningen på murens insida.

Slott: Det vi kallar slott är en utveckling av både det befästa huset och jordhögen. Ett slott består av en stadig mur som enbart är byggd för att stå emot angrepp utifrån, med torn i muren som ger höjdfördel och gör det möjligt att än bättre försvara muren. Muren omger en borggård där ett centraltorn står. Borggården innehåller också svinstior, stallar, förråd, knekt- och tjänstebostäder och smedja. Centraltornet är en tre- eller fyrvåningskonstruktion i sten med en trappa upp till en vindbrygga vid dörren på andra våningen. I många fall bygger man dörren på sidan eller baksidan från porten sett, så att fienden måste gå över så mycket borggård som möjligt för att nå dörren om de skulle bryta igenom porten.

Hären

En medeltida armé eller här är egentligen en slags expeditionskår. Den mönstras med ett givet fälttåg i åtanke och utrustas för detta. Det innebär att det inte finns någon stående här utöver eventuella riddare och dessas garnisoner och tjänare. Resten av hären utgörs av bondemilis som inkallas när ens mark behöver försvaras eller av legosoldater om man ska anfalla.

En typisk västmarkisk här består av ca tre fjärdedelar bågskytter och en fjärdedel infanterister. I en invasionshär är drygt hälften av dessa betalda soldater, medan i en här mönstrad för försvar är drygt hälften bondemilis. Till detta kommer ungefär en tiondel riddare. Storleken på en här varierar med hur mycket man har råd med – en engelsk kung kan kanske mönstra drygt 10 000 man totalt, medan en västmarkisk baron får vara glad om han kommer över 100 man totalt.

Det finns ingen egentlig motsvarighet till nutidens officerare eller romarrikets befälsgrader. En stor orsak till detta är att adelsmän per definition och ursprung är krigare – de är födda och uppfostrade till att föra krig och leda soldater. Detta i kombination med det feodala samhället och dess ömsesidiga trohets seder gör att en befälsordning i stort sett redan finns. En riddare för befäl över sina sergearter (från franskans *serviant* eller "tjänare"; termen har ingenting gemensamt med dagens underbefälsgrad), en baron för befäl över sina husriddare, en greve för befäl över sina baroner och en hertig har sin kungsbemyndigande att föra befäl över hans här (eller, om kungen är närvarande, en större avdelning i hären). Därmed finns inget behov av att uppfinna en befälsordning. Det förväntas att kungen själv ska leda sin här, men om han är förhindrad så kan delegera ansvaret till en hertig eller en biskop.

Ett vanligt sätt att få struktur och ordning på stora mängder ofrälse soldater är att låta tjugo soldater ledas av en vintenaar (härstammar från franskans



vingt tener, ”en som tar hand om tjugo”), och fem sådana grupper bildar en härad (franska ”centaine”), som leds av en konstapel. Konstapeln lyder i sin tur direkt under den länsherre från vilken hans härad är hämtad och är ofta (men inte alltid) en av hans underlydande riddare.

Det tunga kavalleriet, riddarna, sätts ihop i divisioner, normalt tre till fyra stycken, indelade efter geografiskt ursprung, under ledning av den greve eller hertig som kommer från området. Dessa divisioner delas i sin tur in i *échelles* eller skvadroner, som i sin tur delas in i *batailles* eller bataljoner, som i sin tur delas in i en enhet som kallas *conrois*. En *conrois* består av tjugo eller tjugofyra riddare som i tät formation om två eller tre led stormar an mot fienden. Detta kräver skickliga och samtränade ryttare och vältränade hästar, eftersom hästar genom instinkt sprider ut sig när de springer fort. En *conrois* gör inte denna chock ensam, utan tillsammans med andra *conrois*.

Taktik

Man kan allt för lätt få uppfattningen att det medeltida slagfältet är en oherrans röra med män som slogs mot varandra helt utan samordning. Inget kunde vara mer fel. Tvärtom kan dålig samordning leda till en armés undergång. Långbågens styrka på slagfältet bygger just på att man skjuter stora gemensamma salvor mot fiendelinjerna. Detta kräver samordning. Likaså ligger det tunga kavalleriets styrka i en gemensam tät anstormning av fiendens linjer med fällda lansar. Slutligen utgörs försvaret på slagfältet av en sköldmur, ofta i kombination med vassade pålar nerkörda i marken och snabbt grävda försvarsverk i form av gropar, och det krävs god sammanhållning för att den ska fungera. Lyckas fienden bryta igenom sköldmuren så ligger försvararna ganska dåligt till.

Tanken är att man med hjälp av långbågar ska försvaga fiendens sköldlinje likaväl som hans kavalleri. Därefter ska ens *conrois* bryta upp försvarslinjen, varpå luckorna utnyttjas av infanteriet så att man kan kringränna fienden och nedgöra honom i en medeltida motsvarighet till nittonhundratalets blitzkrieg. Effekten av chocken är huvudsakligen psykologisk – det finns mycket få kämpar som vågar stå i vägen för tjugo gånger åttahundra kilo riddare som kommer mullrande rakt emot en.

När man sedan har brutit upp fiendens försvarslinje med sina *conrois* slänger man fram reserven i form av tungt infanteri mot luckan och försöker på så sätt kringränna och nedgöra fienden. Det lätta infanteriet används huvudsakligen för att försöka kringränna fiendens flank men även genomföra bakhåll bakom fienden. För att försvara sig mot detta är det mest logiska att placera sitt eget lätta infanteri på flanken, redo att parera eventuella flankeringsförsök.

Den huvudsakliga kommunikationsformen på slagfältet är antingen muntligt framförda meddelanden som skickas med kurirer, eller trumpetsignaler.

Trumpetsignaler är i förväg uppgjorda musikaliska koder. När man hör dem är det meningen att man ska utföra en viss i förväg given order. På så sätt kan man på ett rudimentärt sätt koordinera en armé, även på ett vidsträckt slagfält.

Det är inte helt lätt att erövra en borg, vilket är meningen med dem. Vid stormning har försvararen en fördel i form av höjd, en serie svåra hinder som anfallaren måste ta sig förbi, skydd och god intern kommunikation. En fyra meter hög lodrät mur på andra sidan en vallgrav är ett hinder som är avskräckande för de flesta.

Anfallaren måste på något sätt kringgå eller överrätta försvaret för att kunna ta borgen. Att resa stormstegar är ett vanskligt företag, i synnerhet som att försvararen håller ner en hel del otäckheter för stormstegarna, till exempel kokande tjära, kokande vatten eller stenar av varierande storlek, eller knuffar bort stegen från muren. Dessutom ska man fram till muren med stormstegarna, ofta över öppet fält där man är exponerad för försvararens båg- och armborstsskyttar och över en djup vallgrav. Det är inte så ofta vallgravar är vattenfyllda, men även en torr vallgrav är ett hinder som ofta fördubblar klätterhöjden.

Porten är förmodligen en borgs svagaste punkt och försvaras ofta av flankerande torn och ett särskilt porthus. I porthuset kan man vräka ner sten eller kokande tjära eller vatten på anfallarna, och de flankerande tornen försvarar vägen fram. En vindbrygga över vallgraven är ganska ovanligt, men det spelar ingen större roll för anfallaren i och med att en fast träbro över vallgraven ofta rivs av försvararen inför stundande anfall.

Detta gör att man ofta använder tre andra alternativ för att erövra en borg. Den ena metoden, belägring, innebär att man försöker svälta ut försvararna. Eftersom en borg ofta har förnödenheter lagrade kan detta ta månader eller till och med år vilket även tär på anfallarens förnödenheter. Dessutom finns risk för sjukdom i det egna lägret då många soldater lever tätt ihop under fältmässiga förhållanden.

Den andra metoden är att tvinga ut en slottsherre på slagfältet och besegra honom där. Detta kräver i sin tur en hänsynslös befälhavare som genom att förstöra borgens försörjning tvingar fienden att komma ut på slagfältet och göra upp. Befälhavaren måste vara hänsynslös, eftersom förstörandet av borgens försörjning kräver att man plundrar och bränner byarna som försörjer borgen.

Metod tre, infiltration, passar synnerligen väl för rollspel. Genom att infiltrera borgen kan man öppna portar och dörrar, döda nyckelpersoner i försvaret och på andra sätt underlätta för en stormning. Den trojanska hästen är ett synnerligen välkänt exempel på infiltration.



Strategi

Strategi är en konst som tvärtemot vad många tror är en nödvändighet för medeltida krigföring. Även om det inte finns någon handbok i medeltida strategi så använder man en del klassiska böcker. Vegetius bok *De Re Militari* är en av de mer spridda böckerna om ämnet, och används flitigt som referensverk. Till sammans med en stor del erfarenhet utgör denna avhandling om den klassiska strategin grunden av medeltida strategi.

Det finns tre mål för strategin i slutet på elvahundratalet: fiendens ekonomiska bas, fiendens taktiska bas och slutligen fienden själv.

Fiendens ekonomiska bas är själva grunden för fiendens krigsmakt. Den ekonomiska basen utgörs av fiendens förlänningar som han tar upp skatt ifrån för att försörja sin här. Det är dyrt att hålla en här: som ett exempel kan det nämnas att det krävdes inkomster från trettio gods i Europa för att försörja en enda tempelriddare i det Heliga Landet. Slår man undan denna ekonomiska bas kan inte hären fortsätta att existera. Av detta skäl är plundrandet och brännandet av fiendens städer, byar och gods en del av krigföringen på strategisk nivå. Det är dessutom relativt säkert – man kan härja på det sättet utan att förvänta sig särskilt stora förluster. Sådan ekonomisk krigföring är brutal och hemsk. Vilhelm Erövrarens jordebok antyder att landområden till och med avfolkas som resultat av krigföringen. Likväl är strategin standard för tidpunkten, och inte förrän 1417, med kung Henrik V av Englands kampanj i Normandie, ändras strategin till en för befolkningen mer skonsam strategi.

Fiendens taktiska bas är de befästningar kring vilka fienden kan mönstra och kraftsamla inför framtida operationer. Att bygga borgar är en defensiv strategi – att inta dem är således en offensiv strategi. Från dessa befästningar kan fienden sedan slå samtidigt som han vet att han har skydd från borgen. Tar man bort befästningarna blir det bra mycket svårare för fienden att kraftsamla. Problemet med borgar är att de är svåra att erövra. En stormning är alltid kostsam och en belägring innebär alltid stora risker för att fiendens styrkor ska hugga en i ryggen. Risken för sjukdomar är också stor. Lyckas man dock erövra fiendens borg så har man allvarligt försvagat hans förmåga att föra krig.

Fienden själv är det tredje strategiska målet. Kan man göra sig av med fiendens här, eller ännu hellre, fienden själv, så kan inte fienden föra krig och är därmed utlämnad till ens vilja. Således är fiendens här ett mål för strategin. Man försöker då manövrera sin här till ett sådant läge att fienden inte har något annat val än att söka strid. Skärmytslingar mellan flankskydd och spanings- och plundringsstyrkor är vanliga i det att härarna försöker finna ett taktiskt fördelaktigt slagfält som dessutom är strategiskt viktigt så att fienden måste söka strid. Den anfallande hären plundrar landet omkring sig för att dels försörja sig själv och dels försvaga fienden ekonomiskt

och därigenom tvinga den försvarande hären att söka strid. Den försvarande hären försöker naturligtvis hindra fienden att plundra, vilket försvagar fiendehären och tvingar honom att söka strid.

Härarna rör sig ganska långsamt, mellan en halv och upp till två mil om dagen. Infanteri som slipper bördan av plundringsstyrkor kan röra sig bra mycket snabbare, ofta uppemot 200 kilometer per vecka, och kavalleri kan röra sig ännu snabbare.

Naturligtvis är information livsviktigt för att strategin ska kunna utvecklas och lyckas. "Spion" är ett ord som används för spanare, kurirer och det som vi menar med spioner idag. Spanare talar om för en befälhavare var fienden befinner sig, vilket är taktisk information som befälhavaren behöver. En del riktiga spioner används också. En del är agenter som håller sig dolda hos fienden, medan de flesta är sympatisörer som befinner sig hos fienden helt öppet. För att hålla sina planer hemliga tillämpar man alla varianter av vilseledande manövrer som man kan komma på. Det finns inte någon riktig kontraspionageorganisation i något land, men då och då fångar man spioner.

Stora slag är ganska ovanliga, men små skärmytslingar förekommer ofta. Man kan ibland som invasionsarmé försöka angripa försvararnas här direkt, men i så fall försöker man göra det genom bakhåll, överraskning och i ett taktiskt överläge. Försvararen å andra sidan försöker hela tiden tvinga invasionshären i ett sådant läge att den inte har något val att kämpa mot försvararen. I och med att det saknas goda transportmedel kan invasionshären inte försörjas bakifrån, utan lever istället av landet där de drar fram. Därmed kan man som försvarare inte heller förstöra försörjningslinjerna i syfte att förstöra invasionshären indirekt, varför man måste ge sig på hären på slagfältet i syfte att förstöra den direkt.

Denna sorts krigföring ställer stort krav på befälhavarens taktiska skickligheter såväl som ett strategiskt tänkande, och den populära myten om att medeltida härförare struntade helt i strategi och taktik måste betraktas som uppåt väggarna. Marschordning blir viktigt i och med att man ofta blir tvungen att samla ihop sina styrkor snabbt när det gäller. Vidare blir spaning och samverkan livsviktigt. Utan adekvat information om var fienden finns är det omöjligt att kraftsamla vid rätt tillfälle eller flytta sig mot rätt slagfält.

En viktig del av strategin är borgar. En borg är en punkt där man har goda försvarsmöjligheter och ofta gott om förråd. De är alltså nyckelpositioner där man kan kraftsamla sin armé utan allt för stor risk. I och med att man dessutom kan göra utfall från borgen så är det inte heller ett mål som man kan ignorera. Gör man det riskerar man alltid ett anfall i ryggen. Att belägra en borg är heller inget man gör lättvindigt. Det finns hela tiden problem med belägringar: sjukdom är bara en av de långsiktiga effekterna. Det finns alltid risk att den belägrades allierade kommer och börjar banka på en mitt under belägringen...



Kapitel sex:



Västtunga

Västtunga är det språk som talas i Västmark. Det är ett germanskt språk som är ganska nära besläktat med anglosaxiska gammalnorska. Västtunga är väldigt nära besläktat med wiederfan, språket som talas i Wiederfan.

Uttal

Det är inte särskilt klurigt att uttala västtunga. I och med att det inte finns några stavningsregler så skriver man verkligen som det låter. Det finns dock några konventioner att tänka på.

- ♦ U-ljudet ligger närmare o-ljudet än i svenskan, ungefär som ett utdraget "u" som i "underbar". Det låter inte som u i "u-båt" eller engelskans "understand".
- ♦ O-ljudet uttalas som ett "å".
- ♦ Oh-ljudet uttalas som ett långt "å".
- ♦ Ae-ljudet är ganska vanligt och är ett slags "ä" som glider över på ett "e".
- ♦ Oe-ljudet uttalas som ett slags "ö" som glider över på ett "ä".
- ♦ Ie-ljudet är ett långt "i" som nästan glider över på ett "e".
- ♦ Th-ljudet uttalas som ett dämpat "t" följt av ett "th" som i "thing", inte som i "this".
- ♦ Tiu-kombinationen uttalas nästan som "tjo" i "attjo!" (nysningen, alltså, alltså som ett "t" följt av ett "tjo").
- ♦ A-ljudet uttalas alltid som "a" i "alltid". Å uttalas likadant, fast långt och lite mer mot "å".
- ♦ R-ljudet skorras alltid.
- ♦ C uttalas som "k".
- ♦ Lh uttalas som walesiskans "ll", det vill säga att man försöker säga "l" samtidigt blåser ut luft vid sidan av tungan.
- ♦ G-ljudet är alltid hårt, det vill säga alltid som i "gå", aldrig som i "get".

"MEN DEN UNDERLIGA FRÄM-
MANDE RIDDAREN OCH HANS TJÄ-
NARE HADE GJORT DEM TILL DEN
GRAD NYFIKNA, ATT DE Knappt
LYSSNADE TILL PRIORN, NÄR HAN
FRÅGADE OM DET FANNS NÅGOT
STÄLLE I GRANNSKAPET, DÄR MAN
KUNDE FÅ NATTHÄRBÄRGE. DET
VAR JU OCKSÅ MÖJLIGT ATT SPRÅ-
KET HAN ANVÄNDE — FRANSKAN —
LÄT OBEHAGLIGT I SAXISKA ÖRON,
ÄVEN OM DE FÖRSTOD DET."
— SIR WALTER SCOTT, IVANHOE

I övrigt låter västtunga till viss del som både tyska och isländska. Normalt sett så sätts verbet sist i satsen (som i tyskan), men det finns vissa undantag. Försöker man bara härma engelska, tyska och isländska lite så ska man kunna uttala västtunga utan problem, eller i alla fall så att man kan göra sig förstådd. Som övning, ta följande lilla fras:

*"An feower un thri tiogu nigon heonder jare Cristi,
Wikinga keferwar an Wistfarthie stranna. Thi cod,
warga-fer, thrallen un anglise jern bragde, kvanna
thi fer silwer salge."*

(I vår Herres år 965 landade vikingaköpmän i Västmark. De bringade torsk, vargpäls, trälar och engelskt järn, som de sålde för silver.)



Vanliga fraser

Här nedan följer några vanliga fraser på västtunga, som man kanske kan ha nytta av i rollspelet. Om inte annat så ger det en uppfattning om hur västtunga låter i tal.

Var hälsad	Thu hael
Lycka till!	Was hael ("var vid god hälsa", används även som svar på "drinc hael")
Farväl! På återseende!	Faer thu well!
Skål!	Drinc hael (drick till er hälsa!)
Ja/nej	Ay/nae
Jag heter...	Ic haesse...
Jag skulle vilja ha...	Ic na ... wanne
Jag talar inte...	Ic na ... spaece
Talar ni...?	Thu ... spaece?
...västtunga	...wistenge
...franska (normandiska)	...francis
...engelska (anglosaxiska)	...anglis
...wiederfan	...wiedertenge/ wiederfan
...toulanie	...tolani
...avrani	...aefrani
...estelan	...estelan
...latin	...laetin
...grekiska	...greice
Vad betyder det här?	Wat thaet tiude?
Jag förstår	Ic verstaen
Jag förstår inte	Ic na verstaen
Var finner jag...?	Waer ic ... må finna
Var finns...? (personer)	Waer ic ... him må finna
Kan ni hjälpa mig?	Thu mi må hilfe?
Jag kan inte hjälpa er	Ic thu na må hilfe
Förlåt? Va?	Haen?
Ursäkta mig...	Theur lät...
Jag ber om ursäkt	Mine soergum
Jag beklagar	Mit aer mith soergum gidroefid
Tack	Thanc
Ett	An
Två	Twegen
Tre	Thri
Fyra	Feower
Fem	Fif
Sex	Siex
Sju	Seofon
Åtta	Eahta
Nio	Nigon
Tio	Tien
Elva	Enlefan
Tolv	Twelf

Kraftuttryck

Svordomar och kraftuttryck används ofta när man vill understryka saker och ting i talspråk. Det förekommer dock inte i skriftspråk. Till skillnad från idag så använder man dock inte könsord, exkrementer eller djävulsåkallande ord som svordomar. Det finns en rest av folktro som säger att om man åkallar något vid namn så kommer det faktiskt. Det är dumt att säga "vad i helvete...?" då risken finns att man hamnar där. Inte heller använder man Gud direkt i kraftuttryck: det andra budet av Tio Guds bud säger trots allt att "I skall icke missbruka Herren din Guds namn." Om man behöver uttrycka sin förvåning eller förfäran med något kan man använda helgons namn eller något i närheten av Gud, till exempel "Guds tänder", "Vid St Crispins skägg" eller något i den stilen.

Om man vill uttrycka hur mycket man hatar en person försöker man inte likna honom vid diverse exkrementer eller privata kroppsdelar. Istället talar man om för vederbörande idiot hur urbota korkad han är, att hans mor var ett luder och att han är son till tusen fäder, att man klämmer sina finnar på honom eller att hans mor var en hamster och hans far luktade fläder. Som synes angriper man ofta familjehedern, inte personen ifråga, och faktum är att det svider tusenfalt värre i västmarkingens öron.

Man behöver inte skälla på någon i flerordiga meningar för att få fram sitt budskap. Korta sponstana missnöjesyttringar förekommer också. Man kan alltid anklaga en riddare för att vara en smutsig bonde, eller en präst för att vara en kåt dräng, men man får då vara beredd på att man får en råsop.

Uppmaningar att dra dit pepparn växer eller motsvarande förekommer också. Att be någon att dra åt helvete är för direkt och farligt – se ovan om djävulsåkallande svordomar – så det använder man inte. Istället ber man folk att dra dit pepparn växer (långt bort och varmt), till Häcklafjäll (låter ju nästan som "helvete" utan att vara det), eller åt pipsvängen med en fjärt. Även här finns underliga varianter: att be en kvinna att gå i kloster betyder också att man ber kvinnan dra iväg till ett horhus, då "kloster" på slang just kan tolkas som "horhus". Därav kommer Hamlets underliga förmaning "gå i kloster, Ofelia".

Långfingret används inte, i alla fall inte som förolämpande gest. Betydligt mer tidsenliga gester är att sträcka upp en knuten näve eller sträcka upp pekfinger och lillfinger, i båda fallen med handryggen mot den man vill förolämpa. Det sistnämnda "djävulstecknet" är en rest av gammal keltisk folktro, och har ingenting med Hornpär att göra. En vanlig variant för herrar är att vända ryggen åt kräket man vill förolämpa, böja sig framåt, lyfta upp kjorteln och visa baken. Kvinnor bör inte göra detta, då det lätt kan tolkas som att man inbjuder till hor. Dessutom är det alldeles för mycket kjol att lyfta upp för att man ska kunna göra detta snabbt och snärtigt, och utan det snabba och snärtiga förlorar förolämpningar sin kraft.



Tabell GV-O6: Orstnamn på västtunga

Svenska	Västtunga	Betydelse
-berg	-keith	Ofta gruvorter eller liknande.
-borg	-burg	Befästning.
-kant	-eitch	Används ibland på byar vid någon naturlig gräns.
-kulle	-thien	Klippa, kulle
-kyrka	-kirk	Viktigare kyrklig plats.
-land	-fan	Land, rike.
-lid	-lith	Ort vid en väg, i synnerhet vallfartsväg.
-mark	-farth, -farthi	Land, rike, stort landområde.
-näs	-ness	Udde, halvö eller näs.
-sala	-sall	Det finns ett gods eller herresäte i anslutning till byn.
-sjö	-tass	Sjö.
-skog	-mirth	Skog.
-strand	-tana	Strand.
-vik	-venn	Flodmynning, vik.
-län	-wika	Namn på grevskap, ex vis Estwika
-å, -älv	-mar	Flod.
-ö	-eirl	Ö eller möjligen udde.
övre	heg	Uppströms eller norr om en ort i närheten med snarlikt namn.
nedre	dohn	Nedströms eller söder om en ort i närheten med snarlikt namn.
norra	nord	Norr om en ort i närheten med snarlikt namn.
västra	wist	Väster om en ort i närheten med snarlikt namn.
östra	est	Öster om en ort i närheten med snarlikt namn.
södra	sod	Söder om en ort i närheten med snarlikt namn.
an	på	Orten ligger vid en flod, exempelvis Terdefan an Ala.

Ortnamn i Västmark

Varje by i Västmark har ett namn (naturligtvis) som faktiskt betyder något på västtunga, likaså Västmarks städer. I regelboken översätts bynamn till svenska, medan de flesta stadsnamn inte översätts. I den här modulen anges både originalnamnet på västtunga och en översättning till svenska.

Namnet har ofta viss geografisk anknytning, till exempel till vissa resurser som odlas där och till geografiska landmärken. Ett typexempel är Övre Ålsala ("Heg Worsall" på västtunga) som får sitt namn av ett herresäte eller en mangård ("sal" kommer i så fall från godset), och att ålfiske är vanligt i området. Eftersom det dessutom finns en Nedre Ålsala i närheten har man lagt till "övre" respektive "nedre" för att skilja de båda byarna åt. Tabell GV-O6 innehåller några vanliga geografiska ändelser och tillägg.

Det är upp till varje spelgrupp att avgöra huruvida man faktiskt vill översätta ortnamn eller inte. Det finns två skolor av rollspelare. Den ena vill inte förstöra illusionen av att de är någon annanstans genom att kasta in en massa svenska. Den andra

vill få en fullständig illusion av att deras rollpersoner faktiskt förstår vad som sägs. Ingen av dem har egentligen fel, utan det är upp till var och en att bestämma vad som passar en själv.

Västmarkiska namnseder

Varje person har två namn: ett förnamn och ett efternamn. Förnamnet används ungefär som man brukar använda förnamn idag.

Precis som med ortnamn så är vi lite kluvna angående förnamn. De flesta förnamn i Västmark betyder något. Antingen kan man utläsa betydelsen i namnet direkt om det är på västtunga, eller så kan man härleda det till en äldre betydelse på gammaltunga eller något av de gaeliska språken. Ibland låter vi namnet stå som det är, ibland översätter vi det till svenska och ibland "försvenskar" vi den ursprungliga saxiska stavningen. Guthric är ett exempel på ett namn som får vara som det är. Gared och Hedda är exempel på namn med försvenskad stavning (ursprungsstavningen är "Garaeth" respektive "Heitha") och Tuva är



ett exempel på ett namn som är översatt till svenska från västtungans "Tiufi". Vi är inte särskilt konsekventa på den punkten, utan blandar rätt friskt beroende på humör och hur väl det låter.

En lista över några möjliga namn på västtunga står nedan. Det är ingen komplett lista, men illustrerar ganska väl hur namn kan se ut på västtunga och det är också en lista på de vanligaste namnen.

Västmarkiska mansnamn: Aeldgar, Aescwine, Brihthere, Caedwalla, Cerdic, Coeldred, Eadwold, Eanon, Edwin, Einon, Gareth, Guthric, Harwald, Hlothere, Ine, Leofwealh, Octa, Oeric, Osfrith, Osric, Pehtrum, Raedgar, Sigfor, Tathmund, Ulfhad, Wert-har

Västmarkiska kvinnonamn: Aeldfloed, Aelflaed, Aethelred, Brihtith, Coelhild, Eadgyth, Eadrund, Ealh-red, Esgitha, Guthfloed, Harfloed, Heitha, Hereswith, Leofith, Oshild, Pehtrun, Raedny, Sigrun, Tathfloed, Ulfhild, Wilny

Föremål och namn

Västmarkingar har en liten egenhet att ge namn åt saker de tycker om. Om till exempel en riddare får tag på ett svärd som han tycker särskilt mycket om så kan det mycket väl hända att han ger det ett namn. Föremålet behöver inte ha några som helst magiska eller gudomliga egenskaper. Det räcker med att ägaren tycker om det.

Namnet på föremålet är liksom en persons tillnamn alltid något som passar på grund av någon egenskap det har eller något som man har gjort med det.

Man ska alltså inte bli förvånad över att ett helt normalt svärd har fått namnet Trollbane. I nio fall av tio har ägaren bara råkat dänga ihjäl ett troll med ett helt vanligt svärd och som minne av händelse kallar han helt enkelt svärdet för Trollbane.

En spelledare kan alltid utnyttja detta genom att sprida rykten om vilka hemska dåd någon person har gjort med sitt svärd Stenklyvare och antyda att svärdet är magiskt eller välsignat. Det kan till och med florerat rykten om att folk har sett den hemske riddaren klyva en fästningsmur med svärdet, och att ett stort kluvet flyttblock på en åker klövs med svärdet en gång i tiden. Spelarna brukar bli nervösa när man beskriver hur rovriddaren drar sitt svärd Stenklyvare och hotfullt höjer det mot skyarna...

Att svärdet aldrig kluvit en enda sten i hela sin existens, utan vid något tillfälle bara råkade jämföras med det svärd som Arthur Pendragon drog ur stenen, behöver man aldrig säga högt...

Efternamnet kan härledas från lite olika saker. I princip så har endast adeln och vissa handelshus familjenamn. Resten får klara sig utan familjenamn och härleder sitt efternamn från något annat, även om deras efternamn kommer att bli familjenamn någon gång i framtiden.

Det är ganska vanligt med patronym eller matronym, det vill säga att pojkar tar faderns förnamn och hänger på ett "son" på slutet. Flickor tar på motsvarande sätt moderns förnamn och hänger på ett "dotter" på slutet. "Edam Einons son" eller "Tuva Sivas dotter" är alltså två fullt acceptabla namn. Ofta förenklas matronym eller patronym så att namn och påhäng slås ihop, som i Einonsson och Sivasdotter, vilka låter förvillande lika en hel del svenska efternamn.

Man kan också ta sitt yrke som efternamn. Detta namnbruk är inte så vanligt i Sverige, men desto vanligare i till exempel England. Ta till exempel efternamn som Smith (smed), Bishop (biskop), Carpenter (snickare) med flera. Det är inte så ovanligt att hitta personer med namn som Eanon Snickare i Västmark.

Ytterligare en vanlig variant är att uppkalla sig efter sin hemort. Denna används ofta även av adel, men de har lite andra vanor. Man kan ganska generellt säga att språkbruket är att en ofrälse kommer från en plats, medan en adelsman är av platsen. Exempel på detta är Tuva från Vadehyttan och riddar Gared av Rimmersby.

Tillnamn är en vanlig västmarkisk sed. Ett tillnamn är aldrig något man tar sig, utan något man får på grund av någon egenskap man har eller något dåd man har gjort. På ett eller annat sätt har man gjort sig förtjänt av tillnamnet – på gott eller ont. Som exempel kan vi ta tornerspelet vid Ashby de la Zouche i romanen Ivanhoe, när kung Rikard Lejonhjärta var närvarande i förklädnad. Eftersom han mest höll sig undan fick han tillnamnet riddar Lättting, men senare kom han att bli mer känd som den Svarte riddaren på grund av sin svarta tabard. Andra berömda tillnamn är Lille John (just eftersom han inte är det), Robin i Huvan, Will Scarlett med flera.

I första kapitlet i Västmarks grundregler får Tuva tillnamnet Mickelsdotter, från "Mickel Räv", på grund av svans och öron. Det är inte nödvändigtvis smickrande eller förolämpande, men det är utmärkande för Tuva. Alltså har hon fått det, vare sig hon ville det eller inte. Den typen av tillnamn är ganska vanliga i Västmark.

Västtunga i skrift

Västtunga skrivs väldigt sällan – det är mycket vanligare att man använder latin för att skriva – men skriver man ner det så är det oftast romerska bokstäver som används. Fram till för några sekel sedan användes runskrift (av rune, vilket betyder "hemlig" eller "lönnlig") för västtunga, men de har gradvis ersatts av de romerska bokstäverna. Man kan dock fortfarande hitta runskrift på gamla steninskriftio-



Vanliga fraser

Utfall att man vill ha något att säga kan det vara bra att ta en titt här.

En god dag.	In lod la
Farväl	Slan (upprepas ofta två gånger)
Lev gott!	Saol farth!
Ja/nej	Idy/nag
Mitt namn är...	Ridu aider trodd...
Jag skulle vilja ha...	...irledd ridi ton
Vädret är vackert.	Maar tyudd ir braf
Jag önskar...	Ridi narmu...
Jag talar inte...	...anstre ridi
Talar ni... ?	...stre ur?
...västtunga	...derstro
...franska (normandiska)	...ffranstro
...engelska (anglosaxiska)	...anglu
...wiederfan	...viderstro
...toulanie	...toilstro
...avrani	...afrani
...estelan	...estellastro
...latin	...ladin
...grekiska	...hellastro
Vad betyder det här?	Harum?
Mina ursäkter.	Rakem ertin
Tack	Ddarm
Vad sa?	Eh?
Bestämd form	I
Och	A
Är	Ir
Liten	Bach
Stor	Mor
Mor	Maur
Far	Athir
Varför?	Pam?
Ett	In
Två	Dai
Tre	Tri
Fyra	Peduar
Fem	Pimp
Sex	Chuech
Sju	Saith
Åtta	Udd
Nio	Nau
Tio	Deg
Elva	In ar in
Tolv	In ar dai

Avranska namn

På avrani har en person ett personnamn till vilket man antingen lägger till en förälders namn eller en förfader inom fyra generationer. Anfadern eller förälderns namn får något av prefixen "mac" eller "ap" (son till), "ni" (dotter till) eller "O'" (ättling inom fyra generationer till). Angus mac Usna är ett exempel på ett helt komplett namn. Det är ganska vanligt med tillnamn, vilka fås på ungefär samma sätt som vanliga västmarkingar.

Det finns två sorters namn, barnnamn som används upp till 14 års ålder, och vuxennamn som man tar sig vid namngivningsceremonin på ens fjortonde födelsedag.

Avranska pojknamn (upp till 14 år): Alba, Ailen, Brian, Conall, Eber, Feis, Gaiar, Hod, Ibath, Leag, Mabon, Naoise, Ol, Roc, Senboth, Tuan

Avranska flicknamn (upp till 14 år): Aine, Ailbe, Bebo, Cinedda, Emer, Fin, Goid, Id, Lia, Maga, Naas, Odras, Riada, Sanadda, Uar

Avranska mansnamn (efter 14 år): Angus, Ailech, Bedur, Bran, Cei, Dian, Eisirt, Elcmar, Fachtna, Fergus, Fionn, Gualchafed, Hafgan, Ibcán, Lleulyn, Maer, Neide, Oisín, Oscar, Pryderi, Snedgis, Talesin, Usna

Avranska Kvinnonamn (efter 14 år): Abruna, Aille, Branuen, Ceisar, Deirdre, Elatha, Fiamnach, Gauain, Irnan, Liathn, Macha, Nair, Olun, Rheg, Sadb, Sirona, Tailti, Uilli

Ogarm

Ogarm, kallad "ogham" på de brittiska öarna, är det keltiska skriftspråket. Skriften består av små raka och vinklade streck i fyra olika variationer som ger de ca 20 tecknen som finns i ogarm med endast upp till fem streck per tecken. Linjen i mitten ristas inte, utan utgörs av en skarp kant på en sten. Man ristar alltså streck vid sidan av den skarpa kanten. Det används huvudsakligen för minnesstenar och vägstenar och skrivs uppåt.

Kraftuttryck

Om man vill svära på avrani har man många roliga möjligheter. Det vanligaste är att man förbannar det man är arg på i någon mindre trevlig gudom eller formons namn. Annars är det vanligt att nämna någon osmaklig kroppsfunction, eller varför inte kombinera de båda! Däremot passar man sig för att angripa någons familj. Att förolämpa en hel släkt är ingen bra idé i det gamla klansamhället.

Stilprov på ogarm

	n		q		r		i
	s		c		ng		e
	f		t		p		u
	l		d		g		o
	b		h		m		a





Kapitel sju:

Religioner

Det finns flera religioner i Västmark. Den ojämförligt största är Kristi kyrka, styrd från Rom av en av Gud utsedd påve. Det finns också andra religioner, som till exempel islam, judendom och den gamla tron, men Kristi kyrka är ojämförligt störst i Västmark, på Lyonia och i resten av Europa. Islam är störst på den iberiska halvön, norra Afrika och Mellanöstern, där den nya religionen har spridit sig som en löpeld. Judendomen finns lite här och var och tolereras av de yngre monoteistiska religionerna. Den gamla tron finns kvar i små fläckar på Lyonia och de brittiska öarna. Dessutom finns det fortfarande rester av asatro i Skandinavien.

Den sanna tron?

Detta avsnitt är till för att beskriva religionerna, så att spelare och spelledare kan gestalta religionen i sina respektive roller. Det är inte till för att avslöja universums ursprung eller vad som händer efter döden.

Vad som dock är viktigt att inse är att mirakel inträffar i Västmark och att de inträffar oavsett vilken religion man tillhör. Huruvida detta innebär att alla religioner är sanna samtidigt, att det finns en högre gudomlighet som alla religioner är en del av, eller att det helt enkelt råkar bero på ren tur som misstolkas, lämnar vi till de spelare och spelledare som är intresserade av teologi och metafysik. Det viktiga är att mirakel inträffar oavsett religion och att respektive religion erkänner dessa som mirakel.

Det innebär att om man har en hednatroende figur så kan denne få en välsignelse av gudarna, och att detta kan ske samtidigt som en kristen figur får en uppenbarelse från Gud, och båda kan fortfarande behålla sin övertygelse. Hur det egentligen är när det gäller Gud är ointressant ur rollspelets perspektiv.

”I GUDS, DEN BARMHÄRTIGE
FÖRBARMARENS NAMN! LOV OCH
PRIS HÖR GUD TILL, ALL VÄRL-
DENS HERRE, DEN BARMHÄRTIGE
FÖRBARMAREN, DOMEDAGENS
KONUNG! DIG DYRKA VI, OCH DIG
ANROPA VI OM HJÄLP; LED OSS
PÅ DEN RÄTTA VÄGEN, DERAS VÄG,
VILKA DU BEVISAT NÅD, VILKA EJ
DRABBATS AV VREDE OCH SOM EJ
FARA VILSE!”

– KORANENS FÖRSTA SURÅ, K. V.
ZETTERSTÉENS ÖVERSÄTTNING

Kristendomen

Den kristna tron bygger på en allsmäktig Gud som skapade världen med alla dess invånare och hans son Jesus Kristus som kom för att frälsa människorna från synd.

Gud skapade himmel och jord och befolkade världen med alla dess invånare, havens fiskar, luftens fåglar och alla landdjur. Han skapade också människan i form av Adam och Eva, och satte dem att härska över Jordens alla djur. När Eva bröt mot Guds ord och åt av frukten på Kunskapens träd begick hon ett grovt brott, och även Adam begick samma brott när Eva fick honom att äta av frukten. På grund av detta brott berövades människorna sitt eviga liv och förvisades från Edens lustgård. Dessutom skulle detta straff gå i arv, vilket var grunden till den så



kallade arvsynnen. Gud sände, långt senare, sin ende son till Jorden för att frälsa människorna. Jesus Kristus sonade världens synden genom sin död på korset. Tre dagar efter korsfästelsen återuppstod han från de döda och uppsteg sedan till himlen. Genom att erkänna Jesus Kristus som sin frälsare kan vem som helst frälsas från arvsynnen och få plats i himlen efter sin död.

Tio budord, sju dödssynden

Det är lite dåligt bevänt med kristendoms-kunskapen i skolan idag, så för säkerhets skull så listar vi upp de tio budorden och de sju dödssynderna. För den som vill ha en närmare förklaring av dessa kan vi rekommendera dr Martin Luthers lilla katekes.

Det ska kanske också nämnas att de tio guds bud varierar något över världen. De budord som står här nedan är de som dr Martin Luther skrivit upp, och således lite otidsenliga.

Första budet: Du skall inga andra gudar ha vid sidan av mig.

Andra budet: Du skall inte missbruka Herrens, din Guds, namn.

Tredje budet: Håll sabbatsdagen, så att du helgar den.

Fjärde budet: Hedra din fader och din moder.

Femte budet: Du skall inte dräpa.

Sjätte budet: Du skall inte heller begå äktenskapsbrott.

Sjunde budet: Du skall inte heller stjäla.

Åttonde budet: Du skall inte heller bära falskt vittnesbörd mot din nästa.

Nionde budet: Du skall inte heller ha begärelse till din nästas hus.

Tionde budet: Du skall inte heller ha begärelse till din nästas hustru, ej heller till hans tjänare eller tjänarinna, ej heller något, som tillhör din nästa.

Högmod: Högmod är den första av dödssynderna och en person som anser sig vara förmer än andra gör sig skyldig till denna synd.

Girighet: Om en kristen är girig och suktar efter materiellt välstånd så gör han sig skyldig till den andra dödssynden.

Otukt: Otukt är lika med köttslig lusta.

Avund: Avund är åtrån efter andras ägodelar och status.

Frosseri: Frosseri är synden att sukta efter mat och dryck och andra sinnliga njutningar.

Vrede: En person som lätt blir ilsken kan ofta komma att begå dödssynden Vrede.

Likgiltighet: Likgiltighet är den sista dödsynden, och kallas också för lättja. Här menar man dock en andlig lättja på så sätt att man inte bryr sig, inte egenskapen att vara lat.

Alla människor delar arvsynnen som Adam och Eva begick och behöver därför frälsas från synder oavsett hur kyskt de lever. Synder kan sonas före döden genom botgöring, eller efteråt i skärselden, och det är endast genom Kristi lidande och död på korset som det är möjligt att arvsynnen sonas.

Kyrkans historia

Den tidiga kristendomen var en underjordisk rörelse och jagades av nästan alla. I Palestina var Jesu anhängare inte omtyckta av de judiska ledarna, och i hela det romerska imperiet jagades de kristna och förföljdes. Trots detta spreds kristendomen över Europa – redan år 270 kom de första kristna missionärerna till Lyonia. Först år 313 e. Kr. inträffade blev situationen bättre, i och med att kejsar Konstantin av Rom förklarade kristendomen som en accepterad religion i hela imperiet, och kristna fick därför inte förföljas längre. På sin dödsbädd år 337 lät kejsar Konstantin döpa sig och erkände sig som kristen.

Mycket av den romerska byråkratin sipprade också in i kristendomen. Den tidiga kristendomen saknade i princip hierarki, men i och med att Romerska kejsardömet erkände kristendomen och senare anammade den som statsreligion kom den romerska organisationen också in i kyrkan. Detta markerades i synnerhet i kyrkomötet i Nicea i nuvarande Turkiet år 325, då delar av Bibeln förklarades vara kanoniska eller heliga och andra förklarades vara apokryfiska av kyrkan. För första gången fick den sekulära världen inflytande över den gudomliga sfären på allvar. Det var också i Nicea som Treenigheten av Fadern, Sonen och den Helige Ande formulerades för att kristendomen skulle passa in bättre med den romerska religiösa synen. Denna syn har inte accepterats av den ortodoxa kyrkan.

Man fick också problem ute i de kristna samfundet i det romerska rikets utkanter som inte alls ville föga sig under Roms styre. I början ansågs varje biskopsdöme vara mer eller mindre självständigt, men vissa större och viktigare städer ansågs också högre rangordnade. Till exempel ansågs kyrkan i Rom och Jerusalem stå högre än andra kyrkor. Detta bekräftades i konciliet i Sardika, där en biskop indragen i en rättstvist eller en avsatt biskop skulle kunna överklaga detta till biskopen i Rom för att hedra aposteln Petrus minne. I ett brev från sent fyrahundratal hänvisas det till Matteus 16:18 när man hävdar att Herren har satt kyrkan i Rom högre än alla andra. Därmed var grunden till påvedömet fött.

Rom tog i med krafttag på fyrahundratalet och skickade missionärer över hela Europa. För de brittiska öarnas del koncentrerade man sig till att börja med på England, men så småningom fick även Irland och Lyonia sin beskärda del av uppmärksamheten. År 607 gjorde man en ny framstöt och började kristna Lyonia igen, den här gången under Roms ständiga övervakning. Det gick också mycket bättre. Till skillnad från de trevande försöken ca år 270 där man lyckades skapa några kristna enklaver här och var



så lyckas man nu kristna närmare fyra femtedelar av Lyonia, huvudsakligen koncentrerat i söder och öster och troget den romerska kristendomen. Trots detta lyckades kyrkan i Västmark behålla en lokal prägel och var mer tolerant än den kontinentala varianten som finns i Wiederfan och Estanien.

Året 1095 inledde korstågens tid. Korstågen innebar en stor förändring för kyrkan. Från att ha varit en sekulärt mäktig men huvudsakligen spirituellt inriktad organisation så kom nu idén med krig för Gud fram i ljuset. Det började som en motreaktion på de moriska erövringarna av Spanien, som hade kastat in en kil av muslimsk tro rakt upp i buken på Europa. Kyrkan var tvungen att samordna hela kristenheten mot den muslimska fienden, och vilket bättre sätt finns än att återerövra det Heliga landet, nu i muslimska händer? Genom att utlova en säker plats i himlen om man deltog i detta rättfärdiga krig mot de otrogna så kunde kristenhetens största armé sättas i rörelse i riktning mot det Heliga landet.

Flera kungar stödde korstågen, till stor del på grund av att det gjorde att man slapp jobbiga vasaller och krigande knektar. Riddarna tyckte idén med att få förlåtelse för sina synder och garanterad plats i himlen var en tilltalande idé. Vanligt folk var väldigt positiva till korståg eftersom det gjorde att de slapp förtryckande och krigande herrar. Korstågen gav också upphov till kyrkliga militära riddarordnar, såsom Tempelherreorden, Tyska orden och Hospitalerriddarna. Kyrkan var inte längre bara rik och med stort inflytande – kyrkan hade nu också militär makt.

Västmark slapp till stor del korstågshysterin, dels på grund av att den västmarkiska kyrkan inte stod lika hårt under Roms styre och dels på grund av att det vid tiden fanns ett yttre hot och inre lugn. Man hade inget behov av att skicka iväg folk eftersom det inte fanns en massa inre split i landet, och det kunde till och med visa sig farligt att skicka iväg riddare på korståg eftersom hotet från norr fanns. En del gav sig dock av på korståg.



Många riddare från Wiederfan och Estanien gav sig dock av på korståg, och under de följande åren fick Wiederfan lida för detta på grund av anfall från Toulanien. Det sägs att korstågen blev Wiederfans olycka, men också lycka: många kristna riddare från Toulanien var också ute på korståg så även Toulanien var kraftigt försvagat av korståget.

Kyrkans organisation

Kyrkan är, liksom samhället i övrigt, en pyramidformad struktur. Högst upp står Gud fader och under honom Jesus Kristus, konungarnas konung och Guds son. Under honom står påven, Kristi ställföreträdare på Jorden. Därefter sipprar makten neråt i en allt bredare bas, med kardinaler, ärkebiskopar, biskopar och präster.

Genom att påven är Kristi ställföreträdare på Jorden så är han också överordnad sekulära kungar. Samtliga europeiska kungahus är kungar genom Guds nåde, med ett undantag: den merovingiska kungaätten i södra Frankrike, som kallades för kungar genom Guds blod. Det finns fortfarande en aktiv gren av den kungaätten på Lyonia, och kronprinsessan Odesse Ideilgram är den sista i linjen. I båda fallen står Guds rike över jordens riken. På så sätt är även den sekulära ordningen också en del av den gudomliga ordningen. Som tecken på detta är det alltid en ärkebiskop som sätter kronan på kungens huvud vid kröningen, just för att tala om att makten kommer från Gud.

Närmare en tredjedel av all mark i Europa hör till kyrkan, så kyrkan är inte bara en spirituellt mäktig organisation, utan även en realpolitisk maktfaktor med stora rikedomar. Ofta har högt uppsatta ämbetsmän inom kyrkan dessutom adelstitlar i bagaget.

Sakramenten

Kristendomen har sju sakrament som viktigaste ritualer. Dessa är dopet, konfirmationen, bikten, nattvarden, äktenskapet, prästvigningen och den sista smörjelsen. I dopet tvättas ett nyfött barn strax efter födseln med heligt vatten, i syfte att rena själen från arvsynden. I konfirmationen, som oftast inträffar vid sju års ålder, upptas barnet i kyrkan som full medlem. I bikten erkänner den kristne sina synder. En god kristen bör bikta sig minst en gång om året och genomföra den bot som tilldelas, vad den än är. Nattvarden är en rit där den kristne får symboliskt motta Kristi kropp och blod, i form av bröd och vin. I äktenskapet vigs en man och en kvinna att leva ihop och välsignas i Guds namn. Den sista smörjelsen är till för att förbereda en för efterlivet.

Prästvigningen är det sakrament som det är minst troligt att en normal person kan få, men det är dock ett av sakramenten. När en person är prästvigd så innebär det att han får utföra de andra kristna sakramenten – dop, konfirmation, bikt, nattvard, äktenskap och den sista smörjelsen.



Lista över helgondagar

13/1	St Hilarius, skyddar mot ormbett	13/7	St Henrik, skyddshelgon för faderlösa, hertigar, handikappade och de som kastats ut från kyrkan
20/1	St Sebastian, skyddshelgon för bågskyttar, atleter och soldater	22/7	Maria Magdalena
20/1	St Fabian	25/7	Jakob (den större), En av Jesu apostlar och skyddshelgon för arbetare och hattmakare
22/1	St Vincent, skyddshelgon för spanska vinmakare	29/7	St Marta, kockarnas skyddshelgon
3/2	St Ansgar, Skandinaviens skyddshelgon och en av de som förde kristendomen till Skandinavien	2/8	St Eusebius
3/2	St Blasius	10/8	St Laurensius,
5/2	St Agatha, skyddshelgon för klockgjutare och mot eld och sexualbrott	11/8	St Klara
10/2	St Scholastica, syster till St Benedict	13/8	St Stefan, Ungerns skyddshelgon
14/2	St Cyril och Methodicus, alla missionärers skyddshelgon	24/8	Bartolomeus, en av Jesu apostlar
21/2	St Peter Damian	28/8	St Augustinus av Hippo, bryggarnas skyddshelgon
23/2	St Polycarpus	13/9	St Johannes Gyllenmun (Krysostom)
7/3	St Vibia Perpetua	16/9	St Cornelius
17/3	St Patrick, kristnade Irland och därmed Irlands skyddshelgon	19/9	St Januarius
19/3	St Josef, make till Maria	21/9	Matteus, en av Jesu apostlar och den som skrev Matteusevangeliet
4/4	St Isidor, skyddshelgon för all lärdom och kunskap	26/9	St Cosmas och Damian, apotekarnas och läkarnas skyddshelgon
13/4	St Martin, kämpade för kyrkans rätt att forma sin egen doktrin, även om det gick emot kejsaren	9/10	St Denis, Rusticus och Eleuterius. St Denis är Frankrikes skyddshelgon
23/4	St Göran, Englands skyddshelgon	14/10	St Callistus
30/4	St Eileth, kristnade Västmark	17/10	St Ignatius av Antiokia, lärjunge till Johannes som skrev Johannesevangeliet
1/5	St Josef, samma Josef som var make till Maria, den här gången som skyddshelgon för alla arbetare	18/10	St Lukas, den som skrev Lukasevangeliet
2/5	St Atanasius, trons förkämpe, kämpade mot det arianska kätteriet	20/10	St Paulus
3/5	Filip, en av Jesu apostlar	28/10	Simon Seloten, en av Jesu apostlar
3/5	Jakob (den mindre), en av Jesu apostlar	28/10	Judas Tadeus, en av Jesu apostlar
12/5	St Nereus och Akilles, alla soldaters föredöme i det att de satte Guds ord före sina befälhavares	10/11	St Leo den Store
12/5	St Pankras, ungdomars förebild	25/10	St Crispin Crispianus
35/5	St Bede, en av de som spred Kristi lära till saxarna och påbörjade arbetet med den anglo-saxiska krönikan	11/11	St Martin av Tours, soldaternas skyddshelgon
26/5	St Augustinus av Canterbury, en av de som kristnade det anglo-saxiska England	16/11	St Margareta av Skottland
5/6	St Winfrid, kristnade Frisland	16/11	St Gertrud
9/6	St Efraim, skyddshelgon för liturgisk sång och de som sjunger den	22/11	St Cecilia, musikens skyddshelgon
13/6	St Antonius, de fattigas skyddshelgon	23/11	St Clemens I, påve och lärjunge till St Petrus
24/6	Johannes Döparen	23/11	St Columba
29/6	St Paulus	30/11	Andreas, en av Jesu apostlar, fiskarnas skyddshelgon, även skyddshelgon för Ryssland och Skottland.
29/6	Petrus, en av Jesu apostlar	4/12	St Johannes av Damaskus
3/7	Tomas, arkitekternas skyddshelgon, en av apostlarna	6/12	St Nicholas, bagarnas skyddshelgon
11/7	St Benedikt, grundade benediktinerorden och formulerade reglerna för hur en munk ska leva	7/12	St Ambrosius, lärandets skyddshelgon
		11/12	St Damasus
		13/12	St Lucia
		26/12	St Stefan
		27/12	Johannes, en av Jesu apostlar, den som skrev Johannesevangeliet, Mindre Asiens skyddshelgon
		29/12	St Thomas Becket



Helgon

Ett helgon är en person som exemplifierar det som Jesus lärde. Många helgon har dött en våldsam död på grund av sin tro och blev martyrer. Det finns tusentals helgon som kyrkan erkänner. Så gott som varje yrke, rike, stad, gille, kyrka eller kyrklig orden har ett skyddshelgon. Vid dopet får barn ett eget skyddshelgon. Till och med vissa djur, sjukdomar och situationer har egna helgon. Till exempel så har riket Västmark St Eileth som sitt skyddshelgon.

Helgontiteln tilldelas av kyrkan efter personens död och det ställs ganska höga krav på helgonet. Det krävs till att börja med att kandidaten genomför tre mirakel under sin livstid och dessutom krävs det ytterligare tre mirakel efter kandidatens död, antingen vid den plats där helgonet dog eller begravdes eller genom en relik. Kyrkan måste sedan erkänna miraklen och tilldela en helgdag till helgonet, varvid processen är klar. Kyrkan tilldelar alltid en "djävulens advokat" till fallet. Detta är en präst som gör allt i sin makt för att försöka bortförklara helgonets mirakel som naturfenomen, lurendrejeri eller i vissa fall till och med häxkonst. Om prästen misslyckas med detta läggs fallet fram som en god kandidat för att helgonförklaras.

Om det är en biskop eller ärkebiskop som helgonförklarar kandidaten så blir kandidaten ett lokalt informellt helgon. De flesta helgon är informella. Om det är påven som helgonförklarar kandidaten så blir han ett formellt helgon. Det krävs inga särskilda egenskaper för att ett helgon ska få formell helgonstatus annat än att omständigheterna kring denne får påvlig uppmärksamhet.

Pilgrimsfärder

Pilgrimsfärder eller vallfärder görs dels som en botgöring för ens synder, men också för att nå heliga platser för att få Guds välsignelse genom den platsen. Man gör alltid pilgrimsfärder till fots (så långt det går – i vissa fall är man tvungen att färdas i alla fall en liten sträcka med båt) och ofta längs med vissa fasta rutten. Som bevis på att man har genomfört pilgrimsvandringen får man ett vallfärdsbevis vid destinationen, tillsammans med en välsignelse och förlåtelse för de synder för vilkas bot man vallfärdade.

Alla vallfärder sker inte till Rom eller Jerusalem. Många vallfärder sker lokalt inom riket eller till närbelägna riken. I Västmark är Ekalid en mycket vanlig vallfartsort. I Wiederfan har huvudstaden Argesburg kommit att bli en viktig vallfartsort över hela Lyonía.

Relíken

Relikdyrkan är en viktig del av den medeltida kristendomen, på samma sätt som vallfärder. På samma sätt som att man i vallfärden antas få lite av heligheten från den plats man vallfärdar till överförd till en,

Relíken och tro

En relik är ett föremål som är heligt genom dess kontakt med det gudomliga. Dess helighet sprider sig till allt som det kommer i kontakt med. Rent praktiskt innebär det att en person som utför en handling där egenskapen Tro används, och har tillgång till en relik, får en modifikation på sitt slag på +1. Modifikationen kan vara större än så, om relikens är synnerligen helig (till exempel bitar från det Sanna Korset), men det är i så fall upp till spelledaren att avgöra.

så antas det att relikens kontakt med ett helgon överför lite av sin helighet till den som vidrör relikens.

Reliker är kroppsdelar eller föremål som har varit i kontakt med heliga personer. Därigenom överförs en del av heligheten till föremålet, som i sin tur vidarebefordras när en person nuddar eller är i närheten av relikens. En relik brukar förvaras i ett relikvarium, en kista eller annat förvaringskärl. En plats där ett heligt föremål förvaras blir ofta föremål för vallfärder.

Reliker blir ofta förfalskade. Exempelvis skulle det Sanna korset, det som användes för Kristi korsfästelse, väga omkring tre ton om alla kända relikers från det sammanfördes. I många fall spelar det ingen roll – det är tron på relikens som är det viktiga, och i en del fall kan förfalskningen helgas i efterhand.

De nedan nämnda relikerna är förmodligen de mest berömda kristna relikers som finns. En del av dem är närapå mytiska, medan andra faktiskt finns. I vilket fall som helst har de ett enormt inflytande över kristna än i våra tider.

St Januarius blod: St Januarius var en biskop i Italien på 300-talet, som slängdes till vilddjur på grund av sin tro. Vilddjuret vägrade dock att röra honom, så han halshöggs istället. Blodet förvaras i katedralen i Neapel, där det ligger torkat fram tills det tas fram, då det återigen blir flytande och börjar bubbla.

Det sanna korset: När Jesus korsfästes fick han själv bära sitt kors från templet till Golgata, där han korsfästes. Det var en ganska vanlig procedur, men normalt släpade man inte på hela korset utan bara tvärbalken. Väl på Golgata korsfästes Jesus tillsammans med två banditer (vissa tolkar "banditer" som "upprorsmän"). Ovanför Jesus fästes en skylt med texten "Iesus Nazarenus Rex Iudaeorum" – "Jesus från Nazaret, Judarnas konung" – från vilket förkortningen "INRI" har kommit.

Ansiktsduken från Oviedo: När Jesus begravdes så lades en ansiktsduk över hans ansikte i enlighet med judisk tradition. Den omnämns i Johannesevangeliet, och försvann sedan via Alexandria, Sevilla och Toledo för att slutligen, någon gång på 600-talet, hamna i Oviedo. Ansiktsduken sveptes kring Jesu



Kalender

Den kristna kalendern är i princip samma som den julianska (föregångaren till den gregorianska kalendern som vi använder idag), fast man utgår från ett antal helgondagar istället för datumen. Många av helgdagarna är omgjorda hedniska högtider. Fram till 1582, då den nuvarande kalendern fastställs, utgår man från huvudsakligen från högtider för de individuella dagarna eller kröningsåret från någon kung för året. År 1192 är således det tjugosjätte året i kung Stefan Tyverstens regering.

Flyttbara högtiden

Påskdagen är den första söndagen efter den första fullmåne som inträffar på eller efter den 21 mars. Den varierar mellan 22 mars och 25 april. Långfredagen är fredagen före påskdagen. Palmsöndagen är söndagen före påskdagen. Pingstdagen inträffar söndagen 7 veckor efter påsk.

Fastas högtiden

6 januari	Trettondagen
1 februari	St Brigid
2 februari	kyndelsmässodagen
17 mars	St Patrick
23 april	St Göran (George)
22 juni	St Alban
24 juni	Johannes Döparen
29 juni	St Peter
30 juni	St Paul
8 juli	St Procopius
25 juli	St Christopher
26 juli	St Anna
1 augusti	Lammas
18 augusti	St Helena
29 september	Mickelsmäss
8 oktober	St Demetrius
25 oktober	St Crispin
1 november	Allhelgona
9 november	St Theodore
25 december	juldagen, Kristi födelse

huvud när han hängde på korset och låg kvar i graven då den upptäcktes vara öppen. Pilgrimer på väg till Santiago tar ofta omvägen via Oviedo för att se och röra ansiktsduken.

Den heliga lansen: Det normala förfaringsättet vid korsfästelse i det romerska riket var att när den korsfäste verkade ha dött så krossade man hans ben så att blödningsen skulle göra slut på livet. I Kristi fall blev det inte så, utan den romerske soldaten Longinus stack sitt spjut i sidan på Kristus när han gav upp andan på korset. Spjutet återfanns av Anna,

syster till kejsar Konstantin den Store och kallas sedan dess för den heliga lansen (av latinets "lancea", spjut). Den har sedan befunnit sig i många olika händer, bland annat Karl den Stores. Det sägs att så länge dessa har haft lansen i sin ägo har ingenting kunnat stoppa dem på slagfältet, men att de alla har dött kort tid efter att de hade blivit av med den. Ännu en helig lans återfanns i Akko av korsridbare under det första korståget, vilket ställer till förvirring i fallet med Longinus lans. Även denna lans skänkte seger i strid, då åt svältande och belägrade korsriddare och betraktas därför även den som äkta. Det innebär att det alltså finns två "Longinus lansar" ute på vift.

Graal: Det är intressant att Graal nämns så ofta i samband med Tempelherrarna. Den heliga Graal, relikens framför alla andra, kärlet som höll Kristi blod, dels vid den sista nattvarden men också fångade upp Kristi blod när det föll från såret i sidan på korset – blotta ordet för tankarna till kung Arthurs riddare. Ordet graal kommer, så vitt man vet, från franskans *san grail*, eller "heligt kärl". Just ordet *grail* är av keltiskt ursprung men har lånats in i franskan. Det sägs att Jesu anhöriga tvingades att fly från landet, och det sägs att Josef från Arimatea bar med sig kärlet för Kristi blod till en judisk koloni i motsvarande södra Frankrike. I Arthur-sagan sägs det att Joseph av Arimatea fortsatte till England och förde Graal med sig. Andra säger att Graal stannade i Languedoc och så småningom kom i händerna på katarerna. Graal omnämns ofta i tidiga tempelherretexter, där under namnet sang réal eller "kungligt blod". Kärlet påstås ha en helande kraft och påstås kunna hela alla sår, bota alla sjukdomar och även mätta de hungrande och släcka törsten för de törstande. Det sägs att endast den renaste av riddare kan återfinna Graal.

Kristi svepning: Numera är denna relik känd som svepningen från Turin och föremål för en större kontrovers. Svepningen omnämns för första gången år 1347 i ett brev till påve Clemens VI från en Geoffrey de Charny, som håller på att bygga Jungfru Maria kyrka i Linney tillägnad den heliga treenigheten, som tack för sin mirakulösa flykt undan engelsmännen. Det sägs att svepningen fanns i Antiokia fram till ca 600 efter Kristus för att därefter flyttas till Konstantinopel, där den kom att finnas bland den grekisk-ortodoxa kyrkans relikier fram till år 1204. Mitt under fjärde korståget sägs det att svepningen flyttades till Languedoc och katarerna, sakfränder till dualistiska anhängare till den grekisk-ortodoxa kyrkan, varefter den så småningom sägs ha hamnat i händerna på Geoffrey de Charny, ett och ett halvt sekel efter albogensierkorstågen. Det finns en koppling till Graal och Josef från Arimatea genom just katarerna – en del säger att den tog vägen direkt till Languedoc med Josef från Arimatea och ett fåtal av dessa vill hävda att svepningen faktiskt är Graal.



Kätteri

Kyrkan skiljer på sekterism och kätteri. Sekterism innebär att man har "rätt" tro men vägrar erkänna påven som överhuvud. Kätteri innebär att man har "fel" tro, men fortfarande en kristen tro. Kätteri och sekterism är värre ur kyrkans synvinkel än hednatro, eftersom kätteri och sekterism hotar kyrkans enhet och integritet, och sprider felaktiga trossatser inom kyrkan, vilket förgiftar själva tron inifrån.

Gnosticism: I kristendomens tidigaste dagar var gnosticismen spridd. Gnostiker förnekade att Kristus som frälsare och att Kristus ersatte en abstrakt entitet som man endast kan nå genom rigorösa studier i religion. De hävdade att frälsning endast kunde uppnås när ens tro gör det möjligt att gå bortom det materiella, ungefär på samma sätt som buddhistiska lärdomar.

Pelagianism: Pelagianismen var vanlig i England under slutet av det romerska styret och under början av den mörka tidsåldern. Dess främsta trossats var att man förnekade arvsynen, varför gudomlig nåd inte var nödvändig. Man kunde komma till himlen enbart genom att leva ett gott och rättfärdigt liv. Kätteriet fördömdes officiellt 417 men finns till viss del kvar.

Katarerna: Katarerna är en gnostisk utbrytargren som är vanlig i norra Italien och södra Frankrike som började uppträda på allvar ungefär 1160. De tror att universum har en dubbelnatur med grund i Jehova och Lucifer. Deras lära säger att anden måste befrias från den materiella världen. Detta uppnås genom att leva en asketisk livsstil med strikt vegetarisk diet och total kyskhet. Det finns två klasser hos katarerna, *perfecti* eller prästerna som följde denna livsstil samt *credentes* eller folket som lever mer normalt och får spirituellt renhet i en ritual på dödsbädden. Katarerna fick så många anhängare just på grund av att deras asketiska livsstil låg i skarp kontrast med kyrkans överdåd och lyx.

Klosterordnar

Livet i kloster syftar till att komma närmare Gud genom att avsäga sig den sekulära världen och dess distraktioner. Genom ett liv i avskildhet och med bön och religiösa studier kan man utvecklas spirituellt och komma närmare Gud.

Livet i en munkorden är inte lätt. När man inträder i en munkorden avsäger man sig alla band med resten av samhället. Till att börja med är man novis, i det att man undervisas och tränas till sina uppgifter gentemot Gud och orden. Lojalitet och lydnad är A och O, och order från ens abbot får inte ifrågasättas. Nio gånger om dygnet samlas bröderna till bön i de så kallade tidegärderna och däremellan är det arbete som gäller. Endast mellan sext och non (10–13) samt mellan kompletorium och matutin (20–01) är vila tillåten.

Så gott som alla klosterordnar föreskriver lydnad gentemot överordnade. En abbot eller abbedissa är

med andra ord självklar ledare, priorn är abbotens ställföreträdare och har befälet när abboten inte är närvarande, och en novis ska inte tveka att lyda en vigd munk. Celibat, eller sexuell avhållsamhet, är en annan regel som förekommer inom ordnarna, men som är långt ifrån så självklar som man kan tro. Askes, eller fattigdom, är dock en omtvistad fråga. Ett antal ordnar vill hävda att reglerna om fattigdom gäller den enskilde munken, inte orden. Andra hävdar att det gäller hela orden såväl som munken, och åter andra vidhåller att det står i Bibeln att Jesus ägde en bors och att personliga ägodelar av den anledningen inte ska behöva undvikas. Som synes så finns det en hel del rabalder inom kyrkan.

Klostret äger ofta en hel del land som odlas av lekbröder, och är på så sätt helt självförsörjande. Yrkesmän som drar sig tillbaka till kloster kan mycket väl få fortsätta att utöva sitt yrke under lång tid. Klostret har på det sättet ofta blivit specialiserade på olika yrken. Några kan till exempel bli specialiserade på läkande, andra har blivit lärocenter och kända för sina bibliotek, och några har blivit kända för mer världsliga saker, som ost, öl och vin. Som ett ypperligt exempel på detta har vi till exempel ostsorten "Munkabo Kloster".

Ett kloster kan ibland komma att bli en tillflyktsort för högt uppsatta personer, inklusive kungar, länsherrar och i synnerhet änkedrottningar och unga adelskvinnor. Unga adelskvinnor som inte vill gifta sig med den som de är trolovade till kan ta sin tillflykt i ett nunnekloster och svär då till en början endast det första löftet. Först vid det sista löftet



blir de upptagna som fullvärdiga medlemmar inom orden.

Det finns åtskilliga klosterordnar, men de flesta har sitt ursprung i de regler som St Benedikt satte upp på 500-talet om hur munkar ska leva.

St Benedikts orden: Även kända som "svartbröder" på grund av sina svarta munkkåpor. Orden bildades på 500-talet av St Benedikt från Monte Cassino. De arbetar ofta ute i samhället. St Benedikts regler om hur en munk ska leva utgör basen för många andra munkordnar.

St Bernards orden: Cistercianermunkarna av St Bernards orden tillhör en enskild orden, som undviker samhället i övrigt och väldigt sällan tar upp skatt från sina marker. Orden bildades år 1098 av St Bernard för att få tillbaka klosterväsendet till de

ideal som St Benedikt satte upp. Munkarna bär vita kåpor.

St Franciskus orden: Orden grundades av den helige Franciskus, och är en kringvandrande orden. Franciskanermunkarna samlas alltså inte vid stora kloster, utan vandrar omkring i samhället och hjälper till med vad de kan. De är tiggarmunkar och kallas "gråbröder" på grund av sina grå kåpor. Orden bildas egentligen inte förrän 1220.

Fratres Militiae Templi: Tempelherreorden bildades år 1119 med syfte att skydda kristna pilgrimer i det heliga landet. Tempelriddarna var både krigare och munkar samtidigt. Med dem föddes ett nytt fenomen, en institution vars medlemmar kombinerade en militär och en kyrklig livsföring. De kännetecknas av en vit mantel med rött malteserkors eller svart mantel med vitt malteserkors. Deras fana är delad med vitt och svart, vilket har givit upphov till hälskriet "beau-seant!"

Johanniterorden: Denna andliga riddarorden kallas även "malteserorden" efter det vita malteserkors på svart som kännetecknar orden. Orden bildades 1048 för att i första hand sköta ett sjukhus för pilgrimer i Jerusalem. Orden har flera kloster och sjukhus runt om i Europa och kallas därför också för "hospitalerriddarna". De skryter att vem som helst, oavsett rang eller yrke, tas emot vid deras sjukhus. Orden stängdes ute från Jerusalem år 1187 och etablerade sig istället i Akko. Ca 1250 kommer orden att byta till de röda mantlar som de är mest kända för.

Tyska orden: Tyska orden är den nyaste av de kyrkliga riddarordnarna. Den är begränsad till endast tyskfödda adelsmän, och bildades så sent som 1190 i Akko, två år innan Västmarks officiella startdatum. Mycket mer finns inte att säga om Tyska Orden, utom att de senare överger Mellanöstern och börjar sina egna korståg mot hedningar i östeuropa.

Nya egenskaper

Detta är ett par nya egenskaper till Västmark som har med kristendomen att göra. En av dem är en bra egenskap, den andra är en mycket dålig egenskap.

Prästvigd (o: +1 till +4) Du är prästvigd och får predika i kyrkan och förrätta de kristna sakramenten.

- ♦ +1 är att du är nyvigd präst. Du har rätt att utföra sakramenten, men du har ännu inte vunnit allmänhetens respekt.
- ♦ +2 är att du är vigd präst. Folk lyssnar på dig.
- ♦ +3 är att du är vigd prästmunk. Folk har den största respekt för dig.
- ♦ +4 är att du är biskop eller abbot.
- ♦ +5 är att du är ärkebiskop eller kardinal. Normalt sett är denna nivå inte tillgänglig för spelare.
- ♦ +6 är Påven. Denna nivå är inte tillgänglig för spelare.

Kättare (o: -1 till -4) Du tillhör en kättersk sekt som fördöms av kyrkan. Skillnaden på en kättare och en otrogen är att en kättare förvränger den kristna tron, medan en otrogen eller hedning bara följer fel religion. Kättare är bra mycket farligare för kyrkan än otrogna och hedningar.

- ♦ -1 är att du tillber ett lokalt, icke erkänt helgon.
- ♦ -2 är att du tillhör en farlig men liten sekt som ännu inte uppmärksammas.
- ♦ -3 är att du tillhör en farlig sekt som uppmärksammas, men ännu inte förklarats som kättersk av kyrkan, till exempel katernerna före 1209.
- ♦ -4 är att du tillhör en farlig sekt som uppmärksammas och jagas, till exempel katernerna efter 1209.

Symbolen

Korset: Korset kommer naturligtvis från korsfästelsen, som symboliserar Kristi lidande och död. Kors förekommer dels som enkla kors och som utsirade krucifix med bild av Kristus på korset. Kors och krucifix förekommer som halsband, som väggprydnader eller som radband, och i många andra former. Kors används också som symboler på kläder, till exempel hos korsriddare.

Fisken: Fisken var en symbol för tidiga kristna. Om man uttalar Kristi initialer på grekiska så råkar det bli det grekiska ordet fisk, från vilket denna symbol kommer. Tidiga kristna använde det som en kodsymbol för att känna igen varandra.

Madonnan och barnet: Jungfru Maria och Jesus-barnet är en kraftfull symbol för Guds nedstigande på jorden, som ofta förekommer i helgonbilder, ikoner och statyer.

Kräklan: Biskopsstaven kommer från herdestaven, och är en symbol för biskopens ämbete som en herde för sin flock.



Den gamla tron

Den gamla tron är Lyonias äldsta invånares religion. Den fanns på Tire Nam Beo före allt vad kristendom och Wotandyrkan heter. Då, i den gamla eran, vandrade älvorna bland de dödliga och man lyssnade på djuren. Gudarna var goda mot folket och folket levde väl.

Så började andra krafter röra sig oroligt och göra intrång på de redan tillbakaträngdas marker. Kung Constant kom till Britannien med läran om en enda gud och han drev undan de gamla och krossade deras välde på ön. De gamla skrattade när Vortigen i spetsen för saxarna lade under sig kung Constants tron. Den nye kungen och hans gud Wotan visade sig inte bättre än sin föregångare. Trots detta hyste de gamla hopp, men så kom Uther med Merlin vid sin sida och införde återigen kristendomen. Efter Uther kom Arthur och Galahad som fäste korset säkert i jorden. Till den gröna ön i norr kom vandrare som stal folkets hjärtan och förhaxade dem med löften om evigt liv. De gamla drevs ut av sina egna söner när kristendomen anlände.

Till Tire Nam Beo kom de kristna i form av saxare som övergivit sin gamla tro. Med våld och brutna löften drevs de gamla framför sig. Saxarna stannade tillslut men inte kristendomen. Den spred sig till de som förut varit det gamla troget och snart fanns korsen över hela ön. När kristendomen spred sig över världen drog sig älvorna tillbaka de dolde sig och sina boningar. De slutade vandra bland de dödliga.

Men trots kristendomens triumfer levde det gamla kvar, de gamla gudarna dyrkas i det fördolda och på avlägsna platser utförs deras ceremonier.

Den gamla tron på Lyonía

Den gamla tron är inte särskilt vanlig på Lyonía. Den är mest inklämd i det nordvästra hörnet av Västmark, i hertigdömet Thabeun, och är där ganska jämnt fördelad med kristendom. Det förekommer inte särskilt mycket fiendskap mellan kristendomen och den gamla tron där, utan är mest lite vanlig rivalitet. Den stora fientligheten förekommer ungefär vid Thabeuns gräns. Vid denna gräns kan det gå till öppen fiendskap mellan kristna och de som tror på den gamla tron. Söder om denna gräns bör de som tror på den gamla tron hålla sig väl dolda.

Man lever också enligt det gamla sättet i så gott som hela Avranien. I Avraniens lågland har kristna lyckats döpa en andel av befolkningen, men en hel del av dessa tjänar bara den kristna tron i ord och handling, men inte i tanke. Totalt sett bekänner sig två tredjedelar av låglandens befolkning till kristendomen men bara hälften av dessa menar det. I höglanden har kristendomen inte haft någon framgång alls.

Utöver detta finns det också en hel del dold gammaltro. En stor del av den kristna kyrkans högtider är lånade från den gamla tron och många av de äldre minns vad de nya högtiderna egentligen var tilläg-

nade när de var små. På samma sätt är många av den kristna kyrkans helgon den gamla trons omgjorda gudar eller hjältar, med bifogad falsk varudeklARATION. Utöver det så finns det alltid ett litet antal personer som följer den gamla tron i lönndom men som offentligt bekänner sig som kristna.

De gamla, de nuvarande och de kommande gudarna

Före de gudar som härskar nu fanns de gamla gudarna. De gamla gudarna var omänskliga och främmande, de behärskade världen innan jorden fanns och innan liv och död. De nuvarande gudarna skapade och befolkade jorden. Allt levande utom formonerna är ättlingar till Dagda och Danan. När Dagda skapat jorden försökte de gamla gudarna kontrollera den genom att sända sina levande barn formonerna till den, men för de gamla gudarna var livet så främmande att deras barn blev förvridna och klumpiga. Dagda och hans barn fördrev dem till de djupaste delarna av haven. I ett andra försök att ta över jorden lät de gamla gudarna en dödlig kvinna och en hjort ta del av deras ande. Kvinnan födde syskonen Morrigan och Donn medan hjorten fick sonen Herne. De tre nya gudarna sändes ut för att bekämpa Dagda och hans barn: Morrigan sändes att förföra Dagda och dräpa honom i sängen. Men främmande för livet som de gamla gudarna var förstod de inte att Morrigan kunde komma att älska Dagda, vilket hon också gjorde. Så sändes Donn och Herne ut för att strida mot Dagda, men när de kom erbjöd Dagda dem en del av jorden som sin egen. För Herne var valen enkelt: han fick vildmarken till sin domän och kunde löpa bland djuren som han älskade. Donn var däremot kall. Det gick inte att muta honom med glädje eller kärlek, så Dagda gav honom makt, makt över allt liv på jorden. Han gav Donn döden som domän. De gamla gudarna försökte inte en tredje gång. De gav sig av, vart vet ingen. Det sägs att de gudar som härskar nu skall ge vika för nya gudar en gång, vissa tror att den vite guden är en av de nya gudarna.

Dagda är jordens gud och högst i rang bland gudar. Dagda avbildas som en krum dvärg men förvridna ansiktsdrag. Han äger en klubba som det krävs nio dödliga män för att lyfta, den kan dräpa nio män i ett slag dessutom har den förmågan att återuppväcka de som den dödat. Utöver sin klubba äger Dagda också en kittel fylld med soppa som aldrig tar slut samt en harpa som kallar fram årstiderna och kommer när Dagda kallar. Dagda kallas ibland Dagda Mor, den store, eller Ollathir, allfader. Dagda är samtidigt både far och son till Danan, en motsägelse som ingen har lyckats förklara. Tillsammans med Danan har Dagda barnen Goibniu, Brigit, Lyr och Ogma. Tillsammans med den mörka Morrigan har Dagda barnen Bodb Derag, och Oengus. Dagda tillbes av hantverkare, krigare och i egenskap av jordens gud. Dagda skapade människorna ur jorden och det är med den de är förbundna.



Danan är gudarnas mor, men har trots det en mycket tillbakadragen roll. Hon avbildas som en havande kvinna med överdrivna attribut. Danan tillbes ibland av havande kvinnor i hopp om lätta föds-lar. Hon anses inte riktigt vara en av människornas gudar utan hör mer Tuatha dé Danann till.

Goibniu är gudarnas smed, han har tillverkat de flesta av de magiska föremål som gudarna äger. Han avbildas vanligtvis som en överdrivet kraftig man med ett stort rött skägg iklädd ett skinnförkläde och med en slägga i handen. Goibniu äger en slägga som av vissa tillskrivs magiska egenskaper men av andra bara anses vara en vanlig, om än mycket stor, slägga. Goibniu tillbes av smeder och ibland andra hantverkare.

Brigit är läkekonstens och fruktbarhetens gudinna samt dessutom smedernas särskilda beskyddare. Hon är dotter till Dagda och Danan. Brigit är gift med guden Bres och har tillsammans med honom sonen Nuada och dottern Fand. Högtiden imbolg den sjätte februari firas till Brigits ära. Brigit avbildas i en skepnad per årstid: på våren är hon en ung ljusblond flicka, på sommaren en vuxen kvinna, på hösten en medelålders kvinna och på vintern en gammal kvinna med vitt hår. Vanligtvis avbildas hon med en kvast i handen. Brigit tillbes av sjuka och smeder samt i hopp om fruktsamhet. Vissa häxor, de mer livsbejakande, tillber Brigit i egenskap av häxkonstens gudinna. De kristna tillber Brigit i form av helgonet St. Brigid, vars helgondag är den första februari.

Lyr är havets gud. Han är son till Dagda och Danan. Lyr är inte gift men tillsammans med gudin-nan Aine har han sonen Mannan och dottern Ghealan. Lyr avbildas som en kraftig man med ett kraftigt vitt helskägg, vanligtvis i sällskap med diverse havs-djur. Lyr tillbes av sjöfarare som hoppas att han skall mildra stormar, samt av fiskare i hopp om goda fångster.

Ogma är skrivkonsten och skaldekonstens gud. Han är son till Dagda och Danan. Ogma avbildas som en gammal skallig man klädd i ett lejon skin, över axeln har han en pilbåge och i handen en käpp. Ogmas pilbåge tillskrivs ofta olika magiska egenskaper, så som att den aldrig missar sitt mål. Ogma tillbes av barder, skalder, lärda och studerande, samt i egenskap av de dödas ledsagare.

Morrigan är stridsvansinnets och de mörka konsternas gudinna. Hon härstammar från de gamla gudarna, de som fanns innan de nuvarande och som ingen dödlig mins. Morrigan avbildas som en lång kvinna med långt böljande svart hår, vanligen klädd i svart eller rött. I sin hand har hon ett spjut eller ibland ett svärd, på hennes axel sitter en kråka. Många tror att Morrigan kan komma till en krigare innan hans sista strid i formen av en kråka. Kråkor ses därför som ett mycket olycksbådande omen innan strid. Morrigan är grym opålitlig och farlig. På samhain leder hon osaliga andar i vild jakt över skyn. Morrigan tillbes av destruktivt sinnade krigare, bär-särkar, vissa, mindre trevliga, häxor och faktiskt

ibland av konstnärer som tror att gudinnans van-sinne är nyckeln till inspiration. Tillsammans med Dagda har Morrigan barnen Bodb Derag, och Oengus. Med guden Herne har hon systrarna Epona och Aine. Hennes bror, Donn, är far till dottern Dectera.

Bodb Derag eller Bodb den röde är den mest destruktive av de tre stridsgudarna. Han är son till Dagda och Morrigan. Bodb avbildas som en rödskäggig medelålders man iklädd endast ett höftskynke och med blå krigsmålning på kroppen och i ansiktet. Han är vanligtvis beväpnad med ett spjut eller en yxa. Bodb är den råa stridens gud, striden som inte skonar någon. Bodb Derag tillbes av vissa krigare och bär-särkar.

Oengus är kärlekens gud och han är son till Mor-rigan och Dagda. Oengus avbildas som en ung man vanligen med en harpa i handen. Oengus är den gud som skänker den lyckliga kärleken. Oengus dyrkas av de som söker den och åkallas i samband med gif-termål.

Herne är den vilda jaktens och vildmarkens gud. Han härstammar liksom Morrigan från de gamla. Herne är far till Morrigans döttrar Epona och Aine. Herne avbildas vanligen som en man med hjort huvud eller åtminstone hjort horn. Herne dyrkas ibland av jägare, djurfolk och andra som står i kon-takt med vildmarken men han är en impopulär gud som inte anses ge några gåvor men som man bör hålla sig väl med om man vill behålla sin jaktlycka. Vissa häxor tillber Herne då han känner vildmar-kens mysterier.

Epona är hästarnas och krigarnas gudinna. Hon är dotter till Morrigan och Herne. Epona avbildas som en beriden kvinna i full stridsmundering och med långt brunt hår i flätor. Epona har bär-särks-raseriet från sin mor. Hon tillbes av kvinnliga kri-gare och kavallerister samt i egenskap av hästarnas gudinna.

Aine är kärlekens gudinna. Hon är dotter till Mor-rigan och Herne. Med Lyr har hon söner Mannan och Lugh, med en dödlig man sonen Bres. Aine avbil-das som en ung rödhårig kvinna vanligen klädd i en grön klänning. Aine är den olyckliga och omöj-liga kärlekens gudinna. Hennes välsignelse är därför fruktad. Hon förknippas också med andra olyckliga känslor. Aine tillbes av olyckligt förälskade i hopp om att hon skall lyfta sin välsignelse från dem. Tuatha de Danann sägs vara ättlingar till Aine och flera olika gudar.

Bres är böndernas gud. Han är son till Aine och en dödlig man, han är Brigits make och far till Nuada och Fand. Bres avbildas som en bredaxlad man, van-ligen med något jordbruksredskap i händerna. Bres tillbes av bönder i hopp om goda skördar.

Fand är Mannans maka och dotter till Brigit och Bres. Fand är härdens gudinna och avbildas oftast som en ung vacker kvinna med rött hår och röda kläder. Man ber ofta till Fand i samband med hus-bygge.

Mannan är sjöfararnas gud. Han är son till Aine och Lyr, Fands make, samt tvilling med Ghealan.



Vanligtvis avbildas han som en ung man med vitt hår vanligen i sällskap med en fiskmås. Mannan tillbes av sjöfarare som önskar goda vindar och god resa.

Ghealan är månens gudinna. Hon är dotter till Aine och Lyr samt tvilling med Mannan. Ghealan avbildas som en ung kvinna med silverblont hår och enkel vit klädnad. Hon tillbes inte i någon större utsträckning. Ibland associeras hon med vargar.

Lugh är en av de tre krigsgudarna. Han är son till Aine och Lyr. Lugh är krigslyckans gud och tillbes av krigare som hoppas på att han skänker dem tur. Ibland tillbes han av spelare som hoppas på tur med tärningarna. Lugh avbildas som en man i full stridsmundering med ett lysande svärd och en spegelblank sköld. Lughs svärd sägs ha förmågan att leva ett eget liv och fäktas av sig själv vid behov.

Nuada, eller Nuada silverhand, är den siste av de tre krigsgudarna. Han är den ädla och renhåriga stridens gud, han tillbes av krigare med höga ideal. Nuada är son till Brigit och Bres. Vanligtvis avbildas Nuada som en ljusblond man i stridsmundering med sköld i vänster hand och ett blänkande svärd i höger. Den högra handen är gjord i silver; skapad av smidesguden Goibniu.

Donn är de dödas gud. Han härstammar från de gamla gudarna och är enligt vissa bror till Morrigan. Donn avbildas som en mager blek man med kort svart hår, vanligtvis med en korp på axeln. Donn anses vara mycket olycksbådande och dyrkas inte. Det är Donn som härskar över de döda i Tirn Aill. Någon enstaka gång ber en dödlig Donn om uppskov för att utföra något viktigt innan han dör. Ibland lyssnar Donn men det finns alltid ett pris att betala...

Dectera är dödens budbärare och hatets gudinna. Hon är dotter till Donn och Morrigan. Dectera avbildas som en ung kvinna i svarta kläder och med blå krigsmålning, vanligtvis med blont hår. Dectera tillbes inte annat än av de mest hatiska.



Gudomliga väsen

Utöver gudarna i den gamla tron så finns det också många gudomliga väsen eller väsen som på ett eller annat sätt har med gudarna att göra. Tuatha dé Danann är ett exempel, drakar ett annat.

Tuatha dé Danann är gudarnas barn och avkomlingar till den sista generationens gudar. Det var de som behärskade jorden innan människorna tagit den till sin. I den gamla tron vördas de som en sorts halvgudar och många av de största hjältarna sägs vara ättlingar till Tuatha dé Danann. Det är ifrån Tuatha dé Danann som alla älvfolk stammar.

Utöver Tuatha dé Danann som härstammar ifrån Danan finns formonerna; ett släkte av förvridna jättar som bekämpar gudarna och Tuatha dé Danann var de kan. För länge sedan vandrade formonerna på jorden men gudarna och Tuatha dé Danann drev dem ned i de djupaste delarna av havet genom att besegra dem i en rad stora slag. Formonernas kung Balor med det brinnande ögat dödades av Nuada silverhand vid det sista av dem. Formonerna stammar från de gamla gudarna och är ett av de sista spåren av deras närvaro.

I den gamla tron vördas drakar, dels därför att de ses som en inkarnation av magin i världen men också för att de anses vara ädla varelser med hög hederskänsla. Det finns berättelser om hjältar som gjort avtal med drakar som drakarna sedan inte ens brutit när de behövt offra sina liv.

I praktiken

Den gamla tron är på många sätt en mycket praktisk religion. Den är inte centralstyrd på något sätt (annat än från gudarna) och man får sällan någon paradox som de kristna lätt drabbas av när Gud alltid "slåss på vår sida" oavsett vem man är och därför måste slåss på båda sidor. I den gamla tron ber man gudarna om en ynnest, ofta i utbyte mot en offergåva, och om gudarna inte går med på det så beror det säkert på någon oförrätt som man har gjort tidigare i livet.

Prästerskapet

I den gamla tron finns tre olika sorters präster: druider, barder och vergobreter. Samtliga är mycket ovanliga i riket Västmark, men det finns sådana funktionärer i Avraniens högland.

Druiderna är visa män och är de i prästerskapet som står närmast gudarna och det är druiderna som utför de flesta av den gamla trons ceremonier. Druiderna är kunniga i många olika ämnen bland annat läkekonst, örtekunskap och häxkonster. Givetvis är inte alla druider bevandrade i häxkonst men en ganska stor del av dem är det. Druiderna fungerar förutom som rent religiösa funktionärer också som läkare, lärare och lärda. Av hävd är det förbjudet för druider att äga eller använda föremål av stål, mässing eller brons. De flesta druider är män men det



Högtiden

Många av högtiderna från den gamla tron har mer eller mindre stulits till den nya kristendomen och gjorts om. Syftet är att locka över folk från hednatron till kristendomen genom att visa att kristendomen inte är så annorlunda som den verkar vid första anblicken – det är ju samma högtider som firas – och på så sätt gradvis införa kristendomen. Här nedan beskrivs dock den gamla trons högtider innan kristendomen lyckats förvanska dem.

Imbholg firas den sjätte februari, till gudinnan Brigits ära och symboliserar våren, earrachs, ankomst. På *imbholg* tänds stora bål till gudinnans ära och man har en så stor festmåltid som möjligt av det som finns kvar från vinterförråden. Barn namngivna på *imbholg* anses särskilt tursamma.

Beltain firas den åttonde maj, till guden Oengus ära och för att markera sommarhalvårets, *samhradhs*, början. *Beltain* firas med dans, sång och blommor. Högtiden anses vara särskilt lämplig för giftermål.

Lughnasa firas den åttonde augusti, till guden Lughs ära och är början på hösten, *fomhar*. Högtiden firas med en stor skördefest. Tiden runt *lughnasa* är också guden Bres heliga dagar. Barn födda på *lughnasa* anses få en enastående tur.

Samhain firas den första november och är mycket helig för de som dyrkar gudinnan Morrigan. För alla andra är den en olycksbådande dag då de döda vandrar på jorden. *Samhain* inleder vinterhalvåret, *geimreadh*, och är årets sista dag. På *samhain* tänder man stora bål för att lysa upp vad som tros vara den längsta och mörkaste natten på året. I övrigt tillbringas högtiden i hemmet där man hjälps åt att minnas sina döda. Ett barn fött på *Samhain* är något mycket olycksbådande, en varelse av både denna och den andra världen.

I den gamla tron firar man inte födelsedagar, istället firar man årsdagen av en persons namngivande. Namndagen firas vanligtvis med gåvor till den firade.

6 februari	imbholg, inleder earrach, våren
21 mars	vårdagjämningen
8 maj	beltaine, inleder samhradh, sommarhalvåret
21 juni	sommarsolståndet
8 augusti	lughnasa, inleder fomhar, hösten
23 september	höstdagjämningen
1 november	Samhain, inleder geimreadh, vinterhalvåret
22 december	vintersolståndet

finns ett fåtal kvinnliga.

Barderna är utbildade i sång, musik, skaldekonst och historia. Det är bardernas uppgift att minnas det förflutna så att det förflutna kan fortsätta existera. Barderna utför dessutom vissa av den gamla trons ceremonier, de bistår med musik till många andra och de fungerar som lärare. En bard är en religiös funktionär; en profan musikanter kallas gerthyn. Det är ett brott mot geis för en bard att använda en skarp egg mot någon. Å andra sidan är det ett brott mot geis att ens dra blankt mot en bard. Av den anledningen fungerar barder ofta som budbärare och förhandlare i krigstid. Alla sanna barder har en anwn (anoon), ett kvinnligt andeväsen som sin ständiga följeslagare. Det är ytterst sällan som någon, ens barden, ser en anwn, men hon finns där och är källan till bardens inspiration. Om han förolämpar henne, till exempel genom att förneka hennes existens, ta sig en kvinna eller lära sig så mycket som namnet på en enda bokstav, så kommer hon lämna honom. Därför lever barder i celibat och tvingas lära sig allt utantill. Även om en anwn skänker barden mycket så tar hon åtskilligt. Bardens förnuft är det första som försvinner – långsamt blir han allt mer galen. Sedan suger bardens anwn livskraften ur honom, vilket ger honom ett kort liv. Barder kan enbart vara män.

Vergobreten är en religiös domare. Hans uppgift är att döma efter de gudomliga lagarna, de så kallade geasa, lagar som stiftats av druiderna som stått mycket nära gudarna och vars syfte är att ingen människa skall förtörna gudarna. Det enda straff som kan utmätas är döden men man dödar aldrig den dömd. Man börjar bara betrakta honom som en död. Vergobreten väljs av alla vuxna i klanen, byn eller vilken enhet som nu är aktuell och han sitter på livstid. Vergobreter kan vara både män och kvinnor.

Geis

Geis (plur. *geasa*) är ett tabu, en förbjuden handling. Den som begår ett brott mot ett allmänt *geis* blir fördömd av gudar och människor. Det är vergobreterna som avgör om ett allmänt *geis* har brutits. Vanligtvis betraktas personen som mer eller mindre död och människor undviker kontakt med personen av rädsla att han skall dra dem med sig till den andra världen. Han är så att säga en ande som inte begett sig till den andra världen utan dröjt kvar, något som anses mycket olycksbådande. På vissa platser är det belagt med dödsstraff att bryta mot ett *geis*. I vissa fall kan man göra bot för sitt brott.

Utöver de allmänna *geasa* finns det *geasa* begränsade till särskilda grupper. Till exempel är det ett brott mot *geis* för en druid att bära en kniv av stål. Ett brott mot ett sådant *geis* leder oftast enbart till att man utesluts ur den grupp som ens *geis* gäller. För de mer viktiga grupperna, så som till exempel druiderna, är det lika illa att bryta mot ett av gruppens egna *geasa* som att bryta mot ett allmänt.

Slutligen finns det personliga *geasa*. Druiderna har till uppgift att avgöra vilka personer som har person-



liga *geasa* och vilka de är. Det är främst personer som utmärker sig mycket som får personliga *geasa*. Att bryta mot ett personligt *geis* innebär att man drabbas av en fruktansvärd otur som vanligtvis leder rakt i fördärvet.

När man talar om *geis* så gör man ingen åtskillnad på de olika typer som nämns här. De här använda termerna allmänna, gruppsspecifika och personliga *geasa* är bara ett hjälpmedel för spelare och spelledare.

Allmänna *geasa*: Att dra blankt mot en bard, att döda en släkting, att förneka gudarna, att aldrig återgälda tjänster, att bryta en ed med en gud som vittne.

Exempel på personliga *geasa*: Att äta hundkött, att tacka nej till en måltid, att inte anta en utmaning,

Offrer

När man i den gamla tron offrar till gudarna är det i huvudsak i hopp om något i utbyte. Tacksägelseoffer är ovanliga men förekommer. Vanligare är då att man i bön erbjuder gudarna ett offer om de infriar bönen, till exempel förekommer det att krigare erbjuder gudarna ett offer i utbyte mot att gudarna hjäl-

per dem att överleva en förestående strid. Det är inte helt ovanligt att man offrar för att hålla en gud man fruktar på gott humör.

Vad som offras är olika beroende på vilken gud man offrar till och vad man önskar uppnå. Tänkbara offer är till exempel: ett fång blommor, mat i någon form, tillverkade föremål (ofta då vapen och smycken men ibland också olika bruksföremål), vackra stenar och andra mineral, djur av olika slag samt ibland människooffer. Offerhandlingen går till så att man riktar en bön till den gud man tillägnar offergåvan och sedan förstör offergåvan på något vis. När man förstör offergåvan så är det vanligt att man bränner det, har sönder och gräver ned det eller sänker det i vatten eller mossar. När man offrar något levande dödar man det först på ceremoniellt vis genom att markera döden hos det på flera vis samtidigt, till exempel genom att strypa det samtidigt som man kör en påle genom dess hjärta och sedan bränna eller dränka det.

Det finns inga direkta regler för vilken gud som accepterar vilket offer och man bör vara mycket försiktig då vissa gudar blir förolämpade av fel offer. En druid eller bard är ofta utbildad att veta vad som lämpar sig. Det anses särskilt fördelaktigt att offra till en gud på en dag som är förbunden med den och därför offrar man ofta på högtiderna.

Bön

Att be är något ganska ovanligt i den gamla tron. Man ber i samband med offer för att förmedla vad syftet med offret är och man ber för att lova ett framtida offer till gudarna. Ibland ber man utan att erbjuda ett offer och hoppas att guden beviljar en ynnest utan någon gengäva. När man ber är man noga med att inte be för mycket då allt för mycket bön skulle kunna irritera gudarna. Det finns ingen särskild böneställning i den gamla tron.

Ceremonier

Precis som i kristendomen så finns det ett antal ceremonier som måste genomföras. Till skillnad från kristendomen så drar man dock inte en skarp linje mellan religiösa ceremonier och trolldom. De båda är mycket mer flytande och går väldigt lätt in i varandra.

Direkt efter födseln bör ett barn välsignas i gudinans Danans namn. Välsignelsen tar bara några minuter och utförs ofta av barnmorskan, även om en riktig prästs närvaro är att föredra. Välsignelsens mening är att låta barnet förstå att det kommit till den jordiska världen och inte är kvar i Tirn Ail. Ofta hålls en fest för att fira den nyfödde.

Inom trettiofyra dagar efter födseln måste barnet ges ett namn, det sker genom en timslång ceremoni som bara kan utföras av en druid. Ofta kompletteras ceremonin med ett offer till en lämplig gudom och en fest med gåvor till barnet.



Vid fjorton års ålder övergår man från barn till vuxen. När det sker måste man få ett nytt namn, så på den fjortonde årsdagen av ens namngivningsceremoni hålls en likadan ceremoni och man tar ett nytt namn.

Giftermålet är något man tar ganska lugnt på i den gamla tron. Det förekommer inga uppgjorda äktenskap. Allt som krävs är att man fyllt sexton, genomgår en timlång ceremoni och att man inför vittnen går in i sängkammaren. Att upplösa giftermålet är ännu enklare. Allt som krävs är att en av parterna inför tre vittnen och med den andra parten närvarande avsäger sig äktenskapet. Ingen präst behöver vara närvarande men vid giftermål vill man ofta ha gudarnas välsignelse.

En begravning är en ca en och en halv timme lång ceremoni där den döde antingen jordfästs i stående ställning, kremeras eller sänks ned i havet. En druid måste vara närvarande. Mässandet är samma mässande som används när någon dödförklaras på grund av brott mot geis även om det då är en vergobret utför dödförklaringen.

Síande

Det finns flera ceremonier där en druid eller bard försöker utröna framtiden eller det förflutna. Druider spår framtiden i offers inälvor och i deras dödsryckningar medan barder ofta spår i trans där deras anwn avslöjar fördolda sanningar ur det förflutna för dem.

Värderingar

Den gamla trons värderingar skiljer sig mycket ifrån de kristna. En av de mest fundamentala skillnaderna är att begreppen "god" respektive "ond" inte existerar. Anledningen till det är att man i den gamla tron tror starkt på slumpen och att man tror att allt annat som händer är resultatet av någon medveten handling och att alla medvetna varelser handlar med full fri vilja. En handling kan aldrig vara ond eller god eftersom den som handlar är ansvarig för handlingen och en varelse kan aldrig vara ond då den alltid handlar till det bästa för någon. Människor kan vara grymma, men grymhet är inte ondska utan endast dåraktighet. Logiken i det hela kan vara svår att förstå men tycks självklar för alla som vuxit upp med den gamla tron. De flesta troende kan inte förklara sina värderingar utan är helt enkelt uppväxta med dem.

Hur som helst så är saken den att alla handlingar har många konsekvenser och den som handlar kommer alltid att få uppleva något som motsvarar sin handling. Den som dödar i strid kommer att dö i strid själv eller se en av sina kamrater dö i strid. Utöver det finns gudarnas förbud mot ett antal handlingar, de så kallade geasa. Den som bryter mot de blir fördömd av gudarna.

Den grundläggande rättstanken i den gamla tron är; lika för lika, en tand för en tand och en bror för

en bror. Om någon räddar en av dina släktingar eller vänner så är du skyldig honom ett liv, något som kan återgäldas antingen genom att rädda ett åt honom eller dräpa en av hans fiender. Man räknar ofta inte så noga och få minns alla tjänster och oförrätter.

Vad gäller gudarna så kräver den gamla trons gudar varken kärlek, underkastelse eller trohet i tanken. Allt som spelar någon roll är att man inte förolämpar gudarna. Om man behagar gudarna kan de fatta tycke för en och hjälpa en i livet.

Släkt och äktenskap: En annan viktig tanke är släktens helighet. Man får inte göra något illa mot någon släkting och slakten står över allt annat, till och med gudarna. Man gör ingen skillnad på äkta och oäkta barn och släktskap på modernet är lika viktig som den på fädernet. Blodssläktingar är personer man blandat blod med. Ett sådant band är lika bindande som ett genom födsel. Ett gift par däremot räknas inte som släktingar såvida de inte blandat blod. Ett äktenskap kan alltid brytas om en av parterna önskar det och säger det till den andra parten

Nya egenskaper och skickligheter

En ny egenskap och en ny skicklighet införs i Västmark i samband med den gamla tron.

Egenskap

Geis (o: -1 till -4) Egenskapen innebär att figuren har en eller flera geasa som han måste anstränga sig för att inte bryta mot. Att bryta mot en geis kan innebära att figuren hamnar i en mycket obekväm sits.

- ◆ -1 innebär att figuren har allmänna geasa, precis som alla andra som lever enligt den gamla tron.
- ◆ -2 innebär att figuren har särskilda geasa för sin samhällsgrupp, exempelvis på grund av att han eller hon är bard, druid eller vergobret.
- ◆ -3 innebär att figuren har personliga geasa.
- ◆ -4 innebär att figuren har brutit mot någon geis och därmed fördömts av gudarna eller dödförklarats. Bland kristna innebär det inte så stort problem, men det innebär mycket svåra problem om figuren vistas bland andra som tror på den gamla tron.

Skicklighet

Den gamla tron (Ku) Läran om den gamla tron. De flesta normala troende känner till grunden även utan något värde i skickligheten, men den är ett måste för druider, barder och vergobreter.



med tre vittnen närvarande. Otrohet är inte förbjudet men det ses som en fullgod anledning för den bedragna parten att ta en grovlig hämnd.

Man gör ingen större skillnad på kvinnor och män i den gamla tron, men det anses opassande för krigare att göra hushållsarbete. Eftersom de flesta krigare är män så sköter oftast kvinnorna hushållet.

Älvor och djurfolk: Älvafolken sägs vara gudarnas sista sanna ättlingar de dyrkas inte men högaktas och man gör sitt bästa för att vara dem till lags. Man hyser en hälsosam respekt mot dem och är mycket försiktig när man har med dem att göra. Älvafolken i sin tur är betydligt mer vänligt inställda till de av den gamla tron än till de som bekänner sig till kristendomen. I den gamla tron är man vänligt inställd till djurfolken och många djurfolk tillhör själva den gamla tron.

Kristendomen: Inställningen till kristendomen varierar mycket men de flesta är avogt inställda till den. Den anses vara onaturlig, vek och förstoppad. Sättet som den fått älvorna att fly har fått många att frukta att en dag alla älvor skall försvinna, gudarna fly och det gamla sättet utplånas. Då skall Tire Nam Beo sjunka i havet.

Döden

Efter döden finns ännu ett liv; den döde lever igen i Tirn Ail, i den andra världens skuggor. När någon dött ledsagas han av guden Ogma till den andra världen. I den andra världen lever sedan den döde ett liv likt det i vår värld, men när han dör i Tirn Ail föds han om och om igen till skuggornas värld, ända tills han glömt alla sina minnen från tiden i vår värld, först då återföds han till de levandes värld.

Det finns undantag. Om någon dräpts på ett nesligt vis eller lämnat något ogjort finns möjligheten att han vägrar följa Ogma utan stannar för att plåga sin baneman eller övertyga någon att slutföra hans ogjorda uppgift. I så fall blir den döde bara en blek skugga utan förmåga att påverka de fysiska tingena. Alla de andar som lever i den andra världen har möjlighet att återvända på årets sista natt, under samhain. På samhain leder gudinnan Morrigan de osaliga andarna i en vild jakt över himmeln. Att se de dödas jakt anses mycket olycksbådande.

Det finns en sista möjlighet att återvända: om någon lyckas övertyga självaste Donn att låta honom återvända för att slutföra en uppgift så kommer den döde att än en gång få vandra på jorden i sin fulla skepnad.

Symboler

I den gamla tron finns åtskilliga symboler, varav ett urval presenteras nedan. En spelledare kan gärna använda sig av dessa symboler, vilket kräver att spelare vars figurer lever enligt det gamla sättet känner till dessa symboler och deras innebörd.

Duir, eken, står för styrka och liv.

Coll, hasseln, är läkekonstens träd.

Tinne, järneken, står för hjältemod och försvar. Vid ett bröllop bär brudgummen en krans av järnek.

Nion, asken, symboliserar kunskap och visdom. En druid får aldrig skada en ask.

Fearn, alen, är älvafolkens träd.

Saille, pilen, är Ghealans träd.

Uath, hagtornet, står för kärlek.

Gorth, murgrönan, står för trofasthet. Vid ett bröllop bär bruden en krans av murgröna.

Luis, rönnen, sägs ha magiska egenskaper, stickor av rönn används av druider för att förutspå framtiden.

Eadha, asp, symboliserar ålderdomen.

Beth, björken, symboliserar krigaren.

Ruis, fläder, symboliserar tiden.

Pethboc, vide, läggs i spädbarnens vaggor för att beskydda dem ifrån oknytt.

Vildsvinet är krigarens djur och symboliserar styrka och envetenhet.

Katten anses vara ett mycket olycksbådande djur, försvurit med mörka konster. Katter hålls aldrig som husdjur.

Hunden är symbolen för trofasthet, och det anses vara en komplimang att kallas för hund.

Hästen anses stå nära älvorna och man tror att hästar kan rida rakt in i älvariket om de vill.

Laxen är en fisk som sitter på många stora hemligheter.

Kråkan är en olycksbådande fågel, då man tror att Morrigan kan komma till en krigare inför hans sista strid.

Knopen eller **knuten** symboliserar oändligheten.

Pilen symboliserar hastighet, ärlighet och nödvändighet.

Krigsmålningen är ett rött eller blått färgband rakt över ögonen. Rött är för vanliga krigare medan härledare bär blått. Krigsmålningen är krigarens kännetecken och få krigare strider utan den.



Islam

År 570 föds Muhammad ibn 'Abdallah i Mecka. Meckas speciella situation i den arabiska världen som neutral och helig mark för alla stammar på Arabiska halvön har gjort att staden blomstrade som handelsstad. Det var ingen som kunde tro att sonen till en köpman i Mecka kunde inleda en helt ny världsreligion. Ca år 610 drabbades han av en upplevelse som allvarligt skakade om hans tro då han fick motta Guds ord via ärkeängeln Gabriel. Han formulerade sin upplevelse i skriften *al-Qur'an* eller "Läsningen", och denna lade grunden i den nya religion som kom att kallas islam. Islam enade stammarna på den arabiska halvön, och spred sig sedan som en löpeld över världen. Vid tiden då Västmark utspelar sig sträcker sig det muslimska väldet från fjärran Persien längs med Nordafrika ända bort till Spanien och Kordoba-emiratet.

Ordet *islam* betyder "underkastelse". Det innebär att en *muslim*, en som är troende i religionen islam, underkastar sig Guds vilja i allt. Islam handlar inte bara om själen, utan om politik, moral, teologi, lag, konst – varje aspekt av livet är en del av tron. Islam beskylls ofta för att vara en fatalistisk religion. På sätt och vis är det rätt, men också fel. Människan har fri vilja, enligt Koranen, men Gud är också allsmäktig och allvetande. Därmed vet Gud om människans synder innan människan har begått dem och skulle kunna hindra dem om han ville. Man kan säga att Gud har givit tillräckligt mycket rep till människan för att människan ska kunna hänga sig själv. Det är fortfarande människans ansvar att leva ett rättfärdigt liv, men han kommer att dömas av Gud när han dör.

En annan beskyllning som islam ofta drabbas av är att religionen är fanatisk och krigisk gentemot andra religioner. Detta är helt fel: enligt Koranen är varje profet en person som fått en vision från Gud, och således är varje profet oavsett religion ett Guds sändebud. Koranen bjuder särskilt till respekt för "Bokens folk", det vill säga kristna och judar, som också delar en del grundläggande teologi med islam. Tvärtemot gängse uppfattning uppmanar Koranen inte till "heligt krig". Koranen säger att det enda rättfärdiga kriget är försvarskriget. Trots detta har flera muslimska ledare har utnyttjat islam för sina egna syften under de nästan sexhundra år som gått sedan Muhammads visioner. Korstågen var den utlösande faktorn och i samband med det så förändrades *jihad* från att betyda "kamp" (tankens jihad: att tänka som en muslim; ordets jihad: att sprida Profetens ord; handens jihad: att uppföra sig som en muslim; svärdets jihad: att försvara sig mot fiender) till att bli det heliga kriget mot de otrogna för att sprida islams ljus.

Tre skrifter är grunden i islam. Den första, *al-Qur'an* eller Koranen, är nedtecknandet av Muhammads visioner. Denna skrift är egentligen inte skriven av profeten, utan kommer direkt från Gud, stavelse för stavelse, sura för sura, genom pro-

Andra religioner

Det finns, förutom kristendom och den gamla tron, några andra religioner i Västmark. Asatron och wotandyrkan finns fortfarande kvar i isolerade fickor, men är så sällsynt att det inte bör nämnas i denna modul. Däremot finns det två andra religioner som vi bör nämna, nämligen judendom och islam, båda på grund av det enorma intryck som båda givit på världen.

fetens mun. Översättningar av Koranen är automatiskt felaktiga: det enda sättet att studera Koranen är på arabiska, eftersom den var menad att läsas högt, och mycket av det som enbart kommer fram vid högläsning går förlorat i översättning. *Hadith* är profeten Muhammads traditioner och samlade maximer, och studeras huvudsakligen av imamer, islams "präster". Den sista skriften är *Shari'a* eller Lagen. Lagen bygger på Koranen, Hadith men också på arabisk tradition. En stor del av *Shari'a* bygger på principen "öga för öga, tand för tand".

Islams pelare

Islam har fem pelare som formulerar den troendes plikter gentemot *al-Lah* eller Gud. De fem pelarna kommer senare att symboliseras av de fem spetsarna i en femuddig stjärna, som kommer att förekomma i flera muslimska staters flaggor. *Al-Shahada* eller trosbekännelsen är den första, och består av frasen "Jag vittnar om att det ingen gud finns utom Gud och att Muhammad är hans sändebud".

Al-Salah, eller bönen, är den andra pelaren. Muslimer måste falla i bön fem gånger om dagen, vid gryningen, middag, mitt på eftermiddagen, skymningen och vid läggdags. Man utför bönen i riktning mot stenen *Ka'bah* i Mecka, och alltid barfota. Bönen inleds med att en böneutropare ropar "*Allahu akbar*" eller "Gud är större", som påminnelse om att muslimens trohet gentemot Gud är större än allting. Utöver de dagliga böerna samlas männen till bön i moskéer varje fredag.

Al-Zakah eller allmosor är den tredje pelaren. En rättrogen bör ge minst en tjugondel av sina inkomster till de fattiga, i synnerhet föräldralösa, änkor och pilgrimer. Att vägra att ge allmosor till heliga eller pilgrimer är en dödssynd.

Den fjärde pelaren är *al-Siam* eller fastan. Under hela månaden Ramadan får en muslim inte äta något så länge som solen är uppe, och till och med under natten är måltiderna enkla. Rökning och andra sinnliga njutningar är också förbjudna. Havande kvinnor, gamla, sjuka och resande är undantagna från fastan. Efter Ramadan utväxlas gåvor med vänner och bekanta i en stor fest.

Den femte och sista pelaren är *al-Hadj* eller pilgrimsfärden. Åtminstone en gång i livet bör varje



muslim göra en pilgrimsfärd till Mecka. De som är för fattiga för pilgrimsfärden kan ofta be om allmosor under resan, och pilgrimer skyddas alltid av alla muslimer genom sitt heliga syfte.

Muslimer i Västmark

Det är ont om muslimer i Västmark. Någon gång då och då skulle en arabisk köpman kunna segla förbi Lyonia, men detta är en mycket ovanlig händelse som i sig bör betraktas som näst intill ett statsbesök. I och med den kontinentala korstågshysterin så har antalet sjunkit ännu mer. De flesta muslimer kommer från Nordafrika och speciellt då Marocko, och från den iberiska halvön.

Den allmänna uppfattningen om muslimer är att de är blåhyade djävlar med huggtänder som slaktar kvinnor och barn och som det vore en välgärning att dräpa på stället. En muslim som öppet agerar muslim och utträttar sina böner fem gånger dagligen kommer att få stora problem i samhället. Ett Dåligt Rykte är en lämplig egenskap för muslimska figurer, liksom nackdelen Förföljd till -3.

Den muslimska kalendern

Den muslimska kalendern börjar med den dag då Mohammad färdades från Mecka till Medina. Dagen kallas hejira, och sägs oftast inträffa den 16e juli år 622 e.kr. Kalendern är en månkalender som börjar med nymånen. Dagarna har 29 eller 30 dagar, utom den tolfte som varierar i en trettioårscykel för att hålla kalendern i fas med månen. Därmed behöver kalendern synkroniseras. Under elva år i cykeln har den tolfte månaden 30 dagar, och under de andra nitton har månaden 29 dagar. Året har således antingen 354 eller 355 dagar. Inga månader läggs till i kalendern, så månaderna driver runt ett varv i solcykeln på 32,5 solår. Den första januari år 1192 motsvarar den trettonde dagen i Dhu al-Hijah år 587.

Tabell GV-O7: Muslímisk kalender

Ordningstal	Månadens namn
1	Muharram
2	Safar
3	Rabia I
4	Rabia II
5	Jumada I
6	Jumada II
7	Rajab
8	Sha'ban
9	Ramadan
10	Shawwal
11	Dhu al-Qada
12	Dhu al-Hijah

Judendom

Judendomen har mycket gemensamt med de religioner som sprang från den, i synnerhet islam. Judendom är en monoteistisk religion, inom vilken man tror att det endast finns en Gud och att människan är skapad i hans avbild. Om man är rättfärdig kommer man till himlen efter sin död, medan syndare straffas i helvetet. Avgudadyrkan är fel, liksom mord, äktenskapsbrott och stöld. Givmildhet är obligatoriskt. Guds ord står i Skrifterna och Hans lag gavs åt judarna genom Moses.

Två saker skiljer judendomen från islam och kristendom. För det första är det svårt att bli jude. För att bli kristen räcker det med att döpas, och för att bli muslim räcker det med att säga trosbekännelsen och mena den. Med judendom är det värre. För det mesta kan man bara födas till jude som barn till en judinna. En person som vill bli jude kommer att avvisas tre gånger innan han får genomgå omskärelsen (om han är man) och bli jude. Detta kommer av att den judiska traditionen säger att Gud har ingått ett förbund med Israels folk och att de är Hans utvalda. Gud värnar om sitt folk och kommer att sända en Messias för att leda dem till det förlovade landet och återupprätta Templet. I gengäld följer judarna Hans bud och dyrkar enbart Honom. Det gör att egenskapen att vara jude inte enbart är en religiös övertygelse, utan även en folktillhörighet, och därför är det svårt för icke-judar att bli judar. Judar försöker inte omvända andra. De väntar istället tålmodigt på Messias och upprätthåller sitt kulturella arv genom att endast gifta sig inom tron.

För det andra är judendomen en religion som uppmuntrar bildning. De flesta judiska män och många kvinnor kan läsa åtminstone hebreiska. Att studera skrifterna är en helig handling och lärda och studerande hålls högt i ära bland judar.

Skrifterna består av tre stora bitar, närmare bestämt Lagen eller *Tora* (omfattar Moseböckerna), *Skriften* (Psaltaren, Ordspråksboken, Klagovisorna, Predikaren, Höga Visan, Job och Ester) samt *Profeterna* (resten av gamla testamentet). Därtill kommer också *Talmud*, vilket är den samlade visdomen och tolkningen av Tora från rabbiner sedan Tempels förstörande.

Den judiska trosbekännelsen lyder ”*Shema Yisroel! Adonai elohaynu, adonai e'hod*”, eller ”Hör Israel! Herren, vår Gud, Herren är en!”

Regler

Judens liv domineras därmed av regler och förhållningsorder, nedskrivna i Skrifterna, och för en ortodox jude omfattar detta så gott som allt. Till exempel finns det berakhot eller välsignelser som ska utföras vid allehanda vardagssysslor. Dessa små ritualer är en påminnelse om att Gud alltid är närvarande.

Det finns också en hel del ceremonier som man som jude måste följa. Ett gossebarn ska omskäras och namnges på den åttonde dagen efter födseln. Flick-



Tabell GV-O8: De judiska månaderna.

Namn	Ordningsnummer	Längd	Juliansk motsvarighet
Nissan	1	30 dagar	Mars–april
Iyar	2	29 dagar	April–maj
Sivan	3	30 dagar	Maj–juni
Tammuz	4	29 dagar	Juni–juli
Av	5	30 dagar	Juli–augusti
Elul	6	29 dagar	Augusti–september
Tishri	7	30 dagar	September–oktober
Cheshvan	8	29 eller 30 dagar	Oktober–november
Kislev	9	30 eller 29 dagar	November–december
Tevet	10	29 dagar	December–januari
Shevat	11	30 dagar	Januari–februari
Adar	12	29 eller 30 dagar	Februari–mars
Adar II	13	29 dagar	Mars–april

ebarn namnges på den första sabbaten efter födseln. Ett gossebarn ska på sin trettonde födelsedag recitera budorden i Tora (och de är fler än den kristna kyrkans tio stycken) i det som kallas bar-mitzva.

Äktenskapet är en ceremoni i två delar. Först läses äktenskapskontraktet upp och ringen lämnas över i en förlovningsceremoni. Först ett år senare läses äktenskapets bud upp i den riktiga vigselceremonin.

Det finns strikta regler för den mat som en jude får äta. Reglerna kallas *kashrut* och mat som följer *kashrut* sägs vara *kosher*. Till exempel får man äta kött endast från djur som idisslar och har klövar, och fisk utan fenor och fjäll är förbjuden. Djur måste också dödas på ett visst sätt och det finns också regler för hur maten ska tillagas: kött får till exempel inte serveras tillsammans med mjölk. Det finns också maträtter som måste ätas vid vissa högtider.

Den judiska kalendern

Enligt den judiska kalendern infaller Västmarks startdatum under år 4953. Den judiska kalendern är en sol- och månkalender som utgår från 7e oktober 3761 f. Kr – den dag då Adam skapades – och som är ett mindre helvete att räkna på. Grunden är dock att varje månad börjar vid nymåne, vilket gör att det judiska året är något asynkront jämfört med solåret. Därför varierar ett par månader i längd och ibland lägger man in en extra månad för att få kalendern i varv igen.

Högtiderna i den judiska kalendern fluktuerar något jämfört med den kristna kalendern. De som går efter den julianska kalendern (den gregorianska införs inte förrän 1582) vet därför sällan när till exempel chanukka inträffar, annat än att den normalt inträffar i november eller december och exakt tidpunkt varierar från år till år. För en jude är det mycket enklare – chanukka inträffar den 25e kislev, precis som alla andra år.

Den första månaden i den judiska kalendern är nissan under våren då påsken inträffar. Det judiska nyåret inträffar dock i tishri, den sjunde månaden, och det är då som året ökas. I Bibeln används oftast månadernas ordningstal.

Under skottår har adar 30 dagar. Annars har månaden 29 dagar. Längden av *cheshvan* och *kislev* beräknas dock från fullmånen och vilken dag i veckan då tishri inträffar nästa år. Det är en knepig beräkning som de flesta – inte ens lärda – inte begriper sig på. Den trettonde månaden, *adar II*, läggs till i de år det behövs för att få kalendern synkroniserad med solåret igen, även detta bestämt medelst matematik.

Nyårsfesten eller **Rosch Haschana** inträffar ungefär i september eller oktober, och man firar då Skapelsens fullbordan på den sjätte dagen.

Yamim Noraim eller Förundrans dagar är de tio dagar mellan Rosch Haschana och Yom Kippur. En jude tittar då tillbaka på de synder som han begick under föregående år.

Årets största helg är **Yom Kippur** eller Botgöringens dag, och inträffar även den i september eller oktober.

Lövhyddofesten eller **Sukot** är ett minne av ökenvandringen i fyrtio år efter uttåget ur Egypten. Även denna inträffar i september eller oktober.

Shemini Atzeret betyder åttendedagsförsamlingen. Det firas ofta kombinerat med Sukot.

Chanukka eller ljusfesten är ett minne av templets återinvigning och inträffar i november eller december.

Purim är en av de mest glädjefyllda judiska högtiderna, då man firar att judar i Persien lyckades undgå att utrotas. Högtiden inträffar i februari eller mars.

Pesach eller det osyrade brödets fest inträffar vid påsk, och är ett minne av uttåget ur Egypten.



Shavu'ot firas till minnet av den dag då Moses fick ta emot Lagen, Tora, från Herren på berget Sinai. Den inträffar normalt i maj och juni.

Liv som jude

Det sägs ibland judar är ett folk bestående av advokater – de följer reglerna till punkt och pricka. Precis som islam så handlar judendomen om underkastelse. Guds förbund innebär att judarna är det Utvalda folket, men kräver total lydnad av Hans lag och befallningar i gengäld. Som tecken på sin vördnad för Gud bär manliga judar en huvudbonad, ofta en kalott som kallas *kipa*.

Gudstjänsten hålls i synagogan, men även hemmet är viktigt, speciellt under sabbaten. Under sabbaten eller vilodagen så hedrar man Guds fullbordande av skapelsen. Sabbaten inleds på fredag kväll och slutar först på lördagskvällen, och under den tiden ska en god jude inte arbeta om det inte är absolut nödvändigt. Faktum är att judar anstränger sig väldigt långt för att inte arbeta under sabbaten – om en eld behöver släckas så letar han hellre upp en kristen för att släcka elden än att han gör det själv. Därför förbereds sabbaten in i minsta detalj så att man inte behöver arbeta när den väl har börjat.

Man behöver inte hjälp av en präst för att vara en god jude, precis som i islam. Till skillnad från islam så finns det dock ett formellt judiskt prästerskap, rabbinerna. För att bli rabbi måste man studera skrifterna i någon av de skolor som finns. När man tar examen kan man sedan leta upp en församling som vill anlita den nyblivna rabbinen. Rabbinen får finansiellt stöd av församlingen i utbyte mot att han leder församlingen i bön i synagogan och att han tolkar Talmud. Liksom alla goda judar förväntas det att en rabbi gifter sig och skaffar barn.

Judar brukar sluta sig samman i små samhällen i kristna städer, som ibland kallas ghetto, där de lever enligt sina lagar, oftast ifred från de kristna. I kristna länder får judar normalt inte äga land eller titlar. Därför brukar judar normalt ta sig en karriär som hantverkare, lärda, handelsmän eller läkare. Eftersom det inte finns någon regler mot att låna pengar eller ta ränta så är många bankirer judar.

Judar har dessvärre dåligt rykte, i synnerhet i korstågstider. En del judar har därför flytt till Spanien där de åtminstone får den respekt som islam påbjuder för Bokens folk. Andra bor kvar, trots spott och spe. Då och då händer det att judeförföljelsen går från spott och spe till betydligt värre saker. En pogrom – en slags antisemitisk kravall eller utrensning – är något som kan skrämman skiten ur vilken jude som helst. När kung Rikard Lejonhjärta kröntes utlöste hans punktbeskattning av judar, tillsammans med korstågstiden, en av historiens värsta pogromer i York. Utöver det beskattas judar ofta hårt med punktskatter.

En judisk figur bör få egenskaperna Förföljd till åtminstone -2 och Dåligt Rykte till åtminstone lika mycket.

Samvetskval

Samvetskval är en begränsning för figurernas agerande, avsett att se till att brott mot deras moraliska och etiska regler inte kan ske hur som helst.

Principen är väldigt enkel: varje gång figuren bryter mot sina moraliska/etiska regler så får denne en poäng **Samvetskval**. Samvetskval ackumuleras på samma sätt som Omtöckning, och dras precis som Omtöckning av från alla slag som spelaren gör.

Samvetskval ska inte enbart tolkas som en negativ modifikation som man inte vill få. Det ska framförallt tolkas som själsliga problem och problem med samvetet. Om figuren har samvetskval, men inte rollspelar de själsliga och samvetmässiga kvalerna som pågår i hans inre, så är detta dåligt rollspel. Dåligt rollspel bör resultera i färre erfarenhetspoäng, minst ett varje speltillfälle.

Det enda sättet att bli av med Samvetskval är att göra bot. Exakt vilka moraliska/etiska regler som man kan bryta mot avgörs av figurens egenskaper. Dessa avgör också hur man gör bot. Om spelledaren är snäll så kan man, när man passerar ett jämt hundratal poäng i Ära, välja att minska Samvetskval med ett istället för att modifiera egenskaper så som det beskrivs på sidan 101–102 i regelboken. Detta kräver dock spelledarens uttryckliga samtycke – spelaren måste fråga och spelledaren måste gå med på det.

Samvetskval kan antecknas var som helst på rollformuläret. Om rutan för utseende är tom är detta ett utmärkt ställe. Annars kan man alltid använda rutan för kampanjdata eller till och med baksidan för att anteckna Samvetskval.

Troende, kristendom

En figur med egenskapen Troende och som är kristen kan få Samvetskval varje gång han gör något som står stick i stäv med de kristna buden. Dessa omfattar inte bara de tio budorden, utan också kyrkoplikten och de sju dödssynderna. Högmod är den första av dödssynderna – en figur som anser sig vara förmer än andra kan mycket lätt få Samvetskval. Girighet är den andra – om en troende figur är girig och suktar efter materiellt välstånd så är han väl förtjänt av

Obs!

Detta är inte de fullständiga reglerna om Samvetskval, utan bara de som har med religion att göra. De fullständiga reglerna tas upp i modulen Det var en gång. Reglerna om samvetskval är frivilliga regler och behöver inte användas om man inte vill det. Reglerna är inte alls nödvändiga för spelet, utan är bara till för att ge lite mer stämning till spelet och även införa lite konsekvenser av figurernas (omoraliska?) handlingar.



Samvetskval. Otukt är lika med köttslig lusta, och det är väldigt lätt hänt att en figur faller för denna frestelse. Avund är åtrån efter andras ägodelar och status. Om en figur öppet visar detta kan han få Samvetskval. Frosseri är synden att sukta efter mat och dryck och andra sinnliga njutningar. En figur som lätt blir ilsken kan ofta komma att begå döds-synden Vrede, så har man egenskapen Troende bör man inte skaffa egenskapen Raseri. Likgiltighet är den sista dödssynden, och kallas också för lättja. Här menar man dock en andlig lättja på så sätt att man inte bryr sig, inte egenskapen att vara lat.

Att bryta mot budorden eller kyrkoplikten, eller att begå en dödssynd, ger Samvetskval. Ju höge egenskapen Troende är desto mer Samvetskval får man.

Bot: I många mindre fall räcker det med bikt för att få syndernas förlåtelse. Man blir då av med ett poäng Samvetskval. Ett något grövre men fortfarande inte allvarligt brott kan också kräva någon form av botgöring, ofta i form av att man måste be ett antal av Herrens bön eller Ave Maria eller donera något till kyrkan, vilket tar bort två poäng Samvetskval. Ett grovt brott kan endast sonas genom pilgrimsfärd, som i mycket grova fall kan gå hela vägen till Rom eller Jerusalem. En kortare pilgrimsfärd inom riket tar bort tre poäng Samvetskval, medan en pilgrimsfärd till Rom eller Jerusalem tar bort fyra eller fem poäng Samvetskval.

Troende, den gamla tron

Inom den gamla tron finns det lite utrymme för samvetskval. Man har redan den grundläggande tanken att allt man gör kommer att slå tillbaka på en själv förr eller senare. Inte heller finns det någon egentlig idé om gott eller ont, varför man egentligen inte kan begå onda handlingar. Man kan däremot få Samvetskval om man förolämpar gudarna (utöver vad gudarna kan göra mot en). Detta kan ske genom att man går emot en druids eller vergobrets order eller varning, uppför sig illa gentemot en vergobret, druid eller bard, eller låter bli att ta hänsyn till högtiderna och ceremonierna. Att bryta mot *geasa* ger också Samvetskval, men det tas upp separat.

Bot: Man kan göra bot genom att åta sig en geis enligt vad en vergobret dömer en till. Så fort man får en sådan geis (motsvaras spelmässigt av nackdelen Geis) så får man tillbaka lika många poäng Samvetskval som värdet på den omvända egenskapen man får. Man kan också göra bot genom att gottgöra den gud som man har förolämpat med dåd som guden tycker om. Detta simuleras med regeln om Ära.

Troende, islam

En muslim som inte underkastar sig Guds vilja i allt kan få Samvetskval. Att någon gång bryta mot islams fem pelare ger Samvetskval. Det innebär att om en troende inte får tillfälle att be sina böner, inte kan visa generositet gentemot pilgrimer, eller inte utföra en pilgrimsfärd själva innan de dör, får

Samvetskval. En poäng per missad bön, vägrad allmosa, eller sinnlig njutning under Ramadan, och en poäng per decennium som man inte har vallfärdat till Mecka från det att man når vuxen ålder, är lagom.

Bot: Ett av alla de poäng Samvetskval som man får genom att inte vallfärda försvinner i samma ögonblick som man ger sig av på pilgrimsfärd. Resten av de poäng man får för att inte ha vallfärdat försvinner när man vandrat sina sju varv runt Ka'bah i Mecka och efteråt fallit i bön i riktning mot stenen. Därefter har man gjort sin vallfärd, och får inte längre Samvetskval för att inte vallfärda. För andra förseelser kan man enbart få bot genom att sona sitt brott enligt Shari'a. I så fall blir man av med hälften av ens Samvetskval när man tar straffet och resten när vallfärden är avslutad enligt ovan.

Troende, judendom

En judes samvete styrs till stor del av vad som står i Tora. Det finns mängder med regler i Tora som man måste följa. En del av dem är saker man inte får göra, en del är saker som man ska göra, och en del är rena visdomsord som man ska tänka på. En del av reglerna gäller för alla judar, andra gäller enbart för vissa yrken. En jude som bryter mot *mitzva* eller budorden får omedelbart Samvetskval. Hur mycket Samvetskval beror på hur grovt brottet är.

Bot: Ett poäng Samvetskval blir man av med om man överlämnar sig åt ens rabbi att bedöma ens skuld och tolka lagen, och därefter tar sitt straff. Resten kan man bli av med genom att använda Ära.

Geis

Att bryta mot *geasa* är lite som att bryta mot andra religioners budord och regler. Varje gång man gör något som står stäv med ens *geasa* så får man Samvetskval. En riktlinje kan vara att dela ut lika många poäng som värdet på egenskapen *Geis*.

Bot: Enda sättet att bli av med Samvetskval är att ta gudarnas straff. Ofta innebär det att man är tvungen att ta en ny *geis*, som tilldöms en av en vergobret. Det innebär att figurens värde på egenskapen *Geis* blir värre – ett poäng lägre i *Geis* tar bort ett poäng Samvetskval. Det lämpligaste sättet är att ta en tillfällig *geis* om en uppgift som måste slutföras. När uppgiften är slutförd blir egenskapen lite bättre igen, varpå man tar en ny *geis* och fortsätter på det sättet tills brottet är sonat.

Andra egenskaper

Det är naturligtvis fullt möjligt att få samvetskval om man har andra egenskaper. Om en figur agerar stäv i stäv med sina "själsliga" och "etiska" egenskaper så bör spelledaren döma att figuren får samvetskval. Normalt sett så bör man få ungefär ett poäng Samvetskval per "brottslig" handling, men man kan också få två, tre eller till och med fyra poäng Samvetskval om brottet är synnerligen grovt.





Kapitel åtta:

Efterskrift

Så var det dags igen. Eftersom Geografica Vistfarthi är i slutfasen av produktionen är det dags att sammanfatta arbetet med några visa ord.

”Grisodling” är en lustig term. Den uppfanns av Anders Blixt, en guru från tiden då Äventyrsspel och Drakar och Demoner dominerade rollspels-Sverige. Vem som helst vet att grisar inte odlas, men precis som ”kobold” kom att bli ett rollspelsbegrepp så kom ”grisodling” också att bli det. ”Grisodling” är en term som betecknar en mycket jordnära typ av rollspel.

På sätt och vis är denna modul en typisk ”grisodlingsmodul”. Den tar upp alla de jordnära fakta som man inte visste att man behövde veta och aldrig trodde sig behöva veta om ett rike. Jag menar, vilken rollspelare behöver egentligen veta hur man tillreder lax på en glödbädd, eller hur man ser på privatliv och nakenhet, eller vad en conrois är? ”Inte en enda” är förmodligen svaret från de flesta rollspelare.

Själv har jag helt motsatt åsikt – naturligtvis, annars hade jag inte skrivit Geografica Vistfarthi. Jag har god lust att svara att de flesta har nytta av att veta alla dessa grisodlingsdetaljer. Det man får av denna ganska onödiga kunskap är en känsla av att det finns ett levande samhälle, att världen inte bara är en plats för fräcka tvekamper och häftiga stunts och specialeffekter, utan att folk i allmänhet och spelarnas figurer i synnerhet faktiskt lever i den världen. Tänk på saken: rollspel handlar om att uppleva, skapa och berätta äventyr om en annan person i en annan värld. Hur ska man kunna uppleva, skapa och berätta dessa äventyr om man inte vet hur världen fungerar?

Det har länge varit aktuellt med en modul om själva riket Västmark. Jag hade länge tänkt mig en modul om varje land på Lyonia, men det blir förmodligen inte så. Det känns som att den här modulen tar upp oerhört mycket som bara skulle bli duplicerat

”MY SOUL IS PAINTED LIKE THE WINGS OF BUTTERFLIES. FAIRY-
TALES OF YESTERDAY WILL GROW
BUT NEVER DIE. I CAN FLY —
MY FRIENDS. THE SHOW MUST GO
ON!”

— QUEEN, ”THE SHOW MUST GO
ON”

i de andra landsmodulerna. Men vem vet? Det blir säkert i alla fall en modul om Lyonia i största allmänhet. Andra planer finns också, till exempel en modul tillägnad spelledaren, en modul om häxkonst, en om korståg, en om England, ett par äventyr och mycket annat.

Geografica Vistfarthi är dock den modul som behövdes mest. Det kändes som att all den här ”grisodlingen” behövdes för att göra Västmark levande. Nu är inte riket Västmark längre något skissartat land i en fantasyvärld, utan nästan en fysisk och levande plats. När jag sitter och bläddrar tillbaka är det nästan så att jag kan se, höra och känna alla de som levt i Västmark. Det var det som var mitt mål från början, och nu är det målet uppfyllt.

På återseende,

Krister Sundelin, Skövde, 2001



Eon värld - Ett val - Ett öde



SKYMNINGSHEM ÄR EN NY SPELVÄRLD TILL DET KRITIKERROSADE ROLLSPELET EON. DET ÄR EN NY OCH FRÄMMANDE VÄRLD MED GRÖN HIMMEL OCH ENORMA OCEANER, DÄR TRE SLÄKTEN KÄMPAR FÖR ÖVERLEVNAD PÅ ÖAR OCH ATOLLER.

FÖLJ MED TILL VÄRLDEN BORTOM GUDARNAS HEMVIST OCH UPPLEV ETT OFÖRGLÖMLIGT ÄVENTYR I SKYMNINGSHEM. UTFORSKA HAVEN, HANDLA MED THRAKINDES STAMMAR, SAMTALA MED TROLLKARLAR, KONSPIRERA MOT HANDELSHUS OCH HEMLIGA SÄLLSKAP OCH LÄR STRIDSKONSTERNAS HEMLIGHETER FRÅN IYNISINS MÄSTARE.

ETT HELT NYTT ÄVENTYR LIGGER FRAMFÖR DIG, PÅ EN VÄRLD SOM INGEN FÖRUT HAR SKÅDAT.

KOMMER SNART FRÅN RÄVSVANS FÖRLAG!

Skyrningshem

