

Kapitel 3:



Figuren

För att kunna spela rollspel behöver man ett alter ego i rollspelet. Vad detta "alter ego" – ens alternativa jag i spelvärlden – kallas beror väldigt mycket på rollspelet. I svenska rollspel är "rollperson" absolut vanligast, men även "protagonist", "rollfigur" eller bara "figur" förekommer. Lite vanvördigt kan man också säga "gubbe", och de som spelar engelska rollspel brukar ofta försvenska engelskans "character" till "karaktär". Vi har valt att använda termen "figur" på spelarnas alter ego – det är tillräckligt kort och enkelt att säga och mer "seriöst" än "gubbe".

En figur i Västmark görs i två steg. Det första steget är att komma fram till vad man ska spela. Det andra steget är att på något sätt få fast detta på ett papper, till viss del i form av värden som senare används tillsammans med reglerna för att avgöra hur saker och ting går.

Vid det här laget, efter att ha läst om Västmark och dess invånare, borde det ha uppkommit ett antal idéer om vad man vill spela. Det är nu som man ska lägga ifrån sig reglerna och fundera med enbart papper och penna redo (för er datorfreaks: det går bra med en ordbehandlare också). Regler behövs inte än.

Fundera igenom vad du vill spela och skriv ner ett antal stödord som beskriver detta så bra som möjligt. Ju mer exakt beskrivningen är desto bättre. Tänk igenom personlighet, utseende, vad figuren bör vara bra på och skriv ner detta. Har du idéer om figurens förflutna, skriv ner dem också. Ställ frågor om hur figuren skulle reagera i olika situationer och försök besvara dem.

Spelledarens kontroll

När du har definierat din figur i generella termer är det dags att definiera den i speltermer. Det är först nu som man tar fram reglerna. Två kapitel är särskilt intressanta i det här stadiet, nämligen Egenskaper och Skickligheter. Titta igenom dessa båda kapitel och plocka ut de egenskaper – både bra och dåliga – och skickligheter som stämmer överrens med de stödord och beskrivningar som du hittills har skrivit ner, och skriv ner dessa i en slags önskelista. Sätt inga värden än, utan prioritera bara vad som är mest viktigt, minst viktigt och det som ligger "mitt emellan".

"WHAT DO YOU WANT?"

– MR MORDEN, BABYLON 5

"WHO ARE YOU?"

– SEBASTIAN, BABYLON 5

Interuja

Vi har ställt samman några frågor som man kan ställa om sin figur för att få ett grepp om honom. Förläng gärna listan om du kommer på egna frågor.

- Vad heter du?
- Vilka var dina föräldrar?
- Hur ser du ut?
- Vad har hänt under din uppväxt?
- Första ungdomsförälskelsen?
- Vem har lärt dig det du kan?
- Vad sysslar du med, utanför yrket?
- Vad är du bra på?
- Vilka är dina dåliga sidor?
- Om du hamnar i gräl, hur reagerar du?
- Om du blir anfallen, hur reagerar du?
- Vad värdesätter du absolut mest i livet?
- Hur ser du på vänskap?
- Om en kamrat får personliga problem, hur reagerar du?
- Om en kamrat hamnar i fara, hur reagerar du?
- Om en kamrat dör, hur reagerar du?
- Har du någon käresta?
- Är det något du är rädd för?
- Vilket är ditt stora mål i livet?

Tabell 3-1: Nivåer

	Normal	Bra	Suverän	Hjälte
Max Totalvärde	2	4	6	8
Max antal dåliga egenskaper	3	4	5	6
Antal mästarskickligheter	0	1	2	3
Antal gesällskickligheter	2	3	4	5
Antal lärlingsskickligheter	4	6	8	10

Exempel

Som exempel på hur man gör en figur kan vi ta Tuva från Vadehyttan, två år efter att hon trädde i tjänst hos riddar Gared. Hon är halvfolk, hon är rätt bra på bågskytte – det var hon sedan tidigare – och har lärt sig en del svärdfäktning i Gareds tjänst. Spelledaren bestämde att Tuva skulle göras på nivå Bra, eftersom det passar en väpnare.

På nivån Bra får egenskapernas totalvärde max vara 4, och man får ta som mest 4 dåliga egenskaper. Man får också 1 mästarskicklighet, 3 gesällskickligheter och 6 lärlingsskickligheter.

Rollformuläret

En figurs alla värden förs in på ett rollformulär. Rollformuläret i Västmark består av en sida, inte mer, som är indelat i sex olika delar. Tre av de sex delarna, lite drygt halva sidan, används för spelvärden. De tre delarna är Speldata, Medicinska data och Vapendata. Den del av dessa tre som är mest intressant när man gör sin figur är Speldata. Vapendata och Medicinska data blir intressanta först om ens figur blir beväpnad eller rustad – observera att det inte är något krav att ha en beväpnad eller ens stridskunnig figur – i övrigt används de bara i strid.

Rutan Speldata innehåller två kolumner, en för Egenskaper och en för Skickligheter. Dessutom finns det ett par luckor för Erfarenhet och Ära, två begrepp som förklaras senare, samt en lucka för att tala om vilken nivå figuren ligger på.

De tre andra delarna är inte relaterade till speldata. Dessa är till för anteckningar om ens person, händelser som drabbar en och andra data som kan dyka upp under en längre tids spelande. Rutan Utseende är egentligen bara utfyllnad. Det går alldeles utmärkt att rita en bild av ens figur här, klistra dit en bild som någon annan har gjort, beskriva utseendet med text eller utnyttja utrymmet på annat sätt. Resten är ganska självförklarande.

Sätt dig sedan ner med anteckningar, stödord, beskrivningar och önskelistan tillsammans med spelledaren. Det är bara bra om detta samtal med spelledaren sker tidigt, så slipper man lägga ner så mycket jobb om spelledaren inte skulle tillåta figuren.

Spelledaren ska först försöka förstå vad spelaren vill spela och se om figuren passar in i det som hon hade tänkt sig.

Därefter ska hon dels kommentera figuren,

ge förslag på ändringar, tillägg, borttag och förbättringar av figuren, och dels bestämma hur ”bra”, i speltermen, en sådan figur borde vara. Det är väldigt viktigt att förstå att olika figurer kan vara (och är) olika bra – en riddare är långt överlägsen en piga vad gäller rena spelvärden. Trots allt, rollspel är underhållning. Om spelarna bara har lika roligt så spelar ”orättvisan” ingen som helst roll.

Det finns fyra nivåer på vilken man kan göra en figur. Dessa är, i ordning, *Normal*, *Bra*, *Suverän* och *Hjälte*. På nivån *Normal* hittar man majoriteten av invånarna i Västmark – man är ungefär lika bra eller dålig som alla andra. På nivån *Bra* hittar man de flesta vältränade och välutbildade personer, till exempel bättre hantverkare och nyblivna riddare. På nivån *Suverän* hittar man den absoluta gräddan, ”the top of the line” helt enkelt, till exempel erfarna riddare och hantverksmästare. På nivån *Hjälte* hittar man de Utvalda Få, de som står som grund för sagor och legender och som kommer att bli omtalade i generationer framöver.

En typisk figur bör hamna ungefär på nivån *Bra*, men det är mycket möjligt att göra en figur som är *Normal* eller till och med *Suverän*. Man ska undvika nivån *Hjälte*, i alla fall till en början. Nivån *Hjälte* är egentligen till för de ödesutvalda, de få som hamnar i sagorna.

Värden

När spelledaren har valt nivå är det återigen dags att sätta sig i enskildhet och arbeta vidare ensam. Med önskelistan i hand är det dags att sätta siffror på ett antal värden.

Det finns två sorters värden i Västmark, nämligen Egenskaper och Skickligheter. Skickligheter är sådant som man lär sig och kan bli bättre på. En typisk skicklighet kan vara Bågskytte. Detta är något som förbättras – man kan träna och bli bättre. Egenskaper kan inte förbättras, det är en slags grundläggande förutsättning för figuren som sällan eller aldrig ändras, som till exempel God Bågskytt.

Vad är skillnaden mellan skickligheten Bågskytte och egenskapen God Bågskytt? Båda verkar betyda ungefär samma sak. Skillnaden är att skickligheten Bågskytte mäter hur bra man är i konsten att handha en bäge, medan egenskapen God Bågskytt är ett mått på en figurs anlag att hantera en bäge.

”Aha!” säger den erfarne rollspelaren. ”Egenskaperna fyller ungefär samma funktion som grundegenskaper eller motsvarande.” Just det, med den skillnaden att man bara har de ”grundegenskaper” som man behöver och att de är betydligt mer flexibla. En egenskap som fungerar utmärkt som exempel är Adel. Vilket annat rollspel har en ”grundegenskap” som mäter hur blåblodig man är?

Att ta fram värden

Som du kan se i tabell 3-1 finns det ett antal begränsningar för ens egenskaper och skickligheter beroende på nivån. Två av dem är för egenskaper och de tre sista för skickligheter.

Begränsningarna för egenskaper är det maximala totalvärdet respektive antalet dåliga egenskaper. Totalvärdet är summan av värdet på alla egenskaper. Lägg märke till att dåliga egenskaper har ett negativt värde – dessa ska alltså minska totalsumman. Har man egenskaperna *Tursam* +2 och *Lejonhjärta* +2 så har man ett totalvärde på 4 (2+2=4). Om man har egenskaperna *Blindstyre* -3 och *Viljestark* +3 har man ett totalvärde på 0 (3-3=0). Det maximala totalvärdet är det högsta värde som man får ha. Man får gärna ha lägre totalvärde, men inte högre. Max Totalvärde är 2 för Normal, 4 för Bra, 6 för Suverän och 8 för Hjärte.

Den andra begränsningen är antalet dåliga egenskaper. Man får inte ha fler egenskaper med negativt värde än så.

Skickligheter finns från början i tre nivåer. Mästarskickligheter är sådana som man är mycket bra på, något som man är så specialiserad på att man kan kalla sig mästare inom detta yrke. Man har inte många sådana här skickligheter, max en eller två, beroende på nivå. Mästarskickligheter har ett värde på +6.

Gesällskickligheter är sådana som man kan bra. Man använder dem dagligen inom sitt yrke. Alternativt kan det vara skickligheter som man tränar för att det är jättekul. Gesällskickligheter har ett värde på +4.

Exempel

Två egenskaper är klara mycket tidigt; *Älvablod* +2 och *Vän* +3 – spelledaren tyckte att vänskapen med riddar Gared var så viktig att det var en egenskap, och då Gared är en riddare passar nivån Suverän bäst för honom. Således är egenskapen *Vän* värd +3. När man kollar upp *Älvafolk* +2 kommer man fram till att man måste ta totalt -2 i egenskaperna *Känslig för Magi*, *Kristendom* respektive *Järn*. Tuva får egenskaperna *Känslig för Magi* -1 och *Känslig för Kristendom* -1. Detta innebär att hon blir illamående om hon nuddar kristna artefakter eller går på helig mark, och Tuva kan heller inte bryta något löfte som hon ger eller gå förbi ett pentagram. Det första beror på *Känslig mot Kristendom*, och de två sista beror på *Känslig för Magi*.

Halvfolk som hon är har hon en nästan helt omotiverad *Fobi* mot höststormar – denna härstammar förmodligen från det faktum att höststormar för älvafolk ofta kopplas samman med Nattens Vilda Jakt, då de ondskefulla älvfolken jagar. Denna värderas till -3. Tuva är också *Liten* som en tonåring (-1), *Kvick* +1 och *Flyfotad* +2, och hon har *God Hand med Djur* +2.

Summerar man egenskaperna får man:

<i>Vän (Gared)</i>	+3
<i>Älvablod (halvfolk; har rävsvars och -öron)</i>	+2
<i>Kvick</i>	+1
<i>Flyfotad</i>	+2
<i>God Hand med Djur</i>	+2
<i>Fobi (höststormar)</i>	-3
<i>Liten (som tonåring)</i>	-1
<i>Känslig för Kristendom (illamående)</i>	-1
<i>Känslig för Magi (kan ej bryta löften eller passera pentagram)</i>	-1
Totalvärde	+4

Totalvärdet är alltså +4 och antalet dåliga egenskaper är fyra stycken, precis som gränserna för nivån Bra säger.

Exempel

På nivån Bra får Tuva en mästarskicklighet, tre gesällskickligheter och en lärlingsskicklighet. Efter mycket funderande hamnar mästarskickligheten på *Simma*. Genom väpnarskapet har hon fått viss träning i vapenkonst, närmare bestämt *Långbåge* och vapenkombinationen *Svärd+Sköld*. Dessa båda samt *Rörliga Manövrer* bestäms vara hennes gesällskickligheter. Skickligheterna *Djurlära*, *Rida*, *Gömma Sig*, *Älvakunskap*, *Leta* och *Matlagning* väljs som hennes lärlingsskickligheter. Tuvas skickligheter ser nu ut så här:

<i>Simma</i>	+6
<i>Svärd + Sköld</i>	+4
<i>Rörliga Manövrer</i>	+4
<i>Långbåge</i>	+4
<i>Djurlära</i>	+2
<i>Rida</i>	+2
<i>Gömma sig</i>	+2
<i>Älvakunskap</i>	+2
<i>Matlagning</i>	+2
<i>Leta</i>	+2

Hur bra är "bra"?

Frågan om hur bra "bra" är, är ganska berättigad. Utan att ha detta definierat säger siffrorna ingenting. Om man har ett värde på, säg 5, så har man ingen aning om hur bra detta är. Är det en helt vanlig svensk betygsskala är en femma jättebra, men om det är en procentskala så är fem i princip värdekasst. Dessutom spelar skalans riktning en stor roll – i Västmark är ett värde bättre ju högre det är, men detta är inte någon given regel.

I Västmark finns det inget övre tak på en skicklighets värde. Detta värde kan vara precis hur högt som helst, även om det kräver mycket träning att nå upp till de högre nivåerna. Räkna med att en figur är bra i något om ett skicklighetsvärde överskrider +5, och väldigt få når någonsin över +10. Till och med denna grova skala är något för luddig, så för att reda ut luddigheterna i värdena behövs en noggrannare skala på hur bra ett visst skicklighetsvärde är. Denna skala är uppspaltad i en tabell nedan.

Värde	Motsvarar	Exempel
+0	Ingenting	
+1	Nybörjare	
+2	Hobbyist	lärling
+3	Begåvad amatör	
+4	Medelmåttig yrkesman	gesäll
+5	Bra yrkesman	
+6	Skicklig yrkesman	mästare
+8	Berömd mästare	Ivanhoe med lans
+10	Legendarisk mästare	
+12	Aldrig överträffad	Robin Hood med båge

Tabell 3-2: Skicklighetsnivåer

Nivå	Värde
Skråmästarskicklighet*	+8
Mästarskicklighet	+6
Gesällskicklighet	+4
Lärlingsskicklighet	+2

* Särskild nivå, se "Att göra bättre figurer"

Lärlingsskickligheter är den tredje nivån på skickligheter. Det är småskickligheter som kan vara bra att ha i det dagliga livet, alternativt skickligheter som man utövar för att det är skoj – som hobby, med andra ord. Lärlingsskickligheter har ett värde på +2.

Det finns en uppspaltning av de tre nivåerna samt de värden de representerar i tabell 3-2.

Antalet skickligheter kan modifieras av vissa egenskaper; egenskapen Bildad och Ung är ett mycket bra exempel. Därför måste man välja egenskaper före skickligheter, annars kan man riskera att bli tvungen att gå tillbaka och modifiera sina skickligheter. Det går inte att kombinera skickligheter. Man kan till exempel inte lägga ihop en mästarskicklighet med två gesällskickligheter och tre lärlingsskickligheter för att få Långsvärd+Sköld till +20.

Att göra bättre figurer

Naturligtvis kan spelledaren vara snäll och låta en spelare får göra en figur med mer än +6 – hur spelledaren gör detta är upp till honom, men ett förslag är att byta ut en mästarskicklighet mot en skicklighet på en ny och högre nivå – kalla denna till exempel Skråmästarskicklighet med värde +8 – eller dela ut en Skråmästarskicklighet till alla figurer på nivåerna Suverän och Hjärte, utöver de skickligheter som man har fått sedan tidigare. Detta är som sagt bara förslag.

Exempel

Lite av Tuvas historia känner vi till från inledningsberättelsen. Hon är ett av barnen i en bondfamilj i Vadehyttan och har alltid ansetts vara lite annorlunda. När hon kom in i puberteten blev det ganska tydligt varför hon var annorlunda: en lång och yvig rävsvars började växa ut därbak och öronen vandrade sakta bakåt och uppåt på huvudet och blev större och pälsklädda. Omkring tolvårsåldern var svansen och öronen färdigväxt.

Detta fenomen satte naturligtvis Tuva i en knepig situation. Hon kunde inte visa sig utan huckle eller ens ta ett bad utan att avslöja sina underligheter. Således blev hon tämligen tillbakadragen och blyg. När hon var femton år beslutade hennes föräldrar att hon skulle giftas bort och "glömde" att meddela henne

detta. Hade detta hänt hade svans och öron avslöjats, och hon hade förmodligen blivit bränd på bål av de skrockfulla byborna.

Tuvas farmor Hedda är den enda person som känt till svansen och öronen fram tills dess. Hon manipulerade lite för att få föräldrarna att skicka iväg Tuva till henne, där hon ordnat så att en förbipasserande vandrande riddare tog upp henne som väpnare. Således undkom hon bröllopet och kunde i egenskap av väpnare också lära sig att leva med svansen synlig utan att skämmas för det.

Tuva har följt riddar Gared i drygt två år nu, och stortrivs faktiskt. Hon drar en del blickar till sig med svansen som sticker ut under kjorteln och rävsörnen på huvudet, men eftersom hon bär en riddares livré är det ingen som vågar göra något. Som väpnare har hon fått en del vapenträning, så hon vet hur man för ett svärd.

men man bör ta det i beaktande om man ska föra in nya figurer i en kampanj som har pågått ett tag. Ett annat förslag är att titta på det lite mer komplicerade systemet sist i kapitlet.

Allt det andra

När man är klar med sina värden så ska man återigen leta fram sina stödord, anteckningar och svaren på frågorna ovan. Nu är det dags att skriva ner hela figurens bakgrund och livsöden. Man behöver egentligen inte skriva så mycket. Vissa skriver ingenting alls, men det är egentligen inte särskilt bra. Andra skriver tiotals A4-sidor, vilket är så överambitiöst att många spelledare inte orkar läsa igenom det och således inte heller bra. Det svenska ordet "lagom" är en bra beskrivning på hur mycket som behövs.

Prylar

Det sista som ska göras är att figuren ska utrustas. En figur har allt det som det är logiskt att han äger. Det finns alltså inget sätt att räkna ut "startkapital" för att "köpa utrustning" – man skriver bara upp den utrustning som figuren bör ha. Vill man ha ett hum om hur rik (i kapital räknat) en figur är kan man lägga ihop egenskaperna Fattig, Rikedom och Adel och titta i tabell 3-3.

Exempel

Tuva är vare sig Adel eller innehavare av Rikedom. Hon har 20d (1d är ett kortare sätt att skriva "ett silver") i börsen, kläderna på kroppen, ett svärd vid sidan och en dolk i bältet. Kläderna består av en långärmad undertunika, en kortärmad kjortel och väl ingångna stövlar. Hon har ett par hosor, men brukar inte ha dem på sig annat än i kall väderlek. Kjorteln och tunikan är inte längre än till knäna, så svansen sticker ut där nere, och i och med att hon inte har något huckle eller huvudduk syns rävöronen tydligt.

Därutöver har hon en ränsel innehållande proviant, ombyte av kläderna, en finare festklänning och sin gamla invanda klänning, den senare numera något för kort och lite väl trång över bröstet. Hon har en skinnfäll och filt inrullad och fastspänd under ränseln och en mantel med huva ovanpå, så att den är lätt tillgänglig. Hon har också en kåsa, en tennmugg, en tallrik, en sked och en liten gryta väl nerstoppade i ränseln.

Tabell 3-3: Kapital och Ägodelar

Värde	Rikedomsnivå
-4	Figuren äger enbart en trasig särk. Figuren har 5d att köpa saker för. Kläderna är i risigt skick, och om figuren
-3	har egenskapen Ung så är de såpass gamla att de egentligen är för små. Figuren går barfota. Kläderna är i dåligt skick, lappade och
-2	lagade, och skorna har sett bättre dagar. Figuren har totalt 10d att köpa saker för. Figuren äger sina kläder och 20d -
-1	resten måste han köpa.
0	Ca 20d i börsen.
1	Äger en till tre hästar eller en gård. Ca 50d i börsen.
2	En liten förläning eller en större gård. Ca ett halvt pund i börsen.
3	En mycket stor gård eller en hyfsat stor förläning. En större befäst gård som hem. Ca ett pund i börsen.
4	Ett grevskap i förläning eller flera stora gårdar. Ett befäst slott som hem. Ca £2 i börsen och har säkerhet för att få låna £10.
5	Ett större grevskap i förläning med gårdar i andra grevskap. Ett större slott som hem. Ca £5 i kassakistan och säkerhet för att få låna £50.
6	Ett hertigdöme eller så i förläning. Ett mycket stort slott som hem. Ca £15 i kassakistan och säkerhet för att få låna £500.
7	Ett hertigdöme i förläning, samt grevskap och mindre förläningar i andra hertigdömen. Ditt hem är ett av rikets mäktigaste slott. Ca £50 i kassakistan och säkerhet för att få låna £5000.
8	Lika rik som Rikets Konung. Ditt hem är landets mäktigaste slott. Ca £500 i kassakistan och säkerhet för att låna upp till £50.000.
9	Rikets konung, med stora förläningar i angränsande länder. Ca £1000 i kassakistan och möjlighet att låna upp till £100.000.
10	Påven, kyrkans överhuvud och Kristi ställföreträdare på Jorden. Obegränsade tillgångar.

Observera att dessa är ens årliga pengatillgångar exklusive de skatter som naturligt rinner igenom kassakistan och utöver det som behövs för dagligt leverne.

En lite mer komplicerad metod

Det finns ett lite mer komplicerat system för att bygga figurer på. Skillnaden ligger så gott som enbart i hur man skaffar skickligheter. I övrigt är de identiska. Fördelen med det här mer komplicerade systemet är att man får bättre kontroll över sina skickligheter, samt att det är lättare att bygga trollkarlar eller häxor. Skillnaden ligger i att man använder erfarenhetspoäng för att köpa skickligheter. Istället för ett antal skickligheter på lärlingsnivå, gesäll- och mästarnivå så får man erfarenhetspoäng, med vilka man köper sina skickligheter.

Bestäm Erfarenhetspoäng

Det första man ska göra är att bestämma antalet erfarenhetspoäng. Exakt antal erfarenhetspoäng beror på vilken nivå man bygger sin figur på, och kan avläsas i tabell 3-4.

Vissa egenskaper som ökar eller minskar antalet skickligheter ändrar istället antalet erfarenhetspoäng. Om man blir av med en gesällskicklighet minskar alltså ens erfarenhetspoäng med 10. Vissa skickligheter som man får från egenskaper är öronmärkta för att användas på vissa kategorier. Om en gesällskicklighet endast får användas på Kunsaker så får man istället 10 erfarenhetspoäng som enbart får användas på Kunsaker och ingenting annat.

Tabell 3-4: Erfarenhetspoäng

Normal	32
Bra	69
Suverän	106
Hjälte	143
Skråmästarskicklighet	36
Mästarskicklighet	21
Gesällskicklighet	10
Lärlingsskicklighet	3

Tabell 3-5: Lathund

Nivå	Kostnad
+1	1
+2	3
+3	6
+4	10
+5	15
+6	21
+7	28
+8	36
+9	45
+10	55
+11	66
+12	78



Köpa Skickligheter

När man väl vet hur många erfarenhetspoäng man har är det dags att göra sig av med dem. Erfarenhetspoäng är en slags "valuta" som används för att köpa skickligheter – vill man ha mer i en skicklighet får man betala mer erfarenhetspoäng. Om figuren dessutom är trolldomskunnig kan de också användas för att köpa besvärjelser; mer om detta i kapitlet Trolldom.

Skickligheter köpes enligt en princip som kommit att kallas "ett plus två plus tre plus fyra" av speltestarna. Att skaffa värde +1 i en skicklighet kostar en erfarenhetspoäng. Att höja från +1 till +2 kostar två erfarenhetspoäng till. Att gå från +2 till +3 kostar tre erfarenhetspoäng, och så vidare. Ska man gå från nivå noll till nivå +4 kostar det alltså $1+2+3+4=10$ erfarenhetspoäng.

Uppmärksamma läsare kanske lägger märke att de +4 som man får för tio erfarenhetspoäng – lika mycket som man får för en gesällskicklighet – faktiskt också motsvarar en gesällskicklighet. Detta är helt korrekt. Mängden erfarenhetspoäng är beräknad enligt detta system.

Om man är för lat och inte orkar räkna "ett plus två plus tre plus fyra" för alla nivåer upp till hur högt som helst kan man ta hjälp av lathunden i tabell 3-5.

Om man kommer på att man ska ändra något i efterhand – antingen höja en nivå eller sänka en nivå – så är det enklaste att komma ihåg principen "ett plus två plus tre plus fyra". Att sänka en skicklighet en nivå ger lika många erfarenhetspoäng som nivån man var på, och att höja en nivå kostar lika många erfarenhetspoäng som nivån man vill ha.

Besvärjelser

Den här boxen är huvudsakligen riktad till de spelare som vill spela trollkarlar, häxor och annat trolldomskunnigt folk. Varje besvärjelse har en kostnad som bestämmer hur många erfarenhetspoäng det kostar att lära sig denna besvärjelse. Kostnaden står tydligt utpekad i beskrivningen av besvärjelsen, så det går knappast att missa den. Om man kan trolldomsreglerna är det också möjligt att modifiera besvärjelser för att få en annorlunda kostnad – hur detta görs beskrivs i kapitlet Trolldom. Några av besvärjelserna i exempel nedan är modifierade på detta sätt.

Det är lämpligt att skaffa sig besvärjelser ungefär samtidigt som man skaffar skickligheter – att göra det ena först och det andra sen är ganska dumt. Man blir i så fall tvungen att justera skickligheter och besvärjelser i efterhand, och de är bara jobbigt.

Exempel

En spelare vill bygga en häxa av den lite mer trevliga typen. Hon ska vara ung men mer ellet mindre hårdtränad inom trollkonsterna. Spelledaren tittar över idén och kommer fram till att tack vare att det är så dyrt att skaffa besvärjelser bör häxan vara på nivån Suverän. På nivån suverän får vår häxa 106 erfarenhetspoäng.

*Bland egenskaperna hittar vi bland annat **Ung -1**. Som Ung -1 får figuren en mästarskicklighet och en gesällskicklighet mindre. Detta gör att mängden erfarenhetspoäng minskar med $(21+10)$. Efter en minskning med 31 erfarenhetspoäng har vår häxa 75 erfarenhetspoäng kvar. Inga erfarenhetspoäng av dessa är öronmärkta för någon särskild kategori.*

*Vår kära häxa, numera med namnet Feli, börjar skaffa skickligheter och besvärjelser. **Häxkonst +6** vore ingen dum idé. Det kostar 21 poäng, varpå erfarenhetspoängen minskade till 54. **Örtkunskap** och **Läkekunst** är också trevliga skickligheter – Feli får +2 i båda till en kostnad av totalt 6 erfarenhetspoäng. Kvar är nu 48 poäng. **Matlagning +3** kostar sex poäng – 42 kvar. Också vore det inte dumt att skaffa besvärjelsen **Vaggvisa** för 1 erfarenhetspoäng, men den kräver att man har **Sjunga +4**. **Sjunga +4** kostar 10 poäng och efter att besvärjelsen är köpt har Feli 31 poäng kvar. **Legender +2** kostar 3 poäng, och **Simma +2** kostar 3 poäng till. Feli har då 25 poäng kvar.*

*Fler besvärjelser inskaffas: **Här Upp och Här Ut** för 3 poäng, **Sopa Storm** för 3 poäng, **Spådom** för 2 poäng, **Snipp Snapp Snut**, **Där Tog Spåret Slut** kostar – dess långa namn till trots – endast en poäng, **Lånta Fjädrar** kostar 4 poäng, och så behöver Feli nog också ett par "preventivmedelsbesvärjelser" – en poäng styck. Hela den här klumpen kostade 15 poäng, så 10 po-*

En liten notis om figurer

Det finns en hel del åsikter om hur figurer ska vara i rollspel. En del vill ha kraftfulla figurer, andra vill ha så låg nivå som möjligt på dem. En del är rädda för att figurer kan förstöra kampanjer, andra är rädda för att figurer ska leda till "koboldism".

Västmark har i sig inga preferenser åt någondera hållet, utan uppmuntrar istället till olika slags figurer på olika nivåer, även inom samma kampanj eller spel.

Poängen är nämligen den, att figuren i sig inte är farlig för kampanjen. Möjligen kan *spelaren* komma att vara det. Figuren i sig kan inte göra något, men med fel spelare kan vilken figur som helst förstöra en kampanj. Det är inte figurens fel.

Om spelledaren misstänker att en spelare inte klarar av att spela en viss figur så bör hon antingen förbjuda spelaren att spela sin figur, eller klargöra att om han inte klarar av figuren så kommer hon att dra in den igen. Var dock inte för restriktiv. Utmaningar är trots allt ganska bra.

En bra figur är inte en figur med höga värden eller hög nivå. En bra figur är en figur med personlighet som kan locka gott rollspel ur spelaren. Därför är det en stark, gärna något överdriven, personlighet som man bör eftersträva när man gör sin figur. Om du har läst "Illiaden" eller "Odyséen" så vet du vad som menas. Alla hjältarna är otroligt mäktiga, men de har också personlighet som drar in dem i allsköns svårigheter. Samma gäller för övrigt även asarna i de gamla nordiska gudasagorna, riddarna kring det Runda Bordet eller de grekiska gudarna på Olympen – alla har de en personlighet som skulle kunna ända världen. Betänk sedan alla de otroliga historier som de råkar ut för.

Alla dessa gudasagor och legender har ett gemensamt. De handlar om mänsklig svaghet. Det är genom denna mänskliga svaghet som sagorna får sin episka kraft, inte genom huvudpersonernas övermänskliga förmågor. På sätt och vis kan man säga att en figurs kvalitet inte mäts i dess höga bra egenskaper, utan tvärtom i dess dåliga egenskaper.

Tänk på det när du gör din figur.

