

## Kapitel 2:



# Om rollspel

Det här är ett rollspel. Ett rollspel är ett spel om inlevelse.

Hela spelets syfte är att låtsas att man är någon annan och att uppleva en historia tillsammans med några goda vänner. Om man vill kan man se det som en mer vuxen variant på riddarlekar, tjuv och polis eller indianer och cowboys, något som de flesta ungar har lekt någon gång. Till skillnad från låtsaslekarna som man lekte som liten finns det dock vissa skillnader.

För det första har man en domare, en person som avgör tvister som annars kan uppstå. Nog minns man väl den gamla diskussionen "Pang, du är död!" – "Nä, det är jag inte alls!" – "Jo, det är du visst!" – "Nä, för du missade!" – och så vidare i all oändlighet. I rollspel finns det regler för att undvika sådant, och det finns en domare (vi kallar henne "spelledare") för att tolka reglerna.

För det andra behöver man inte springa omkring. Man sitter helt enkelt i sin soffa och fantiserar i grupp. Det finns möjlighet att springa omkring i skogen, om man nu vill det, men det är på intet sätt något krav. Istället händer allting i spelarnas fantasi.

För det tredje finns det en historia bakom händelserna i rollspelet, till skillnad från låtsaslekarna. Allting som händer har en mening.

De som har spelat rollspel är förmodligen trötta på en förklaring på vad rollspel är och vill börja med att "göra en gubbe" med en gång. Spring dock inte händelserna i förväg, utan läs först stycket Västmark nedan, och gärna kapitlet "Det var en gång..." om ni inte har gjort det. Därefter är det fritt fram att "bygga gubbe." Kapitlet om detta heter "Figuren", men man behöver också titta på kapitlen "Egenskaper" och "Skickligheter", samt i ett fåtal fall även "Trolldom" och "Besvärjelser".

De som inte har spelat rollspel tidigare bör dock hänga kvar en stund till.

## Att spela rollspel

Rollspel har en del gemensamt med både improviserad teater och historieberättande. Det hela går ut på att man ska uppleva spännande äventyr runt om soff- eller köksbordet i sällskap med ens vänner utan att behöva göra något farligt. Rollspel har element av *roll*-spel, det vill säga att framföra en roll och leva sig in i den, såväl som *roll-spel*, det vill säga ett spel-, lek- eller tävlingsmoment.

"THINK, WHEN WE TALK OF HORSES, THAT YOU SEE THEM, PRINTING THEIR PROUD HOOFS I' THE RECEIVING EARTH; FOR 'T IS YOUR THOUGHTS THAT NOW MUST DECK OUR KINGS, CARRY THEM HERE AND THERE, JUMPING O'ER TIMES, TURNING THE ACCOMPLISHMENT OF MANY YEARS INTO AN HOUR-GLASS : FOR THE WHICH SUPPLY, ADMIT ME CHORUS TO THIS HISTORY; WHO, PROLOGUE-LIKE, YOUR HUMBLE PATIENCE PRAY GENTLY TO HEAR, KINDLY TO JUDGE, OUR PLAY."

– WILLIAM SHAKESPEARE;  
"HENRY V"

## Roll-spel

Den första biten, *roll-spelet*, bygger på att man skapar sig en rollfigur (i resten av Västmark kommer termen "figur" att användas). En figur är helt enkelt en beskrivning av den roll man ska spela, både i form av vad den har råkat ut för, vad den kan och hur den är som person. Sedan försöker man sätta sig in i hur ens figur skulle reagera i olika situationer. Allt eftersom spelet utvecklas kommer figuren hamna i nya situationer, och man måste försöka se på dessa situationer ur sin figurs ögon och se på saken som denne skulle ha gjort om figuren hade varit verklig och befunnit sig i den situationen.

Eftersom figuren i sig bara är en samling text och siffror så kan den själv inte göra något. Det är hela tiden upp till spelaren att styra sin figur. Om figuren blir tilltalad så måste spelaren svara som figuren skulle ha gjort. Om figuren ser något skrämmande så måste spelaren låtsas vara skrämmd. Om figuren måste göra något så är det upp till spelaren att beskriva hur figuren gör det. Det är också spelaren som tar initiativ åt figuren. Figuren gör ingenting själv så det är upp till spelaren att komma på att leta upp en viss person, eller söka i krönikorna, eller skaffa fram hästar om man ska resa långt.



## Roll-spel

Den andra biten, *roll-spelet*, har med spänningsmomentet att göra. Precis som ett vanligt spel och till skillnad från en saga eller bok så är händelseutvecklingen i ett rollspel inte bestämd. Bokstavligt talat så kan vad som helst hända. Det här låter smått kaotiskt (och det är det), så för att råda bot på det har man infört två reglerande faktorer, nämligen *regler* och *spelledare*.

Reglerna är till för att simulera händelser som inte är helt uppenbara. Till exempel, hur bra är en figur på att laga mat? Hur mycket bättre är mästerkocken i staden? Vad händer när två personer försöker bryta arm? Hur går det i tornerspelet? Lyckas en figur skjuta bättre än Robin Hood? Dessa frågor besvaras med värden, vilka "betygssätter" olika egenskaper som figuren har, samt med tärningar, vilka inför ett slumpmoment i spelet.

Reglerna är också till för att simulera sådant som figuren är bra på, men som spelaren är mindre bra på (eller för den delen tvärtom). En spelare kanske är dålig talare och skulle mest dra ner skrattsalvor från åhörare. Däremot kan hans figur vara en hejare på att elda upp massorna. I så fall använder man reglerna för att avgöra hur massorna eldas, snarare än spelarens (o)förmåga. På så sätt kan man i rollspel låtsas vara någon helt annan än sig själv – killar kan till exempel spela tjejer i rollspelet och tvärtom, det är inga som helst problem.

## Spelledaren

Spelledaren fungerar dels som regeldomare och kan på så sätt tolka reglerna efter behag, men hennes (eller hans, det går på ett ut, men för enkelhets skull så använder vi feminina pronomen om spelledaren) primära funktion är att föra historien framåt. Till sin hjälp har hon ett antal olika verktyg.

Det viktigaste av dessa verktyg är figurernas sinnesintryck. Allting som figurerna ser och upplever måste spelledaren beskriva. Hon är helt enkelt figurernas ögon och öron. Det är upp till spelledaren att avgöra exakt vad som figurerna ser och hör. Vidare måste spelledaren också spela alla statister och biroller i spelet. Spelarna behöver bara hålla koll på sina figurer och deras handlingar – spelledaren måste ha koll på allt annat. Det är spelledaren som avgör vad alla dessa statister och biroller gör, utifrån vad *de* vet. Hon avgör alla andra saker som kan ha inflytande på händelsernas gång, som till exempel vädret, hur terrängen ser ut och vilka som bor var.

Rollen som regeldomare är förmodligen den enklaste. Spelledaren har som uppgift att tolka reglerna i stil med vilka regler som ska användas när, samt även bedöma hur en regel ska användas i en viss situation. Det är också spelledaren som har sista ordet om en regeldebatt skulle råka inträffa. Dessa problem och svårigheter är dock långt mindre än utmaningen att levandegöra en hel värld och presentera en spännande historia.

## Orättvisa

Västmark är orättvist. Av någon anledning har ett begrepp som kallas "spelbalans" införts i rollspel i tron att likvärdiga figurer är mest rättvist. Västmark går ifrån detta – det finns inget skäl i världen att en riddare ska vara lika dålig som en piga, eller att man alltid tvingas att spela en nybörjare. Västmark tillåter vilka figurer som helst, oavsett hur bra och dåliga de är och låter dem vara olika bra.

Poängen med Västmark är att det ska vara lika *roligt* för alla spelare. Det är här nöjet med rollspel ligger. Det är inte roligt för den spelare som spelar riddaren om riddaren tvingas vara lika usel som pigan. I och med att man ofta samarbetar mot ett givet mål – i varje fall så motarbetar man inte varandra – så är spelbalans och lika utgångsläge helt oväsentligt i Västmark.

## Västmark

Det finns nog flera personer som undrar vad Västmark är för ett rollspel och hur man spelleder det. Det är inte helt lätt att förklara. Västmark är nämligen ganska annorlunda jämfört med vanliga fantasyrollspel. Man kan spela Västmark som alla andra rollspel, men man förlorar då en hel del av charmen med Västmark.

### Vad Västmark inte är

Västmark är inte ett fantasyrollspel, i alla fall inte ett renodlat. Att klassificera Västmark som fantasyrollspel enligt den gängse normen blir ganska svårt. Det finns fantasyelement, jovisst, men det beror mest på att fantasyn "lånat" dessa element från folksagan, vilket Västmark har betydligt större likhet med.

Västmark är heller inget historiskt rollspel. Visserligen är mycket av miljön hämtad från historien, men det är definitivt inte historiskt korrekt. Historien har ofta fått stiga åt sidan för sådant som är hämtat ur folksagor. Miljön i Västmark är helt enkelt som "vanligt folk" tror att den är, inte hur en modern människa bortförklarar det med vetenskap. Folk tror på älvor, alltså finns älvor. Folk tror på mirakel, alltså finns mirakel, och så vidare. Säg vad man vill om historien, men den lämnar inte mycket utrymme för trolldom, älvafolk och andra onaturligheter.

### Medeltid

Västmark är inte något vanligt fantasyrollspel i stil med Sagan om Ringen, Eon eller Drakar och Demoner. Västmark är medeltid. Västmark är feodalt. Feodalismen i de flesta rollspel är en skum samhällelig grej avsedd att införa grevar och baroner som kan ge figurerna uppdrag, medan det i verkligheten är ett samhällssystem byggt på tjänster, gentjänster och trohetseder. Det innebär att folk i Västmark inte ser en baron eller greve som bara en ball figur som är läbbigt rik – han är dessutom lag, polis-väsande, skattemyndighet och regering i ett. Man är underställd ens överordnade och mer är det inte med det.

Således försöker vi att beskriva en medeltida värld, med medeltida värderingar, medeltida världsuppfattningar och medeltida teknologi. Okej, vi har tagit oss lite friheter. Till exempel ligger Västmark inte på den europeiska kontinenten, utan på en ö sydväst om England och något söder om Irland. Ön kallas Tire Nam Beo (de levandes värld) av dess keltiska invånare och Lyonia av dess germanska och frankiska invånare.

Det här har flera fördelar. Ingen är perfekt – trots att vi har lagt ner en hel del arbete på bakgrundsmaterialet så har vi gjort missar, medvetet eller inte. I och med att Västmark utspelar sig på Lyonia och inte i England, Frankrike eller Tysk-romerska riket så kan vi förklara dessa historiska fel med "men det är så här – resten av Europa är en annan sak". Därmed är det lättare att få in sagokänslan i Västmark, men eftersom Lyonia ligger i Europa så finns det en förankring dit, och man kan därför dra enormt stor nytta av den enorma mängd material, både sådant avsett för rollspel och "mer seriöst" material, som finns om Europa vid tiden för det Tredje korståget.

### Saga

Västmark är också ett sagorollspel – faktum är att det är *huvudsakligen* ett sagorollspel. Således är det en sagostämning man vill uppnå. Därför är det inte dumt om både som spelare och spelledare försöka få fram denna sagostämning. Saker och ting är helt enkelt annorlunda och större än vad de är idag, inklusive ens orsaker. I vår värld gör man något för att få ihop brödfödan, i sagan gör man något för något större och inte för sig själv. Allting är mer mystiskt och har ofta med någon förutsägelse eller annan trolldom att göra. Skogarna är större, slotten är mäktigare, kungarna är visare och på det stora hela lever de lyckliga i alla sina dagar.

I normala rollspel lyckas figurerna med sitt mål och får sin belöning, eller så misslyckas de och en hög nya figurer tar över. I en saga finns något som vanliga rollspel saknar, nämligen en sensmoral. Oftast lyckas huvudpersonerna i en saga, eller så misslyckas de för att de gör något grovt fel. Vägen till målet kantas ofta av olyckor, förbannelser och svårigheter (ofta i tretal), problem som i sagans sammanhang hjälper till att framföra dess sensmoral. De problem som figurerna stöter på i vanliga rollspel har inget budskap i sig – de är ett problem som ska överkommas. Det är inget fel i det, egentligen – problemlösning är också kul – men man kan göra så mycket mer med ett problem än bara lösa det. Liksom i sagan så är problemen i Västmark inte bara ett dramatiskt hinder, utan också en pekpinne på ett problem och därför också sedelärande.

Västmark är ett spel om sagopersoner. Huvudpersonerna i sagan är sällan legoknektar, trollkarlar, präster eller tjuvar. Oftare är de mycket ovanliga personer som riddare, prinsar, prinsessor, trollkarlslärlingar, häxor, personer med underliga förmågor och gåvor, eller så är de vanliga personer med

ett ovanligt öde som till exempel styvdöttrar som gifter sig med prinsar eller bondpojkar som räddar prinsessan från draken och får henne och halva kungariket som belöning.

### **Mystik**

Det finns en hel del mysterier i Västmark. Älvdansar i skymningsskogarna, trolldom och häxkonster finns och fungerar och det finns gamla platser som är evigt glömda eller gömda för dödlighets ögon. Alla personer med lite vett i huvudet tror på dem – de är lika verkliga som himlen, helvetet eller Jerusalem. Därmed är alla dessa mysterier realitet i Västmark.

Därmed är det inte sagt att man ska missbruka dem. Att mysterierna är riktiga innebär inte på något sätt att de måste användas. Det innebär egentligen bara att de finns till spelledarens förfogande, och som de flesta detektivromansläsare vet så är de bästa mysterierna de som inte märks. Håll därför mysterierna i bakgrunden. Använd dem gärna, men med måtta och låt det definitivt inte synas för mycket.

### **Drivkrafter**

I många rollspel är äventyr mer eller mindre baserade på frilans. Någon köper figurernas tjänster och ger dem betalt för att utföra något. Alternativet är ofta att rollpersonerna tvingas in i ett äventyr av yttre hot mot deras liv och säkerhet. Det är egentligen ganska trist att det är så, och Västmark är därför lite av en motreaktion på detta. I Västmark är drivkrafterna helt annorlunda. Rollspelet går in på ett mer personligt plan och det är meningen att det är figurernas känslor som ska driva äventyret, inte åtrå efter pengar eller överlevnadsvilja.

Spelarna är också mer delaktiga i skapandet av äventyren. I och med att deras figurers egenskaper är det som driver figurerna att göra något så är det också det som är grunden till äventyret. Visserligen har spelledaren alltid möjlighet göra som hon vill, men figurernas egenskaper är en för bra grund för äventyr för att ignoreras. Till exempel kan en figur ha den dåliga egenskapen Fiende. Detta innebär att figuren har en person som sin fiende, och att fienden mer än gärna gör något elakt tillbaks. På den här fiendskapen kan man bygga många äventyr, ja till och med hela kampanjer om fienden är inflytelserik nog och används rätt.

### **Terminologi**

Rollspelare i allmänhet och Västmark i synnerhet använder en egen "fackterminologi". Några av termerna förklaras med en gång.

**Avstånd:** Avstånd från skytt eller kastare till målet, vilket avgör hur svårt det är att träffa någon.

**Biroll:** En ganska viktig figur som oftast spelas av spelledaren istället för någon av spelarna.

**Egenskap:** Ett värde som mäter hur goda förutsättningar man har.

**Erfarenhetspoäng:** Ett värde som beskriver hur mycket man har lärt sig (ungefär).

**Figur:** En samling text och värden som beskriver en person i rollspelets värld.

**Grupp:** (1) En samling spelare som regelbundet träffas för att spela. (2) En grupp av figurer som håller ihop.

**Kampanj:** En rad med sammanhängande äventyr.

**Lyonia:** Den ö på vilken Västmark ligger och rollspelet utspelar sig. Ön ligger västsydväst om England och söder om Irland.

**Nivå:** Nivån beskriver hur erfarenhet och vältränad en figur är samt figurens hjältefaktor.

**Omtöckning:** (1) Beskriver hur omtöcknad man blir av ett vapen. (2) Ett värde som beskriver hur omtöcknad figuren är.

**Rollformulär:** Ett formulär där spelvärden och speldata står uppställda på ett organiserat sätt.

**Skadenivå:** Hur ont en figur har.

**Skadevärde:** Beskriver hur farligt ett vapen är.

**Skicklighet:** Ett värde som mäter hur bra man är på något som går att träna upp.

**Skydd:** Ett värde som beskriver hur bra en viss rustning skyddar.

**Slag:** Resultatet av ett tärningsslag plus modifikationer av olika slag, som till exempel egenskaper och skickligheter.

**Spelare:** En deltagare i ett rollspel.

**Spelledare:** Den person som spelar antagonisterna och utvecklar historien och ser till att den går framåt. Spelledaren fungerar också som regeldomare.

**Statist:** En oviktig figur som oftast spelas av spelledaren.

**Svårighet:** Ett värde som säger hur svår en uppgift är.

**Tire Nam Beo:** Det keltiska namnet på Lyonia.

**Turordning:** Ett värde som säger hur snabbt man agerar eller reagerar.

**Tärning:** En slumpgenerator. Västmark använder en tiosidig tärning som ger slumpstal mellan 0 och 9.

**Ära:** Ett värde som beskriver hur väl man har gjort ifrån sig och hur väl känd man är för det (ungefär).

**Äventyr:** En avslutad historia eller avsnitt.