



Innehåll

Kapitel	Sida
1 Det var en gång...	3
2 Om Rollspel	15
3 Figuren	19
4 Egenskaper	27
5 Skickligheter	39
6 Regler	45
7 Strid	51
8 Gifter och Förgiftning	71
9 Trolldom	77
10 Besvärjelser	91
11 Kampanjregler	99
12 Lyonia	109
13 Djur och Djurfolk	121
14 Älvafolk	127
15 Att Leda Västmark	135
16 Äventyr i Västmark	145
17 Skandalen i Conari	153
18 Prislista	177
19 Rollformulär	183
20 Index	189
21 Författarens Efterskrift	197

Tekniskt och juridiskt dravel

Version 2.14e. Västmark är © 1996-2000 Krister Sundelin. Västmark skrevs ursprungligen på en Commodore Amiga 1200 med Final Writer 4.01 mjukvara, med hjälp av CygnusEd Professional 3.5, Spot 1.3a och Trapdoor 1.84. Ett särskilt tack till Dave Haynie och Disksalv 3, utan vilket Västmark skulle ha varit ett minne blott. Besvärjelserna byggdes med hjälp av Microsoft Access 2.0.

Omarbetningen till andra versionen gjordes i Word 6.0 och Word 97. Första layoutskissen gjordes med Adobe PageMaker 6.0. Andra layoutskissen (den här) gjordes med Adobe PageMaker 6.5.

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

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 **Läkekonst** 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 poäng återstår. För sju av dessa höjer Feli **Häxkonst** från +6 till +7, och de sista tre poängen används för att skaffa **Romans** till +2.*

Kapitel 12:



Lyonia

För länge sedan fanns det hundratals småriken på en ö som kallades Tire Nam Beo. Varje rike hölls av en klan som styrdes av en Tain. De tvåhundra sex klanerna, ett keltiskt folkslag, samlades i Klanernas Råd och valde fem kungar som skulle styra dem. En av dessa fem kungar valdes alltid till Överkung. Tillsammans lyckades de tvåhundra sex klanerna stå enade mot tidens tand, barbarers härjningar och främmande invasioner. Och så förblev det, fram tills kristendomen kom med saxarna och Tire Nam Beo kom att kallas Lyonia.

Kristendomen kom inte ensam. Med den kom trångsynthet, rivalitet och fiendskapen mellan kristna och icke-kristna. Allt var dock inte till ondo – mycken lärdom spreds också med Kristi Kyrka – men kristendomen bar också med sig något som man inte hade väntat sig: den drev bort älvafolken. Allt mer norrut spreds älvafolken, allt mer norrut drevs ”hedningarna” som vördade dem.

Allt eftersom kristendomen spreds splittrades Lyonia, och inte ens den del som var mest avlägsen från Rom kom undan. Till slut hade de Fem Konungarikena blivit helt självständiga. Längst i norr ligger Avrani och Tolann, sydost om dessa och i skydd bakom bergen ligger Wistfarthi eller Västmark, öster om Västmark ligger Wiederfan. Västmark och Wiederfan var de områden som saxarna tog som sina, medan de övriga tre fortfarande var keltiska. Längst i sydost på Lyonia sydligaste halvö, ligger Etanni.

När förändringens vindar svept förbi blev De Fem Konungarikena återigen de goda grannar som de alltid hade varit, nu med den skillnaden att de inte längre valde en överkung. Tain valdes inte längre, de Fem Konungarikenas troner var nu ärftliga och regenten kröntes av en kristen Gud genom en biskops hand.

Mer lärdom kom senare, när det första korståget fört lärdomsskatter till västra Europa från Arabien. En del av dessa skatter följde med kolonister ännu längre västerut, bortom Hibernia, till Tire Nam Beo, och med dessa skatter följde än mer välstånd och fred. Kolonisterna bosatte sig i Tolann och Etanni, och fick så stort inflytande att de blev Toulanien och Estanien. De blev Tire Nam Beos två mäktigaste riken.

”FOR THERE ARE ONLY TWO WORLDS – YOUR WORLD, WHICH IS THE REAL WORLD, AND THE OTHER WORLDS, THE FANTASY. THEIR REALITY, OR LACK OF REALITY, IS NOT IMPORTANT. WHAT IS IMPORTANT IS THAT THEY ARE THERE. THESE WORLDS PROVIDE AN ALTERNATIVE. PROVIDE AN ESCAPE. PROVIDE A THREAT. PROVIDE A DREAM, AND POWER, PROVIDE REFUGE, AND PAIN. THEY GIVE YOUR WORLD A MEANING. THEY DO NOT EXIST; AND THUS THEY ARE ALL THAT MATTERS.”

– NEIL GAIMAN; ”THE BOOKS OF MAGIC”, LADY TITANIA



Västmark

Västmark är en unik spelupplevelse. Det är ett fantastiskt sagorollspel som utspelar sig på en sagans ö kallad Lyonia, dold i havet någonstans sydväst om de brittiska öarna, där fem kungariken har kommit till den turbulenta tid som slutet på 1100-talet är. Det Tredje Korståget skall precis dra igång på kontinenten, men Lyonia har egna problem och en mörk skugga hotar riket Västmark.



Västmark är ett sagorollspel, med en miljö som har sin grund i den historiska tiden kring det Tredje Korståget och med inslag av skandinaviska, brittiska och keltiska folksagor likaväl som riddarromantik och fartfyllda äventyr. Det är medeltid, det är saga och det är äventyr på samma gång.

I Västmark finns allt man kan önskar sig: bålda riddare och nesliga skurkar, sköna jungfrur och onda häxor, trolldom och skogsväsen, krig och korståg. Med hjälp av komplett bakgrundsfakta om en verklig och levande värld och ett snabbt och smidigt men ändå trovärdigt regelsystem kan man uppleva allt detta och mer därtill. Följ med in på en resa in i Västmarks fantastiska värld, en resa där bara fantasin sätter gränserna för hur långt du kan komma!

Du behöver papper, penna och en tiosidig tärning för att kunna spela Västmark. Fantasi och ett par äventyrslystna vänner är också en stor fördel.

Västmark är ett
rollspel från

