



Kapitel 7:

Strid

Några Inledande Kommentarer

I en riktig strid förekommer inte något som "turordning". Man slår när man kan och när man måste, och det finns egentligen inga regler som avgör när man slår. Det finns inte heller någon "slaghastighet", det vill säga antal slag per tidsenhet. Det finns massvis med faktorer som avgör hur snabbt man slår, som till exempel trötthet, hindrande kläder, sår och blodförlust, vapnets vikt och otymplighet, och så vidare.

Stridsregler, oavsett vilket spel det rör sig om, är en abstraktion av verkligheten. Detta innebär att man på något sätt måste införa regler för allt det som det i verkligheten inte finns regler för, eller vars verkliga "regler" är så komplicerade att man faktiskt inte förstår dem till fullo än. Stridsregler tenderar också att bli ganska subjektiva, det vill säga att det är regelförfattarens syn på saken som är vägledande.

Man ska därför aldrig tveka att gå utanför reglerna om man tycker att regelförfattarens syn på saken inte är den rätta eller om man hamnar i en situation där reglerna inte har någon lösning på en given situation. Att frånga reglerna kan ofta göra spelet mer stämningsfullt och njutbart.

Tänk på detta när du studerar dessa regler.

Rundor

Strider avgörs i rundor. Detta är en abstraktion för att förenkla handhavandet av striden. Det ligger lite av Vilda Västern-syndromet i det här tänkandet; först ger skurken en snyting, varpå hjälten svarar med en lika saftig propp. Upprepas tills någon däckar.

En runda är en tidsenhet som är ungefär tre sekunder lång. Det går tjugo rundor på en minut. Rundans längd är egentligen inte så viktigt, eftersom sekunder helt enkelt är ett okänt begrepp.

En ganska bra måttstock på en runda är en slagväxling – kombattanterna flyttar sig lite, letar en öppning, och växlar en serie slag, varpå de drar sig tillbaka något för att leta nya öppningar. Rundan är helt enkelt lagom lång för att en dylik slagväxling ska hinna genomföras, och det är den enda definition av tidsenheten som är viktig i sammanhanget och miljön.

"HE TOOK HIS VORPAL SWORD IN
HAND: LONG TIME THE MANXOME FOE
HE FOUGHT –

SO RESTED HE BY THE TUMTUM
TREE, AND STOOD AWHILE IN
THOUGHT.

– LEWIS CARROLL, "THE
JABBERWOCKY",

Definition

*En runda är ungefär tre
sekunder lång.*

Lathund för rundor

Varje runda består av följande:

- 1: Beräkna antalet **handlingar**. Var beredd på att detta kan ändras under rundan.
- 2: Bestäm vad som händer.
- 3: Bestäm **turordningen**.
- 4: **Anfall**. Anfall utförs i turordning.
- 5: **Försvar**. Försvar sker som respons på anfall.
- 6: Beräkna **skada**. Tänk särskilt på **kroppspansar**.
- 7: Upprepa 4-6 tills alla har gjort ett anfall.
- 8: Upprepa 4-7 tills ingen har någon handling kvar.
- 9: Frivilligt: Slå för **belastning**.
- 10: Minska **Omtöckning** med ett.

Definitioner

En figur kan göra två strids- eller responshandlingar per runda.

En stridshandling är en kort handling i strids-situationer.

En responshandling svarar på en stridshandling.

Resultat

Ett nollat slag ger alla motståndare en extra handling.

Handlingar

En handling är ett avslutat försök att göra något. Att koka soppa är en handling, liksom att rida ifrån en förföljande skurk eller att ge nämnda skurk en propp. Vissa handlingar kan ta lång tid, andra tar väldigt kort tid. Det varierar väldigt mycket från handling till handling. De handlingar som vi är intresserade av här är de så kallade stridshandlingarna, det vill säga handlingar som är direkt relaterade till försök att skada någon eller att försvara sig.

Varje figur kan göra två stridshandlingar per runda. Dessa handlingar måste deklarerars i början av en runda. Det första som sker är att spelledaren tyst för sig själv bestämmer vad antagonisterna ska göra. Det behöver inte vara särskilt detaljerat – det räcker med att konstatera vem som anfaller vem och varifrån. Exakt vad som ska göras och när är inte intressant än. Spelledaren måste också ta hänsyn till antalet handlingar som han tror att antagonisterna tänker göra av med och kan även bli tvingad att låta dem Stressa för att utföra fler handlingar.

Spelledaren beskriver nu kortfattat hotbilden mot varje spelares figur. Det behöver inte vara särskilt mycket – något mindre än när spelledaren planerar för antagonisterna är lagom. Var inte specifik, utan lite lagom vag. Därefter ska spelarna tala om vad de ska göra, med ledning av hotbilden som presenterats. Inte heller spelarna behöver vara särskilt specifika.

Vissa stridshandlingar inträffar som svar på någons handling, som till exempel när en person försöker blockera en annan persons hugg; blockaden är ett svar på anfallet. "Svarshandlingen" kallas från och med nu för responshandling.

Extra handlingar

I vissa situationer kan han få göra extra stridshandlingar.

Nollad: Om ett slag blir nollat får alla motståndare till den personen som slog slaget omedelbart en extra stridshandling.

Stressa: Om man är väldigt bra kan man öka på antalet handlingar. I och med att man stressar blir det lite svårare. Alla stridshandlingar i rundan får därför en negativ modifikation på -2 per extra stridshandling man vill göra. Denna modifikation gäller på allt man gör under rundan. Stressade handlingar måste deklarerars i början av rundan.

Exempel

Riddar Gared och Tuva har följt efter två legoknektar in i en lada. Legoknektarna är medvetna om att de är förföljda och förberedde ett överfall i ladan. "Tyvärr" blev de upptäckta, och det hela håller på att utmynna i en vanlig strid, man mot man, klinga mot klinga. Den ene har en osedvanligt stor näsa och den andre har ett ärr över ansiktet, två typiska drag som spelledaren använder för att skilja de båda skurkarna åt. Spelledaren bestämmer sig för att den mest erfarna skurken, han med ärret, ska anfalla den mest hotfulle figuren, nämligen riddar Gared. Mannen med den stora näsan anfaller Tuva. När han har beslutat sig för detta beskriver han hotbilden för de båda involverade spelarna.

"Tuva: äcklet med den stora näsan närmar sig hotfullt, svärd och sköld redo. Gared: typen med ärret ser ut att förbereda sig för en tjurrusning."

"Jag drar svärdet" säger Tuvas spelare, "och tittar mig snabbt omkring för att se om jag hittar en reträttväg."

"Inte utan att du vänder ryggen åt skurken."

"Äsch. Då får jag göra mig beredd att försvara mig, då, så jag försöker stoppa tjurrusningen" säger spelaren. "Kan jag använda något som sköld?"

Spelledaren funderar en kort stund och kommer fram till att det borde finnas något. "Möjligtvis en spildörr som finns inom en meters håll," säger han, "men den håller nog inte mer än ett anfall av valfri typ. Dessutom måste du rycka upp den från marken."

"Hmm" säger spelaren högt. "Jag vill nog ha en extra handling i så fall."

"Okej, minus två på alla handlingar, bara så du vet."

"Uppfattat."

Handlingar

Följande handlingar är exempel på *en* stridshandling:

- hugga
- slå
- sticka
- blockera
- fösa undan
- greppa
- hålla fast
- bita
- titta sig omkring; orientera sig om läget (att leta eller spana tar längre tid)
- sikta och skjuta
- lägga en pil på strängen
- kontrollera en häst
- ropa en order eller ett kort meddelande (rop som ”Anfall deras vänstra flank” eller ”Höger stigen! Bågskyttar!” räknas som en handling – korta kommandon som ”Skydd!”, ”Anfall!” eller ”Framåt!” räknas *inte* som en handling)
- dra ett vapen
- ta ner ett vapen från ryggen
- rusa en kort sträcka (max 10 steg)

Det finns många andra exempel på stridshandlingar, men med de riktlinjer som står ovan är det enkelt att bedöma vad som är stridshandling och vad som inte är det. Det yttersta ansvaret ligger förstås hos spelledaren.

Flera av dessa handlingar är inte till för att anfälla eller försvara sig, utan har helt andra orsaker. Dessa avgörs precis som vanliga handlingar med vanliga skickligheter – stridsregler är faktiskt bara ett litet tillägg till vanliga skicklighetsregler för att kunna simulera uppkomsten av skada, så det är inga problem att avgöra vanliga handlingar mitt i en strid.

Turordning

Turordningen avgörs med hjälp av ett vanligt tärningsslag. Till slaget lägger man värdet i den vapenskicklighet man använder – eventuellt modifierat för att man använder fel vapen – och eventuellt någon lämplig förmåga. Alla figurer som är inblandade i en strid måste ta fram sin turordning. Den som har högst turordning gör sin första handling först, därefter den som har näst högst, och så vidare. Skulle två figurer få lika hög turordning gör dessa två sina handlingar exakt samtidigt. När alla har gjort en handling börjar man om från början igen, tills ingen har några handlingar kvar.

Responshandlingar inträffar samtidigt som den handling som responsen är ett svar på. När man gör en responshandling använder man en av sina handlingar. Skulle man egentligen ha slut på handlingar kan man göra en responshandling med en reflex, vilket är svårare. Detta förklaras under Speciella Situationer nedan.

Observera att man kan göra en handling varje varv, oavsett hur många responshandlingar man tvingas göra utöver själva stridshandlingen.

Definition

Turordning = Slag (Vapenskicklighet)

Exempel

Dags för turordningen. Tuva har en vapenskicklighet på +4, minus två för att hon är mer van vid kombinationen svärd och sköld än vid enbart svärd (se Skickligheter för detaljer). Det finns ingen egenskap som passar. Tärningen utfaller på 7, så hennes turordning blir $4-2+7=9$. Gared har otur och får en turordning på 4. Skurkarna får en turordning på 6 (Stornäsan) respektive 8 (Ärransiktet). Detta innebär att först gör Tuva en handling, därefter gör skurkarna varsin och sist gör Gared en handling. Detta upprepas tills handlingarna tar slut.

Tuva beslutar sig för att anfall är bästa försvar. ”Jag snärtar till mot Stornäsan” säger spelaren.

”Okej” svarar spelledaren, ”men Stornäsan är inte dummare än att han försöker parera”. Tärningarna rullar och Tuva får in en hyfsad träff, trots att skurken försöker parera. Skurken har gjort en

Forts. från föregående sida

responshandling och han gör nu sin stridshandling – han tar i för kung och fosterland och försöker klyva Tuva på längden. Eftersom Tuva inte har någon sköld försöker hon undvika hugget istället för att parera. Tärningarna rullar återigen och skurken snittar upp Tuvas kjortel i sidan av ryggen och rispar skinnet därunder.

Ärransiktet börjar sin tjurrusning mot riddar Gared – denna förflyttning räknas som en handling. Gared plockar upp spiltddörren, vilket räknas som en handling. Alla har nu gjort varsinn handling (och i två fall även en responshandling) så proceduren börjar om. Tuva har dock gjort sina handlingar, liksom Stornäsan, så dessa kan inte göra något under resten av rundan. Ärransiktet har dock en handling kvar, och riddar Gared har faktiskt två stycken kvar.

”Ärransiktet tänker tackla in dig i en stolpe” säger spelledaren till Gareds spelare. ”Du har spiltddörren redo.”

”Jag försöker stoppa hans framfart med spiltddörren. Går den sönder nitar jag honom med en rak höger och om inte vråker jag dörren över honom.”

”Vi får väl se” säger spelledaren och viftar hotfullt med en tärning. Tärningarna rullar återigen och Gared lyckas stoppa tjurrusningen. Skurken har nu gjort en handling och Gared har gjort en responshandling. Gared avslutar med att göra sin handling – med en rak höger som skulle kunna fälla en elefant golvar han Ärransiktet.

Så var denna runda slut. I nästa runda drar riddar Gared sitt svärd och kliver bort mot Tuva som fäktas lite till med Stornäsan. Med två sår och två motståndare ger Stornäsan upp kampen i runda tre.

Definitioner

Anfallsslag = Slag (Vapenskicklighet)

Försvarsslag = Slag (Vapenskicklighet) eller

Försvarsslag = Slag (Rörliga Manövrer)

Anfallsslag $\geq 9 \rightarrow$ **Lyckat anfall**, beräkna skada

Försvarsslag $\geq 9 \rightarrow$ **Lyckat försvar**, dra av Stryktålighet från Totala Skadevärdet.

Omedvetet försvarsslag = Lämplig Egenskap

Totalt Skadevärde = Anfallsslag + Skadevärde [- Stryktålighet] - Försvarsslag [- Rustning]

Totalt Skadevärde $\leq 0 \rightarrow$ **Skråma**

Stryktålighetsslaget:

Nollas \rightarrow **Allvarligt Skadad**, medvetlös

Misslyckas \rightarrow **Allvarligt Skadad**

Status Quo \rightarrow **Allvarligt Skadad**, kan agera

Lyckas \rightarrow **Skadad**

Perfektion \rightarrow **Skråma**

Mindre än Omtöckning \rightarrow Tvingas ner på knä

Anfall och Försvar

Ett anfall är en handling som sker i avsikt att skada en motståndare. Detta sker genom att man helt enkelt slår ett slag för den aktuella vapenskickligheten. Den som blir anfallen kan, om han vill, försvara sig. Detta sker på exakt samma sätt som ett anfall; man slår ett slag för skickligheten. Om man inte försvarar sig får försvararen inte tillgodoräkna sig något annat än en egenskap och tärningsslaget utfaller automatiskt på noll. Detta är dock inget nollat slag.

Skulle den som anfaller slå 9 eller mer har han fått in en träff, och man får då beräkna skada. Skulle försvararen slå 9 eller mer har han lyckats parera eller försvara sig på annat sätt. Nollning beräknas på motståndarens slag, inte på svårigheten 9.

Skadan beräknas så här: Summera anfallarens slag och anfallarens vapens skadevärde. Dra ifrån motståndarens försvarsslag. Om motståndaren lyckades parera dras vapnets Stryktålighet av från skadan. Om motståndaren har rustning ska värdet under Skada också dras av. Detta är den mängd skada som ett vapen gör och kallas det **Totala Skadevärdet**. Motståndaren ska nu slå ett så kallat **Stryktålighetsslag** med en svårighet lika med det Totala Skadevärdet. Stryktålighetsslaget utgörs av ett vanligt tärningsslag och en lämplig egenskap – Järnfysik eller Vek fungerar för det mesta, men andra egenskaper som Lejonhjärta eller Förälskad kan användas om situationen är den rätta.

Om det Totala Skadevärdet blir **noll eller lägre** får motståndaren bara en **Skråma**. Man behöver inte slå något slag – man får automatiskt en skråma och låter därmed det problemet vara.

Om Stryktålighetsslaget **misslyckas** blir motståndaren **Allvarligt Skadad**. Han kan inte fortsätta att agera och kommer att vara sängliggande ett bra tag framöver. Han kan ta sig ut ur striden för egen hand.

Exempel

Tuvas slagväxling med skurken gick så här: först högg Tuva och fick ett slag på 10. Skurken slog 7. Detta innebär att Tuva träffade och att skurken inte lyckades parera. Därefter anföll skurken med ett slag på 9 och Tuva undvek med ett slag för Rörliga Manövrer på 15. Tuva tar ett kliv åt sidan. Skurken träffar Tuva, men med tanke på hur bra hon undviker rör det sig förmodligen inte mer än om en skråma.

När riddar Gared golvade Ärransiktet med sitt sista knytnävsslag hade skurken ingen handling kvar att försvara sig med. Således får skurken bara räkna sin egenskap Kvick +1 och tärningsslaget blir automatiskt noll. +1 är inte särskilt mycket, men det är mer än ingenting alls.



Han får i fortsättningen inte slå för några handlingar – alla tärningsslag räknas nu som noll, precis som omedvetna försvarsslag ovan. Alla mindre viktiga skurkar räknas nu som döda.

Om Stryktålighetsslaget **nollas** blir motståndaren **Allvarligt Skadad** och faller ihop medvetslös. Dessutom gäller allt ovan.

Skulle Stryktålighetsslaget bli **Status Quo** blir motståndaren **Allvarligt Skadad**, men kan fortfarande agera tills dess att striden tar slut och han får möjlighet att vila ut lite. Fram tills dess räknas han bara som Skadad, men därefter räknas han som Allvarligt Skadad.

Om Stryktålighetsslaget lyckas blir motståndaren bara **Skadad**. Han får nu svårare att agera, men han kan fortfarande agera.

Om Stryktålighetsslaget lyckas med perfektion får motståndaren bara en **Skråma**. Den gör ont för stunden, men hindrar honom inte.

Exempel

När Tuva slår mot Stornäsan gör hon det med ett långsvärd. Det har ett Skadevärde på 4 och en Omtöckning på 3. Hon slog 10 för att anfälla och skurken slog 7 för att försvara sig. Det som räknas in i det Totala Skadevärdet är slaget för anfall, slaget för försvar och Skadevärdet – ingenting annat, då ingen har rustning. Det Totala Skadevärdet blir alltså $10 + 4 - 7 = 7$. Skurken ska nu slå ett slag för Stryktålighet. Hans slag utfaller på 9 (han har +3 i Järnfysik och tärningen blir 6), så han står upp och blir Skadad.

Skurkens hugg tillbaka hade ett anfallsslag på 9, medan Tuvas försvarsslag var 15. Skurkens vapen har ett skadevärde på 3, men Tuva undvek också, och ett undvikande anses ha en "stryktålighet" på 2. Det Totala Skadevärdet på skurkens motanfall blir alltså $9 - 15 + 3 - 2 = -5$. Det blev en träff, men eftersom -5 är mindre än noll blev det bara en skråma – Tuva behöver inte ens slå för Stryktålighet.

Exempel

Kommer ni ihåg riddar Garets knytnäve? Det är ett typiskt försök att golva någon. Garets tärningsslag utföll på 10, och skurken fick bara ynka 1 i försvar. Knytnäven har ett Skadevärde på 0 och Omtöckning på 2 – det är Omtöckningen som vi är intresserade av här. Det Totala Skadevärdet blir lika med $10-1+2=11$. Skurken misslyckas inte bara kapitalt med försvaret, utan också med Stryktålighetsslaget och sjunker ihop på marken som en säck mjöl. Även om han hade klarat av Stryktålighetsslaget är det tveksamt att han skulle kunna göra något – 11 poäng Omtöckning är rätt mycket, och det är vad skurken får av Garets knytnäve i ansiktet.

Exempel

Tuva gav Stornäsan en Skada. Spelledaren kryssar i en ruta för Skadad. Tuvas långsvärd har en Omtöckning på 3, så spelledaren kryssar också i tre rutor Omtöckning. Skurken hugger sedan tillbaka och ger bara en Skräma. Tuvas spelare behöver inte bokföra den.

Att slå ner någon

Man kan, om man vill, enbart koncentrera sig på att slå ner någon. I så fall baseras det Totala Skadevärdet på vapnets Omtöckning och inte dess Skadevärde. Om man misslyckas med Stryktålighetsslaget däckar man och blir medvetlös i lika många rundor som det Totala Skadevärdet. Man blir inte Skadad av ett dylikt anfall – det enda som händer är att man får Omtöckning. Mängden rutor Omtöckning som ska kryssas i är lika med det Totala Skadevärdet.

Knytnävar och sparkar räknas alltid som ”att slå ner någon”, men i alla andra fall måste man klart specificera att man bara försöker slå ner någon utan att skada honom. Försöker man använda eggvapen får man -3 på anfallet, medan man bara får -2 om man använder krossvapen eller spjutskaft. Vissa vapen är svårare att slå ner någon med – det är förmodligen i det närmaste omöjligt att golva någon med en långbåge – men sådana bedömningar är upp till spelledaren.

Bokföring

När en person blir skadad måste man bokföra detta för framtiden. Det som ska bokföras är skadans typ och mängden Omtöckning. Det finns ett antal rutor förberedda för detta på rollformuläret i sektionen för Medicinska Data – tre staplar för vardera Omtöckning,



Skador och Allvarliga Skador. Skrämmor känns men inte mer. De hindrar inte ens fortsatta handlingar och man behöver inte ens bokföra dem.

Skador är lite värre. Det första man ska göra är att kryssa i en av rutorna vid Skador. Därefter ska man beräkna Omtöckning. Varje vapen har ett värde på Omtöckning (på rollformuläret förkortat till "omtöckn."). Om försvararen lyckas parera ska mängden Omtöckning halveras. Kryssa i så många rutor i stapeln Omtöckning, strax ovanför Skador – *dock alltid minst en ruta*.

Allvarliga Skador hanteras på samma sätt som skador. Man kryssar i en av rutorna vid Allvarliga Skador. Därefter kryssar man i dubbelt så många rutor på Omtöckning som vapnets värde. Har vapnet ett värde på omtöckning på 3 ska man alltså kryssa i 6 rutor.

Omtöckning

Omtöckning är ett mått på just hur omtöcknad man är. Denna siffra ska man *alltid* dra ifrån *alla* tärningsslag man gör. Man ska också dra ifrån Omtöckning vid Omedvetna Försvarsslag. Som tur är blir man av med Omtöckning ganska snabbt – faktiskt en poäng per runda. Man kan dock aldrig bli av med fler poäng Omtöckning än summan av antalet Skador och Allvarliga Skador. En person med två Skador och en Allvarlig skada måste alltså alltid ha minst tre poäng omtöckning.

Stryktålighetsslaget ska inte bara avgöra vilken sorts skada man har. När man har kryssat i för Omtöckning ska detta slag – samma som man slog tidigare – jämföras med Omtöckning. Om Stryktålighetsslaget misslyckas kontra Omtöckning slås personen ner på knä, vilket ger motståndaren höjdfördel. Höjdfördel innebär att man får +4 på turordningen jämfört med den som står på knä (se speciella situationer nedan).

Rustningar

Rustningar är till för att skydda mot skada. Denna skyddande förmåga mäts med två värden för skydd, dels mot vanlig Skada och dels mot Omtöckning. Den första siffran är till för att skydda mot Skada och dras ifrån det Totala Skadevärdet.

Den andra siffran dras från mängden Omtöckning som man ska kryssa i. Den minsta mängden kryss är dock fortfarande ett – skulle man få ett mindre antal kryss ska man alltså fortfarande kryssa i ett kryss för Omtöckning.

Exempel

Skurken har fått tre poäng Omtöckning efter Tuvas anfall. Det innebär att han får -3 på alla handlingar han försöker sig på. Med tanke på att -3 är ganska mycket är det förvånande att han därefter över huvud taget lyckades rispa Tuva.

Stryktålighetsslaget ska också jämföras med mängden Omtöckning som skurken har. Skurken har en Omtöckning på 3 och slog 9, så han står fortfarande upp. Hade slaget blivit mindre än mängden Omtöckning hade han tvingats ner på knä.

Exempel

Nu är det lite tråkigt att ingen av kombattanterna i den lilla striden ovan har någon rustning, då det inte går att använda just den fighten som exempel. Så vi gör ett antagande: antag att Stornäsan hade en rustning – säg att han hade en ringbrynja. Denna skyddar 6 mot Skador och 2 mot Omtöckning. När Tuva hugger till minskas det Totala Skadevärdet med skurkens skydd mot Skador. Det Totala Skadevärdet blir då $10+4-7-6=1$, vilket förbättrar skurkens chanser betydligt.

Dessutom hade mängden Omtöckning minskat med 2, så spelledaren hade bara blivit tvungen att kryssa i $3-2=1$ ruta.

Men kan man inte dö?

Jovisst kan man dö, både i verkligheten och i Västmark. Oviktiga motståndare avlider redan om de blir Allvarligt Skadade. Viktiga motståndare och figurer har dock en sak gemensamt – de dör inte om inte någon ger sig in på att ihjäl dem. Däremot blir de garanterat sängliggande sex veckor efter en Allvarlig Skada. Orsaken till att det är så här är att figurerna är hjältar, eller i alla fall huvudpersoner. Dör de så finns det ett skäl till det. Dessutom är det väldigt tråkigt att förstöra en spelares skapelse – hans figur – så det är något som man faktiskt bör undvika.

Så, ett tips: undvik att ha ihjäl en figur. Spelledaren har makt att göra det, men det är inte bra. Gör det enbart om spelaren gör något idiotkorkat eller om han uttryckligen ber om det.

Men... men... men...

De spelare som vill ha en regel för att kunna råka dö kan använda följande förslag: om spelaren misslyckas med sitt stryktålighetsslag med mer än tio, det vill säga att spelarens slag blir minst tio högre än skadevärdet, så avlider figuren. Vill man kan man sätta denna gräns till 20 istället, men 10 är en gräns som fungerar ganska bra.

Den här regeln används i kapitlet Förgiftningar.

Definition

En vanlig *Skada* läks och försvinner på *sex dagar*.

En *Allvarlig Skada* blir en vanlig *Skada* efter *sex veckor* plus så mycket som *stryktålighetsslaget missade*.

Exempel

Skurken som gav upp fick två Skador. Det tar honom 12 dagar att bli helt frisk igen. Skurken som blev golvad fick inga skador och han vaknar upp igen efter 9 minuter, då detta var den mängd Omtöckning han fick.

Att Rollspela Skador

Det är faktiskt ganska enkelt att rollspela skador. Vid till exempel en Skräma ska man i alla fall reagera. Det finns knappt någon som inte har bränt sig på en platta, slagit i knät eller skurit sig på en kniv. Den naturliga reaktionen på en sådan olycka är att man ropar till och rycker bort den skadade kroppsdelen, eventuellt börjar gnugga den eller stoppa den i munnen eller liknande. Det är fullt naturligt att säga "aow!" när man råkat ut för något sådant – att inte göra det när det händer i Västmark är nästan att betrakta som dåligt rollspel.

Lättare Skador – här hamnar skador som inte slår ut en men som hindrar en – måste naturligtvis också simuleras. Stukade händer och vrickade fötter har de flesta råkat ut för, en del har kanske till och med fått en arm ur led och om man har riktig otur kan man ha fått slag i huvudet, sparkar i magen, lättare hjärnskakningar och större skärsår som följd av slagsmål. Sådana här skador gör ont. Den hindrande aspekten tas om hand av Omtöckning, men även här är det dåligt rollspel att inte få ont, men här har man också eftersviter att tänka på. Om figuren har en stukad hand bör man använda fel hand, har man en Skada i benet kan man säga att man haltar iväg någonstans istället för att bara gå dit. Snitt över bröstkorgen gör de svårt att böja sig och så vidare.

Allvarliga Skador är otrevliga. En figur som är Allvarligt Skadad bör spelas som om han vore döende. Han har aldrig mått sämre i hela sitt liv. Det gör ont, han mår pest, varje andetag är en ansträngning, benflisorna skär i såret, sårfebern rasar i kroppen et cetera.

Läkning

Så fort kroppen blir skadad börjar kroppen jobba på att återställa skadorna. Det första som händer är att Omtöckning sjunker så fort man får tid att hämta sig. Den sjunker alltid ner till summan av antalet kryss man har på Skador och Allvarliga Skador, aldrig lägre, med en takt av ett kryss per runda.

Därefter börjar kroppen jobba på de farliga skadorna. Man börjar alltid med de värsta skadorna, det vill säga de Allvarliga Skadorna. Varje Allvarlig Skada tar sex veckor på sig att bli bättre, plus lika många veckor som man missade stryktålighetsslaget med. En person som slår ett stryktålighetsslag på 8 när skadevärdet är 12 behöver alltså $6+4=10$ veckor på sig för att läka sin Allvarliga Skada. Så fort en Allvarlig Skada blir bättre suddar man ut den *men* sätter ett kryss bland de vanliga Skadorna. Man är fortfarande Skadad men inte längre Allvarligt. En vanlig Skada tar sex dagar på sig att läka.

Efter dessa sex dagar suddar man ut en Skada och dessutom en poäng Omtöckning.

Läketiderna är kumulativa. Har man lyckats få två Allvarliga Skador tar det alltså sex veckor för den ena att sjunka till vanlig Skada, varpå det tar sex veckor till för den andra att sjunka. På samma sätt tar det sex dagar

innan en Skada försvinner – därefter tar det sex dagar till innan nästa försvinner.

Läkningen förutsätter att man inte gör något ansträngande. Är man Allvarligt Skadad kan man knappt komma ur sängen – först framemot slutet på sjukdomstiden kan man snubbla upp på fötterna under kortare stunder. Gör man något ansträngande (en fysisk handling som kräver ett tärningsslag) går

såren upp igen och man måste börja om från början. Kraven är inte lika stora på vanliga Skador, men det är fortfarande inte särskilt bra att röra på sig. I fallet med Skador går såren upp om man blir tvingad att slåss eller blir skadad igen, och läketiden måste då börja om från början.

En person som blir nerslagen (enligt regeln "Att slå ner någon") vaknar upp igen efter lika många minuter som mängden Omtöckning.

Träffområden

Det finns två metoder att avgöra var man träffar. Antingen kan veva hejvilt med vapnet och se vilken del av motståndaren som står i vägen för vapnet, eller så kan man sikta på en kroppsdel. Om man vevar hejvilt och träffar slår man en tärning på tabell 7-1 under kolumnen för Slump för att se vilken del man träffar.

Om man siktar får man en högre svårighet att träffa. Träffar man trots ökningen i svårighet så träffar man den del av kroppen som man siktade på. Om man däremot inte träffar ska man kolla om man hade träffat om man inte hade siktat (det vill säga att man ska kolla om ens slag blev 9 eller mer). Träffar man på denna "andra chans" väljer man kroppsdel slumpvist, precis som ovan. Skadan beräknas som vanligt. Om man träffar vissa delar av kroppen kan man få mer ont eller ont på ett ställe som hindrar ens stridsduglighet. En träff i dessa delar ger en viss mängd extra Omtöckning.

Om man träffar en kroppsdel som är skyddad av något, till exempel ett ben på andra sidan av hästen, så ska man slå om tills man får ett träffområde som man logiskt sett kan träffa. Alternativt kan man säga att man träffade det som var i vägen, men denna bedömning är upp till spelledaren.

Vilken kolumn som ska användas beror på hur kombattanterna står i förhållande till varandra. En man till häst som slår på en fotsoldat slår till exempel uppifrån och använder tabellen för Anfall Uppifrån. Mannen på marken använder tabellen för Anfall Nerifrån när han slår tillbaks. Ibland kan konstiga situationer uppstå. En man som slår en som ligger ner använder tabellen för Normala Anfall, medan den som ligger ner använder Anfall Nerifrån.

Dessutom finns det en speciell kolumn för avståndsvapen – använd denna vid stenkastning och båg- och armborstsskytte på normalt sätt. Skjuter man uppifrån en mur ner på en som klättrar upp för en stege kan man göra undantag och använda tabellen för Anfall Uppifrån. Den vanliga träfftabellen används då två ryttare slår på varandra, eller då två fotsoldater slår på varandra.

Obs!

Reglerna om träffområden är frivilliga regler. De är inte alls nödvändiga för spelet, utan är bara till för de som vill ha lite mer detaljer och realism i striderna. Denna sektion slöar ner spelet en aning, varför det rekommenderas att man tar det lite lugnt med dem. Man behöver inte ens använda dem jämt. Dessa regler kom till för att en rustning inte täcker hela kroppen. Därför måste man veta *var* man träffar för att kunna avgöra huruvida det finns något skydd just där.

Exempel

I runda två försöker Tuva hugga till mot huvudet på Stornäsan, vilket har en svårighet på 12. Tärningsslaget hamnar på 10, så hon missar huvudet. Eftersom hon hade träffat om hon inte siktat mot huvudet räknas det fortfarande som en träff i slumpvist vald kroppsdel. Tärningen utfaller på 6, så det är svärdsarmen som träffas. Skurkens försvarsslag hamnade på 8, så det Totala Skadevärdet blir då $8+4-8=4$ – efter ett Stryktålighetsslag konstateras det att skurken bara blir Skadad. Däremot får han $3+1=4$ poäng Omtöckning, eftersom det är svärdsarmen som träffas.

Tabell 7-1: Träffområden

	Anfall nerifrån		Normala anfall		Anfall uppifrån		Projektiler		Extra Omtöckning
	Slump	Sikta	Slump	Sikta	Slump	Sikta	Slump	Sikta	
Huvud	-	14	1	12	1-2	10	1	12	+3
Bröstkorg	1-2	11	2-3	10	3-5	10	2-4	10	
Sköldarm	2	13	4-5	11	6-7	10	5	12	
Svärdsarm	3	13	6-7	11	8-9	10	6	12	+1
Mage	5-6	11	8	10	0	11	7-8	10	+2
V. Ben	7-8	10	9	12	-	14	9	11	
H. Ben	9-0	10	0	12	-	14	0	11	

Särskilda Situationer

Reglerna ovan fungerar i de flesta situationer. Det finns dock en hel del situationer där de inte räcker. Några av de vanligaste särskilda situationerna tas upp nedan, men det är långt ifrån alla möjliga situationer. Har dock man fått in lite vana på spelledandet är det ganska lätt att improvisera fram regelprocedurer som behövs för stunden. Se på de situationer som presenteras nedan som förslag och riktlinjer.

Exempel

Tuva skjuter med långbåge på ett mål som befinner sig ungefär 40 meter bort. Målet vet inte om att Tuva skjuter, så han försvarar sig inte på något sätt. Svårigheten att träffa är 9. Om Tuvas anfallsslag är mer än nio så är det en träff. Spelaren slår ett slag för Bågskytte och får en femma på tärningen, plus 1 för Tuvas Smidighet plus 4 för Bågskytte, vilket ger en summa på 10. Tuva träffar eftersom 10 är mer än 9. Skadevärdet beräknas på anfallsslaget 10, skadevärdet 5 och försvarsslaget 0. Den första skurken faller död ner.

Nästa mål är nu medvetet om att nåt är i fagorna och kastar sig ner till marken. Tuvas nästa anfallsslag blir 12, vilket också är en träff, men skurkens försvarsslag blir 10 och lyckas därmed med sitt undvikande. Ett undvikande har "stryktålighet" 2, och han har två poäng skydd. Totala skadevärdet blir därför $12+5-10-2-2=3$. Skurken klarar stryktålighetsslaget galant med ett slag på 15 (en nia följt av en fyra plus Järnfysik +2). Det blir med andra ord perfektion och en skräma, så Tuvas pil rispar skinnet på skurken. Tuva svär högt och drar en ny pil ur kogret.

Avståndsvapen

Att anfalla med avståndsvapen är lite speciellt. Det går att ducka undan en projektil om man är medveten om att man är beskjuten. Det går också att försvara sig mot projektilen om man har en sköld. Det finns inga andra sätt att försvara sig mot projektiler.

Svårigheten för att träffa med avståndsvapen är inte fast som i närstrid, utan beror på avståndet till målet. Avståndens gränser kan avläsas i tabell 7-2, liksom svårigheten att träffa.

Tabell 7-2: Avståndsvapen

	Kort håll	Normalt håll	Långt håll	Väldigt långt
Svårighet att träffa	6	9	12	15
Avstånd:				
Långbåge	1-10	11-20	21-60	61-120
Kortbåge	1-8	9-16	17-40	41-80
Turkisk båge	1-10	11-20	21-60	61-120
Armborst	1-10	11-20	21-40	41-80
Slunga	1-5	6-10	11-20	21-40
Lätta kastvapen	1-4	5-8	9-16	17-32
Tunga kastvapen	1-3	4-6	7-12	13-24

Tabell 7-3: Skjutvapen i rörelse

Motstånd Rida/Rörliga Manövrer

Går	6
Går snabbt	8
Joggar	12
Spurtar	19
Lunk	4
Skritt	6
Trav	8
Galopp	14
Gungande båtdäck	8
Skumpande vagn	12

Skjutvapen i rörelse

Att skjuta båge eller armborst på en galopperande häst är i princip en omöjlighet. Det samma gäller springande eller på en vagn.

För att man ska träffa när man rör sig måste man, förutom att slå för att träffa, slå ett slag för Rida eller Rörliga Manövrer beroende på om man rider eller springer eller står i en vagn. Motståndet beror på hur fort man rör på sig. Målet blir träffat om och endast om båda slagen lyckas. Skadan beräknas efter slaget för att träffa.

Anfallsvariationer

Det finns tre olika sätt att anfalla på. Det vanligaste är **Normalt**, vilket sker automatiskt. Man behöver aldrig säga till att man anfaller Normalt, däremot måste man säga till innan tärningen rullar om man vill anfalla **Fullt Ut** eller **Försiktigt**.

Att anfalla Fullt Ut innebär att man verkligen ger järnet i syfte att ha ihjäl ens motståndare. Detta sker till bekostnad på försvar; man kan få +3 på ett anfall, men då får man också -3 på alla försvar i hela rundan, eftersom man öppnar sig för motståndarens anfall. Vill man alltså anfalla fullt ut två gånger får man -6 på eventuella försvar i rundan, -3 tack vare det första anfallet och -3 tack vare det andra. Därtill kommer andra modifieringar från till exempel reflexmässiga försvar och stressande.

Att anfalla Försiktigt innebär att man tar det lugnt så man inte blottar sig. Genom att frivilligt ta en -3 på anfallsslaget får man +3 på alla försvar i rundan. Även detta är kumulativt.

Ripost

En halvyckad eller lyckad parering kan följas av ett motanfall. Detta kallas för **ripost**. En ripost kostar antingen en handling, eller så fungerar den som en reflexhandling, det vill säga -3 på alla handlingar i resten av rundan, inklusive riposten. Det här är enda gången man får använda en reflexhandling för att anfalla. Riposter går inte att använda tillsammans med anfall Fullt Ut.

Man slår ett anfallsslag som vanligt för riposten. Skillnaden ligger i att man inte kan sikta mot kroppsdelar och träffområdet avgörs på ett annorlunda sätt. Riposten träffar antingen kroppsdel som höll i vapnet, eller en intilliggande kroppsdel, det vill säga bröstkorgen om det var en arm eller huvudet som anföll (ja, man kan ju skalla eller bita någon), eller magen om han sparkade på dig. Slå en tärning; är slaget jämt är det den anfallande kroppsdel som du träffar med riposten, annars är det den intilliggande delen.

Försvar

Liksom med anfall har vi tre sorters försvar. Det normala sättet att försvara sig på har inga modifieringar. Om inget annat sägs är det normala försvar som gäller.

Defensivt innebär att du går jättedefensivt i hela rundan. Man får alltid räkna med ens vapens stryktålighet när man parerar, oavsett om man lyckas parera eller inte, och man får dessutom +3 på försvarsslaget. Enda undantaget är när man blir nollad, då man verkligen drumlar till sig. Att försvara sig fullt ut innebär att man inte får anfalla i hela rundan, oavsett hur mycket man vill det, inte ens om man får en extra handling på grund av motståndarens fummel. Har man börjat anfalla i rundan får man inte gå Defensivt förrän nästa runda börjar.

Man kan om man vill ändra ett anfall till ett försvar. Detta kallas **reflexmässigt försvar**. Man får -3 på försvarshandlingen, men bara på försvarshandlingen och inte i resten av rundan. Tyvärr blir man av med en handling som var deklarerad till anfall.

Definitioner

Anfall Fullt Ut: +3 på anfallet, -3 på samtliga försvar i rundan

Anfall Försiktigt: -3 på anfallet, +3 på samtliga försvar i rundan.

Ripost: En reflexhandling kan användas för motanfall efter ett försvar.

Defensivt Försvar: Räkna alltid stryktålighet, +3 på försvarsslaget. Figuren får ej anfalla i rundan.

Reflexmässigt Försvar: Ändrar anfall till försvar. -3 på enbart försvarshandlingen.



Definitioner

Höjdfördel: +4 på turordning

Till Häst: Höjdfördel, lägg till hästens Stor på skadevärde och omtöckning

Hålla kontroll på hästen: slå ett slag för Rida. Detta tar en handling.

Rida-slaget misslyckas: enbart Omtöckning.

Båda slagen lyckas: skada som vanligt.

Knästående till häst: slås av hästen

Höjdskillnad

Om man vill kan man ta hänsyn till kombattanernas relativa höjder i striden. En man som befinner sig över en annan har en fördel då antalet anfallsmöjligheter minskar. Den som har höjdfördel får därför +4 på Turordningen. Detta gäller även om någon har tvingats ner på knä: motståndarna får +4 på sin turordning. Dessutom räknas anfalllet som anfall uppifrån, och det är ju inte heller helt tråkigt.

Till Häst

En häst är ett oväderligt hjälpmedel i strid. Det ger dels en fördel i höjd – segern tillkommer ofta den som står högst – och man kan också utnyttja hästens styrka förutom sin egen.

Att slåss till häst är svårare. Därför måste man dels slå för att se om man träffar och dels slår för att Rida samtidigt. Man slår bara för Rida när man anfaller, inte när man försvarar sig. Båda slagen måste vara mer än vad försvararen slår för att anfalllet skall lyckas bra. Om bara anfalllet lyckas får motståndaren ingen skada. Det enda han får är Omtöckning, men han blir inte skadad. Om anfalllet inte lyckas, oavsett om man håller kontroll över hästen eller inte, så misslyckas det. Punkt slut.

Att hålla kontroll på hästen tar en stridshandling per runda. Höjdfördelen ger +4 på Turordningen när man sitter till häst. Kan man dessutom använda hästens styrka och snabbhet jämte sin egen ökar anfallarens skadevärden, både för Skada och Omtöckning, med lika mycket som hästens Stor. Typiska häst-Stor är +3 för en ridhäst, +4 för en stridshäst.

Det finns en fara med att slåss till häst. Skulle man bli tvingad till knästående (Stryktålighetsslaget är mer än mängden Omtöckning) slås man av hästen och faller ner på marken. Skulle Stryktålighetsslaget bli nollat faller man av hästen men släpas i stigbygeln.

Greppa någon

Det finns situationer då man vill koppla ett grepp om någon, till exempel för att fänga någon, för att hålla fast honom så att han inte kan fly (eller för att ens kompis ska kunna slå honom i magen) eller för att fälla honom till marken. I så fall tar man ett rejält tag om motståndaren genom att slå ett motsatt slag för Rörliga Manövrer. Om anfallaren (grepparen) vinner får han grepp, om försvararen vinner undviker denne greppet. Vid Status Quo får grepparen ett halvtaskigt grepp om försvararens kläder eller hår, som kan brytas genom ett slag för till exempel Stark mot 4, i vilket fall kläderna går sönder eller en stor hårtuss lossnar, vilket i det förra fallet kan leda till en eller annan pinsam situation och i det andra fallet innebär två poäng Omtöckning. Det är upp till spelledaren att avgöra vilket av detta som inträffar – räkna det som att hårtussen slits av om greppet "träffar" huvudet.

Att ta sig ut ur ett grepp görs med Rörliga Manövrer eller Slagsmål mot Slagsmål. Vill man slingra sig ur greppet kan man använda egenskaper som Kvick, vill man bryta sig lös använder man Stark eller motsvarande.

Att dra ner någon på marken görs med ett motsatt slag för Slagsmål. Ett bra grepp ger +3 på nedbrytningen, medan ett halvtaskigt grepp inte ger någon bonus alls. Om anfallaren lyckas med slaget får anfallaren ner försvararen på marken.



Frött Fall

Höga fall är också något som kan försämra hälsan hos figurer. Man kan falla en meter, plus den bonus som vissa förmågor ger, utan att få skada. Man kan bara använda den bästa av sina förmågor. Därefter drabbas man av Skada. Skadevärdet är lika med ett för varje meter utöver eventuella bonusar från egenskaper. Dessutom får man lika många poäng Omtöckning som antalet meter man faller – dessa räknas från början av fallet och modifieras inte med några egenskaper.

Exempel

Tuva faller fyra meter ner. Hon har förmågan Liten som ger -1 på fallhöjden och förmågan Kvik som ger +1. Om hon använder Kvik kan hon falla 2 meter utan att få Skada. Om hon använder Liten kan hon inte falla alls, vilket gör att hon väljer att använda Kvik. Hon får därför ett skadevärde på 2 och 4 poäng Omtöckning.

Eld

Eld är ett utmärkt sätt att göra sig av med oönskade spår och figurer. Brasan ger olika mycket Stryk beroende på brasans storlek. Man får skada så länge man befinner sig i kontakt med elden, vilket i flera fall avgörs av eldens Slockna-tid. Vad gäller stora eldar så kan de brinna väldigt länge.

Tabell 7-4: Eld

Brastyp	Första rundan		Följande rundor		Slockna-tid
	Skada	Omtöckning	Skada	Omtöckning	
Fackla	0	0	1	1	
Liten brasa	1	1	1	1	
Stor brasa	1	1	2	2	
Brinnande hus	2	2	3	3	
Olja	0	0	1	1	1 tärning rundor
Grekisk eld	1	1	2	2	1 tärning plus 10 rundor

Reflexhandlingar

Ibland kan man behöva använda fler handlingar än vad man egentligen har. Då kan man stressa, vilket man säger högt och tydligt i början av rundan, eller så kan man göra en reflexhandling. En reflexhandling är alltid en responshandling på vad någon annan gör, och den använder ingen av de vanliga handlingarna. Man kan använda reflexhandlingar så mycket man vill, men ju mer man viftar omkring, desto svårare blir det.

En reflexhandling ger -3 på alla slag för skickligheter i resten av rundan, inklusive reflexhandlingen. Dessa modifikationer är kumulativa. Man måste säga att man gör en reflexhandling innan anfallaren slår för att utföra sin handling.

Definition

En reflexhandling är en responshandling som spontant utförs vid sidan av de vanliga handlingarna.

Figuren får -3 på reflexhandlingen och alla följande handlingar i rundan.

Nådastöt

En liggande motståndare som inte kan försvara sig kan man ha ihjäl bara så där. Regeln fungerar mot nedslagna fiender med svärdet mot strupen, Allvarligt Skadade personer, bundna personer eller på annat sätt hjälplösa personer. Detta anses dock som oridderligt, men det har dock aldrig hindrat en riktigt slemmig skurk.

Tabell 7-7: Olika hastigheter

Smyga	-3
Gå fort	+1
Springa	+2
Spurta	+4

Normal hästlunk	±0
Rida i skritt	+2
Rida snabbt	+5
Full galopp	+9

Vilda Jakter

Vilda jakter förekommer ofta i Västmark. Det mest grundläggande för alla jaktsituationer är att man slår ett motsatt slag, och beroende på hur slaget går kommer man närmare varandra eller längre ifrån. Skickligheten som används beror på färdssättet; springer man är det skickligheten Springa som gäller, rider man är det skickligheten Rida som används.

Beroende på hur man tar sig fram kan man lägga till diverse modifieringar med avseende på färdssättets hastighet. Dessa läggs till slaget. Det är således väldigt lätt att rida ifrån en person som springer.

Tabell 7-5: Avstånd

Borta	
Jämvigt Långt Bort	Man kan se sin motståndare, men inte mer.
Långt Bort	Ett bågskotts håll.
En Bit Kvar	Man ligger efter och blir tvungen att bättra sig för att hinna med.
Hyfsat Nära	Högst en hästlängd bort. Som riktlinje börjar en stor del av jakter på detta avstånd.
Förbaskat Nära	Man kan nudda sin motståndare med lansspetsen.
Direkt Inpå	Det är inga problem att slå ner motståndaren med svärd eller knytnäven.
Kollision	Man kan ta ett rejält tag om sin motståndares liv.

Tabell 7-6: Avståndsförändringar i jakter

Den jagande	Resultat
Nollad	gör århundradets miss; betrakta det här som en vurpa eller motsvarande.
Misslyckas	kommer på efterkälken; avståndet ökar ett snäpp.
Får Status Quo	håller kontakten; avståndet är oförändrat.
Lyckas	tar in på målet; avståndet minskar ett snäpp.
Lyckas perfekt	lyckas med en briljant manöver och kommer direkt inpå målet.
Den jagade	Resultat
Fumlar	klumpar sig nåt enormt; betrakta det här som en vurpa eller motsvarande.
Lyckas Perfekt	skakar av sig förföljaren, som troligen bara kan klia sig i huvudet och se dum ut.

Belastning

Vikter i Västmark mäts i pund och är egentligen mest intressant när man transporterar det, men de som vill ha ett sätt att simulera utmattning i strid kan använda följande regel: räkna ihop vikten på alla föremål som figuren bär på kroppen, inklusive vapen och rustning. Dela vikten i pund med tre och använd kvoten som en svårighet för ett slag för Styrka eller motsvarande egenskap. Detta slag bör slås sist i rundan, innan man får tillbaka Omtöckning. Om slaget lyckas minskar omtöckning som vanligt. Om slaget misslyckas minskar inte omtöckning. Om slaget nollas får man en extra omtöckning. Vid perfektion minskar omtöckning med två.

Vapen & Rustningar

Många personer har fått helt felaktiga uppfattningar om medeltida vapen och rustningar. Den största delen av skulden hamnar på Hollywood, men även vanlig litteratur och andra rollspel kan också beskyllas.

Den här delen är inte enbart till för att presentera spelvärden över de aktuella vapnen, utan också för att presentera en mer korrekt bild av medeltida vapen och rustningar. Vi har ändå tagit oss friheten att "modifiera" verkligheten lite grand, för att få en bild som ligger närmare 1800-talets riddarromantik.

CUM DEO ET VICTO-
RICIBUS ARMIS
– MED GUD OCH
SEGRANDE VAPEN

Yxor

Stridsyxan är inte så vanlig längre. Från början var det ett ganska vanligt vapen, då det dessutom var ett normalt verktyg, men detta har ändrats då svärdet är mer effektivt. Fortfarande finns det en del som använder detta fruktansvärda vapen, då den är tung och har tillräckligt stort moment att slå igenom pansar. Tvåhandade yxor har inte tillverkats än, och tveeggade yxor finns inte över huvud taget i europeisk medeltid.

Svärd

Kortsvärdet är det vanligaste svärdet på Lyonia, då det ofta kan användas som en tyngre kniv eller machete och alltså är ett praktiskt verktyg. Svärd avsedda för krig finns av två sorter, nämligen just svärd och långsvärd. Ett svärd är ungefär tre fot långt upp till nästan fyra fot (90-110 cm) och väger ungefär 1,3 kilo. Ett långsvärd är, som namnet antyder, ett något längre svärd med en längd på dryga tre fot upp till fyra fot (100-120 cm). Det väger ungefär 1,7 kg. Svärd och långsvärd är rena krigsvapen och är inte så vanliga. Svärdet används i enhandsfattning, ofta tillsammans med en sköld, medan långsvärdet kan användas i tvåhandsfattning för att tillåta kraftigare hugg. Långsvärdets längre räckvidd behövs också för att nå motståndaren vid strid från hästryggen och är därför ett måste bland riddare.

Kortsvärdet är ett vanligt vapen bland vanliga människor. En del ofrälse äger kanske ett svärd men de är vanligare bland professionella soldater. Långsvärderna är däremot så dyra och stora att de så gott som enbart återfinns hos riddare. Tvåhandsvärd har inte börjat tillverkas över huvud taget. "Bredsvärd" är en term som uppfanns under 1800-talet för att mena alla svärd som inte var värjor. Det enda svärd som nämns där namnet "bredsvärd" kan användas är de "basket-hilted broadswords" (svärd främst avsedda för hugg, och som har ett korgfäste som omsluter handen) som fanns från 1600-talets slut till 1900-talets början, och det faller utanför Västmarks historiska ramar.

Många tror att svärd är tunga. Detta är fel. Ett kortsvärd väger nästan ett kilo, ett svärd väger omkring 1,3 kilo och ett långsvärd omkring 1,7 kilo.

Lans och spjut

Den historiska lansen har utvecklats från ett långt spjut på en och en halv famn (9 fot eller 270 cm) och en vikt på tre till fyra kilo till den form som vi är vana vid vad gäller riddare, med handskydd och handgrepp. Denna "moderna" lansform har egentligen inte utvecklats än, men det struntar vi högaktningsfullt i eftersom den moderna lansen är snyggare. En lans i Västmark är alltså ungefär två famnar lång och försedd med handgrepp och handskydd. Man slåss inte med en lans i närstrid, utan



den används så gott som enbart till häst. Har man inte hjälp av hästens fart och tyngd kan lansen användas som ett rent stickvapen som vilket spjut som helst, eller så kan man dunka till någon med själva skaftet, men den är i så fall tämligen harmlös.

Spjutet är föregångaren till lansen och används mest av legoknektar och fotfolk. Det har flera fördelar framför svärdet – det har längre räckvidd och är billigare att tillverka. Det är dock mer otympligt och en spjutsman är underlägsen en svärdsman annat än vad gäller längden. En formation av spjutsmän har dock en stor fördel över en lika stark formation av svärdsmän.

Pilbåge och armborst

Det vapen som varje Robin Hood-fantast älskar är den engelska långbågen. Vapnet är en fem till sex fot lång båge och har i tränade händer tillräckligt lång räckvidd och stor eldkraft för att hota vilken fullt bepansrad riddare som helst. En tränad bågskytt kan utan problem skicka iväg mer än femton pilar per minut med hyfsad precision och upp till tolv pilar per minut med god precision, och det är möjligt att skjuta upp till 250 meter eller däröver med en långbåge. Genomslagskraften och räckvidden hos en långbåge beror till stor del på skyttens skicklighet – ju bättre skytt desto mer skada gör pilen när den träffar. Långbågens pilar är mellan 26 och 30 tum, eller mellan 65 och 75 centimeter. Det går ungefär 8 pilar per skålpund (16 per kilo).

Den engelska långbågen är egentligen inte engelsk. Den är faktiskt ursprungligen walesisk, och tidigare användes en kortare båge, ofta kallad pilbåge eller kortbåge, i så gott som hela Europa. Araberna har en egen kort båge som härstammar från Asien och som är uppbyggd av flera delar. Den kallas ofta för sammansatt båge eller hornbåge, men termen turkisk båge har fastnat eftersom det huvudsakligen är turkarna som kristna korsriddare har träffat på. Fördelen med en turkisk båge är att man kan få ett mycket långt drag tack vare att den är böjd, samt att den inte slår iväg pilen. Både räckvidd, precision och genomslagskraft vinner på detta.

Armborstet är en båge där strängen hålls på plats av vapnet istället för skyttens fingrar och strängen släpps av vapnets mekanism. Vapnet är enklare att sikta med än långbågen och har större genomslagskraft på kort håll. Armborstet är utmärkt för försvar där man har litet utrymme. Det är enklare att handha och alltså lättare att lära sig än långbågen. Slutligen kan man ha bågen spänd en längre tid, vilket är i det närmaste omöjligt med långbågen. Nackdelen är att det är ett dyrt vapen och det tar lång tid att ladda – man kan inte få iväg mer än som mest tre pilar per minut med godtagbar precision.

Det finns en nackdel till med armborstet. Eftersom man inte behöver någon särskild träning för att använda ett armborst så är det ett vapen som kan få obildat folk att hota vältränade soldater och riddare. Därför har kristenhetens försvarare (riddare, med andra ord) lyckats övertala påven att bannlysa vapnet så att det enbart får användas mot otrogna och hedningar. Detta struntar många i – vapnet är helt enkelt för praktiskt.

Sköldar

Långskölden är en förlängd rundsköld, avsedd att skydda benen på en beriden krigare. Senare har toppen plattats till, så att den har fått den vanliga ”strykjärnsformen”. Fortfarande används den vanliga långskölden, även om riddarskölden också används då den är enklare att handha när man hanterar en lans.

En sköld kan, förutom att användas som ett rent defensivt vapen, även användas offensivt. Det är till och med ganska vanligt att man drämmer till sin motståndare med skölden för att få honom ur balans och därpå försöket avgöra med svärdet. Den så kallade torgen, en liten rundsköld som även kallas bucklare, är ofta försedd med en elak spik avsedd att lämna ett bestående intryck i motståndaren.

Tabell 7-8: Vapen

Avståndsvapen	Skadevärde	Omtöckning	Stryktålighet	Vikt
Långbåge	6	4	1	4
Turkisk båge	6	4	1	3
Kortbåge	4	4	1	3
Armborst	5	5	2	8
Slunga	3	3	1	0,5
Kastkniv*	2	2	1	0,5
Kastyxa**	3	3	2	2,5
Kastpjut**	4	2	2	3,5

** Lätt kastvapen. ** Tungt kastvapen.*

Närstridsvapen:	Skadevärde	Omtöckning	Stryktålighet	Vikt
Obeväpnat försvar	–	–	2	–
Knytnäve	0	2	2	–
Spark	1	3	2	–
Dolk eller Kniv	2	2	2	0,5
Kortsvärd, seax	3	2	4	2
Svärd	4	3	5	3
Långsvärd	5	3	5	4
Stridsyxa	4	3	3	4
Stridsklubba	3	5	5	7
Kortspjut	3	3	3	2
Långspjut	4	3	3	5
Stridslans*	3+hästens Stor	3+hästens Stor	3	6
Tornerlans*	0+hästens Stor	3+hästens Stor	1	4
Träkäpp	3	3	3	2

** Förutsätter dock en häst. Hästens Stor är normalt +3 eller +4*

Tabell 7-9: Sköldar

	Skadevärde	Omtöckning	Stryktålighet	Vikt
Liten rundsköld	1	3	5	2
Stor rundsköld	1	3	6	7
Långsköld	1	3	7	6
Riddarsköld	1	3	8	7

Rustningar

Observera att det inte finns några plåtrustningar i Västmark. Rustningsutvecklingen har dock börjat närma sig plåten; man har tagit fram plåtskydd för ben och armar, det finns plåthjälmar och på vissa håll i världen har man skapat plåtharnesk. Det kommer förmodligen ta omkring ett sekel innan den första rena plåtrustningen blir tillverkad.

De vanligaste rustningarna är dock av läder sytt i tuber och hårt stoppad med hästtagel, linblånor (en restprodukt av linberedning, det som blir kvar av linstjälkarna) eller lumptrasor.

Metallrustningar bör förvaras torrt eller inrullade i oljigt tyg. Rostfläckar borttages med sand. Ringbrynjor kan linoljekokas för att få visst rostskydd, och ju bättre polerad en rustning är desto bättre rostbeständighet har den. Bucklor måste knäckas ut och man bör få eventuella skador ihopsmidra. En

del bucklor kan man trycka ut själv, medan hål måste åtgärdas av en professionell rustningssmed. Remmar och andra läderdetaljer måste smörjas för att inte torka och brista vid olämpliga tillfällen.

Ringbrynja och plåt är vadderat för att skydda mot krosskador men vadderingen är ett separat plagg som går att ta ur för att torka, byta och tvätta. Vadderingen bör tas ur och torkas efter att ha burits i en längre strid eller under en hel dag för att undvika mögel i vadderingen och rostskador i metallen.

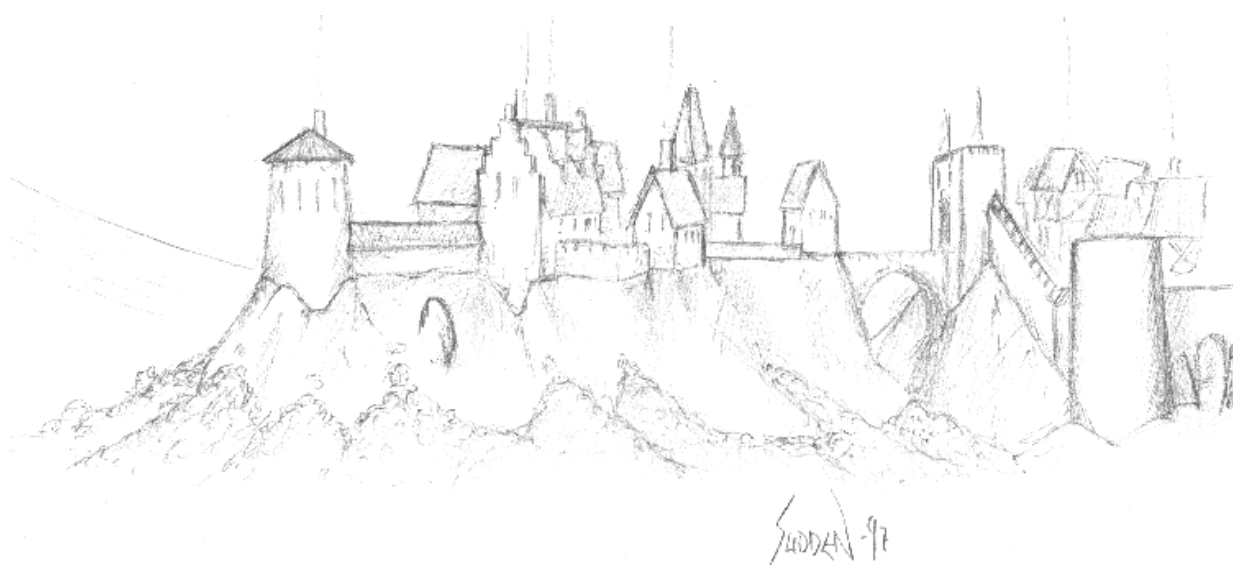
Tabell 7-10: Rustningsvärden för det enkla systemet

	Skada	Omt.	Vikt
Läderharnesk	2	3	6
Härdat läder	4	2	
Ringbrynja	6	2	18
Plåtdetaljer, armar+ben*	+1	+1	+6
Hjälm	+1	+1	+4
Tunnehjälm	+2	+1	+7

Tabell 7-11: Rustningsvärden för träffområdessystemet

Harnesk	Skada	Omt.	Vikt	Skyddar
Läderharnesk	2	3	6	Bröstkorg, Mage
Härdat läder	4	3	7	Bröstkorg, Mage
Kortärmad ringbrynja	6	2	14	Bröstkorg, Mage
Långärmad ringbrynja	6	2	18	Bröstkorg, Mage, Armar
Benskydd	Skada	Omt.	Vikt	Skyddar
Brynjeosor	6	2	7	Benen
Plåtskydd *	+2	+1	+6	Benen
Armskydd	Skada	Omt.	Vikt	Skyddar
Plåtskydd *	+2	+1	+4	Armarna
Huvudskydd	Skada	Omt.	Vikt	Skyddar
Brynjuhuv	6	1	4	Huvudet
Konisk el. Rund hjälm *	+2	+1	+4	Huvudet
Konisk el. Rund hjälm	6	1	4	Huvudet
Tunnehjälm *	+4	+1	+7	Huvudet
Tunnehjälm	8	1	7	Huvudet

** Som tillägg till ringbrynja*



Fältslagsregler

Fältslagsreglerna i Västmark är inget riktigt system utan snarare riktlinjer för hur reglerna ska användas för att strukturera upp ett fältslag och hur det ska berättas.

Bakgrunden

Först måste man besluta sig för vad som är bakgrunden för slaget. Detta innebär att man bör ha en viss koll på hur kampanjen utvecklar sig och vilka konflikter som kan inträffa. Det innebär också att man behöver ha en viss koll på hur arméer rör på sig och när det utvecklar sig till slag. Det kan vara ett för figurerna planerat fältslag, som till exempel figurernas länsherres anfall på hans fiende, eller ett oväntat anfall, som till exempel ett bakhåll av fredlösa. I båda fallen är slagen ofta ganska omfattande historier som man inte kan kasta fram hipp som haver, och spelledaren har alltid gott om förvarning inför slagen för att förutse och förbereda vad som händer.

Slagets gång

Vid det här laget står slagfältet ganska klart. Spelledaren behöver sedan bestämma hur slaget går. Det enklaste är att besluta om vad som händer om figurernas sida vinner slaget, vad som händer om de förlorar slaget och vad som händer om ingen sida vinner slaget utan båda sidor drar sig tillbaka. Därefter bör man bestämma i grova drag hur man kommer till dessa slut, och via vilka beslutspunkter.

En beslutspunkt är en händelse som berör spelarnas figurer, och där de dessutom kan påverka slagets utgång och betyda något. Ett typiskt slag kan innehålla mellan två och fem beslutspunkter. Ju större slag och ju mer action desto fler beslutspunkter, men man bör inte ha sex eller fler beslutspunkter såvida det inte rör sig om det avgörande fältslaget i kriget (och kampanjen) och i vilket fall som helst sällan fler än tolv.

Ge gärna spelarna en karta över slagfältet, baserat på vad de vet och kan få reda på genom sina underrättelsekanaler. Står de högre upp i kommandokedjan vet de mer men har äldre uppgifter, medan de vet mindre om de är frontsoldater även om deras kunskap är färskare.

Sidoscener

En sidoscen är en kort berättelse om vad som händer på någon annan plats på slagfältet. De är till för att ge spelarna en uppfattning om vad som händer och för att föra fram historien. En typisk sidoscen kan vara en där fiendesidan beordrar anfall, eller där befälhavaren för den egna sidan säger en kort, snärtig replik ("Let's giv'em hell, boys!") och drar på sig hjälmen. Spelarnas figurer kan inte påverka en sidoscen annat än att de kanske aldrig inträffar om figurerna gör något (eller inte gör något) vid en beslutspunkt.

Exempel

Tuva och riddar Gared har hamnat i greve Rhys-Davies här, och förbereder sig för anfallet mot baron Wilke. Tuva har dock hamnat i bågskytte-sektionen, just för att hon är bättre bågskytte och har rustat färdigt riddar Gared, medan riddaren hamnar bredvid greven.

Bakgrunden för slaget är att Wilke har gjort uppror mot sin länsherre. Greve Rhys-Davies har forcerat marschen för hären och genskjutit den i fördelaktig terräng, med flankerna på två skogsbeklädda kullar och neråtlut i centern. Tyvärr är det den enda fördelen greven har näst efter sin härs goda moral, eftersom baron Wilkes här är större, bättre utrustad och utvilad.

Slaget börjar med en sidoscen då baron Wilkes bågskytter skjuter den första salvan. Rhys-Davies svarar med sina bågskytter, men håller tillbaka kavallerichocken eftersom han inte vill ge upp terrängfördelen, den enda han har.

Första beslutspunkten kommer då Tuva ser hur en grupp fiender arbetar sig runt flanken för att anfalla i sidan och sedan strömma ner mot centerns obehagade rygg. Spelaren kan nu göra något åt det. Om Tuva meddelar sitt befäl om detta kommer han avdela en grupp bågskytter med Tuva som befäl för att förlänga flanken och hindra anfallet. Det här beslutspunkten avgörs enbart av sunt förnuft och gott rollspel - man bör meddela sina befäl om man ser något som fienderna gör, och om spelaren kan framföra informationen tillräckligt övertygande så kan Tuva få sin grupp bågskytter. Det är dessutom en kritisk punkt som avgör slagets utgång.

Andra beslutspunkten drabbar centern och riddar Gared. Rhys-Davies beordrar slutligen kavallerichock, och hans riddare, inklusive riddar Gared, dånar fram över slagfältet och stöter samman med fiendens trupper. Även om beslutspunkten är avgörande så är det inte så mycket riddar Gared kan göra åt saken utom att göra sitt bästa.

Den tredje beslutspunkten inträffar enbart om Tuva inte meddelar sitt befäl om fiendens aktiviteter. Fienden stormar då upp för kullen och anfaller flanken. Om Tuva visar tillräckligt mycket bravado eller tur med tärningarna så kan fiendens anstormning stoppas, men enbart till kostnad av en så gott som förstörd flank. Rhys-Davies ser att med en så svag flank kan han inte hålla emot fienden, och tvingas retirera. Om flanken blir helt överränd kanske det till och med slutar med att Rhys-Davies kapitulerar och att Tuva och Gared tas till fånga - om inte något ännu värre inträffar.

Exempel (forts)

Den fjärde beslutspunkten inträffar enbart om Tuva meddelar sitt befäl om fiendens aktiviteter. I så fall stormar fienden rakt upp mot Tuvas allt för lilla bågskyttegrupp. Tack vare höglänt terräng och (förehoppningsvis) gott ledarskap stoppas fienden.

Beslutspunkt fem drabbar centern som slås tillbaka. Beroende på beslutspunkt tre och fyra kan Rhys-Davies nås av antingen goda eller dåliga nyheter. I vilket fall som helst så slås greven av hästen och riddar Gared får möjlighet att undsätta honom. En modig spelare anfaller fienderna kring greven rätt på, medan en smart spelare dessutom plockar med sig annat folk omkring sig för att undsätta greven. I vilket fall som helst bör det lyckas om spelaren försöker.

Beslutspunkt sex drabbar Tuva på flanken och enbart om hon inte meddelar sina befäl i beslutspunkt 1. Fienden samlar sig för ännu en stormning upp för kullen och pilarna i stort sett är slut. Återigen är det gott rollspel av ledarskap som avgör den här punkten. Är Tuvas ledarskap (= spelarens rollspel) gott nog så håller flanken, om än med svåra förluster. Om spelaren är smart och utnyttjar terrängens nedåtlut kan man göra ett motanfall och svepan undan fienden. Det krävs fortfarande gott ledarskap för att få bågskyttarna att göra det, men om de gör det så sveps fienden undan med nästan inga egna förluster.

Utgången av slaget beror på beslutspunkt 1. Om Tuva meddelar sitt befäl om fiendens aktiviteter kan hon hindra kringränningen. Om inte, så är slaget förlorat. Om inte Tuvas flank lyckas slå tillbaka fienden i beslutspunkt 3 så kan både hon, riddar Gared och greve Rhys-Davies bli tillgångatagna eller dödade. Om flanken däremot lyckas slå tillbaka fienden så retirerar Rhys-Davies, besegrad.

Riddar Gared kan utmärka sig i beslutspunkt 2 och 5. Om Gared gör bra ifrån sig i anloppet, samlar ett motanfall och/eller undsätter greven så får han grevens uppmärksamhet och kommer belönas för detta. Skulle greven inte undsättas tas han tillfångas av fienden, och utväxlas mot lösen och en fullständig reträtt, även om hären i sig skulle vinna slaget. Undsättande av grevar är något som är värt en packe Ära, förutom att greven är personligen mycket tacksam.

Tuva kan utmärka sig i beslutspunkt 1 och 6. Meddelar hon sitt befäl om fienden och visar sig vara kompetent att hantera trupp så kan det mycket väl innebära att denna status blir permanent och hon får ett sergeantsbrev och befälsstatus hos grevens bågskyttar. Skulle hon dessutom storma ner för kullen och svepa undan fienden så kommer greven att belöna henne personligen, vilket resulterar i en hel massa Ära.

Beslutspunkter

En beslutspunkt är ett tillfälle för figurerna att påverka slaget, att reagera på sin omgivning och att göra något hjältemodigt eller upphetsande. Det kan vara något så enkelt som en närstrid med en fiendesoldat, eller kanske att leda en grupp soldater runt fiendens flank, eller något annat i den stilen. Till och med ett slag för Läkekonst av den egna sidans befälhavare kan göras till en beslutspunkt.

Kritiska ögonblick

Figurerna är dramats huvudpersoner. Därför är de också "utvalda av ödet" att påverka händelserna. De kommer därför att hamna i kritiska situationer, där deras handlingar kommer att påverka slagets utgång. Det kan vara sådana saker som att samla ett motanfall mot fiendens styrkor, forcera marschen till en viss position för att befästa den innan fienden kringränner flanken, eller ta sig tvärs över slagfältet med livsviktiga underrättelser. Emedan de flesta beslutspunkter egentligen inte gör något, annat än att föra historien framåt och se till att spelarna har något att göra, så kan de kritiska ögonblicken påverka hela slagets utgång.

Sådana beslutspunkter ska avgöras av ren och skär slump, gott planerande, eller bara hederligt dumdristigt hjältemod. Liksom alla andra beslutspunkter så måste de vara farliga, annars riskerar man ett mer "slentrianmässigt" slag, något som man ska undvika till varje pris.

Delad uppmärksamhet

Ibland delar spelargrupper på sig, varför deras figurer finns på olika delar av slagfältet. Riddaren befinner sig troligen bland andra riddare, bågskyttar bland bågskyttarna, fotsoldater bland alla andra fotsoldater och resten i trossen. I så fall måste spelledaren se till att alla spelare har lika mycket att göra. Spendera inte någon timme med en grupp, utan flytta uppmärksamheten till någon annan del av slagfältet redan efter några minuter. På så sätt känner sig alla delaktiga i vad som händer.

Dessutom bör spelledaren byta fokus vid rätt tillfälle. Dessa tillfällen är ofta precis när det är som mest spännande. Riddarna stormar mot varandra, lansarna fälls, det är bara några få fot kvar...och vad händer vid bågskyttarna? Sådana "klipp" gör spelarna mer intresserade av slagets utgång och låter dem "suga på karamellen" fram tills dess att det blir deras tur igen.

Improvisation

Man ska alltid förvänta sig att spelarna gör något oväntat. Detta innebär inte att spelledaren måste försöka förutse varje given händelse, utan snarare vara beredd att improvisera om spelarna kommer upp med en helt oväntad lösning. Man ska alltid vara beredd att låta spelarnas plan lyckas, även om det innebär att spelledaren måste improvisera en mängd nya beslutspunkter.