

Kapitel 16:



Äventyr i Västmark

Det här kapitlet förklarar en hel del om bakgrunden till kampanjvärlden Västmark. Det skulle förta en hel del av spänningen och känslan av förundran om en spelare läste detta och kände till dess hemligheter. Man får en alldeles utmärkt introduktion i andra kapitel, så spelarna behöver inte läsa detta. Spelledaren måste däremot känna till vad det är som händer.

Den statiska kontra den dynamiska spelvärlden

Många fantasyrollspel har en statisk spelvärld. Den har inte ändrats särskilt mycket under de senaste tusen åren eller så. Visst, några länder har fallit för andra, allianser har skiftat, krig har utkämpats, kungar har dött och nya kungar har stigit till tronen, men på det stora hela har det inte skett några större förändringar på åtskilliga sekler. Fördelen med en sådan statisk världsbild är att den är förutsägbar. Oavsett vad som händer så kommer figurerna alltid att kunna utföra samma sorters äventyr. Man vet vad man får, helt enkelt.

Västmark fungerar inte på det sättet. Till att börja med är Västmark placerat i en av de mest turbulenta tidsåldrarna i vår egen historia, och det vore att göra historien orätt genom att helt enkelt "glömma bort" att det faktiskt hände en hel del då som påverkat oss ända till våra dagar. Även om syftet med Västmark inte är att undervisa i historia så vore det ändå fel att glömma bort historien.

Världen förändras, helt enkelt. Det finns en enorm dynamik i händelserna som gör att det Västmark som man började spela inte kommer att vara samma Västmark som man slutar att spela. På så sätt är Västmark en spegel av vårt eget turbulenta samhälle idag.

Det är visserligen svårare att spela i ett rollspel med dynamisk världsbild, eftersom det är så mycket mer att tänka på. Dessutom har spelet en tendens att vara avslutat när man når kampanjens slut, så det blir svårt att fortsätta att spela med samma figurer i en ny kampanj.

Fördelarna med den dynamiska spelvärlden är dock många. I en statisk spelvärld är det inte så mycket som händer efter en stor kampanj. Skurken är besegrad, de Goda räddat... och sen då? Det finns hela tiden nya slemproppar, så ingenting förändras, egentligen. I en dynamisk spelvärld ärver kampanjen en enorm dynamisk kraft från förändringen i spelvärlden. Det har hänt något när man har avslutat den, och det är spelarnas figurer som har varit delaktiga i det. De har helt enkelt gjort något som blir värt att omsjunga av senare generationer.

"A VORLON SAID, UNDERSTANDING IS A THREE-EDGED SWORD; YOUR SIDE, THEIR SIDE, AND THE TRUTH."

– "BABYLON 5", KOMMENDÖRKAPTEN JOHN SHERIDAN

Stopp!

Om du är spelare, sluta läsa nu. Om du är spelledare, se till att dina spelare inte läser detta kapitel.

Teman

Västmark är unikt på så sätt att man inte spinner äventyr och kampanjer kring en intressant landsdel eller ett politiskt skede. Istället spinns äventyr runt om ett eller flera teman. Istället för att utforska en serie händelser utforskar man i Västmark en serie budskap.

Det finns många äventyr som kan utspelas i Västmark. En del av dem är sammanknutna med en röd tråd om kampen mot de Odödliga, en del är det inte. Alla har de dock en sak gemensamt: de handlar om förändringar. Ingenting är statiskt, och det finns en hel del som ändras just nu. Västmark är inne i ett turbulent skede och figurerna kan i högsta grad komma att påverka utgången av det.

Detta tillstånd av förändring är det genomgående temat i Västmark. Det finns flera potentiella konflikter som har sin grund i dessa förändringar.

Kyrkan kontra den Gamla Tron

Den Gamla Tron pressas tillbaka mer och mer – till och med älvafolken tvingas allt oftare att acceptera kristendomens inflytande. Detta har märkts med mer och mer tydlighet ända sedan Irland, Britannien och Lyonia kristnades och Tuatha Dé flydde till Tir Nan Og. Borta är de dagar då den gamla tron vördades av vanligt folk, bortan är de dagar då djurfolk, halvfolk och älvafolk kunde vandra fritt bland människofolk.

Den här konflikten har sin tydligaste avart i nedtryckningen av halvfolk och djurfolk. De har ofta problem att hävda sig i ett samhälle där den dominerande religionen hävdar att människan är högre stående än djuren. Rena älvafolk brukar klara sig bättre, då de är en politisk och reell maktfaktor i samhället.

Förnuft kontra Trolldom

Förnuftssamhället vinner också framsteg, i och med att stora lärdomsskatter kommit från Arabien och Främre Orienten i samband med korstågen. Det här har lett till ett mer förnuftsinriktat samhälle där folktron och trolldom sätts åt sidan mer och mer. I samband med den ökande urbaniseringen dras mer och mer folk till lärdomscentra. Det finns helt enkelt inga underliga fenomen i städer som kan förklaras med övernaturligheter.

Detta leder till att folktron blir mer och mer bortglömd, och i och med att trolldomen är en del av folktron så försvinner den också mer och mer. Även alkemin blir mer och mer vetenskapligt inriktad och kommer så småningom att gå över i ren kemi.

Pengar kontra Mark

En annan viktig konflikt är den stora förändringen i det ekonomiska systemet som man går igenom just nu. Fram tills nu har rikedom varit lika med mark och handel har skett i form av byteshandel mellan olika former av avkastning från marken.

Nu håller ett ekonomiskt system på att byggas upp – redan finns det mer eller mindre standardiserade valutasystem, vilket har lett till ökad handel som utan tvekan kommer att leda till andra revolutionerande ekonomiska idéer som till exempel bankväsende, bankväxlar och sedlar och olika bokföringssystem.

Eftersom adeln är tämligen beroende av mark som makt- och rikedomsbas medan köpmannagillena redan har skaffat sig monopol på pengahanteringen kommer adeln förmodligen att försvagas. Adelns maktbas kommer förmodligen att glida över till vapenmakt och ren juridisk rätt baserad på gammal hävd – då krig är en tämligen oekonomisk historia är det ganska troligt att adeln kommer att få behålla monopolet på det, i alla fall ett tag till.

Dödliga mot Odödliga

Den fjärde konflikten är om förändringen i sig, om kampen mellan förändringar och stasis. Världen är i förändring, vilket vissa personer inte tycker om. En sådan förändring ändrar förutsättningarna för deras kontroll över världen, och således försöker de hindra den.

Det intressanta med denna aspekt är att oavsett hur man vänder och vrider på det så är det någon sida som förlorar på det. Vad som än händer så är de Odödliga den enda makt som har någon större chans att stå emot förändringarna. Om de skulle besegras... visst, våra hjältar har segrat och räddat dagen, men till vad? Världen kommer att förändras till oigenkännlighet, vare sig de vill eller inte.

Andra teman

Även om de fyra ovanstående konflikterna faktiskt är ett bakomliggande tema i Västmark så finns det en del underliggande teman som ibland kan överskugga dessa fyra.

Romantik

Romantik är ofta en av de drivande krafterna bakom huvudpersoner på film och i litteraturen. Spelare såväl som spelledare bör utnyttja detta för att föra historien framåt.

Om det romantiska förhållandet är mellan två figurer kan det leda till en hel del rollspel mellan spelarna. Det ska tilläggas att det är svårt att spela förälskad i en annan figur, särskilt om spelarna är av samma kön eller om en av spelarna har ett förhållande med en annan spelare. Det är betydligt lättare att spela förälskad i en spelledarperson.

Romantik kan vara oerhört roligt. Det uppkommer lätt de mest dråpliga situationer i samband med slitningar mellan kärlekskranka personer. Romeo och Juliets förhållande trots att de kommer från rivaliserande familjer är en klassiker, liksom triangeldramat i Cyrano de Bergerac, där Cyrano skriver kärleksbrev åt hans



vapenbroder Christian till den undersköna Roxanne, trots att han själv älskar henne över allt annat på jorden men inte kan få henne på grund av sin näsa.

Gott och Ont

Västmark är också en saga om kampen mellan Gott och Ont. Det här är ett moraliskt och etiskt val, och kan hanteras på två sätt. Antingen accepterar man att skurkarna är skurkar och att hjältarna är hjältar – westernfilmernas ”good guy – white hat, bad guy – black hat”-syndrom – eller så börjar man fundera över orsakerna till att vissa skurkar föredrar ett mer oetiskt beteende.

Även om figurerna är större än livet och har ett öde så kan de fortfarande vara vanliga människor. De behöver inte vara onda eller goda, utan kan mycket väl placeras i den gråzon som finns däremellan. Likadant är det med antagonisterna – de behöver inte vara genomonda, lika lite som figurerna behöver vara genomgoda.

Att växa upp

Ett intressant tema är att växa upp. Det finns inga krav på att figurerna i Västmark ska ha en viss ålder eller vara minst så eller så många år gamla. Detta gör att Västmark får ännu ett intressant perspektiv, nämligen temat att växa upp och åldras.

Även om spelarna inte vill spela unga figurer går det utmärkt att spela på detta tema, trots att spelarnas figurer är fullvuna och väl etablerade i vuxenlivet. Även Västmark genomgår en stor förändring – växer upp om man så vill – och figurerna kan växa upp med Västmark.

Folksagor

En mycket stor del av Västmarks förutsättningar är folksagorna. Flera olika myter har vävts in i Västmarks bakgrund, allt från vikingasagor och keltiska myter till bröderna Grimm. Det här gör att Västmark har en mycket rik flora av myter att spinna historier kring. Det finns hela den keltiska folkloren, från Cu Chuallin och Danas folk till Ossiams Sånger. Likaså kan man utnyttja hela den rika vikingamytologin, och med lite fantasi kan man

säkerligen basera historier på det finska nationaleposet Kalevala, de ryska sagorna om Baba Jaga eller den germanska Nibelungens Ring.

Även mer sentida myter och legender kan utnyttjas. Även om Arthur-sagan har sina rötter i keltiska är de mest kända versionerna mycket mer sentida. Sir Thomas Mallory var en av de första som fick större spridning, och det finns väl knappast någon person som inte känner till åtminstone någon av de viktigaste personerna i Arthur-sagan. Vissa länder har sina särskilda inriktningar. De franska medeltidsballaderna om sir Launcelot du Lac och sir Tristram är till exempel typiskt franska, medan sagorna om Arthur och Gawain är mer engelska. Huvudsakligen har brittiska sagor och myter använts till Västmark, men det finns dock ett annat inslag av nordiska myter.

Det finns en enkel orsak till att Västmark är så djupt förankrat i folktro och myt och det är att det är mycket mer intressant att bygga en historia kring kända myter. Att leta reda på det förtrollade och legendariska svärdet Khor-zahn har helt enkelt inte samma charm som att försöka finna Excalibur. Att man dessutom lär sig mer om vårt kulturarv är bara en positiv bonus.

Mörka och Ljusa Rykten

Rykten och nyheter har nått Lyonia från kontinenten: ett nytt korståg för att befria det Heliga Landet håller på att byggas upp. Kung Henry II av England har dött, hans son Richard har tagit över tronen och förbereder England på det kommande korståget.

Dessa nyheter rör dock inte Lyonia eller Västmark särskilt mycket. Det finns långt mer oroande rykten på närmare håll. Det ryktas om en Skugga från norr, som långsamt försöker överta riket. Konungen är döende i den lungsjukdom som långsamt förtär honom, han har ingen arvinge och regentrådet har inte enats om en tronföljare. I detta politiska klimat passar Skuggan på att så splittring, i hopp om att Västmark ska falla samman.

Men det finns hopp. Det ryktas om att konungen har ett oäkta barn någonstans i riket, en arvinge som skulle kunna ena riket och stå emot Skuggan. Det ryktas även om ett odödligt folk i Felaniska Bergen som har makt att stå emot Skuggan.

Tronföljaren

Det stora problemet i Västmark är för närvarande att kungen är gammal och svag och inte har någon tronföljare. Detta gör att Västmarks ädlingar inte har kunnat enas, och Skuggan passar naturligtvis på att ytterligare försvaga Västmark. Det surrar en hel del rykten om Konungens tillstånd. En del påstår att han redan är död. Andra påstår att Konungen har en bastard någonstans och att det finns ett testamente som dels erkänner denne oäkting som tronföljare och dessutom pekar ut vem tronföljaren är. Naturligtvis avfärdas allt detta som rykten, men till och med i de mest envisa rykten finns det ett korn av sanning.

Sanningen

Hur mycket sanning som ligger bakom dessa rykten är upp till dig som spelledare att bestämma. Redan kampen mot de Odödliga är ett stort äventyr; lägg därtill att varje försök att sätta den rättmätige arvingen på tronen kan bli en tämligen episk historia. De som verkligen vågar skulle till och med kunna sätta en rollperson som tronarvingen – och bygga upp en väldigt stor, omfattande och framförallt farlig kampanj runt det.

Här nedan följer sanningen om de Odödliga och förslag på hur man löser tråden med tronarvingen.

De Odödliga

*"De Odödliga var en gång älvafolk – mäktiga älvafolk, långt mer kraftfulla än de mäktigaste av Daoine Sidhe idag - som ville kunna njuta av de dödligas nöjen. De led av sin tidlöshet; för dem var dödliga och deras nöjen bara som en såpbubbla – ett kort ögonblick av glädje och förundran, så **pop!** så var det borta för evigt, med enbart ett minne kvar. Av ren avund försökte de ointetgöra de dödligas nöjen, för att förslava dem för tid och evighet. De misslyckades.*

Så, för länge sedan, fann de vad problemet var. De Odödliga var eviga. De kunde inte njuta av ett ögonblick i tiden, lika lite som vi kan fånga en såpbubbla. Endast en såpbubbla kan nudda en såpbubbla, resonerade de, och samlade all sin trolldom i ett enda syfte; att avsäga sig sin tidlöshet.

Den natten då de lyckades ställdes många saker upp och ner på Lyonia. Ön blev som förvandlad. Många av de mindre älvafolken gömde sig i sina hålor. Människor tog skydd i sina hus av sten. Vinden stormade fram från havet och höll på att dränka ön. När solen åter grydde hade Lyonia förändrats för alltid."



Det finns några bland Daoine Sidhe som påstår att det var när de Odödligas tidlöshet försvann som djurfolken uppstod. Andra påstår att det var då som trolldomen blev mer gripbar för de dödliga. Det är möjligt att det är sant.

Vad som *är* sant är att de Odödliga blev dödliga. Plötsligt kunde de njuta som dödliga och gjorde så, tills de upptäckte vilket pris de hade fått betala för sin dödlighet. De åldrades. Sakta men säkert gick de en säker död till mötes, en död orsakad av ålderdom. Återigen samlades de Odödliga för att lösa krisen. Det tog år innan de kom fram till en lösning, men de fann den.

"Det enda som behövs är livskraft" sade de. *"Vi kan antingen ta den direkt, men det märks för mycket. De Dödliga kommer inte att tycka om att vi stjälar och mördar deras unga. Vi måste vara mer diskreta. Om vi tar kraften från deras känslor istället så kan vi uppnå samma resultat. Det krävs mer dödliga, men de varar längre, och är vi försiktiga kan vi leva för evigt i denna nya underbara form."* Så istället för att ta kraften från de unga dödligas liv tog de Odödliga kraften från de dödligas fruktan, eftersom det var den känsla som var starkast och lättast att skapa.

En del av de Odödliga vägrade att gå med på detta. De lämnade de Odödligas kretsar och svor en helig ed att aldrig stödja de Odödliga. De försvann, några säger för alltid.

De övriga Odödliga använde sin makt och erövrade de områden som kallas Avranien och Toulanien. De styrde därifrån i ett skräckvälde – inte så hårt att man inte kunde göra motstånd, men inte heller så lätt att motståndet skulle lyckas. De förde krig mot Wiederfan och tillfälligtvis mot Wistfarthi, allt i syftet att bygga upp en fruktan i dessa länder och få möjlighet att placera ut de nexus – kraftcentra – som drar samman fruktans energi och länkar den vidare till de Odödliga. Så listig är planen att ingen till dags dato har kommit på den. Inte ens när frankerna erövrade Avranien och Toulanien upptäcktes de Odödliga – de Odödliga väntade tålmodigt som spindlar och långsamt men säkert tog de makten från den nya ockupationsstyrkan.

Det finurliga med planen är det faktum att varje form av motstånd bara hjälper och när de Odödliga. En motståndsrörelse lever i skräck – rädsla för förräderi, rädsla för upptäckt, rädsla för nederlag – all denna rädsla är precis vad de Odödliga vill ha. De tappar kraften ur rädslan och lever av den. Som vampyrer suger de livsviljan ur sina invånare, så långsamt och omärkligt att offren inte ens är medvetna om det själva.

Wiederfan ligger ofta i krig med Toulanien och Avranien. Land har utväxlats åt båda hållen, det den ena sidan förlorat återtas i nästa krig. Även här är planen allt för omärklig – de Odödliga har låtit planera sina nexus i Wiederfan, så alla de som lever vid gränsen lever i fruktan för nästa krig, nästa invasion och nästa härmönstring och när på så sätt de Odödliga.

Av någon anledning har man aldrig lyckats placera nexus i Västmark. Varje försök har misslyckats. Nu har dock skuggan återigen fått upp ögonen för Västmark, och den här gången kommer erövringen att gå söderut.

De Gamla

När de Odödliga planerade sitt vampyriska stjälande av kraften från fruktan var det några som vägrade att gå med på detta. De lämnade de Odödliga och drog sig undan. De letade efter ett eget sätt att överleva, och till slut fann de det.

Under de Felaniska Bergen fann de en kraftkälla, en egen brunn, ur vilken de kunde dra kraft. Runt omkring denna brunn byggde de ett eget samhälle, djupt under bergen, där de kunde leva i lugn och ro och studera.

Sökandet hade dock tagit tid. De var gamla nu, skröpliga och åldriga till kroppen. De kunde inte själva hoppas på att föra sin kunskap vidare till nästa generation, så de var tvungna att fortsätta i sin existens, medvetna om att deras kunskap skulle komma att behövas en dag. De såg det som sin uppgift att stå som motpol till de Odödliga, men då de inte hade styrkan var de tvungna att ha visheten istället.

Då och då upptäcktes de. Vandrare kom till bergen och fann Djuphem och de Gamla. De kunde naturligtvis inte tillåtas att lämna Djuphem och riskera att de Gamla avslöjades, så dessa vandrare fick stanna. De flesta

accepterade problemet och blev en del av samhället i Djuphem. Några av dem blev så betrodda att de gavs möjlighet att lämna Djuphem för att samla information.

Långsamt blev det klart för de Gamla att Tire Nam Beo led under de Odödligas ok. De Gamla var helt enkelt tvungna att bli de Odödligas motståndare. De Odödliga skulle så småningom bli tvingade att svepa över Europa som en farsot, då kraften på Tire Nam Beo skulle ta slut, alternativt erövra och förstöra Djuphem och dess källa. Inget av dem kunde de Gamla tillåta, så de började planera inför framtiden.

Planen

Planens mål är att slutgiltigt besegra de Odödliga. Till sin hjälp har de Gamla alla de personer som kommit till Djuphem. Dessa är ofta vanliga dödliga som kommit dit under de senaste femhundra åren. De har fått leva sitt eget liv i Djuphem och bildat ett eget samhälle med de få av de Gamla som finns kvar som sina ledare. Ett fåtal agenter är också ute utanför Djuphem och bevakar Planens framsteg.

Planens första steg är att säkra Västmark som bas. I det här fallet ska man faktiskt utnyttja de Odödligas drag och vända det mot dem. Eftersom de Odödliga tänkt att lämna Västmark i politiskt kaos genom att låta dess kung dö utan arvinge tänkte de Gamla kontra detta genom att leta upp alternativt skapa en arvinge och låta denna arvinge gå tvärtemot de Odödliga. Denna plan är ganska långt gången; man letar i princip bara efter en lämplig tronpretendent och har flertalet agenter som söker efter en lämplig kandidat.

När Västmark väl är säkrat måste man få till en allians med Wiederfan och gärna även Estanien, mot Toulanien och Avranien. Det här är en avledande manöver – i det kaos som uppstår i kriget är det meningen att några få pålitliga ska slå ut de Odödligas nätverk av kraftsamlande nexus. Utan sin kraftkälla blir det enkelt att besegra Skuggan, antingen inifrån med de motståndsrörelser som finns, eller utifrån med den allierade armén.

Det här är en långsiktig plan – det har tagit år att planera (det ovan är i grova drag vad som planerats), det har tagit årtionden att förbereda och det kommer att ta århundraden innan de sista spåren av Skuggan är borta för evigt från Tire Nam Beo. Men det är åren just nu som är det känsliga stadiet. Det är nu som allt kan gå fel.

Och det är nu som figurerna kommer in i historien.

Tronarvingen

En av de farligaste aspekterna med Skuggan är det sätt som de arbetar på. De låter ett rike slita sönder sig själv innan de smyger in. Så har hänt med Avranien, två gånger i Toulanien och det var nära att det hände i Wiederfan. De arbetar just nu med att göra samma sak med Västmark.



Konungen har aldrig haft någon möjlighet att skaffa en tronarvinge. En av hans hustrur avled i barnsäng tillsammans med sitt nyfödda barn, en annan dog genom en olycka och en dog i sjukdom. Regentrådet är splittrat om arvsrätten och inget beslut har kommit att tas.

Naturligtvis är allt detta Skuggans verk. De Gamla har inte kunnat undgå detta och har börjat genomföra några motdrag. Man har planterat rykten om att konungen ska ha en oäkta arvinge och att det någonstans finns bevis för detta. Alla bevis finns redo – man har till och med lyckats få den döende kungen att tro detsamma. Det enda som behövs är att det ska dyka upp någon lämplig kandidat, en person som kan leda Västmark mot Skuggan. Så fort en sådan kandidat dyker upp, då finns alla bevis för att stötta hans tronpretention klara och det kommer inte råda någon tvekan om tronarvingens legitimitet.

De Tio och De Tolv

De Odödliga är tjugotvå till antalet. Tio av dem var de ursprungliga Odödliga, tolv har senare gått med i deras led. De Tio är alvliknande varelser. Eftersom de har åldrats till medelåldern ser de äldre ut än de tidlösa

Holografiskt berättande

En term som jag såg användes för ett tag sedan på berättande (generellt sett) episodberättande var ”holografiskt berättande”. Varje avsnitt jämfördes med en gammal fotografisk glasplåt, eller en modern overhead-kopia – meningen var att det skulle vara genomskinligt. I sig var de intressanta, men staplade man alla plåtar på varandra och tittade på dem i olika vinklar så upptäckte man hela tiden nya saker, beroende på vilken vinkel man tittade på det. Tredimensionellt berättande.

alverna men helt klart av deras ursprung. De Tolv är alver och människor som senare gått med de Odödliga, och som inte har ändrats sedan dess. Dessa är av vilken ålder som helst. Några är gamla men välbehållna, medan andra är väldigt unga.

De Tio är alltid överordnade de Tolv, som mer fungerar som fältagenter åt de Odödliga och som belöning anjuter den makt som de Odödliga har. De Tio är däremot en styrande klass. De lämnar sällan sina kraftkällor annat än då nöden så kräver. Flera av dessa kraftkällor är väl skyddade i mäktiga fästningar i bergen. De Tolv kan figurerna däremot komma att träffa på fältet.

De Gamla

De Gamla ser verkligen urgamla ut. De lever i sina rikt utsmyckade grottor i Djuphem, upplysta med förtrollande färger från underliga magiska ljus. Därifrån övervakar de sin plan med magiska medel, och därifrån skickar de ut sina agenter för att lösa uppgifter på fältet.

De Gamla har sina Väktare, en kår med betrodda agenter som löser deras uppgifter på fältet. De har inget särskilt kännetecken, Istället är de så fåtaliga att de känner varandra. En ny väktare blir alltid introducerad av en äldre för de andra, så att även dessa lär känna nykomlingar.

Leda Västmark

Det är upp till dig som spelledare att använda den här informationen. Allting passar utmärkt ihop i det stora hela, men det kan vara ganska så knepigt att passa in figurerna i Planen. Men så har vi heller aldrig påstått att det skulle vara *lätt* att leda Västmark.

Det är spelledarens uppgift att leda spelarna genom den här historien. Det kan behövas en liten knuff i rätt riktning, och ibland kan det till och med vara nödvändigt att sopa till spelarna med en historiemässig motsvarighet till en kofot.

Episodrollspel

Västmark lämpar sig utmärkt för episodrollspel, en term för rollspelande av en kampanj som är uppbyggd av sammanhängande episoder. Varje episod har en markerad början och ett markerat slut. Det löper ett antal röda trådar genom hela kampanjen som ibland märks i episoderna. Episoder kan, om man vill, vara synonymt med äventyr, men det finns ändå en viss skillnad. En episod är mer ett specialfall av äventyr – ett äventyr som bygger på händelser i tidigare äventyr och ger ett antal trådar till nya äventyr.

Det är inte så vanligt att rollspelskampanjer spelas i form av episodrollspel. Det är vanligare att varje äventyr är ett avslutat kapitel som inte tas upp mer annat än retrospekt. Det är sällan meningen att man ska följa upp trådar som lämna olösta – tvärtom är det mycket vanligt att det inte finns några trådar kvar som ska följas upp när äventyret väl är löst.

Kofötten

Då och då kan det vara nödvändigt att ge historien en ny riktning, antingen med en försiktig knuff eller med en rejäl råsop med den stårymässiga motsvarigheten till en kofot. Helst ska man inte märka när en kofot är i antågande. Man ska i princip invägga spelarna i en känsla av säkerhet och få dem att tro att de kan förutse vad det är som pågår, för att därefter helt och hållet ändra kurs.

Tronarvingen

En typisk sådan kofot är avslöjandet om tronarvingen. När det avslöjas vem det är som är tronarvingen ska det verkligen kännas som att hela världen rasar samman för spelaren och ersätts av en ny.

Det är upp till spelledaren att välja vem som ska ta rollen som tronarvinge. Företrädesvis är det en person som saknar far. Det är inget krav att personen i fråga är faderslös – kungen kan ju trots allt ha gökat på någon flicka som knappast kan ha haft något att sätta emot, oavsett om hon är gift eller inte. Inte heller behöver personen vara adlig. Det behöver inte ens vara en spelarfigur – på sätt och vis är det bra om det inte är det.

Gör det inte för uppenbart vem det är som är tronarvinge. Låt gärna spelarna leta efter bevis tills de hittar dem. Först när alla bevis finns på plats, först då avslöjas vem det är som är tronarvingen.

Ett krav för de Gamla är att tronarvingen ska fylla vissa kvalitéer. Det är högst otroligt att en simpel skogshäxa blir utvald, förutsatt att hon inte visar sig ha *mycket* goda ledaregenskaper – hon ska i sådana fall lyckas få ärkebiskopen av Mirthanburg att acceptera hennes trolldomskunskaper och till och med få dem accepterade av andra. Hur kul det än verkar så är det definitivt inte logiskt och dessutom alldeles för förutsägbart.

En längre kampanj som involverar en spelarfigur som tronarvinge (och senare också regent) har den nackdelen att den lätt kan bli separerad. Det är okej att en ofrälse blir god vän med en greve i norra Thabeun, men det är högst osannolikt att en ofrälse blir vän med Hans Majestät Konungen i Mirthanburg. En lösning på det här problemet är att köra två kampanjer parallellt, där den ena rör handlingarna kring konungen och den andra involverar figurer som inte är i Konungens närhet. Den ena kampanjen kan då bli ganska mycket inriktad på politik, hovintriger och krig, medan den andra blir mer traditionellt äventyrande.

Hotet mot Västmark

En annan kofot rör de Odödligas planer för Västmark. Det här kan till och med vara den första kofoten som man drämmer till med. De Odödliga lever av fruktan – således är det deras mål att placera sina nexus så att de kan dra fruktan från Västmark. Från att ha varit vanligt äventyrande – man löser problem här och där, reser runt en del och utforskar ännu mer – blir

kampanjen plötsligt målinriktad. Det finns plötsligt en yttre fiende, inte så hotfull till en början men som blir mer och mer hotfull hela tiden.

Börja gärna med en liten knuff – låt det finnas en gemensam faktor mellan olika skurkar så att spelarna känner att det är något större på gång. När de är allt för djupt insyltade, dräm till med att skurkarna bara är en del av en *omfattande* organisation. Vid det här laget ska de ha ögonen på sig så det inte finns någon väg ut ur problemet.

Införandet av ett nexus i norra Thabeun är nästa steg. När denna införs i kampanjen kan det ta ett tag, dels innan spelarna uppfattar vad som har hänt och dels innan figurerna upptäcker vad den gör. Sedan måste de ta reda på hur man oskadliggör den, och sist måste de också genomföra det. Vid det här laget är hotet mot Västmark reellt – det är inte längre rykten och skräpor.

Kampanjen

Det är en bra idé att planera kampanjen långt i förväg. Man kan se kampanjen som en femstegsraket (de olika "raketstegen" presenteras nedan). En spelledare behöver inte utnyttja kampanjen. Det går alldeles utmärkt att spela egna kampanjer eller bara en serie lösryckta äventyr, men Västmarks miljö är centrerat kring den här kampanjen.

Som synes är kampanjen mycket skissartad. Detta beror på två skäl. För det första så har alla spelledare sin egen smak, och vill ofta bygga helt egna kampanjer på eget vis. För det andra så får det inte plats.

Inledningen

Kampanjen bör inledas med lite småäventyr för att presentera Västmark för spelarna och figurerna för varandra. Man kan redan nu föra in små antydningar om att något större är på gång.

Inledningen bör inte vara för farlig för figurerna. Det är trots allt meningen att de ska överleva så att de kan njuta av resten av spelet. Problemen som spelarna konfronteras med bör vara små och triviala vardagsproblem och ingenting som är oöverkomligt för en normal person.

Uppstegringen

Så småningom, när figurerna känner varandra och spelarna är bekanta med världen kan man börja stegra tempot och problemen något. Det är nu som man bör införa problemen utifrån och inifrån, problemen kring tronpretendenten och hotet från Toulanien mot både Wiedernien och Västmark.

Det ska gärna framgå att hotet kommer från något mörkt i bakgrunden, något som man inte riktigt kan sätta fingret på vad det är för något. I slutet av denna del bör figurerna upptäcka försöken att bygga ett nexus och åtgärda det, visserligen utan att veta vad det rör sig om.

Auslöjandet

Figureerna kommer så småningom på vad det rör sig om. Deras sökande efter svar leder dem till de Gamla som kan svara på figureernas frågor.

De Gamla är inte helt enade. Figureerna kan bli tvingade att lufta sina åsikter och erfarenheter hos de Gamla för att få dem att fatta ett beslut. Det kan också hända att figureerna blir Väktare och börjar involveras i de Gamlas planer mot Skuggan.

I den här delen bör man skapa en allians mellan Västmark och Wiedernien, vilket man kan bygga en serie intressanta äventyr kring.

Kriget

När Kriget väl bryter ut bör det finnas en god ledare, helst i form av en tronpretendent, men en skicklig härförare duger. Spelarna bör vid det här laget vara på det klara med vad ett nexus är och vad den gör. De bör också vara på det klara med vilka som placerar ut dem, och det är ingen nackdel om de kommer i kontakt med de Gamla i Djuphem.

Kriget är annars något som bör undvikas. Det har en tendens att dra uppmärksamheten från själva rollspelandet. Det kan användas som en bakgrundshistoria när figureerna ger sig på uppgiften att förstöra de Odödligas nätverk av nexus.

Kriget kan för spelarnas del gärna utföras som en lång resa, ungefär som i Sagan om Ringen, då hoberna lämnar Fylke. Genom långa och hårda strapatser i bergen kan de få reda på var de Odödligas kraftkällor finns och förstöra dem. Utan kraftkällorna rasar Skuggans arméer snabbt samman och kriget avslutas genom att alliansen sveper undan allt kvarvarande motstånd.

Slutet

I ett sista försök att motstå nederlaget kommed de Odödliga att dra kraft från de levande, vän eller fiende spelar ingen roll. Figureerna ställs nu inför de visserligen försvagade men fortfarande farliga Odödliga och lyckas förhoppningsvis rädda dagen. Därefter börjar ett annat svårt arbete, nämligen att återuppbygga Lyonia efter ett förödande krig.

Men det är en annan historia.

Inspiration

För att skriva Västmark har vi tagit inspiration från en hel del olika källor. Några av dem räknas upp här. En del av dem har inte särskilt mycket med historia eller sagor att göra, men vi räknar upp dem i alla fall på grund av den hjälp de har givit oss rent berättartekniskt.

Musik

Hedningarna: "kaksi!", "Trä", "Hippjokk"; James Horner: "Willow", "Legend of the Fall", "Braveheart"; Clannad: "Macalla", "Magical Ring", "Lore", "Anam", "Legend (Robin of Sherwood)"; Jerry Goldsmith: "The Secret of NIMH", "Lionheart", "Legend", "The Shadow", "Star Trek: First Contact", "First Knight"; Maire Brennan: "Misty Eyed Adventure"; Trevor Jones: "Cliffhanger", "The Dark Crystal", "Labyrinth", "Last of the Mohicans"; Randy Edelman: "Dragonheart"; Tangerine Dream: "Legend"; Patrick Doyle: "Henry V", "Frankenstein"; Bill Whelan: "Riverdance"

Titlar i kursiv stil är filmmusik och kan vara lite knepiga att få tag på.

Filmer

"Den Mörka Kristallen", "Labyrinten", "Ronja Rövardotter", "Legenden – Mörkrets Härskare", "Ivanhoe – Den Svarte Riddaren", "Ivanhoe", sju olika långfilmsversioner av Robin Hood, "Braveheart", "Rob Roy", "Henrik V", "Bleka Dödens Minut"

TV-serier

"Robin of Sherwood". "Maid Marian and her Merry Men" samt avsnittet "Qpid" ur "Star Trek: The Next Generation". Även science fiction-serien "Babylon 5" förtjänar ett särskilt omnämnande för sin berättarteknik.

Serier

Jeff Smith: "Bone"; Francois Bourgeon: "Dimmornas Skog", "Turkosstaden", "Sirenens Sång"

Böcker

Barbara Hambly: "Morkeleb den Svarte", "Det Svarta Citadellet"; Sir Walter Scott: "Ivanhoe"; Howard Pyle: "The Merry Adventures of Robin Hood"; Astrid Lindgren: "Ronja Rövardotter", "Bröderna Lejonhjärta", "Mio min Mio"; Margit Sandemo: serierna "Sagan om Isfolket" och "Häxmästaren".

Fakta

Society for Creative Anachronism: "The Known World Handbook"; Alf Henriksson: "Hexicon som lexikon"; Alan Lee och Brian Froud: "Faeries"

Andra rollspel

Äventyrsspel/Target Games: "Drakar och Demoner"; NeoGames: "Eon"; Steve Jackson Games: "GURPS Middle Ages vol 1"; Columbia Games: "Härnmaster" med supplement, "Lionheart"; Lion Rampant, White Wolf, Wizards of the Coast och Atlas Games: "Ars Magica" i varierande utgåvor.