

## Kapitel 11:



# Kampanj- regler

Det här kapitlet kommer att ta upp sådana saker som inte direkt har med själva rollspelandet att göra, utan mest ligger vid sidan. Det gäller regler om hur man blir bättre, resor, åldrande och familjer – samt det lika aktuella ämnet, vad som händer när man dör.

”ÄVENTYR ÄR RESULTATET AV  
DÅLIG PLANERING”  
– BLATCHFORD SNELL

## Utveckling

En av orsakerna till att spela kampanjspel är att man vill se hur ens figur utvecklas. Det vanligaste sättet för en figur att utvecklas på är med erfarenhet. Efter varje spelmöte delar spelledaren ut ett antal erfarenhetspoäng, vilka används för att höja skickligheter eller i förekommande fall, lära sig besvärjelser. Dessutom kan man få en del Ära, vilket har effekter på ens egenskaper så småningom. Det krävs dock mycket mer Ära än erfarenhetspoäng innan nånting händer.

## Erfarenhet

Normalt delar man ut ett till fyra erfarenhetspoäng per spelmöte. Som måttstock för antalet erfarenhetspoäng som bör delas ut finns följande punkter, som om villkoren uppfylls ger ett poäng var. Naturligtvis kan man få mer om spelmötena är längre eller prestationen är ovanligt bra.

**Automatiskt:** Alla spelare som är närvarande får automatiskt ett erfarenhetspoäng.

**Rollspel:** Rollspel går ju trots allt ut på att låtsas att man är en annan person. Skulle detta göras på ett övertygande sätt belönas detta med ett erfarenhetspoäng.

**Goda Idéer:** Att använda skickligheter och egenskaper på ett annorlunda och intelligent sätt, att lyckas med sin uppgift, komma på en smart idé eller lösning på ett problem belönas med ett erfarenhetspoäng.

**Allmänt Kul:** Den största orsaken till att spela rollspel är ju trots allt för att ha kul. Uppfylls detta villkor belönas det med ett erfarenhetspoäng.

Spelare som inte är närvarande kan ändå få erfarenhetspoäng, och det är möjligt att få fler erfarenhetspoäng genom att göra diverse tjänster utanför spelet.

**Lärare:** Om en figur har en lärare som arbetar heltid med att lära ut sina skickligheter (dvs man får inte göra något annat än studera, inte ens äventyra) får man ett extra erfarenhetspoäng per månad i speltid. Lärare ger också andra fördelar, se nedan.

**Kaffekokning:** En spelare som kokar kaffe eller te åt spelledaren och spelarna eller frivilligt går iväg för att hämta pizza eller annan mat åt spelgruppen under ett långt spelmöte belönas med en erfarenhetspoäng.

**Tabell 11-1: Lathund för skicklighetshöjning**

Från	Till	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
0		1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91
1		–	2	5	9	14	20	27	35	44	54	65	77	90
2		–	–	3	7	12	18	25	33	42	52	63	75	88
3		–	–	–	4	9	15	22	30	39	49	60	72	85
4		–	–	–	–	5	11	18	26	35	45	56	68	81
5		–	–	–	–	–	6	13	21	30	40	51	63	76
6		–	–	–	–	–	–	7	15	24	34	45	57	70
7		–	–	–	–	–	–	–	8	17	27	38	50	63
8		–	–	–	–	–	–	–	–	9	19	30	42	55
9		–	–	–	–	–	–	–	–	–	10	21	33	46
10		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	11	23	36
11		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	12	25
12		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	13

**Resursskapande:** En spelare som skapar resurser åt spelledaren, till exempel genom att krönikera spelmötet, illustrera figurer och statister, kartlägga olika områden och skapa personer åt spelledaren, kan belönas med erfarenhetspoäng. Exakt hur många erfarenhetspoäng beror på hur stort arbetet är, om det sker på eget initiativ eller på beställning, och hur mycket arbete som krävdes. En till tre poäng är ganska lagom för sådant arbete.



### Att bli bättre

För att förbättra en skicklighet krävs ett antal erfarenhetspoäng. Generellt sett krävs lika många poäng som värdet du vill ha, och man kan bara höja ett steg i taget. Att höja från 4 till 5 kostar alltså 5 erfarenhetspoäng, från 5 till 6 kostar 6 poäng, och så vidare. Det är inte speciellt krångligt, egentligen.

Vissa egenskaper kan modifiera detta. Egenskapen Snabblärd minskar till exempel kostnaden på kunskaper med ett, så att höja en kunskap från 5 till 6 kostar 5 poäng, från 6 till 7 kostar 6 poäng, och så vidare. Andra egenskaper kan öka kostnaden. Hur som helst är den största modifikationen av kostnaden  $\pm 2$  poäng, men kostnaden får aldrig bli lägre än ett.

Erfarenhetspoäng kan också användas för att köpa besvärjelser. Detaljer om detta står i kapitlet Trolldom.

### Lärare

Att anlita en lärare är ett utmärkt sätt att bli bättre snabbt. En lärare anses vara en person med minst +6 i minst två olika skickligheter, och som är villig att ta på sig lärjungar. Typiska exempel på lärare är hantverksmästare vilka har lärjungar och gesäller, munkar som har noviser och riddare som har väpnare och pager.

Fördelen med att ha en lärare är att kostnaden att lära sig minskar med ett, så länge man har lägre värde i skickligheten än läraren. därefter får man fortsätta på egen hand. Nackdelen är att det kostar. Har man inga

pengar går det ofta bra att få arbeta av kostnaden; en lärjunge eller en gesäll arbetar hårt – och lär sig samtidigt – i sin mästars hantverksbod, en novis utför enklare sysslor i klostret och avlägger så småningom klosterlöftet, och en väpnare tar hand om hans herres alla husliga behov, ryktar och vattnar hans häst, fejdar vapen och rustningar och är allmänt hjälplig.

En betald lärare ger dessutom ett extra erfarenhetspoäng i månaden, förutom fördelen att kostnaden minskar med ett, så länge man kan utnyttja honom och heltidsstudera i en hel månad. Annars får man bara fördelen av den lägre kostnaden. Denna poäng är mest till för de spelare som inte kan närvara på ett eller flera spelmöten.

## Ära

För en ridderlig person finns det få saker som är så viktiga som ära. Västmark hade aldrig varit komplett utan något sätt att simulera detta. Ära får man för olika dåd som man gör, men också bara för att vara en berömd person. Man får också ära för dåd som personer i ens bekanskapskrets gör.

Det finns två tillfällen då man får Ära. Det ena är under vinterhalvåret. Det är då man "bara får" Ära utan att göra något.

**Rykte:** Egenskapen Gott Rykte ger varje år lika mycket Ära som egenskapens värde.

**Rikedom:** "Makt är rikedom, rikedom är makt" heter det. Egenskapen Rikedom ger varje år lika mycket ära som egenskapens värde.

**Adel:** Alla figurer med egenskapen Adel får lika mycket Ära varje år som värdet på egenskapen.

**Bekantskap:** Känner man någon med hög Ära får man själv Ära motsvarande en hundradel av personens Ära, avrundat till närmaste heltal.

Vid vissa engångstillfällen kan man också få Ära:

**Ärva:** En figur ärver en tiondel av sin faders och en tiondel av sin moders Ära.

**Dubbade Riddare:** Så fort man får ta emot riddarslaget får man 100 Ära. Detta innebär att alla figurer med Adel+1 och som är riddare automatiskt får 100 Ära från början. Detta har dock ingen inverkan på figurens egenskaper från början.

**Ädel Död:** 100 Ära, men då ska det vara en ädel död. Det blir i så fall arvingen som drar fördel av detta.

Annars kan man få Ära för dåd som man utför.

**Slagna Fiender:** Man får Ära för att slå ner fiender i strid på liv och död. Om striden inte var på liv och död kan man, om spelledaren är snäll, ändå belönas med en tiondel av den Ära som man normalt skulle ha fått.

**Dåd:** Om man genomför ett stordåd mot oöverstigliga odds får man Ära.

**Torneringar:** Följande personer får 20 Ära: vinnaren av dysterna, vinnaren av bohorden och den som är värd för torneringen. Dessutom får man Ära för nerslagna fiender - tänk på att dessa strider ofta inte är på liv och död.

**Perfektion:** Att få perfektion ger 1 Ära.

**När spelledare tycker det:** Det här sista är till för att låta spelledaren dela ut Ära för de dåd som han tycker borde belönas på detta sätt. Kort sagt: vi kan inte komma på varje upptänklig situation, så därför lämnar vi några riktlinjer och sätter en hel del ansvar på spelledaren.

**Tabell 11-2 Ära från Dåd**

Slagna fiender	På liv och död	Vänskaplig fajt
Landsvägsrövare	1 Ära	–
Rövarhövding	5 Ära	–
Nordman	5 Ära	–
Riddare	10 Ära	1 Ära
Känd riddare	20 Ära	2 Ära
Berömd riddare	50 Ära	5 Ära
<b>Dåd</b>		
Rädda jungfru		1 Ära
Rädda adelsdam från rövare		3 Ära
Rädda baronens dotter från ett öde värre-än-döden		10 Ära
Rädda prinsessa från säker död		100 Ära

## Ärans effekter

Varje gång en figur passerar ett hundratal poäng Ära (100, 200, 300 och så vidare) får man möjlighet att ändra sin figurs egenskaper. Man kan, vid varje sådant tillfälle, ändra en egenskap ett steg. Man kan också, med spelledarens tillåtelse, skaffa en ny egenskap värd +1. Spelledaren måste naturligtvis godkänna förändringen.

Det finns fyra möjliga förändringar.

- En dålig egenskap kan bli mindre dålig. Figuren kan till exempel bli starkare tack vare de upplevelser han får utstå, så att Sjuklig -3 blir Sjuklig -2 istället. Så småningom kan den dåliga egenskapen försvinna helt. Rena mentala egenskaper, som Girig eller Butter, bör inte ändras.
- En fixerad dålig egenskap försvinner. Vissa egenskaper har ett fixt värde (till exempel Fredlös -4 eller Blind -4), vilka inte kan bli mindre dåliga. Är man fredlös så är man fredlös, punkt. Värdet på egenskapen minskas ändå vart hundra Ära, och när den försvinner helt har något fantastiskt hänt; den fredlöse får möjlighet att kämpa på Konungens sida och blir på det sättet benådad, alternativt att den blinde återfår synen efter en pilgrimsfärd. Fram tills dess att egenskapen försvinner räknas den speltekniskt fortfarande som det fulla.
- En bra egenskap blir bättre. Som belöning för sina dåd kan en riddare få en mindre förläning, det vill säga att Adel +1 blir Adel +2. Normalt sett kan man inte gå över den högsta nivån på en egenskap.
- En ny egenskap visar sig. Det klassiska exemplet är bondpojken som blir dubbad till riddare och alltså får egenskapen Adel +1. Andra exempel är en person som visar sig ha en latent trollkarlsförmåga och alltså får Trollkarl +1.

## Spelledarens caveat

Ära är inte det enda sättet att påverka ens egenskaper. Spelledaren kan naturligtvis alltid ändra, lägga till eller ta bort egenskaper. Ära är dock det enda sätt som spelaren har att påverka figurens egenskaper.

Det finns dock möjlighet att indirekt påverka ens egenskaper. En person som sätts i skola får förr eller senare egenskapen Bildad, en kvinna som är aktiv i sänghalmen får med stor säkerhet egenskapen Gravid, och så vidare. Som alltid är det spelledaren som bestämmer. Spelaren kan be snällt, men inte mer.

**Tabell 11-3: Resor**

	Sträcka	Restid/dag	Omtöckning	Synd om Hästen
Gående	40 km / 25 miles	12 timmar	4	–
Snabb marsch	50 km / 31 miles	11 timmar	6	–
Pressad marsch	55 km / 34 miles	10 timmar	8	–
Ritt	40 km / 25 miles	12 timmar	2	2
Snabb ritt	55 km / 31 miles	10 timmar	4	4
Pressad ritt	72 km / 45 miles	8 timmar	6	8
Maxad ritt	144 km / 90 miles	8 timmar	12	16/5*
Fel sadel	–	+1 timme	–	+2
Vagn	40 km / 25 miles	12 timmar	2	3
Båt	160 km / 100 miles	12 timmar	2	–

*\*Hästen skadas verkligen av en sådan ritt. Första siffran är mängden "Synd om hästen" som hästen får; andra siffran är Skadevärdet som hästen får.*

## Resor

Det går inte snabbt att färdas på medeltiden. På landbacken gör det sällan någon större skillnad på om man går, rider eller åker vagn. Skillnaden mellan de olika färdssätten är mängden bagage man kan ta med sig samt vilken kroppsdel som ömmar på kvällen.

Ett vanligt sätt att räkna avstånd är i dagsmarscher. En dagsmarsch motsvarar ungefär 40 kilometer eller 25 miles, och det tar ungefär 12 timmar att ta sig denna sträcka, inklusive pauser för mat och vila. Det går naturligtvis att pressa på mer om man vill det. Har man en häst eller är villig att springa maraton kan man komma längre – dock till ett visst pris.

### Utmattning

En effekt av resande är att man blir utmattad. Vi mäter denna utmattning i Omtöckning. Denna Omtöckning försvinner inte lika snabbt som vanlig Omtöckning, utan det försvinner en poäng två timmars vila. Eventuella riddjur blir också utmattade – detta mäts i värdet ”Synd om Hästen”, vilket minskar i samma takt. Omtöckning och Synd om Hästen är kumulativa – det som man inte blir av med under viloperioden blir kvar till nästa dag. För att skilja på vanlig Omtöckning och Omtöckning från utmattning bör vanlig omtöckning markeras med till exempel ett kryss (X) medan Omtöckning från utmattning markeras med en bock (✓). Båda markeras i samma rutad, det vill säga Omtöckning.

Hästen kräver lite specialbehandling. Varje morgon ska man slå ett slag mot Synd om Hästen – lämplig egenskap kan vara God Hand med Djur för figuren och Uthållig för hästen (kom ihåg: *en* egenskap). Skulle slaget misslyckas kommer hästen vägra, triskas och i största allmänhet vägra att fungera.

Räkna med att hästen kräver en timmes skötsel om dagen för att ”fungera” tillfredsställande – detta minskar Synd om Hästen med ett, därefter minskar detta värde precis som Omtöckning med ett per två timmar.

## Vinterhalvåret

Normalt sett är man inte ute och äventyrar under vinterhalvåret. Under sommarhalvåret kan man ränna runt och äventyra, medan man under vinterhalvåret bör stanna hemma, inte minst på grund av väder och vind. Det går naturligtvis att strunta i denna uppdelning, men det är inte helt dumt att stanna hemma och vila upp sig ett tag. Det är dessutom ett gyllene tillfälle att bli friskare.

Vinterhalvåret kan utnyttjas för rena administrativa händelser, som att se till familj och egendom samt för att beräkna åldrande och Ära.

### Förläningen och Gården

Västmark är ett rollspel i en medeltida värld. Således är inte pengar särskilt viktiga – pengar är inte rikedom i sig utan ett sätt att enkelt förflytta rikedom från en plats till en annan, ingenting annat.





**Tabell 11-5: Administration**

Slag	Modifikation
Nollat	Uppror som orsakar katastrofförlust på 10 x normalt.
Misslyckat	Förlust på 1 x normalt.
Status Quo	Inget överskott.
Lyckat	Överskott på 1 x normalt.
Perfektion	Överskott på 4 x normalt.

**Tabell 11-4: Överskottsinkomst**

Adel + Rikedom	Normal överskottsinkomst
0	40d
1	100d
2	1£
3	2£
4	4£
5	10£
6	30£
7	100£
8	1000£
9	2000£
10	Vad vill du ha?



Eftersom både varor, tjänster och skatter mestadels betalas in natura brukar det gå runt på ett eller annat sätt. Normalt sett får man dessutom tillräckligt för att nyinvestera och att hålla allting i gott skick. Det intressanta är den årliga överskottsinkomsten, som avgörs genom att sätta in summa av egenskaperna Rikedom och Adel på tabell 11-4.

Det finns två saker som kan påverka det här. Det ena är ledarskap eller god hushållning. Det andra är slumpen.

Det första avgörs med ett slag för en av skickligheterna Räkna eller Retorik, modifierat av någon av egenskaperna Populär eller Impopulär – som vanligt väljer man den egenskap som passar bäst. Svårigheten är normalt 9. Vill man ha lite slumpvariation på året kan man bestämma svårigheten till 5 plus en tärning. En låg svårighet innebär att det är ett gott år, medan en hög svårighet innebär ett svårt år.

Figurer med egenskapen Adel +1 eller mer kan justera skattenivån om man vill. Om man överskattar får man en extra inkomst, men man måste alltid sänka någon av egenskaperna Populär eller Impopulär med ett snäpp. På samma sätt kan man underskatta befolkningen, vilket på motsvarande tar bort en inkomst, men å andra sidan stiger en av egenskaperna Populär eller Impopulär ett snäpp. Modifikationerna är kumulativa, så att en person som ökar skatten två steg får också flytta sig två snäpp upp på resultattabellen, men å andra sidan får man också två snäpp lägre Impopulär. Om man har en förlust på 1 x normalt och har en normal inkomst på 4£ och förlorar en extra inkomst så har man alltså förlorat 8£ – först 4£ och sedan 4£ till.

Det finns en del möjligheter till punktskatter som man kan samla upp. Fyra stycken är helt legala, och det är för att bekosta första sonens riddarslag, äldsta dotterns bröllop, lösen om man blir tillfångatagen och slutligen eventuella korståg. Det sista lär dock inte bli aktuellt förrän 1220 eller så, men de andra kan inträffa så gott som när som helst. Punktskatterna innebär helt enkelt att man får händelsen helt bekostad. Man måste dock slå ett slag för Retorik plus en lämplig egenskap för att ens Populär/Impopulär inte ska sjunka ett snäpp. Svårigheten beror på hur mycket pengar som går åt, men en svårighet på 9 är ganska lämplig.

Man kan också be de ofrälse att bekosta något. Detta avgörs med ett slag för Retorik, och svårigheten beror då på hur mycket pengar som krävs och hur mycket de ofrälse tjänar på det. Att mönstra en här är sällan populärt och har alltså hög svårighet, men om krig står för dörren är det mer nödvändigt och alltså lättare.

Man kan också tvinga på en skatt på sina undersåtar. Detta bekostar omedelbart ens behov, men egenskapen Populär/Impopulär sjunker då med minst ett – spelledaren kan sänka den ännu mer om skatten är väldigt kännbar.

Man kan få in pengar på andra sätt, till exempel genom att gifta sig rikt, som krigsbyte eller för lösen av fientliga adelsmän, men det är upp till spelledaren att tillåta det och bedöma inkomstens storlek.

## Familjen

Att bilda familj och skaffa ungar är inte så överdrivet vanligt i rollspel. Ofta ses det på med en föraktfull fnysning; "Åh, mamma-pappa-barn är mesigt, ju!" Alternativt undviker man ämnet för att man är rädd att det ska spåra ut i ren porr. Oavsett vilken attityd spelarna har till detta ämne finns dock följande faktum: den medeltida motsvarigheten till pensionsförsäkring ligger i att man skaffar ett antal barn som kan ta hand om en på ens ålder höst. Det finns undantag; munkar och ordensriddare lever för och av sina orden, och denna nyrekryteras ständigt. Det är med andra ord inga problem med vare sig pension eller ordens fortlevnad.

### Att skaffa sig en gemål

Det finns många sätt att skaffa sig en äkta hälft. Det enklaste, och också det vanligaste, är arrangerade äktenskap. Det hela går ut på att två stycken män anser att det vore trevligt att på något sätt ordna lite kompisskap med den andre, så den ene gifter bort sin dotter till den andres son. Det händer ganska ofta att bruden och brudgummen ser varandra för första gången framför altaret.

Giftermål av kärlek är ganska ovanligt. Det närmaste detta man normalt kommer är att två ungdomar har en herdesstund i till exempel en lada, varpå den kvinnliga parten blir gravid och gifts bort med "fadern" (inte nödvändigtvis flickans barns far).

En annan variant av "kärleksgiftermål" är den varianten där den ene vill ha den andre (oftast är det den manliga parten som vill ha den kvinnliga). På grund av hans makt och inflytande kan han få som han vill, oavsett vad den andre tycker om saken. Detta "kärleksförhållande" är huvudsakligen enkelriktat – det är den ene som vill ha den andre och det omvända förhållandet är inte nödvändigt.

Figurerna bör ha ett lite bättre läge vad gäller äktenskap. Eftersom de ofta är friare och har större möjligheter att göra som de vill bör de få råda över sig själva vad gäller äktenskap. En spelledare kan dock utnyttja äktenskap eller hot om äktenskap som bakgrund till ett äventyr.

Om en figur önskar gifta sig finns det två lösningar. Antingen ber figuren sin far att han ska ordna något lämpligt, eller så kurtiserar han själv. Det första fallet kan lösas med slumpen eller efter spelledarens huvud. Ett förslag på slump är ett slag för Adel eller Rik, plus färdigheten Romans eller Övertala. Ju högre slag, desto

### Medeltida äktenskap

Äktenskapet är en helig och legal konstruktion som är avsedd att säkra arvsrätter för alla inblandade parter. Det sanktioneras och helgas av kyrkan och erkänns av alla juridiska institutioner i samhället.

Skilsmässa är inte tillåtet. Vid vissa tillfällen kan ett äktenskap annulleras, vilket för övrigt görs av påven, på grund av att den äkta hälften visar sig vara närmare släkt än vad man trodde från början. Äktenskap närmare än tredje kusin är förbjudna.

Lägg märke till att det inte finns några som helst emotionella krav för äktenskap. Det är en politisk historia, utan någon hänsyn till individen eller deras känslor. Således är det inte förvånande att både män och kvinnor söker tillfredsställelse i utomäktenskapliga förbindelser.

En sed som förekommer i Västmark är sängledning. En rest av gammal hednatro säger nämligen att ett äktenskap inte är fullbordat förrän de två har köttsligen förenats, och för att verkligen kontrollera att de lyckliga två verkligen fullbordat äktenskapet står hela släkten bredvid sängen och tittar på.

**Tabell 11-6: Avkomma**

Slag	Resultat
2 eller mindre	Ingen avkomma under året.
3	Tvillingar. Slå ett slag till; udda = flickor, jämnt = pojke, 8 eller 9 = en av varje.
4 eller mer	Ett barn föds. Slå ett slag till; udda = flicka, jämnt = pojke.



mer attraktivt blir äktenskapet. Med ett attraktivt äktenskap menas inte en vacker maka/make, utan ett politiskt fördelaktigt äktenskap.

Kurtiserandet bör lämpligen ske genom rent rollspel. Det här är lite svårare att klara av, eftersom det är svårt att spela förälskad, särskilt om spelaren och spelledaren är av samma kön. Att spela förälskad i en spelare är om möjligt ännu svårare – spelledaren kan man hålla lite distans till, men en annan spelare är... svårt.

### Att skaffa sig en arvinge

Att skaffa sig en arvinge är tämligen enkelt att simulera regelmässigt. Under vinterhalvåret slår man helt enkelt ett slag på tabellen nedan. Slaget kan modifieras av lämplig egenskap, till exempel en vänd Lättfotad, egenskapen Gammal eller Ung.

För de som vill vara petiga med varje samlag kan man slå ett slag. Svårigheten är 9 vid menstruationen, 3 precis vid ägglossningen och 6 däremellan. Använd någon av egenskaperna Ung, Gammal eller Sjuklig för slaget. Slaget bör slås dolt och spelledaren bör notera resultatet. Om slaget lyckas blir kvinnan med barn. Vid Perfektion blir det tvillingar.

Om kvinnan blir med barn får hon egenskapen Gravid -1 en månad efter tillfället, som tar sig uttryck i form av morgonsjuka och avsaknad menstruation. Därefter fortsätter graviditeten enligt reglerna för detta.

När barnet föds får modern skada motsvarande ett totalt skadevärde på 6 som fungerar som vilket skadeslag som helst. Om Stryktålighetsslaget nollas dör modern och barnet i barnsäng om det är en figur som är modern. Om modern inte är en figur dör hon redan vid en Allvarlig Skada, precis som oviktiga skurkar.

### Egenskaper och arv

För varje egenskap hos föräldrarna som rimligen kan ärvas ska man slå ett slag med svårighet 8. Vänd alla egenskaper så att de blir positiva för just det här slaget. Om slaget lyckas ärver barnet egenskapen, och om slaget inte lyckas ärver barnet inte egenskapen.

Vid Status Quo minskas egenskapen med ett steg.

Stark +2 blir alltså Stark +1, medan Ful -1 blir Ful 0 och försvinner.

Om slaget lyckas med perfektion blir egenskapen ett steg bättre eller sämre; Stark +2 blir alltså Stark +3, medan Ful -1 blir Ful -2. Skulle egenskapen som ändras redan vara  $\pm 4$  så får barnet en helt ny egenskap enligt spelledarens önskemål.

I vissa fall, till exempel med Älvblod, är det bästa att ta ett medelvärde mellan föräldrarnas motsvarande egenskaper. Om en människa utan Älvblod och en älva med Älvblod +4 får barn tillsammans bör barnet lämpligen få Älvblod +2.



## Åldrande

Allt eftersom figurerna blir äldre åldras de, och det finns risk för att de dör av ålderdom. Den vinter då figuren blir 35 år eller äldre och varje vinter därefter ska man slå ett slag; motståndet är 3 plus ett för varje fem påbörjade år efter 35. Lämplig egenskap att använda kan vara Stark, Järnfysik eller Sjuklig. Om slaget misslyckas får figuren Gammal -1 och åldras enligt den egenskapen. Man behöver inte längre slå när man har fått egenskapen Gammal.

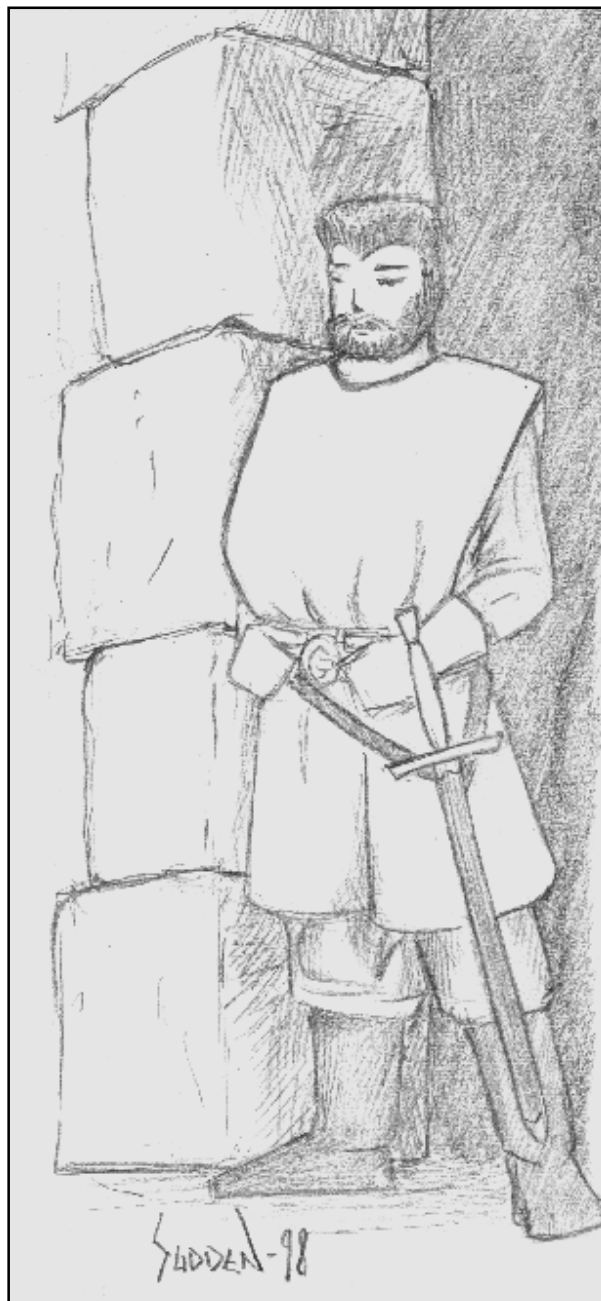
## Sista Vilan

När en figur dör – det kan ju trots allt hända, antingen av ålderdom, sjukdom eller våld – så är det dags att bromsa in ett par sekunder. Till att börja med kan man låta personen dö. Antingen kan döden vara tämligen dramatisk – man kan till exempel spotta skurken i ansiktet, eller slänga en sista förolämpning mot honom innan han drar sin sista suck – eller så kan man vara lite mer personlig – säga farväl till sina vänner eller ge dom den sista vitala ledtråden – precis innan man drar sin sista suck. Dra gärna ut på en vacker dödsscen - det kan till och med bli riktigt bra skådespel av det. En bra dödsscen kan belönas med lite extra skickligheter eller erfarenhetspoäng till ens nästa figur – en yrkesskicklighet eller 10 erfarenhetspoäng är ganska lagom, men det kan bli mer eller mindre beroende på dödsscenen.

Efter att figuren slutligen dött behöver man ta reda på vad som händer i livet-efter-detta. Man kan säga så här; de flesta figurer kommer att hamna i skärselden ett tag, innan de så småningom släpps in i Paradiset. Dessa kan man snabbt bortse från. De figurer som har egenskapen Troende kommer förmodligen släppas in i himlen rätt av, och kan slå på tabell 11-7 för att se om man råkar bli helgonförklarad. En helgonförklarad person får sitta vid Kristi sida för att hjälpa honom att döma vid Domens Dag och för att stå som ett gott föredöme fram tills dess.

Figurer med Älvablod +3 eller högre hamnar i De Ungas Land, för att så småningom återkomma som nya älvor. Det händer garanterat inte under spelets tid, så man kan fortfarande glömma figuren. En del personer kan förmodligen komma att kastas ner i Helvetet för att där i evighet pinas för sina synder. Det bör vara tämligen ovanligt för figurer, och hur hedniska de än är kan det mycket väl hända att de får ”dispens” för sina synder, då de arbetat för en god sak (förhoppningsvis). I vilket fall som helst är figuren ute ur spelet.

Det finns en möjlighet för en figur att stanna kvar i världen efter sin död, men det är heller inget trevligt alternativ. Möjligheten är att stanna som en osalig ande och vara för evigt fjättrad vid den plats där man dog utan möjlighet att komma in i himlen. Detta kan inträffa för de figurer som dör en våldsam död, odöpta personer, de som har Älvablod +1 eller +2 eller de figurer som har en viktig och personlig uppgift som ännu inte är slutförd.



**Tabell 11-7: Kanonisering**

Troende plus tärning, svårighet 15

Nollat	Dåligt rykte inom kyrkan.
Misslyckat	Inget händer.
Status Quo	Figuren helgonförklaras, men kanoniseringen är omdebatterad.
Lyckat	Figuren helgonförklaras.
Perfektion	Figuren helgonförklaras, och kanoniseringen görs officiell av påven och gäller hela den kristna världen.



## Nya figuren

När man konstaterat vad som hänt med den döde är det dags att fundera på vad spelaren ska göra härnäst. Om han inte vill hoppa av spelet helt och hållet bör han fundera på en ny figur. Här kan man också fundera över arvsrätt – har den nya figuren arvsrätt från den gamla, då kan den nya få ärva delar av den gamle figurens egendomar. Det här är naturligtvis en juridisk process (som därmed styrs av spelledaren) och beror på släktband mellan de två figurerna. En figur som faktiskt har arvsrätt får också tänka på dödsskatter och inträde. Inträdet är en avgift till ens länsherre för att man ska få ta över egendomarna och består av 1£. Dödsskatten utgår till kyrkan och består av ens bästa djur eller motsvarande värde i pengar, natura, dagsverken eller gods. Sådan här arvsrätt bör enbart tillåtas om spelaren ska spela sin förra figurs son eller dotter, aldrig annars.

Spelledaren bör slutligen ta sig en funderare på hur hon ska få in den nya figuren i spelet. Det är inte helt lätt att få in en ny figur bland paranoidea spelare, men det bör gå med lite hårt arbete. En ny figur med arvsrätt från en gammal är ganska enkel att få in, men en främling är mycket svårare och kräver en hel del arbete. Utnyttja gärna tidigare resurser för detta. Om figurerna har en fiende sedan tidigare kan denna fiende, eller någon av fiendens allierade, användas för att få in figuren i gruppen. Spelledaren bör tillbringa åtminstone ett spelmöte med att få in den nya figuren i gruppen och

svetsa samman den. Ge gärna den nya figuren lite information eller andra resurser för att på så sätt skapa ett slags beroende mellan den nya figuren och resten av gruppen.

Detta problem gäller inte enbart gamla spelare vars figurer dör, utan även nya spelare med helt nya figurer. Problemet uppenbarar sig då i form av spelbalans, vilket i och för sig inte är något större problem i Västmark eftersom Västmark koncentrerar sig på balans i "rolighet" och inte balans i spelvärden. Det är ändå värt att beakta problemet och ta hänsyn till det. Till exempel kan spelledaren vara lite extra frikostig när det gäller bestämmandet av nivån på figuren, eller ge figuren någon extra mästarskicklighet eller en mängd erfarenhetspoäng.

Man bör även ta hänsyn till historien i kampanjen. Eftersom Västmark till så stor grad bygger på figurerna och deras egenskaper måste man väva ihop historien med figuren. Alla förslag från spelaren bör utnyttjas. Om spelledaren hittar på en fiende till sin figur, använd den fienden och väv in den i kampanjen. Uppmuntra spelare att ta "gamla" skurkar som man hittills bara trodde var biroller som mer personliga antagonister. På så sätt får man en högre grad av delaktighet hos spelarna och därmed ökar närvarokänslan och spelglädjen betydligt.