

Kapitel 12:



Lyonia

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

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

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

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

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

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

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

Denna nya fred kunde inte vara för evigt.

För hundra år sedan kom Mörkret. Avranien och Toulanien förmörkades och erövrades sakta av en skugga. Skuggan har även hotat Wiederfan och då och då trängt in i detta rike, men Wiederfan har alltid pressat tillbaka. Fortfarande härskar fruktan för Skuggan från Norr, och innan denna skugga fördrivits kommer wiederfarnierna alltid att leva i fruktan. Estanien har hittills klarat sig undan på grund av avståndet från norr, och Västmark har levat skyddat bakom sina berg. Nu har Skuggan dock fått upp ögonen även för Västmark.

Feodalism

Hela samhället i Västmark bygger på tjänst. Det är ett ömsesidigt åtagande mellan länsherren och hans vasaller, som till stor del bygger på trohetslöften åt båda håll. Å ena sidan är det ett åtagande från länsherren att skydda och tjäna sina underlydande. Å andra sidan är det ett åtagande från vasallerna att föda och nära sin länsherre. Dessa ömsesidiga åtaganden är grunden för hela Västmarks samhälle, och går hela vägen från ofrälse upp till konungen själv.

Detta åtagande är ärftligt. Var och en har en plats i samhället som beror på var man är född. Att gå emot detta är näst intill att sätta sig upp emot Gud, som trots allt är den som har placerat människan på sin plats i samhället. I Västmark håller man dock inte så hårt på detta – om man visar sig duglig nog kan man stiga på samhällsstegen. I sådana fall kan man se den ”för låga” placeringen i samhället som ett test från Gud.

Var ligger Lyonia?

Var Lyonia ligger är inte särskilt viktigt. Det enda som egentligen är viktigt är att det finns någonstans i Europa.

Lyonia ligger, eller snarare låg, i vår värld, väster om de Brittiska Öarna. Det kan vara det som de iriska kelterna refererar till som De Levandes Värld, mestadels på grund av att de iriska gudarna, Tuatha Dé Danann, gjorde det innan de förde av mileserna. Här har älvafolk, djurfolk, halvfolk och människor länge levat i grannsämja, men denna gamla ordning finns endast kvar i delar av Västmark.

Lyonia kan inte återfinnas på några nutida kartor. Detta kan bero på flera saker – kanske tröttnade älvafolken på förnuftsläran, flydde in i älvariket och tog Lyonia med sig, kanske sjönk ön i havet, kanske har den aldrig funnits, eller så har den funnits, men bara i Sagovärlden. Vad än orsaken är har Lyonia försvunnit från den dödliga världen, och vem det än var som gjorde det har knappt lämnat några spår kvar.

Enligt detta system tillhör all mark Konungen, och det är genom hans nåd som hans vasaller får leva på marken. En vasall som har en förläning äger alltså inte marken, han äger produkten av den. En livegen är en del av förläningen – återigen äger inte en länsherre den livegne, utan produkten av dennes arbete.

Lyonia och Europa

I och med att Lyonia ligger väster om Europa så är det en del av det Europa som verkligen fanns omkring 1190. Det finns alltså ett Rom och Jerusalem och det Tredje Korståget håller på att förberedas för fullt. Även om det ligger utanför rollspelets gränser så är detta ändå faktorer som även påverkar livet på Lyonia. Således är det möjligt att färdas till Europa och Britannien och rollspela där. Visserligen ligger detta något utanför rollspelet Västmark, men för de som verkligen vill och vågar är historierna om Richard Lejonhjärta och Robin Hood alltså inom räckhåll. I så fall kan vi rekommendera ett antal intressanta rollspelsmoduler som hjälp:

Ars Magica: ett historiskt fantasyrollspel om medeltida magi från (i kronologisk ordning) *Lion Rampant*, *White Wolf* och senast *Wizards of the Coast*, som utspelar sig omkring 1200 i Europa. Även om sättningen inte är perfekt och magin är lite för kraftfull för Västmark så finns det en hel del användbar information och goda råd för historiskt fantasyrollspel. Flera användbara moduler finns: *Mythic Europe* och *The Mediaeval Handbook* är de mest användbara.

GURPS Middle Ages: en modul till GURPS

(Generic Universal Role-Playing System) från *Steve Jackson Games*. Den här modulen behandlar framförallt England genom medeltiden, från saxarna fram till högmedeltiden. Mycket användbar.

Lionheart: en generisk modul från *Columbia Games*. Det är en kort historisk beskrivning av Englands utveckling och en uppslagsbok över England under kung Richard Lejonhjärtas levnadstid. Det kommer också med en stor färgkarta över England i plansch-storlek med Englands medeltida namn.

Viking: ett historiskt rollspel från *NeoGames* som behandlar vår egen turbulenta vikingatid, från 700-talet fram till 1000-talet. Även om vikingatiden är lite väl tidig jämfört med Västmark så finns det fortfarande en hel del information att hämta om Norden under tidig medeltid. Modulen *Norden* ger en hel del användbar icke-regelrelaterad information. Varning dock för en lite ”gråtrist” stämning som inte rimmar så bra med Västmarks mer färgglada stämning.

Tidslinje

Den här tidslinjen bifogas mest för att få ett grepp om när saker och ting händer i historien samt hur de påverkar Västeuropa. Den börjar redan under Roms dagar och slutar 1194 med kung Richard Lejonhjärtas återkomst till England.

- 180: Rom etablerar en utpost i sydöstra Lyonia.
- 270: St. Eileth börjar försiktigt sprida Kristi lära på Lyonia.
- 410: Roms styre av Brittanien slutar. Visigoterna plundrar Rom.
- 412: Krig bryter ut på Lyonia då saxiska bosättare landstiger på Lyonia. När kriget slutar har saxarna erövrat en bit mitt på södra Lyonia. Den östligaste biten styrs under Rom.
- 413: De tre stora murarna vid Konstantinopel börjar byggas.
- 418: Visigoterna får land i Gallien.
- 419: St. Germanus skickas till Brittanien för att bekämpa kätteri.
- 421: De första saxarna kommer till Lyonia.
- 449: Enligt Bede kom de första anglerna, jutarna och saxarna till Brittanien. I själva verket har de vandrat in under ungefär ett sekel.
- 451: Hunnen Attila invaderar Gallien.
- 455: Vandaler plundrar Rom.
- 481: Clovis tar tronen i Gallien och enar området till ett frankiskt kungadöme.
- 510-565: Kung Arthur Pendragon enar och regerar över England
- 568: Lombarderna flyttar in i norra Italien.
- 570: Muhammed föds i Mecka.
- 614: Perserna erövrar Jerusalem.
- 632: Muhammed dör.
- 633: Muslimer erövrar Syrien och Irak.
- 639: Muslimernas erövring av Egypten påbörjas
- 649: Första arabiska flottoperationen mot Bysantium.
- 663: Keltiska influenser över kyrkan upphör i England.
- 664: Pest slår England.
- 673: Araberna anfaller Konstantinopel.
- 677: St Wilfrid börjar omvända hedningarna i saxarnas hemland i norra Tyskland.
- 697: Kartago, Bysantioms sista fäste i Nordafrika, faller för muslimerna.
- 711: Muslimerna börjar erövra Spanien. Kristna flyr till bland annat Lyonia och bosätter sig i öst.

- 725: Karl Martel kastar ut muslimerna som försöker erövra frankiskt land.
- 738: Muslimer handlar i Kanton i Kina.
- 756: Muslimer grundar emiratet Kordoba i Spanien.
- 768: Karl den Store ärver den frankiska tronen.
- 793: Första vikingaräden vid Lindisfarne.
- 800: Påven Leo III kröner Karl den Store till kejsare över det Tyskromerska riket.
- 814: Karl den Store avlider. Hans imperium omfattar nästan hela den västra delen av det forna romerska imperiet.
- 825: Den muslimska erövringen av Sicilien påbörjas.
- 835: Danskarna etablerar vinterläger vid Themsen och härjar i England och Frankrike.
- 840: Normän grundar Dublin.
- 845: En dansk flotta anfaller Hamburg.
- 846: Saracener anfaller Roms utkanter.
- 866: Danskarna erövrar York (Jorvik) och börjar kolonisera norra England.
- 867: Danskarna anfaller Mercia som betalar danegäld.
- Ca 860: Normännen upptäcker Island.
- 878: Slaget vid Edgington. Alfred den Store kastar tillbaka danskarna till Östra Anglia. Gränsen England/Danelagen mer eller mindre säkrad.
- 886: Alfred befriar London från danskarna.
- 888: Karl den Fete avlider, vilket gör att frankernas rike delas till motsvarande Frankrike och Tyskland.
- 889: Alfred den Store avlider
- 900: Grönland siktas. Svenskarna tar den danska tronen och tar kontroll över Hedeby.
- 911: Rollo blir den första hertigen över Normandie, vilket leder till de första permanenta norska bosättningarna i Frankrike.
- 960: Harald Blåtand kristnar danskarna.
- 980: Förnyade vikingahärjningar i England och Toulania.
- Normandiska bosättningar i Toulania etableras.
- 982-985: Erik Röde utforskar Grönland.
- 992: Leif Eriksson utforskar Vinland.
- 1000: Island kristnas efter våldsamma dispyter.

1012:	Krig på Irland mellan Brian Boru, den sittande kungen, och kungen av Leinster som vänder sig till norrmanerna i Dublin för hjälp.	1147-1149:	Andra Korståget. Eleanor av Aquitanien orsakar skandal genom att följa sin make, Ludvig av Frankrike, på korståget.
1015:	Knut den Store blir kung av England och lyckas nästan ena alla vikingar.	1154:	Henrik II tar den engelska tronen och grundar Plantagenets dynasti.
1064:	Danmark och Norge sluter fred och Harald Hårdråde riktar sin uppmärksamhet mot England.	1187-1192:	Tredje Korståget. Saladin erövrar Jerusalem.
1066:	Harald Hårdråde besegras av Harold Godwinson vid Stanfords Bridge. Harold blir sedan besegrad vid Hastings av Wilhelm Erövraren. Den normandiska tiden börjar i England.	1189:	Richard Lejonhjärta kröns till kung av England och tar till korset. Han erövrar inte Jerusalem, men sluter en pakt där pilgrimer garanteras tillgång till den Heliga Staden.
Ca 1090:	Skuggan anländer till Toulanen.	1192:	Richard Lejonhjärta tas tillfånga av hertig Leopold av Österrike. Västmarks kampanj börjar.
1095-1100:	Första Korståget. Kungariket Jerusalem grundas.	1194:	Richard Lejonhjärta frigges mot en enorm lösen.
Ca 1120:	Tempelriddarnas och hospitalerriddarnas ordnar grundas.		

Så fungerar det dock inte över hela Lyonia. I Estanien är det Kyrkan som beskyddar och pengarna som styr, och Toulanen och Avranien är båda centralt styrda av en stark kungamakt tack vare pengarnas införande, men i både Västmark och Wiederfan är det det gamla feudala styret som fortfarande gäller.

Frälset

Frälset, eller adeln, är ättlingarna till de som en gång i tiden tog beskyddarens roll i det prefeodala samhället. Det var de som lovade att beskydda de som inte kunde försvara sig, i utbyte mot att näras av dessa. Om man ska gå uppifrån och ner hittar man regenten högst upp. Han har en hel del egen mark, så kallad kronomark, som hans egna inkomster kommer ifrån. Kronan är ärftlig och ärvs alltid av regenten äldsta barn, oavsett kön. Under honom finns det fyra hertigar, var och en formellt herre över ett hertigdöme. De fyra hertigdömena är Varundel, Mirthanburg, Thabeun och Conari. Hertigen av Mirthanburg är av tradition alltid kronarvingen och hertigen av Varundel konungens näst äldsta barn. I och med att den nuvarande konungen är barnlös är dessa båda hertigdömen utan hertig för tillfället. Så länge det är så ägs även Varundels och Mirthanburgs mark av Kronan. Thabeun och Conari är alltid ärftliga, medan Varundel och Mirthanburg inte är det. Hertigarna har egna marker, men en stor del av förvaltningen sker genom hertigarnas vasaller.

Under hertigarna finns det trettiosex grevar, var och en herre över ett grevskap. Dessa grevskap och tillhörande titlar är alltid ärftliga. Grevar står alltid under en hertig i rang, men hans trohetslöften går till konungen.

En baron är en person som styr ett baroni, en förläning som är mindre än ett grevskap. Barontitel och baroni är ibland ärftliga, ibland inte. Baronier kan vara vasall till antingen en greve, hertig eller kungen själv – de sistnämnda kallas ofta markiser.

Markägande adelsmän är nästan längst ner på adelsskalan, men fortfarande långt över ofrälset. Deras förläning är såpass liten att den inte ens kan räknas som ett baroni. Ofta består de bara av en befäst gård och tillhörande by. Dessa adelsmän kan vara vasaller under vad som helst utom konungen. Liksom med baronier kan dessa småförläningar vara ärftliga eller inte. Oftast är de inte ärftliga.

Observera att "markägor" egentligen är ett felaktigt uttryck. En adelsman som "äger" en förläning äger egentligen bara produkten från hans län då marken tillhör riket och därför konungen.

Kyrkan

Västmark är ett kristet rike. Det finns knappt någon som inte tror på en kristen Gud och Jesus Kristus, hans son. De få som inte är kristna är antingen hedningar eller älvafolk som tror på den Gamla Tron, eller judar som tillåts ha sin egen tro. Det finns i alla fall några muslimer på Lyonia, förmodligen sådana som kommit från Spanien och kanske till och med ett par muslimska köpmän som undkommit korstågen.

Det är ingen tvekan att Västmarks invånare är kristna. De förstår visserligen inte prästerskapets latin, men de tror på vad prästerna säger. För Västmarkare är himlen och helvetet lika reella platser som Rom och Jerusalem. Det är ingen som helst tvekan om att dessa platser finns och att man hamnar i endera vid Domens Dag (som är precis lika påtaglig som gårdagen). Är det någonting som man är rädd om så är det sin odödliga själ. För de flesta är tanken på att konvertera till en annan religion (till exempel islam) lika främmande som att människor kan flyga genom att flaxa med armarna.

Kyrkan är en organisation i sig, toppstyrd från Rom av påven, Kristi ställföreträdare på Jorden. Visserligen är kommunikationen mellan kyrkan i Västmark och Rom tämligen sporadisk, men den finns och det finns inte en enda medlem i prästerskapet som ens skulle kunna tänka sig att bryta mot en påvlig bulla.

Västmarks krona är en gåva från Gud, ett tecken på att hans status som regent över riket är helgat av Gud Fader själv. Detta symboliseras av att det är ärkebiskopen som sätter kronan på konungens huvud vid kröningen.

Till skillnad från den kontinentala kristendomen, vilken förekommer i Wiederfan och Estanien, är den i Västmark mer tolerant. Detta beror till stor del på att man lever i den delen av världen där den Gamla Tron är mest påtaglig. Att helt kasta ut den gamla tron skulle vara lika med politiskt självmord. Älvafolken har trots allt en hel del makt, om så bara genom inflytande, även om få kristna vill erkänna det. Det finns till och med ett fåtal länsherrar som är älvafolk, och förr i tiden var det brukligt att i alla fall konsultera älvafolken i vissa frågor. Denna sed efterlevs inte längre lika hårt.

Man bränner inte folk för häxeri – inte än i alla fall. Brottet ”förräderi mot Gud” är ännu inte instiftat, även om kyrkan har dömt ett fåtal personer för att dyrka Djävulen, och man lyder inte bibelns bud ”en trollkvinna skall du inte låta leva” så mycket, bara om trollkvinnan är eller tros vara skadlig för omgivningen. Kätter i form av judatro och den Gamla Tron är om inte accepterat så i alla fall tillåtet enligt Västmarks lag, och risken är annars mycket liten att den kontinentala ”korstågshysterin” någonsin drabbar Västmark.

Skatter, Skatter! Underbara, Tjusiga Skatter!

Skatter finns det gott om, och många av dem slår ganska hårt mot befolkningen. Som grund beskattas den mark man har tillgång till och antalet djur, men storleken varierar med tiden och framförallt länsherren, som ofta sätter dessa skatter precis som han själv vill.

Det finns också andra skatter. Några av dem räknas upp nedan.

Assart: En glänta i en kunglig skog eller annan oodlad mark var beskattad eftersom den ökade ens tillgångar.

Dagsverke: Ofria bönder är tvungna att arbeta åt deras länsherre ett visst antal dagar i veckan. Under vissa årstider kan detta vara upp till tre dagar per vecka, men oftast är det mindre. Utöver dessa dagsverken kan man tvingas att arbeta extra åt ens länsherre, men man ersätts då med mat och dryck för de extra dagarna. Detta kan dock kraftigt påverka arbetet hemma.

Dödsskatt: När en bonde har dött och länsherren tagit hans bästa djur kommer kyrkan in och tar hans näst bästa djur eller motsvarande värde i gods och natura. Därmed anses begravningskostnaden vara täckt.

Heriot: När en bonde dör tar länsherren hans bästa djur.

Inträde: Man måste betala ett inträde för att få ta ett landområde i besittning. Det rör sig om 12d per tunnland för en bonde, medan en riddare kan få betala över 2£ och länsherrar ännu mer. Inträdet betalas ofta i samband med heriot och dödsskatt.

Kvarnskatt: Ofria bönder är tvungna att mala sitt mjöl i länsherrens kvarn (om denna äger en). För detta privilegium var man tvungen att betala en skopa säd per säck.

Lecherwite: ”Osedlighetsbot”, en slags böter som ogifta ofria kvinnor får betala om de inte är kyska, vilket anses sänka deras värde.

Merchet: En bonde är tvungen att betala merchet för att hans dotter ska få gifta sig. En typisk merchet är på 6d, men kan vara mer om kvinnan ska gifta sig utanför hembyn. Endast ofria bönder behöver betala merchet.

Pannage: Rätten att valla svin i skogsområden kan vara avgiftsbelagd.

Scutage: För att slipa militärtjänst kan man betala 1£ per riddare. Denna militärtjänst drabbar mindre adelsmän, som i utbyte mot land ofta är tvungna att hålla ett antal beväpnade män åt sin länsherre ett antal dagar om året, dock max 40 dagar.

Tionde: Kyrkan tar en tiondel av det som en bonde producerar, oftast omkring skördetiden. Alla bönder behöver inte betala tionde.

Kalender

Den kristna kalendern utgår från den julianska, men man brukar inte ange en viss tidpunkt med datum, utan med den högtid (om någon) på vilken den inträffar. Därför inträffar inte en tornering den 25 juli, utan på St Christophers dag.

Vidare finns ett antal högtider som inte har en fast dag, och andra helgdagar utgår ofta från dessa. Man firar inte födelsedagar. Istället firar man den dag efter vars helgons namn man är uppkallad.

Flyttbara högtider

Påskdagen är den första söndagen efter den första fullmåne som inträffar på eller efter den 21 mars. Den varierar mellan 22 mars och 25 april. Långfredagen är fredagen före påskdagen. Palmsöndagen är söndagen före påskdagen. Pingstdagen inträffar söndagen 7 veckor efter påsk. Askonsdagen är 40 dagar före påsk.

Fasta högtider

Hedniska högtider står i *kursiv* stil.

6 januari	Trettondagen
1 februari	St Brigid
2 februari	kyndelsmässodagen
6 februari	imbholg , <i>inleder earrach</i> , våren
17 mars	St Patricks dag (huvudsakligen på Irland)
21 mars	vårdagjämningen
23 april	St George
8 maj	beltaine , <i>inleder samhradh</i> , sommarhalvåret
21 juni	sommarsolståndet
22 juni	St Alban
24 juni	Johannes Döparen
29 juni	St Peter
30 juni	St Paul
8 juli	St Procopius
25 juli	St Christopher
26 juli	St Anne
1 augusti	Lammas
8 augusti	lughnasa , <i>inleder fomhar</i> , hösten
18 augusti	St Helena
23 september	höstdagjämningen
29 september	Mickelsmäss
8 oktober	St Demetrius
25 oktober	St Crispin
1 november	Allhelgona
	Samhain , <i>inleder geimreadh</i> , vinterhalvåret
9 november	St Theodore
22 december	vintersolståndet
25 december	juldagen, Kristi födelse

Kyrkans roll

Många har problem med att inse den kristna kyrkans roll under medeltiden, delvis tack vare den tillbakadragna roll som kyrkan har i det moderna samhället, och tror att den medeltida kyrkan är lika snäll och beskedlig som den är idag.

Detta kunde inte vara mer fel. Kyrkan **är** medeltiden. Utan kyrkan skulle den europeiska medeltiden vara helt annorlunda. I och med Konstantins Donation (ett dokument som på fjortonhundratalet kommer att visa sig vara falskt) gavs hela Västeuropa till den romersk-katolska kyrkan. Varenda kristen kungaätt därefter har alltid varit kungar av Guds nåde och fått sin kungastatus från Gud, via påven som sanktionerat konungens makt och ärkebiskopen som sätter kronan på konungens huvud. Det enda undantaget var den merovingiska kungaätten i södra Frankrike, vilka tills ätten dog ut ca år 630 e.kr. ansågs vara kungar av Guds blod.

Vad kan vara mäktigare än en kyrka som sanktionerar konungen att styra sitt rike? Svaret är ett pragmatiskt "ingenting". Inte nog med det – kyrkans propagandaapparat når ut från Rom över hela Europa. Det finns inte en enda kristen själ i hela Europa som inte nås av kyrkans budskap. Det finns inte en enda organisation som ens kan jämföra sig i kyrkan vad gäller kontroll av media.

Kyrkans rikedomar är också ofantliga. Förutom rätten att ta ut tionde så har kyrkan också egna marker och resurser. Enligt vissa källor uppgår en tredjedel av all mark i Europa år 1192 i kyrkomark.

Kort sagt: kyrkan är helt enkelt det lim som håller ihop det Europa som gestaltas i Västmark, så se till att spelarnas figurer är lite mer vördnadsfulla inför kyrkan och det den företräder nästa gång, okej?

Geografi

Västmark är ett av de fem konungarikena på Lyonia och det mest centralt placerade. Riket ligger i skydd av Felanibergen, som pressar upp fuktmättade sydliga vindar på högre höjder, så att strida floder vattnar det bördiga landskapet.

Avranien i nordväst har inte fördelen av att ha höga berg som kyler ner vindarna – de fuktiga och kalla havsvindarna blåser istället tvärs över landskapet, så Avranien är tämligen kallt och kargt. Toulanien har det omvända problemet – riket ligger i lä av Felanibergen och är därför ganska torrt och kallt. Wiederfan i öst vattnas dock av vindar söderifrån som kyla ner av den luft som pressas österut av Felanibergen. Detta gör att Wiederfan är ett någorlunda bördigt slätt- och kullandskap.

Västmark

Västmark delas in i fyra hertigdömen, Varundel, Mirthanburg, Thabeun och Conari.

Mirthanburg avgränsas av Falimar-floden i öster och av de Felaniska bergen i norr och väster. Havet utgör hertigdömet's södra gräns, och ön Moll tillhör också hertigdömet. Hertigdömet's huvudstad är också rikets huvudstad.

Hertigdömet Varundel avgränsas i norr av Elenmirth-skogens södra skogsbyn, i öster av floden Ala, i väster av floden Falimar och i söder av havet självt. Mellan Alasjöarna ligger hertigdömet's huvudort, staden Vadeltass. Varundel är Västmarks bördigaste hertigdöme och en hel del av överskottet skeppas norrut till Thabeun i utbyte mot timmer.

Thabeun är Västmarks nordligaste grevskap. Det är också det skogrikaste, och skogsbruket är helt klart hertigdömet's huvudnäring. Det mesta av timret flottas ner för Alafloden och Falimar ner till havet. En hel del av timret kolas och används i gruvindustrin som också är stark här i skuggan av Felanibergen.

Conari är det östra hertigdömet, i skydd bakom Alafloden. Det här är ett väldigt varierat landskap, där boskapsuppfödning – särskilt av kor och svin – är den största inkomstkällan. Ål- och dammfiske är också vanligt i Conari.

Thabeun

De stora skogarna i Thabeun är utmärkta för äventyr. Här finns möjligheter att gömma allt från älvfolk till slottsröiner. Det finns tillräckligt många rivaliserande länsförlorare för att man ska få intressanta äventyr, det finns tillräckligt med underligheter för att man ska få en känsla av mystik och det finns tillräckligt med natur för att förflytta en till en annan tid och plats. Alafloden är hertigdömet's huvudsakliga väg ut, och den används för flodhandel likaväl som timmerflotning.

Skogen Elenmirth är huvudsakligen en lummig ek- och bokskog. Den räknas som kunglig skog, och all skogsbruk och jakt är förbjuden här utan konungens tillåtelse. En del skeppsbyggarmästare har tillåtelse att hugga ner ekträd för skeppsbygge och flotta ner detta till kusten.

Alamirth är den norra urskogen. Skogslagarna gäller inte Alamirth, trots att det räknas som kunglig skog, på grund av att älvfolken är särskilt inflytelserika här – flera baronier lyder under älvastyre, det ränner omkring älvfolk nästan överallt i skogarna, och till och med namnet Alamirth betyder "älvskog". Älvfolken här lyder dels under Västmarks lagar men Älvadrottningens ord står alltid över Konungens ord i dessa baronier. Ett fåtal personer erkänner sig till och med vara Älvadrottningens undersåtar och vägrar att lyda Konungen.

Det bor även en hel del djurfolk och halvfolk i skogen – i de nordvästliga delarna är de till och med i majoritet. Kyrkan är inte heller lika stark här, och även bland människor finns det folk som bekänner sig till den Gamla Tron helt öppet.

Vegetationen är tät och huvudsakligen blandskog. Lövträd är vanligare i söder, barrträd vanligare i norr. Långa, raka furustammar huggs ner här och flottas till kusten för att användas som skeppsmaster. Befolkningen lever huvudsakligen av skogsbruk, jakt och svedjebruk. Vid flodfärorna är skogen såpass bördig att den lämpar sig för konventionellt jordbruk, och det är dessa som står för huvuddelen av Alamirths livsmedelsproduktion. Kolmilning är också vanligt, och kolet används huvudsakligen i smedjor, både lokalt och söderut. Även ål- och dammfiske förekommer, men är inte så väsentligt.

Mellan skogarna ligger ett ganska kargt slättland. Huvudsakligen lever befolkningen här på boskapskötsel, mestadels får och högländssboskap, och tillhörande sidoindustrier. Området är ganska fattigt jämfört med Alamirth och Elenmirth.

Även de södra delarna av Felanibergen tillhör hertigdömet. Viss gruvdrift förekommer här, men det cirkulerar så många rykten om Felanibergen att det är svårt att leja arbetare. Det påstås till exempel att om man ger sig upp i bergen allt för långt upp åt nordväst så blir man fångad av blodsugande mörka älvor som aldrig släpper upp en i solljuset igen...

Vintrarna i Thabeun är tämligen hårda och en halvmeter snö vintertid är inget man förväntas över. Först omkring metern börjar det bli jobbigt. Somrarna däremot är ljumma till varma, även om det tar ett tag att värma sjöarna till en lagom temperatur och även om det tar ett tag innan sommaren kommer igång. Men när den väl kommer igång är den mycket trevlig.

Hertig Valachen håller Thabeun som sitt eget och styr hertigdömet från staden Perenik.

Böner

Bara för skojs skull bidrar vi med Ave Maria och Fader Vår – på latin! Se det inte som pro-katolsk propaganda, utan som en kul grej som höjer stämningen i rollspel.

Ave Maria, gratia plena, Dominus tecum: Benedicta tu in mulieribus, et benedictus fructus ventris tui Jesus. Sancta Maria, Mater Dei, ora pro nobis peccatoribus nunc et in hora mortis nostrae. Amen

Pater noster, qui est in caelis, sanctificetur nomen tuum. Adveniat regnum tuum. Fiat voluntas tua, sicut in caelum et in terra. Panem nostrum substantialem da nobis hodie. Et dimittit nobis debita nostra, sicut et nos dimittimus debitoribus nostris. Et ne nos inducas in tentationem; sed libera nos a malo. Amen.

Mirthanburg

Mirthanburg är ett kustlandskap, avgränsat av floden Falimar i öster och de södra delarna av Felanibergen i norr. Det är också namnet på huvudstaden i riket som också är huvudorten i hertigdömet.

Norr om gränsen vid bergen ligger de Avraniska Kustlanden. Folket här brukar då och då ge sig in på räder in i västligaste Mirthanburg för att stjäla boskap och allmänt leva jävel, så numera är gränsen mot Avranien väl befäst och tämligen stark.

Större delen av Mirthanburg påminner om Avranien – höga berg och djupa dalar, nästan på gränsen till fjordar, som är alldeles för karga för att vanligt jordbruk ska löna sig. Huvudsakligen lever folk i Mirthanburg av fiske vid kusten och boskapsskötsel i norr. Området kring själva huvudstaden och området i Gradanpasset vattnas av de fuktiga havsvindarna och är såpass bördiga att man kan leva på jordbruk. Området runt omkring huvudstaden är också ett handelscentrum och hantverkarcentrum – ett handelsgille motsvarande Hansan är sakta på väg att växa fram här.

Gradanbergen är en liten utlöpare till Felanibergen, separerad från den större bergskedjan av Gradanpasset. Bergskedjan pressar upp de fuktiga havsvindarna och får det att regna tämligen mycket, huvudsakligen i Gradanpasset och söder om bergen i närheten av huvudstaden. De fuktiga havsvindarna fortsätter sedan mot norr och Thabeun, där de urvattnas helt och hållet.

Normalt sett ska Mirthanburg tillfalla Konungens äldste son. Nu finns det ingen äldste son, så Mirthanburg står utan hertig och lyder direkt under Konungen.

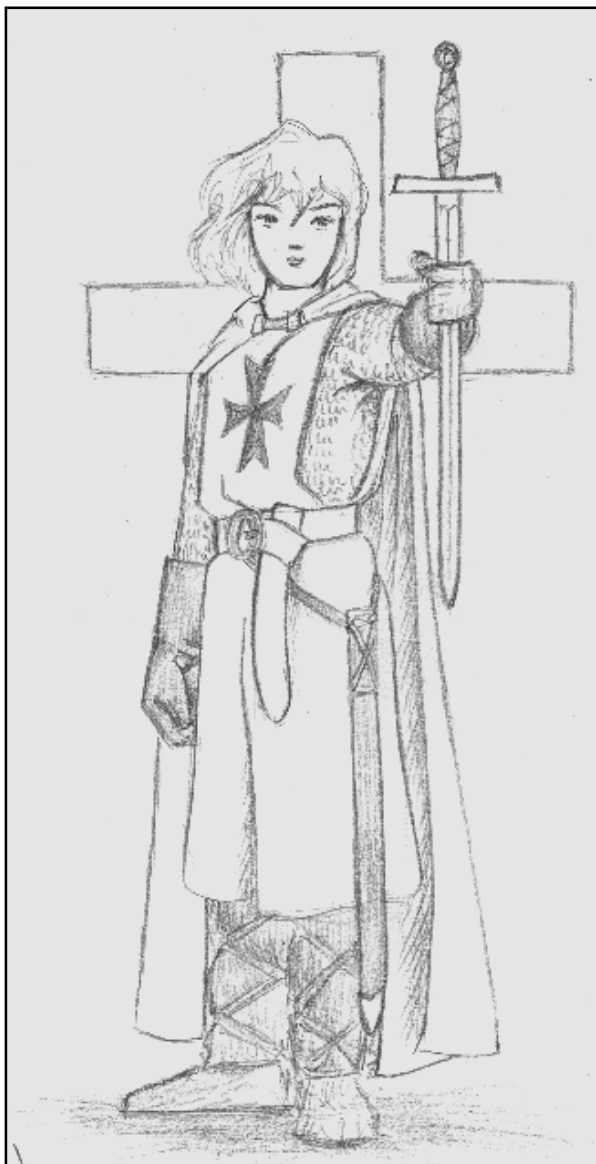
Varundel

Hertigdömet Varundel avgränsas av floden Falimar i väster och Alafloden i öster. Den norra gränsen utgörs av Elenmirths södra skogsbyrå, och havet utgör den södra gränsen. Storleksmässigt utgör alltså Varundel det minsta hertigdömet, men trots sin litenhet är det ändå det rikaste hertigdömet, då marken är bördig lerjord som vattnas av floderna och terrängen är endast lätt kullig och lätt skogsbeklädd. Det är således ett mycket rikt hertigdöme med mycket rika skördar.

Huvudorten i hertigdömet är staden Vadeltass, strategiskt belägen mellan Alasjöarna. Staden är ett transportcentrum av järnm träkol och timmer som skeppas ner från Thabeun och vidare till Mirthanburg och Conari. Vadeltass har också kommit att bli ett rikt hantverkscentrum, och rikets mest prisade hantverk i form av vapen, finsmide och glas kommer härifrån.

Conari

Conari är det mest östliga hertigdömet. Alafloden utgör hertigdömet västra och norra gräns. Den nordöstra gränsen utgörs av Wiederbergen och floden Wieder utgör den sydöstra gränsen mot Wiederfan. Huvudstaden i hertigdömet heter Ekalid och ligger vid kusten – det är också rikets främsta vallfartsort.



Marken är inte lika bördig som Varundel, men tillräckligt så att man kan leva i någorlunda lyx. Det finns en hel del kunglig skog i Conari, vilket gör att det är mindre befolkat än Varundel och Mirthanburg. Möjligheten att valla svin gör det dock inte lika glesbefolkat som Thabeun och det gör också Conari till en stor fläskproducent.

Närheten till bergen gör också Conari till rikets andra stora järnproducent, men då Thabeun har fördelen av mer skog på närmare håll har Thabeun ändå lyckats ta den ledande positionen. Conariskt järn anses dock ha högre kvalitet än thabeiskt.

Hertig Talaan Wedarlaeg håller Conari som sitt eget. Han styr dock inte från Ekalid utan från Detana vid Södra Alasjöns utlopp.

Älvafolken

Älvafolken är en stor maktfaktor i Västmark, även utanför Alamirth som är deras ”jordiska” högsäte. Faktum är att Alamirth är det närmaste man kan komma till en fast ”port” till Älvalandet då det är lite lättare att komma över till Älvalandet i Alamirth, och man kan räkna med att åtminstone hälften av Alamirths invånare har älvablood i sig till någon grad, även om det i de flesta fall inte ens märks. Av tradition har Västmarsk kungar alltid sökt sig till Älvadrottningen för råd och militära allianser, och för det mesta brukar dessa löpa väl ut.

Det är brukligt att Älvadrottningen sänder en ambassadör till hovet i Mirthanburg för att Hennes röst ska bli hörd och för att Hon ska veta vad som sker i hovet, och ibland skickas även andra dignitärer från Hennes Majestät runt om i Västmark och resten av Lyonia.

Det faktum att älvafolken erkänns som en politisk maktfaktor och accepteras har gjort att Västmark har hamnat något på kant med Rom, som inte kan acceptera dessa hedniska idéer. Men då Rom ligger tämligen långt bort och Alamirth betydligt närmare är det enkelt att se vem det är som har det tyngsta inflytandet. Även om Hennes Majestät inte har besökt Mirthanburg sedan Vår Herres år 867 har Hennes ambassadörer varit väl mottagna när de kommer. Det finns ingen fast ambassadör – de flesta brukar storkna av all kristenhet som finns i staden och åka hem – men ända till 1182 har det alltid funnits en ambassadör.

Avranien

Avranien är kallt och bergigt. Genom sitt klimat och sin terräng är det ett mycket krävande landskap och det har också lett till stor isolationism mellan de olika bebyggda områdena. Avraniens bergsområde har lyckats behålla det ursprungliga klansamhället, och de frankiska ockupanterna har aldrig lyckats förändra det.

Klanerna är tämligen självständiga och det är mycket svårt för kungen att styra klanerna – de gör som de själva vill. Det har faktiskt gått så långt att uppror jäser i Avraniens nordvästra delar. Det räcker förmodligen med en stark hand som enar klanerna, så kan man nog få dem att gå mot huvudstaden.

Toulanien

Genom sitt läge har Toulanien hamnat i Felanibergens regnskugga. Det är tort och kallt och utan de floder som slingrar sig ner genom landskapet hade Toulanien förmodligen aldrig varit så starkt som det är.

Toulanien är ett strikt feodalt samhälle där det finns liten möjlighet för individen att utvecklas. Adelns makt över ofrälset är mycket stor, men å andra sidan är kungens makt över adeln ännu större. I ett så restriktivt samhälle är det inte att undra på om det puttrar lite smått. Det är mest adelsmän som är missnöjda i Toulanien – de ofrälse har aldrig möjlighet att göra uppror.

Kungar och Damer

Avraniens sydland styrs av hans majestät Conner mac Roth I, en marionettkung under Varène de Richard. **Avraniens nordland** styrs dock av den av klanerna valde överkungen, ard righ Cailleach mac Shùile, även om området formellt lyder under Conner mac Roth. Detta struntar dock nordlandsklanerna högaktfullt i.

Hans majestät Varène de Richard styr både **Toulanien** och Avraniens marionettkung. Hans styre är järnhårt, men det ryktas att han egentligen går andra personers ärenden.

Västmarks tron innehas av den åldrige kungen Stephan Tyversten. Han är formellt barnlös, men det påstås att han har en arvinge någonstans. Många hoppas att han har det, då det skulle bespara Västmark ett blodigt inbördeskrig.

På grund av att hennes kunglig höghet Odesse Ideligram är för ung och ännu ej krönt till drottning över **Wiederfan** är det hans nåd Gabriel Malvoisin som styr riket i egenskap av förmyndare och regent. Trots hans starka kopplingar till Tempelherreorden är han en duglig regent, fylld av yttersta vördnad för den blivande drottningen.

Estanien styrs direkt av Rom via kardinal Matteus Vezzani. Hans styre är hårt men rättvist. Dock är Estanien det område på Lyonia som är minst tolerant mot älvafolk.

Wiederfan

Wiederfan ligger i ett stort regnstråk mellan Wiedebergen och Etannibergen. Tack vare det är landskapet bördigt, och att det är platt underlättar förstås för jordbruket. Det platta landskapet har även en effekt på krigsföringen. I och med att det finns så få bra ställen att bygga befästningar på har Wiederfan tvingats att använda mer rörliga taktiker. Därför är så gott som hela hären beriden. De täta konflikterna med Toulanien gör också att invånarna är mycket stolta över sin här och den frihet de skyddar.

Estanien

Estanien är någorlunda bördigt, men det hade varit bättre om det hade varit lite fuktigare. Den katolska kyrkan har fått ett mycket starkt fäste i Estanien – det finns en adel i landet, men denna är mycket underställd kyrkan. Estanien är nästan lika strikt styrt som Toulanien, men styret är ändå lättare, framförallt för de ofrälse.

Kläder

Kläder i rollspel är alldeles för ofta bara en samling prylar i utrustningslistan. Detta är inte bra; alldeles för många vet inte hur man klär sig på medeltiden. Därför bidrar vi med en längre beskrivning av kläder här.

Material

De kläder som bars under medeltiden var till övervägande del av ull, men även vadmal och linne förekom. Siden var nästan uteslutande avsett för de högre samhällsklasserna och kyrkoutsmyckning.

Ull är ett av de få material som kan produceras över praktiskt taget hela världen. Dessutom är fåret ett av våra äldsta husdjur. Ull kan dessutom komma från kaniner och kameler. Ull kan spinnas till tråd och vävas, men också tovas till filttyg, vilket ofta är av fläckvis varierande kvalitet. Finare ylletyger, s.k. kläde kommer huvudsakligen från England och Holland.

Vadmal är ett grovt vävd ull som fildas ihop i hett vatten. Den färdiga produkten står emot vind och väta och är därför ypperligt för arbetskläder. Det är vanligt att skatter betalas i natura med vadmal.

Lin används i finare underkläder och dok. Det är bekvämare att bära än ull, men har å andra sidan nackdelen att det är kallt om det blir blött, till skillnad från ull som faktiskt blir varmare när det suger åt sig fukt.

Siden är en raritet och mycket dyrt och är någonting som bara de rikaste har råd med. Siden tillverkas av silkestrådar av vissa larver och har kommit framförallt till Italien från Kina via Främre Asien.



Dessa material sys sedan ihop till kläder. Gemensamt för kläderna är att de utgår från mycket enkla mönster – 1990-talets skjortor är textiltekniska monster jämfört med en medeltida tunika.

Allmogen

En tunika är en undertröja, nästan som en enklare t-shirt. En kortärmad bärs på sommaren, medan en långärmad bärs på vintern. Ovanpå detta har männen kolt eller kjortel, vilket är en knälång dräkt.

Kvinnor har så gott som alltid en kortare kjortel och bär därför en lång kjol till kjorteln. Den bör i de flesta fall vara fotsida. Ibland har de en hellång dräkt istället - ofrälse brukar snöra ihop denna vid midjan med ett förkläde. Det kan hända att kvinnor bär manskläder – de är ofta bekvämare vid färder genom oländig terräng eller vid till exempel ritt.

Byxor finns mestadels bland keltiska folk. Således är de vanligast i Avranien, men i de övriga, Europa-influerade länderna på Lyonia använder man hosor i olika utvecklingsstadier. De enklaste hosorna är ett par benkläden som fästes i kjorteln som inte täcker blygden, medan de mer utvecklade hosorna är ihopsydda i grenen.

Manteln är ett vanligt ytterplagg. Det finns flera olika varianter – helrundelmantlar, halvrundelmantlar, fyrkantiga och så vidare – men grunden är densamma, ett stort tygstycke som sveps runt kroppen för att värma bäraren och skydda honom för regn och rusk. Dessutom kan den användas som filt, kudde, segel, handduk eller något att svepa in saker i när man bär dem längst ut på en pinne. Med lite uppfinningsrikedom går det säkert att komma på att använda en mantel som fallskärm också. Med andra ord – manteln är en slags motsvarighet till en schweizisk armékniv och blir därmed ganska fort sliten.

I de fall där manteln har en egen huva brukar den ofta ha en strut där bak. Längden på struten varierar mycket med modet. Just nu ska struten nå ungefär ner till baken i Västmark. Om manteln inte har en huva är det vanligt med en kraghuva – en lös krage med huva som man bär ovanpå manteln. Kraghuvans strutlängd varierar med modenycker på samma sätt som struten på en mantelhuva.

En tabard är ett tygstycke eller ett ytterplagg som man bär ovanpå kläderna i rent dekorativt syfte. I sin enklaste form är det ett smalt tygstycke som når från axlarna till knäna eller marken med ett hål för huvudet, medan de mer avancerade varianterna har hopsydda sidor och kluven front och bak för att möjliggöra att man kan ha tabard till häst. Riddare bär ofta en tabard ovanpå rustningen. Den är ofta broderad med familje- eller ordensvapen. Det finns många olika varianter av tabarder, vilka naturligtvis är utsatta för modets nycket hela tiden, precis som alla andra plagg.

Skor är något man bär på fötterna. De består av en sula samt något som håller sulan på plats på foten. Om den dessutom täcker och värmer foten är det ingen

nackdel. Sandaler och träskor är väldigt primitiva skor, men används ofta av munkar. I sin extremaste version går skorna upp över knäna. Stövlar är en styvare och mer vattentät variant av skor med höga skaft och kängor är skor med tjockare sula. Skor är en förbrukningsvara. Man brukar inskaffa eller tillverka fyra par skor per person och år.

Överklassen

Överklassens kläder är nästan likadan som underklassens, men den är dyrare, finare och tillverkad av dyrare material. Ganska genomgående försöker adeln och överklassen att visa upp hur rik den är genom att klä sig i kläder som gör fysiska övningar näst intill omöjliga. Modet tar sig de mest fantastiska uttryck i kvinnornas dräkter. Till exempel anses det status att ha en stor mage då detta är ett tecken på fertilitet, varför denna förstoras med hjälp av små kuddar på magen i dräkten. Andra modenycker är de så kallade "djävulsfönstren" – en öppning i sidan i dräkten genom vilken man har fri insyn till kroppen eller genom en tunn, nästan genomskinlig underdräkt.

Rustning

Rustning förekommer sällan som vardagskläder. De som vanligen bär rustning även till vardags ses på som bråkmakare – samma sak gäller överdrivna mängder vapen. I oroliga tider eller områden är det mer ursäktligt att bära rustning jämt. Den vanligaste rustningen är ringbrynja, men det finns även andra typer. Gemensamt för alla rustningar är att de inte är styva. Detta hindrar inte rörligheten på något sätt och är såpass flexibla att man kan sova i dem (tro oss; vi har provat att sova i ringbrynja), men majoriteten av tyngden fördelas på axlar, höfter och underarmar.

Färger och Tillbehör

Färger är, liksom det mesta annat i klädväg, ett tecken på status och rikedom. I Västmark finns det lagar som förbjuder alla andra än adel att bära klara kläder – i Estanien är det till och med förbjudet för alla utom prästerskapets högst rankade medlemmar att bära klara färger.

Rött är en svår färg att framställa och därför dyr. Adel använder den röda färgen väldigt ofta, medan ofrälse nöjer sig med högtidsdräkter. Blått är hyfsat lätt att få fram. Den klarblå färgen förekommer ganska ofta i många olika klädesplagg.

Vitt är snarare en mycket ljus gul, grå eller beige färgton, som kommer av den naturligt ofärgade fibern. Svart förekommer naturligt i vissa ylleyger. Annars är det enkelt att färga tyg svart.

Klargult är ganska dyrt och förekommer hos adeln, men blekare gula förekommer ofta hos ofrälse. Grönt är också enkelt och billigt att ta fram, liksom brunt och grått, så dessa tre färger är de tre vanligaste bland de ofrälse.

Purpur är svindyrt och reserverat för adel och rika köpmän. Pälsverk är också dyrt, varför dessa används av adel. Broderier används ofta för att smycka ut kläderna – adeln har finare tråd, pärlor, silver och guld i trådarna, medan ofrälse får nöja sig med färgad tråd.

Till kläderna bärs en del tillbehör. Ett bälte är till exempel ett måste för att hålla kläderna på plats och för att hänga saker i. Börs och bältesväska hängs i bältet och används för att förvara saker och pengar i. Husfrun har ofta nycklar som hänger från bältet som tecken på att hon för befälet i hemmet.

Riddare och adliga krigare har ofta svärd vid sidan och en dolk i bältet. Det är deras motsvarighet till slips.

Frisyren

Det är mest adel som bryr sig om sin frisy, men frisyren är ett tecken på status, börd och sysselsättning.

Kvinnor bör ha långt hår. Adelskvinnor kan ofta ha invecklade frisyser som ofta involverar smycken i håret. Dock ska en gift kvinna ha håret täckt av en huvudduk oavsett börd. Ibland förekommer det att kvinnor blir "skamklippta" – man rakar eller klipper av dem håret. Detta är ett ganska vanligt straff för prostitution.

Stridande kvinnor, vilka är sällsynta men de finns, bör ha långt hår – de är ju kvinnor. För att håret inte ska vara i vägen brukar dessa knyta håret till en hästsvans. En kvinna med håret i hästsvans kan man alltså anta vara såpass vildsint att hon inte tänker ta skit av någon och definitivt kan försvara både sig och sin heder. Det har hänt att kvinnor som knutit håret i hästsvans och som inte är stridande har blivit tvingade att visa sin duglighet i vapenföring och fått rejält på nöten, så kvinnor som behöver få sitt långa hår ur vägen av någon anledning och som inte tänker ställa sig på slagfältet brukar skyla det med ett huckle knutet i nacken eller liknande och på det sättet få det ur vägen.

Stridande män föredrar att ha håret klippt kort i en slags "pottfrisyr" på vilken man sedan lägger en hätta som skyddar håret från brynjuhuv. Ofta bär stridande adelsmän en hätta även när man inte ska bära rustning, helt enkelt för att det är ett tecken på att man normalt bär rustning och därmed kan slåss och är beredd att försvara sin heder.

Resor

Trots bristande kommunikationer så reser man en hel del i Västmark. Naturligtvis är medeltida resande ingenting som ens liknar dagens charterresor, men det förekommer och är vanligare än man tror.

Det finns flera orsaker till att ge sig ut på vägarna. I vissa fall är man faktiskt tvungen, till exempel om de slemma normanderna bränner ner ens hemby – ganska vanligt förekommande under Wilhelm Erövrarens härjningar i norra England. I andra fall är det vallfärder som är orsaker till resandet. Vallfärdandet går till lokala och fjärran heliga platser som Ekalid, Rom och till och

med Palestina – det senare är dock i samband med korstågen ett osäkert resmål. I många fall är det handelsresor, och en del har det som sitt yrke att rida tvärs över riket. Frälset hälsar ofta på varandra – ett vanligt sätt att dra in skatt på är att en adelsman besöker sina vasaller och snyltar på dem ett tag.

Om hästar

Enligt kungens lag får inte ofrälse rida. De kan inneha och använda en häst, men privilegiet att rida är förbehållet adelsmännen. Det går dock att få tillstånd att rida, till exempel om man har tjänst som kavallerist eller kurir, eller om man är tillräckligt rik.

En häst kan normalt bära last inklusive ryttare motsvarande ca en fjärdedel av sin vikt. En normal häst väger ca 1000 pund (450 kg), vilket ger en maxlast på 250 pund eller 113 kg. Av dessa går ca 170 pund åt för ryttare och sadel, kvar alltså 80 pund last. I krig ökar siffran något; en tungt lastad häst kan utan allt för stora problem lasta 280 pund.

Det är en sjuhelsickes skillnad på en ridhäst, en packhäst och en stridshäst. Stridshästen är ett magnifikt djur, men ingen riddare skulle ens kunna tänka tanken att använda den som vanligt riddjur, och detta därför att det oerhört dumt att slita ut djuret i förväg innan striden har börjat.

En stridshäst kan inte användas som packhäst och vice versa, därför att sadlar och utrustning är så olika att endera djuret skulle inom kort få skavsår av sadeln om man använde det för ”fel” syfte. Visserligen brukar fattigare riddare placera rustning och vapen på stridshästen för att spara in en packhäst, men detta är inte att rekommendera om man är tillräckligt rik.

På grund av att en rustning väger och är ganska obekvämlig rider man så gott som aldrig rustad. Någon häst måste likförbannat bära rustningen, och eftersom det är bekvämare utan rustning än med tar man på den först när man måste. Detta märks också i Malorys böcker om Kung Arthur, där riddarna utmanar sina motståndare, och sedan ”rustar de sig och gör strid med honom”.

En stridssadel är egentligen ganska obekvämlig. Dess främsta syfte är att göra det möjligt för riddaren att använda hästens tyngd bakom slaget och se till att han sitter kvar på hästen. Därför rider man oftast på en vanlig ridhäst med en vanlig ridsadel.

Sjöresor

Att färdas med båt är ett något vanskligt företag. Man undviker till exempel sådana saker som öppna hav. Vikingarna kunde navigera efter stjärnorna – de flesta sjöfarare föredrar att hålla sig kustnära. De flesta båtar är inte speciellt sjödugliga. Långskepp är utmärkta för rodd och hyfsade seglare men tar liten last, medan mer normala koggar har dålig sjöduglighet men större lastförmåga. Koggarna är dock bättre på att kryssa jämfört med långskepp.

En riddares sällskap

När man läser till exempel Sir Thomas Malorys berättelser om Arthur och riddarna kring det Runda Bordet förundras man ofta över varifrån alla väpnare och pager kommer ifrån, speciellt då riddaren påstås rida på sitt uppdrag ensam.

Svaret är lika enkelt som genialt: riddaren är ensam riddare, men han måste ju ha med sig lite folk för att ta hand om rustning och vapen.

Så en riddare som ”rider ensam genom landet” har följande av:

- 1 väpnare
- 1 page
- 2 ridhästar för riddaren och väpnaren
- 1 stridshäst
- 2 packhästar, en för rustning och vapen och en för tält och mat
- 1 ponny för pagen.

Totalt tre personer och sex hästar. Lägg där till riddarens hustru och hennes följe. Hon har två kammarjungfrur och en egen page, vilka naturligtvis måste rida. Lägg där till minst en packhäst, samt en hästskötare (vars uppgift väpnaren utför åt riddaren), totalt fem personer och minst sex hästar förutom riddarens följe, och då har vi fortfarande inte räknat in eventuella barn och deras sköterska, kockar, fotsoldater och sergenter, kurirer, härolder och musikanter och assistenter. Så det är inga problem att få med sig folk som ensam riddare på uppdrag, och det finns gott om arbetstillfällen för arbetslösa figurer.

Värdshus å sânt

Värdshus finns vid de större vägarna, framförallt korsningar på dessa, och i en del byar. Ett värdshus är ett etablissemang där mat och husrum erbjuds för resenärer. Man tar oftast emot kontant betalning, men det går för det mesta bra även med byteshandel eller arbete. Byteshandel och arbete kan kräva en del köpslående.

Vad man får är en enkel men stadig måltid, oftast i form av stuvning och bröd. Det går att ordna mer lyxig föda om så skulle krävas, men detta tar tid och kostar pengar. Dryck är normalt svagdricka, vatten eller öl. Vin och mjöd finns utifall att rikare kunder kommer på besök, men kostar därefter.

Övernattning sker normalt i skänkrummet. Det går att ordna finare rum vid behov – i städerna finns ofta större etablissemang där man utan problem kan ordna ett enkel eller dubbelrum. På vägarna får man dock nöja sig med som bäst ett rum med en dubbelsäng. Enkelrum är svårt att ordna – i de flesta fall är det värdshusvärdens rum man får låna, så värden och familj får helt enkelt flytta ut.