

Kapitel 4:



Egenskaper

De flesta rollspel har en uppsättning värden som ofta kallas grundegenskaper. Det är ett antal värden som alla figurer har och som beskriver hans mest grundläggande förmågor och egenskaper. Normalt brukar man ha värden på Fysisk förmåga, Intelligens och Smidighet, men oftare delar man upp dessa i mindre delar, så att Fysisk förmåga blir ett värde på Styrka och ett värde på Stryktålighet, och så vidare.

De som har spelat andra rollspel bör ungefär redan nu sluta att leta efter grundegenskaper eller motsvarande värden. Västmark har inga. Istället för grundegenskaper eller motsvarande attribut använder Västmark något som kallas egenskaper. Egenskaper är sådant som kan bestämmas med spelvärden men som är svårt att träna upp, till exempel anlag för att bli en god bågskytt. Antalet egenskaper som en figur har är inte fixerat på något sätt – man kan ha väldigt många eller väldigt få. Vill man göra det enkelt för sig kan man till och med låta bli att ha några egenskaper alls, men i så fall är man så normal att man är onormal.

Kategorier

Det finns tre kategorier av egenskaper. Dessa är Situationsegenskaper, Värdesegenskaper och Oslagbara egenskaper. Dessa tre kategorier markeras med en av bokstäverna "s", "v" respektive "o".

En Situationsegenskap används mestadels i likartade situationer; Heder används till exempel när man försvarar eller upprätthåller sin heder, Tro används när det man gör gagnar kristenheten och Kyrkan, och Lejonhjärta används när situationen kräver hjältemod.

En Värdesegenskap används mestadels med likartade skickligheter; Kvick används till exempel med skickligheter som kräver snabbhet och kvickhet och Järnfysik används när man ska hålla ut med skador och fysiska umbäranden.

En Oslagbar egenskap är en som man sällan eller aldrig slår för; adelsmannen har till exempel egenskapen Adel, han behöver aldrig slå för den.

När man väljer vilken egenskap som ska användas ska man i första hand välja en Situationsegenskap och i andra hand en Värdesegenskap. Oslagbara egenskaper används ibland, men det är upp till spelledaren att välja när och hur. Exakt hur kategorierna används beskrivs i kapitlet Regler.

"HÄR PÅ SIDORNA KOMMER VERKLIGA, HISTORISKA PERSONER ATT RASA OMKRING SÅ FÄRGGLATT UTSTYRDA ATT MAN INTE SKULLE KÄNNA IGEN DEM ALLS, OM DE INTE FÖRSETTS MED NAMNSEDLAR.

HÄR HAR VI EN FRISK OCH FRODIG GYNNARE MED KORT STUBIN OCH GOTT HJÄRTA, OCH HAN GÅR UNDER NAMNET HENRIK II. VI TRÄFFAR EN BLID OCH VACKER DAM SOM ALLA DE ANDRA BUGAR DJUPT FÖR OCH KALLAR DROTTNING ELEANOR. DÄR BORTA SKYMTAR EN FET SKURK UTSTYRD I GLÄNSANDE PRÄSTKLÄDER, OCH VISST ÄR DET HAN SOM ÄR BISKOP AV HEREFORD. OCH EN ÖKÄND FIGUR MED SUR MIN OCH ÄNNU VÄRRE HUMÖR – DEN VÄRDERADE HERR SHERIFFEN I NOTTINGHAM."

– HOWARD PYLE; "THE MERRY ADVENTURES OF ROBIN HOOD"

Lista Över Egenskaper

Adel (o)	(+1 till +4)	Kvick (v)	(+1 till +4)
Ambidextriös (v)	(+1 till +4)	Känslig för järn (o)	(-1 till -4)
Arvtagare (o)	(+1 till +4)	Känslig för kristendom (o)	(-1 till -4)
Avundsjuk (s)	(-1 till -4)	Känslig för magi (o)	(-1 till -4)
Berest (s)	(+1 till +4)	Laboratorium (v)	(+1 till +4)
Besatt (o)	(-1 till -4)	Ledare (s)	(+1 till +4)
Bildad (v)	(+1 till +4)	Lejonhjärta (s)	(+1 till +4)
Blindstyre (v)	(-1 till -4)	Liten (v)	(-1 till -4)
Blyg (s)	(-1 till -4)	Lojalitet (o)	(-1 till -4)
Butter (v)	(-1 till -4)	Luktsinne (v)	(+1 till +4)
Bärsärk (v)	(+1 till +4)	Läkande händer (v)	(+1 till +4)
Dåligt Minne (s)	(-1 till -4)	Lärare (o)	(+1 till +4)
Dåligt Rykte (s)	(-1 till -4)	Lättfotad (s)	(-1 till -4)
Dåligt Självförtroende (s)	(-1 till -4)	Lömsk (s)	(-1 till -4)
Edsvuren (o)	(-1 till -4)	Medkänsla (s)	(-1 till -4)
Enkelspårig (o)	(-1 till -4)	Musikkänsla (v)	(+1 till +4)
Fattig (o)	(-1 till -4)	Ofärdig (v)	(-1 till -4)
Fet (s)	(-1 till -4)	Pacifist (s)	(-1 till -4)
Flyfotad (v)	(+1 till +4)	Poet (v)	(+1 till +4)
Flygförmåga (o)	(+1 till +4)	Populär (s)	(+1 till +4)
Fiende (o)	(-1 till -4)	Pultron (s)	(-1 till -4)
Fobi (s)	(-1 till -4)	Rampfeber (s)	(-1 till -4)
Fredlös (o)	(-4)	Raseri (s)	(-1 till -4)
Ful (s)	(-1 till -4)	Rebell (o)	(-1 till -4)
Fumlig (s)	(-1 till -4)	Reumatisk (v)	(-1 till -4)
Förbannad (o)	(-1 till -5)	Rikedomar (o)	(+1 till +4)
Förföljd (s)	(-1 till -4)	Sjuklig (s)	(-1 till -4)
Förtrollat Föremål (o)	(+1 till +4)	Skarpöra (v)	(+1 till +4)
Förälskad (s)	(+1 till +4)	Snabbfingrad (v)	(+1 till +4)
Galen (o)	(-1 till -4)	Snabblärd (o)	(+1 till +4)
Gammal (s)	(-1 till -4)	Snobbig (s)	(+1 till +4)
Genomträngande Blick (s)	(+1 till +4)	Sorglös (s)	(+1 till +4)
Girig (o)	(-1 till -4)	Sprättig (s)	(-1 till -4)
Glömsk (s)	(-1 till -4)	Stark (v)	(+1 till +4)
God Bågskytt (v)	(+1 till +4)	Stor (v)	(+1 till +4)
God Hand Med Djur (s)	(+1 till +4)	Styrkereserv (s)	(+1 till +4)
Gott Rykte (s)	(+1 till +4)	Svårflörtad (s)	(-1 till -4)
Gravid (s)	(-1 till -4)	Synfel (o)	(-1 till -4)
Gullig (s)	(+1 till +4)	Talfel (v)	(-1 till -4)
Gömställe (o)	(+1 till +4)	Troende (s)	(+1 till +4)
Hamnskifte (o)	(+4)	Trollkarl (v)	(+1 till +4)
Hat (s)	(-1 till -4)	Trögtänt (s)	(-1 till -4)
Heder (s)	(+1 till +4)	Tursam (v)	(+1 till +4)
Hästminne (s)	(+1 till +4)	Ung (o)	(-1 till -4)
Hököga (v)	(+1 till +4)	Unge (o)	(-1 till -4)
Impopulär (s)	(-1 till -4)	Vacker (v)	(+1 till +4)
Inflytande (s)	(+1 till +4)	Vekling (v)	(-1 till -4)
Intuition (s)	(+1 till +4)	Vidskeplig (v)	(-1 till -4)
Jagad (o)	(-1 till -4)	Viljestark (v)	(+1 till +4)
Jämfysik (v)	(+1 till +4)	Vän (o)	(+1 till +4)
Klartänt (s)	(+1 till +4)	Vänlig (v)	(+1 till +4)
Klumpig (v)	(-1 till -4)	Älvabod (o)	(+1 till +4)
Komisk (o)	(-1 till -4, alt. +1 till +4)	Övernaturlig Egenskap (o)	(+1 till +4)
Konstnär (v)	(+1 till +4)		
Kontakter (o)	(+1 till +4)		

Egenskapsbeskrivningar

Här nedan följer beskrivningar av de olika egenskaperna, vad de innebär och när de används. Det är fullt tillåtet att komma på egna egenskaper och lägga till dem till listan – det är till och med något som uppmuntras.

Adel (o: +1 till +4) Adelsskapet innebär att man har adliga föräldrar, ingenting mer. Det är dock ett krav att ha egenskapen Adel om man ska vara riddare. Om man inte kan bli adel men fortfarande vill vara någon mer våldsfixerad person bör man bli legoknekt eller vanlig fotsoldat. Man har +1 när man använder sin adliga börd för att hota, övertala eller imponera.

- +1 innebär att man är av adlig börd, kanske en väpnare, nyligen dubbad riddare eller adelsdam, men definitivt inget överdrivet häftigt.
- +2 innebär att man ligger mycket bra till. Man har en egen förläning (dock inte speciellt stor) och man lyder under en lokal länsherre. Man kan till exempel vara en markägande riddare.
- +3 är en mycket hög status; man är troligen en mindre baron, man har landområden från vilka man tar in skatt och man har bara Kungen, en greve eller en hertig ovanför sig.
- +4 är fruktansvärt högt. Det är här man hittar högdjur som grevar. Detta är en nästan ospelbar nivå, eftersom man har ett helt län att hålla koll på. Vi rekommenderar att spelare inte tar Adel till denna nivå – Adel +1 till +3 räcker gott och väl.
- +5 och +6 är inte tillgängliga för spelare. Det är här man hittar hertigar och extremt rika grevar. Vissa av kyrkans män kan också finnas här. +6 är lika med den som styr riket eller har rätt att göra det, det vill säga Kungen.

Ambidextriös (v: +1 till +4) Du kan hantera två vapen lika bra som ett; detta innebär att du för det första får en extra handling när du slåss med ett vapen i varje hand, och för det andra att du får lägga till egenskapens värde till turordningen när du slåss med två vapen.

Arvtagare (o: +1 till +4) Du är en arvtagare till en rik och mäktig person. Du kommer att arva samma titlar och tillgångar som egenskapen Adel till värdet av Arvtagare plus ett, ovan. Skillnaden är att du inte har arvt allt detta än, men så småningom kommer din dag. Om det är en adelstitel du ska arva behöver du ta egenskapen Adel till +1 utöver Arvtagare.

Avundsjuk (s: -1 till -4) Du är hemskt avundsjuk. Så fort du bebländar dig med någon som har något som du inte har (något bra, alltså – spetälska räknas till exempel inte) får du dra av egenskapen från alla slag som har med socialt uppträdande att göra, helt enkelt för att du låter din avundsjuka lysa igenom.

Berest (s: +1 till +4) Du har rest land och rike runt, och känner till kutym och vanor från fjärran länder. Egenskapen används så fort man kommer i kontakt med något från främmande länder, om det så bara är att genomskåda en lögn som ”detta bälte är en gåva från kejsarinnan av Amerika”. Alla figurer som inte kommer från det området där äventyren utspelas måste ha minst Berest +1.

- +1 innebär att du har färdats en del i Västmark – kanske så långt ner som till huvudstaden Mirthanburg.
- +2 innebär att du har rest Västmark runt. Du har sett de flesta av de andra grevskapen, inte bara det du är född i.
- +3 innebär att du har varit utomlands, utanför Västmark.
- +4 innebär att du har varit sett ”hela världen”, det vill säga bort till Främre Orienten. Det finns förmodligen något ännu längre bort, men det är det ingen som vet. De som skulle göra denna resa skulle förmodligen ha Berest +5.

Besatt (o: -1 till -4) Du är besatt av ett mål och låter inget komma i vägen för dig. Oavsett vad som händer tänker du fullfölja din uppgift. Du kan till och med få för dig att döda dina vänner om de försöker hindra dig.

Du kan bli tvingad att lyckas med ett slag för den här förmågan för att inte anfalla någon som försöker hindra dig. Motståndet bestäms av spelledaren med avseende på hur nära målet man befinner sig. Ett motstånd på sex bör vara ganska lagom.

- -1 är en mindre besatthet, till exempel av grannens dotter. Du ”trakasserar” henne så gott som jämt och får därför hennes föräldrar efter dig. Vad hon tycker om uppvaktningen har inget med saken att göra – det är ditt obstinata uppträdande som är det viktiga.
- -2 är en problematisk besatthet, som till exempel att finna den där typen som rymde med din hustru och spöa upp honom tills han inte längre vet vad han heter.
- -3 är en jobbig besatthet, som till exempel att hämnas på den slemme greven som mördade din hustru och dina barn.
- -4 är en mycket jobbig besatthet, som till exempel försöka sno Västmarks tron.

Bildad (v: +1 till +4) Du har haft möjlighet att lära dig en hel del. Du har lika många extra gesällskickligheter som värdet på egenskapen som får användas på kunskaper och hantverk. Du kan dessutom läsa och skriva. Slutligen används egenskapen i de situationer där utbildning och kunskap är av vikt.

Blindstyrt (v: -1 till -4) Att säga att du är disträ är en underdrift. Du är så djupt försjunken i dina egna tankar att du inte skulle märka en armé om du så blev överkörd av den. Egenskapen används till allt som har med att upptäcka saker. Att följa saker som du har upptäckt eller analysera dem påverkas dock inte av egenskapen.

Blyg (s: -1 till -4) Du är helt enkelt blyg. Du vågar knappt umgås med omgivningen av rädsla för att göra bort dig, säger inte mycket i sällskap med främlingar och undviker främlingar så gott det går. Detta innebär dock att romanser av olika slag är nästan otänkbara för din del – du vågar aldrig ta kontakt med det motsatta könet, lika mycket av rädsla för ett ”nej” som rädsla för ett ”ja”. Använd egenskapen i ett slag mot 4 för att våga ta kontakt med främlingar och mot 6 för att våga ta kontakt med främlingar av motsatt kön. För att komma runt detta krävs att någon mer eller mindre drar in dig, då du kan slippa att använda egenskapen.

Butter (v: -1 till -4) Du är sur och butter, och omgivningen reagerar negativt på detta. Egenskapen används vid all djupare kommunikation, och kan dessutom användas som rykte – ”jaså, den där surpuppan!”

Bärsärk (v: +1 till +4) Du kan bli bärsärk och går helt lös på allt och alla när du vill använda den här egenskapen. Du får i så fall lägga till egenskapens värde till en annan egenskap för att slåss eller slag för Stryktålighet – detta är enda tillfället då man får använda två egenskaper samtidigt – men å andra sidan måste du lyckas med ett slag mot 7 för att lugna ner dig varje runda då du inte vill vara bärsärk längre. Till detta används egenskaper som Klartänkt eller Viljestark, eller motsvarande. Så fort slaget lyckas lugnar du ner dig.

När du går bärsärk försvarar du dig aldrig. Om fienderna tar slut när du är bärsärk hoppar du på närmaste levande varelse – vän, neutral eller oskyldigt djur – det spelar ingen roll. Skulle alla mål i närheten ta slut går du på döda föremål i en tärning rundor, och sätter dig sedan ner och pustar ut.

Dåligt minne (s: -1 till -4) Du har problem med att komma ihåg saker och ting. Du måste lyckas med ett slag mot 6 för att komma ihåg viktiga detaljer som namn, platser, personer et cetera. Naturligtvis är det Dåligt Minne som används för detta. Slaget görs så fort du stakar dig i en mening, eller när spelledaren tycker det.

Dåligt rykte (s: -1 till -4) Du har ett dåligt rykte, kanske välförtjänt, kanske inte. Egenskapen används för alla sociala kontakter med personer som ännu inte lärt känna dig på djupet och som får reda på vem du är. Egenskapens värde definierar också hur långt du är känd.

- -1 är ett mindre dåligt rykte som bara finns i det lokala området, typ byfånen i Aborrmåla.
- -2 är ett dåligt rykte som når ut i hela grevskapet.
- -3 är ett mycket dåligt rykte som når över hela landet.
- -4 är ett extremt dåligt rykte som får alla i hela Europa att skaka av skräck när hans namn nämns.

Dåligt självförtroende (s: -1 till -4) Du har inte speciellt stort självförtroende, så egenskapen används i alla situationer som kräver viljestyrka, mod eller envishet, till exempel när man slåss. Egenskapen används också om man vill ge sig in i en svår situation. Man måste lyckas med ett slag mot 6 för att finna det mödan värt.

Edsvuren (o: -1 till -4) Du har svurit en ed som är lika bindande som en kedja. Det finns inget sätt att undkomma eden, eftersom du är såpass moraliskt bunden till eden.

- -1 är en mindre ed om ett enskilt tillfälle, till exempel ett löfte om att återgälda en tjänst.
- -2 är en ed om ett tillfälle som mycket väl kan kosta en livet.
- -3 är en viktig ed som tar upp stor del av ditt liv, som till exempel riddareden att tjäna och lyda sin länsherre.
- -4 är en mycket viktig ed som tar upp hela ditt liv, till exempel klosterlöftet för en munk.



Enkelspårig (o: -1 till -4) Du är tämligen enkelspårig, och kan bara agera på ditt invanda sätt. Alla som agerar annorlunda har fel, även om det eventuellt skulle kunna tänkas ligga lite sanning bakom detta.

- -1 är till exempel en vällusting som bara har två tankar i huvudet; mat och vin.
- -2 är som en nobel riddare, som inte kan överge sina riddarideal ens när han är svårt sårad i sällskap med en vacker kvinna.
- -3 är som en tempelriddare du kan helt enkelt inte tolerera andra folk än kristna och bränner med glädje otrogna som häxor.
- -4 är som en länsherre som fördriver sin egen son på grund av att sonen inte håller med fadern.

Fet (s: -1 till -4) Du är fet. Du använder egenskapen i alla situationer som har med smidighet och snabbhet att göra, till exempel att slåss, springa fort, etc. Dessutom går det åt extra mycket tyg för att göra kläder, så du använder egenskapen när du köpslår om klädkostnader. Slutligen äter du en hel del, och har ett försvarligt matkonto.

Fattig (o: -1 till -4) Du är fattig som en kyrkråtta eller lite till och blir (till skillnad från andra figurer) tvungen att köpa saker och ting från början. Egenskapen sätts in i tabell 3-3. Egenskapen innebär också något av en förbannelse – så länge figuren inte blir av med egenskapen kommer han alltid att vara fattig, oavsett vad han gör och vad andra figurer gör.

- -1 innebär att du bara har 20d från början att köpa saker för. I övrigt har du bara dina kläder.
- -2 innebär att du bara har 10d från början att köpa saker för. I övrigt har du bara dina kläder, och de är i ganska dåligt skick och ganska rejält lappade. Skorna har sett bättre dagar.
- -3 innebär att du bara har 5d från början att köpa saker för. Kläderna är i risigt skick. Om figuren har egenskapen Ung eller fortfarande inte har fyllt 20 så är kläderna för små. Vinterkläder saknas. Figuren har inga skor.
- -4 innebär att du inte har pengar från början, och dina kläder består enbart av en sliten och trasig särk.

Fiende (o: -1 till -4) Du har en personlig fiende som du gör allt för att bekämpa. Fiendskapen är ömsesidig – han gör allt för att komma åt dig.

- -1 är en rik köpman.
- -2 är en lägre adelsman, kanske en markägande riddare.
- -3 är en högre adelsman, som en greve eller jarl eller så.
- -4 är en extremt mäktig person, som till exempel en hertig eller kungen själv

Flyfotad (v: +1 till +4) Du är snabb i fötterna. Egenskapen används för att förflytta sig snabbt, tyst och smidigt, till exempel när man springer fort, när man smyger, eller när man går balansgång eller hoppar. Egenskapen kan också användas för turordning.

Flygförmåga (o: +1 till +4) Flygförmåga kan endast innehas av halvblod och älvafolk. Flygförmåga är antingen naturlig i vilket fall flygförmågan uppnås med vingar, eller konstgjord på så sätt att man måste ta hjälp av något, till exempel en kvast. Om flygförmågan uppnås med vingar är det helt omöjligt att gömma dessa. Hastigheten är ungefär som en hästs. Den "konstgjorda" flygförmågan slutar att fungera om älvan hör en kyrkklocka.

Fobi (s: -1 till -4) Du är paniskt rädd för någonting. Varje gång du konfronteras med din innersta rädsla måste du slå ett slag för egenskapen mot 6. Om du misslyckas försöker du ta

dig därifrån, och om inte det går kryper du ihop i ett hörn av skräck. Man använder också egenskapen för alla andra slag när man konfronteras med sin fobi. Fobin bör vara för något som är såpass vanligt att det är ett problem, men inte så ovanligt att det nästan aldrig inträffar. Höststormar, åskväder och hästar är bra saker att ha fobier mot.

Fredlös (o: -4) Du är fågelfri och dömd laglös. Vem som helst får döda dig utan straff, och alla som hjälper dig anses skyldiga för landsförräderi. Av naturliga skäl bör man i såfall söka hjälp bland andra laglösa.

Ful (s: -1 till -4) Du är inte född med något trevligt utseende. Egenskapen används i den absolut första kontakten med omvärlden, innan de har lärt känna dig och hur trevlig du egentligen är.

Fumlig (s: -1 till -4) Du har tummen mitt i handen. Alla försök att göra något snyggt, till exempel handarbete eller slagsmål, slutar i katastrof. Du är helt enkelt den sortens person som man aldrig släpper i närheten av ett glasblåseri.

Förbannad (o: -1 till -5) Du har drabbats av en hemsk förbannelse. Den kan ha gått i arv i släkten, kommit med ett föremål, du kanske har fått den av en ondsint få som du lyckades förolämpa, eller du kanske till och med är förbannad av Hin Håle (eller Gud).

- -1 är att din jaktlycka är bruten – du kommer aldrig mer att fälla ditt byte.
- -2 är att varje gång du ljuger så blir din näsa allt längre.
- -3 är att du skrattar eller gråter vid fel tillfälle.
- -4 är något i stil med Etienne av Navarres förbannelse; vandra som människa om dagen, som varg om natten och dessutom för evigt åtskild från sin älskade.
- -5 är spetälska. Du har en tärning tår och en tärning fingrar kvar. Den spetälske dödförklarades och framtogs alla sina jord-iska till-gångar. Han fick en brun kåpa, en stav och en liten klocka som användes för att varna andra.

Förföljd (s: -1 till -4) Du tillhör en förföljd minoritet, vilket ligger dig till stor last i det normala samhället. Egenskapen används till exempel vid sociala kontakter med omgivningen.

- -1 är att tillhöra en accepterad minoritet, till exempel utlänningar.
- -2 är att tillhöra en knappt accepterad och helt klart utstött minoritet, till exempel judar eller zigenare eller vissa halvfolk.
- -3 är att tillhöra en oaccepterad minoritet, som till exempel de flesta halvfolk, muslimer och så gott som alla djur.
- -4 är att tillhöra en oaccepterad och jagad minoritet som bränns på bål, till exempel Perfecti (anhängare av det kartesiska kätteriet).

Förtrollat föremål (o: +1 till +4) Du har ett förtrollat föremål i din ägo. Det är en hemlighet; om folk får reda på det så kommer de att anklaga dig för häxeri, antingen av gudsfruktan eller av avundsjuka. OBSERVERA att spelledaren måste tillåta dig att ha denna egenskap.

- +1 är ett litet praktiskt vardagsföremål, som en kvast som sopar åt dig, eller en gryta som aldrig bränner vid.
- +2 är ett ofta användbart föremål, som en ridpiska som får alla hästar att lyda dig.
- +3 är ett föremål som är avsett att användas som vapen, som till exempel ett svärd som har ett skadevärde som är ett högre än normalt, en sköld som skrämmar motståndaren, en slungsten som alltid kommer tillbaka, en pil som aldrig

missar sitt mål etc. Vapnet får aldrig ge mer än +1 på Skadevärdet, +2 på Omtöckning eller en övrig speciell förmåga.

- +4 är ett föremål som ger dig förmågan att utföra något som är för människor radikalt omöjligt, typ en kvast som kan flyga eller ett halsband som gör det möjligt att andas under vattnet.

Förälskad (s: +1 till +4) Du är djupt förälskad i någon person. När du gör något av kärlek till denne får du använda egenskapen. Observera att det rör sig om en verklig förälskelse – inte bara ett tillfälligt svärmeri. Spela ut denna förälskelse.

Galen (o: -1 till -4) Du är slagen med galenskap. Den exakta psykologiska termen är inte så viktig eftersom psykologi inte är uppfunnet, men som riktlinje kan vi ge följande uppställning:

- -1: Någon är ute efter dig. Vem det än är så försöker han ända ditt liv på grund av någon oförrätt som du har gjort. Personen är verklig, liksom orsaken – problemet är att det är förföljelsen som är inbillad (paranoia).
- -2: Du har sett verkligheten som den egentligen är, men ingen annan kan förstå dig för deras ögon är inte öppnade. Verkligheten är dold för dem. Du ser syner som ingen annan ser och hör röster som ingen annan hör (schizofreni).
- -3: Du vet för mycket. Du vet att *de* vet. *De* är ute efter dig, och kommer att göra processen kort med dig när *de* får tag på dig. Det finns konspiratörer överallt och *de* följer efter dig hela tiden så att *de* inte tappar bort dig. *De* kan läsa dina tankar och *de* kryper in i huvudet på dig när du sover (paranoid schizofreni).
- -4: Du har en uppsättning alternativa personligheter, små röster som ibland tar kontrollen över dig och får dig att göra som *de* vill. Naturligtvis är det bara du som är den rätta personligheten (multipla personligheter).

På -3 och -4 är det risk att man binds och kastas in i en cell i ett mentalsjukhus.

Gammal (s: -1 till -4) Du är gammal och din tid närmar sig. Egenskapen används i situationer då åldern håller på att ta ut sin rätt, till exempel när man gör något fysiskt ansträngande, eller om man försöker komma ihåg något. Till viss del kan egenskapen upphävas av andra egenskaper, men inte allt för länge. Var tionde spelmöte blir egenskapen ett snäpp värre, så att en -2 Gammal blir en -3 Gammal. När man går under -4 (ner till -5 med andra ord; -5 kan man aldrig ha från början) ska man komma överens med spelledaren om ett lämpligt tillfälle att dö av ålder på; detta måste dock inträffa inom tio spelmöten.

Genomträngande Blick (s: +1 till +4) Du har förmågan att stirra på någon så att han blir nervös och inte vill slåss mot dig. Om du kan få ögonkontakt med din motståndare ska båda slå ett slag; du använder Genomträngande Blick, han använder till exempel egenskapen Viljestark, Hjärte eller Lejonhjärta. Den som får högst har ett mentalt övertag över den andre, som får -1 på allt han gör eftersom han är nervös då han måste slåss mot en helt klart övermäktig fiende.

Girig (o: -1 till -4) Du är gniden, snål och ser enbart till ditt eget personliga ekonomiska välstånd. Allt är inte nog; du vill ständigt ha mer, och gärna på bekostnad av andra. Egenskapen ger ett dåligt rykte som i sin tur försvårar i affärer och sociala kontakter.

Glömsk (s: -1 till -4) Du är glömsk. Du kommer helt enkelt inte ihåg saker och ting. Varje gång du stakar dig när du talar som din figur kan spelledaren bedöma att du måste slå ett slag

för Glömsk mot 6 för att komma ihåg fortsättningen. Andra kan dock hjälpa dig på traven med att komma ihåg vad det var du skulle säga.

God Bågskytt (v: +1 till +4) En person med denna egenskap har anlag att bli en bra bågskytt. Värdet på egenskapen läggs till tärningen när man skjuter båge.

God hand med djur (s: +1 till +4) Du har mycket god hand med djur, och så fort du är i en situation där djurets handlingar är det viktiga kan du använda den här egenskapen, till exempel till häst.

Gott Rykte (s: +1 till +4) Du har ett gott rykte om dig. Det behöver inte nödvändigtvis vara så smalt som hjältemodig i strid, och egenskapen ger inte några fördelar i strid. Egenskapen används vid sociala kontakter och för att avgöra hur långt ens goda rykte har nått.

- +1 är det lokala grannskapet, inom vilket du är känd för något bra du har gjort.
- +2 är det lokala grevskapet, där dina dåd ses som ett gott föredöme för folk.
- +3 är hela Västmark.
- +4 är hela den kända världen.

Gravid (s: -1 till -4) Eftersom egenskapen innebär att man är havande kan enbart kvinnliga figurer ha egenskapen. Ju längre havandeskapet har nått, desto sämre är egenskapen. När barnet föds försvinner egenskapen, men å andra sidan har modern nu ett barn att ta hand om och om hon är ogift förmodligen också ett tämligen dåligt rykte. Observera att spelledaren måste godkänna att figuren ska ha denna egenskap, och han måste också planera vad som händer med egenskapen efteråt.

En Allvarlig Skada eller en Skada i magtrakten kan leda till missfall. Om detta händer är upp till spelledaren.

- -1 är andra till tredje månaden. Morgonsjuka har satt in.
- -2 är fjärde till femte månaden. Man kan börja se andra kroppsliga tecken på havandet och modern kan mycket väl utveckla en del lustiga matvanor.
- -3 är sjätte till sjunde månaden. Magen är nu mycket svår att dölja.
- -4 är åttonde till nionde månaden. Det börjar bli dags nu.

Gullig (s: +1 till +4) Du är så oerhört gullig att om du lyckas med ett slag mot sex, modifierat med egenskapen, så kan en motståndare som har slagit ner dig helt enkelt inte tvinga sig till att döda dig. Troligen tar han dig till fånga istället, av någon outgrundlig anledning.

Gömoställe (o: +1 till +4) Du har ett gömoställe som är i princip säkert. Ingen annan känner till det, och du kan klara dig alldeles utmärkt i denna tillflyktsort. Det enda sättet att hitta det är att följa efter dig in i skogen (eller var den nu ligger).

- +1 är en lagringsplats för förnödenheter och en del utrustning, inget mer. Det kanske är en klippskreva i vilken sakerna förvaras.
- +2 är ett säkert ställe som erbjuder tak för huvudet, kanske en koja eller så.
- +3 är ett gömoställe som erbjuder möjlighet till värme och hemtrevlighet – en liten kolarstuga eller en mindre inredd grotta.
- +4 är ett gömoställe som erbjuder värme och hemtrevlighet och som dessutom går att försvara eller har en flyktväg som ingen anna känner till.

Hamnskifte (o: +4) Av någon anledning har du förmågan att genomföra en kroppslig förändring mellan ditt normala mänskliga utseende till ett djurs, till exempel en varg. I din djurform har du alla egenskaper som djuret har, men du kan inte använda vissa av dina skickligheter eftersom kroppen inte är korrekt utrustad. Du kan till exempel inte tala. Du har, även i människoform, vissa av djurets instinkter inbyggda. Det krävs ett slag för Viljestyrka eller motsvarande egenskap mot 6 för att kunna byta form.

Hat (s: -1 till -4) Du hatar någon eller något så mycket att du inte kan kontrollera dig. Hatet kan vara begränsat till en person, och i så fall är hatet så starkt att du troligen försöker ha ihjäl honom på fläcken om du träffar honom.

Heder (s: +1 till +4) Du har en onormalt stort sinne för heder och följer någon slags hederskodex in till döden. Denna egenskap är nästan, men inte riktigt, ett obligatorium för riddare, men även andra personer kan ha den. Egenskapen används närhelst din heder står på spel, till exempel i torneringar eller utmaningar.

Hästminne (s: +1 till +4) Du glömmmer sällan någon enda detalj. Skulle du glömma bort något som din figur borde komma ihåg slår du ett slag mot sex, modifierat med den här egenskapen, för att se om figuren kommer ihåg detaljen. Om så är fallet får väl spelledaren påminna dig.

Hököga (v: +1 till +4) Din syn är skarp som hökens. Du kan se saker på längre håll än andra, vilket gör att egenskapen används för att upptäcka och identifiera saker på långt håll, samt för bågskytte på Väldigt Långt Håll.

Impopulär (s: -1 till -4) Du är inte omtyckt. Folk använder ditt namn för att skrämma sina barn till att äta upp sin gröt och förbannar dig i lönnedom. När som helst kan du vänta dig en dolk i ryggen – eller ett uppror.

Inflytande (o: +1 till +4) Du känner någon med egenskapen Adel till lika högt värde som denna egenskap plus två. Med Inflytande +4 känner du alltså kungen av Västmark själv. Du kan då och då begära hjälp från denna mäktigare person, dock inte för ofta. Om du missbrukar denne persons makt kommer er vänskap att avslutas, och Inflytandet försvinner.

Intuition (s: +1 till +4) Du har någon form av intuition eller föräning om saker och ting. Du kan fatta korrekta beslut utan alla signifikanta fakta tillgodo. Spelledaren ska slå ett slag mot sex för egenskapen varje gång den används. Lyckas slaget får du en liten extra ledtråd av spelledaren för att fatta olika beslut i valsituationer. Det behöver inte vara någon stor ledtråd – det räcker med ”Njä, den möjligheten känns fel...” Om slaget nollas får spelledaren ge antydningar om helt fel beslut.

Jagad (o: -1 till -4) Du är jagad av en fiende. Han är ute efter dig av ett eller annat skäl: han kanske bara hatar dig, han kanke åtrår din hustru (eller dig själv om fienden är av motsatt kön), du kanske har vanärat honom eller något annat i den stilen. Skillnaden mellan Jagad och Fiende är att du inte försöker komma åt honom, men han försöker komma åt dig.

- -1 är en rik köpman.
- -2 är en lägre adelsman, kanske en markägande riddare.
- -3 är en högre adelsman, som en greve eller jarl eller så.
- -4 är en extremt mäktig person, som till exempel en hertig eller kungen själv

Järnfysik (v: +1 till +4) Värdet av egenskapen läggs till Stryktålighetsslaget. Dessutom kan man falla lika många meter som egenskapen extra utan att skadas.

Klartänt (s: +1 till +4) Du har en skarp hjärna som sällan felar. Egenskapen används framförallt i situationer där intellekt är viktigt, som till exempel tolka en text på latin, koppla ihop ett visst spår med en viss sko och så vidare.

Klumpig (v: -1 till -4) Du är smidig som en cementblandare, och det är troligare att du slår ihjäl dig själv än din motståndare om du skulle hamna i strid. Egenskapen används i alla situationer där smidighet, precision och balans är bra att ha.

Komisk (o: -1 till -4) Du kan inte hjälpa det; du ser så löjlig ut eller uppför dig så oerhört korkat att folk bara gapskrattar åt dig så fort de ser dig. Ingen tar dig på allvar, så fundera på narrryket.

Egenskapen anses som en bra egenskap för narrar, gycklare och upptågsmän. För dessa ligger egenskapen mellan +1 och +4 istället för det vanliga, men den vänds omedelbart så fort narren försöker göra något seriöst.

Kontakter (o: +1 till +4) Du känner lika många personer som egenskapens värde som kan få tag på vad du skulle kunna tänkas behöva. Egenskapen styr också vad kontakten kan få tag på. Motståndet bestäms av vad man vill ha; ”Aslätt” kan till exempel vara ett svärd, ”Ganska knepig” kan vara en häst med kort varsel, medan ”Absurt” troligen är något i stil med nyckeln till kungens skattkammare. Ett tips är att skriva ner de olika kontakterna och vad de kan få tag på; typiska kontakter är köpmän, hälare, penningutlånare och liknande ljusskygga personer.

Konstnär (v: +1 till +4) Du har ett sinne för form och färg som andra inte har. Du har helt enkelt en sådan där ”tecknartalang” som alla icke-tecknare avundas.

Kvick (v: +1 till +4) Du är snabb och smidig och kan röra kroppen som de flesta bara kan drömma om. Egenskapen används när smidighet, balans och snabbhet är av vikt, som till exempel när man slåss, går på lina eller springer fort. Den används dock inte för att avgöra turordning; däremot kan den användas för att minska fallskada.

Känslig för Järn (o: -1 till -4) Ditt älvablod gör dig känslig för kallt järn. Varje runda du nuddar ett järnföremål får du en poäng Omtöckning per negativ nivå och ska alltså slå ett Stryktålighetsslag. På -1 får du alltså ett poäng Omtöckning som du blir av med sist i rundan – du kan alltså inte återhämta dig så länge du håller i föremålet, men å andra sidan skadas du inte nämnvärt heller. På -2 får du två poäng Omtöckning varje runda, varav du blir av med ett sist i rundan, och så vidare. Du kan inte påbörja att använda trolldom om du nuddar järn; har du Känslig mot Järn -4 avbryts också all trolldom som du har påbörjat tidigare.

Så fort du misslyckas med ett Stryktålighetsslag mot Omtöckning går du över till att få skada så länge du nuddar järnföremålet. Skadevärdet ökar med ett poäng per runda.

- -1 innebär att du får kväljningar och blir illamående när du nuddar järn.
- -2 innebär att järn gör ont, ungefär som när du kliar för mycket och det fortsätter klia. Rodnader uppstår på de punkter på huden som nuddar järn.
- -3 innebär att järn gör ont, på samma sätt som att hålla i något stekhet. Det bränner, och om det går så långt att du tar skada av järnföremålet uppstår brännsår av andra till tredje graden (öppna sår och eventuellt förbränt kött). Du kan hålla kvar ett järnföremål om du slår ett slag för Viljestark eller motsvarande egenskap; motståndet är 6, men ta hänsyn till Omtöckning.

- -4 innebär att järn skadar nästan direkt. Det ryker om de kroppsdelar som nuddar järnet, och järnet lyser med ett kallt vitt sken. Du släpper automatiskt ett järnföremål om du försöker hålla det.

Känslig för Kristendom (o: -1 till -4) Du är känslig för kristna artefakter, som till exempel kors, relikier, oblater, nattvardsvin, vigvatten och personer med Tro +1 eller högre. Egenskapen fungerar precis som Känslig för Järn ovan, inklusive vad gäller trolldom.

- -1 innebär att du får kväljningar och blir illamående när du nuddar ett helgadt föremål.
- -2 innebär att kristna artefakter gör ont, ungefär som när du kliar för mycket och det fortsätter kli. Rodnader uppstår på de punkter på huden som nuddar artefakten.
- -3 innebär att kristna artefakter gör ont, på samma sätt som att hålla i något stekhet. Det bränner, och om det går så långt att du tar skada uppstår brännsår av andra till tredje graden (öppna sår och eventuellt förbränt kött). Du kan hålla kvar en dylik artefakt om du slår ett slag för Viljestark eller motsvarande egenskap; motståndet är 6.
- -4 innebär att kristna artefakter skadar nästan direkt. Det ryker om de kroppsdelar som nuddar artefakten eller personen, och denne lyser med ett för dig kallt vitt sken; alla kristna uppfattar det som varmt gyllene. Du släpper automatiskt en artefakt om du försöker hålla det.

Känslig för Magi (o: -1 till -6) Du är känslig för vissa enkla ritualer som till och med icke-trollkarlar kan genomföra. Plocka ett antal magiska skydd nedan; två sådana skydd ger -1 i den här egenskapen. Plockar du sex skydd har du alltså -3 i egenskapen.

- Hästsko över dörren: Du kan inte passera en tröskel med en hästsko över den. Du kan inte heller passera en tröskel med järn i den.
- Sax: En öppen sax synlig i ett rum hindrar dig att gå in i det. Skyddet används ofta för att hindra barn att bli "tagna av trollen".
- Kristna symboler: Du kan inte komma närmare än två meter från en kristen symbol eller artefakt. Du kan heller inte påverka en person, vare sig fysiskt eller magiskt, som bär en kristen symbol synlig.
- Järn: Du kan inte påverka en person, vare sig fysiskt eller magiskt, som har mer än ett skålpund järn på sig.
- Löften: Ett uttalat löfte måste följas – du kan helt enkelt inte bryta ditt ord.
- Gudsordet: Om Gud nämns i din närvaro får du omedelbart 5 poäng Omtöckning. Alternativt tvingar Guds namn dig att svara sanningsenligt på en fråga eller göra en mindre för dig ofarlig handling. Alla former av böner är lika med Guds ord. Om man frågar dig om ditt sanna namn kan du låta bli; motståndet är 6 och lämplig egenskap är Viljestark, Dåligt Självförtroende eller varför inte Älvblod? Sedan är det inte säkert att du känner ditt namn.
- Salt: Du kan inte korsa en saltlinje.
- Rinnande vatten: Du kan inte korsa rinnande vatten.
- Bröd: Du kan inte nudda något som finns på ett bord om det finns färskt bröd på det. Om det är ett kors i brödet är det dubbelt så effektivt.
- Hålstentar: Stenar med hål i skyddar en häst från älvafolk om det på något sätt byggs in i sadeltyget.
- Klockor: Du tål inte ljudet av kyrkklockor; om du hör en kyrkklocka får du omedelbart 5 Groggy per runda.
- Pentagram: Ett pentagram på dörren hindrar dig att gå in.

- Vigd jord: Jord från kyrkogårdar hindrar dig att påverka bäraren på alla sätt. Du kan heller inte befinna dig på kristen helgad mark, till exempel i kyrkor eller på kyrkogårdar. Skulle du befinna dig på en sådan plats tar du en poäng Groggy per runda tills du faller ihop, och därefter en poäng Stryk tills du blir medvetslös. Detta orsakas inte av sår, utan att din livskraft lämnar dig. Om ingen hjälper dig av den helgade marken dör du.

Kunskap om alla de här skydden är tillgängliga för dem som har tillräckligt hög nivå i Legender eller Älvakunskap.

Laboratorium (v: +1 till +4) Du har tillgång till ett laboratorium, en väsentlig komponent i en häxas arbete och en nödvändig del i alkemistens arbete. Vissa enklare alkemiska processer kan genomföras i ett vanligt kök (som då har värdet ±0), men för de mer komplexa procedurerna krävs mer utrustning och ingredienser. Det är detta som Laboratorium används till.

Ledare (s: +1 till +4) Du är en stark ledarpersonlighet. Förutom att du kan använda egenskapen när du försöker leda en folkmängd kan du dessutom använda den för att inspirera styrkorna till strid. Alla som slåss på din sida kan använda din egenskap Ledare för att slåss.

Lejonhjärta (s: +1 till +4) Egenskapen används när man gör något extremt hjältemodigt. Ett "hjältedåd" definieras som en handling som för det första är på gränsen till idiotisk vad gäller svårighetsgrad och för det andra är för dina allierades bästa ("Jaså, hundra man mot oss två? OK, du tar dom till höger..."). Exempel på typiska hjältedåd är att motstå tortyr, springa genom ett brinnande slott för att rädda en skön jungfru, försvara en bro mot femtielva motståndare för att dina vänner ska hinna undan och liknande hjältedåd. Den kan också användas för att motstå alla försök att skrämma dig.

Liten (v: -1 till -4) Du är mindre än en vuxen människa, vilket bland annat gör dig mer känslig för alkohol, skada och nedkylning. Å andra sidan kan man vända på egenskapen för slag för att till exempel undgå att bli träffad. -1 och -2 kan människor ta, till och med vuxna (även om -2 innebär att man är dvärgväxt), medan -3 och -4 är förbehållet djur eller personer med Älvblod +2 eller högre.

- -1 är liten som en normal mänsklig tonåring.
- -2 är liten som ett prepubertalt barn.
- -3 är liten som ett spädbarn eller en stor katt.
- -4 är mindre än en rätta.

Lojalitet (o: -1 till -4) Du är obrottsligt lojal mot en person eller institution med egenskapen Adel lika hög som absolutvärdet på denna egenskap plus två. En person med Lojalitet -2 är alltså vasall till en person med Adel +4. Du måste hela tiden vara obrottsligt lojal mot denna person, och hans ord är lag. Alla andra är inte ett piss värda.

Observera att alla ädlingar svär två trohets seder, en till sin länsherre och en till Konungen, och den till konungen går alltid före den andra. Detta gör att alla adelsmän egentligen borde ha Lojalitet -4 till Kungen av Västmark, men det skippar vi.

Man kan ha flera lojaliteter – detta kan leda till intressekonflikter.

Luktsinne (v: +1 till +4) Du har ett såpass känsligt luktsinne att det är värt att uttrycka detta i siffror. Det är såpass känsligt att du kan få vittring på personer och djur och känna igen dem. Det är dock inte såpass känsligt att du kan spåra någon utan att trycka näsan mot marken. Luktsinnet är också bra att ha när man lagar mat.

Läkande händer (v: +1 till +4) De skadade som du tar hand om läker fortare. Läketiden minskar med en dag för Skador och en vecka för Allvarliga Skador per nivå i den här egenskapen. Har du flera personer i din vård får nivån delas upp; om du har Läkande Händer +3 och två Skadade patienter så minskar deras läketider med två respektive en dag.

Egenskapen används också tillsammans med skickligheter som Läkekunst.

Lärare (o: +1 till +4) Du har tillgång till en lärare. Läraren kan lika många skickligheter som värdet på egenskapen till nivå 10, och du kan dra nytta av denna lärare för att lära dig snabbare (se reglerna om Erfarenhet). Läraren är antingen en god vän, släkting eller redan betald; du behöver vilket fall inte bry dig om lärarens arvode.

Lättfotad (s: -1 till -4) Ditt stora intresse i livet är det motsatta könet och du utnyttjar varje tillfälle du får för en svängom i sänghalmen. Naturligtvis är det inte världens bästa sak att vara beryktad för. Egenskapen används när man försöker undvika att bli förförd samt som ett dåligt rykte.

Man kan göra en omvänd variant av denna egenskap, där man är känd som en stor älskare. I så fall räknas den som en positiv egenskap med ett värde mellan +1 och +4 istället.

Lömsk (s: -1 till -4) Du är en riktig skurk. Du drar dig inte en sekund för att hugga folk i ryggen, överge dina vänner, förråda ditt land och sälja din mor för en etruskisk vas. Egenskapen används i sociala kontakter eftersom man har ett visst dåligt rykte.

Medkänsla (s: -1 till -4) Du har en inbyggd medkänsla för folk; du kan helt enkelt inte stå ut med att folk lider, och försöker hjälpa dem efter bästa förmåga. Naturligtvis kommer detta att kunna användas mot dig av dina fiender. Varje gång någon är i nöd och du som spelare inte vill hjälpa denne (exempelvis för att det innebär fara för egen del) måste du lyckas med ett slag modifierat med denna egenskap mot sex för att inte hjälpa denne någon. Du måste också lyckas med ett slag mot sex för att kunna döda en hjälplös fiende som ber om nåd.

Musikkänsla (v: +1 till +4) Du har perfekt gehör, och har mycket lätt att lära dig musik. Egenskapen används naturligtvis med skickligheter som har med musik att göra.

Ofärdig (v: -1 till -4) Du har en skada eller ett medfött handikapp som hindrar din rörlighet.

- -1 är att du är halt. Det är inte så fruktansvärt farligt, men det sänker helt klart din hastighet.
- -2 innebär att du kan ha förlorat sköldarmen eller handen på denna. Om du är högerhänt är det alltså vänsterarmen som saknas.
- -3 är att du har förlorat svärdsarmen eller handen på denna. Om du är högerhänt är det alltså högerhanden som saknas. Du kan också ha blivit av med ett ben och därför är bunden till kryckor.
- -4 är att du har förlorat båda benen. Du får hoppa fram på händerna i och med att handikapphjälpmedel som rullstolen inte är uppfunna.

Pacifist (s: -1 till -4) Du tror på icke-våldsprincipen. Våld och dödande är för dig totalt främmande, och du föredrar att andra inte heller slåss. Du predikar hela tiden för icke-våld, och du kan över huvud taget inte tänka dig att hålla i ett vapen ens för självförsvar. Skulle du tvingas att slåss används den här egenskapen.

Poet (v: +1 till +4) Du har ett sinne för att leka med ord och uttryck och har en medfödd känsla för att uttrycka dig poetiskt. Du kan använda egenskapen när man komponerar ballader, skriver dikter eller om man försöker charma någon av motsatt kön med hjälp av poesi.

Populär (s: +1 till +4) Du är populär bland dina undersåtar – de gör gärna extra arbete för dig och på det hela taget är det enklare att få dem att göra som du vill.

Pultron (s: -1 till -4) Du är en fegis som helst inte utsätter dig för personlig fara. Du är helt enkelt den där personen som står bakom och hejar på, och flyr om nederlaget står för dörren. Du kan tänka dig att slåss om ni är fler än dom. Om du hotas med fysiskt våld måste du lyckas med ett slag mot sex, modifierat med egenskapen, för att inte ge efter. Samma sak gäller strider där den egna sidan är i numerärt underläge.

Rampfeber (s: -1 till -4) Du blir fruktansvärt nervös så fort du gör något när publik tittar på dig. Du tycker inte om att bli tittad på, vilket återspeglar sig i dina handlingar. Det går alldeles utmärkt att utföra handlingarna i ensamhet, men med publik? Näee...

Raseri (s: -1 till -4) Du drabbas då och då av ett veritabelt bårsärkaraseri, som ingen kan stoppa. Problemet är att då raseriet utlöses har du noll koll på omgivningen, och kan alltså inte utnyttja ditt raseris energi till något positivt. Egenskapen används när man slåss, samt i vilken situation som helst som manar till lugn och försiktighet.

Rebell (o: -1 till -4) Du är en rebell som slåss mot överheten. Detta har helt klart vissa negativa nackdelar; du kan till exempel lätt bli förklarad laglös, du kommer alltid ha problem med dem du är rebell mot, och du kommer dessutom få ett visst rykte som rebell. Egenskapen används i situationer där du får direkta order.

- -1 är att du inte vill lyda dina föräldrar, som de flesta tonåringar med andra ord.
- -2 är att du inte vill lyda någon om det inte gagnar dig direkt.
- -3 är att du inte vill lyda någon, ens om det gagnar dig. Det är helt enkelt en principalsak.
- -4 är att du inte vill lyda någon, och är beredd att ta till vapen för att inte behöva lyda någon.

Reumatisk (v: -1 till -4) Du lider av ledvärk, och är därför inte ditt forna smidiga jag. Egenskapen används i alla situationer där smidighet och snabbhet är av vikt.

Rikedomar (o: +1 till +4) I Västmark är rikedom liktydigt med mark, men det kan även innebära reda penningar. Här nedan beskrivs vad man har och inte har, i fråga om mark, livskvalitet, pengar, kreditvärde och riddjur. Mängden pengar är det som är tillgängligt varje år, efter alla avdrag som skatt, fasta utgifter etc.

- +1 är en liten gård med tillhörande mark och kreatur. Du kan leva på denna gård livet ut med godtagbar livskvalitet, nya kläder varje år, finkläder inför festligheter och en mättande mängd mat på bordet varje dag. Du har tillgång till 30 silver, och kan låna upp till ett par pund. Du har en arbetshäst.
- +2 är en ganska stor gård. Du kan leva på ungefär samma nivå som ovan, fast du behöver inte arbeta själv. Du har tillgång till 60 silver och kan låna upp till tio pund. Du har en egen ridhäst.
- +3 är en stor gård med tillhörande mark, kreatur och trälar. Du kan klä dig fint, äta kött, dricka vin och mjöd och behöver egentligen inte bry dig om arbete. Gården tar upp

ungefär två månaders tid för administration. Du har tillgång till ett halvt pund och kan låna upp till 20 pund. Du kan ha en stridstränad häst.

- +4 är ett gods och en mindre förläning med mark, kreatur, trälar och vasaller. Du lever i lyx, och har egentligen ingen anledning att äventyra. Du har tillgång till ett pund silver och kan låna upp till 50 pund. Du har förmodligen en liten livvakt, kanske ett tiotal personer. Förutom det har du flera hästar för eget bruk. Om du har egenskapen Adel kan en eller två personer i livvakten vara dina egna vasaller som riddare.

Sjuklig (s: -1 till -4) Du är ständigt snuvig i någon sjukdom eller allergi, vilket hela tiden tär på dina krafter. Egenskapen används i alla situationer där styrka och uthållighet är av vikt.

Skarpöra (v: +1 till +4) Du har oerhört bra hörsel och kan höra en musfjärt på ett bägskotts håll. Egenskapen används i alla situationer där hörsel är bra att ha.

Snabbfingrad (v: +1 till +4) Snabbfingrad innebär att man har egenskapen att använda händerna snabbt och säkert. Det är användbart för personer som sysslar med finhantverk, men framförallt av personer som "omfördelar" andras ägodelar till sig själv.

Snabblärd (o: +3) Du lär dig snabbt. Alla skickligheter som omfattas kostar ett erfarenhetspoäng mindre än vanligt att höja, dock minst ett. Egenskapen kan kombineras med lärare, dock är kostnaden per steg alltid som lägst 1 erfarenhetspoäng. För varje poäng i den här egenskapen kan man välja en av de olika skicklighetskategorierna Kommunikation, Kunskaper, Hantverk eller Trolldom.

- +1 omfattar en av kategorierna.
- +2 omfattar två av kategorierna.
- +3 omfattar tre av kategorierna.
- +4 omfattar alla fyra kategorierna.

Snobbig (s: +1 till +4) Du är en snobb med sinne för mode, etikett och finess. Du vet hur man uppför sig i finare kretsar och glider omkring där utan problem. Egenskapen används i sociala kontakter.

Sorglös (s: +1 till +4) Du är glad i hågen och ser aldrig några problem med livet. Allting löser sig i morgon, det är du säker på. Du låter dig aldrig nedslås av oöverbinnerliga odds, och det är svårt att skrämma dig. Egenskapen används för att inte ge upp, för att ge sig in i svåra situationer, samt även gjuta mod i medkämpar. Egenskapen smittar helt enkelt av sig.

Sprättig (s: -1 till +4) Du är löjeväckande sprättig, typ Leslie Howards version av Percy Blakeney (alias den Röda Nejlikan). Det är inte stor skillnad på denna egenskap och Snobbig ovan – bara det att ditt "snobberi" uppfattas som löjeväckande.

Stark (v: +1 till +4) Du är fruktansvärt stark. Egenskapen används vid styrkeprov som att lyfta tunga saker, dragkamp, stockstötning etc. Dessutom kan värdet av egenskapen läggas till mängden Omtöckning man gör.

Stor (v: +1 till +4) Du är enorm. Massiv. Stor, helt enkelt. +1 och +2 kan man ha som människa, medan +3 och +4 är reserverade för djur och personer med Älvablod +2 eller högre.

- +1 är som en sturvuxen människa, omkring sex och en halv fot lång.
- +2 är som en mycket sturvuxen människa, mer än sju fot lång. och kraftig därtill.
- +3 är enorm, stor som en oxe.
- +4 är ännu större, mildt sagt stor som ett hus.

Styrkereserv (s: +1 till +4) Nånstans längst inne i dig finns en styrkereserv; vid lika många tillfällen per dag som värdet på egenskapen kan du strunta i alla negativa modifieringar, till exempel från Omtöckning, alternativt lägga till värdet på egenskapen till ett enda träningslag. Om man slåss och använder egenskapen räknas det som att situationen radikalt förändras, och en annan egenskap kan alltså användas för att slåss. Egenskapen kan endast användas vid fysiska prestationer (klättra, simma, springa, slåss etc).

Svårflörtad (s: -1 till -4) Du anses vara en omåttligt tråkig torrboll som inte har något intresse för det motsatta könet. Det går inte att fresta dig på något sätt. Du avhåller dig helt enkelt från sexuella utsvävningar.

Liksom Lättfotad kan även denna egenskap göras om till en positiv sådan. I sådana fall är man känd som en kysk herre – ett utmärkt rykte för till exempel munkar och präster – och egenskapen har då ett värde på +1 till +4.

Synfel (s: -1 till -4) Du har ett synfel. Hur gravt synfelet är beror på egenskapens värde.

- -1 är ett lätt synfel: du ser suddigt och behöver hålla boken nära ögonen för att kunna läsa tydligt.
- -2 är att du har förlorat synen på ena ögat. Egenskapen används vid avståndsattacker och allting annat som har med avstånd att göra då du har svårt med att bedöma avstånd.
- -3 är att du har ett gravt synfel – du har i princip bara ledsyn kvar.
- -4 är att du är blind. Du ser inte ett smack.

Talfel (s: -1 till -4) Du har ett talfel som gör det svårt att kommunicera med din omgivning.

- -1 är att du talar med en obegriplig dialekt som andra har svårt med.
- -2 är ett talfel som till exempel att du läspar kraftigt. Du kan fortfarande kommunicera utan problem.
- -3 är ett talfel som gör det svårt att få fram vad du vill säga, till exempel att du stammar fruktansvärt mycket.
- -4 är att du är stum. Du kan inte kommunicera annat än med teckenspråk.

I samtliga dessa fall kan du alltid säga exakt vad figuren ska göra till spelledaren – det är kommunikationen med spelledarpersoner och andra figurer som är problematisk.

Troende (s: +1 till +4) Du är starkt troende; din Tro är så stark att du i princip kan flytta berg. Har du Troende till +4 eller högre kan det hända att du helgonförklaras efter din död. Egenskapen används i alla situationer där du gör något för Tron.

Trollkarl/Häxa (v: +1 till +4) Du har Gåvan och viss träning i konsten att utöva trolldom.

- +1 är lika med en novis; du har precis börjat.
- +2 är lika med en lärling; du har kommit en bit på vägen.
- +3 är lika med en adept; du har börjat klara dig själv.
- +4 är lika med en fullt utbildad trollkarl eller häxa; du kan nu ta egna noviser och lärlingar.

Du måste ha egenskapen Trollkarl för att få ta färdigheten Häxkonst. För detaljer om trolldom, se kapitlet om detta.

Trögtänkt (-1 till -4) Du tänker inte snabbt. Varje gång du kommer med en idé måste du slå ett slag mot sex för den här egenskapen. Misslyckas slaget kommer du inte på idén just nu, utan lite senare. Efter en viss tidsperiod, som spelledaren bestämmer, slår du ett nytt slag. Om detta misslyckas blir du tvungen att fundera en stund till, och så vidare. Först när du lyckas med slaget får du lägga fram idén.

Tursam (+1 till +4) Fru Fortuna ler mot dig; förutom att du kan använda egenskapen till hasardspel så kan du också slå om ett tärningsslag som du inte är nöjd med lika många gånger per dag som värdet på egenskapen.

Ung (o: -1 till -4) Du är väldigt ung och därför också mindre erfaren. Du får en mindre mästarskicklighet och lika många mindre gesällskickligheter som absolutvärdet på egenskapen. En person med Ung -3 får alltså en mästarskicklighet mindre och tre gesällskickligheter mindre. Egenskapen blir ett snäpp bättre för varje tre år som går. En person med Ung -3 blir efter tre år Ung -2, efter ytterligare tre år Ung -1, och efter en sista rush på tre år Ung 0, eller vuxen. Du får dock inga extra skickligheter för att du blir äldre; erfarenhet av åldrande speglas i reglerna om Erfarenhet.

- -1 motsvarar ungefär 15 år gammal – det märks ganska tydligt att man har kommit in i puberteten.
- -2 motsvarar ungefär 12 år gammal – man är precis före puberteten.
- -3 motsvarar ungefär 9 år gammal.
- -4 motsvarar ungefär 6 år gammal.

Unge (o: -1 till -4) Du har en unge att ta hand om som du knappast kan lämna ensam någon längre stund. Ungen fungerar som en spelledarperson och vad ungen gör är helt upp till spelledaren.

- -1 är ett barn på fem till åtta år, motsvarande Ung -3 eller Ung -4.
- -2 är ett barn på tre till fyra år.
- -3 är ett barn på ett halvt till två år.
- -4 är ett barn som fortfarande dias.



Vacker (v: +1 till +4) Du har ett fördelaktigt utseende, och har lättare få kontakt med folk, speciellt i början. Egenskapen används till exempel med skickligheter som Romans.

Vekling (v: -1 till -4) Du har en vek kroppsbyggnad och tål inte mycket fysisk skada. Egenskapen används för att tåla Stryk och Groggy, men också annan skada från till exempel fall.

Vidskeplig (v: -1 till -4) Du tror mycket kraftigt på övernaturligheter. Alla händelser som kan bortförklaras med något övernaturligt förklarar du med något övernaturligt. Detta innebär förstås att du inser farorna med att befinna sig i dimhöljd höstskog, sova i en älvaring och så vidare, och du fruktar förmodligen Småfolken mer än byprästen och Guds Vrede. Egenskapen kan vändas när man använder Legender eller Älvakunskap för att känna till hur man skyddar sig mot älvfolk.

Viljestark (v: +1 till +4) Du är stark i själen, vilket avspeglas i att du inte låter dig fällas av motgångar. Egenskapen kan användas i någon form av mental kamp mellan två personer (westernfilmernas klassiska "staredown"), eller för att inte ge upp, skrämmas etc. Egenskapen kan också användas för Stryktålighetsslag; du går i så fall på rena viljan och inte så mycket på det fysiska.

Vän (o: +1 till +4) Du har en spelledarfigur som nära vän. Hans egenskaper och skickligheter sätts av spelledaren för att passa dig, men du bör få visst inflytande över skapandet av honom, dock inte allt för stort. Detta är en sann vän, och ni stöttar varandra i vått och torrt, ungefär som Lille John och Robin Hood. Värdet på egenskapen används för att avgöra hur bra din vän är;

- +1 är en Normal person.
- +2 är en Bra person.
- +3 är en Suverän person.
- +4 är en Hjalte.

Vänlig (v: +1 till +4) Du är vänlig och trevlig till sättet, så egenskapen används i alla sociala kontakter utåt, speciellt de som har pågått ett tag så att de lär känna dig och ditt trevliga sätt.

Älvablod (o: +1 till +4) Med denna egenskap är du av älvablod, ju högre värde på egenskapen desto renare rinner blodet i dina ådror. För att få ta denna egenskap måste du ta minst en av egenskaperna Känslig för Järn, Känslig för Kristendom eller Känslig för Magi till en summa av absolutvärden som är minst lika stor som värdet på egenskapen Älvablod. Tar du Känslig för Magi -1 och Känslig för Kristendom -2 kan du alltså ta Älvablod till +3.

Egenskapen Älvablod ger också möjlighet att inneha vissa kunskaper i trolldom. Om du har Älvablod +3 eller högre kan du lära dig Älvamagi – vill du lära dig någon annan sorts trolldom får du antingen lära dig Alkemi eller ta egenskapen Trollkarl och därmed lära dig Häxkonst.

Egenskapen används tillsammans med Legender som rör älvafolk, alla sociala relationer med älvafolk och över huvud taget allt som har med älvafolk att göra. Älvablodets styrka talar också om hur nära släkt du är med älvafolken:

- +1 innebär att du har älvablod i blodet. Du släpps in i älvornas kretsar utan fara för eget liv, och du kan äta älvamat och dricka älvadrycker utan fara. Du betraktas av älvorna som en slags "förlorad son" och lite bortkommen. Den här nivån kan efter ett par generationer och lite förädling göras om till Trollkarl +1.

- +2 innebär att du är ett halvfolk; en av dina föräldrar var av älva-folken eller halvfolk själv, eller så var båda halvfolk. Du vandrar lika gärna de dödligas vägar som i månluuset tillsammans med de odödliga. Någon anatomisk detalj skiljer dig från vanliga människor; du kan till exempel ha rävsvars och -öron, eller spetsiga öron och underliga ögon, eller kanske till och med bockfötter, beroende på vad för slags älva din odödliga förälder var.
- +3 innebär att du har rent älvablood i ådrorna. Du tillhör de små folken och har ett radikalt annorlunda utseende. Huden kan vara grå, grön, blå eller brun, du kan ha päls, svans och vingar, ansiktet ligger på skalan mellan nästan mänskligt till igenkännligt mänskliga drag. Du finner de dödligas vägar intressanta, och det är enbart därför som du över huvud taget kan samverka med andra figurer.
- +4 innebär att du har blodet av Seelie i ådrorna – du är alltså av motsvarande adelsrang bland älvorna. Ditt utseende är nästan mänskligt, det är någon enstaka detalj som skiljer (oftast snövit hy, klart gröna ögon och något spetsiga öron). Du vandrar ibland de dödliga enbart för att du måste – helst skulle du vilja lämna de dödligas vägar och stanna kvar i älvahögarna.

Spelledaren bör vara mycket försiktig med värden på egenskapen på +3 eller högre, då man blir renrasiga älvfolk med egenskapen på dessa nivåer. Sådana höga egenskaper kan begränsas till exempel med att man är älvadrottningens undersåte (Lojalitet -4 med andra ord).

Övernaturlig Egenskap (o: +1 till +4) Denna egenskap innebär att en annan egenskap kan gå lika mycket över den normala maxgränsen som värdet på den här egenskapen. Det kan också fördelas på flera egenskaper. Om du till exempel skaffar Övernaturlig Egenskap +3 så kan du också skaffa Stark till max +7, eller fördela det på Stark +6 och Kvik +5 eller Stark +5, Kvik +5 och Flyfotad +5, eller någon annan kombination av egenskaper. Skaffar du Stark +7 och Övernaturlig Egenskap +3 så är totalvärdet av dessa två 10.

Naturligtvis är det inte bara just Stark, Kvik och Flyfotad som kan höjas över maxgränsen, utan just vilka egenskaper som helst, med spelledarens tillåtelse; till exempel bör Adel, Älvablood och Trollkarl aldrig gå över +4. Merlin hade förmodligen Trollkarl +8, kejsaren av Rom kanske hade Adel +6 eller så, men det var länge sedan, och de iriska Tuatha Dé Danann har förmodligen Älvablood +5 till +8 eller så. Alla dessa är mytiska personer och varelser som tillhör en svunnen tid.

Fler Egenskaper

Egenskaperna ovan är ett urval av alla de egenskaper som är tänkbara i Västmark. Det är lätt att skapa fler egenskaper ifall att man tycker att det är några som saknas, och det är också något som vi uppmuntrar. Egenskaperna är Västmarks reglers stora styrka. Utnyttja denna.

Tänk dock gärna på följande när du gör dina förmågor:

För det första bör egenskaperna vara beskrivande. Man ska kunna förstå vad egenskapen innebär bara genom att läsa namnet. Det ska inte behövas särskilt mycket text om egenskaperna – i så fall bör man tänka om egenskapen. De egenskaper som har olika förtydlingar på olika värden (till exempel Adel eller Känslig för Järn) är acceptabla, men inte mer.

För det andra ska egenskaperna vara balanserade. De ska inte vara för bra eller för dåliga, utan helt enkelt vara "lagom". Egenskaper som "bäst på att slåss" är för bra, medan egenskaper som "god hand med sniglar" är för dålig. "God kastare" är en ganska lagom egenskap.

Framförallt, lås dig inte vid egenskaperna ovan. Behövs en ny egenskap, gör en. Det var så egenskapen "Blyg" kom till.