

Kapitel 13:



Djur och Djurfolk

Djur har en del egna egenskaper som är till enbart för dem. Spelare kan välja dessa om de vill spela djurfolk, men på grund av djurfolkens något utsatta plats i samhället så har vi valt att presentera djurfolkens (och djurens) egenskaper i ett separat kapitel.

De egenskaper som presenteras nedan är särskilt skapade för djur. Det går att använda dem för figurer också – anta att de då når från +1 till +4 som alla andra egenskaper. Det finns en del djur som har egenskaper som inte står upplistade nedan – dessa egenskaper anses helt enkelt vara såpass självförklarande att de inte behövde förklaras närmare, eller så beskrivs de i kapitlet Egenskaper.

Klor: Besten har klor som har samma Skadevärde och Omtöckning som egenskapens värde.

Tänder: Besten har tänder som har samma Skadevärde och Omtöckning som egenskapens värde.

Näbb: Besten har en näbb som har samma Skadevärde och Omtöckning som egenskapens värde.

Horn: Besten har horn som har samma Skadevärde och Omtöckning som egenskapens värde.

Päls: Besten har en tjock päls som skyddar mot vind, kyla och i vissa fall även skador. Den har ett skydd mot Skador på lika mycket som egenskapens värde, och ett skydd mot Omtöckning på 3.

Fyrfota: Besten har ett fyrfotasprång som är jävulusiskt snabbt.

Vingar: Besten har vingar, vilket gör att den kan flyga. Egenskapen används för hastighet, inte precision.

Gift: Besten har en gadd, tänder eller klor som när den skadar ett offer förgiftar denne. Det behövs minst en skråma för att offret ska bli förgiftat.

- +1 är ett hudangripande ämne. Det har skadevärde 3+ och omtöckning 1-3-12, snabbhet Vakt och avklingningstid Dygn.
- +2 är en hallucinogen. Det har skadevärde 6 och omtöckning 1-3-12. Snabbheten är Minut och avklingningstid Vakt+.
- +3 är ett dåsgift. Det har skadevärde 9 och omtöckning 2-4-16, snabbhet Glas och avklingningstid Dygn+.
- +4 är ett krampgift. Det har skadevärde 12+, omtöckning 2-4-16, snabbhet Minut och avklingningstid Vakt.
- +5 är ett dödande gift med skadevärde 15+, omtöckning 2-6-18, snabbhet Runda och avklingningstid Dygn

”BUT FOLLOW ONLY IF YOU ARE MEN OF VALOUR. FOR THE ENTRANCE TO THIS CAVE IS GUARDED BY A MONSTER, A CREATURE SO FOUL AND CRUEL THAT NO MAN YET HAS FOUGHT WITH IT AND LIVED. BONES OF FULL FIFTY MEN LIE STREWN ABOUT ITS LAIR... THEREFORE SWEET KNIGHTS IF YOU MAY DOUBT YOUR STRENGTH OR COURAGE COME NO FURTHER, FOR DEATH AWAITS YOU ALL WITH NASTY POINTY TEETH.”

– ”MONTY PYTHON AND THE QUEST FOR THE HOLY GRAIL”; TIM THE ENCHANTER

Eldsprut Besten har förmågan att spotta, andas eller spruta eld. Hur elden tillkommer (upprapad sumppgas, klibbig vätska som blandas med luft och blåses ut eller magi) är egentligen inte intressant annat än för alkemister eller vetenskapsmän.

- +1 är ett stort moln av gaser som antänds.
- +2 är en stråle av lättflyktig brinnande vätska.
- +3 är en stråle av klibbig brinnande vätska.
- +4 är en stråle av klibbig brinnande vätska uppblandad med brinnande metall som magnesium.

De skadevärden för eld som ställs upp i kapitlet Strid gäller bara för normala eldar. För eldsprutande monster tillkommer skadevärdena från tabell 13-1.

Tabell 13-1: Eldsprut

	Första Rundan		Följande Rundor		Brinntid
	Skada	Omt.	Skada	Omt.	
Eldsprut +1	2	1	0	0	endast en runda
Eldsprut +2	0	0	2	2	en tämning rundor
Eldsprut +3	1	1	2	2	en tämning plus tio rundor
Eldsprut +4	3	3	3	3	en tämning plus tjugo rundor

Hästar

Hästar är inte, som många tror, ett standardmässigt transportmedel. En häst är för det första dyr i inköp, för det andra dyr i drift och det är för det tredje olagligt för ofrälse att rida på en häst om man inte har ett särskilt tillstånd. Däremot går det bra att rida på en ponny.

Stridshäst

Stridshästarna är föregångare till dagens stora arbetshästar. De är avsedda att bära en riddare plus rustning tvärs över slagfältet med stor kraft. Det går inte fort, men tack vare dess tyngd blir ett lansanfall ändå mycket mer kraftfullt jämfört med ett lansanfall från en normal ridhäst. Stridshästar tränas särskilt för att inte få panik i det larm som uppstår på slagfältet.

Stridshäst Egenskaper: Stor +4, Fyrfota +7, Vältränad +4, Lojalitet: ägare och tränare +2

Ridhäst

En ridhäst är enbart till för att rida på. Uthållighet och smidighet är att föredra framför styrka, och eftersom hästen bara behöver bära sin ryttare är det också lättare för en ridhäst att hålla ut. I tornejen, det dressyrliknande momentet på tornerspel, är det oftast vältränade ridhästar som används, men en del envisas ändå med att ta den stora stridshästen då denna ofta är mycket vältränad och -dresserad, samt att den ser maffigare ut.

En passgångare är en ridhäst som är särskilt avlad för passgång, och då de ofta är vältränade och lungna djur används de ofta av kvinnor.

Ridhäst Egenskaper: Stor +3, Fyrfota +9, Vältränad +2, Lojalitet: ägare och tränare +1

Passgångare Egenskaper: Stor +3, Fyrfota +8, Vältränad +3, Lojalitet: ägare och tränare +3

Packhäst

Packhästen är en större häst vars arbete är att bära saker på sin rygg. Till skillnad från ridhästen behöver packhästen inte gå bekvämt eller vara väldresserad – den ska bara snällt följa med och bära last.

Packhäst Egenskaper: Stor +3, Fyrfota +7, Vältränad +1

Packponny Egenskaper: Stor +2, Fyrfota +5, Vältränad +1

Arbetshäst

En arbetshäst är till för att dra stora laster. Ett par arbetshästar kan dra upp till 18 ton per ekipage, men normalt bör man inte överskrida sex ton per ekipage. Arbetshästar härstammar från de tunga stridshästarna.

Arbetshäst Egenskaper: Stor +3, Fyrfota +8, Vältränad +1

Stor Arbetshäst Egenskaper: Stor +4, Fyrfota +6, Vältränad +1

Hundar

Hundar är mycket populära bruksdjur. Adelsmännen anser hundar vara mycket fina djur, och man kan ofta höra komplimanger som ”hans hundar håller väl av honom” och ”han är god mot sina hundar”, och adelsmän låter sig ofta avbildas tillsammans med sina hundar. Hundar är en symbol för lojalitet och vänskap, ett symbolvärde som de har gjort sig förtjänta av under lång tids samarbete med människor.

Jakthundar

Det finns flera olika jakthundsraser, avlade för olika uppgifter. Små grythundar används för att driva kaniner ur sina hålor, drevhundar avlas för sitt goda luktsinne och sin goda hörsel, retrievern hämtar bytet efter att jägaren fält det, pointern pekar ut vart fågelbestånd finns och så vidare.

Drevhund Egenskaper: Fyrfota +4, Luktsinne +6, Hörsel +8, Liten -1, Klor +1, Tänder +2

Grythund Egenskaper: Fyrfota +2, Luktsinne +5, Hörsel +9, Liten -3, Klor +1, Tänder +2

Retriever Egenskaper: Fyrfota +4, Luktsinne +6, Hörsel +6, Liten -2, Klor +1, Tänder +2

Pointer Egenskaper: Fyrfota +4, Luktsinne +6, Hörsel +9, Liten -2, Klor +1, Tänder +2

Vallhundar

Vallhundar används huvudsakligen för att valla får; de kallas också fårhundar. Vallhundar kännetecknas av lång päls och god uthållighet, vilket behövs när man ska springa länge och valla får. Varghundar är tämligen sällsynta hundar; huvudsakligen föds dessa stora hundar upp på Irland där de används huvudsakligen som vallhundar, men vid ett fåtal tillfällen kan de leta sig till Lyonia. De kan användas för jakt vid sidan av arbetet som vallhund.

Fårhund Egenskaper: Fyrfota +4, Luktsinne +5, Hörsel +5, Liten -1, Uthållig +3, Klor +1, Tänder +2

Varghund Egenskaper: Fyrfota +4, Luktsinne +7, Hörsel +5, Uthållig +3, Klor +1, Tänder +2



Jaktfåglar

Falkenteri är en populär sport bland adelsmän, så jaktfåglar är mest av intresse för adelsmän som använder dem för denna sport. Vilken fågel man får flyga beror på ens ställning i samhället.

Tabell 13-2: Jaktfåglar

Örn	Kejsare
Stor jaktfalk	Kungar, prinsar
Jaktfalk	Grevar, hertigar
Stenfalk	Damer
Hök	Riddare
Sparvhök	Kyrkans män

Stor Rovfågel Egenskaper: Liten -3, Vingar +12, Smidig +3, Klor +2, Näbb +2

Vanlig Rovfågel Egenskaper: Liten -3, Vingar +13, Smidig +4, Klor +1, Näbb +1

Liten Rovfågel Egenskaper: Liten -4, Vingar +14, Smidig +5, Klor +1

Jaktbyten

Jaktbyten är de djur som man jagar, antingen för nöjet, för brödfödan eller som ”framskjutet försvar” (man dödar rovdjuret innan det hinner döda ens bruksdjur). Varg och björn jagas huvudsakligen för att de har en tendens att ha ihjäl ens vanliga bruksdjur – pälsen är bara en trevlig bonus – rävar jagas för att det är kul, rådjur jagas helst inte alls, i alla fall inte av adelsmän, och övriga jagas både för nöjet och brödfödan.

Björn Egenskaper: Fyrfota +4, Stor +3, Klor +3, Tänder +3, Päls +2

Vildsvin Egenskaper: Fyrfota +4, Tänder +3, Våldsam +2, Päls +1

Kronhjort Egenskaper: Fyrfota +8, Horn +2, Päls +1

Rådjur Egenskaper: Fyrfota +7, Liten -1, Horn +1, Päls +1

Älg Egenskaper: Fyrfota +6, Stor +2, Horn +2, Päls +2

Varg Egenskaper: Fyrfota +7, Klor +2, Tänder +3, Päls +1, Luktsinne +7

Räv Egenskaper: Fyrfota +5, Klor +1, Tänder +1, Liten -3, Luktsinne +6

Bestar

”Bestar” är den beteckning vi har valt på alla övernaturliga varelser som kan förekomma i spelet. De är på intet sätt särskilt vanliga – tvärtom är möten med dessa bestar mycket sällsynta och väl värda en egen ballad. Det finns de som lite vanvördigt påstår att dessa varelser är fantasifoster som tillkommit enbart på grund av heraldiken, men det vet ju varje förnuftig människa att detta inte är sant.

Bestar bör inte användas särskilt mycket, om ens alls. Att referera till dem i sagor och legender går alldeles utmärkt,

Gripen är en hemsk best med en örns framben, huvud och vingar, och ett lejons kropp och bakben. Det berättas att Alexander den Store ofta begagnade sig av gripar. De är förmodligen släkt med såväl Fågel Rock som Fågel Fenix, men är mera allmänt förekommande.

Egenskaper: Fyrfota +7, Vingar +10, Klor +3, Näbb +4, Stor +3

Hippogryfen eller hästgripen är ett annat sagodjur med hästkropp, fågelvingar och gärna också örnhuvud. Ordet används ibland om Pegasos, som dock inte verkar vara en typisk hippogryf – hippogryfen ska helst ha örnklor istället för hovar, men detta är inget krav, och det är inte heller örnhuvudet.

Egenskaper: Fyrfota +9, Vingar +10, (Klor +3), Näbb +4, Stor +3

Lejonet förekommer ganska ofta i riddarsagor. Den förekommer bland annat trefalt på Englands riksbaner, och åtskilliga nämns i sagorna om Kung Arthur. Det påstås att de lever vilda i Afrika, men på Lyonia är de mycket sällsynta. Konungen har visst fått ett lejon i födelsedagspresent någon gång i sin ungdom.

Egenskaper: Stor +2, Fyrfota +7, Klor +3, Tänder +4, Lukt +1

Mantikoran är en mansslukande best med tre rader med vassa och hemska tänder och en skorpions giftsvans. Dess ögon glöder i mörkret och rösten påminner om en flöjts. Varelsen härstammar förmodligen från Persien, men ändå har ett par letat sig därifrån till Lyonia. Den är en så god hoppare att ingen mur kan hålla den kvar. Till skillnad från vissa legender har den inte vingar.

Egenskaper: Stor +2, Fyrfota +12, Klor +3, Tänder +4, Gift +5, God Hoppare +8, Bildad +4

Pantern är en legendarisk katt som då och då kan synas i Lyonia skogar. Den är mindre än ett lejon och föredrar att anfalla ensamma vandrare ur bakhåll. Enligt Whites Bestiarium har pantern en underbart mönstrad päls i de mest fantastiska färger. Den är också en drakes

svurna fiende och har möjlighet att rapa upp ett stort gasmoln vilket kan förvisa den farligaste drake.

Egenskaper: Liten -1, Fyrfota +7, Klor +3, Tänder +3, Gift (Gasmoln) +3, Lukt +2

Enhörningen är en magnifik varelse, som ofta använder älva-förtrollningar för att gömma sina spår från jakthundar. Den kan lockas fram av jungfrur och man försöker ibland använda den här plojen för att fånga och döda den. Delar av den är användbara av trollkarlar, hornet påstås ha helande förmågor och dess kött är en extremt sällsynt delikatess.

Det finns de som påstår att enhörningarna är förkroppsligandet av älvmagin. Skulle enhörningarna dö ut skulle älvmagin och älvrorna försvinna från världen. Hur sant det är vet ingen.

Även om enhörningen kan dödas så kan den inte fångas levande.

Egenskaper: Stor +3, Fyrfota +9, Horn +4, Svaghet för Jungfrur -4.

Drakarna är ett varierat släkte. Inte en drake är den andra lik. Inte heller synen på dem är konstant; de kristna ser på drakar som Ondskans Avkomma, en orm vars hunger kommer att sluka världen vid Domedagen. Kelter och älva-folk ser på drakar mer som en inkarnation av magin i världen. När drakarna försvinner kommer också magin försvinna. Drakarna är dock en mer generell magi-inkarnation än enhörningen, som är specifik för älvmagin.

En typisk drake är omkring 12 meter lång – ungefär lika lång som ett fyrvåningshus är högt – och har ett vingspann på omkring 20 meter. Den är slank och smidig och lika farlig i luften som på marken. Det finns drakar utan framben, utan ben över huvud taget och utan vingar, eller en kombination därav.



Drakarnas blod är ofta giftigt – inte alltid, men ofta – och om den vätska som blåses ut inte fattar eld är den alltid giftig. Äldre drakar kan kontrollera om de vill antända sitt sprut.

Egenskaper: Enorm +8, (Fyrfota +12), (Vingar +15), Eldsprut +4, Klor +6, Tänder +6, Gift +4 (oantänt eldsprut och blod), Bildad +4, Trollkarl +4 (glöm inte en hög trolldomsfärdigheter, företrädesvis Älvamagi, och en hög besvärjelser), Skarpöra +4, Luktsinne +4, Hököga +4 m. fl.

Allegoriska bestar

Allegoriska bestar är djur och varelser som används för att framföra ett känslomässigt budskap. De används aldrig i konfrontationer, så det är meningslöst att ge några värden för dessa varelser.

Bävern jagas ibland för sina testiklar, vilka påstås ha helande egenskaper, så när jägare närmar sig händer det att den kastrerar sig själv och kastar testiklarna mot jägaren för att därigenom undkomma med livet i behåll. Denna legend har gett upphov till att bävern ofta står som en symbol för kyskhets.

Örnmodern påstås rikta sin avkommas ögon mot solen. Om ungen blinkar anses den vara ovärdig och kastas ut ur boet. Detta är inte ett tecken på grymhet utan på okränkbar rättvisa, vilket även den kejserliga örnen symboliserar.

Höken matar inte sina ungar och kastar snabbt ut dem från boet för att stärka dem. Det här ses som ett tecken på grymhet, vilket den slanka rovfågeln också symboliserar.

Lodjuret illustreras ofta som en slags fläckig varg vars urin hårdnar på sju dagar till en värdefull röd ädelsten. Enligt legenden känner lodjuret till detta och gräver därför ner urinen så långt som möjligt för att förhindra att människor hittar och använder ädelstenarna. Därför är lodjuret en symbol för egoism.

Pelikanen dödar enligt legenden sina ungar i rättmätig vrede. Tre dagar senare sticker de hål på sig själva så att blod faller ner på ungarna, vilka då återfår livet.

Storken är monogam i sin natur; varje par lever tillsammans i hela livet. De återvänder alltid till samma bo. De sköter om det noggrannt och offrar sina fjädrar i detta arbete, varför de måste tas hand om av sina unga. Således har storken kommit att bli en symbol för familjen.

Djurfolk

Det går alldeles utmärkt för spelare att spela djurfolk om spelledaren tillåter. Djurfolken har dock en något utsatt position i samhället. De är inte så överdrivet vanliga, och i och med att Bibeln klart och tydligt säger att människan är satt över djuren har djurfolk ganska svårt att hävda sig i ett kristet feodalt samhälle. Djurfolk finns dock, och det är ingen som kan förneka det. De kan ofta utnyttjas av en uppfinningsrik spelledare för att förstärka olika personers intryck – till exempel är det ganska passande att en fredlös stråtrövare porträtteras som varg, särskilt med tanke på att det gammalsvenska uttrycket "varg i veum" betyder just fredlös.

Djur och Djurfolk

Distinktionen mellan djur och djurfolk är i de flesta fall ganska stor. Vanliga djur i Västmark är oftast som de brukar vara, intelligentare än "riktiga" djur men i övrigt precis likadana. Djurfolk är för det mesta antropomorfa varelser; de har vaga likheter med originaldjuret men har en mer människolik anatomi och ofta också kläder på sig. Sådana varelser förekommer ofta i olika tecknade serier; Disney har dem i till exempel Djungelboken och Robin Hood, och Don Bluth har dem till exempel i Brisby och NIMHs hemlighet. Andra utmärkta exempel är serier som Usagi Yojimbo och Erna Felna, EDF – dessa går att leta upp i välsorterade seriebutiker.

Figuren

En djurfolksfigur byggs precis som vilken annan figur som helst. Man kan och bör ta intryck av de egenskaper som listas vid de olika djuren ovan för att bygga en grund med egenskaper. I de flesta fall man stryka egenskaper som Fyrfota och Vingar, och i alla fall Klor bör tonas ner något. Även Päls kan man spara in några poäng egenskaper på.

Det går naturligtvis att spela vanliga djur också. Nackdelen är förstås att man har problem att kommunicera. Förslagsvis åtgärdas detta lämpligen genom att man tillför en egenskap i stil med Talförmåga; för 1 poäng kan man tala med en viss person, för 2-3 poäng kan man tala med vissa små uttalsproblem, och för fyra poäng kan man tala helt obehindrat. Vidare kommer man att få problem med att manipulera saker och ting, till exempel vapen och verktyg. Det här bör inte åtgärdas – det är lite av charmen med att spela ett vanligt djur, just det att man inte kan manipulera saker och ting. Det räcker gott med att kunna tala.

Djur har sina egna språk. Språken är indelade i större grupper efter djurfamiljer. Både djurfolk och djur kan lära sig dessa, samt även personer med Älvabod till minst +1 och de figurer som har någon egenskap som gör det möjligt att tala med djur (i Hamnskifte, till exempel, eller om någon gör en egen egenskap för att kunna tala med djur). Några exempel finns i tabell 13-3.

Djurfolks position i samhället är inte den bästa. De var tämligen jämlika med människor innan kristendomen kom till Tire Nam Beo, men därefter har djurfolken drabbats av förtryck. Bibeln säger ju att människan skapades som herre över djuren, och det tänker ingen kristen säga emot. Halvfolk sitter i nästan samma sits, men har det lite bättre då de ofta är mycket lika människor.

I vissa delar av Västmark finns det människor som ser på djurfolk och halvfolk som enbart djur – om de har kläder på sig ses det som ett hån mot människorna, så de tvingas gå nakna och på alla fyra, de får aldrig tala om människor är i närheten och så vidare. I andra områden bränns djur- och halvfolk på bål som en styggelse mot Guds Skapelse. I den mån djur- och halvfolk kan så flyr de från sådana områden och håller sig undan från dem.

I andra delar, huvudsakligen i en del områden i norra Västmark, finns det samhällen där djur- och halvfolk är i majoritet och lever i harmoni med människor. Dessa områden är dock ganska sällsynta.



Tabell 13-3: Djurspråk

Språk	Talas av
Hundspråk	Hunddjur, som räv, varg och naturligtvis hundar i olika dialekter.
Gnagarspråk	Gnagare som råttor, möss, kaniner och harar.
Kattspråk	Katter, lodjur och de stora afrikanska kattdjuren.
Hjortspråk	Hjort, älg, rådjur och andra hjorddjur.

Men är det inte löjligt?

Blöja! De som tror att djurfolk är löjliga bara för att de har klor, päls, stora tänder et cetera bör omedelbart läsa tre av de djupare serierna som någonsin producerats, nämligen "Erma Felna, EDF", "Bone" och "Usagi Yojimbo".

Den första handlar om en felin varelse och hennes äventyr i Extraplanetary Defence Force. Alla varelser i "Erma Felna, EDF" är antropomorfiska varelser, men ändå lyckas tecknaren och författaren bygga upp en djup och intressant historia med intressanta personligheter.

Den andra handlar om de tre kusinerna Bone som slängs ut ur Boneville. Bone Bone hamnar på en gård tillsammans med den söta flickan Thorn och hennes mormor och dras in i en intrig med råttmonster, drakar, en mystisk man i kåpa, Syrsornas Konung och hans två kusiner – mest Phoncible P. Bone. Det är inga antropomorfiska varelser i huvudrollerna (om man inte undantar Bone-arna, förstås, som ser ut som ett slags spöke), men det finns en del minnesvärda biroller som fru Pungråtta, fru Igelkott och Ted och storebror, men dessa är mer vanliga djur.

Den tredje handlar huvudsakligen om kaninsamurajen Miyamoto Usagi och dennes vandrande som ronin i ett medeltida Japan. Serien behandlar heder, ära, krig, död och hämnd, men även kärlek och de komplikationer som uppstår när sådana känslor kommer ivägen för samurajidealen.

Efter att ha läst dessa inser man att antropomorfiska varelser inte är begränsade till serier som Kalle Anka – eller för den delen Arne Anka.