

## Kapitel 6:



# Regler

Så kommer vi till den jobbiga biten, det vill säga regler. De flesta regler baseras runt om tärningen.

Tärningar används för att ta fram ett slumptal. I Västmark används en tiosidig tärning. Denna avläses rakt uppifrån, precis som en vanlig tärning. Generellt gäller att ju högre siffran är desto bättre, vilket även gäller tal som fås från tärningen. Gamla rollspelare kanske av gammal vana läser "0" som "10". Detta är fel. Som alla kan se betyder "0" noll och inget annat.

Ett komplett slag är ett slumptal som består av utfallet från tärningen *PLUS* värde på en Egenskap *PLUS* värde på Skicklighet *PLUS* eventuella modifieringar.

Denna summa kallas för "slag". Det är med andra ord inte enbart tärningens utfall som menas med "slag", utan slaget är komplett först när alla modifieringar är pålagda.

Att ta fram ett slag kallas fortsättningsvis för "att slå". Att "slå för en skicklighet" eller "slå för en egenskap" innebär att man gör ett slag för att se om man lyckas använda skickligheten eller egenskap som omnämns. Ibland används andra benämningar i samband med att slå, så om man säger att man "slår för att träffa" innebär detta att man gör ett slag för att se om man träffar eller inte.

Detta slag används för att ta reda på om handlingar lyckas eller inte.

### Motstånd och svårighet

Normalt sett jämförs ett slag med ett motstånd. Om slaget är högre än motståndet har handlingen lyckats. Motståndet kan antingen bestå av ett annat slag – detta fall kallas för "motsatt slag" – eller en fast siffra som kallas svårighet. Olika svårigheter bestäms med nedanstående tabell som riktlinje. Motstånd inkluderas ofta i texten, i stil med "slå ett slag mot sex" eller "slå ett slag med motstånd nio".

Det finns flera fall där två personer agerar mot varandra. Exempel på detta är när en person försöker smyga efter en annan, när en person rider ikapp med någon annan, när två personer bryter arm eller när två personer spelar schack. I så fall utgörs inte motståndet av en svårighet, utan av ett annat slag. Båda personerna ska alltså slå ett slag. Den enes slag står som motstånd för den andre, och vice versa. Den som slår högst lyckas med sin handling, den som slår lägst misslyckas med sin handling. Så enkelt var det med det.

"IT'S NOT FAIR!"

"YOU SAY THAT SO OFTEN. I WONDER WHAT YOUR BASIS FOR COMPARISON IS."

– "THE LABYRINTH"; SARAH OCH JARETH

**Tabell 6-1: Svårigheter och motstånd**

Motstånd	Svårighet
1:	Aslätt.
3:	Lätt.
6:	Simpelt. "Sånt gör jag varenda dag."
9:	Rätt hyfsat normalt. "Fifty-fifty."
12:	Ganska knepigt.
15:	Svårt.
20:	Sketsvt.
25:	Absurt. "Är u inte KLOK!!!"
30+:	Omänskligt. "Du tänker VADDÅ?"

### Exempel

**Status Quo:** Tuva försöker gömma sig för en spion som förföljer henne för att finna hennes husbonde och herre, riddar Gared, genom att krypa ner under rötterna till ett stort träd. Efter någon sekunds övervägande kommer spelledaren fram till att det helt klart rör sig om att Gömma Sig och att Tuva kan vända på Liten för just denna situation (för att vända på egenskaper, se nedan). Tärningen utfaller på 4, +1 för Liten (Liten -1 vänds till Liten +1) och +2 för att Gömma Sig, så slaget blir 7. Spelledaren slår nu skurkens tärning och lyckas även han få ett slag på sju. Spelledaren tolkar detta som att Tuva lyckas hålla sig dold, men skurken å sin sida kan inte finna några spår efter Tuva vidare längs vägen och tolkar därför situationen som att hon gömmer sig någonstans i närheten. Han vet inte exakt var, men han börjar leta.

**Noll:** Vår läbbige skurk letar vidare, och spelledaren tycker att det är dags för ett nytt slag. Den här gången blir tärningens utfall noll för Tuvas del, vilket ger ett automatiskt misslyckande och ett slag på tre (+1 för den omvända Liten och +2 för Gömma Sig). Skurkens slag blir åtta, och eftersom Tuvas slag är lägre än skurkens är det inte bara misslyckats utan även nollat.

Således tappar Tuva fotfästet där hon kurar ihop sig under ekens rötter, och i sina försök att återfå fotfästet lyckas hon dels skrapa lös en del stenar som rullar ner för slänten och dessutom få tag på en liten gren som vajar avslöjande. Skurken vänder sig omedelbart åt rätt håll. "Ska vi inte sluta med dessa löjliga kurragömmalekar?" säger han och skrattar rått.

**Nio:** "Ge upp nu, flicka lilla, och tala om var din husbonde är" säger skurken när Tuva kommit fram ur sitt gömställe. "Så slipper jag bli elak."

"Aldrig!" fräser Tuva och skickar helt oväntat en spark åt skurkens håll till. Spelledaren bedömer att det blir ett slag för Kvick plus Slagsmål, och spelaren rullar tärning. Första tärningsutfallet blir en nia; tärningen rullar igen och blir en nia till, varpå tärningen rullar än en gång och stannar på sex. Tärningen utfaller alltså på  $9+9+6=24$ , vilket med Kvick +1 och inget i Slagsmål blir ett slag på 25.

**Perfektion:** Skurken ifråga försöker sig på att hoppa bakåt för att undvika Tuvas aggressiva fot. Slaget blir totalt 9, vilket betyder att Tuvas slag är mer än 10 högre än motståndet – hon slog ju 25. Spelledaren bedömer att Tuvas spark träffar klockrent i "familjelyckan" på skurken, som sjunker ihop i en stönande hög och inte kan göra något på ett bra tag. Tuva tar tillfället i akt och springer fort därifrån för att varna riddar Gared.

### Specialsituationer

Det finns fyra specialsituationer av slagens utfall som kan inträffa.

**Status Quo:** Det kan hända att två personer slår exakt lika. Vem lyckas då? Ingen; ingen fick vare sig högsta eller lägsta siffran. Resultatet blir halvlyckat eller halvmisslyckat; det är upp till spelledaren att bestämma om det inte står i det här häftet. En sådan situation kallas för Status Quo. Så om det står "vid status quo..." betyder det "om båda slår exakt lika..."

**Noll:** Om tärningen utfaller på noll misslyckas man automatiskt. Om man dessutom slår lägre än motståndet så har man gjort så hejdlöst dåligt ifrån sig. Detta kallas för "att bli nollad".

Spelledaren bör bestämma vad som händer när man blir nollad. Det bör vara till nackdel för figuren, dock helst inte andras figurer. Det bör framför allt inte vara dödligt, men det bör ha någon form av komisk effekt.

I verkligheten är chansen att sådana här katastrofer inträffar inte speciellt stor. I Västmark är den strax under en chans på 10, vilket är väldigt högt. Men å andra sidan, dylikt fumlande är kul, om det sköts på rätt sätt.

Observera att om två spelare slår lika, men den ene får en nolla, så har båda misslyckats enligt regeln om Status Quo, men den som slog nollan misslyckas mer än den andre.

**Nio:** Nio är ett riktigt mumstal. Om tärningen utfaller på nio ska man slå en gång till och lägga till det nya talet till tärningen. Om även detta utfall är en nia slår man en gång till och lägger till det nya utfallet till de tidigare. Man fortsätter att slå tärningen och lägga till tills man inte slår någon nia längre. Först då lägger man till alla andra modifikationer.

Skulle man slå en omodifierad nolla på något av de efterföljande slagen blir det inte fummel, oavsett om motståndaren får en högre siffra. Regeln om Noll gäller bara på första slaget. Fortfarande skall dock Nollan läsas som noll, om någon undrade.

**Perfektion:** Perfektion är något som man kan få ibland. Om man lyckas få fram en siffra som är minst 10 mer än motståndarens har man lyckats perfekt. Resultatet av perfektion är att det går så bra att man kan bli avundsjuk för mindre. Det är helt enkelt en once-in-a-lifetime-event. Eftersom Västmark är ett hjältemodigt spel kan det hända rätt ofta, då spelarnas figurer är hjältar. Även om motståndaren inte misslyckas blir han helt enkelt så överkörd av ens skicklighet och tur att han ändå inte hänger med i svängarna. Perfektion ska inte vara så "perfekt" att motståndaren inte har en chans, men det ska gå så bra att han ska ha stora problem att hänga med i svängarna.

## Att Välja Egenskap

Det kan ibland uppstå problem att välja vilken egenskap som ska användas för stunden. Därför delas egenskaper in i tre grupper: situationsegenskaper, värdesegenskaper och oslagbara egenskaper. I första hand ska en situationsegenskap användas. Om man inte har någon passande situationsegenskap får man använda en värdesegenskap istället. De oslagbara egenskaperna används sällan i situationer där man slår en tärning, därav namnet. Om två eller fler egenskaper passar in ska man ta den med högst absolutvärde. Absolutvärdet är ett värde utan plus- eller minustecken. +2 och -2 har samma absolutvärde, nämligen 2. Om nödvändigt får spelledaren avgöra vilken som passar bäst. Observera att spelledaren alltid har sista ordet om vilken egenskap som ska användas.

Det rekommenderas att spelledaren har en egen lista med alla figurers egenskaper uppräddade, sorterade så att situationsegenskaper kommer först, därefter värdesegenskaper och sist oslagbara egenskaper. Varje figur ska ha sin egen samling egenskaper samlade på ett ställe. Ett sådant arrangemang gör det enkelt för spelledaren att snabbt ögna igenom en spelares egenskaper och besluta sig om vilken som ska användas i just denna situation.

### Vända på egenskaper

Ibland kan det vara aktuellt att vända på egenskaper, så att den dåliga egenskapen Lömsk -3 används som Lömsk +3 när man hugger någon i ryggen, eller att Heder +3 blir Heder -3 i samma situation.

### Skickligheter

Skickligheter är saker som man är bra på och kan bli bättre på. De är ofta ganska begränsade och klart definierade och inte alls lika vida som egenskaper. Att välja vilken skicklighet som ska användas är mycket lättare än att välja egenskap; man tar helt enkelt den skicklighet som är bäst. Precis som med egenskaper kan man bara använda en skicklighet åt gången.

### Exempel

*När Tuva skulle gömma sig beskrev spelaren hur hon skulle gömma sig. I det här fallet kröp Tuva ner under rötterna på en ek och försökte hålla sig så tyst, stilla och orörig som möjligt. Spelledaren tittade snabbt igenom listan över Tuvas egenskaper och kom fram till att det bara var Liten som passade - det är lättare att gömma sig om man är liten. Eftersom Liten är en dålig egenskap blir man tvungen att vända på den. Således räknades egenskapen Liten -1 som Liten +1 i just det här särskilda fallet.*

*Liten är egentligen en värdesegenskap, men eftersom det inte fanns någon situationsegenskap som passade fick det bli Liten som användes.*

### Exempel

*När Tuva gömde sig var det ganska uppenbart vilken skicklighet som skulle användas. Det är ofta så med skickligheter; det är mycket enklare att avgöra vilken skicklighet som ska användas än vilken egenskap.*



# Konsten Att Inte Hindras Av Regler

Låt oss poängtera vissa saker med Västmarks regler som är viktiga att komma ihåg, särskilt som spelledare.

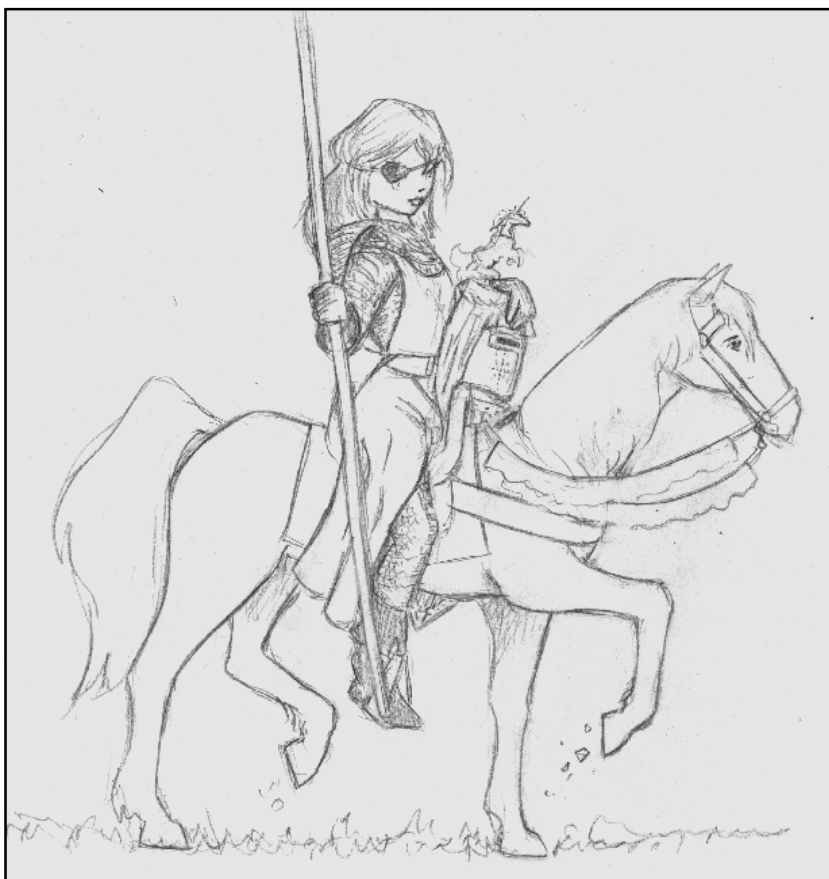
För det första är de väldigt enkla och principfasta. Varje slag består alltid av en tärning, en egenskap och en skicklighet, aldrig fler än en av varje av dessa tre. Övriga modifikationer är dock kumulativa. Kan man grundregeln utantill så kan man utan problem eller eftertanke konstruera eller improvisera de regler som behövs för tillfället.

För det andra är reglerna inte så förbaskat viktiga. Det är inget krav att slå en tärning så fort man gör något. Ofta räcker det med att titta på skickligheten som används. Är man bra på skickligheten så lyckas man. Det är alltid upp till spelledaren att bestämma om tärningsslag behövs, och om tärningsslag inte behövs är det bara för spelledaren att bestämma om handlingen lyckas eller inte.

Den stora styrkan med Västmarks regler är egenskaperna. I Västmark kan olika egenskaper användas i snarlika situationer. Om riddar Gared slåss för att rädda sin älskade kan man använda egenskapen Förälskad för att slåss. Om han står på ett tornerspel för heder och ära, då är det helt klart Heder som ska användas. Försvaret har en bro mot hundratals anstormande soldater, då kan man använda Lejonhjärta, och så vidare. Egenskaperna är såpass användbara och flexibla att man med lite fantasi kan komma på de mest osannolika situationer att använda dem i. Egenskaperna gör Västmark mer episkt, storslaget och cineastiskt, och är dessutom till fördel för spelledaren, då det går mycket fort att improvisera fram en antagonist med mycket kort varsel – man skriver snabbt ner några egenskaper och ett par skickligheter, så är antagonisten klar. En typisk bonde i ett barslagsmål kan till exempel få

egenskapen Full -2 och skickligheten Slagsmål +2. Mer än så behövs inte, och det tar bara några sekunder att ta fram de siffror som behövs.

Om spelledaren anser att han klarar sig utan regler över huvud taget och vill spela i Västmark, men utan regler, så går även detta bra. Det är också fullt möjligt att spela levande rollspel eller lajv (kommer av engelskans "live action role-playing") i Västmark.



# Lite Förslag på Reglernas Användning

Västmarks flexibilitet är inte bara dess styrka – det är också dess svaghet. Nackdelen är nämligen att väldigt mycket överlämnas åt spelledaren att bestämma. Det här är ett problem för en ovan spelledare och för en spelledare som är lite ovan vid just Västmark. Har man dock fått in vanan brukar det inte vara några problem.

Här följer i alla fall förslag på hur man använder reglerna i olika situationer:

## Flera Egenskaper

Under speltesten har det kommit önskemål om att man ska kunna använda flera egenskaper i vissa tärningsslag. Det är faktiskt ingen bra idé. Antag till exempel att vår sturske riddare har Heder +4, Lejonhjärta +4, Kvick +4 och Stark +4. Han sopar till för heder&ära, kung och fosterland, så hårt och så snabbt han kan med en rejäl tvåhands morgonstjärna i ett försök att hålla en bro mot tusentals motståndare. I den situationen skulle alla ovanstående egenskaper passa in, och ge honom en +16. Bara det brukar normalt räcka för att bräcka vem som helst, och vi har fortfarande inte letat upp skickligheten eller tärningen än. Kort sagt, det sabbar spelbalansen.

Dessutom, om man använder endast *en* egenskap så brukar spelare bli väldigt kreativa när det gäller att hitta nya motiveringar för att använda just *den* egenskapen. Visst, det kan leda till fänigheter, men å andra sidan får man sig ett gott skratt av det, och det ser jag oftast inte som en nackdel, särskilt inte i det sifferhagglade som strider ofta tenderar att bli.

Slutligen, och den viktigaste orsaken av alla, är att om flera egenskaper passar in så kan spelledaren även bedöma att vissa dåliga egenskaper passar bättre in just nu. Detta ger att konflikter i Västmark svänger fram och tillbaka, ungefär som de gör i en riktigt schysst gammal äventyrsfilm. Det var ursprungligen det som var målet – att göra ett rollspel med samma äventyrsfilmskänsla som Hollywood inte längre åstadkommer (då de dränker alla sådana känslor i specialeffekter).

Därav. De +16 ovan som riddaren kunde skrapa ihop skulle för det första sabba all spelbalans, för det andra vara slentrianmässig powergaming och för det tredje orsaka att skurken slogs ihjäl innan äventyrsfilmskänslan ens plockat fram popcornen.

Istället föreslår vi att i de fall där fler än en egenskap passar in, eller då det till och med är nödvändigt att använda fler än en egenskap, så ska man slå ett slag för varje egenskap med samma svårighetsgrad. Om endera lyckas, då lyckas handlingen. Detta ökar sannolikheten att lyckas i de fall där fler än en egenskap passar in, utan att för den del slöa ner spelet allt för mycket. Dessutom ligger det fortfarande i linje med reglernas grundprincip ”en egenskap, en skicklighet, en tärning”.

Den här regeln ska *aldrig* missbrukas av spelare. En spelare kan som mest *begära* att regeln ska användas, men om spelledaren säger nej så är det nej.

## Exempel

*Greve Rhys-Davies får en rejäl smäll på skölden och kan eventuellt falla av hästen om inte spelaren lyckas med ett slag för Rida med svårighet 9. Spelaren hävdar att han vill använda både Stor och Stark i slaget för att orka hålla sig kvar. Spelledaren orkar inte käbbla, utan säger istället att spelaren ska slå två slag, ett för Rida plus Stor och ett för Rida plus Stark. Om ett eller båda lyckas håller han sig kvar på hästen.*

## **”Slå för Övertala”**

Spelare har alltid en liten nödlösning om de inte kan övertala en spelledarperson, och det är skickligheter som Övertala, Romans och liknande skickligheter. Kan dessa skickligheter användas mot andra spelare? Och kan spelledarpersoner använda sådana skickligheter mot spelare?

Å ena sidan är spelarnas figurer just *spelarnas* figurer. De är spelarnas ”andra jag”, och några fåniga tärningsslag ska väl inte kunna ”ta kontrollen” över dem? Eller?

Å andra sidan, varför inte? Spelarna är ju här för att spela en roll. Om rollen råkar innefatta att ens rollperson är övertalad, förförd et cetera, varför inte spela rollen som övertalad, lurad eller förförd? Klarar man av det är det bara bra rollspel.

Således: vi kan inte säga att Övertala, Romans och liknande skickligheter ska eller inte ska användas mot figurer, men vi rekommenderar det, och om en speles figur råkar ut för en sådan skicklighet, ja då bör han också rollspelad som om han råkade ut för den.

## **Hjälteförsäkring**

Många spelare vill ha någon form av ”hjelteförsäkring” på sina figurer. De är ju trots allt hjältar, och det vore ju trist om de skulle komma att dö bara sådär. Ett förslag på en sådan regel är att man minskar mängden Läringskickligheter med ett och ger varje figur tre oanvända erfarenhetspoäng. Bygger man en figur med det komplicerade systemet måste man avsätta mellan tre och fem erfarenhetspoäng som inte får användas för att skaffa skickligheter eller besvärjelser – inte mer och inte mindre.

Alla oanvända erfarenhetspoäng som man har samlat på sig kan sedan användas som ett slags ”hjeltepoäng” genom att man offrar ett sådant oanvänt erfarenhetspoäng. I gengäld så kan man göra ett av följande på ett valfritt tärningsslag:

- Slå en tärning extra på ett slag. Extratärningen använder då regeln om Nio men inte regeln om Noll. Det fungerar helt enkelt som om man hade slagit en nio, även om man inte gjorde det.
- Strunta i regeln om Noll och avläs bara tärningen som en nolla och ingenting annat. Slaget misslyckas inte automatiskt och man kan inte bli nollad på slaget.

Man bör inte få använda fler än en eller högst två erfarenhetspoäng på ett och samma slag. Undantaget är Stryktålighetsslag, där man kan få använda upp till fyra erfarenhetspoäng samtidigt.