



Rävsuans
förlag



ett sagolikt rollspel på svenska

Västmark

Rävsvans Förlag

presenterar stolt



Västmark

ett sagolikt rollspel på svenska

av

Krister Sundelin

med hjälp av

Tobias Cleveland och

Richard Johansson

Ett särskilt tack till

Björn Hellqvist, *för bården, historia och medeltiden som den borde ha varit*; Victoria Hörstrand, *för vad som är fram och bak på en häst*; Flemming Mouritzen, *för böckerna och kaffet*; Nicklas Johansson, *för LEGO-knektarna*; Didi Örnstedt och Björn Sjöstedt, *för konspirationsteorierna*.

Speltestare

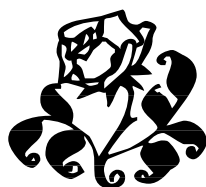
Artur "Artur B" Foxander, Andreas "lever min bok?" Selstam, Peter "matematikerskämt" Bengtsson, Thérèse "jag tror jag är blond i sängen" Novik, Tobias "tror ni jag är nån jävla skrivbordsgreve" Cleveland, Anna "busabusabusa" Bergman, Fredrik "datamohikan" Robertsson, Rickard "knuk!" Johansson, Krister "latent begåvningsreserv" Sundelin, Sofie "jag vill ha ett svärd" Vinderslev, Martin "fler döda djur?" Lundmark, Björn "ja! dom gör motstånd!" Hellqvist, Rasmus "jag ska bara döda några ninjor" Hansson

Dessutom ett tack till...

Olle Sahlin, Carl Johan Ström, Marco Behrmann, Lars bergström, Roger Sjögren, Magnus Lundberg, Jonas Lundberg, Mats Boberg, Jonas Mellin, Magnus Björklund, Ted Borg, Claes Sköld, "Tjommen", Mats Sundberg, Bengt Lindqvist, Föreningen För Främjandet Av Bärsärk, Marcus Karlsson, Björn Larsson, Linda-Marie Nordström, Joachim Svan, Björn Söderström, Ulrika Söderström, alla trogna kombattanter på R20_RPG, ircnet #rollspel, Targets DoD-forum och Sveroks mailinglista

...och alla andra som jag eventuellt skulle ha glömt.

Att ni bara stod ut...



Innehåll

Kapitel	Sida
1 Det var en gång...	3
2 Om Rollspel	15
3 Figuren	19
4 Egenskaper	27
5 Skickligheter	39
6 Regler	45
7 Strid	51
8 Gifter och Förgiftning	71
9 Trolldom	77
10 Besvärjelser	91
11 Kampanjregler	99
12 Lyonia	109
13 Djur och Djurfolk	121
14 Älvafolk	127
15 Att Leda Västmark	135
16 Äventyr i Västmark	145
17 Skandalen i Conari	153
18 Prislista	177
19 Rollformulär	183
20 Index	189
21 Författarens Efterskrift	197

Tekniskt och juridiskt dravel

Version 2.14e. Västmark är © 1996-2000 Krister Sundelin. Västmark skrevs ursprungligen på en Commodore Amiga 1200 med Final Writer 4.01 mjukvara, med hjälp av CygnusEd Professional 3.5, Spot 1.3a och Trapdoor 1.84. Ett särskilt tack till Dave Haynie och Disksalv 3, utan vilket Västmark skulle ha varit ett minne blott. Besvärjelserna byggdes med hjälp av Microsoft Access 2.0.

Omarbetningen till andra versionen gjordes i Word 6.0 och Word 97. Första layoutskissen gjordes med Adobe PageMaker 6.0. Andra layoutskissen (den här) gjordes med Adobe PageMaker 6.5.

Ytterligare material till Västmark och fler produkter från Rävsvans Förlag finns att hämta på Internet på <http://www.foxtail.nu>

Kapitel 1:



Det var en gång...

En solig förmiddag vandrade Tuva iväg till sin farmor. Hon var en söt, rödbrunhårig flicka med pigga bruna ögon, nyss fyllda femton. Hon hade skickats iväg av sina föräldrar med bröd, ost, korv och lite vin till sin farmodern. Det var med andra ord ett ärende som alla andra, men hon tyckte bara att det var bra att hon fick möjlighet att komma ifrån – det hade tisslats och tasslats en hel del bakom hennes rygg. Exakt vad det rörde sig om visste hon inte, bara att det var hon som det tisslades och tasslades om. Hon började misstänka att hennes stora hemlighet hade avslöjats.

Farmor Hedda levde ungefär en fjärdingsväg utanför byn Vadehyttan. Det var en underlig gumma som aldrig hade gått med på att flytta in till familjen i själva byn, hur mycket dessa än försökte övertala henne. Farmor Heddass gård bestod bara av två hus, en lada och ett boningshus, båda så små att de knappt var värda namnet. När Tuva kom närmare såg hon att det stod tre främmande hästar utanför farmors hus. Den ene var en stadig och seg packponny, den andre var en seg och stark ridhäst, väl anpassad för långa ritter i skog och mark, men det var den tredje hästen som fångade Tuvas ögon.

Den var enorm och grå, med kraftiga ben och stora hovar, stark och tung men samtidigt smidig. Det skulle kunna ha varit en arbetshäst, men det var det inte. Den höga sadeln och det gula och grå schabraket sade Tuva att hästen var en riddares stridshäst.

Tuva svalde och gick närmare farmor Heddass hus, då plötsligt dörren öppnades och en man böjde sig ner och klev ut. "Hallå där!" sade mannen med myndig stämma. Han bar en tabard i samma gula och grå färger som hästens schabrak och ett svärd hängde vid sidan. Bältet var vitt, han hade gyllene sporrar och en silverkedja om halsen. En slokhatt under mantelhuven skymde hans ansikte. "Du måste vara Tuva från Vadehyttan" konstaterade mannen. Tuva nickade. "Din farmor väntar på dig" sade mannen och gick bort mot packponny. Tuva skyndade snabbt förbi honom och in i stugan.

"Farmor Hedda?" ropade hon oroligt inne i stugans hall.

"Kom in, mitt barn" svarade en äldre kvinna, sittande på en pall bredvid en spinnrock som snurrade och slog rytmiskt i mörkret. "Jag hoppas att riddaren inte skrämd dig allt för mycket?"

Farmor Hedda var mycket gammal. Det påstods att hon var långt över hundra år gammal. Hennes långa vita hår var flätat och inbundet ner över ryggen på hennes grå klänning. Hon rörde inte så ofta på sig – hon behövde

"DET ÄR DE GLADA PÅHITTENS SAGORIKE, OCH NÄR MAN TRÖTTNAT PÅ ATT BO DÄR SÅ – PANG! – SMÄLLER MAN IHOP PÄRMARNA OCH LANDET LÄNGESEN FÖRSVINNAR OCH MAN ÄR REDO FÖR VARDAGSLIVET IGEN UTAN ATT HA TAGIT SÄRSKILD SKADA AV VISTELSEN DÄR.

NU DRAR JAG UPP RIDÅN SOM SKILJER VÅR VÄRLD FRÅN SAGORNAS INGENMANSLAND. VILL DU FÖLJA MED MIG EN STUND, BÄSTE LÄSARE? TACKAR, TACKAR. RÄCK MIG BARA DIN HAND."

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

det knappt. Hon satt oftast vid sin spinnrock och spann ylle. Varifrån hon fick yllet, eller för den delen maten som hon levde av, eller vem som skötte om ladan och gården, var ett allmänt mysterium.

"Sätt dig" sade hon till Tuva och pekade på sittplatsen på skänken närmast henne och den fladdrande eldstaden. Tuva tog av sig ränseln och lastade upp gåvorna från föräldrarna på bordet.

"Jag tog med en del saker från mor och far" sade Tuva. "De hälsar så gott och frågar om du kan ta dig till byn på söndag och om du behöver hjälp."

"Inför bröllopet, utan tvekan" sade Hedda och drog lite i ylletråden som spanns vidare.

"Vilket bröllop?" frågade Tuva.

"Ditt, förstås" svarade Hedda.

Tuva såg helt bestört ut och såg sig omkring som efter en flyktväg. "Men..." utropade hon, "jag vill inte gifta mig – jag kan inte gifta mig!"

"Naturligtvis inte" svarade Hedda lugnt, "inte med en rävs svans under kjolen eller en rävs öron under hucklet." Hon stannade spinnrocken och lade undan ullen, reste på sig och gick bort till Tuva som chockerad fortfarande stod upp, satte sig ner på bänken, drog ner den chockade flickan så att hon bredvid henne och lade armarna om flickans axlar. Tuva tittade bestört på den äldre kvinnan och försökte komma på ett sätt att förneka den sanning och hemlighet som hon alltid hållit dold till och med för sina föräldrar.

"Men... hur?" var det enda hon kunde säga.

"Mitt barn, trodde du verkligen att du kunde hålla en sådan sak dold för mig?" sade Hedda tröstande. "Skulle jag kunna få se dem?"



Tuva tvekade en lång stund. I hennes sinne virvlade hundratals frågor runt, men till slut beslöt hon sig. Hon knöt upp hucklet och lade det på bordet, reste på sig och drog upp kjolarna till ändan, samlade ihop dem mellan låren så att svansen tydligt syntes och satte sig sedan ner på skänken igen med svansen till vänster om henne, på farmors sida. Hedda lyfte försiktigt upp svansen och smekte den varma och mjuka rödbruna pälsen. Varma rysningar for genom Tuva när den första person förutom henne själv rörde vid svansen. Med ena handen under svansen sträckte Hedda upp den andra handen mot öronen och kliade försiktigt bakom det vänstra. Tuvas öron var stora, formade som rävyron och pälsklädda med en kort rödbrun päls, och de satt hela tre tum uppåt och bakåt på huvudet jämfört med vanliga öron.

"Har du aldrig funderat över svansen och öronen?" undrade Hedda.

"Jo, jag har länge undrat över dem" svarade Tuva. "Sedan jag var elva, tror jag."

"Det var då de kom?" Tuva nickade. "Som jag trodde" sade Hedda. "Det var ungefär samtidigt som jag fick en hel del misstankar om dig bekräftade. Du förstår, min son är inte din far. Det är en hemlighet som jag har burit på i fyra år, lika länge som du har haft svans."

Tuva satte sig käpprakt upp. "Inte min far? Du menar, att mor..."

Hedda tystade flickan med ett finger på Tuvas mun. "Schh, mitt barn. Din mor vet lika lite om det som din far. Älvafolken är skickliga på förvandlingar och förledelser – det skulle förvåna mig om hon skulle ha någon möjlighet att se någon skillnad på en förklädd älvaprins och din far." Hon lutade Tuva mot sig med högerarmen om hennes axel – vänsterhanden höll fortfarande om svansen. "Vad vet du om älvafolken?" frågade hon.

"Inte mycket, bara vad alla säger. De förleder vandrare i skogen, byter ut barn mot uschliga trollungar, dansar i skymningen och är farliga för alla kristna."

Hedda nickade. "Det är mer än de flesta, men fortfarande alldeles för lite. Skulle du vilja veta mer om dem?"

Tuva nickade. "Ja, farmor. Om jag nu har älvablod i kroppen – och med den här svansen kan jag ju knappast tvivla, eller hur?" – Hedda skakade stillsamt på huvudet – "så antar jag att jag måste få veta på vem jag egenligen är."

Hedda drog flickan närmare sig. "Som många andra sagor börjar denna för länge sedan..."

Om älvafolken och släktenas uppkomst

För länge sedan fanns det bara människor, djur och älvafolk. Djur och älvafolk är mycket lika varandra - det finns ett otal olika sorter av djur såväl som älvafolk. Människor finns det dock bara en sort av, men vad folk än vill tro om älvafolk och djur så är de lika tänkande varelser som människor.

Bland älvafolken fanns det ett släkte som var väldigt lika människor, med den skillnaden att de var odödliga och att dödliga nöjen var ogripbara för dem. Dödliga nöjen var som såpbubblor för dem, något som man kan snudda vid ett kort ögonblick men sedan försvinner. De avundades de dödliga dessa nöjen och önskade att de kunde gripa dessa dödliga nöjen.

Det slutade med att de Odödliga avsåde sig sin odödlighet och blev dödliga. Och med dödligheten kom också dödliga nöjen och känslor. Det var ett högt pris som de Odödliga fick betala, för som dödliga går de samma väg som alla andra dödliga. Med sin magi försökte de lura döden, men detta kan inte lyckas hur länge som helst. De Odödliga försvann ur världen, kanske åt norr, kanske åt väst. Ingen har sett dem på mycket länge.

Älvafolken som behöll sin odödlighet var inte alls lika höga. De var småfolk, tjänare, pager och underlydande till de Odödliga, men dessa var försvunna. Utan någon som styrde de otaliga älvafolken uppstod det anarki bland dem. De blandade sig med människor och djur tillika, deras avkomma blandade sig med varandra och med älvafolken, och så uppstod den stora grupp av släkten som kallas halvfolk, som har egenskaper från människor, djur och älvafolk.

Älvafolken är fortfarande lika fria som de var då, när de Odödliga försvann. De lever alltid för stunden, knappt medvetna om att tiden passerar. Halvfolken knyter sig ofta till djuren, som har lättare att acceptera dem än de flesta människor, som är tämligen trängsynta. Därför tror många människor att halvfolk inte är ett dugg bättre än vilda bestar. Men ack, så lite de vet – djur är tvärtom ofta minst lika intelligenta och civiliserade som människor, och halvfolken ligger inte efter. Det var till

exempel er katt som då och då vandrade ut hit och talade om vad som hände på gården. Det var också han som talade om att du hade fått svans.

Och så har det varit sedan dess. Människors riken har uppstått och fallit, men denna ordning i kaoset har bestått. Och så kommer det förhoppningsvis att förbli. Djuren har en hel del att säga människor, något som de inte har förstått. Förmodligen kommer aldrig vanliga dödliga att lära sig att lyssna – de enda som kan lyssna är halvfolk som du och jag.

Om halvfolk

”Du och jag?” frågade Tuva med slutna ögon.

”Jovisst, mitt barn” svarade Hedda leende och strök flickans hår. ”Vi är båda halvfolk. Jag tror jag vet namnet på den älva prins som är din riktige far – han var min far också och lärde mig en hel del om älvafolken. Och om en hel del andra saker, som jag hade tänkt att lära vidare till dig när du blev gammal nog. Men nu har min son och din mor beslutat sig att du ska giftas bort, helt ovetande om svans och öron, vilket raserar mina planer.”

”Jag ska ju inte gifta mig, har jag ju sagt” sade Tuva.

”Jag vet, och du kan inte gifta dig heller” svarade Hedda. ”Vad tror du att släkten skulle säga när brudklänningen faller till golvet inför sängledningen och svans och öron lyser öppet för alls som vill titta? Folk har slutat på bålet för mindre, mitt barn. Och du kan bara inte vägra och stanna kvar i byn – förr eller senare kommer någon att släpa dig inför altaret och då vet vi vad som händer. Om de inte kräver en förklaring om orsaken till din vägran först.”

Underliga Enheter

Glöm SI-systemet. Det kommer inte att uppfinnas förrän omkring franska revolutionen. Fram till dess är det de gamla enheterna som gäller. Dessa enheter redogörs för nedan. Det är inget krav att använda dem, men de höjer helt klart stämningen.

Längd

- 1 tum = 2,54 cm
- 1 fot = 12 tum
- 1 aln = 2 fot
- 1 yard = 3 fot
- 1 famn = 6 fot
- 1 farlong = 201,168 m
- 1 engelsk mil = 8 farlong = 1609,344 m

Vikt

- 1 lod = 1/32 pund = 14,1875 g
- 1 uns = 26,3 g
- 1 engelskt pund = 454 g
- 1 stone = 6,35 kg

Volym

- 1 bägare = 0,65 liter
- 1 stop = 1,3 liter
- 1 kanna = 2 stop = 2,6 liter
- 1 skäppa = 20,9 liter (används huvudsakligen om säd)
- 1 famn = 2-4 m³ ved

Tid

- 1 glas = en halvtimme
- 1 vakt = 4 timmar = åtta glas.

Antal

- 1 dussin = 12
- 1 bagardussin = 13
- 1 tjog = 20
- 1 gross = 144
- 1 val = 80 sillar

Hedda suckade. "Vad jag har förstått är detta problem ganska vanligt bland de halvfolk som växer upp bland människor. De slutar ofta som jag – gaggiga gamla gubbar och gummor som håller sig för sig själva mitt inne i skogen."

Tuva fnissade. "Du är inte gaggig, farmor."

"Det gläder mig att höra, Tuva" sade Hedda och kysste Tuvas hår mitt på hjässan. "Men det finns halvfolk som lever för sig själva, bland djur eller bland älvor, och således slipper alla dessa problem. Det är dessa som du måste söka upp."

"Vart finns de?"

"Det sägs att de finns norrut, i den stora skogen vid bergen."

"Oj. Dit hittar jag aldrig."

"Jag vet, mitt barn. Det är därför som jag har bett riddar Gared att uppta dig som sin väpnare eller page, vilket han väljer. Han kommer norrifrån."

Tjänster och gentjänster

Tuva vred på huvudet, öppnade ögonen och tittade på den äldre kvinnan. "Går det?" frågade hon. "Och vad händer med..." sade hon innan hon avbröt sig när riddaren kom in.

"Med svans och öron, fröken Tuva?" sade riddaren från dörröppningen och fullbordade meningen. "Den gör mig ingenting, och som väpnare till en riddare skall det mycket till innan den stör någon annan heller för den delen."

Riddar Gared klev in, med famnen full av ved, gick bort till eldstaden och lade på ett par kubbar. Resten av veden lade han i korgen bredvid eldstaden, varpå han krafsade runt i elden med en eldgaffel. Tuva var snabbt

Namn

När man hittar på namn på personer och platser i Västmark ska man undvika den normala standardfantasyens helt outtalbara zätan, dubbelvokaler, fnuttar, mystiska diftonger och andra skumma bokstavskombinationer som bara är till för att ett namn ska se "fräckt" ut. Västmark är inte "fräckt". Det är annorlunda, javisst, men det går i alla fall att uttala.

De namn som vi hittills har använt är inspirerade av germanska, engelska, romanska och keltiska språk. Det går utmärkt att hämta namn från medeltida och fornnordiska språk och litteratur. Till och med helt "normala" svenska namn som "Aborrmåla" går att stjäla för Västmark (vi har redan gjort det – det finns fyra stycken Aborrmåla i Småland).

Inte ens älvafolkens ädlingar har "konstiga" namn – vi har visserligen hört riktigt knepiga bokstavskombinationer, men faktum är att det är en stor fördel om man använder rena gaeliska namn på dem.

Religion

Okej, vad finns det för religioner i Västmark? Mycket enkelt: kristendom och den Gamla Tron. Kristendomen är nästan katolsk och tämligen medeltida. Allting läses på latin, och det är obligatorisk närvaro i kyrkan (ja, nästan i alla fall).

Den Gamla Tron är tillåten men knappt accepterad. Den finns mest i de norra delarna av Västmark och är väldigt keltisk i sin natur.

Sedan finns det en liten kontingent islam och judendom, men de är försvinnande små i jämförelse med kristendomen – till och med den Gamla Tron är en minoritet i jämförelse med kristendomen.

Varför använda riktiga religioner? Därför att de är mycket mer detaljerade än "påhittade" religioner, men mest för att de är en del av den medeltida värld som Västmark faktiskt är en del av.

Det finns mer information om kristendom och den Gamla Tron i kapitlet "Lyonia".

uppe på fötter och rättade till kjolarna. Hon letade efter hucklet innan riddaren avbröt igen. "Seså, fröken, jag har sett både svans och öron, så jag ser inte meningen med att dölja någondera." Riddaren spann runt och bugade sig. "Riddar Gared, till er tjänst, fröken. Med er tillåtelse antar jag er som min väpnare." Utan slokhatt och mantel kunde man se ansiktet. Han hade trevliga blå ögon, blont hår, ett kraftigt ansikte prytt av en rejäl mustasch och en grace kombinerat med kraft som enbart fås genom lång och hård vapenträning och krigserfarenhet.

Tuva tyckte om riddarens utseende. Hon neg djupt men ryckigt och rodnade. "Tack så mycket men ursäkta mig, herrn" sade hon blygt, "jag trodde att väpnare måste vara av adligt blod."

Riddaren skrattade högt och bullrande. "För det första så stämmer det inte – det finns väpnare som inte ska bli riddare och är av ofrälset, och dem har jag ingenting emot - och för det andra kan jag inte tänka mig mer adligt blod än det från en prins. Måhända att det rör sig om en älva prins och en ej erkänd dotter, men blått blod är alltid blått blod..." – han bugade sig återigen – "min dam." Han satte sig på en pall.

Hedda nickade. "Det sägs faktiskt att de första riddarna – långt före de var beridna eller hade rustningar av järn – var halvfolk av nobelt älva blod. Och dessa riddare var de som lade grunden till de adelsmän som finns idag."

"Jag har hört sägas samma sak," sade riddaren, "även om det inte är någonting som frälse eller präster gärna erkänner. Tvärtom förnekar de flesta det. Hur som helst så behöver jag en väpnare, och jag hjälper mer än gärna en dam i nöd." Riddaren log ett finurligt leende.

”Är det inte ett underligt sätt att hjälpa en flicka, genom att ta upp henne som väpnare?” frågade Tuva.

”Milt sagt” sade riddaren och reste på sig. Han tittade djupt in i Tuvas ögon med allvarlig min. ”Jag behöver en väpnare; skulle ni vilja bli väpnare åt en vandrande riddare?”

Tuva funderade på saken. Att hon skulle bli tvungen att lämna byn var fullkomligt klart, men hon undrade om det var värt priset. ”Får jag fråga herrn vad det innebär att vara väpnare?”

”Det är bra att ni frågar – får jag tilltala er med namn?” Tuva nickade. ”Väpnarskapet innebär att man ska ta hand om hästarna, vattna dem, rykta dem, sadla av och på dem. Normalt sett ska en väpnare också laga mat och servera, resa tältpaviljonger, rusta din herre och sköta om rustning, sköld och vapen, vara allmänt behjälplig, ta emot gäster och servera dem, och springa ärenden åt sin herre. I gengäld ska väpnarens herre skydda honom. Riddaren ansvarar för väpnarens säkerhet, kost och logi – och träning. Så småningom får väpnaren ta emot riddarslaget för att själv bli riddare – om han är av adligt blod, förstås. Som allt annat i vår värld är det en fråga om ömsesidiga tjänster och respekt.”

”Det var så det började en gång i tiden” sade Hedda. ”Byar som hotades av rövare och plundrare anlätade krigare för att skydda dem. I utbyte mot att bönderna fick skydd så närdes krigarna. Det blev en helig ed åt båda hållen, och denna dubbelriktade tjänst spreds vida kring. Dessa krigare blev våra första riddare.”

”Sant” sade riddar Gared. ”Allting i samhället bygger på dessa tjänster och gentjänster.”

Tuva neg ännu djupare än förra gången. ”I så fall går jag med på att bli er väpnare, herrn.”

Riddar Gared, farmor Hedda och Tuva satt till långt in på natten och samtalade om allt möjligt. Först långt efter att solen gått ner och Tuva gäspade på vid gavel förberedde de tre sig för natten. Riddar Gared reste sig och gick ut mot ladugården, där han bäddat för sig och Tuva reste sig omedelbart för att följa efter. När riddaren märkte detta hejdade han henne. ”Tuva, jag skulle vilja att din tjänst började först i morgon. I natt vill jag att du sover med din farmor – det blir sista gången på mycket länge som du träffar henne.”

Tuva såg ut som om hon skulle protestera, men ändrade sig och nickade. Riddaren försvann ut i natten och Tuva såg efter honom en stund innan hon vände sig om och gick tillbaka in i stugan.

”Så, vad tycker du om riddaren?” frågade farmor Hedda.

”Jag vet inte. Vänlig, trevlig, lite sorgsen på något sätt.”

Hedda nickade. ”Han är fjärde sonen till en greve. Han har knappt något arv att räkna med, samtliga ägodelar finns därute på hästarna och allting han lever av är segrar på tornerspel och ett litet appanage från sin far.”

”Jag trodde alla riddare var jätterika.”

”Inte då! Den där stridshingsten är förmodligen värd mer än hela din fars gård och hans rustning är nästan lika värdefull, men ingen av dem går att äta och han kan förlora båda i nästa tornerspel.”

”Kan han?”

”Jodå. Det är kutym bland riddarna, att när de förlorar en dyst så förlorar de också rustning och häst till segraren och måste därefter köpa tillbaka dem. Som tur är är riddar Gared en skicklig lansiär, vad jag har hört, men han deltar inte så ofta. Han lever tydligen ganska sparsamt mellan tornerspelen.”

”Finns det inga andra möjligheter? Kan han inte slå sig ner någonstans?”

”Nej, mitt barn. En riddare som brukar jorden förlorar omedelbart sina adelsprivilegier. Han är fjärde sonen, vilket inte ger vare sig arv eller titlar, så för honom återstår att bli vandrande riddare tills dess att han finner tjänst hos någon som finner honom värdig, att gå med i en riddarorden eller att han gör något som belönar honom med ett gods någonstans. Eller så kan han bli munk.”

Tuva fnissade. ”Jag har svårt att tänka mig riddar Gared som munk.”

”Jag också” nickade Hedda leende.

Kalender

Hedniska högtider står i kursiv stil.

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

Avsked och inträde

Tuva vaknade tidigt nästa morgon av doften av nybakat bröd och stekt fläsk. Hon lyfte på huvudet och såg sig omkring i det främmande rummet. Så mindes hon – hon hade sovit över hos farmor Hedda och gått med på att bli väpnare åt riddar Gared, trots svans och öron. Ena örat viftade till för att bli av med en fluga.

Hon satte sig upp i skänken och såg sig om efter sina kläder. Förutom lakanet hade hon ingenting på sig och hon kunde inte upptäcka klänning, tunika och underkjolar någonstans.

”Så, vi har vaknat nu?” frågade farmor Hedda och ställde fram en trätallrik med fläsk och stekt gröt på bordet framför den nyvakna flickan. Hon lade en sked och en kniv vid tallriken och hällde upp ett trästop med färsk mjölk som hon ställde framför flickan.

”God morgon, farmor” sade Tuva och drog lakanet omkring sig. ”Mmm, det luktar jättegott.”

”Nåt fint ska det vara när man ger sig av” skrottade farmor och ställde fram två likadana tallrikar. ”Seså, åt rejält, flicka lilla – det blir mycket resa idag.”

Tuva högg in på maten. Fläsk såväl som gröt försvann snabbt ner i hennes mage, tillsammans med stora skivor nybakat bröd med nykärnat smör och med stora klunkar mjölk. Riddaren skrottade gott åt detta när han kom in. ”Jag hoppas inte att rävflickan äter som en varg hela tiden – då lär vi bli utblottade innan nästa månad.”

Tuva tittade blygt ner i golvet framför riddaren, med mjölk runt om munnen, fläsk i munnen, bröd i näven och endast lakanet om kroppen. Hon svalde innan hon svarade. ”Jag hoppas att jag inte ställer till besvär för herrn.”

”Ingen fara, Tuva” svarade riddaren. ”Jag skojade bara – jag vill inte att min väpnare ska svälta ihjäl. Eller för den delen rida naken.” Samtidigt som han sade det sista lade han ett klädbylte bredvid henne, satte sig vid bordets kortända och högg in på frukosten. Tuva tittade nyfiket på klädbyltet. ”Kläder för en väpnare” förklarade Gared. ”Jag kan inte ha en väpnare som går klädd som en bondjanta.” Tuva nickade och fortsatte med frukosten.

”Så snart som du är propert klädd börjar din tjänst” fortsatte riddaren. ”Förutsatt att du inte har ändrat dig?”

Tuva skakade på huvudet och svalde maten igen. ”Nejdå, herrn. Jag har inte ändrat mig.”

”Det är bra, det är bra” sade riddaren och åt snabbt upp och gick ut så att Tuva fick klä sig. Hon märkte att kläderna bestod av en tunika, en kjortel i riddarens grå och gula färger, en kraghuva, hosor, ett bälte med en dolk och ett par knähöga stövlar. Hon drog på sig kläderna och upptäckte att tunikan gick till strax nedanför knäna och kjorteln var fyra tum kortare. Svansen, som nådde nästan till fötterna, skulle med andra ord synas mycket väl. Det kändes kyligt om benen till och med efter att hon satt på sig hosor och stövlar. Hosorna gled ner hela

tiden innan hon kom ihåg att knyta fast dem halvvägs upp på låren. Kläderna var för stora, men hon växte ju fortfarande så det kanske var lika bra.

”Såja, tösen” sade farmor Hedda när hon var färdigklädd, ”du ser ju riktigt stilig ut. Seså, gå ut till riddaren och inställ dig för tjänst.”

”Men svansen...” protesterade Tuva.

Hedda rättade till kraghuvan. ”Sätt fart nu. Svansen är ett senare problem – det tar gott och väl två dagar innan ni når nästa by.”

Modstulen gick Tuva ut till riddaren som höll på att sadla ridhästen. ”Sådärja!” konstaterade riddaren gillande när Tuva kom ut. ”Nu ser du ut som en väpnare. Lite rakare i ryggen om jag får be.” Tuva sträckte på sig. Riddaren betraktade henne uppför och ner och sträckte kjorteln. ”Vi får ordna en borste eller kam åt håret – från och med nu ska du se prydlig ut, som det ankommer en väpnare. Det innebär förstås att svansen också ska borstas.”

Tuva ryckte till. ”Svansen?”

”Inte kan jag ha en väpnare med smutsig svans” svarade Gared med ett leende. ”Var inte orolig för att den syns – du är min väpnare nu, och om någon förolämpar dig, oavsett orsak, så förolämpar han också mig, och det kommer han att ångra. Och tro mig, Tuva, det är långt bättre för oss båda att du är en konstig väpnare istället för tjänsteflicka. Som tjänsteflicka skulle du inte bli långt bättre än älskarinna och sköka, oavsett hur kysk du är, medan en väpnare alltid är väpnare.”

Gared vinkade bort Tuva till ridhästen. ”Har du sadlat en ridhäst förut?” Tuva nickade och Gared sadlade av ridhästen. ”Sadla honom då, så får jag se.”

Tuva började sadla ridhästen och upptäckte att hon hade problem att få upp sadeln. Hon var helt enkelt för kort. Hon lade märke till en pall och hoppades att hon fick använda den om hon skulle bli tvungen att sadla stridshästen. Hon konstaterade att hästen var väl inriden – han var inte orolig, trots att det var en främling som sadlade honom. ”Det är en vältränad häst, herrn” sade hon när hon spände sadelgjorden. ”Vad heter han?”

”Fjamar” svarade Gared. ”Ponnyn heter Ko och stridshästen heter Vildgräs.” Tuva fick svårt att hålla sig för skratt när hon spände bröstet. När hon var klar inspekterade Gared sadeln med en gillande min. ”Du har sadlat förut, ser jag. Får jag se om du klarar Vildgräs också?”

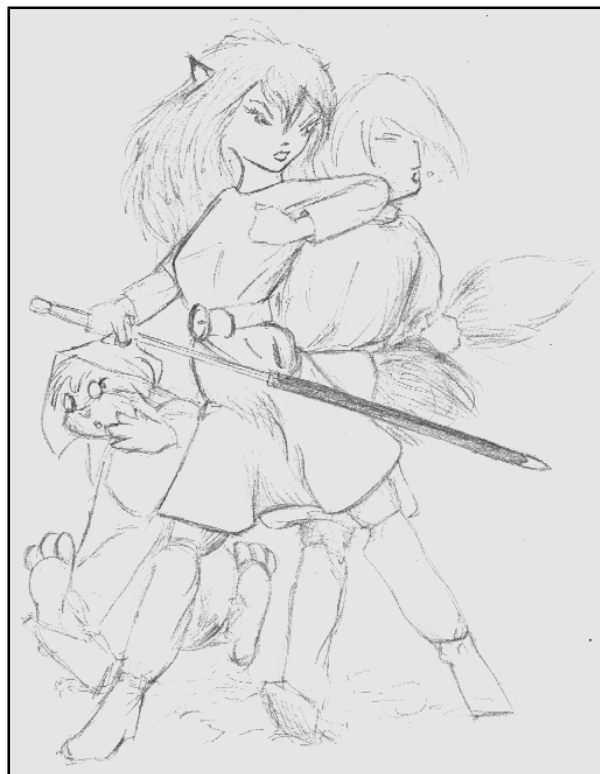
Tuva klarade av Vildgräs också, med hjälp av pallen. Vildgräs var dock inte alls med på noterna och trilskades ända till Tuva tröttnade, tog tag i grimman, drog ner huvudet och stirrade stridshingsten rakt in i ögonen. ”Nu tänker jag sadla dig” sade hon, ”vare sig du vill eller inte, och antingen står du still och uppför dig eller så blir det inget havre. Uppfattat?” Hästen ryckte med huvudet i något som Tuva tyckte såg ut som en nickning, och Tuva återgick till att sadla stridshingsten. Nu stod Vildgräs helt stilla och lät sig sadlas utan att ställa till

problem, och Tuva var särskilt noggrann med detaljerna. Vildgräs lät henne till och med sätta på schabraket utan att protestera.

Hela tiden stod Gared bredvid och iakttog gillande sin nya väpnares arbete. När hon var klar inspekterade Gared återigen hennes arbete och drog åt sadelgjorden ännu ett håll. "Du kan dina saker, det märker jag. Dra åt sadelgjorden lite extra hårt på Vildgräs – jag har ingen lust att slås av på grund av en lös sadelgjord. Du kan nog tänka dig konsekvenserna om det skulle inträffa." Tuva nickade skamset.

En halvtimme senare var allt klart för avsked. Farmor Hedda kom ut med Tuvas ränsel, lika full som igår men med doft av en nybakad sockerkaka. Hedda och Tuva kramade om varandra hårt. "Jag kommer att sakna dig, lilltösen" erkände hon tyst, "och även om min far är samma som din så kommer jag alltid att se på dig som mitt barnbarn och inte min lillasyster."

"Adjö, farmor Hedda" viskade Tuva och bekräftade så det som den äldre kvinnan just sagt. Så släppte de taget, riddar Gared satt upp på Fjamar och drog upp Tuva bakom sig. Tuva hade redan taget om tyglarna till Ko och Vildgräs, och riddaren red iväg från farmor Heddas gård.



Två år senare...

"Titta nu" sade en linhårig yngling och tog upp en jordkoka från marken. Hans kamrater flinade förväntansfullt när han siktade noggrannt och kastade iväg jordkokan, som träffade fru Kanin i huvudet. Hon var inte beredd på detta och snubblade till marken. Korgen, som fru Kanin bar och som var full med ägg, föll hårt mot marken och de flesta äggen föll ut och krossades.

Ynglingarnas råa hänskratt nådde Tuvas öron. Hon tittade ut ur stallet där hon precis avslutat skötseln av riddar Gareds hästar och såg precis hur ynglingarna trampade sönder resten av äggen under höga skratt. När så fru Kanin försökte resa på sig knuffade de omkull henne igen så hon föll framlänges i leran och skratten fortsatte.

"Hin håle ta plikt och tjänst, det här kan bara inte fortsätta!" muttrade Tuva för sig själv och klev ut ur stallet. En av ynglingarna, högst ett eller två år yngre än Tuva själv, sparkade på den liggande fru Kanin. Tuva

Djur?

"Vad gör fru Kanin i Västmark? Går djur omkring och pratar, eller? Är det här nån j-a tecknad Disney-film?"

Lugn, lugn, lugn... Västmark är inte vår värld, så man kan faktiskt bygga in precis vad som helst. Detta inkluderar också intelligenta och talande djur som går på bakbenen. Det är inget fel i det – Lewis Caroll gjorde likadant i Underlandet, A. A. Milne lät Christopher Robin samtala med Pu, Nasse, Uggla, Kanin, Ior och alla de andra, så egentligen finns det inget som säger varför man inte ska ha djur med i Västmark. Argumentet "det är för oseriöst" faller ganska platt till marken när man betänker att både Milne och Carroll är respekterade klassiska författare. Möjligen kan argumentet "det är för barnsligt" hålla – men då har man glömt bort dels vad rollspel går ut på, den svenska rollspelshistorien och vad Västmark går ut på.

Tänk på saken: rollspel är egentligen ingenting annat än en strukturerad variant av "tjuv och polis" eller "cowboys och indianer", vilket ofta betraktas som barnsligt. Så varför inte vara lite barnsligt? Sveriges andra rollspel genom tiderna – och ett av de mest uppskattade – var första utgåvan av Mutant, i vilka det fanns intelligenta djur som gick på bakbenen och pratade, och detta var en del av charmen med spelet.

Så, som sagt var, varför inte? Västmark är till för att vara trevligt, underhållande och annorlunda, och då det inte finns några alver, dvärgar eller orcher kan det vara en bra idé att fylla tomrummet med något annat.

Därav djurfolk, halvfolk och älvafolk.

kom upp bakom honom, låste armarna om honom och drog honom baklänges. Ynglingen hade ingen chans, utan drogs baklänges från kaninen.

"Ivåg med er!" fräste Tuva och rörde sig in mot fru Kanin, förbi den numera liggande och svärande ynglingen.

"Vad har vi här?" ropade en av ynglingarna retsamt. "En tös med en rävs svans och öron? Hittade din mor inget bättre?"

"Eller var det din far?" hånade en annan, och de andra föll in i skratet.

"Vad tror ni? Är hon orörd under kjorteln?" ropade en.

"Med den svansen måste hon vara det, och inte kan hon ha nåt under heller!" ropade en annan. Tuva ignorerade dem och hjälpte upp fru Kanin. Den gamla kaninen kom sakta på fötter igen och tittade på förödelser.

"Oooh! En jungfru!" ropade en av ynglingarna och rusade fram och grabbade tag i Tuvas svans. Tuva såg honom i ögonvrån och följde med rycket, och dängde

väster armbåge i ansiktet på honom samtidigt som hon drog svärdet. Armbågen fick ynglingen att tappa greppet om svansen, och innan han kom upp på fötter igen upptäckte han det kalla stålet mot sin hals.

Tuva tittade sig omkring – de andra ynglingarna hade frusit som till is nu när hånleken plötsligt hotade att bli farlig. "Gå hem" sade Tuva. Ynglingarna försvann snabbt från platsen. Den siste som försvann var den som låg på marken, och han reste sig inte förrän Tuva släppte upp honom från marken.

När den siste ynglingen försvunnit från platsen satte Tuva svärdet i skidan igen och vände sig mot fru Kanin. "Vart bor ni, mor Kanin?" frågade Tuva i det att hon såg sig omkring. Hon upptäckte riddar Gared stående vid dörren till värdshuset. Riddaren strök sig under mustachen och betraktade scenen med intresse – Tuva såg inga tecken till misstycke mot hennes handlingar utan snarare tvärtom.

Pengar

Folket i Västmark lever huvudsakligen av jordbruk, fiske, boskapsskötsel och hantverk. Handel är inte så vanligt förekommande, då riket ligger ganska isolerat och inte har så mycket kuststräcka för handelsfartyg att landa vid och landtransporter tar för lång tid. Således har det tagit väldigt lång tid för pengar att komma in i Västmark. De finns, de flesta accepterar dem, men de är inte särskilt vanliga. Normalt sett handlar man genom byteshandel istället.

Även om det finns pengar i Västmark så är de inte särskilt viktiga. Det viktigaste är faktisk byteshandel eller tjänsteutbyte, eller en kombination därav. En bonde köper tyg för att göra kläder av genom att byta till sig detta mot mjöl, säd, kött eller något annat som han tillverkar på gården. Han betalar skatt i form av dagsverken, det vill säga att han arbetar på sin länsherres marker, eller i natura (mer mjöl och kött). Pengar i form av mynt finns dock, och de flesta tar emot dem.

De flesta rollspel har ett valutasystem i stil med 100 kopparmynt = 10 silvermynt = 1 guldmynt. Inte Västmark. För det första är myntens värde definierat av metallvärdet i myntet. Detta innebär att om man tar ett typiskt Västmarkst silvermynt på 1,75 gram så skulle ett kopparmynt väga 37,8 gram för att vara värt ett tiondels silvermynt. Guld är dessutom alldeles för sällsynt för att slösas bort på mynt. Detta innebär att kopparmynten inte skulle kunna existera om man inte hade helt annorlunda metallmängder i omlopp eller om man hade något som höjde efterfrågan på koppar. Det första alternativet innebär att vanliga husgeråd skulle bli svindyra, men det andra låter mer realistiskt, ända tills man betänker vad som skulle kunna höja efterfrågan. Det finns bara ett enkelt svar: kanoner.

Nu är ju kanoner inte särskilt fantasymässiga, inte särskilt sagomässiga heller (även om detta inte hindrade baron Münchaussen att ta en flygtur på en kanonkula), och framförallt så är det inte riddarromantiskt eller elvahundratat, så det är nog olämpligt att ha kanoner i Västmark. Alltså var det enklare att stryka kopparmynten. Istället har vi ett mer historiskt valutasystem.

Grunden för alla pengar är ett pund silver. Ett pund silver är precis vad det låter som; en mängd silver motsvarande viktenheten ett engelskt pund (454 gram). Från ett pund silver får man 240 silvermynt, vardera vägande drygt ett och trekvarts gram. Den som slår mynt får behålla sex silvermynt av varje pund.

Mynt slås i olika grevskap, av olika biskopar samt av kungen, så det finns en hel del olika mynt. Vissa anses vara bättre än andra, men skillnaden är egentligen marginell. Ofta anser ett grevskap att det rivaliserande grevskapets mynt är sämre än de inhemska, så man får sämre varor eller betala mer om man betalar med "fel" mynt. Det viktiga är hur som helst myntets vikt, så vid större transaktioner väger man mynten, man räknar dem inte.

Det finns andra enheter som används för räkenskaper, och det finns främmande myntslag, men det finns inga andra inhemska mynt än silvermynten ovan.

Valutasystemet

1 **silvermynt** eller **silver** = en engelsk pence = 2 rouen penny. Förkortas "d".

12d = 1 **shilling**. Räkenskapsenhet, finns inte som mynt. Förkortas "s".

240d = 20s = 1 **pund**. Räkenskapsenhet, finns inte som mynt. Förkortas "£".

160d = 1 **mark silver**. Räkenskapsenhet, finns inte som mynt. Förkortas inte.

”Bortom kullen där” sade kaninen och pekade bort längs med gatan. Tuva tog upp korgen åt kaninen och räckte den åt henne. Fru Kanin plirade med sina små närsynta ögon mot Tuva och synade henne uppifrån och ner. Tuva var drygt en fot längre än kaninen, slank och vältränad, medan kaninen var kort, rund och mullig. Kaninens rödrutig klänning stod i kontrast till Tuvas grå och gula kjortel. Fru Kanin tittade särskilt noga på svärdet vid Tuvas sida, och även på svans och öron.

”Mor Kanin, jag har inga som helst onda avsikter mot er” sade Tuva och följde fru Kanins blick. ”Trots svans och öron har jag mig veterligen inget av Mickels blod i ådrorna, och min herre, riddar Gared, håller mycket hårt på heder och ära. Om inte annat, så tro mig när jag säger att han skulle inte tillåta att ni kom till skada.”

Fru Kanins tvivel verkade besegras, men hennes blick var fortfarande misstänksam när hon nickade. De började så sakteliga vandra iväg åt det håll som fru Kanin pekade ut. Tuva såg fortfarande inget misstycke hos riddaren, som tvärtom log uppmuntrande och sedan försvann in på värdshuset igen. När han kom ut igen en kort stund senare var det med en korg i handen, och med korgen under armen försvann han iväg mot stadens marknad.

Vägen tog dem mot byns utkanter och en liten kulle som kröntes av en stor ek. En bit längre bort såg man en flod som skar en djup fåra i träden och bortanför den, på andra sidan floden och över en liten stenbro, stack en herrgårds tak upp över skogen. Mor Kanin och Tuva följde vägen, bort mot bron till, under tystnad.

”En flicka som är väpnare?” frågade kaninen till sist. ”Och halvfolk dessutom? Det är underliga tider nu för tiden.”

”Jag kan inte säga emot er, mor” svarade Tuva. ”Jag är väpnare under hans nåd Riddar Gared av Rimmersby och har varit det i två år nu.”

”Hoho” kucklade kaninen, ”det måste vara ett intressant liv.”

”Jag kan inte klaga. Byborna därhemma hade förmodligen bränt mig på bål vid det här laget. De är lite... övernitiska i sin kristenhet.”

Kaninen skakade på huvudet. ”Allt för vanligt här också, är jag rädd. Halvfolk och djurfolk har det inte lätt nu för tiden, och älvafolken håller sig för sig själva – som vanligt.” De stannade utanför en liten stuga omgiven av en liten trädgård. ”Ni vill inte komma in på en kopp te, fröken?”

”Jo, gärna” svarade Tuva, ”om det inte tar för lång tid. Min herre uppskattar nog inte om jag dröjer för länge – även om han sällan blir arg så kan även han fatta misstycke ibland.”

”Det ska nog inte ta så lång tid. Skulle ni vilja vara så vänlig att dra upp en spann vatten?” frågade kaninen och öppnade grinden. Tuva nickade och gick bort till brunnen, släppte ner spannen i brunnen och drog upp den, samtidigt som fru Kanin öppnade dörren. Med spannen i handen gick Tuva in efter fru Kanin in i stugan. Fru Kanin tog emot spannen och gick bort emot spisen,

Tid

Även tid mäts annorlunda i Västmark – sekunder och minuter är knappt kända annat än inom trigonometrin. Att dela in tid såpass mycket är bara löjligt. De två dominerande sätten att mäta tid är dels i vakter och dels enligt tidegärdena i kyrkan och kloster.

”Vakter” är det mest naturliga sättet att mäta tid på i en stad, då de efterföljs av stadsvaktens patrullschema. Eftersom vakten är det mest regelbundna inslaget i stadslivet har det blivit naturligt att mäta tid i vakter, en vana som börjar sprida sig till landet.

Vakternas namn	Vaktens tid*
Första vakten	20-24
Hundvakten	00-04
Dagvakten	04-08
Förmiddagsvakten	08-12
Middagsvakten	12-16
Eftermiddagsvakten**	16-20

* Detta är ungefärlig tid, utgående från att solen går ner klockan 8 på kvällen. Vid första vaktens början brukar stadsportar stängas.

** Eftermiddagsvakten delas ibland in i första och andra plattvakten, som inträffar 16-18 respektive 18-20.

”Tidegärder” är de fasta bönetider då klostermunkar samlas i bön. Mellan dessa passas arbete in. Tidegärder är mer använda på landsbygden, där kyrkans fasta tidpunkter är de enda som finns för referens.

Tidegård	Tid*	Sysselsättning efteråt i ett kloster
Matutin	01	Enskild bön, läsning i kapitelsalen
Laudes	03	Bäddning, toalettbestyr, sättning
Prim	06	Arbete, kapitelsammanträde, morgonmessa
Ters	08	Dagens första måltid, arbete, första högmässan
Sext	10	Arbete, vila, morgonmål
Non	13	Arbete
Vesper	17	Samling i korsgången för religiöst samtal, kvällsmål
Kompletorium	19	Sängdags ca klockan 20. Om någon i klostret avlidit håller man likvaka över denne under natten.

* Detta är ungefärlig tid, utgående från att solen går ner klockan 8 på kvällen.

fyllde en kittel med vattnet och ställde den över elden. Hon tog en eldgaffel och rörde om bland det glödande kolet och lade in två vedpinnar till.

Tuva stängde dörren, hängde av sig svärdet och ställde det lutat mot väggen och såg sig omkring i stugan. Den var låg i tak, så låg att Tuva var tvungen att böja sig för att inte slå i taket, med stampat jordgolv med halm på, det hängde bröd i taket och möblerna var grovhuggna. Det enda ljuset kom från de små fönstren och den stora vedspisen. Det tog en liten stund innan ögonen vant sig vid det skumma ljuset, men sedan såg Tuva hur det stod tre små nervösa barn bakom spisen och tittade på henne.

"Seså, barn, det är ingen fara" sade fru Kanin. "Hon hjälpte mig när långlingarna i byn skulle vara elaka."

"Men mamma, hon har ju räsvans!" viskade en av de två flickorna till sin mor, så högt att Tuva hörde det. Fru Kanin hyschade snabbt och flickan såg mycket skamsen ut.

Tuva log avväpnande. "Jag heter Tuva och kommer från byn Vadehyttan i den södra delen av hertigdömet, och är väpnare till riddar Gared av Rimmersby. Er mor bjöd in mig på en kopp te, och jag kunde inte tacka nej." Barnen tittade först på Tuva, sedan på fru Kanin och därefter på varandra. När de återigen såg på Tuva var blicken delvis fylld av beundran men fortfarande misstänksam. "Och jag tänker inte bitas" tillade Tuva.

Pojken, ungefär lika gammal som sin äldsta syster, upptäckte plötsligt svärdet vid dörren. "Har du ett svärd?" frågade han upphetsat. "Har du en häst?" frågade en annan, nu när isen var bruten. "Tänker du bli riddare?" "Har du ett eget slott?" "Har du vunnit nåra tornerspel?" Ungarnas frågor fullkomligt haglade över Tuva som bara himlade med ögonen.

"Håhå, var ska jag börja någonstans?" sade Tuva och tittade sig omkring. "Nej, jag har inget slott, ingen häst, jag har aldrig deltagit i något tornerspel och jag kommer nog aldrig bli riddare heller för den delen."

"Vafför inte det, då?" frågade den äldste av ungarna.

Tuva satte sig ner på en stol ganska nära dörren. "Jag är bara min herres väpnare, inte något annat, inte någon adelsmans dotter eller något annat. Jag sköter bara riddar Garets hästar och rustning, hjälper honom vid hans resor och vid tornerspel och annat sånt." Hon fortsatte med att berömma sin herre och vidhålla att hon bara var en enkel bondflicka som kommit att bli hans väpnare.

"Inte så blygsam nu, lilla fröken" sade mor Kanin och hällde upp en kopp te. "Hon var ju ganska flink med svärdet, så mycket kunde jag se. Inte alls lika klumpig som någon av ungdomarna i byn hade varit." Tuva rodnade lite och knuckte med huvudet – komplimanger var fortfarande något som hon var ovan vid, trots att riddar Gared inte varit direkt snål med dem.

Det knackade till på dörren – en kraftfull men inte hotfull knackning. Mor Kanin gick fram till dörren och öppnade den försiktigt. "Mor Kanin?" hördes en röst utanför som Tuva genast kände igen.

"Ja?" sade den gamla gumman.

"Jag såg hur ni blev av med era ägg i byn förut," fortsatte rösten, "så jag skaffade mig en ny korg åt er."

Mor Kanin såg misstänksamt in i stugan och viftade bort ungarna. Tuva bara log. "Det är ingen fara, kära mor – den rösten tillhör min herre riddar Gared av Rimmersby" sade hon. Lättad släppte mor Kanin in riddaren som sträckte fram korgen åt kaninen.

Mor Kanin slog ihop händerna och skakade på huvudet. "Men snälla nån, nådig herrn, inte kan vi ta emot..." Längre hann hon inte innan riddaren avbröt.

"Jag insisterar, fru Kanin" sade han allvarligt. "Det är inte mycket, men det kanske lättar upp er börda tillfälligt i alla fall."

Mor Kanin neg djupt och vördsamt och tog emot korgen som hon ställde upp på en hylla. "Tack så väldigt mycket, nådig herrn" sade hon och neg igen. "Vill ni ha en kopp? Det är det minsta vi kan göra i gengäld."

"Om det inte ställer till besvär för er, fru Kanin" svarade riddaren.

En halv vakt senare lämnade Tuva och riddaren fru Kanin och hennes barn. Under den tiden hade de druckit te och pratat om allt möjligt, och riddaren hade berättat tokroliga och synnerligen oridderliga historier om Tuvas eskapader. Tuva visste visserligen att samtliga historier var helt och håller påhittade, men hon fick aldrig möjlighet att berätta sanningen eftersom hon höll på att skratta ihjäl sig åt riddarens berättelse. Gared var en god berättare, och barnen hade synnerligen roligt åt historierna.

Nu satt riddar Gared och Tuva satt vid ett bord för sig själva på värdshuset Sjöjungfrun. De flesta gästerna stirrade på riddaren och hans väpnare, i synnerhet på Tuvas öron. Svansen syntes inte så väl där den låg på bänken vid sidan om henne och stack ut under kjorteln, men även den tilldrog sig en hel del blickar. Tuva brydde sig inte så mycket - två år i en väpnares livré hade gjort henne van vid att folk stirrade på de onormala delarna av hennes anatomi. Hon var ännu inte fyllda arton men helt klart något att fästa blicken på – och faktiskt inte bara på grund av svans eller öron.

"Så,– sade riddaren och skar en brödbit åt sig. "Nu har du sett Västmarks fyra hertigdömen."

Tuva nickade. "Jo, nu har jag sett Västmarks fyra hertigdömen," sade hon och drog sin egen kniv för att skära sig en egen brödbit.

"Och vad har du lärt dig?"

"En hel del, sir," svarade hon och skar brödet. "Bland annat att jag förmodligen hade varit en askhög vid en bränd pinne om inte Ni hade passerat mormor Heddas stuga den där dagen för två år sedan."

Gared skrattade. "När ska du sluta tacka mig för det?"

"När jag har betalat tillbaka min skuld till Er till fullo, sir" svarade Tuva gravallvarligt.

"Din tjänst gentemot mig är tack nog" replikerade riddaren. "Men för att återgå till ämnet: vad har du lärt dig om Västmark?"

"Oj," sade Tuva skrattande, "var ska jag börja?"

"Börja med Varundel."

Tuva tänkte några ögonblick och började sedan rabbla fakta. "Varundel är det mittersta hertigdömet, vattnat av floderna Ala och Falimar. Vadeltass är hertigdömet huvudort. Terrängen är kullig och skogsklädd. Marken är bördig lerjord, den mest bördiga mark som jag har sett i Västmark."

"Det sista visste jag inte" erkände riddaren.

Tuva ryckte på axlarna. "Man lär sig att lägga märke till sådant när man är uppväxt i en bondefamilj."

"Jaha, där ser man" sade Gared. "Vem håller Varundel?"

"Ingen?" frågade Tuva tveksamt.

"Varför då?"

"Hertigdömet tillfaller kungens näst äldste son, och konungen har inga arvingar."

Gared nickade. "Så är det. Uppstår det andra problem med att konungen inte har arvingar?"

Tuva tänkte efter. "Mirthanburgh står också utan hertig, då det tillfaller tronarvingen... och så kommer problemet med tronarvingen. Innebär det att Västmark kommer att stå utan konung eller kommer någon annan bli kung när konungen dör?"

"Det senare," svarade Gared, "förmodligen efter ett sönderslitande inbördeskrig. Men vi tar det efter maten."

En serveringsflicka kom in med deras mat; stekta champinjoner fyllda med lök och kryddor, rostbiff, bröd och en rotfruktsstuvning, och kom senare tillbaka med två stop öl.

"Stekta champinjoner!" utropade Tuva och satte i sig den första champinjonen i ett stycke och njöt av smaken. Hon tuggade på den och svalde en bit. Det märktes tydligt att det var en av Tuvas favoriträtter, så Gared sköt över sin portion till Tuvas sida på bordet och började skära upp en bit av köttet istället. Tuva tittade på sin herre, förvånad över denna vänliga gest.

"Tuva," började Gared, "du har alltid ställt upp i vått och torrt för mig, inte bara som väpnare och tjänare, utan framförallt som vän. Jag måste erkänna att jag var skeptisk till ditt väpnarskap i början, men din mormor lyckades övertyga mig. Jag är glad att hon gjorde det - jag har aldrig haft en mer plikttrogen väpnare eller bättre vän." Tuva tittade tyst ner på svampen när riddaren fortsatte: "En

tallrik svamp är väl inte det bästa sättet att visa sin uppskattning med en vän, men... det föll sig naturligt just nu."

"Tack, sir!" sade Tuva och fortsatte sätta i sig svampen.

"Nästa fråga: vad vet du om Mirthanburgh?" sade Gared, även han mitt i ätandet. Han passade på att sträcka sig över bordet och stjäla en champinjon.

"Mirthanburgh är rikets huvudstad" svarade Tuva utan tvekan. När hon märkte att Gared inte var nöjd med svaret rynkade hon pannan ett ögonblick medan hon tänkte efter. "Det är rikets också västligaste hertigdöme, i vilket huvudstaden ligger. Hertigdömet ska tillfalla tronarvingen, så nu finns det ingen hertig av Mirthanburgh. Det är ett kargt kustlandskap, och befolkningen lever huvudsakligen av fiske vid kusten och färskötsel i norr."

"Bravo" berömde riddaren henne. "Och från vilket hertigdöme kommer du?"

"Från Thabeun, Västmarks nordligaste hertigdöme, som lyder under hertig Valachen. Den södra gränsen utgörs av skogen Elenmirth och de Felaniska Bergen är gränsen i norr. Hertigdömet är huvudsakligen skogsklätt, och man lever mest av skogsbruk och svedjebruk." Tuva satte i sig den sista svampen. "Vilket bara lämnar Conari kvar för förhör, det östligaste hertigdömet som lyder under hertig Talaan Wedarlaeg. Det är inte lika bördigt som Varundel, men ändå så det räcker. Det finns en hel del kunglig skog i Conari."

Riddaren log uppskattande. "Du har varit uppmärksam, märker jag."

Tuva ryckte på axlarna och rodnade lätt.

"Men se på sjuttsingen!" hördes en röst bakom Tuva som frös till när hon kände igen den. "Är det inte fröken Mickelsdotter igen?" Ett rått skratt ekade i skänkstugan när den linhåriga ynglingens kamrater uppskattade skämtet. Tuva grimaserade åt förolämpningen. Gared såg Tuvas ansiktsuttryck och lugnade henne med en blick.

"Kom igen nu, fröken" ropade en annan av ynglingarna, "låt oss se håret mellan benen!"

"Å vi menar svansen!" ropade en tredje och gruppen tjöt av skratt.

"Vad säger ni, grabbar," sade den linhåriga, "kan vi tolerera en sådan här i vår by?" Han drack ur sitt stop och började närma sig hotfullt.

Tuva såg ner i bordsskivan och försökte behärska sig när riddaren reste på sig i sin fulla



längd. Med handen på svärdsfästet rundade han bordet så att han kom emellan Tuva och ynglingarna.

"Jag föreslår att ni lämnar värdshuset" sade han med iskyla i rösten. "Nu."

"Och vem tror ni att ni är?" fräste den linhårige ynglingen.

"Jag är Gared av Rimmersby," presenterade sig riddaren, "riddartiteln värdig genom strid, son till greve Tyvarden av Rimmersby. Långt fler personer har hört det namnet och lärt sig vad det betyder än någonsin ert namn, och de har kommit att höra ridderskapets dygder och slagfältets erfarenhet i mitt namn. Kan ni ens göra anspråk på något liknande, *ofrälse*?" Det sista frästes fram med en obehaglig ton som utlovade våld.

"Ähm..." sade den linhårige förstummad, inte van vid att bli emotsagd. "Det här kommer min far inte att tycka om" tjöt han desperat. "Han styr byn och kan få både dig och ditt halvfolk brända på bål..."

"Han kan ju försöka" sade riddaren lugnt och tog sedan ett snabbt steg framåt. Han grabbade tag i ynglingens tunika och lyfte upp honom med båda händerna tills ynglingen var bara någon tum från hans ansikte. Ynglingens fötter nuddade knappt marken.

"Vet detta, ditt kräk—" väste riddaren, "varje ord eller handling mot min väpnare är också riktat mot mig i egenskap av hennes herre, och allt som är riktat mot mig riktas också mot min familj. Om du, dina vänner eller din far så mycket som petar på mig eller min väpnare kan du räkna med att de skyldiga straffas hårt, till lagens fulla vidd – för till skillnad från dig, dina vänner och din far så har jag och min väpnare all lag och rätt på vår sida."

Riddaren släppte ner ynglingen som snabbt backade bort från honom. Hans vänner följde honom snabbt ut ur värdshuset och försvann i nattmörkret. Till och med Tuva såg chockad ut – hon hade aldrig sett hennes herre så vred.

Riddar Gared tittade sig omkring över rummet. "Vet," sade han, "att varje akt av fientlighet – inte bara mot min väpnare, utan vilket halvfolk eller djurfolk som helst – fördöms av Konungens Lag. Om det är någon annan här inne som har några problem med min väpnares närvaro bör han lämna rummet nu, innan jag finner hans namn och får honom dömd fredlös för förräderi och brott mot Konungens Lag."

Det var tyst i rummet. Först när riddar Gared satte sig ner igen började mumlet komma igång igen.

"Jag visste inte att det var förräderi att vara elak mot djur- och halvfolk" sade Tuva tyst efter en stund.

"Det är det inte heller," svarade Gared lika tyst och såg sig omkring, "men säg det inte högt till de här inne. De kan gott frukta Konungens vedergällning en stund. Dråp av djur- och halvfolk jämställs med dråp av en utländsk man, och mer är det inte med det. Sex mark silver, det tredje till konungen, och sen är saken ur världen." Det sista snarast spottades fram. "Såvida inte fogden dömer fejd, men tror du att fru Kanin kan klara av en fejd med det där äcklets familj?" Gared nickade mot skänkstugans dörr

Tuva nickade. "Jag förstår vad ni menar" sade hon och suckade. "Den här dagen började så bra, och nu..." Hon skakade på huvudet, tittade ner på tallriken och petade lite i stuvningen som var kvar.

"Nå, då får väl vi försöka ändra på det" sade riddaren med ett finurligt leende. "Att kämpa, lida och dö för ett nobelt syfte, vad kan vara bättre än ett sådant liv?"

Tuva visste inte om hennes herre skämtade eller var allvarlig, men hon beslöt sig för att spela med. "Med Gud och segrande vapen!" proklamerade hon och höjde stopet. Riddaren höjde sitt stop och besvarade skålen: "Cum Deo et victoricibus armis!"

De skålade.

Och därmed lämnar vi Tuva och riddar Gared åt deras äventyr. Vi kommer då och då att återvända till dem, men deras tid i Västmark är deras egen.

Det är nu som din resa börjar, en resa in i Västmarks fantastiska värld. Det är en resa där bara fantasin sätter gränserna för hur långt du kan komma. Välkommen till Västmark.

Kapitel 2:



Om rollspel

Det här är ett rollspel. Ett rollspel är ett spel om inlevelse.

Hela spelets syfte är att låtsas att man är någon annan och att uppleva en historia tillsammans med några goda vänner. Om man vill kan man se det som en mer vuxen variant på riddarlekar, tjuv och polis eller indianer och cowboys, något som de flesta ungar har lekt någon gång. Till skillnad från låtsaslekarna som man lekte som liten finns det dock vissa skillnader.

För det första har man en domare, en person som avgör tvister som annars kan uppstå. Nog minns man väl den gamla diskussionen "Pang, du är död!" – "Nä, det är jag inte alls!" – "Jo, det är du visst!" – "Nä, för du missade!" – och så vidare i all oändlighet. I rollspel finns det regler för att undvika sådant, och det finns en domare (vi kallar henne "spelledare") för att tolka reglerna.

För det andra behöver man inte springa omkring. Man sitter helt enkelt i sin soffa och fantiserar i grupp. Det finns möjlighet att springa omkring i skogen, om man nu vill det, men det är på intet sätt något krav. Istället händer allting i spelarnas fantasi.

För det tredje finns det en historia bakom händelserna i rollspelet, till skillnad från låtsaslekarna. Allting som händer har en mening.

De som har spelat rollspel är förmodligen trötta på en förklaring på vad rollspel är och vill börja med att "göra en gubbe" med en gång. Spring dock inte händelserna i förväg, utan läs först stycket Västmark nedan, och gärna kapitlet "Det var en gång..." om ni inte har gjort det. Därefter är det fritt fram att "bygga gubbe." Kapitlet om detta heter "Figuren", men man behöver också titta på kapitlen "Egenskaper" och "Skickligheter", samt i ett fåtal fall även "Trolldom" och "Besvärjelser".

De som inte har spelat rollspel tidigare bör dock hänga kvar en stund till.

"THINK, WHEN WE TALK OF HORSES, THAT YOU SEE THEM, PRINTING THEIR PROUD HOOFS I' THE RECEIVING EARTH; FOR'T IS YOUR THOUGHTS THAT NOW MUST DECK OUR KINGS, CARRY THEM HERE AND THERE, JUMPING O'ER TIMES, TURNING THE ACCOMPLISHMENT OF MANY YEARS INTO AN HOUR-GLASS : FOR THE WHICH SUPPLY, ADMIT ME CHORUS TO THIS HISTORY; WHO, PROLOGUE-LIKE, YOUR HUMBLE PATIENCE PRAY GENTLY TO HEAR, KINDLY TO JUDGE, OUR PLAY."

– WILLIAM SHAKESPEARE;
"HENRY V"

Att spela rollspel

Rollspel har en del gemensamt med både improviserad teater och historieberättande. Det hela går ut på att man ska uppleva spännande äventyr runt om soff- eller köksbordet i sällskap med ens vänner utan att behöva göra något farligt. Rollspel har element av *roll*-spel, det vill säga att framföra en roll och leva sig in i den, såväl som *roll-spel*, det vill säga ett spel-, lek- eller tävlingsmoment.

Roll-spel

Den första biten, *roll-spelet*, bygger på att man skapar sig en rollfigur (i resten av Västmark kommer termen "figur" att användas). En figur är helt enkelt en beskrivning av den roll man ska spela, både i form av vad den har råkat ut för, vad den kan och hur den är som person. Sedan försöker man sätta sig in i hur ens figur skulle reagera i olika situationer. Allt eftersom spelet utvecklas kommer figuren hamna i nya situationer, och man måste försöka se på dessa situationer ur sin figurs ögon och se på saken som denne skulle ha gjort om figuren hade varit verklig och befunnit sig i den situationen.

Eftersom figuren i sig bara är en samling text och siffror så kan den själv inte göra något. Det är hela tiden upp till spelaren att styra sin figur. Om figuren blir tilltalad så måste spelaren svara som figuren skulle ha gjort. Om figuren ser något skrämmande så måste spelaren låtsas vara skrämmd. Om figuren måste göra något så är det upp till spelaren att beskriva hur figuren gör det. Det är också spelaren som tar initiativ åt figuren. Figuren gör ingenting själv så det är upp till spelaren att komma på att leta upp en viss person, eller söka i krönikorna, eller skaffa fram hästar om man ska resa långt.



Roll-spel

Den andra biten, *roll-spelet*, har med spänningsmomentet att göra. Precis som ett vanligt spel och till skillnad från en saga eller bok så är händelseutvecklingen i ett rollspel inte bestämd. Bokstavligt talat så kan vad som helst hända. Det här låter smått kaotiskt (och det är det), så för att råda bot på det har man infört två reglerande faktorer, nämligen *regler* och *spelledare*.

Reglerna är till för att simulera händelser som inte är helt uppenbara. Till exempel, hur bra är en figur på att laga mat? Hur mycket bättre är mästerkocken i staden? Vad händer när två personer försöker bryta arm? Hur går det i tornerspelet? Lyckas en figur skjuta bättre än Robin Hood? Dessa frågor besvaras med värden, vilka "betygssätter" olika egenskaper som figuren har, samt med tärningar, vilka inför ett slumpmoment i spelet.

Reglerna är också till för att simulera sådant som figuren är bra på, men som spelaren är mindre bra på (eller för den delen tvärtom). En spelare kanske är dålig talare och skulle mest dra ner skrattsalvor från åhörare. Däremot kan hans figur vara en hejare på att elda upp massorna. I så fall använder man reglerna för att avgöra hur massorna eldas, snarare än spelarens (o)förmåga. På så sätt kan man i rollspel låtsas vara någon helt annan än sig själv – killar kan till exempel spela tjejer i rollspelet och tvärtom, det är inga som helst problem.

Spelledaren

Spelledaren fungerar dels som regeldomare och kan på så sätt tolka reglerna efter behag, men hennes (eller hans, det går på ett ut, men för enkelhets skull så använder vi feminina pronomen om spelledaren) primära funktion är att föra historien framåt. Till sin hjälp har hon ett antal olika verktyg.

Det viktigaste av dessa verktyg är figurernas sinnesintryck. Allting som figurerna ser och upplever måste spelledaren beskriva. Hon är helt enkelt figurernas ögon och öron. Det är upp till spelledaren att avgöra exakt vad som figurerna ser och hör. Vidare måste spelledaren också spela alla statister och biroller i spelet. Spelarna behöver bara hålla koll på sina figurer och deras handlingar – spelledaren måste ha koll på allt annat. Det är spelledaren som avgör vad alla dessa statister och biroller gör, utifrån vad *de* vet. Hon avgör alla andra saker som kan ha inflytande på händelsernas gång, som till exempel vädret, hur terrängen ser ut och vilka som bor var.

Rollen som regeldomare är förmodligen den enklaste. Spelledaren har som uppgift att tolka reglerna i stil med vilka regler som ska användas när, samt även bedöma hur en regel ska användas i en viss situation. Det är också spelledaren som har sista ordet om en regeldebatt skulle råka inträffa. Dessa problem och svårigheter är dock långt mindre än utmaningen att levandegöra en hel värld och presentera en spännande historia.

Orättvisa

Västmark är orättvist. Av någon anledning har ett begrepp som kallas "spelbalans" införts i rollspel i tron att likvärdiga figurer är mest rättvist. Västmark går ifrån detta – det finns inget skäl i världen att en riddare ska vara lika dålig som en piga, eller att man alltid tvingas att spela en nybörjare. Västmark tillåter vilka figurer som helst, oavsett hur bra och dåliga de är och låter dem vara olika bra.

Poängen med Västmark är att det ska vara lika *roligt* för alla spelare. Det är här nöjet med rollspel ligger. Det är inte roligt för den spelare som spelar riddaren om riddaren tvingas vara lika usel som pigan. I och med att man ofta samarbetar mot ett givet mål – i varje fall så motarbetar man inte varandra – så är spelbalans och lika utgångsläge helt oväsentligt i Västmark.

Västmark

Det finns nog flera personer som undrar vad Västmark är för ett rollspel och hur man spelleder det. Det är inte helt lätt att förklara. Västmark är nämligen ganska annorlunda jämfört med vanliga fantasyrollspel. Man kan spela Västmark som alla andra rollspel, men man förlorar då en hel del av charmen med Västmark.

Vad Västmark *inte* är

Västmark är inte ett fantasyrollspel, i alla fall inte ett renodlat. Att klassificera Västmark som fantasyrollspel enligt den gängse normen blir ganska svårt. Det finns fantasyelement, jovisst, men det beror mest på att fantasyn "lånat" dessa element från folksagan, vilket Västmark har betydligt större likhet med.

Västmark är heller inget historiskt rollspel. Visserligen är mycket av miljön hämtad från historien, men det är definitivt inte historiskt korrekt. Historien har ofta fått stiga åt sidan för sådant som är hämtat ur folksagor. Miljön i Västmark är helt enkelt som "vanligt folk" *tror* att den är, inte hur en modern människa bortförklarar det med vetenskap. Folk tror på älvor, alltså finns älvor. Folk tror på mirakel, alltså finns mirakel, och så vidare. Säger man vill om historien, men den lämnar inte mycket utrymme för trolldom, älvafolk och andra onaturligheter.

Medeltid

Västmark är inte något vanligt fantasyrollspel i stil med Sagan om Ringen, Eon eller Drakar och Demoner. Västmark är medeltid. Västmark är feodalt. Feodalismen i de flesta rollspel är en skum samhällelig grej avsedd att införa grevar och baroner som kan ge figurerna uppdrag, medan det i verkligheten är ett samhällssystem byggt på tjänster, gentjänster och trohetseder. Det innebär att folk i Västmark inte ser en baron eller greve som bara en ball figur som är läbbigt rik – han är dessutom lag, polis-väsande, skattemyndighet och regering i ett. Man är underställd ens överordnade och mer är det inte med det.

Således försöker vi att beskriva en medeltida värld, med medeltida värderingar, medeltida världsuppfattningar och medeltida teknologi. Okej, vi har tagit oss lite friheter. Till exempel ligger Västmark inte på den europeiska kontinenten, utan på en ö sydväst om England och något söder om Irland. Ön kallas Tire Nam Beo (de levandes värld) av dess keltiska invånare och Lyonia av dess germanska och frankiska invånare.

Det här har flera fördelar. Ingen är perfekt – trots att vi har lagt ner en hel del arbete på bakgrundsmaterialet så har vi gjort missar, medvetet eller inte. I och med att Västmark utspelar sig på Lyonia och inte i England, Frankrike eller Tysk-romerska riket så kan vi förklara dessa historiska fel med "men det är så här – resten av Europa är en annan sak". Därmed är det lättare att få in sagokänslan i Västmark, men eftersom Lyonia ligger i Europa så finns det en förankring dit, och man kan därför dra enormt stor nytta av den enorma mängd material, både sådant avsett för rollspel och "mer seriöst" material, som finns om Europa vid tiden för det Tredje korståget.

Saga

Västmark är också ett sagorollspel – faktum är att det är *huvudsakligen* ett sagorollspel. Således är det en sagostämning man vill uppnå. Därför är det inte dumt om både som spelare och spelledare försöka få fram denna sagostämning. Saker och ting är helt enkelt annorlunda och större än vad de är idag, inklusive ens orsaker. I vår värld gör man något för att få ihop brödfödan, i sagan gör man något för något större och inte för sig själv. Allting är mer mystiskt och har ofta med någon förutsägelse eller annan trolldom att göra. Skogarna är större, slotten är mäktigare, kungarna är visare och på det stora hela lever de lyckliga i alla sina dagar.

I normala rollspel lyckas figurerna med sitt mål och får sin belöning, eller så misslyckas de och en hög nya figurer tar över. I en saga finns något som vanliga rollspel saknar, nämligen en sensmoral. Oftast lyckas huvudpersonerna i en saga, eller så misslyckas de för att de gör något grovt fel. Vägen till målet kantas ofta av olyckor, förbannelser och svårigheter (ofta i tretal), problem som i sagans sammanhang hjälper till att framföra dess sensmoral. De problem som figurerna stöter på i vanliga rollspel har inget budskap i sig – de är ett problem som ska överkommas. Det är inget fel i det, egentligen – problemlösning är också kul – men man kan göra så mycket mer med ett problem än bara lösa det. Liksom i sagan så är problemen i Västmark inte bara ett dramatiskt hinder, utan också en pekpinne på ett problem och därför också sedelärande.

Västmark är ett spel om sagopersoner. Huvudpersonerna i sagan är sällan legoknektar, trollkarlar, präster eller tjuvar. Oftare är de mycket ovanliga personer som riddare, prinsar, prinsessor, trollkarlslärlingar, häxor, personer med underliga förmågor och gåvor, eller så är de vanliga personer med ett ovanligt öde som till exempel

styvdöttrar som gifter sig med prinsar eller bondpojkar som räddar prinsessan från draken och får henne och halva kungariket som belöning.

Mystik

Det finns en hel del mysterier i Västmark. Älvor dansar i skymningsskogarna, trolldom och häxkonster finns och fungerar och det finns gamla platser som är evigt glömda eller gömda för dödlighets ögon. Alla personer med lite vett i huvudet tror på dem – de är lika verkliga som himlen, helvetet eller Jerusalem. Därmed är alla dessa mysterier realitet i Västmark.

Därmed är det inte sagt att man ska missbruka dem. Att mysterierna är riktiga innebär inte på något sätt att de måste användas. Det innebär egentligen bara att de finns till spelledarens förfogande, och som de flesta detektivromansläsare vet så är de bästa mysterierna de som inte märks. Håll därför mysterierna i bakgrunden. Använd dem gärna, men med måtta och låt det definitivt inte synas för mycket.

Drivkrafter

I många rollspel är äventyr mer eller mindre baserade på frilans. Någon köper figurernas tjänster och ger dem betalt för att utföra något. Alternativet är ofta att rollpersonerna tvingas in i ett äventyr av yttre hot mot deras liv och säkerhet. Det är egentligen ganska trist att det är så, och Västmark är därför lite av en motreaktion på detta. I Västmark är drivkrafterna helt annorlunda. Rollspelet går in på ett mer personligt plan och det är meningen att det är figurernas känslor som ska driva äventyret, inte åtrå efter pengar eller överlevnadsvilja.

Spelarna är också mer delaktiga i skapandet av äventyren. I och med att deras figurers egenskaper är det som driver figurerna att göra något så är det också det som är grunden till äventyret. Visserligen har spelledaren alltid möjlighet göra som hon vill, men figurernas egenskaper är en för bra grund för äventyr för att ignoreras. Till exempel kan en figur ha den dåliga egenskapen Fiende. Detta innebär att figuren har en person som sin fiende, och att fienden mer än gärna gör något elakt tillbaks. På den här fiendskapen kan man bygga många äventyr, ja till och med hela kampanjer om fienden är inflytelserik nog och används rätt.

Terminologi

Rollspelare i allmänhet och Västmark i synnerhet använder en egen "fackterminologi". Några av termerna förklaras med en gång.

Avstånd: Avstånd från skytt eller kastare till målet, vilket avgör hur svårt det är att träffa någon.

Biroll: En ganska viktig figur som oftast spelas av spelledaren istället för någon av spelarna.

Egenskap: Ett värde som mäter hur goda förutsättningar man har.

Erfarenhetspoäng: Ett värde som beskriver hur mycket man har lärt sig (ungefär).

Figur: En samling text och värden som beskriver en person i rollspelets värld.

Grupp: (1) En samling spelare som regelbundet träffas för att spela. (2) En grupp av figurer som håller ihop.

Kampanj: En rad med sammanhängande äventyr.

Lyonia: Den ö på vilken Västmark ligger och rollspelet utspelar sig. Ön ligger västsydväst om England och söder om Irland.

Nivå: Nivån beskriver hur erfarenhet och vältränad en figur är samt figurens hjältefaktor.

Omtöckning: (1) Beskriver hur omtöcknad man blir av ett vapen. (2) Ett värde som beskriver hur omtöcknad figuren är.

Rollformulär: Ett formulär där spelvärden och speldata står uppställda på ett organiserat sätt.

Skadenivå: Hur ont en figur har.

Skadevärde: Beskriver hur farligt ett vapen är.

Skicklighet: Ett värde som mäter hur bra man är på något som går att träna upp.

Skydd: Ett värde som beskriver hur bra en viss rustning skyddar.

Slag: Resultatet av ett tärningsslag plus modifikationer av olika slag, som till exempel egenskaper och skickligheter.

Spelare: En deltagare i ett rollspel.

Spelledare: Den person som spelar antagonisterna och utvecklar historien och ser till att den går framåt. Spelledaren fungerar också som regeldomare.

Statist: En oviktig figur som oftast spelas av spelledaren.

Svårighet: Ett värde som säger hur svår en uppgift är.

Tire Nam Beo: Det keltiska namnet på Lyonia.

Turordning: Ett värde som säger hur snabbt man agerar eller reagerar.

Tärning: En slumpgenerator. Västmark använder en tiosidig tärning som ger slumpstal mellan 0 och 9.

Ära: Ett värde som beskriver hur väl man har gjort ifrån sig och hur väl känd man är för det (ungefär).

Äventyr: En avslutad historia eller avsnitt.

Kapitel 3:



Figuren

För att kunna spela rollspel behöver man ett alter ego i rollspelet. Vad detta "alter ego" – ens alternativa jag i spelvärlden – kallas beror väldigt mycket på rollspelet. I svenska rollspel är "rollperson" absolut vanligast, men även "protagonist", "rollfigur" eller bara "figur" förekommer. Lite vanvördigt kan man också säga "gubbe", och de som spelar engelska rollspel brukar ofta försvenska engelskans "character" till "karaktär". Vi har valt att använda termen "figur" på spelarnas alter ego – det är tillräckligt kort och enkelt att säga och mer "seriöst" än "gubbe".

En figur i Västmark görs i två steg. Det första steget är att komma fram till vad man ska spela. Det andra steget är att på något sätt få fast detta på ett papper, till viss del i form av värden som senare används tillsammans med reglerna för att avgöra hur saker och ting går.

Vid det här laget, efter att ha läst om Västmark och dess invånare, borde det ha uppkommit ett antal idéer om vad man vill spela. Det är nu som man ska lägga ifrån sig reglerna och fundera med enbart papper och penna redo (för er datorfreaks: det går bra med en ordbehandlare också). Regler behövs inte än.

Fundera igenom vad du vill spela och skriv ner ett antal stödord som beskriver detta så bra som möjligt. Ju mer exakt beskrivningen är desto bättre. Tänk igenom personlighet, utseende, vad figuren bör vara bra på och skriv ner detta. Har du idéer om figures förflyttna, skriv ner dem också. Ställ frågor om hur figuren skulle reagera i olika situationer och försök besvara dem.

Spelledarens kontroll

När du har definierat din figur i generella termer är det dags att definiera den i speltermer. Det är först nu som man tar fram reglerna. Två kapitel är särskilt intressanta i det här stadiet, nämligen Egenskaper och Skickligheter. Titta igenom dessa båda kapitel och plocka ut de egenskaper – både bra och dåliga – och skickligheter som stämmer överrens med de stödord och beskrivningar som du hittills har skrivit ner, och skriv ner dessa i en slags önskelista. Sätt inga värden än, utan prioritera bara vad som är mest viktigt, minst viktigt och det som ligger "mitt emellan".

"WHAT DO YOU WANT?"

– MR MORDEN, BABYLON 5

"WHO ARE YOU?"

– SEBASTIAN, BABYLON 5

Intervju

Vi har ställt samman några frågor som man kan ställa om sin figur för att få ett grepp om honom. Förläng gärna listan om du kommer på egna frågor.

- Vad heter du?
- Vilka var dina föräldrar?
- Hur ser du ut?
- Vad har hänt under din uppväxt?
- Första ungdomsförälskelsen?
- Vem har lärt dig det du kan?
- Vad sysslar du med, utanför yrket?
- Vad är du bra på?
- Vilka är dina dåliga sidor?
- Om du hamnar i gräl, hur reagerar du?
- Om du blir anfallen, hur reagerar du?
- Vad värdesätter du absolut mest i livet?
- Hur ser du på vänskap?
- Om en kamrat får personliga problem, hur reagerar du?
- Om en kamrat hamnar i fara, hur reagerar du?
- Om en kamrat dör, hur reagerar du?
- Har du någon käresta?
- Är det något du är rädd för?
- Vilket är ditt stora mål i livet?

Tabell 3-1: Nivåer

	Normal	Bra	Suverän	Hjälte
Max Totalvärde	2	4	6	8
Max antal dåliga egenskaper	3	4	5	6
Antal mästarskickligheter	0	1	2	3
Antal gesällskickligheter	2	3	4	5
Antal lärlingsskickligheter	4	6	8	10

Exempel

Som exempel på hur man gör en figur kan vi ta Tuva från Vadehyttan, två år efter att hon trädde i tjänst hos riddar Gared. Hon är halvfolk, hon är rätt bra på bågskytte – det var hon sedan tidigare – och har lärt sig en del svärdfäktning i Gareds tjänst. Spelledaren bestämde att Tuva skulle göras på nivå Bra, eftersom det passar en väpnare.

På nivån Bra får egenskapernas totalvärde max vara 4, och man får ta som mest 4 dåliga egenskaper. Man får också 1 mästarskicklighet, 3 gesällskickligheter och 6 lärlingsskickligheter.

Rollformuläret

En figurs alla värden förs in på ett rollformulär. Rollformuläret i Västmark består av en sida, inte mer, som är indelat i sex olika delar. Tre av de sex delarna, lite drygt halva sidan, används för spelvärden. De tre delarna är Speldata, Medicinska data och Vapendata. Den del av dessa tre som är mest intressant när man gör sin figur är Speldata. Vapendata och Medicinska data blir intressanta först om ens figur blir beväpnad eller rustad – observera att det inte är något krav att ha en beväpnad eller ens stridskunnig figur – i övrigt används de bara i strid.

Rutan Speldata innehåller två kolumner, en för Egenskaper och en för Skickligheter. Dessutom finns det ett par luckor för Erfarenhet och Ära, två begrepp som förklaras senare, samt en lucka för att tala om vilken nivå figuren ligger på.

De tre andra delarna är inte relaterade till speldata. Dessa är till för anteckningar om ens person, händelser som drabbar en och andra data som kan dyka upp under en längre tids spelande. Rutan Utseende är egentligen bara utfyllnad. Det går alldeles utmärkt att rita en bild av ens figur här, klistra dit en bild som någon annan har gjort, beskriva utseendet med text eller utnyttja utrymmet på annat sätt. Resten är ganska självförklarande.

Sätt dig sedan ner med anteckningar, stödord, beskrivningar och önskelistan tillsammans med spelledaren. Det är bara bra om detta samtal med spelledaren sker tidigt, så slipper man lägga ner så mycket jobb om spelledaren inte skulle tillåta figuren.

Spelledaren ska först försöka förstå vad spelaren vill spela och se om figuren passar in i det som hon hade tänkt sig.

Därefter ska hon dels kommentera figuren,

ge förslag på ändringar, tillägg, borttag och förbättringar av figuren, och dels bestämma hur ”bra”, i speltermen, en sådan figur borde vara. Det är väldigt viktigt att förstå att olika figurer kan vara (och är) olika bra – en riddare är långt överlägsen en piga vad gäller rena spelvärden. Trots allt, rollspel är underhållning. Om spelarna bara har lika roligt så spelar ”orättvisan” ingen som helst roll.

Det finns fyra nivåer på vilken man kan göra en figur. Dessa är, i ordning, *Normal*, *Bra*, *Suverän* och *Hjälte*. På nivån Normal hittar man majoriteten av invånarna i Västmark – man är ungefär lika bra eller dålig som alla andra. På nivån Bra hittar man de flesta vältränade och välutbildade personer, till exempel bättre hantverkare och nyblivna riddare. På nivån Suverän hittar man den absoluta gräddan, ”the top of the line” helt enkelt, till exempel erfarna riddare och hantverksmästare. På nivån Hjälte hittar man de Utvalda Få, de som står som grund för sagor och legender och som kommer att bli omtalade i generationer framöver.

En typisk figur bör hamna ungefär på nivån Bra, men det är mycket möjligt att göra en figur som är Normal eller till och med Suverän. Man ska undvika nivån Hjälte, i alla fall till en början. Nivån Hjälte är egentligen till för de ödesutvalda, de få som hamnar i sagorna.

Värden

När spelledaren har valt nivå är det återigen dags att sätta sig i enskildhet och arbeta vidare ensam. Med önskelistan i hand är det dags att sätta siffror på ett antal värden.

Det finns två sorters värden i Västmark, nämligen Egenskaper och Skickligheter. Skickligheter är sådant som man lär sig och kan bli bättre på. En typisk skicklighet kan vara Bågskytte. Detta är något som kan förbättras – man kan träna och bli bättre. Egenskaper kan inte förbättras, det är en slags grundläggande förutsättning för figuren som sällan eller aldrig ändras, som till exempel God Bågskytt.

Vad är skillnaden mellan skickligheten Bågskytte och egenskapen God Bågskytt? Båda verkar betyda ungefär samma sak. Skillnaden är att skickligheten Bågskytte mäter hur bra man är i konsten att handha en båge, medan egenskapen God Bågskytt är ett mått på en figurs anlag att hantera en båge.

”Aha!” säger den erfarna rollspelaren. ”Egenskaperna fyller ungefär samma funktion som grundegenskaper eller motsvarande.” Just det, med den skillnaden att man bara

har de ”grundegenskaper” som man behöver och att de är betydligt mer flexibla. En egenskap som fungerar utmärkt som exempel är Adel. Vilket annat rollspel har en ”grundegenskap” som mäter hur blåblodig man är?

Att ta fram värden

Som du kan se i tabell 3-1 finns det ett antal begränsningar för ens egenskaper och skickligheter beroende på nivån. Två av dem är för egenskaper och de tre sista för skickligheter.

Begränsningarna för egenskaper är det maximala totalvärdet respektive antalet dåliga egenskaper. Totalvärdet är summan av värdet på alla egenskaper. Lagg märke till att dåliga egenskaper har ett negativt värde – dessa ska alltså minska totalsumman. Har man egenskaperna *Tursam* +2 och *Lejonhjärta* +2 så har man ett totalvärde på 4 (2+2=4). Om man har egenskaperna *Blindstyre* -3 och *Viljestark* +3 har man ett totalvärde på 0 (3-3=0). Det maximala totalvärdet är det högsta värde som man får ha. Man får gärna ha lägre totalvärde, men inte högre. Max Totalvärde är 2 för Normal, 4 för Bra, 6 för Suverän och 8 för Hjalte.

Den andra begränsningen är antalet dåliga egenskaper. Man får inte ha fler egenskaper med negativt värde än så.

Skickligheter finns från början i tre nivåer. Mästarskickligheter är sådana som man är mycket bra på, något som man är så specialiserad på att man kan kalla sig mästare inom detta yrke. Man har inte många sådana här skickligheter, max en eller två, beroende på nivå. Mästarskickligheter har ett värde på +6.

Gesällskickligheter är sådana som man kan bra. Man använder dem dagligen inom sitt yrke. Alternativt kan det vara skickligheter som man tränar för att det är jättekul. Gesällskickligheter har ett värde på +4.

Lärlingsskickligheter är den tredje nivån på skickligheter. Det är småskickligheter som kan vara bra att ha i det dagliga livet, alternativt skickligheter som man utövar för att det är skoj – som hobby, med andra ord. Lärlingsskickligheter har ett värde på +2.

Det finns en uppsplattning av de tre nivåerna samt de värden de representerar i tabell 3-2.

Exempel

Två egenskaper är klara mycket tidigt; Älvablod +2 och Vän +3 – spelledaren tyckte att vänskapen med riddar Gared var så viktig att det var en egenskap, och då Gared är en riddare passar nivån Suverän bäst för honom. Således är egenskapen Vän värd +3. När man kollar upp Älvafolk +2 kommer man fram till att man måste ta totalt -2 i egenskaperna Känslig för Magi, Kristendom respektive Järn. Tuva får egenskaperna Känslig för Magi -1 och Känslig för Kristendom -1. Detta innebär att hon blir illamående om hon nuddar kristna artefakter eller går på helig mark, och Tuva kan heller inte bryta något löfte som hon ger eller gå förbi ett pentagram. Det första beror på Känslig mot Kristendom, och de två sista beror på Känslig för Magi.

Halvfolk som hon är har hon en nästan helt omotiverad Fobi mot höststormar – denna härstammar förmodligen från det faktum att höststormar för älvafolk ofta kopplas samman med Nattens Vilda Jakt, då de ondskefulla älvfolken jagar. Denna värderas till -3. Tuva är också Liten som en tonåring (-1), Kvick +1 och Flyfotad +2, och hon har God Hand med Djur +2.

Summerar man egenskaperna får man:

Vän (Gared)	+3
Älvablod (halvfolk; har rävsvars och -öron)	+2
Kvick	+1
Flyfotad	+2
God Hand med Djur	+2
Fobi (höststormar)	-3
Liten (som tonåring)	-1
Känslig för Kristendom (illamående)	-1
Känslig för Magi (kan ej bryta löften eller passera pentagram)	-1
Totalvärde	+4

Totalvärdet är alltså +4 och antalet dåliga egenskaper är fyra stycken, precis som gränserna för nivån Bra säger.

Exempel

På nivån Bra får Tuva en mästarskicklighet, tre gesällskickligheter och en lärlingsskicklighet. Efter mycket funderande hamnar mästarskickligheten på Simma. Genom väpnarskapet har hon fått viss träning i vapenkonst, närmare bestämt Långbåge och vapenkombinationen Svärd+Sköld. Dessa båda samt Rörliga Manövrer bestäms vara hennes gesällskickligheter. Skickligheterna Djurlära, Rida, Gömma Sig, Älvakunskap, Leta och Matlagning väljs som hennes lärlingsskickligheter. Tuvas skickligheter ser nu ut så här:

Simma	+6
Svärd + Sköld	+4
Rörliga Manövrer	+4
Långbåge	+4
Djurlära	+2
Rida	+2
Gömma sig	+2
Älvakunskap	+2
Matlagning	+2
Leta	+2

Hur bra är "bra"?

Frågan om hur bra "bra" är, är ganska berättigad. Utan att ha detta definierat säger siffrorna ingenting. Om man har ett värde på, säg 5, så har man ingen aning om hur bra detta är. Är det en helt vanlig svensk betygsskala är en femma jättebra, men om det är en procentskala så är fem i princip värdekasst. Dessutom spelar skalans riktning en stor roll – i Västmark är ett värde bättre ju högre det är, men detta är inte någon given regel.

I Västmark finns det inget övre tak på en skicklighets värde. Detta värde kan vara precis hur högt som helst, även om det kräver mycket träning att nå upp till de högre nivåerna. Räkna med att en figur är bra i något om ett skicklighetsvärde överskrider +5, och väldigt få når någonsin över +10. Till och med denna grova skala är något för luddig, så för att reda ut luddigheterna i värdena behövs en noggrannare skala på hur bra ett visst skicklighetsvärde är. Denna skala är uppspaltad i en tabell nedan.

Värde	Motsvarar	Exempel
+0	Ingenting	
+1	Nybörjare	
+2	Hobbyist	lärling
+3	Begåvad amatör	
+4	Medelmåttig yrkesman	gesäll
+5	Bra yrkesman	
+6	Skicklig yrkesman	mästare
+8	Berömd mästare	Ivanhoe med lans
+10	Legendarisk mästare	
+12	Aldrig överträffad	Robin Hood med båge

Tabell 3-2: Skicklighetsnivåer

Nivå	Värde
Skråmästarskicklighet*	+8
Mästarskicklighet	+6
Gesällskicklighet	+4
Lärlingsskicklighet	+2

* Särskild nivå, se "Att göra bättre figurer"

Antalet skickligheter kan modifieras av vissa egenskaper; egenskapen Bildad och Ung är ett mycket bra exempel. Därför måste man välja egenskaper före skickligheter, annars kan man riskera att bli tvungen att gå tillbaka och modifiera sina skickligheter. Det går inte att kombinera skickligheter. Man kan till exempel inte lägga ihop en mästarskicklighet med två gesällskickligheter och tre lärlingsskickligheter för att få Långsvärd+Sköld till +20.

Att göra bättre figurer

Naturligtvis kan spelledaren vara snäll och låta en spelare får göra en figur med mer än +6 – hur spelledaren gör detta är upp till honom, men ett förslag är att byta ut en mästarskicklighet mot en skicklighet på en ny och högre nivå – kalla denna till exempel Skråmästar-skicklighet med värde +8 – eller dela ut en Skråmästarskicklighet till alla figurer på nivåerna Suverän och Hjalte, utöver de skickligheter som man har fått sedan tidigare. Detta är som sagt var bara förslag, men man bör ta det i beaktande om man ska föra in nya figurer i en kampanj som har pågått ett tag. Ett annat förslag är att titta på det lite mer komplicerade systemet sist i kapitlet.

Exempel

Lite av Tuvas historia känner vi till från inledningsberättelsen. Hon är ett av barnen i en bondfamilj i Vadehyttan och har alltid ansetts vara lite annorlunda. När hon kom in i puberteten blev det ganska tydligt varför hon var annorlunda: en lång och yvig rävsvars började växa ut därbak och öronen vandrade sakta bakåt och uppåt på huvudet och blev större och pälsklädda. Omkring tolvårsåldern var svansen och öronen färdigväxt.

Detta fenomen satte naturligtvis Tuva i en knepig situation. Hon kunde inte visa sig utan huckle eller ens ta ett bad utan att avslöja sina underligheter. Således blev hon tämligen tillbakadragen och blyg. När hon var femton år beslutade hennes föräldrar att hon skulle giftas bort och "glömde" att meddela henne

detta. Hade detta hänt hade svans och öron avslöjats, och hon hade förmodligen blivit bränd på bål av de skrockfulla byborna.

Tuvas farmor Hedda är den enda person som känt till svansen och öronen fram tills dess. Hon manipulerade lite för att få föräldrarna att skicka iväg Tuva till henne, där hon ordnat så att en förbipasserande vandrare tog upp henne som väpnare. Således undkom hon bröllopet och kunde i egenskap av väpnare också lära sig att leva med svansen synlig utan att skämmas för det.

Tuva har följt riddar Gared i drygt två år nu, och stortrivs faktiskt. Hon drar en del blickar till sig med svansen som sticker ut under kjorteln och rävsörnen på huvudet, men eftersom hon bär en riddares livré är det ingen som vågar göra något. Som väpnare har hon fått en del vapenträning, så hon vet hur man för ett svärd.

Allt det andra

När man är klar med sina värden så ska man återigen leta fram sina stödord, anteckningar och svaren på frågorna ovan. Nu är det dags att skriva ner hela figurens bakgrund och livsöden. Man behöver egentligen inte skriva så mycket. Vissa skriver ingenting alls, men det är egentligen inte särskilt bra. Andra skriver tiotals A4-sidor, vilket är så överambitiöst att många spelledare inte orkar läsa igenom det och således inte heller bra. Det svenska ordet "lagom" är en bra beskrivning på hur mycket som behövs.

Prylar

Det sista som ska göras är att figuren ska utrustas. En figur har allt det som det är logiskt att han äger. Det finns alltså inget sätt att räkna ut "startkapital" för att "köpa utrustning" – man skriver bara upp den utrustning som figuren bör ha. Vill man ha ett hum om hur rik (i kapital räknat) en figur är kan man lägga ihop egenskaperna Fattig, Rikedom och Adel och titta i tabell 3-3.

Exempel

Tuva är vare sig Adel eller innehavare av Rikedom. Hon har 20d (1d är ett kortare sätt att skriva "ett silver") i börsen, kläderna på kroppen, ett svärd vid sidan och en dolk i bältet. Kläderna består av en långärmad undertunika, en kortärmad kjortel och väl ingångna stövlar. Hon har ett par hosor, men brukar inte ha dem på sig annat än i kall väderlek. Kjorteln och tunikan är inte längre än till knäna, så svansen sticker ut där nere, och i och med att hon inte har något huckle eller huvudduk syns rävöronen tydligt.

Därutöver har hon en ränsel innehållande proviant, ombyte av kläderna, en finare festklänning och sin gamla invanda klänning, den senare numera något för kort och lite väl trång över bröstet. Hon har en skinnfäll och filt inrullad och fastspänd under ränseln och en mantel med huva ovanpå, så att den är lätt tillgänglig. Hon har också en kåsa, en tennmugg, en tallrik, en sked och en liten gryta väl nerstoppade i ränseln.

Tabell 3-3: Kapital och Ägodelar

Värde	Rikedomsnivå
-4	Figuren äger enbart en trasig särk. Figuren har 5d att köpa saker för. Kläderna är i risigt skick, och om figuren
-3	har egenskapen Ung så är de såpass gamla att de egentligen är för små. Figuren går barfota. Kläderna är i dåligt skick, lappade och
-2	lagade, och skorna har sett bättre dagar. Figuren har totalt 10d att köpa saker för. Figuren äger sina kläder och 20d -
-1	resten måste han köpa.
0	Ca 20d i börsen.
1	Äger en till tre hästar eller en gård. Ca 50d i börsen.
2	En liten förläning eller en större gård. Ca ett halvt pund i börsen.
3	En mycket stor gård eller en hyfsat stor förläning. En större befäst gård som hem. Ca ett pund i börsen.
4	Ett grevskap i förläning eller flera stora gårdar. Ett befäst slott som hem. Ca £2 i börsen och har säkerhet för att få låna £10.
5	Ett större grevskap i förläning med gårdar i andra grevskap. Ett större slott som hem. Ca £5 i kassakistan och säkerhet för att få låna £50.
6	Ett hertigdöme eller så i förläning. Ett mycket stort slott som hem. Ca £15 i kassakistan och säkerhet för att få låna £500.
7	Ett hertigdöme i förläning, samt grevskap och mindre förläningar i andra hertigdömen. Ditt hem är ett av rikets mäktigaste slott. Ca £50 i kassakistan och säkerhet för att få låna £5000.
8	Lika rik som Rikets Konung. Ditt hem är landets mäktigaste slott. Ca £500 i kassakistan och säkerhet för att låna upp till £50.000.
9	Rikets konung, med stora förläningar i angränsande länder. Ca £1000 i kassakistan och möjlighet att låna upp till £100.000.
10	Påven, kyrkans överhuvud och Kristi ställföreträdare på Jorden. Obegränsade tillgångar.

Observera att dessa är ens årliga pengatillgångar exklusive de skatter som naturligt rinner igenom kassakistan och utöver det som behövs för dagligt leverne.

En lite mer komplicerad metod

Det finns ett lite mer komplicerat system för att bygga figurer på. Skillnaden ligger så gott som enbart i hur man skaffar skickligheter. I övrigt är de identiska. Fördelen med det här mer komplicerade systemet är att man får bättre kontroll över sina skickligheter, samt att det är lättare att bygga trollkarlar eller häxor. Skillnaden ligger i att man använder erfarenhetspoäng för att köpa skickligheter. Istället för ett antal skickligheter på lärlingsnivå, gesäll- och mästarnivå så får man erfarenhetspoäng, med vilka man köper sina skickligheter.

Bestäm Erfarenhetspoäng

Det första man ska göra är att bestämma antalet erfarenhetspoäng. Exakt antal erfarenhetspoäng beror på vilken nivå man bygger sin figur på, och kan avläsas i tabell 3-4.

Vissa egenskaper som ökar eller minskar antalet skickligheter ändrar istället antalet erfarenhetspoäng. Om man blir av med en gesällskicklighet minskar alltså ens erfarenhetspoäng med 10. Vissa skickligheter som man får från egenskaper är öronmärkta för att användas på vissa kategorier. Om en gesällskicklighet endast får användas på Kunskaper så får man istället 10 erfarenhetspoäng som enbart får användas på Kunskaper och ingenting annat.

Tabell 3-4: Erfarenhetspoäng

Normal	32
Bra	69
Suverän	106
Hjälte	143
Skråmästarskicklighet	36
Mästarskicklighet	21
Gesällskicklighet	10
Lärlingsskicklighet	3

Tabell 3-5: Lathund

Nivå	Kostnad
+1	1
+2	3
+3	6
+4	10
+5	15
+6	21
+7	28
+8	36
+9	45
+10	55
+11	66
+12	78



Köpa Skickligheter

När man väl vet hur många erfarenhetspoäng man har är det dags att göra sig av med dem. Erfarenhetspoäng är en slags "valuta" som används för att köpa skickligheter – vill man ha mer i en skicklighet får man betala mer erfarenhetspoäng. Om figuren dessutom är trolldomskunnig kan de också användas för att köpa besvärjelser; mer om detta i kapitlet Trolldom.

Skickligheter köpes enligt en princip som kommit att kallas "ett plus två plus tre plus fyra" av speltestarna. Att skaffa värde +1 i en skicklighet kostar en erfarenhetspoäng. Att höja från +1 till +2 kostar två erfarenhetspoäng till. Att gå från +2 till +3 kostar tre erfarenhetspoäng, och så vidare. Ska man gå från nivå noll till nivå +4 kostar det alltså $1+2+3+4=10$ erfarenhetspoäng.

Uppmärksamma läsare kanske lägger märke att de +4 som man får för tio erfarenhetspoäng – lika mycket som man får för en gesällskicklighet – faktiskt också motsvarar en gesällskicklighet. Detta är helt korrekt. Mängden erfarenhetspoäng är beräknad enligt detta system.

Om man är för lat och inte orkar räkna "ett plus två plus tre plus fyra" för alla nivåer upp till hur högt som helst kan man ta hjälp av lathunden i tabell 3-5.

Om man kommer på att man ska ändra något i efterhand – antingen höja en nivå eller sänka en nivå – så är det enklaste att komma ihåg principen "ett plus två plus tre plus fyra". Att sänka en skicklighet en nivå ger lika många erfarenhetspoäng som nivån man var på, och att höja en nivå kostar lika många erfarenhetspoäng som nivån man vill ha.

Besvärjelser

Den här boxen är huvudsakligen riktad till de spelare som vill spela trollkarlar, häxor och annat trolldomskunnigt folk. Varje besvärjelse har en kostnad som bestämmer hur många erfarenhetspoäng det kostar att lära sig denna besvärjelse. Kostnaden står tydligt utpekad i beskrivningen av besvärjelsen, så det går knappast att missa den. Om man kan trolldomsreglerna är det också möjligt att modifiera besvärjelser för att få en annorlunda kostnad – hur detta görs beskrivs i kapitlet Trolldom. Några av besvärjelserna i exempel nedan är modifierade på detta sätt.

Det är lämpligt att skaffa sig besvärjelser ungefär samtidigt som man skaffar skickligheter – att göra det ena först och det andra sen är ganska dumt. Man blir i så fall tvungen att justera skickligheter och besvärjelser i efterhand, och de är bara jobbigt.

Exempel

En spelare vill bygga en häxa av den lite mer trevliga typen. Hon ska vara ung men mer ellet mindre hårdtränad inom trollkonsterna. Spelledaren tittar över idén och kommer fram till att tack vare att det är så dyrt att skaffa besvärjelser bör häxan vara på nivån Suverän. På nivån suverän får vår häxa 106 erfarenhetspoäng.

*Bland egenskaperna hittar vi bland annat **Ung -1**. Som Ung -1 får figuren en mästarskicklighet och en gesällskicklighet mindre. Detta gör att mängden erfarenhetspoäng minskar med $(21+10)$. Efter en minskning med 31 erfarenhetspoäng har vår häxa 75 erfarenhetspoäng kvar. Inga erfarenhetspoäng av dessa är öronmärkta för någon särskild kategori.*

*Vår kära häxa, numera med namnet Feli, börjar skaffa skickligheter och besvärjelser. **Häxkonst +6** vore ingen dum idé. Det kostar 21 poäng, varpå erfarenhetspoängen minskade till 54. **Örtkunskap** och **Läkekonst** är också trevliga skickligheter – Feli får +2 i båda till en kostnad av totalt 6 erfarenhetspoäng. Kvar är nu 48 poäng. **Matlagning +3** kostar sex poäng – 42 kvar. Också vore det inte dumt att skaffa besvärjelsen **Vaggvisa** för 1 erfarenhetspoäng, men den kräver att man har Sjunga +4. **Sjunga +4** kostar 10 poäng och efter att besvärjelsen är köpt har Feli 31 poäng kvar. **Legender +2** kostar 3 poäng, och **Simma +2** kostar 3 poäng till. Feli har då 25 poäng kvar.*

*Fler besvärjelser inskaffas: **Här Upp och Här Ut** för 3 poäng, **Sopa Storm** för 3 poäng, **Spådom** för 2 poäng, **Snipp Snapp Snut**, **Där Tog Spåret Slut** kostar – dess långa namn till trots – endast en poäng, **Lånta Fjädrar** kostar 4 poäng, och så behöver Feli nog också ett par "preventivmedelsbesvärjelser" – en poäng styck. Hela den här klumpen kostade 15 poäng, så 10 poäng återstår. För sju av dessa höjer Feli **Häxkonst** från +6 till +7, och de sista tre poängen används för att skaffa **Romans** till +2.*

En liten notis om figurer

Det finns en hel del åsikter om hur figurer ska vara i rollspel. En del vill ha kraftfulla figurer, andra vill ha så låg nivå som möjligt på dem. En del är rädda för att figurer kan förstöra kampanjer, andra är rädda för att figurer ska leda till "koboldism".

Västmark har i sig inga preferenser åt någondera hållet, utan uppmuntrar istället till olika slags figurer på olika nivåer, även inom samma kampanj eller spel.

Poängen är nämligen den, att figuren i sig inte är farlig för kampanjen. Möjligen kan *spelaren* komma att vara det. Figuren i sig kan inte göra något, men med fel spelare kan vilken figur som helst förstöra en kampanj. Det är inte figurens fel.

Om spelledaren misstänker att en spelare inte klarar av att spela en viss figur så bör hon antingen förbjuda spelaren att spela sin figur, eller klargöra att om han inte klarar av figuren så kommer hon att dra in den igen. Var dock inte för restriktiv. Utmaningar är trots allt ganska bra.

En bra figur är inte en figur med höga värden eller hög nivå. En bra figur är en figur med personlighet som kan locka gott rollspel ur spelaren. Därför är det en stark, gärna något överdriven, personlighet som man bör eftersträva när man gör sin figur. Om du har läst "Illiaden" eller "Odyséen" så vet du vad som menas. Alla hjältarna är otroligt mäktiga, men de har också personlighet som drar in dem i allsköns svårigheter. Samma gäller för övrigt även asarna i de gamla nordiska gudasagorna, riddarna kring det Runda Bordet eller de grekiska gudarna på Olympen – alla har de en personlighet som skulle kunna ända världen. Betänk sedan alla de otroliga historier som de råkar ut för.

Alla dessa gudasagor och legender har ett gemensamt. De handlar om mänsklig svaghet. Det är genom denna mänskliga svaghet som sagorna får sin episka kraft, inte genom huvudpersonernas övermänskliga förmågor. På sätt och vis kan man säga att en figurs kvalitet inte mäts i dess höga bra egenskaper, utan tvärtom i dess dåliga egenskaper.

Tänk på det när du gör din figur.





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 PRÄST-KLÄDER, 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.

Blindstyre (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 Stryktåligghet – 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 fé 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 glömmer 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 Våldigt 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 helgat föremål.
- -2 innebär att kristna artefakter gör ont, ungefär som när du kliar för mycket och det fortsätter klia. 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 råtta.

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 läns herre 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 handikapphjälpmiddel 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 måttande 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 bågskotts 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 Älvabod +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 modifikationer, till exempel från Omtöckning, alternativt lägga till värdet på egenskapen till ett enda täringsslag. 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 att du har Gåvan, men inte mycket mer än så. Gåvan har urvattnats med tiden och nästan försvunnit. Frågan är om du någonsin lär dig mer än att spå i händer.
- +2 är en svag Gåva. Du kommer förmodligen att kunna bota sjuka, sia och lindra kärlekssvänder, men häxkonstens djupare mysterier är bortom vad du kan nå.
- +3 är stark Gåva. Du kan bli bland de främsta och om Gåvan missbrukas kan du bli fruktad bland vanligt folk.
- +4 är en onaturligt hög Gåva. Du når inte riktigt upp i samma nivå som Merlin och Morgan le Fay, men det är inte så långt ifrån. Du kanske kan utforska fler än en grenar av trolldomen.

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 mästerskicklighet och lika många mindre gesällskickligheter som absolutvärdet på egenskapen. En person med Ung -3 får alltså en mästerskicklighet 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.



Ung (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 dimhöljad 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 Hjälte.

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 älvafolken eller halvfolk själv, eller så var båda halvfolk. Du vandrar lika gärna de dödligas vägar som i månljuset 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 älvablod 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, Älvablod 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 Älvablod +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 dåliga. "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.



Kapitel 5: Skickligheter

Vi har delat in skickligheter i sex olika grupper för att kunna begränsa vissa egenskaper. De sex grupperna är Jävlar-Anamma, Kommunikation, Manövrar, Kunskaper, Hantverk och Trolldom, varav de fyra första är viktigast.

Jävlar-Anamma innefattar alla skickligheter som kräver envishet, psykisk eller mental styrka, eller om man så vill "jävlar anamma" eller motsvarande. Kommunikation är skickligheter som behandlar just kommunikation med folk. Manövrar kräver smidighet och precision, medan Kunskaper kräver logiskt tänkande samt lite tid för att studera. Hantverk kräver hantverksskicklighet och anlag, samt förstås lång och hård träning. Trolldom behandlas i ett eget kapitel och kräver någonting som man skulle kunna kalla för en särskild Gåva; Gåvan innebär att man kan förstå det Övernaturliga och utnyttja det. Det är väldigt få som har Gåva, och de som har den brukar ofta vara fruktade bland de som inte har den.

Dessa sex grupper är som sagt var avsedda för att dela in skickligheter i olika kategorier av närbesläktade skickligheter. Till exempel har alla Hantverk är skickligheter som används för att skapa något och utförs praktiskt i lugn och ro.

Fler skickligheter

Det är mycket populärt bland rollspelskonstruktörer att uppmana spelare att skapa sina egna skickligheter ifall det är någon som saknas. Vi gör tvärtom: om det är en skicklighet som saknas, kolla om den inte kan tänkas ingå i någon annan skicklighet. Skulle det vara så att ett visst område såpass skilt från alla andra skickligheter är det naturligtvis inget som hindrar att man skapar en ny för detta nyupptäckta område, men annars blir skickligheterna bara oöverskådligt många, jobbiga att hålla reda på, och framförallt löjligt specifika.

”– MIN FAMILJ KÄNNER TILL HEMLIGHETER, SOM HAR GÅTT I ARV SEDAN KUNG SALOMOS TID, OCH JAG FÖRSÄKRAR ER, ATT INGEN KRISTEN LÄKARE I BRITANNIEN SKULLE KUNNA HJÄLPA ER ATT BÄRA RUSTNING PÅ EN MÅNAD ÄNNU.

– OCH HUR SNART KAN DU HJÄLPA MIG TILL DET? FRÅGADE IVANHOE.

– INOM ÅTTA DAGAR, SVARADE REBECKA, OM NI VILL HA TÅLAMOD OCH RÄTTA ER EFTER MINA ANVISNINGAR.”

Lista Över Skickligheter

Jävlar-Anamma (J)

Envishet
Hota
Leta
Motstå Tortyr
Styrkedemonstration
Supa
Överlevnad

Kommunikation (Ko)

Etikett
Förhöra
Förklädnad
Komponera
Retorik
Romans
Sjunga
Spel&Dobbel
Spela Instrument
Övertala
Undre Världen
Uppträda

Manövrer (M)

Akrobatik
Dans
Ficktjuveri
Gyckelkonster
Gömma sig
Knopar
Rida
Rörliga Manövrer
Samma
Skidåkning
Vapenskickligheter

Kunskaper (Ku)

Bergskunskap
Bibliotekskunskap
Djurlära
Falkjakt
Filosofi
Fiske
Geografi
Heraldik
Historia
Jakt
Kristendomsunskap
Läkekunst
Legender
Lokalsinne
Lotskunskap
Räkna
Språk
Spåra
Taktik
Teologi
Älvkunskap
Örtkunskap

Hantverk (H)

Bläcktillverkning
Bokbindning
Brygning
Båtbygge
Finsnickerier
Färgning
Garvning
Gjutning
Glasblåsning
Gravering

Grovsnickerier

Grovsmede
Illuminering
Instrumentbygge
Klensmede
Korgflätning
Krukmakning
Ljusstöpning
Låssmede
Läderarbete
Matlagning
Mureri
Målning
Pilmakning
Repslagning
Rustningssmede
Skeppsbygge
Skomakeri
Stenhuggning
Sömnad
Tunnbindning
Träsnide
Vagnbygge
Vapensmede
Vävning

Trolldom (T)

Alkemi
Häxkonst
Älvamagi

Skicklighetsbeskrivningar

Här nedan beskrivs kortfattat de skickligheter som vi har med i Västmark. Vi tyckte inte att de behövde vara längre, eftersom de flesta är ganska självförklarande.

Akrobatik (M) Svårare akrobatiska manövrar, som t.ex. stå på händer, gå på lina, volter etc.

Alkemi (T) Alkemi är en av de få metoder som vanliga dödliga kan utföra trolldom. Alkemi är beroende av ett stort laboratorium – har man inget laboratorium kan man inte utföra trolldom. Således krävs egenskapen Laboratorium till minst +1. Se kapitlet om Trolldom för detaljer.

Bergskunskap (Ku) Att veta vad man kan förvänta sig av ett berg med ledning av den sten som finns där. Skickligheten kan användas för att finna malmådror och för att planera gruvdrift.

Bibliotekskunskap (Ku) Att hitta böcker, veta var de finns och vad som finns i dem.

Bläcktillverkning (H) Att tillverka bläck och tusch i olika färger.

Bokbindning (H) Att binda ihop en bunt löslblad till en bok. Också att göra en snygg pärm.

Brygning (H) Brygga mjöd och öl; om man vill kan även vintillverkning och destillering ingå här. Resultatet av destillering kallas ofta uisge beatha ['uiskiba] eller "livets vatten".

Båtbygge (H) Att konstruera och bygga båtar. Som "båt" räknas alla icke-havsgående fartyg utan segel (roddbåtar, pråmar etc).

Dans (M) Hovdanser såväl som folkdanser ingår här.

Djurlära (Ku) Kunskap om djur, deras beteende etc. Kan även användas för att träna djur eller sköta om sjuka djur.

Envishet (J) Om man misslyckas med ett slag kan man få slå ett slag för Envishet med samma motstånd som det första; lyckas slaget för Envishet kan man få slå ett slag till, om tiden tillåter det.

Etikett (Ko) Förmågan att kunna uppföra sig i olika sammanhang, att veta hur man tilltalar (och hur man inte tilltalar) högre personer, och hur man uppför sig som en person på sin plats i samhället; huvudsakligen är det i adelskretsar som denna skicklighet är användbar.

Falkjakt (Ku) Konsten att jaga med dresserade falkar, örnar och hökar; hur man tränar falkar och vilka regler som gäller vid rovfågelsjakt.

Ficktjuveri (M) Att sno saker som folk bär på sig, till exempel knivar, börser etc. Kan även användas för att hantera händerna för olika syften, till exempel enklare trollkonster och illusionstrick av den typen som scentrollkarlar utför och andra mer eller mindre hederliga användningsområden.

Filosofi (Ku) Filosofiska läror och vad de representerar. Muslimsk sufism är en filosofi som är förknippad med trolldom, liksom Platons idévärld. Filosofi är en viktig del av en alkemists verksamhet, då resultatet styrs av ens världsuppfattning. Det påstås att det finns än mer underliga filosofier längre österut.

Finsnickerier (H) Tillverkning av små och fina träsaker och vissa mindre hushållsgeråd och möbler.

Fiske (Ku) Konsten att fiska, med nät, spö, pimpel, trål, tinor eller för den delen också harpun. Att veta var de bästa fiskevattnen finns, hur olika fiskar uppför sig och vilka fiskar som är ätbara.

Färgning (H) Tillverka färger för att färga tyg, och använda dessa.

Förhöra (Ko) Att få ut information ur ett ovilligt offer.



Förklädnad (Ko) Att förställa sig så att man ser ut som någon annan. Det är lättare att inte se ut som sig själv än att se ut som en annan person.

Garvning (H) Att bearbeta skinn, råhud och läder; vissa grovare läderarbeten ingår också.

Geografi (Ku) Geografisk kunskap om världen. Kraftigt influerad av Kyrkans bild av universum. Man känner bara till Österlandet genom handel med Främre Orienten.

Gjutning (H) Att gjuta i järn, koppar, tenn eller brons.

Glasblåsning (H) Konsten att blåsa glas är inte speciellt utvecklad än och glasföremål är mycket dyra.

Gravering (H) Att gravera i metall.

Grovsmede (H) Tillverkning av plogblad, krokare, ankare och andra grovre järnföremål.

Grovsnickierier (H) Används av timmermän för att bygga hus, broar etc.

Gyckelkonster (M) Konsten att underhålla folk med till exempel jonglerande, svärdsslukning, eldslukning, viss akrobatik och liknande.

Gömma sig (M) Att inte synas och hålla sig still.

Heraldik (Ku) Att känna igen en person eller familj från en vapensköld eller devis. Också, att korrekt beskriva en vapensköld.

Historia (Ku) Kunskap om förr i tiden. Få skrivna källor finns från tiden före Kristi Födelse, och de som finns är ofta fragmentariska och svårtydda.

Hota (J) Att verka så farlig som möjligt.

Häxkonst (T) Häxkonster är en av de få former av trolldom som vanliga dödliga kan klara av. Den är alkemisk, rituell och naturreligiös i sin natur. Se kapitlet om Trolldom för närmare detaljer.

Illuminering (H) Att illustrera ett dokument; kalligrafi (konsten att skriva vackert) ingår.

Instrumentbygge (H) Att bygga olika instrument som flöjter, lutor etc.

Jakt (Ku) Jakt med båge, spjut, snaror eller hund; används också i egenskap som "drevkarl" i adelsmännens "jakt", där man driver bytet mot jägaren.

Klensmede (H) Finare smide i till exempel guld, silver, tenn, brons eller koppar.

Knopar (M) Konsten att hantera ett rep på ett säkert sätt.

Komponera (Ko) Konsten att komponera text och musik, antingen var för sig eller i en kombination – diktkonst ingår också. Till viss del kan denna skicklighet ersättas av Sjunga eller någon form av Spela Instrument, men den här skickligheten är mer inriktad på den högre skolan. Man kan helt enkelt göra bättre musikstycken och poem med den här skickligheten.

Korgflätning (H) Att tillverka korgar i vide eller rotting.

Kristendoms kunskap (Ku) Kunskap om den kristna mytologin, vem som gjorde vad et cetera. Även kunskaper om de mer infernala och celestiala delarna av mytologin – vilka änglar och helgon man helst ska be till och vilka demoner som är vidrigast.

Krukmakning (H) Skapandet av lerkrus av olika slag.

Legender (Ku) Sagor och legender; ungefär liktydigt med historia under de mörka åren (400-1000 e.kr).

Leta (J) Att leta, spana eller söka efter något.

Ljusstöpning (H) Tillverkning av vaxljus.

Lokalsinne (Ku) Att hitta rätt med hjälp av en vägbeskrivning eller en typisk medeltida karta.

Lotskunskap (Ku) Kunskap att framföra ett skepp eller en båt i svårare förhållanden; att se var rev är, segla i hård vind och i okända vatten etc.

Läderarbete (H) Finare arbeten i läder och skinn.

Läkekonst (Ku) Att ta hand om sårade och sjuka. Ett lyckat slag förhindrar att en skada blir värre, och minskar också läketiden med en tidsperiod (en dag för en Skada och en vecka för en Allvarlig Skada). Svårigheten är 9 för en Skada och 12 för en Allvarlig Skada. Att förhindra att skador förvärras har svårighet 6.

Låsmide (H) Att tillverka mekaniska manicker som till exempel lås.

Matlagning (H) Att laga mat.

Motstå Tortyr (J) Att inte avslöja något om man blir förhörd.

Mureri (H) Att bygga med tegel eller sten.

Målning (H) Tillverkning av färg och användande av den. Målare får arbeta dels som konstnärer och dels som "vanliga" målare.

Pilmakning (H) Att tillverka pilar för båg- eller armborstskytte.

Repslagning (H) Att tillverka rep och dessutom använda dem.

Retorik (Ko) Att elda upp en folkmassa med tal; att uttrycka sig vackert i tal och skrift.

Rida (M) Att framföra en häst. Särskilt användbar för riddare och kurirer.

Romans (Ko) Att svärma, förföra etc. Viss skicklighet i "sänghalmen" ingår.

Rustningssmide (H) Att smida rustningar. Vanligast är olika former av ringbrynja.

Räkna (Ku) Matematiska beräkningar utförs med romerska siffror. Multiplikation utförs enklast med hjälp av geometri. Algebra är inte att tänka på; vissa trigonometriska funktioner är kända, liksom talet pi.

Rörliga Manövrer (M) Alla former av manövrer som inte är tillräckligt avancerade för att räknas som Akrobatik, men heller inte är helt lätta, som till exempel klättra, hoppa, springa etc.

Simma (M) Endast vissa sjömän lär sig att simma. I övrigt är simkonsten dåligt spridd.

Sjunga (Ko) Förutom sång ingår deklamation av till exempel poesi.

Skeppsbygge (H) Att konstruera och bygga segelfartyg och havsgående fartyg.

Skidåkning (M) Att förflytta sig på skidor och snöskor. Snö är ovanligt i Västmark; det förekommer snö på bergssidorna – konsten är mest spridd där.

Skomakeri (H) Att tillverka skor och stövlar.

Spel&Dobbel (Ko) Tärning, bräde med flera hasard- och skicklighetsspel.

Spela Instrument (Ko) Varje instrument är en egen skicklighet. Trumpeten används som signalmedel av södra Västmarkare, medan de norra föredrar horn och säckpipa. Endast harpa och luta anses som tillräckligt fina för att användas av adeln.

Språk (Ku) Varje språk är en egen skicklighet. Man behöver aldrig skriva upp ens modersmål som en skicklighet – det räcker gott med att skriva upp modersmålet på den för detta avsedda raden. I tabell 5-1 finns språken på Lyonia upplistade. Utöver dessa språk finns det även en del andra europeiska språk, till exempel saxiska, normandisk franska, langue d'oc, spanska, arabiska, hebreiska, flamländska, fornnordiska, cymraeg med flera språk, men då Västmark inte utspelar sig på kontinenten är dessa språk inte så viktiga.

Hur bra man brukar språket beror på om det är ens modersmål och på skicklighetsvärdet i språket. Inför denna beräkning anses modersmålet ha nivå 6 + värdet på egenskapen Bildad.

+8 eller mer: Figuren talar språket flytande. Brytningar hörs knappt och dialekter kan knappt höras.

+6: Figuren talar språket flytande, men med viss brytning alternativt dialekt.

+4: Figuren talar språket bra men med brytning. Ordförråd och grammatik har brister, men det duger.

+2: Figuren kan göra sig förstådd.

Många språk är nära besläktade med varandra. De är inte alls så åtskilda som de är idag. Man kan därför utgå från ett språk och på det sättet förstå det som sägs på ett annat språk. Kommunikation genom släktskap är krångligt, tar tid och kan leda till de mest hejdlösa missförstånd, så det är alltid bättre att använda den "riktiga" skickligheten.

Närbesläktade språk är sådana som ligger ganska nära varandra. Man kan göra sig förstådd på sådana språk, men språket anses ha en modifikation på -2 när man använder det på det sättet.

Tabell 5-1: Språk på Lyonia

Språk:	Talas var:	Närbesläktat med: (-2)	Avlägset besläktat med: (-5)
Västunga	Västmark	Saxiska, wiederfan, fornnordiska	Gammaltunga, toulanie
Gammaltunga	Utdött	–	Västtunga, wiederfan, avrani, sidhe
Toulanie	Toulanien	Normandisk franska, langue d'oc, estelan, spanska	Latin, västtunga, wiederfan
Wiederfan	Wiedernien	Saxiska, västtunga, fornnordiska	gammaltunga, toulanie
Estelan	Estanien	Toulanie, spanska, langue d'oc, normandisk franska	Latin
Avrani	Avranien	Cymraeg, iriska, gaeliska	Gammaltunga, sidhe
Sidhe (uttalas "shi")	Älvafolk	–	Iriska, gaeliska, cymraeg, avrani
Latin	Lärde	Italienska	De flesta romanska språk
Grekiska	Lärde	–	–

Skriftspråk

Den normala medeltida texten skrivs precis som det låter. Det finns inga stavningsregler någonstans. Detta innebär att det bästa sättet att läsa vad som står är att uttala orden, åtminstone tyst. De få som kan läsa utan att röra på läpparna anses ofta vara trollkunniga.

Man kan alltid ett skriftspråk om man har egenskapen Bildad. Detta fungerar precis som modersmål, det vill säga att man kan skriftspråket och mer var det inte med det. Alla andra skriftspråk blir man dock tvungen att lära sig som vanliga skickligheter.

För att kunna läsa eller skriva en text så måste man ha minst +1 i både talspråket och skriftspråket. Observera att ett och samma skriftspråk kan användas för flera olika talspråk. För det mesta används det romerska alfabetet i Europa, även om grekiska förekommer.

Några vanliga skriftspråk är: *romerska alfabetet*, *grekiska alfabetet*, *arabiska* och *hebréiska*. Det finns dessutom ett antal andra skriftspråk, bland annat de olika nordiska runraderna (flera varianter av *futhark*), en *saxisk runrad* och kelternas *ogham*.



Besläktade språk har ungefär samma ursprung och man kan känna igen ord i andra språk. Det är också möjligt att språken har fått influenser från varandra, även om de inte är besläktade. Som exempel kan man ta latin och de flesta romanska språk, eller gaeliska språk och sidhe, eller germanska språk och gammaltunga, vilka alla är exempel på släktskap genom ursprung. Ett annat exempel är västtunga och toulanie, vilka är besläktade genom influens. Man kan förstå enstaka ord och kan på så sätt lista ut vad som sägs. Språket anses ha en modifikation på -5 när man använder det på det sättet.

Spåra (Ku) Att söka någon eller något med hjälp av de spår som bytet lämnar i naturen.

Stenhuggning (H) Att hugga en sten till önskad storlek och form, till exempel till en slottsmur eller en staty.

Styrkedemonstration (J) Sådant som Arnold sysslade med innan han blev skådespelare. Kan till exempel användas vid rena råstyrkedemonstrationer och armbrytning.

Supa (J) Konsten att tåla alkohol. Skickligheten kan användas för att hålla huvudet någorlunda klart vid intagande av alkohol, samt i olika dryckeslekar som ölhävning eller liknande. Skickligheten omfattar också allmänt festande. Man måste misslyckas med ett slag mot 9 för att *inte* beställa något alkoholhaltigt på ett värdshus, *inte* ta emot en dylik dryck om man blir bjuden, samt för att sluta dricka om man börjat. Lyckas man med slaget så tar man en sup till...

Skickligheten ska också användas när man slår för Stryktålighet vid alkoholförtäring. Se kapitlet "Gifter och Förgiftning."

Sömnad (H) Textilarbeten och broderier.

Teologi (Ku) Kunskap om olika religioner, till viss del även den kristna.

Träsnide (H) Figursnide och mycket fina snickeriarbeten.

Tunnbinding (H) Att bygga och binda tunnor.

Undre Världen (Ko) Kunskap om världen mer ohederliga medborgare, hur man kontakter dem etc.

Uppträda (Ko) Att roa en folksamling och att låtsas vara någon annan än sig själv. Detta handlar om rollprestation. Den rena fysiska förvandlingen täcks av Förklädnad.

Vagnbygge (H) Att bygga vagnar och kärror.

Vapenskickligheter (M) Flera skickligheter, se separat beskrivning på sidan 44.

Vapensmide (H) Att tillverka järnvapen.

Vävning (H) Att tillverka tyg genom att tova filtar, spinna trådar, sticka etc.

Älvakunskap (Ku) Kunskap om älvafolk och deras vägar. Också kunskap om hur man skyddar sig mot dem och hur man bör uppföra sig i deras sällskap.

Älvamagi (T) Älvamagi är älvornas påtagliga illusioner. Man måste ha egenskapen Älvablod till minst +3 för att få ta denna skicklighet. Skickligheten kan användas som en måttstock på rang bland älvafolk; ju högre värde i Älvamagi desto högre rang. Se kapitlet Trolldom för närmare detaljer.

Örtkunskap (Ku) Kunskap om örter och växter och hur de används. Viss giftkunskap ingår.

Överlevnad (J) Att överleva under svåra förhållanden och finna livets nödtorft, till exempel i en båt till havs utan mat, eller i bergen utan mat eller kläder.

Övertala (Ko) Att på ett fredligt sätt och med argumentation (eventuellt också mutor) övertyga någon att göra som du vill.

Vapenskickligheter

En vapenskicklighet består egentligen av en kombination av ett eller två vapen, med vilka man är tränad att slåss. En kombination får bestå av något av följande:

- Ett enhandsvapen
- Ett tvåhandsvapen
- Två enhandsvapen
- Ett enhandsvapen + sköld
- Ett avståndsvapen
- Inga vapen alls, det vill säga Slagsmål

Släktskapet avgörs med vapnets klass, ett värde som talar om hur stor skillnaden är mellan hanteringen av olika vapen. Klassen består av en bokstav och en siffra. Bokstaven talar om vilken övergripande hanteringsmetod som används, medan siffran skiljer vapen inom samma klass åt. Bokstaven måste vara samma för att man ska kunna dra nytta av släktskapet. En dolk har till exempel klass A2 och ett långsvärd klass A5. Vad som är viktigt är skillnaden i klass. Skillnaden är 3 mellan dolk och långsvärd (A5-A2), men bara 1 mellan svärd och långsvärd (A5-A4).

Skicklighetsvärdet minskar med 2 om bara det ena vapnet i en tvåvapenskombination kan användas. Närbesläktade vapen hanteras på samma sätt: skicklighetsvärdet minskar också med två om det är en skillnad i klass på 1 mellan det vapen som ingår i kombinationen och det vapen som man faktiskt använder, exempelvis om Svärd (A4) ingår men man har ett kortsvärd (A3) eller ett långsvärd (A5). Om skillnaden i klass är 2 eller större, men fattningen är densamma, då minskar skicklighetsvärdet med -4. Om skillnaden i klass är 2 eller större och man tvingas använda vapen i en fattning som man inte är van vid minskar skicklighetsvärdet med -6.

Om man har en tvåvapenskombination och har det ena vapnet i kombinationen i näven men tvingas ta ett vapen från en annan klass så minskar skickligheten med två när man använder ”rätt” vapen (det som ingår i kombinationen). När man använder ”fel” vapen (det som inte ingår i kombinationen) räknas skickligheten som 0.

Dessa modifikationer är kumulativa. Man kan aldrig få ett skicklighetsvärde under noll.

Erfarenhet räknas alltid från bästa möjliga fall. Om man har skickligheten Långsvärd+Sköld +6 och börjar träna Bastardsvärd+Sköld, då räknas ens skicklighetsvärde i Bastardsvärd+Sköld som +4 från början – erfarenheten från Långsvärd+Sköld har man med sig i bagaget från början.

Vapenskickligheter och den klass de tillhör står upplistade i tabell 5-2. I tabellen står också hur många händer man behöver för att kunna hantera vapnet.

Exempel

Om man har vapenskickligheten Långsvärd+Sköld +6, men tvingas att slåss med enbart ett långsvärd minskar skicklighetsvärdet till +4. Om man tvingas att slåss med bastardsvärd och sköld minskar skicklighetsvärdet till +4. Om man tvingas att slåss med svärd och bucklare minskar skicklighetsvärdet till +2; -2 för skillnaden mellan bucklare och sköld och -2 till för skillnaden mellan svärd och långsvärd.

Om man slåss med kortsvärd och sköld med vapenskickligheten ovan minskar skicklighetsvärdet med -4 till +2 för att skillnaden mellan kortsvärd (A3) och långsvärd (A5) är två steg.

Om man slåss med stridsyxan och sköld med vapenskickligheten ovan räknas skickligheten som +4 när man använder skölden, och 0 när man använder stridsyxan.

Tabell 5-2: Vapenklasser och hänthet

Vapen	Hänthet	Klass
Slagsmål	1h	A1
Kan även vara fot, knä, armbåge, bett, skallning...		
Dolk eller kniv	1h	A2
Kortsvärd	1h	A3
Svärd	1h	A4
Långsvärd	1h eller 2h	A5
Stridsyxa	1h	B1
Stridsklubba	1h	B2
Kortspjut	1h	C2
Långspjut	1h eller 2h	C3
Lans	1h	C1
Träkäpp	2h	D3
Bucklare	1h	B3
Sköld	1h	B4
Kortbåge	2h	E1
Turkisk båge	2h	E2
Långbåge	2h	E3
Armborst	2h	F1
Slunga	1h	G1
Kastkniv	1h	H1
Kastyxa	1h	H2
Kastspjut	1h	H3

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 modifikationer. Modifikationerna kommer oftast från reglerna, till exempel som följd av skador och andra olyckor.

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 modifikationer 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.

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.

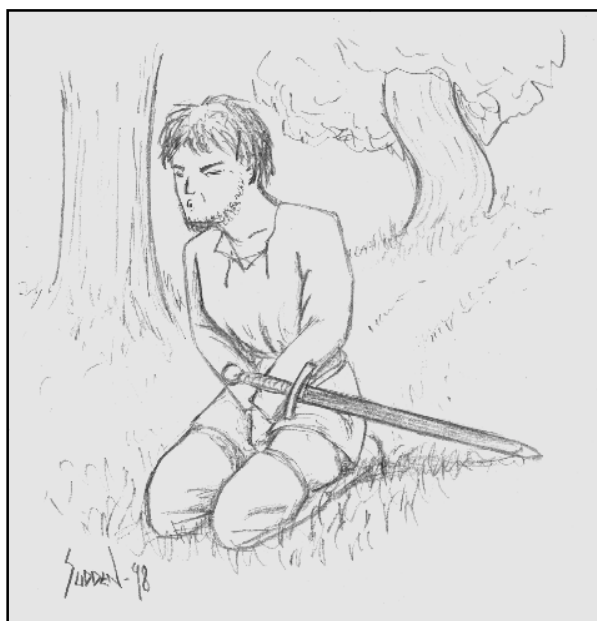
Exempel

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 fånigheter, 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 spelardarperson, och det är skickligheter som Övertala, Romans och liknande skickligheter. Kan dessa skickligheter användas mot andra spelare? Och kan spelardarpersoner 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 Lärningsskickligheter 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.



Kapitel 7:

Strid

Några Inledande Kommentarer

I en riktig strid förekommer inte något som "turordning". Man slår när man kan och när man måste, och det finns egentligen inga regler som avgör när man slår. Det finns inte heller någon "slaghastighet", det vill säga antal slag per tidsenhet. Det finns massvis med faktorer som avgör hur snabbt man slår, som till exempel trötthet, hindrande kläder, sår och blodförlust, vapnets vikt och otymplighet, och så vidare.

Stridsregler, oavsett vilket spel det rör sig om, är en abstraktion av verkligheten. Detta innebär att man på något sätt måste införa regler för allt det som det i verkligheten inte finns regler för, eller vars verkliga "regler" är så komplicerade att man faktiskt inte förstår dem till fullo än. Stridsregler tenderar också att bli ganska subjektiva, det vill säga att det är regelförfattarens syn på saken som är vägledande.

Man ska därför aldrig tveka att gå utanför reglerna om man tycker att regelförfattarens syn på saken inte är den rätta eller om man hamnar i en situation där reglerna inte har någon lösning på en given situation. Att frånga reglerna kan ofta göra spelet mer stämningsfullt och njutbart.

Tänk på detta när du studerar dessa regler.

Rundor

Strider avgörs i rundor. Detta är en abstraktion för att förenkla handhavandet av striden. Det ligger lite av Vilda Västern-syndromet i det här tänkandet; först ger skurken en snyting, varpå hjälten svarar med en lika saftig propp. Upprepas tills någon däckar.

En runda är en tidsenhet som är ungefär tre sekunder lång. Det går tjugo rundor på en minut. Rundans längd är egentligen inte så viktigt, eftersom sekunder helt enkelt är ett okänt begrepp.

En ganska bra måttstock på en runda är en slagväxling – kombattanterna flyttar sig lite, letar en öppning, och växlar en serie slag, varpå de drar sig tillbaka något för att leta nya öppningar. Rundan är helt enkelt lagom lång för att en dylik slagväxling ska hinna genomföras, och det är den enda definition av tidsenheten som är viktig i sammanhanget och miljön.

"HE TOOK HIS VORPAL SWORD IN HAND: LONG TIME THE MANXOME FOE HE FOUGHT –

SO RESTED HE BY THE TUMTUM TREE, AND STOOD AWHILE IN THOUGHT.

– LEWIS CARROLL, "THE JABBERWOCKY",

Definition

En runda är ungefär tre sekunder lång.

Lathund för rundor

Varje runda består av följande:

- 1: Beräkna antalet **handlingar**. Var beredd på att detta kan ändras under rundan.
- 2: Bestäm vad som händer.
- 3: Bestäm **turordningen**.
- 4: **Anfall**. Anfall utförs i turordning.
- 5: **Försvar**. Försvar sker som respons på anfall.
- 6: Beräkna **skada**. Tänk särskilt på **kroppspansar**.
- 7: Upprepa 4-6 tills alla har gjort ett anfall.
- 8: Upprepa 4-7 tills ingen har någon handling kvar.
- 9: Frivilligt: Slå för **belastning**.
- 10: Minska **Omtöckning** med ett.

Definitioner

En figur kan göra **två strids- eller responshandlingar** per runda.

En **stridshandling** är en **kort handling** i strids-situationer.

En **responshandling** svarar på en stridshandling.

Resultat

Ett **nollat slag** ger alla motståndare en **extra handling**.

Handlingar

En handling är ett avslutat försök att göra något. Att koka soppa är en handling, liksom att rida ifrån en förföljande skurk eller att ge nämnda skurk en propp. Vissa handlingar kan ta lång tid, andra tar väldigt kort tid. Det varierar väldigt mycket från handling till handling. De handlingar som vi är intresserade av här är de så kallade stridshandlingarna, det vill säga handlingar som är direkt relaterade till försök att skada någon eller att försvara sig.

Varje figur kan göra två stridshandlingar per runda. Dessa handlingar måste deklarerars i början av en runda. Det första som sker är att spelledaren tyst för sig själv bestämmer vad antagonisterna ska göra. Det behöver inte vara särskilt detaljerat – det räcker med att konstatera vem som anfaller vem och varifrån. Exakt vad som ska göras och när är inte intressant än. Spelledaren måste också ta hänsyn till antalet handlingar som han tror att antagonisterna tänker göra av med och kan även bli tvingad att låta dem Stressa för att utföra fler handlingar.

Spelledaren beskriver nu kortfattat hotbilden mot varje spelares figur. Det behöver inte vara särskilt mycket – något mindre än när spelledaren planerar för antagonisterna är lagom. Var inte specifik, utan lite lagom vag. Därefter ska spelarna tala om vad de ska göra, med ledning av hotbilden som presenterats. Inte heller spelarna behöver vara särskilt specifika.

Vissa stridshandlingar inträffar som svar på någons handling, som till exempel när en person försöker blockera en annan persons hugg; blockaden är ett svar på anfallet. "Svarshandlingen" kallas från och med nu för responshandling.

Extra handlingar

I vissa situationer kan han få göra extra stridshandlingar.

Nollad: Om ett slag blir nollat får alla motståndare till den personen som slog slaget omedelbart en extra stridshandling.

Stressa: Om man är väldigt bra kan man öka på antalet handlingar. I och med att man stressar blir det lite svårare. Alla stridshandlingar i rundan får därför en negativ modifikation på -2 per extra stridshandling man vill göra. Denna modifikation gäller på allt man gör under rundan. Stressade handlingar måste deklarerars i början av rundan.

Exempel

Riddar Gared och Tuva har följt efter två legoknektar in i en lada. Legoknektarna är medvetna om att de är förföljda och förberedde ett överfall i ladan. "Tyvärr" blev de upptäckta, och det hela håller på att utmynna i en vanlig strid, man mot man, klinga mot klinga. Den ene har en osedvanligt stor näsa och den andre har ett ärr över ansiktet, två typiska drag som spelledaren använder för att skilja de båda skurkarna åt. Spelledaren bestämmer sig för att den mest erfarne skurken, han med ärret, ska anfalla den mest hotfulle figuren, nämligen riddar Gared. Mannen med den stora näsan anfaller Tuva. När han har beslutat sig för detta beskriver han hotbilden för de båda involverade spelarna.

"Tuva: äcklet med den stora näsan närmar sig hotfullt, svärd och sköld redo. Gared: typen med ärret ser ut att förbereda sig för en tjurrusning."

"Jag drar svärdet" säger Tuvas spelare, "och tittar mig snabbt omkring för att se om jag hittar en reträttväg."

"Inte utan att du vänder ryggen åt skurken."

"Äsch. Då får jag göra mig beredd att försvara mig, då, så jag försöker stoppa tjurrusningen" säger spelaren. "Kan jag använda något som sköld?"

Spelledaren funderar en kort stund och kommer fram till att det borde finnas något. "Möjligtvis en spildörr som finns inom en meters håll," säger han, "men den håller nog inte mer än ett anfall av valfri typ. Dessutom måste du rycka upp den från marken."

"Hmm" säger spelaren högt. "Jag vill nog ha en extra handling i så fall."

"Okej, minus två på alla handlingar, bara så du vet."

"Uppfattat."

Handlingar

Följande handlingar är exempel på *en* stridshandling:

- hugga
- slå
- sticka
- blockera
- fösa undan
- greppa
- hålla fast
- bita
- titta sig omkring; orientera sig om läget (att leta eller spana tar längre tid)
- sikta och skjuta
- lägga en pil på strängen
- kontrollera en häst
- ropa en order eller ett kort meddelande (rop som "Anfall deras vänstra flank" eller "Höger stigen! Bågskytta!") räknas som en handling – korta kommandon som "Skydd!", "Anfall!" eller "Framåt!" räknas *inte* som en handling)
- dra ett vapen
- ta ner ett vapen från ryggen
- rusa en kort sträcka (max 10 steg)

Det finns många andra exempel på stridshandlingar, men med de riktlinjer som står ovan är det enkelt att bedöma vad som är stridshandling och vad som inte är det. Det yttersta ansvaret ligger förstås hos spelledaren.

Flera av dessa handlingar är inte till för att anfalla eller försvara sig, utan har helt andra orsaker. Dessa avgörs precis som vanliga handlingar med vanliga skickligheter – stridsregler är faktiskt bara ett litet tillägg till vanliga skicklighetsregler för att kunna simulera uppkomsten av skada, så det är inga problem att avgöra vanliga handlingar mitt i en strid.

Turordning

Turordningen avgörs med hjälp av ett vanligt tärningsslag. Till slaget lägger man värdet i den vapenskicklighet man använder – eventuellt modifierat för att man använder fel vapen – och eventuellt någon lämplig förmåga. Alla figurer som är inblandade i en strid måste ta fram sin turordning. Den som har högst turordning gör sin första handling först, därefter den som har näst högst, och så vidare. Skulle två figurer få lika hög turordning gör dessa två sina handlingar exakt samtidigt. När alla har gjort en handling börjar man om från början igen, tills ingen har några handlingar kvar.

Responshandlingar inträffar samtidigt som den handling som responsen är ett svar på. När man gör en responshandling använder man en av sina handlingar. Skulle man egentligen ha slut på handlingar kan man göra en responshandling med en reflex, vilket är svårare. Detta förklaras under Speciella Situationer nedan.

Observera att man kan göra en handling varje varv, oavsett hur många responshandlingar man tvingas göra utöver själva stridshandlingen.

Definition

Turordning = Slag (Vapenskicklighet)

Exempel

Dags för turordningen. Tuva har en vapenskicklighet på +4, minus två för att hon är mer van vid kombinationen svärd och sköld än vid enbart svärd (se Skickligheter för detaljer). Det finns ingen egenskap som passar. Tärningen utfaller på 7, så hennes turordning blir 4-2+7=9. Gared har otur och får en turordning på 4. Skurkarna får en turordning på 6 (Stornäsan) respektive 8 (Ärransiktet). Detta innebär att först gör Tuva en handling, därefter gör skurkarna varsin och sist gör Gared en handling. Detta upprepas tills handlingarna tar slut.

Tuva beslutar sig för att anfall är bästa försvar. "Jag snärtar till mot Stornäsan" säger spelaren.

"Okej" svarar spelledaren, "men Stornäsan är inte dummare än att han försöker parera". Tärningarna rullar och Tuva får in en hyfsad träff, trots att skurken försöker parera. Skurken har gjort en

Forts. från föregående sida

responshandling och han gör nu sin stridshandling – han tar i för kung och fosterland och försöker klyva Tuva på längden. Eftersom Tuva inte har någon sköld försöker hon undvika hugget istället för att parera. Tärningarna rullar återigen och skurken snittar upp Tuvas kjortel i sidan av ryggen och rispar skinnet därunder.

Ärransiktet börjar sin tjurrusning mot riddar Gared – denna förflyttning räknas som en handling. Gared plockar upp spildörren, vilket räknas som en handling. Alla har nu gjort varsinn handling (och i två fall även en responshandling) så proceduren börjar om. Tuva har dock gjort sina handlingar, liksom Stornäsan, så dessa kan inte göra något under resten av rundan. Ärransiktet har dock en handling kvar, och riddar Gared har faktiskt två stycken kvar.

”Ärransiktet tänker tackla in dig i en stolpe” säger spelledaren till Gareds spelare. ”Du har spildörren redo.”

”Jag försöker stoppa hans framfart med spildörren. Går den sönder nitar jag honom med en rak höger och om inte vråker jag dörren över honom.”

”Vi får väl se” säger spelledaren och viftar hotfullt med en tärning. Tärningarna rullar återigen och Gared lyckas stoppa tjurrusningen. Skurken har nu gjort en handling och Gared har gjort en responshandling. Gared avslutar med att göra sin handling – med en rak höger som skulle kunna fälla en elefant golvar han Ärransiktet.

Så var denna runda slut. I nästa runda drar riddar Gared sitt svärd och kliver bort mot Tuva som fäktas lite till med Stornäsan. Med två sår och två motståndare ger Stornäsan upp kampen i runda tre.

Definitioner

Anfallsslag = Slag (Vapenskicklighet)

Försvarsslag = Slag (Vapenskicklighet) eller

Försvarsslag = Slag (Rörliga Manövrer)

Anfallsslag $\geq 9 \rightarrow$ **Lyckat anfall**, beräkna skada

Försvarsslag $\geq 9 \rightarrow$ **Lyckat försvar**, dra av Stryktålighet från Totala Skadevärdet.

Omedvetet försvarsslag = Lämplig Egenskap

Totalt Skadevärde = Anfallsslag + Skadevärde [- Stryktålighet] - Försvarsslag [- Rustning]

Totalt Skadevärde $\leq 0 \rightarrow$ **Skråma**

Stryktålighetsslaget:

Nollas \rightarrow **Allvarligt Skadad**, medvetlös

Misslyckas \rightarrow **Allvarligt Skadad**

Status Quo \rightarrow **Allvarligt Skadad**, kan agera

Lyckas \rightarrow **Skadad**

Perfektion \rightarrow **Skråma**

Mindre än Omtöckning \rightarrow Tvingas ner på knä

Anfall och Försvar

Ett anfall är en handling som sker i avsikt att skada en motståndare. Detta sker genom att man helt enkelt slår ett slag för den aktuella vapenskickligheten. Den som blir anfallen kan, om han vill, försvara sig. Detta sker på exakt samma sätt som ett anfall; man slår ett slag för skickligheten. Om man inte försvarar sig får försvararen inte tillgodoräkna sig något annat än en egenskap och tärningsslaget utfaller automatiskt på noll. Detta är dock inget nollat slag.

Skulle den som anfaller slå 9 eller mer har han fått in en träff, och man får då beräkna skada. Skulle försvararen slå 9 eller mer har han lyckats parera eller försvara sig på annat sätt. Nollning beräknas på motståndarens slag, inte på svårigheten 9.

Skadan beräknas så här: Summera anfallarens slag och anfallarens vapens skadevärde. Dra ifrån motståndarens försvarsslag. Om motståndaren lyckades parera dras vapnets Stryktålighet av från skadan. Om motståndaren har rustning ska värdet under Skada också dras av. Detta är den mängd skada som ett vapen gör och kallas det **Totala Skadevärdet**. Motståndaren ska nu slå ett så kallat **Stryktålighetsslag** med en svårighet lika med det Totala Skadevärdet. Stryktålighetsslaget utgörs av ett vanligt tärningsslag och en lämplig egenskap – Järnfysik eller Vek fungerar för det mesta, men andra egenskaper som Lejonhjärta eller Förälskad kan användas om situationen är den rätta.

Om det Totala Skadevärdet blir **noll eller lägre** får motståndaren bara en **Skråma**. Man behöver inte slå något slag – man får automatiskt en skråma och låter därmed det problemet vara.

Om Stryktålighetsslaget **misslyckas** blir motståndaren **Allvarligt Skadad**. Han kan inte fortsätta att agera och kommer att vara sängliggande ett bra tag framöver. Han kan ta sig ut ur striden för egen hand.

Exempel

Tuvas slagväxling med skurken gick så här: först högg Tuva och fick ett slag på 10. Skurken slog 7. Detta innebär att Tuva träffade och att skurken inte lyckades parera. Därefter anföll skurken med ett slag på 9 och Tuva undvek med ett slag för Rörliga Manövrer på 15. Tuva tar ett kliv åt sidan. Skurken träffar Tuva, men med tanke på hur bra hon undviker rör det sig förmodligen inte mer än om en skråma.

När riddar Gared golvade Ärransiktet med sitt sista knytnävsslag hade skurken ingen handling kvar att försvara sig med. Således får skurken bara räkna sin egenskap Kvick +1 och tärningsslaget blir automatiskt noll. +1 är inte särskilt mycket, men det är mer än ingenting alls.



Han får i fortsättningen inte slå för några handlingar – alla tärningsslag räknas nu som noll, precis som omedvetna försvarsslag ovan. Alla mindre viktiga skurkar räknas nu som döda.

Om Stryktålighetsslaget **nollas** blir motståndaren **Allvarligt Skadad** och faller ihop medvetlös. Dessutom gäller allt ovan.

Skulle Stryktålighetsslaget bli **Status Quo** blir motståndaren **Allvarligt Skadad**, men kan fortfarande agera tills dess att striden tar slut och han får möjlighet att vila ut lite. Fram tills dess räknas han bara som Skadad, men därefter räknas han som Allvarligt Skadad.

Om Stryktålighetsslaget lyckas blir motståndaren bara **Skadad**. Han får nu svårare att agera, men han kan fortfarande agera.

Om Stryktålighetsslaget lyckas med perfektion får motståndaren bara en **Skråma**. Den gör ont för stunden, men hindrar honom inte.

Exempel

När Tuva slår mot Stornäsan gör hon det med ett långsvärd. Det har ett Skadevärde på 4 och en Omtöckning på 3. Hon slog 10 för att anfalla och skurken slog 7 för att försvara sig. Det som räknas in i det Totala Skadevärdet är slaget för anfall, slaget för försvar och Skadevärdet – ingenting annat, då ingen har rustning. Det Totala Skadevärdet blir alltså $10 + 4 - 7 = 7$. Skurken ska nu slå ett slag för Stryktålighet. Hans slag utfaller på 9 (han har +3 i Järnfysik och tärningen blir 6), så han står upp och blir Skadad.

Skurkens hugg tillbaka hade ett anfallsslag på 9, medan Tuvas försvarsslag var 15. Skurkens vapen har ett skadevärde på 3, men Tuva undvek också, och ett undvikande anses ha en "stryktålighet" på 2. Det Totala Skadevärdet på skurkens motanfall blir alltså $9 - 15 + 3 - 2 = -5$. Det blev en träff, men eftersom -5 är mindre än noll blev det bara en skråma – Tuva behöver inte ens slå för Stryktålighet.

Exempel

Kommer ni ihåg riddar Garets knytnäve? Det är ett typiskt försök att golva någon. Garets tärningsslag utföll på 10, och skurken fick bara ynka 1 i försvar. Knytnäven har ett Skadevärde på 0 och Omtöckning på 2 – det är Omtöckningen som vi är intresserade av här. Det Totala Skadevärdet blir lika med $10-1+2=11$. Skurken misslyckas inte bara kapitalt med försvaret, utan också med Stryktålighetslaget och sjunker ihop på marken som en säck mjöl. Även om han hade klarat av Stryktålighetslaget är det tveksamt att han skulle kunna göra något – 11 poäng Omtöckning är rätt mycket, och det är vad skurken får av Garets knytnäve i ansiktet.

Exempel

Tuva gav Stornäsan en Skada. Spelledaren kryssar i en ruta för Skadad. Tuvas långsvärd har en Omtöckning på 3, så spelledaren kryssar också i tre rutor Omtöckning. Skurken hugger sedan tillbaka och ger bara en Skråma. Tuvas spelare behöver inte bokföra den.

Att slå ner någon

Man kan, om man vill, enbart koncentrera sig på att slå ner någon. I så fall baseras det Totala Skadevärdet på vapnets Omtöckning och inte dess Skadevärde. Om man misslyckas med Stryktålighetslaget däckar man och blir medvetslös i lika många rundor som det Totala Skadevärdet. Man blir inte Skadad av ett dylikt anfall – det enda som händer är att man får Omtöckning. Mängden rutor Omtöckning som ska kryssas i är lika med det Totala Skadevärdet.

Knytnävar och sparkar räknas alltid som ”att slå ner någon”, men i alla andra fall måste man klart specificera att man bara försöker slå ner någon utan att skada honom. Försöker man använda eggvapen får man -3 på anfallet, medan man bara får -2 om man använder krossvapen eller spjutskaft. Vissa vapen är svårare att slå ner någon med – det är förmodligen i det närmaste omöjligt att golva någon med en långbåge – men sådana bedömningar är upp till spelledaren.

Bokföring

När en person blir skadad måste man bokföra detta för framtiden. Det som ska bokföras är skadans typ och mängden Omtöckning. Det finns ett antal rutor förberedda för detta på rollformuläret i sektionen för Medicinska Data – tre staplar för vardera Omtöckning,



Skador och Allvarliga Skador. Skrämor känns men inte mer. De hindrar inte ens fortsatta handlingar och man behöver inte ens bokföra dem.

Skador är lite värre. Det första man ska göra är att kryssa i en av rutorna vid Skador. Därefter ska man beräkna Omtöckning. Varje vapen har ett värde på Omtöckning (på rollformuläret förkortat till "omtöckn."). Om försvararen lyckas parera ska mängden Omtöckning halveras. Kryssa i så många rutor i stapeln Omtöckning, strax ovanför Skador – *dock alltid minst en ruta*.

Allvarliga Skador hanteras på samma sätt som skador. Man kryssar i en av rutorna vid Allvarliga Skador. Därefter kryssar man i dubbelt så många rutor på Omtöckning som vapnets värde. Har vapnet ett värde på omtöckning på 3 ska man alltså kryssa i 6 rutor.

Omtöckning

Omtöckning är ett mått på just hur omtöcknad man är. Denna siffra ska man *alltid* dra ifrån *alla* tärningsslag man gör. Man ska också dra ifrån Omtöckning vid Omedvetna Försvarsslag. Som tur är blir man av med Omtöckning ganska snabbt – faktiskt en poäng per runda. Man kan dock aldrig bli av med fler poäng Omtöckning än summan av antalet Skador och Allvarliga Skador. En person med två Skador och en Allvarlig skada måste alltså alltid ha minst tre poäng omtöckning.

Stryktålighetsslaget ska inte bara avgöra vilken sorts skada man har. När man har kryssat i för Omtöckning ska detta slag – samma som man slog tidigare – jämföras med Omtöckning. Om Stryktålighetsslaget misslyckas kontra Omtöckning slås personen ner på knä, vilket ger motståndaren höjdfördel. Höjdfördel innebär att man får +4 på turordningen jämfört med den som står på knä (se speciella situationer nedan).

Exempel

Skurken har fått tre poäng Omtöckning efter Tuvas anfall. Det innebär att han får -3 på alla handlingar han försöker sig på. Med tanke på att -3 är ganska mycket är det förvånande att han därefter över huvud taget lyckades rispa Tuva.

Stryktålighetsslaget ska också jämföras med mängden Omtöckning som skurken har. Skurken har en Omtöckning på 3 och slog 9, så han står fortfarande upp. Hade slaget blivit mindre än mängden Omtöckning hade han tvingats ner på knä.

Rustningar

Rustningar är till för att skydda mot skada. Denna skyddande förmåga mäts med två värden för skydd, dels mot vanlig Skada och dels mot Omtöckning. Den första siffran är till för att skydda mot Skada och dras ifrån det Totala Skadevärdet.

Den andra siffran dras från mängden Omtöckning som man ska kryssa i. Den minsta mängden kryss är dock fortfarande ett – skulle man få ett mindre antal kryss ska man alltså fortfarande kryssa i ett kryss för Omtöckning.

Exempel

Nu är det lite tråkigt att ingen av kombattanterna i den lilla striden ovan har någon rustning, då det inte går att använda just den fighten som exempel. Så vi gör ett antagande: antag att Stornäsan hade en rustning – säg att han hade en ringbrynja. Denna skyddar 6 mot Skador och 2 mot Omtöckning. När Tuva hugger till minskas det Totala Skadevärdet med skurkens skydd mot Skador. Det Totala Skadevärdet blir då $10+4-7-6=1$, vilket förbättrar skurkens chanser betydligt.

Dessutom hade mängden Omtöckning minskat med 2, så spelledaren hade bara blivit tvungen att kryssa i $3-2=1$ ruta.

Men kan man inte dö?

Jovisst kan man dö, både i verkligheten och i Västmark. Oviktiga motståndare avlider redan om de blir Allvarligt Skadade. Viktiga motståndare och figurer har dock en sak gemensamt – de dör inte om inte någon ger sig in på att ihjäl dem. Däremot blir de garanterat sängliggande sex veckor efter en Allvarlig Skada. Orsaken till att det är så här är att figurerna är hjältar, eller i alla fall huvudpersoner. Dör de så finns det ett skäl till det. Dessutom är det väldigt tråkigt att förstöra en spelares skapelse – hans figur – så det är något som man faktiskt bör undvika.

Så, ett tips: undvik att ha ihjäl en figur. Spelledaren har makt att göra det, men det är inte bra. Gör det enbart om spelaren gör något idiotkorkat eller om han uttryckligen ber om det.

Men... men... men...

De spelare som vill ha en regel för att kunna råka dö kan använda följande förslag: om spelaren misslyckas med sitt stryktålighetsslag med mer än tio, det vill säga att spelarens slag blir minst tio högre än skadevärdet, så avlider figuren. Vill man kan man sätta denna gräns till 20 istället, men 10 är en gräns som fungerar ganska bra.

Den här regeln används i kapitlet Förgiftningar.

Definition

En vanlig Skada läks och försvinner på sex dagar.

En Allvarlig Skada blir en vanlig Skada efter sex veckor plus så mycket som stryktålighetsslaget missade.

Exempel

Skurken som gav upp fick två Skador. Det tar honom 12 dagar att bli helt frisk igen. Skurken som blev golvad fick inga skador och han vaknar upp igen efter 9 minuter, då detta var den mängd Omtöckning han fick.

Att Rollspela Skador

Det är faktiskt ganska enkelt att rollspela skador. Vid till exempel en Skräma ska man i alla fall reagera. Det finns knappt någon som inte har bränt sig på en platta, slagit i knät eller skurit sig på en kniv. Den naturliga reaktionen på en sådan olycka är att man ropar till och rycker bort den skadade kroppsdelen, eventuellt börjar gnugga den eller stoppa den i munnen eller liknande. Det är fullt naturligt att säga "aow!" när man råkat ut för något sådant – att inte göra det när det händer i Västmark är nästan att betrakta som dåligt rollspel.

Lättare Skador – här hamnar skador som inte slår ut en men som hindrar en – måste naturligtvis också simuleras. Stukade händer och vrickade fötter har de flesta råkat ut för, en del har kanske till och med fått en arm ur led och om man har riktig otur kan man ha fått slag i huvudet, sparkar i magen, lättare hjärnskakningar och större skärsår som följd av slagsmål. Sådana här skador gör ont. Den hindrande aspekten tas om hand av Omtöckning, men även här är det dåligt rollspel att inte få ont, men här har man också eftersviter att tänka på. Om figuren har en stukad hand bör man använda fel hand, har man en Skada i benet kan man säga att man haltar iväg någonstans istället för att bara gå dit. Snitt över bröstkorgen gör de svårt att böja sig och så vidare.

Allvarliga Skador är otrevliga. En figur som är Allvarligt Skadad bör spelas som om han vore döende. Han har aldrig mått sämre i hela sitt liv. Det gör ont, han mår pest, varje andetag är en ansträngning, benflisorna skär i såret, sårfebern rasar i kroppen et cetera.

Läkning

Så fort kroppen blir skadad börjar kroppen jobba på att återställa skadorna. Det första som händer är att Omtöckning sjunker så fort man får tid att hämta sig. Den sjunker alltid ner till summan av antalet kryss man har på Skador och Allvarliga Skador, aldrig lägre, med en takt av ett kryss per runda.

Därefter börjar kroppen jobba på de farliga skadorna. Man börjar alltid med de värsta skadorna, det vill säga de Allvarliga Skadorna. Varje Allvarlig Skada tar sex veckor på sig att bli bättre, plus lika många veckor som man missade stryktålighetsslaget med. En person som slår ett stryktålighetsslag på 8 när skadevärdet är 12 behöver alltså $6+4=10$ veckor på sig för att läka sin Allvarliga Skada. Så fort en Allvarlig Skada blir bättre suddar man ut den *men* sätter ett kryss bland de vanliga Skadorna. Man är fortfarande Skadad men inte längre Allvarligt. En vanlig Skada tar sex dagar på sig att läka. Efter dessa sex dagar suddar man ut en Skada och dessutom en poäng Omtöckning.

Läketiderna är kumulativa. Har man lyckats få två Allvarliga Skador tar det alltså sex veckor för den ena att sjunka till vanlig Skada, varpå det tar sex veckor till för den andra att sjunka. På samma sätt tar det sex dagar innan en Skada försvinner – därefter tar det sex dagar till innan nästa försvinner.

Läkningen förutsätter att man inte gör något ansträngande. Är man Allvarligt Skadad kan man knappt komma ur sängen – först framemot slutet på sjukdomstiden kan man snubbla upp på fötterna under kortare stunder. Gör man något ansträngande (en fysisk handling som kräver ett tärningsslag) går

såren upp igen och man måste börja om från början. Kraven är inte lika stora på vanliga Skador, men det är fortfarande inte särskilt bra att röra på sig. I fallet med Skador går såren upp om man blir tvingad att slåss eller blir skadad igen, och läketiden måste då börja om från början.

En person som blir nerslagen (enligt regeln "Att slå ner någon") vaknar upp igen efter lika många minuter som mängden Omtöckning.

Träffområden

Det finns två metoder att avgöra var man träffar. Antingen kan veva hejvilt med vapnet och se vilken del av motståndaren som står i vägen för vapnet, eller så kan man sikta på en kroppsdel. Om man vevor hejvilt och träffar slår man en tärning på tabell 7-1 under kolumnen för Slump för att se vilken del man träffar.

Om man siktar får man en högre svårighet att träffa. Träffar man trots ökningen i svårighet så träffar man den del av kroppen som man siktade på. Om man däremot inte träffar ska man kolla om man hade träffat om man inte hade siktat (det vill säga att man ska kolla om ens slag blev 9 eller mer). Träffar man på denna "andra chans" väljer man kroppsdel slumpvist, precis som ovan. Skadan beräknas som vanligt. Om man träffar vissa delar av kroppen kan man få mer ont eller ont på ett ställe som hindrar ens stridsduglighet. En träff i dessa delar ger en viss mängd extra Omtöckning.

Om man träffar en kroppsdel som är skyddad av något, till exempel ett ben på andra sidan av hästen, så ska man slå om tills man får ett träffområde som man logiskt sett kan träffa. Alternativt kan man säga att man träffade det som var i vägen, men denna bedömning är upp till spelledaren.

Vilken kolumn som ska användas beror på hur kombattanterna står i förhållande till varandra. En man till häst som slår på en fotsoldat slår till exempel uppifrån och använder tabellen för Anfall Uppifrån. Mannen på marken använder tabellen för Anfall Nerifrån när han slår tillbaks. Ibland kan konstiga situationer uppstå. En man som slår en som ligger ner använder tabellen för Normala Anfall, medan den som ligger ner använder Anfall Nerifrån.

Dessutom finns det en speciell kolumn för avståndsvapen – använd denna vid stenkastning och båg- och armborstsskytte på normalt sätt. Skjuter man uppifrån en mur ner på en som klättrar upp för en stege kan man göra undantag och använda tabellen för Anfall Uppifrån. Den vanliga träfftabellen används då två ryttare slår på varandra, eller då två fotsoldater slår på varandra.

Obs!

Reglerna om träffområden är frivilliga regler. De är inte alls nödvändiga för spelet, utan är bara till för de som vill ha lite mer detaljer och realism i striderna. Denna sektion slöar ner spelet en aning, varför det rekommenderas att man tar det lite lugnt med dem. Man behöver inte ens använda dem jämt. Dessa regler kom till för att en rustning inte täcker hela kroppen. Därför måste man veta *var* man träffar för att kunna avgöra huruvida det finns något skydd just där.

Exempel

I runda två försöker Tuva hugga till mot huvudet på Stornäsan, vilket har en svårighet på 12. Tärningsslaget hamnar på 10, så hon missar huvudet. Eftersom hon hade träffat om hon inte siktat mot huvudet räknas det fortfarande som en träff i slumpvist vald kroppsdel. Tärningen utfaller på 6, så det är svärdsarmen som träffas. Skurkens försvarsslag hamnade på 8, så det Totala Skadevärdet blir då $8+4-8=4$ – efter ett Stryktålighetsslag konstateras det att skurken bara blir Skadad. Däremot får han $3+1=4$ poäng Omtöckning, eftersom det är svärdsarmen som träffas.

Tabell 7-1: Träffområden

	Anfall nerifrån		Normala anfall		Anfall uppifrån		Projektiler		Extra Omtöckning
	Slump	Sikta	Slump	Sikta	Slump	Sikta	Slump	Sikta	
Huvud	-	14	1	12	1-2	10	1	12	+3
Bröstkorg	1-2	11	2-3	10	3-5	10	2-4	10	
Sköldarm	2	13	4-5	11	6-7	10	5	12	
Svärdsarm	3	13	6-7	11	8-9	10	6	12	+1
Mage	5-6	11	8	10	0	11	7-8	10	+2
V. Ben	7-8	10	9	12	-	14	9	11	
H. Ben	9-0	10	0	12	-	14	0	11	

Särskilda Situationer

Reglerna ovan fungerar i de flesta situationer. Det finns dock en hel del situationer där de inte räcker. Några av de vanligaste särskilda situationerna tas upp nedan, men det är långt ifrån alla möjliga situationer. Har dock man fått in lite vana på spelledandet är det ganska lätt att improvisera fram regelprocedurer som behövs för stunden. Se på de situationer som presenteras nedan som förslag och riktlinjer.

Exempel

Tuva skjuter med långbåge på ett mål som befinner sig ungefär 40 meter bort. Målet vet inte om att Tuva skjuter, så han försvarar sig inte på något sätt. Svårigheten att träffa är 9. Om Tuvas anfallsslag är mer än nio så är det en träff. Spelaren slår ett slag för Bågskytte och får en femma på tärningen, plus 1 för Tuvas Smidighet plus 4 för Bågskytte, vilket ger en summa på 10. Tuva träffar eftersom 10 är mer än 9. Skadevärdet beräknas på anfallsslaget 10, skadevärdet 5 och försvarsslaget 0. Den första skurken faller död ner.

Nästa mål är nu medvetet om att nåt är i fagorna och kastar sig ner till marken. Tuvas nästa anfallsslag blir 12, vilket också är en träff, men skurkens försvarsslag blir 10 och lyckas därmed med sitt undvikande. Ett undvikande har "stryktålighet" 2, och han har två poäng skydd. Totala skadevärdet blir därför $12+5-10-2-2=3$. Skurken klarar stryktålighetsslaget galant med ett slag på 15 (en nia följt av en fyra plus Järnfysik +2). Det blir med andra ord perfektion och en skråma, så Tuvas pil rispar skinnet på skurken. Tuva svär högt och drar en ny pil ur kogret.

Avståndsvapen

Att anfalla med avståndsvapen är lite speciellt. Det går att ducka undan en projektil om man är medveten om att man är beskjuten. Det går också att försvara sig mot projektilen om man har en sköld. Det finns inga andra sätt att försvara sig mot projektiler.

Svårigheten för att träffa med avståndsvapen är inte fast som i närstrid, utan beror på avståndet till målet. Avståndens gränser kan avläsas i tabell 7-2, liksom svårigheten att träffa.

Tabell 7-2: Avståndsvapen

	Kort håll	Normalt håll	Långt håll	Väldigt långt
Svårighet att träffa	6	9	12	15
Avstånd:				
Långbåge	1-10	11-20	21-60	61-120
Kortbåge	1-8	9-16	17-40	41-80
Turkisk båge	1-10	11-20	21-60	61-120
Armborst	1-10	11-20	21-40	41-80
Slunga	1-5	6-10	11-20	21-40
Lätta kastvapen	1-4	5-8	9-16	17-32
Tunga kastvapen	1-3	4-6	7-12	13-24

Tabell 7-3: Skjutvapen i rörelse

Motstånd Rida/Rörliga Manövrer

Går	6
Går snabbt	8
Joggar	12
Spurtar	19
Lunk	4
Skritt	6
Trav	8
Galopp	14
Gungande båtdäck	8
Skumpande vagn	12

Skjutvapen i rörelse

Att skjuta båge eller armborst på en galopperande häst är i princip en omöjlighet. Det samma gäller springande eller på en vagn.

För att man ska träffa när man rör sig måste man, förutom att slå för att träffa, slå ett slag för Rida eller Rörliga Manövrer beroende på om man rider eller springer eller står i en vagn. Motståndet beror på hur fort man rör på sig. Målet blir träffat om och endast om båda slagen lyckas. Skadan beräknas efter slaget för att träffa.

Anfallsvariationer

Det finns tre olika sätt att anfalla på. Det vanligaste är **Normalt**, vilket sker automatiskt. Man behöver aldrig säga till att man anfaller Normalt, däremot måste man säga till innan tärningen rullar om man vill anfalla **Fullt Ut** eller **Försiktigt**.

Att anfalla Fullt Ut innebär att man verkligen ger järnet i syfte att ha ihjäl ens motståndare. Detta sker till bekostnad på försvar; man kan få +3 på ett anfall, men då får man också -3 på alla försvar i hela rundan, eftersom man öppnar sig för motståndarens anfall. Vill man alltså anfalla fullt ut två gånger får man -6 på eventuella försvar i rundan, -3 tack vare det första anfallet och -3 tack vare det andra. Därtill kommer andra modifikationer från till exempel reflexmässiga försvar och stressande.

Att anfalla Försiktigt innebär att man tar det lugnt så man inte blottar sig. Genom att frivilligt ta en -3 på anfallsslaget får man +3 på alla försvar i rundan. Även detta är kumulativt.

Ripost

En halvlyckad eller lyckad parering kan följas av ett motanfall. Detta kallas för **ripost**. En ripost kostar antingen en handling, eller så fungerar den som en reflexhandling, det vill säga -3 på alla handlingar i resten av rundan, inklusive riposten. Det här är enda gången man får använda en reflexhandling för att anfalla. Riposter går inte att använda tillsammans med anfall Fullt Ut.

Man slår ett anfallsslag som vanligt för riposten. Skillnaden ligger i att man inte kan sikta mot kroppsdelar och träffområdet avgörs på ett annorlunda sätt. Riposten träffar antingen kroppsdel som höll i vapnet, eller en intilliggande kroppsdel, det vill säga bröstkorgen om det var en arm eller huvudet som anföll (ja, man kan ju skalla eller bita någon), eller magen om han sparkade på dig. Slå en tärning; är slaget jämt är det den anfallande kroppsdel som du träffar med riposten, annars är det den intilliggande delen.

Försvar

Liksom med anfall har vi tre sorters försvar. Det normala sättet att försvara sig på har inga modifikationer. Om inget annat sägs är det normala försvar som gäller.

Defensivt innebär att du går jättedefensivt i hela rundan. Man får alltid räkna med ens vapens stryktålighet när man parerar, oavsett om man lyckas parera eller inte, och man får dessutom +3 på försvarsslaget. Enda undantaget är när man blir nollad, då man verkligen drumlar till sig. Att försvara sig fullt ut innebär att man inte får anfalla i hela rundan, oavsett hur mycket man vill det, inte ens om man får en extra handling på grund av motståndarens fummel. Har man börjat anfalla i rundan får man inte gå Defensivt förrän nästa runda börjar.

Man kan om man vill ändra ett anfall till ett försvar. Detta kallas **reflexmässigt försvar**. Man får -3 på försvarshandlingen, men bara på försvarshandlingen och inte i resten av rundan. Tyvärr blir man av med en handling som var deklarerad till anfall.

Definitioner

Anfall Fullt Ut: +3 på anfallet, -3 på samtliga försvar i rundan

Anfall Försiktigt: -3 på anfallet, +3 på samtliga försvar i rundan.

Ripost: En reflexhandling kan användas för motanfall efter ett försvar.

Defensivt Försvar: Räkna alltid stryktålighet, +3 på försvarsslaget. Figuren får ej anfalla i rundan.

Reflexmässigt Försvar: Ändrar anfall till försvar. -3 på enbart försvarshandlingen.



Definitioner

Höjdfördel: +4 på turordning
Till Häst: Höjdfördel, lägg till hästens Stor på skadevärde och omtöckning

Hålla kontroll på hästen: slå ett slag för Rida. Detta tar en handling.

Rida-slaget misslyckas: enbart Omtöckning.

Båda slagen lyckas: skada som vanligt.

Knästående till häst: slås av hästen

Höjdskillnad

Om man vill kan man ta hänsyn till kombattanernas relativa höjder i striden. En man som befinner sig över en annan har en fördel då antalet anfallsmöjligheter minskar. Den som har höjdfördel får därför +4 på Turordningen. Detta gäller även om någon har tvingats ner på knä: motståndarna får +4 på sin turordning. Dessutom räknas anfaller som anfall uppifrån, och det är ju inte heller helt tråkigt.

Till Häst

En häst är ett oväderligt hjälpmedel i strid. Det ger dels en fördel i höjd – segern tillkommer ofta den som står högst – och man kan också utnyttja hästens styrka förutom sin egen.

Att slåss till häst är svårare. Därför måste man dels slå för att se om man träffar och dels slår för att Rida samtidigt. Man slår bara för Rida när man anfaller, inte när man försvarar sig. Båda slagen måste vara mer än vad försvararen slår för att anfaller skall lyckas bra. Om bara anfaller lyckas får motståndaren ingen skada. Det enda han får är Omtöckning, men han blir inte skadad. Om anfaller inte lyckas, oavsett om man håller kontroll över hästen eller inte, så misslyckas det. Punkt slut.

Att hålla kontroll på hästen tar en stridshandling per runda. Höjdfördelen ger +4 på Turordningen när man sitter till häst. Kan man dessutom använda hästens styrka och snabbhet jämte sin egen ökar anfallarens skadevärden, både för Skada och Omtöckning, med lika mycket som hästens Stor. Typiska häst-Stor är +3 för en ridhäst, +4 för en stridshäst.

Det finns en fara med att slåss till häst. Skulle man bli tvingad till knästående (Stryktålighetsslaget är mer än mängden Omtöckning) slås man av hästen och faller ner på marken. Skulle Stryktålighetsslaget bli nollat faller man av hästen men släpas i stigbygeln.

Greppa någon

Det finns situationer då man vill koppla ett grepp om någon, till exempel för att fånga någon, för att hålla fast honom så att han inte kan fly (eller för att ens kompis ska kunna slå honom i magen) eller för att fälla honom till marken. I så fall tar man ett rejält tag om motståndaren genom att slå ett motsatt slag för Rörliga Manövrer. Om anfallaren (grepparen) vinner får han grepp, om försvararen vinner undviker denne greppet. Vid Status Quo får grepparen ett halvtaskigt grepp om försvararens kläder eller hår, som kan brytas genom ett slag för till exempel Stark mot 4, i vilket fall kläderna går sönder eller en stor hårtuss lossnar, vilket i det förra fallet kan leda till en eller annan pinsam situation och i det andra fallet innebär två poäng Omtöckning. Det är upp till spelledaren att avgöra vilket av detta som inträffar – räkna det som att hårtussen slits av om greppet ”träffar” huvudet.

Att ta sig ut ur ett grepp görs med Rörliga Manövrer eller Slagsmål mot Slagsmål. Vill man slingra sig ur greppet kan man använda egenskaper som Kvick, vill man bryta sig lös använder man Stark eller motsvarande.

Att dra ner någon på marken görs med ett motsatt slag för Slagsmål. Ett bra grepp ger +3 på nedbrytningen, medan ett halvtaskigt grepp inte ger någon bonus alls. Om anfallaren lyckas med slaget får anfallaren ner försvararen på marken.



Fritt Fall

Höga fall är också något som kan försämra hälsan hos figurer. Man kan falla en meter, plus den bonus som vissa förmågor ger, utan att få skada. Man kan bara använda den bästa av sina förmågor. Därefter drabbas man av Skada. Skadevärdet är lika med ett för varje meter utöver eventuella bonusar från egenskaper. Dessutom får man lika många poäng Omtöckning som antalet meter man faller – dessa räknas från början av fallet och modifieras inte med några egenskaper.

Exempel

Tuva faller fyra meter ner. Hon har förmågan Liten som ger -1 på fallhöjden och förmågan Kvik som ger +1. Om hon använder Kvik kan hon falla 2 meter utan att få Skada. Om hon använder Liten kan hon inte falla alls, vilket gör att hon väljer att använda Kvik. Hon får därför ett skadevärde på 2 och 4 poäng Omtöckning.

Eld

Eld är ett utmärkt sätt att göra sig av med oönskade spår och figurer. Brasan ger olika mycket Stryk beroende på brasans storlek. Man får skada så länge man befinner sig i kontakt med elden, vilket i flera fall avgörs av eldens Slockna-tid. Vad gäller stora eldar så kan de brinna väldigt länge.

Tabell 7-4: Eld

Brastyp	Första rundan		Följande rundor		Slockna-tid
	Skada	Omtöckning	Skada	Omtöckning	
Fackla	0	0	1	1	
Liten brasa	1	1	1	1	
Stor brasa	1	1	2	2	
Brinnande hus	2	2	3	3	
Olja	0	0	1	1	1 tärning rundor
Grekisk eld	1	1	2	2	1 tärning plus 10 rundor

Reflexhandlingar

Ibland kan man behöva använda fler handlingar än vad man egentligen har. Då kan man stressa, vilket man säger högt och tydligt i början av rundan, eller så kan man göra en reflexhandling. En reflexhandling är alltid en responshandling på vad någon annan gör, och den använder ingen av de vanliga handlingarna. Man kan använda reflexhandlingar så mycket man vill, men ju mer man viftar omkring, desto svårare blir det.

En reflexhandling ger -3 på alla slag för skickligheter i resten av rundan, inklusive reflexhandlingen. Dessa modifikationer är kumulativa. Man måste säga att man gör en reflexhandling innan anfallaren slår för att utföra sin handling.

Definition

*En **reflexhandling** är en **responshandling** som spontant utförs vid sidan av de vanliga handlingarna.*

*Figuren får **-3 på reflexhandlingen och alla följande handlingar** i rundan.*

Nådastöt

En liggande motståndare som inte kan försvara sig kan man ha ihjäl bara så där. Regeln fungerar mot nedslagna fiender med svärdet mot strupen, Allvarligt Skadade personer, bundna personer eller på annat sätt hjälplösa personer. Detta anses dock som oridderligt, men det har dock aldrig hindrat en riktigt slemmig skurk.

Tabell 7-7: Olika hastigheter

Smyga	-3
Gå fort	+1
Springa	+2
Spurta	+4
Normal hästlunk	±0
Rida i skritt	+2
Rida snabbt	+5
Full galopp	+9

Vilda Jakter

Vilda jakter förekommer ofta i Västmark. Det mest grundläggande för alla jaktsituationer är att man slår ett motsatt slag, och beroende på hur slaget går kommer man närmare varandra eller längre ifrån. Skickligheten som används beror på färd sättet; springer man är det skickligheten Springa som gäller, rider man är det skickligheten Rida som används.

Beroende på hur man tar sig fram kan man lägga till diverse modifikationer med avseende på färd sättets hastighet. Dessa läggs till slaget. Det är således väldigt lätt att rida ifrån en person som springer.

Tabell 7-5: Avstånd

Borta	
Jävt Långt Bort	Man kan se sin motståndare, men inte mer.
Långt Bort	Ett bågskotts håll.
En Bit Kvar	Man ligger efter och blir tvungen att bättra sig för att hinna med.
Hyfsat Nära	Högst en hästlängd bort. Som riktlinje börjar en stor del av jakter på detta avstånd.
Förbaskat Nära	Man kan nudda sin motståndare med lansspetsen.
Direkt Inpå	Det är inga problem att slå ner motståndaren med svärd eller knytnäven.
Kollision	Man kan ta ett rejält tag om sin motståndares liv.

Tabell 7-6: Avståndsförändringar i jakter

Den jagande	Resultat
Nollad	gör århundradets miss; betrakta det här som en vurpa eller motsvarande.
Misslyckas	kommer på efterkälken; avståndet ökar ett snäpp.
Får Status Quo	håller kontakten; avståndet är oförändrat.
Lyckas	tar in på målet; avståndet minskar ett snäpp.
Lyckas perfekt	lyckas med en briljant manöver och kommer direkt inpå målet.
Den jagade	Resultat
Fumlar	klumpar sig nåt enormt; betrakta det här som en vurpa eller motsvarande.
Lyckas Perfekt	skakar av sig förföljaren, som troligen bara kan klia sig i huvudet och se dum ut.

Belastning

Vikter i Västmark mäts i pund och är egentligen mest intressant när man transporterar det, men de som vill ha ett sätt att simulera utmattning i strid kan använda följande regel: räkna ihop vikten på alla föremål som figuren bär på kroppen, inklusive vapen och rustning. Dela vikten i pund med tre och använd kvoten som en svårighet för ett slag för Styrka eller motsvarande egenskap. Detta slag bör slås sist i rundan, innan man får tillbaka Omtöckning. Om slaget lyckas minskar omtöckning som vanligt. Om slaget misslyckas minskar inte omtöckning. Om slaget nollas får man en extra omtöckning. Vid perfektion minskar omtöckning med två.

Vapen & Rustningar

Många personer har fått helt felaktiga uppfattningar om medeltida vapen och rustningar. Den största delen av skulden hamnar på Hollywood, men även vanlig litteratur och andra rollspel kan också beskyllas.

Den här delen är inte enbart till för att presentera spelvärden över de aktuella vapnen, utan också för att presentera en mer korrekt bild av medeltida vapen och rustningar. Vi har ändå tagit oss friheten att "modifiera" verkligheten lite grand, för att få en bild som ligger närmare 1800-talets riddarromantik.

CUM DEO ET VICTO-
RICIBUS ARMIS
– MED GUD OCH
SEGRANDE VAPEN

Yxor

Stridsyxan är inte så vanlig längre. Från början var det ett ganska vanligt vapen, då det dessutom var ett normalt verktyg, men detta har ändrats då svärdet är mer effektivt. Fortfarande finns det en del som använder detta fruktansvärda vapen, då den är tung och har tillräckligt stort moment att slå igenom pansar. Tvåhandade yxor har inte tillverkats än, och tveeggade yxor finns inte över huvud taget i europeisk medeltid.

Svärd

Kortsvärdet är det vanligaste svärdet på Lyonia, då det ofta kan användas som en tyngre kniv eller machete och alltså är ett praktiskt verktyg. Svärd avsedda för krig finns av två sorter, nämligen just svärd och långsvärd. Ett svärd är ungefär tre fot långt upp till nästan fyra fot (90-110 cm) och väger ungefär 1,3 kilo. Ett långsvärd är, som namnet antyder, ett något längre svärd med en längd på dryga tre fot upp till fyra fot (100-120 cm). Det väger ungefär 1,7 kg. Svärd och långsvärd är rena krigsvapen och är inte så vanliga. Svärdet används i enhandsfattning, ofta tillsammans med en sköld, medan långsvärdet kan användas i tvåhandsfattning för att tillåta kraftigare hugg. Långsvärdets längre räckvidd behövs också för att nå motståndaren vid strid från hästryggen och är därför ett måste bland riddare.

Kortsvärdet är ett vanligt vapen bland vanliga människor. En del ofrälse äger kanske ett svärd men de är vanligare bland professionella soldater. Långsvärderna är däremot så dyra och stora att de så gott som enbart återfinns hos riddare. Tvåhandsvärd har inte börjat tillverkas över huvud taget. "Bredsvärd" är en term som uppfanns under 1800-talet för att mena alla svärd som inte var värjor. Det enda svärd som nämns där namnet "bredsvärd" kan användas är de "basket-hilted broadswords" (svärd främst avsedda för hugg, och som har ett korgfäste som omsluter handen) som fanns från 1600-talets slut till 1900-talets början, och det faller utanför Västmarks historiska ramar.

Många tror att svärd är tunga. Detta är fel. Ett kortsvärd väger nästan ett kilo, ett svärd väger omkring 1,3 kilo och ett långsvärd omkring 1,7 kilo.

Lans och spjut

Den historiska lansen har utvecklats från ett långt spjut på en och en halv famn (9 fot eller 270 cm) och en vikt på tre till fyra kilo till den form som vi är vana vid vad gäller riddare, med handskydd och handgrepp. Denna "moderna" lansform har egentligen inte utvecklats än, men det struntar vi högaktningsfullt i eftersom den moderna lansen är snyggare. En lans i Västmark är alltså ungefär två famnar lång och försedd med handgrepp och handskydd. Man slåss inte med en lans i närstrid, utan



den används så gott som enbart till häst. Har man inte hjälp av hästens fart och tyngd kan lansen användas som ett rent stickvapen som vilket spjut som helst, eller så kan man dunka till någon med själva skaftet, men den är i så fall tämligen harmlös.

Spjutet är föregångaren till lansen och används mest av legoknektar och fotfolk. Det har flera fördelar framför svärdet – det har längre räckvidd och är billigare att tillverka. Det är dock mer otympligt och en spjutsman är underlägsen en svärdsman annat än vad gäller längden. En formation av spjutsmän har dock en stor fördel över en lika stark formation av svärdsmän.

Pilbåge och armborst

Det vapen som varje Robin Hood-fantast älskar är den engelska långbågen. Vapnet är en fem till sex fot lång båge och har i tränade händer tillräckligt lång räckvidd och stor eldkraft för att hota vilken fullt bepansrad riddare som helst. En tränad bågskytt kan utan problem skicka iväg mer än femton pilar per minut med hyfsad precision och upp till tolv pilar per minut med god precision, och det är möjligt att skjuta upp till 250 meter eller däröver med en långbåge. Genomslagskraften och räckvidden hos en långbåge beror till stor del på skyttens skicklighet – ju bättre skytt desto mer skada gör pilen när den träffar. Långbågens pilar är mellan 26 och 30 tum, eller mellan 65 och 75 centimeter. Det går ungefär 8 pilar per skålpund (16 per kilo).

Den engelska långbågen är egentligen inte engelsk. Den är faktiskt ursprungligen walesisk, och tidigare användes en kortare båge, ofta kallad pilbåge eller kortbåge, i så gott som hela Europa. Araberna har en egen kort båge som härstammar från Asien och som är uppbyggd av flera delar. Den kallas ofta för sammansatt båge eller hornbåge, men termen turkisk båge har fastnat eftersom det huvudsakligen är turkarna som kristna korsriddare har träffat på. Fördelen med en turkisk båge är att man kan få ett mycket långt drag tack vare att den är böjd, samt att den inte slår iväg pilen. Både räckvidd, precision och genomslagskraft vinner på detta.

Armborstet är en båge där strängen hålls på plats av vapnet istället för skyttens fingrar och strängen släpps av vapnets mekanism. Vapnet är enklare att sikta med än långbågen och har större genomslagskraft på kort håll. Armborstet är utmärkt för försvar där man har litet utrymme. Det är enklare att handha och alltså lättare att lära sig än långbågen. Slutligen kan man ha bågen spänd en längre tid, vilket är i det närmaste omöjligt med långbågen. Nackdelen är att det är ett dyrt vapen och det tar lång tid att ladda – man kan inte få iväg mer än som mest tre pilar per minut med godtagbar precision.

Det finns en nackdel till med armborstet. Eftersom man inte behöver någon särskild träning för att använda ett armborst så är det ett vapen som kan få obildat folk att hota vältränade soldater och riddare. Därför har kristenhetens försvarare (riddare, med andra ord) lyckats övertala påven att bannlysa vapnet så att det enbart får användas mot otrogna och hedningar. Detta struntar många i – vapnet är helt enkelt för praktiskt.

Sköldar

Långskölden är en förlängd rundsköld, avsedd att skydda benen på en beriden krigare. Senare har toppen plattats till, så att den har fått den vanliga ”strykjärnsformen”. Fortfarande används den vanliga långskölden, även om riddarskölden också används då den är enklare att handha när man hanterar en lans.

En sköld kan, förutom att användas som ett rent defensivt vapen, även användas offensivt. Det är till och med ganska vanligt att man drämmer till sin motståndare med skölden för att få honom ur balans och därpå försöket avgöra med svärdet. Den så kallade torgen, en liten rundsköld som även kallas bucklare, är ofta försedd med en elak spik avsedd att lämna ett bestående intryck i motståndaren.

Tabell 7-8: Vapen

Avståndsvapen	Skadevärde	Omtöckning	Stryktålighet	Vikt
Långbåge	6	4	1	4
Turkisk båge	6	4	1	3
Kortbåge	4	4	1	3
Armborst	5	5	2	8
Slunga	3	3	1	0,5
Kastkniv*	2	2	1	0,5
Kastyxa**	3	3	2	2,5
Kastpjut**	4	2	2	3,5

** Lätt kastvapen. ** Tungt kastvapen.*

Närstridsvapen:	Skadevärde	Omtöckning	Stryktålighet	Vikt
Obeväpnat försvar	–	–	2	–
Knytnäve	0	2	2	–
Spark	1	3	2	–
Dolk eller Kniv	2	2	2	0,5
Kortsvärd, seax	3	2	4	2
Svärd	4	3	5	3
Långsvärd	5	3	5	4
Stridsyxa	4	3	3	4
Stridsklubba	3	5	5	7
Kortspjut	3	3	3	2
Långspjut	4	3	3	5
Stridslans*	3+hästens Stor	3+hästens Stor	3	6
Tornerlans*	0+hästens Stor	3+hästens Stor	1	4
Träkäpp	3	3	3	2

** Förutsätter dock en häst. Hästens Stor är normalt +3 eller +4*

Tabell 7-9: Sköldar

	Skadevärde	Omtöckning	Stryktålighet	Vikt
Liten rundsköld	1	3	5	2
Stor rundsköld	1	3	6	7
Långsköld	1	3	7	6
Riddarsköld	1	3	8	7

Rustningar

Observera att det inte finns några plåtrustningar i Västmark. Rustningsutvecklingen har dock börjat närma sig plåten; man har tagit fram plåtskydd för ben och armar, det finns plåthjälmar och på vissa håll i världen har man skapat plåtharnesk. Det kommer förmodligen ta omkring ett sekel innan den första rena plåtrustningen blir tillverkad.

De vanligaste rustningarna är dock av läder sytt i tuber och hårt stoppad med hästtagel, linblånor (en restprodukt av linberedning, det som blir kvar av linstjälkarna) eller lumptrasor.

Metallrustningar bör förvaras torrt eller inrullade i oljigt tyg. Rostfläckar borttages med sand. Ringbrynjor kan linoljekokas för att få visst rostskydd, och ju bättre polerad en rustning är desto bättre rostbeständighet har den. Bucklor måste knäckas ut och man bör få eventuella skador ihopsmidra. En

del bucklor kan man trycka ut själv, medan hål måste åtgärdas av en professionell rustningssmed. Remmar och andra läderdetaljer måste smörjas för att inte torka och brista vid olämpliga tillfällen.

Ringbrynja och plåt är vadderat för att skydda mot krosskador men vadderingen är ett separat plagg som går att ta ur för att torka, byta och tvätta. Vadderingen bör tas ur och torkas efter att ha burits i en längre strid eller under en hel dag för att undvika mögel i vadderingen och rostskador i metallen.

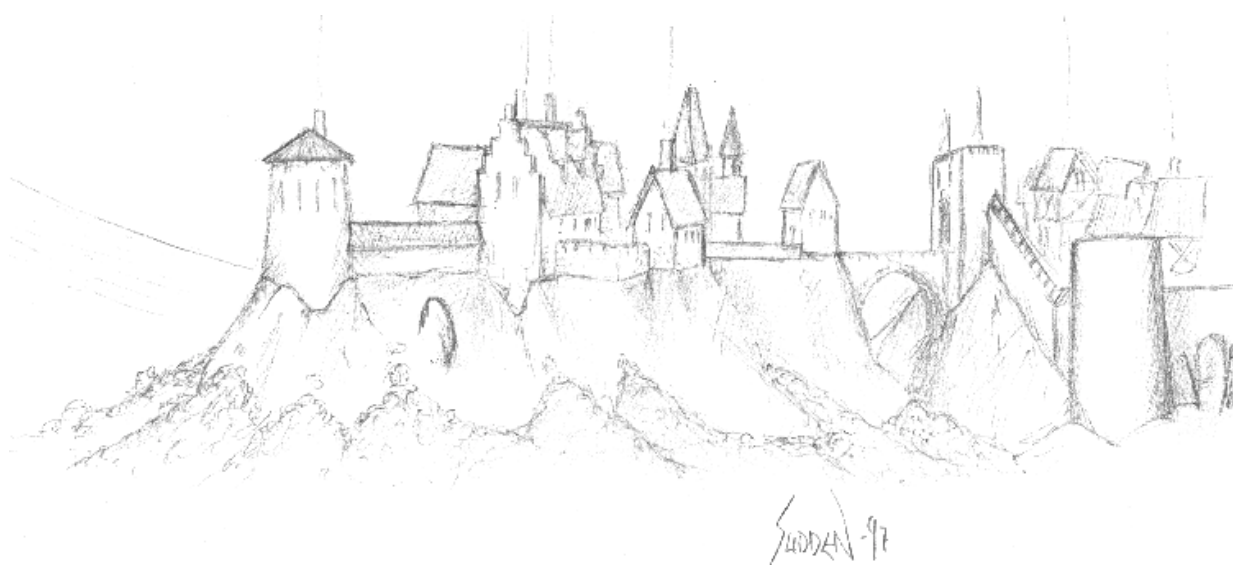
Tabell 7-10: Rustningsvärden för det enkla systemet

	Skada	Omt.	Vikt
Läderharnesk	2	3	6
Härdat läder	4	2	
Ringbrynja	6	2	18
Plåtdetaljer, armar+ben*	+1	+1	+6
Hjälm	+1	+1	+4
Tunnehjälm	+2	+1	+7

Tabell 7-11: Rustningsvärden för träffområdessystemet

Harnesk	Skada	Omt.	Vikt	Skyddar
Läderharnesk	2	3	6	Bröstkorg, Mage
Härdat läder	4	3	7	Bröstkorg, Mage
Kortärmad ringbrynja	6	2	14	Bröstkorg, Mage
Långärmad ringbrynja	6	2	18	Bröstkorg, Mage, Armar
Benskydd	Skada	Omt.	Vikt	Skyddar
Brynjeosor	6	2	7	Benen
Plåtskydd *	+2	+1	+6	Benen
Armskydd	Skada	Omt.	Vikt	Skyddar
Plåtskydd *	+2	+1	+4	Armarna
Huvudskydd	Skada	Omt.	Vikt	Skyddar
Brynjuhuv	6	1	4	Huvudet
Konisk el. Rund hjälm *	+2	+1	+4	Huvudet
Konisk el. Rund hjälm	6	1	4	Huvudet
Tunnehjälm *	+4	+1	+7	Huvudet
Tunnehjälm	8	1	7	Huvudet

* Som tillägg till ringbrynja



Fältslagsregler

Fältslagsreglerna i Västmark är inget riktigt system utan snarare riktlinjer för hur reglerna ska användas för att strukturera upp ett fältslag och hur det ska berättas.

Bakgrunden

Först måste man besluta sig för vad som är bakgrunden för slaget. Detta innebär att man bör ha en viss koll på hur kampanjen utvecklar sig och vilka konflikter som kan inträffa. Det innebär också att man behöver ha en viss koll på hur arméer rör på sig och när det utvecklar sig till slag. Det kan vara ett för figurerna planerat fältslag, som till exempel figurernas länsherres anfall på hans fiende, eller ett oväntat anfall, som till exempel ett bakhåll av fredlösa. I båda fallen är slagen ofta ganska omfattande historier som man inte kan kasta fram hipp som haver, och spelledaren har alltid gott om förvarning inför slagen för att förutse och förbereda vad som händer.

Slagets gång

Vid det här laget står slagfältet ganska klart. Spelledaren behöver sedan bestämma hur slaget går. Det enklaste är att besluta om vad som händer om figurernas sida vinner slaget, vad som händer om de förlorar slaget och vad som händer om ingen sida vinner slaget utan båda sidor drar sig tillbaka. Därefter bör man bestämma i grova drag hur man kommer till dessa slut, och via vilka beslutspunkter.

En beslutspunkt är en händelse som berör spelarnas figurer, och där de dessutom kan påverka slagets utgång och betyda något. Ett typiskt slag kan innehålla mellan två och fem beslutspunkter. Ju större slag och ju mer action desto fler beslutspunkter, men man bör inte ha sex eller fler beslutspunkter såvida det inte rör sig om det avgörande fältslaget i kriget (och kampanjen) och i vilket fall som helst sällan fler än tolv.

Ge gärna spelarna en karta över slagfältet, baserat på vad de vet och kan få reda på genom sina underrättelsekanaler. Står de högre upp i kommandokedjan vet de mer men har äldre uppgifter, medan de vet mindre om de är frontsoldater även om deras kunskap är färskare.

Sidoscener

En sidoscen är en kort berättelse om vad som händer på någon annan plats på slagfältet. De är till för att ge spelarna en uppfattning om vad som händer och för att föra fram historien. En typisk sidoscen kan vara en där fiendesidan beordrar anfall, eller där befälhavaren för den egna sidan säger en kort, snärtig replik ("Let's giv'em hell, boys!") och drar på sig hjälmen. Spelarnas figurer kan inte påverka en sidoscen annat än att de kanske aldrig inträffar om figurerna gör något (eller inte gör något) vid en beslutspunkt.

Exempel

Tuva och riddar Gared har hamnat i greve Rhys-Davies här, och förbereder sig för anfallet mot baron Wilke. Tuva har dock hamnat i bågskytte-sektionen, just för att hon är bättre bågskytt och har rustat färdigt riddar Gared, medan riddaren hamnar bredvid greven.

Bakgrunden för slaget är att Wilke har gjort uppror mot sin länsherre. Greve Rhys-Davies har forcerat marschen för hären och genskjutit den i fördelaktig terräng, med flankerna på två skogsbeklädda kullar och neråtlut i centern. Tyvärr är det den enda fördelen greven har näst efter sin härs goda moral, eftersom baron Wilkes här är större, bättre utrustad och utvilad.

Slaget börjar med en sidoscen då baron Wilkes bågskyttar skjuter den första salvan. Rhys-Davies svarar med sina bågskyttar, men håller tillbaka kavallerichocken eftersom han inte vill ge upp terrängfördelen, den enda han har.

Första beslutspunkten kommer då Tuva ser hur en grupp fiender arbetar sig runt flanken för att anfalla i sidan och sedan strömma ner mot centerns obehagade rygg. Spelaren kan nu göra något åt det. Om Tuva meddelar sitt befäl om detta kommer han avdela en grupp bågskyttar med Tuva som befäl för att förlänga flanken och hindra anfallet. Det här beslutspunkten avgörs enbart av sunt förnuft och gott rollspel - man bör meddela sina befäl om man ser något som fienderna gör, och om spelaren kan framföra informationen tillräckligt övertygande så kan Tuva få sin grupp bågskyttar. Det är dessutom en kritisk punkt som avgör slagets utgång.

Andra beslutspunkten drabbar centern och riddar Gared. Rhys-Davies beordrar slutligen kavallerichock, och hans riddare, inklusive riddar Gared, dånar fram över slagfältet och stöter samman med fiendens trupper. Även om beslutspunkten är avgörande så är det inte så mycket riddar Gared kan göra åt saken utom att göra sitt bästa.

Den tredje beslutspunkten inträffar enbart om Tuva inte meddelar sitt befäl om fiendens aktiviteter. Fienden stormar då upp för kullen och anfaller flanken. Om Tuva visar tillräckligt mycket bravado eller tur med tärningarna så kan fiendens anstormning stoppas, men enbart till kostnad av en så gott som förstörd flank. Rhys-Davies ser att med en så svag flank kan han inte hålla emot fienden, och tvingas retirera. Om flanken blir helt överränd kanske det till och med slutar med att Rhys-Davies kapitulerar och att Tuva och Gared tas till fånga - om inte något ännu värre inträffar.

Exempel (forts)

Den fjärde beslutspunkten inträffar enbart om Tuva meddelar sitt befäl om fiendens aktiviteter. I så fall stormar fienden rakt upp mot Tuvas allt för lilla bågskyttegrupp. Tack vare höglänt terräng och (förhoppningsvis) gott ledarskap stoppas fienden.

Beslutspunkt fem drabbar centern som slås tillbaka. Beroende på beslutspunkt tre och fyra kan Rhys-Davies nås av antingen goda eller dåliga nyheter. I vilket fall som helst så slås greven av hästen och riddar Gared får möjlighet att undsätta honom. En modig spelare anfaller fienderna kring greven rätt på, medan en smart spelare dessutom plockar med sig annat folk omkring sig för att undsätta greven. I vilket fall som helst bör det lyckas om spelaren försöker.

Beslutspunkt sex drabbar Tuva på flanken och enbart om hon inte meddelar sina befäl i beslutspunkt 1. Fienden samlar sig för ännu en stormning upp för kullen och pilarna i stort sett är slut. Återigen är det gott rollspel av ledarskap som avgör den här punkten. Är Tuvas ledarskap (= spelarens rollspel) gott nog så håller flanken, om än med svåra förluster. Om spelaren är smart och utnyttjar terrängens nedåtlut kan man göra ett motanfall och svepan undan fienden. Det krävs fortfarande gott ledarskap för att få bågskyttarna att göra det, men om de gör det så sveps fienden undan med nästan inga egna förluster.

Utgången av slaget beror på beslutspunkt 1. Om Tuva meddelar sitt befäl om fiendens aktiviteter kan hon hindra kringränningen. Om inte, så är slaget förlorat. Om inte Tuvas flank lyckas slå tillbaka fienden i beslutspunkt 3 så kan både hon, riddar Gared och greve Rhys-Davies bli tillgångatagna eller dödade. Om flanken däremot lyckas slå tillbaka fienden så retirerar Rhys-Davies, besegrad.

Riddar Gared kan utmärka sig i beslutspunkt 2 och 5. Om Gared gör bra ifrån sig i anloppet, samlar ett motanfall och/eller undsätter greven så får han grevens uppmärksamhet och kommer belönas för detta. Skulle greven inte undsättas tas han tillfångas av fienden, och utväxlas mot lösen och en fullständig reträtt, även om hären i sig skulle vinna slaget. Undsättande av grevar är något som är värt en packe Ära, förutom att greven är personligen mycket tacksam.

Tuva kan utmärka sig i beslutspunkt 1 och 6. Meddelar hon sitt befäl om fienden och visar sig vara kompetent att hantera trupp så kan det mycket väl innebära att denna status blir permanent och hon får ett sergeantsbrev och befälsstatus hos grevens bågskyttar. Skulle hon dessutom storma ner för kullen och svepa undan fienden så kommer greven att belöna henne personligen, vilket resulterar i en hel massa Ära.

Beslutspunkter

En beslutspunkt är ett tillfälle för figurerna att påverka slaget, att reagera på sin omgivning och att göra något hjältemodigt eller upphetsande. Det kan vara något så enkelt som en närstrid med en fiendesoldat, eller kanske att leda en grupp soldater runt fiendens flank, eller något annat i den stilen. Till och med ett slag för Läkekonst av den egna sidans befälhavare kan göras till en beslutspunkt.

Kritiska ögonblick

Figureerna är dramats huvudpersoner. Därför är de också "utvalda av ödet" att påverka händelserna. De kommer därför att hamna i kritiska situationer, där deras handlingar kommer att påverka slagets utgång. Det kan vara sådana saker som att samla ett motanfall mot fiendens styrkor, forcera marschen till en viss position för att befästa den innan fienden kringränner flanken, eller ta sig tvärs över slagfältet med livsviktiga underrättelser. Emedan de flesta beslutspunkter egentligen inte gör något, annat än att föra historien framåt och se till att spelarna har något att göra, så kan de kritiska ögonblicken påverka hela slagets utgång.

Sådana beslutspunkter ska avgöras av ren och skär slump, gott planerande, eller bara hederligt dumdristigt hjältemod. Liksom alla andra beslutspunkter så måste de vara farliga, annars riskerar man ett mer "slentrianmässigt" slag, något som man ska undvika till varje pris.

Delad uppmärksamhet

Ibland delar spelargrupper på sig, varför deras figurer finns på olika delar av slagfältet. Riddaren befinner sig troligen bland andra riddare, bågskyttar bland bågskyttarna, fotsoldater bland alla andra fotsoldater och resten i trossen. I så fall måste spelledaren se till att alla spelare har lika mycket att göra. Spendera inte någon timme med en grupp, utan flytta uppmärksamheten till någon annan del av slagfältet redan efter några minuter. På så sätt känner sig alla delaktiga i vad som händer.

Dessutom bör spelledaren byta fokus vid rätt tillfälle. Dessa tillfällen är ofta precis när det är som mest spännande. Riddarna stormar mot varandra, lansarna fälls, det är bara några få fot kvar...och vad händer vid bågskyttarna? Sådana "klipp" gör spelarna mer intresserade av slagets utgång och låter dem "suga på karamellen" fram tills dess att det blir deras tur igen.

Improvisation

Man ska alltid förvänta sig att spelarna gör något oväntat. Detta innebär inte att spelledaren måste försöka förutse varje given händelse, utan snarare vara beredd att improvisera om spelarna kommer upp med en helt oväntad lösning. Man ska alltid vara beredd att låta spelarnas plan lyckas, även om det innebär att spelledaren måste improvisera en mängd nya beslutspunkter.

Kapitel 8:



Gifter och förgiftning

Förgiftningar skiljer sig lite från vanliga skador. De uppträder långsammare allt eftersom giftet sprider sig i kroppen, till skillnad från vanliga skador som inträffar så gott som med en gång. För enkelhetens skull behandlas förgiftningar som vanliga skador, med den skillnaden att resultatet av skadan inte kommer med en gång. Man slår Stryktålighetsslaget vid förgiftningstillfället och tar reda på hur allvarlig skadan är. Därefter är det upp till spelledaren att öka effekten gradvis med tiden. Hur snabbt det kommer beror på hur snabbt giftet verkar.

Skulle förgiftningen inträffa samtidigt med en annan skada (till exempel på grund av en förgiftad dolk eller något annat i den stilen) slås två Stryktålighetsslag, ett för den andra skadan och ett för giftet. Den andra skadan inträffar normalt sett omedelbart, medan giftets verkan kommer gradvis.

Gifter påverkar normalt på två sätt: förtäring eller genom sår. Det är sällan som de påverkar genom huden eller genom inandning, men undantag finns.

I de fall där giftet måste tränga in i kroppen krävs det en anfallshandling. Anfallshandlingen måste ha ett Totalt Skadevärde som är större än noll för att giftet ska kunna angripa. Är det Totala Skadevärdet noll eller mindre kan inte giftet angripa.

Ibland vill man faktiskt förgifta sig av egen vilja. Några kan till exempel få för sig att supa skallen i bitar varje fredag, andra gifter har en hjälpande effekt i vissa fall. Dessa fungerar som vanliga gifter med lågt skadevärde, och där de lägre skadenivåerna ger den önskade effekten. De högre skadenivåerna kan dock leda till rena förgiftningar. Sen så kan man ju få för sig att giftmörda folk, men det är faktiskt såpass olagligt att man kan bli dömd för häxeri om man gör det.

Giftkokning

Vill man kan man dela in gifter i tre sorter, nämligen de som bara behöver samlas in, de som behöver tillredas, och de som behöver tillredas på övernaturlig väg.

Många gifter förekommer naturligt i världen. Djur och växter har olika gifter för att försvara sig, och dessa behöver man inte göra så mycket med för att använda. Det räcker i princip med att veta var giftet finns och hur man samlar in det. Växt- och svampgifter kan kännas igen och samlas in med ett slag för Örtkunskap. Animala gifter, som till exempel ormgifter, är en helt annan sak. Det krävs ett lyckat slag för Djurlära för att veta vilka djur som har någon form av gift och ett slag för Jakt eller eventuellt Fiske för att fånga djuret. Att sedan få ut giftet i en användbar form kan kräva alla möjliga konstiga skickligheter, hela vägen från Envishet till Matlagning.

”NO, NO, THE DRINK, THE DRINK,
—O MY DEAR HAMLET! THE DRINK,
THE DRINK: I AM POISON’D”

—WILLIAM SHAKESPEARE,
”HAMLET”

En del gifter kräver tillredning på olika sätt. I så fall kan flera olika skickligheter användas. Om det är en rent kemisk process så fungerar skickligheten Alkemi bäst, medan Matlagning används om det är en fråga om att koka ihop en giftig soppa. Alkohol skapas bäst med skickligheten Bryggning.

Den tredje gruppen är de gifter som kräver övernaturlig tillredning. Sådana gifter tillagas förmodligen bäst som rena besvärjelser och täcks således bättre av kapitlet Trolldom.

Tabell 8-1: Hudangripande ämnen

Skråma	Retningar i näsa och svalg, nysningar, klåda.
Skada	Kräkningar, kraftig klåda
Allvarlig skada	Hudskador i form av frät- och brännskador.
Allvarlig skada +10	Blodbristningar i lungorna, skadade slemhinnor, öppna brännsår på huden

Tabell 8-2: Krampgifter

Skråma	Pupillsammandragningar
Skada	Synsvårigheter, tryck över bröstet
Allvarlig skada	Andnöd, illamående, svettning och salivutsöndring ökar.
Allvarlig skada +10	Kramper, uppkastningar och konvulsioner.

Tabell 8-3: Dödande gifter

Skråma	Svullnad
Skada	Stelhet
Allvarlig skada	Paralysering
Allvarlig skada +10	Kroppsdelen dör

Tabell 8-4: Hallucinogener

Skråma	Synen och hörseln förändras, man får minnesbilder som man trodde att man hade glömt.
Skada	Man ser inbillade saker och hör inbillade ljud. Minnesbilderna blir en del av hallucinationen.
Allvarlig skada	Hallucinationen upplevs som verklig och har ingen förankring i verkligheten. Man får med stor sannolikhet bestående hjärnskador och psykoser.
Allvarlig skada +10	Om man klarar sig är det med bestående hjärnskador.

Kategorier

Olika gifter och droger har olika verkningar. Grovt sett kan gifter och droger delas in i ett antal olika kategorier. Här nedan specificeras de olika symptomen på olika förgiftningsnivåer upp.

Hudangripande ämnen

Sådana här gifter angriper huvudsakligen hud och slemhinnor. Mildare varianter framkallar hostattacker och klåda, medan grövre varianter fräter på hud, och om man lyckas göra ett gasmoln av giftet, eventuellt även i lungorna. Hudangripande ämnen har normalt sett ingen avklingningstid, utan verkar bara så länge de har kontakt med huden. Däremot kvarstår skadan även när det farliga ämnet är bortfört, och skadan tar ofta lång tid på sig att läka.

Krampgifter

”Krampgifter” är det något vanhedrande namn som har givits åt en kategori med gifter som ger smärtsamma kramper åt offret. Överlever man kramperna är man dock ofta helt frisk när Avklingningstiden har gått ut.

Dödande gifter

Ormgift från huggormar och många andra gifter är dödande, i form av att de dödar kroppen. Även vissa mineralgifter faller i den här kategorin. Till skillnad från krampgifter som går över om man överlever det så ger dödande gifter en verklig skada som måste läkas. Normalt sett ger de sig dessutom bara på den kroppsdel som de injiceras i. Ett typiskt svenskt huggormsbett har skadevärde 5.

Hallucinogener

Dessa ger sig på hjärnan och får på det sättet offret att få hallucinationer. Sådana här gifter används ibland för att sätta sig i kontakt med de magiska energierna i världen och även andeväsen. Det är möjligt att få återfall långt efter att hallucinogenen intagits. Skadan går över när avklingningstiden har gått ut, men man kan få återfall senare.

Stimulantia

Stimulerande medel används ibland för att ta bort trötthet och hunger, öka inlärningskapaciteten och ge en extra energikick. Nackdelen är att de är mycket vanebildande och man fastnar lätt i missbruk. Skadeeffekten går över när avklingningstiden har gått ut.

Dåsgifter

Dåsgifter bromsar eller stannar aktiviteten i hjärnan och nervsystemet så att offret blir lugnare och dåsigare. Extrakt från växten belladonna är ett typiskt exempel på denna typ av gifter. Eftersom stora ögon är på modet i framförallt de italienska stadsstaterna så droppar adelskvinnor belladonna-extrakt i ögonen för att pupillerna ska utvidgas. Skadeeffekten går över när avklingningstiden har gått ut.

Alkohol

Alkohol ger normalt försämrade balansförmåga, sämre omdöme och sämre koordination. Dessutom öppnar alkohol porerna så att nedkylning och förfrysning inträffar mycket lättare. Vid stora doser kan alkohol döda.

Andra gifter

De giftkategorier som nämns ovan är bara några av de vanligaste. Andra gifter kan ha helt andra effekter. Kom dock ihåg skalan på vilken symptom inträffar. Vid en skråma visar man vissa förgiftningssymptom. Vid en Skada så har man nedsatt funktion, vid en Allvarlig skada kan förgiftningen vara livshotande och vid Allvarlig Skada +10 är förgiftningen livshotande.

Gifter

Varje gift har fem värden:

Kategori är vilken kategori giftet hamnar i. Detta avgör dels hur det verkar och dels hur symptomen ser ut. De olika kategorierna beskrivs separat.

Snabbhet är ett värde på hur snabbt giftet verkar från förgiftningstillfället till full effekt.

Skadevärdet är det totala skadevärdet från en "normal dos" av giftet eller drogen. Exakt vad som är en normal dos varierar från fall till fall. Vissa gifter ökar skadevärdet med ökad dos. Ökningen är proportionell, så dubbel dos innebär dubbelt skadevärde. Sådana gifter markeras med ett plustecken ("+") efter skadevärdet.

Omtöckning anges i formatet $a-b-c$, där a är mängden omtöckning som fås vid en Skråma, b är mängden omtöckning vid en Skada och c är mängden omtöckning vid en Allvarlig Skada.

Avklingningstiden är den tid det tar för kroppen att bryta ner giftet så att det inte längre är skadligt. Avklingningstiden räknas från det tillfälle då giftet kommer in i kroppen. Vissa gifter ökar avklingningstiden med ökad dos. Sådana gifter markeras med ett plustecken ("+") efter avklingningstiden.

Snabbhet och avklingningstid anges enligt de intervall som står att finna vid Varaktighet i trolldomsreglerna (handling, runda, minut, glas, vakt, soluppgång/nedgång, dygn, månvarv, och så vidare).

Tabell 8-5: Stimulantia

Skråma	Pigghetskänsla. Offret är vaket och har svårt att somna.
Skada	Offret blir hyperaktivt och kan inte sitta still utan måste göra något. Inlärningsförmågan är på topp.
Allvarlig skada	Det hyperaktiva stadiet driver personen till fysisk utmattning utan att offret känner något.
Allvarlig skada +10	Hallucinationer, krampor, kräkningar.

Tabell 8-6: Dåsgifter

Skråma	Offret lugnar ner sig, pupillutvidgning.
Skada	Offret känner sig dåsig. Balansproblem och yrsel vid ansträngningar. Torrhet inträffar i munnen och svettningen upphör.
Allvarlig skada	Det finns inget sätt att kontrollera balansen. Synproblem, dubbelseende och tunnelseende.
Allvarlig skada +10	Hallucinationer, medvetlöshet, hjärtflimmer.

Tabell 8-7: Alkohol

Skråma	Full -1. Offret är salongsglad.
Skada	Full -2. Offret är packat.
Allvarlig skada	Full -3. Offret är redlöst och ofta medvetlös.
Allvarlig skada +10	Full -4. Offret är farligt berusad och kan dö av det.

Alkohol

Kategori: Alkohol

Snabbhet: Glas

Skadevärde: 2+

Omtöckning: 1-3-9

Avklingningstid: Dygn

Alkohol framställs genom jäsning. I vissa fall avstannar processen där (öl och mjöd), men det går att förädla processen genom att lagra brygden (vin, vissa ölsorter), destillera den (brännvin) eller både och (whisky, konjak). Vad det är man utgår från varierar. Man kan jäsa det mesta, från säd och korn till frukt. Korn är det vanligaste som man utgår från.

Arsenik

Kategori: Dödande gift

Snabbhet: Vakt

Skadevärde: 15+

Omtöckning: 2-6-18

Avklingningstid: Dygn

Arsenik är ett klassiskt gift som används i flera deckarhistorier. Det vanligaste sättet att använda giftet är att göra ett fint pulver av det och blanda det i mat. Andra och mer exotiska alkemiska metoder används också för att framställa pulvret. Arsenik stannar kvar i kroppen. Det enda som händer är att kroppen bygger upp en tolerans mot giftet.

Belladonna

Kategori: Dåsgift

Snabbhet: Minut

Skadevärde: 10+

Omtöckning: 1-3-8

Avklingningstid: Glas

Belladonna är synnerligen populärt att använda för att få förstörade pupiller, vilket anses vara ett skönhetsdrag i stadsstaterna i Italien. Att det är giftigt har man dock inte så stor tanke på. Belladonna-extrakt i ögonen är vanligtvis ganska svagt, men kraftigare blandningar kan vara dödliga.

Bolmört

Kategori: Krampgift

Snabbhet: Minut

Skadevärde: 10+

Omtöckning: 1-4-12

Avklingningstid: Vakt

Denna illaluktande växt är en annan giftklassiker. Det sägs att giftbägaren som Sokrates dömdes att dricka innehåll bolmörtgift.



Fingerborgsblommor (Digitalis)

Kategori: Krampgift

Snabbhet: Minut

Skadevärde: 15+

Omtöckning: 1-4-12

Avklingningstid: Glas

Fingerborgsblommor kan användas som medicin för hjärtsvaga personer, men växten är dödligt giftig och angriper hjärtat. En person som inte vet något kan mycket väl få för sig att personen träffats av ett trolskott (kom ihåg att hjärtinfarkt inte är känt) och skylla dödsfallet på folket under kullarna.

Flugsvamp

Kategori: Hallucinogen

Snabbhet: Minut

Skadevärde: 10+

Omtöckning: 1-4-12

Avklingningstid: Vakt

Flugsvamp har använts för att försätta bland annat vikingarnas bärsärkar i sitt hemska raseri. Vissa trollkarlar använder medlet för att komma in i andevärlden och för att försätta sig i profetisk trans.

Giftig murgröna

Kategori: Hudangripande

Snabbhet: Minut

Skadevärde: 1+

Omtöckning: 1-3-9

Avklingningstid: -

Murgröna angriper huden och orsakar svår hudirritation och kraftig klåda. Det mest felaktiga man kan göra är att klia sig när man drabbats av murgröna. Att tvätta sig är betydligt bättre. Man kan även skölja bort de giftiga oljorna med alkohol. Verkligt allvarliga fall leder till chock.

Huggormsgift

Kategori: Dödande

Snabbhet: Minut

Skadevärde: 5+

Omtöckning: 1-3-9

Avklingningstid: Dygn

Den vanliga huggormen är av samma typ som man hittar i Sverige. Den är inte särskilt farlig och man får sällan dödliga skador av giftet. Det är vanligare att dödsoffer orsakas av sårfeber. Det finns farligare huggormar, men inte på Tire Nam Beo. Giftet verkar genom att angripa musklerna samt levern. Det orsakar kraftiga smärtor i den angripna kroppsdel som ofta svullnar upp. Den angripne får ofta feber.

Kvicksilver

Kategori: Dödande gift

Snabbhet: Vakt

Skadevärde: 5+

Omtöckning: 1-3-9

Avklingningstid: Dygn

Liksom arsenik är kvicksilver ett metalliskt gift, och de verkar på ungefär samma sätt. Kvicksilver är dock flytande och tungt, och därför svårt att få i sig utan att man är medveten om det. Liksom arsenik stannar kvicksilver kvar i kroppen och kroppen bygger upp en tolerans mot giftet. Det är inte helt okänt att gamla trollkarlar har dött av kvicksilverförgiftning.

Mjöldryga

Kategori: Hallucinogen

Snabbhet: Vakt

Skadevärde: 5+

Omtöckning: 1-3-12

Avklingningstid: Soluppgång/nedgång

Mjöldryga är svår att upptäcka – den återfinns i axen på korn och råg, och är nästan omöjlig att skilja från de friska kornen utan att gå igenom axen ett efter ett. Därför hamnar ofta mjöldrygan i brödet, och leder till konstiga och skrämmande visioner. Den är sällan dödlig, men det är mycket möjligt att en del övernaturliga fenomen i själva verket är hallucinationer från mjöldrygeförgiftning.

Ett par nötter om gifterna

De gifter som presenteras här är bara några av de giftiga ämnen som finns mer eller mindre naturligt i världen. Några (till exempel alkohol) kräver någon form av tillverkning. Det finns många fler gifter, dels sådana som förekommer naturligt och dels sådana som kräver tillverkning, men med de som finns beskrivna här klarar man sig ganska långt.

De här beskrivna gifterna är giftiga på riktigt. De är inga påhitt, men naturligtvis är det inte meningen att de ska användas. Orsaken till att riktiga giftiga växter används i Västmark är för att höja realismen i spelet, inte för att undervisa spelare någon form av grundläggande giftkunskap. Eftersom informationen här är anpassad för spelbruk så är den kraftigt förenklad och inget gott undervisningsmaterial. De som verkligen vill veta hur det verkligen föreligger bör leta upp en flora på närmaste bibliotek.

Det står naturligtvis varje spelledare och spelare helt fritt att hitta på egna gifter, både naturliga och artificiella. Västmark ligger ju trots allt på Lyonia och inte på kontinenten, så det är fullt möjligt att det finns andra giftigheter där som inte finns någon annanstans i Europa. Dessutom finns ju hela kapitlet om Trolldom, där det finns regler för att brygga verkligt konstiga brygder och gifter som inte uppför sig som "vanliga" gifter ("Bävermannens Död" är ett bra exempel).

Det går att simulera sjukdomsförlopp med regler som liknar gifter, men det överlåtes åt en driftig spelledare att skapa regler för sådant.

Dramatiska gifter

Ur rent dramatiskt perspektiv får giftet ofta stå som symbol för ondska och svek. I den kristna mytbilden symboliserar sen döva giftormen syndaren som stänger sina öron för livets ord.

Ur rent politiskt perspektiv så är varje människa fortfarande sårbar för gift, oavsett hur skicklig kämpe han är eller hur god rustning han har. Giftet kan ändå nå sitt mål. Dessutom behöver man inte komma ända in på offret för att döda honom med gift. Detta har gjort att den chevalereska adeln föraktar gift och giftmördare.

Gift och giftmord anses ofta vara lika med häxeri, vilket ger brottet något värre allvarlighet enligt Västmarks lagar. Om spelarnas figurer verkligen får för sig att syssla med sådana här otureliga saker får de allt ta skeden i vacker hand om de blir påkomna.

Det finns inte många situationer där gift kan anses ha "gott rykte". I de politiskt intensiva italienska statsstaterna är gift ganska vanligt som metod, men fortfarande inte omtyckt. De enda tillfällena då gift har fått ett någorlunda romantiskt skimmer över sig är i antik tid, då Sokrates tömde malörtsbägaren och Kleopatra tog sitt liv med en giftkobra. Med kristendomen har självmord kommit att anses som en dödssynd, så nya liknande fall lär inte uppkomma på ett bra tag.

Odört

Kategori: Krampgift

Snabbhet: Minut

Skadevärde: 10

Omtöckning: 1-4-12

Avklingningstid: Vakt+

Odört är en hundkexväxt men är giftig. Det är ett ganska vanligt medel för att orsaka sjukdom, och är ett ganska vanligt gift i England.

Smörblommor

Kategori: Dödande

Snabbhet: Glas

Skadevärde: 2+

Omtöckning: 1-2-6

Avklingningstid: Dugn

Svåra tarmbesvär är resultatet om man äter smörblommor.

Spikklubba

Kategori: Krampgift

Snabbhet: Minut

Skadevärde: 20+

Omtöckning: 2-6-18

Avklingningstid: Vakt

Spikklubba är ganska utbredd och känns igen på sin taggiga frukt. Hela växten är dödligt giftig.

Sprängört

Kategori: Krampgift

Snabbhet: Minut

Skadevärde: 20+

Omtöckning: 2-6-18

Avklingningstid: Vakt

Sprängört är också en hundkexväxt som växer vid vatten och luktar obehagligt. Växten är extremt giftig - så lite som en tugga kan döda en fullvuxen man.

Stormhatt

Kategori: Krampgift

Snabbhet: Minut

Skadevärde: 15+

Omtöckning: 2-6-18

Avklingningstid: Vakt

Växten har handflikiga blad och blåviolettera eller gula och håriga blommor, och den tros ha en övernaturlig förmåga att stoppa eller döda vargmän.

Trolldruvor

Kategori: Dåsgift

Snabbhet: Glas

Skadevärde: 10

Omtöckning: 1-3-12

Avklingningstid: Vakt+

Denna skogsväxt orsakar huvudsakligen yrsel, kräkningar och svåra inre obehag. Det spelar ingen roll vilken del av växten man får - alla delar är lika farliga.

Kapitel 9:



Trollldom

Sedan urminnes tider har det funnits magi och trollldom i världen. Och sedan urminnes tider har folk försökt att utnyttja denna trollldom, för eget bästa, för andras bästa eller som ett självändamål. Alla typer av trollldom finns, från eldklot och hemska demoner till kärleksbrygder och enkla häxkonster, men i Västmark kommer vi att koncentrera oss på tre typer av trollldom. Alla andra typer av trollldom är förbehållet de högsta bland älvafolk, ondskefulla djävulsdyrkare och de Odödliga.

Det är faktiskt ganska stor skillnad på trollldom och trollldom. Den enklaste formen av trollldom är de små skyddsritualer som även vanligt folk utför så gott som dagligen och som ofta avfärdas som rent skrock, som till exempel att spotta över axeln när en svart katt korsar vägen, säga "prosit" när någon nyser, hänga en hästsko över dörren, korsa sig när man nämner ett helgon eller när någon svär och liknande småritualer. Sådant förekommer alltid i en mer skrockfull befolkning – och kom ihåg att Västmarks befolkning verkligen tror på allt det där. För dem är det lika naturligt att tro på att en sjukdom beror på djävlar i blodet som det är för oss att tro på bakterier och virus.

Huruvida den här trollldomen faktiskt fungerar låter vi vara osagt. Hur som helst så tror folk att det gör det, och bara den ökade säkerheten i att tro det ger en liten moralboost som skulle kunna belönas med till exempel en liten +1-modifikation på slaget.

Den "riktiga" trollldomen är något helt annat. Den kräver en medveten koncentration och en viss gåva. Det är fortfarande knappast något som man "bara förklarar" för vanligt folk, och hur noggrann man än är i förklaringen så saknar vanligt folk den rätta gnistan för att kunna utföra trollldom.

Den här rätta gnistan är ganska ovanlig. Personer som har underliga föraningar har den ofta, andra som har god hand med sjuka eller djur har den ofta, liksom personer som kan se mer än andra. Den går ofta i arv - nu finns det inte så mycket statistiska underlag att gå på (statistik är liksom inte uppfunnet än) men det verkar som om den huvudsakligen går i arv på den kvinnliga sidan. Det finns också vissa saker man kan göra för att försäkra sig om sin avkommas trollldomsförmåga – om endera föräldern är älvafolk, kunglig eller demonisk blir barnet trolskt mer ofta än andra. Om en kvinna skulle befruktas av en död mans säd blir barnet ofta trollldomskunnigt, och om den döde mannen är en trollkarl, kvinnan är en häxa (och gärna också oskuld) och

"THESE ARE THE TOOLS WE EMPLOY, AND WE KNOW MANY THINGS."

"SUCH AS?"

"THE TRUE SECRETS. THE IMPORTANT THINGS. FOURTEEN WORDS TO MAKE SOMEONE FALL IN LOVE WITH YOU FOREVER. SEVEN WORDS TO MAKE THEM GO WITHOUT PAIN. HOW TO SAY GOOD-BYE TO A FRIEND WHO IS DYING. HOW TO BE POOR. HOW TO BE RICH. HOW TO RE-DISCOVER DREAMS WHEN THE WORLD HAS STOLEN THEM."

– ELRIC OCH JOHN SHERIDAN,
"BABYLON 5"

En liten varning!

Trollldoms- och magiregler i rollspel har upprepade gånger uppfattats som dagens sanning och därigenom blivit måltavlor för diverse rollspelsmotståndare. Därför poängterar vi än en gång; dessa trollldomsregler är påhittade fantasikonstruktioner, skapade för underhållningssyfte till en fantasivärld och ingenting annat.

det hela sker på galgbacken under någon av de hedniska högtiderna, då kan man räkna med att barnet ifråga kommer att bli en av de mäktigaste trollkarlarna eller häxorna som någonsin levat – om det får den rätta träningen och överlever till vuxen ålder, förstås. Ofta lever sådana barn till åtminstone halvvuxen ålder, i alla fall om man får tro sagorna.

Man kan förvärva trolldomsmakten på många sätt; man kan stjäla den från en mäktig trollkarl – det påstås att det var så den onda fén Viviane lyckades stjäla Merlins trolldom och fängsla honom med den. Man kan sluta en pakt med en annan makt för att på så sätt förvärva trolldomskunskapen – det finns i princip bara älvafolk, dödfolk och demoner att försvära sig åt. Älvafolk är för svårberäkneliga och dödfolk har alltid sina egna syften, ofta ganska mörka sådana. Demoner och djävlar är för ondskefulla för att man ska vilja försvära sig till dessa. Det klassiska priset för trolldomsmakt från demoner och djävlar är ens själ – och det är faktiskt ett *lite väl* högt pris. Vi nämner dock mer om detta senare.

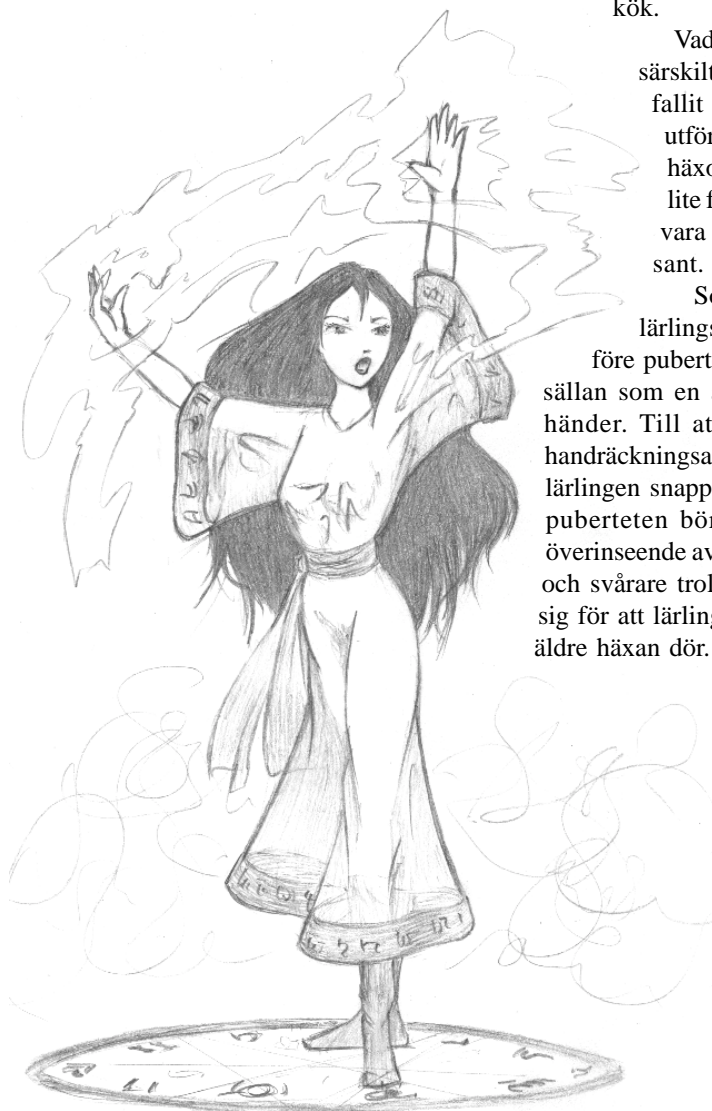
Häxkonst

Häxkonst är den trolldom som drar sin kraft från det levande. Häxkonsten är i grunden god magi, men som allt annat kan häxkonster användas även för att skada. I fel händer kan häxkonster bli ett fruktansvärt vapen. Häxkonster ställer vissa krav på utrustning, men det räcker gott med ett normalt kök.

Vad folk än tror så finns det manliga häxor. De är inte särskilt vanliga – genom sitt nära band till naturen har det fallit sig mer naturligt att det är kvinnliga häxor som utför denna form av trolldom. En del kallar de få manliga häxor som finns för ”häxmästare”, men denna term är lite felaktig, då det antyder att de manliga häxorna skulle vara överlägsna de kvinnliga, och detta är på intet sätt sant.

Som de flesta andra yrken lärs häxkonster ut med lärlingsskap. Den blivande häxan börjar ofta åtskilliga år före puberteten som en slags novis hos en äldre häxa. Det är sällan som en äldre häxa tar flera lärlingar samtidigt, men det händer. Till att börja med fylls lärlingstiden mestadels med handräkningsarbete för att avlasta den äldre häxan, samtidigt som lärlingen snappar upp teori och råd om vartannat. Först omkring puberteten börjar den egentliga trolldomsträningen – under överinseende av den äldre häxan får lärlingen försöka sig på svårare och svårare trollkonster, innan den äldre häxan antingen beslutar sig för att lärlingen är fullärd och skickar iväg denne eller att den äldre häxan dör.

Häxkonsten är den tradition som har flest besvärjelser. Detta har en ganska naturlig förklaring – det är en konst där kunskapen förs vidare från lärare till lärling i en muntlig tradition. Det är inte särskilt mycket som är nedtecknat – allt kan man i huvudet och för vidare. Att häxkonsten sällan är nedtecknad gör att det ofta blir nödvändigt att improvisera en besvärjelse, vilket i sin tur lärs in och görs om och modifieras och lärs vidare till nästa generation. Detta gör att det inte bara finns en enorm mängd besvärjelser: det finns också en enorm mängd variationer av varje besvärjelse. Å andra sidan är de inte så farligt mäktiga.



Häxkonst är mycket mindre riskfyllt för stämning och kampanj jämfört med älvmagi – det är alltså lättare att tillåta en häxa än en trollkunnig älva. Det är också en tradition som är mer ”jordnära” än magin i andra rollspel. Medan älvmagin kan skada direkt är häxkonsten mer indirekt, mer långsam, mer subtil och på sitt sätt också mer elak.

Häxkonstens effekter är ofta bundna till brygder, salvor, omslag och annat. De kan vara omedelbara, men om de är tidsbegränsade innehåller de så gott som alltid ett villkor eller två för att göra det något lättare att besvärja.

Alkemi

Alkemi är den trolldom som drar sin kraft från det icke-levande. Syftet är ofta att finna materiens innersta struktur. Även om det ingår en del hantering av döda – och enligt vissa rykten också uppväckandet av döda – så är det mycket viktigt att veta att alkemin är en väldigt materiell konst. Till skillnad från häxkonsten som bryr sig väldigt mycket om levande ting är alkemin helt ointresserad av livet annat än som alkemiskt fenomen, och det enda intressanta med själen är frågan om i vilket organ den huserar. Alkemin är i grunden helt neutral – den är vare sig helt ond eller helt god. Alkemi ställer mycket höga krav på utrustning.

Alkemi lärs inte så ofta ut i form av lärlingsskap, utan oftare lär man sig denna form av trolldom genom självstudier, ofta (faktiskt) vid akademier av olika slag. Då kvinnor ofta inte får möjlighet att studera vid universitet är alkemin mer mansdominerad. Alkemin är också en dyr hobby, så ofta är det bara köpmanssoner eller adelspersoner som har råd att syssla med alkemi.

I och med att det sällan finns en lärare tillgänglig för de som studerar alkemi är det inte särskilt ofta som alkemister är överdrivet mäktiga. De har helt enkelt fått lära sig själva genom egna misstag och kryptiska anteckningar i böcker.

Det finns nästan inga besvärjelser alls inom alkemin. Detta har en ganska god orsak – alkemister är forskare. De utvecklar inte besvärjelser, de letar upp nya förutsättningar för trolldomen. En forskare idag utvecklar inte nya bilar, nya datorer eller nya flygplan – han söker kunskapen bakom allting, så att en designer eller ingenjör ska kunna utnyttja kunskapen. På samma sätt är det med Västmars alkemister. De utvecklar inte nya besvärjelser, de forskar kring materiens innersta mysterier.

Detta gör att de besvärjelser som skulle uppstå antingen är ”spin-off”-effekter, sådant som alkemisten aldrig planerade att göra utan kom som en positiv bieffekt, eller så är de ett verktyg i hans forskning. Eftersom alkemisk forskning dessutom ligger på gränsen av känd kunskap finns det ofta heller inga nedtecknade besvärjelser som fungerar i dessa situationer. Alltså blir alkemisten ofta tvingad att improvisera.

Det finns två huvudtyper av effekter inom alkemin. Den vanligaste är fördröjda tidsbegränsade effekter. Den andra är permanenta effekter bundna till ett föremål.

Älvmagi

Älvmagi är liksom alkemin helt neutral, men i övrigt är den raka motsats. Den drar sin kraft från själen själv och påverkar också själen. Man är inte intresserad av materiens hemligheter, man är intresserad av själens. Som sådan är den också mycket svårare att bemästra – det är i princip bara älvafolken som klarar av det, men dessa gör det å andra sidan med största förtjusning.

Älvmagi lärs inte ut – i alla fall inte i grunden. Älvmagi är något som ligger inneboende i en älva och som enbart hennes fantasi kan aktivera. Det är en konst som kräver träning men ingen utbildning. Man kan i och för sig få hjälp av en lärare, men det är inte så mycket utbildning som goda råd och



inspiration. Det finns inga texter om hur man använder älvamagi, däremot finns det åtskilliga folksagor om hur älvamagi har påverkat människor och djur.

Älvamagin är den magin som är mest improviserad, mest vild och fullständigt okontrollerbar. Den kan vara sådan därför att den faktiskt inte finns – kom ihåg att älvamagin är illusioner och ingenting annat.

Älvamagin är också den farligaste magin, särskilt ur spelledarens synvinkel. Med all den flexibilitet och skapandekraft som älvamagin har är det tämligen lätt att förstöra både en kampanj och stämningen i den. Turligt nog är älvor ganska sällsynta som figurer, och det finns alltid en möjlighet att säga "stopp" om spelaren skulle balla ut allt för mycket. Man ska dock alltid ta det säkra framför det osäkra och säga nej till en spelare som man inte tror klarar av att dels hantera den stora makt som älvamagi innebär och dels inte kan rollspela en varelse för vilken tid inte spelar någon som helst roll. Spelledare som är det minsta tveksamma på en spelare bör vägra spelaren att spela trolldomskunniga personer över huvud taget, och i synnerhet älvafolk.

Älvamagi är den trolldom som syns mest när den utövas. Detta beror helt och hållet på att de är illusoriska. Det är på detta sätt som älvafolken påverkar sin del av verkligheten som de önskar. Det är således mest troligt

att om eldbollar används i magin så är det illusoriska eldbollar från älvamagin. Rent resultatmässigt gör det ingen skillnad – visserligen är det bara en illusorisk eldboll som träffar, men å andra sidan är skadan från den *inte* illusorisk.

Just eldbollar är förresten ett dåligt exempel. Tänk på att älvor gör saker med stil. De kastar inte en eldboll på någon. De frammanar ett magiskt svärd (illusoriskt, javisst – kan det bli mer magiskt än så?) och utmanar sin motståndare på duell.

Andra Traditioner

Det finns fler traditioner än dessa tre. Vi har till exempel qabala, som sysslar med siffermagi och numerologi. Den är i sin tur besläktad med ritualmagin, där man utför magi i grupp och i mäktiga, näst intill religiösa ritualer. Båda dessa är dock ganska ovanliga på Lyonia, men desto mer spridda

Terminologi

Observera att vi undviker ordet "magi" så mycket som möjligt. Detta beror på att Västmark har en viss stämning som vanlig rollspelsmagi effektivt skulle förstöra (det är också därför som man bör vara försiktig med älvamagi) – Västmarks trollkunniga personer är helt enkelt inte någon medeltida motsvarighet till en 15,5 cm fälthabbits. I vanliga rollspel skjuter en magiker en eldboll på sin fiende, i Västmark slår en häxa sin fiende med olycka eller pesten. En spelledare – och framförallt spelets spelare – bör vara på det klara med detta så att man undviker den slentrianmässiga fantasymagin.

De spelare som fastnat i terminologin och kallar allt för magi och magiker kan ta en titt på följande alternativa terminologi som bör användas istället.

Istället för:

magi (som konst)	magiker	magi (som besvärjelse)	kasta magi
säg:			
trolldom	trollkarl	besvärjelse	besvärja
häxkonst	häxa	förtrollning	förtrolla
sejdkonst	häxmästare	förbannelse	förbanna
	besvärjare	förhåning	förhäxa
	gandryttare	sejd	sejdra
	sejderska	gand	gandra
	trollkvinna	trollformel	

och fruktade på kontinenten. De kommer ursprungligen från Främre Orienten, till skillnad från häxkonsten och alkemin som båda är mer keltiska i sitt ursprung och älvamagin som bara är.

Det ryktas om att arabiska lönnmördare, de så kallade assassinerna, använde trolldom i sitt yrke, och ännu längre österut ryktas det om väldiga krigare som kan springa på molnen och skjuta blixtar och klyva berg med svärdet, om lönnmördare som kan smälta in så fullständigt med natten och förvandla sig till fåglar för att ta sig in i borgar. Det ryktas om häxor på den ryska stäppen som får sin kraft från barnaoffer och kannibalism, och om varulvar och vampyrer i östra Europas berg. Och överallt går ryktet om att vissa dödliga försvar sig till Hin Håle i utbyte mot makt på jorden.

Den nordiska runmagin är mer än ett rykte – genom vikingarnas resor har deras runor kommit ner till Lyonia och blandats in bland de keltiska druidiska konsterna. Fler än en skyddsgalder härstammar från det kalla Norden och asatron, men denna kunskap är numera en del av häxkonsttraditionen på Lyonia och inte en separat hemlighet.

Att Göra En Trollkarl

Det är några saker man behöver för att kunna göra en trollkarl. Det första är en lämplig egenskap, till exempel Trollkarl (minst +1 poäng), varpå man kan lära sig Alkemi eller Häxkonst. Det går även med andra egenskaper. Möjliga varianter är Bildad +4 (för att lära sig Alkemi), Älvablod +3 eller högre (för att lära sig Älvamagi). Med Trollkarl +4 kan man, om man får spelledarens tillåtelse, även lära sig Älvamagi. Det är upp till spelledaren att bestämma om en figur kan lära sig trolldom eller inte; riktlinjerna ovan är just... riktlinjer.

Därefter måste man ta minst en av de tre trolldomsskickligheterna. Dessa köps som vilka skickligheter som helst.

Det sista man ska göra är att skaffa sig besvärjelser. Om man inte har byggt sin figur enligt den lite svårare metoden (med erfarenhetspoäng) blir man tvungen att omvandla en eller flera skickligheter till erfarenhetspoäng, för vilka man sedan köper besvärjelser. Man kan göra om en eller flera skickligheter – allihop om man så önskar – till erfarenhetspoäng, vilka summeras i en stor hög.

Varje besvärjelse har en kostnad. Denna kostnad är så många erfarenhetspoäng som det kostar att lära sig den besvärjelsen. Man kan använda erfarenhetspoäng som man får genom att göra om de skickligheter man får från början, eller sådana som man får efter hand i en kampanj, för att köpa besvärjelserna.



Tabell 9-1: Erfarenhetspoäng

Skicklighetsnivå	Erfarenhetspoäng
Skråmästarskicklighet (+8)	36
Mästarskicklighet (+6)	21
Gesällskicklighet (+4)	10
Lärlingsskicklighet (+2)	3

Exempel:

Vår lilla häxa Feli (som man först får bekant-skap med i slutet av kapitlet Figuren) kunde lika gärna göras med det vanliga systemet, det när man får ett antal skickligheter på olika nivåer. För att skaffa besvärjelser hade vi i så fall satt undan en Gesällskicklighet och två Lärlingsskickligheter för besvärjelser. Dessa är värda $10+3+3=16$ erfarenhetspoäng – vilket är precis vad de besvärjelser som spelaren valde i kapitlet Figuren var värda.

Besvärjelser

För att kunna utöva magi räcker det inte med någon av de tre Trolldomsskickligheterna. Man måste också kunna besvärjelser av olika slag. Trolldomsskickligheterna kan fortfarande användas för teoretiskt kunnande om magi, men för att kunna klara av de verkliga övernaturligheterna måste man kunna besvärjelser.

En besvärjelse är något som man kan, vare sig mer eller mindre. Det finns inget "skicklighetsvärde" i besvärjelserna. Antingen kan man dem eller så kan man dem inte.

Alla besvärjelser beskrivs enligt en gemensam mall:

Tradition: Vad besvärjelsen tillhör, Häxkonst, Alkemi eller Älvmagi.

Kostnad: hur många erfarenhetspoäng det kostar att lära sig besvärjelsen.

Svårighet: hur svårt det är att kasta besvärjelsen.

Varaktighet: Hur länge besvärjelsens effekt varar. Det finns flera olika varaktigheter, men en besvärjelse kan bara ha en av dessa samtidigt.

Räckvidd: Hur långt besvärjelsen når och vilket omfång den har. Ofta kommer denna i två värden, en för hur långt besvärjelsen når och en för radien på en eventuell areaeffekten. Om det står en räckvidd på Nära/Beröring innebär det att besvärjelsen har sitt centrum inom avståndet Nära och påverkar allting som befinner sig inom avståndet Beröring från dess centrum. En räckvidd på Personlig/Bågskott innebär att effekten har sitt centrum i trollkarlen och en area som Bågskott. En räckvidd på Bågskott/Personlig drabbar exakt ett mål inom räckvidden Bågskott.

Tid att kasta: Hur lång tid det tar att kasta besvärjelsen. I det fall där det behövs avgörs turordning med en Trolldomsskicklighet plus en tärning på motsvarande sätt som en normal stridshandling.

Krav: Vad man måste ha för att kasta besvärjelsen. Om kraven inte uppfylls kan man inte kasta besvärjelsen. Det finns fyra sorters krav, Skickligheter, Verktyg, Ingredienser och Begränsningar.

Skickligheter innebär att man måste ha de skickligheter som räknas upp till minst den nivå som skrivs. Om man inte har tillräckligt mycket, eller saknar skickligheten, är kraven inte uppfyllda.

Varaktigheter

Omedelbar: Pang! Det händer, och mer var det inte med det. Effekten kvarstår som permanent – bryter man ett ben med varaktighet Omedelbar så kvarstår benet som brutet efteråt och läks som om det vore ett vanligt brutet ben.

En runda: Effekten varar från den handling där den aktiveras fram till samma handling i nästa runda alternativt nästa runda tar slut, vilket som kommer först.

En minut: Effekten varar en minut, vilket är detsamma som tjugo rundor.

En vakt: Effekten varar fyra timmar, till samma glas i nästa vakt. För nötter om vakter och glas, se kampanjmaterialet.

Soluppgång/nedgång: Effekten varar till nästa soluppgång eller soldnegång, vilket som kommer först. En besvärjelse som aktiveras i skymningen varar till soluppgången, och tvärtom. Midnattssol och dess vintermotsvarighet är ett undantag – då varar effekten som för dygn.

Dygn: Effekten varar i tjugofyra timmar, till samma tidpunkt om ett dygn.

Månvarv: Effekten varar i ett månvarv, tills dess att månen står i samma fas nästa gång.

År: Effekten varar i ett år, till samma datum nästa år.

Decennium: Effekten varar till samma datum i tio år.

Livstid: Effekten varar livet ut.

Koncentration: Effekten varar så länge som trollkarlen koncentrerar sig på besvärjelsen. Skulle trollkarlen distraheras krävs ett slag för till exempel Viljestark med ett motstånd på 9 – denna siffra kan variera med distraktionsmomentet. Om slaget misslyckas avbryts besvärjelsen.

Cirkel: Effekten varar så länge som trollkarlen stannar kvar i den cirkel som han har ritat upp. Så fort trollkarlen lämnar cirkeln bryts besvärjelsen. Denna varaktighet används bara med besvärjelser som har Cirkel som Tid Att Kasta.

Verktyg är lika med den utrustning som krävs för att kasta besvärjelsen. Om man saknar ett verktyg uppfylls inte kraven.

Ingredienser är saker som ingår i besvärjelsen som är förbrukningsvara. Efter att besvärjelsen är färdig har man använt ingredienserna. Till skillnad från verktyg som man har kvar efteråt är alltså ingredienser förbrukningsvara som måste fyllas på. Verktygen är kvar – ingredienser förbrukas.

Begränsningar dels situationer då besvärjelsen inte fungerar, och dels negativa bieffekter som drabbar häxan när besvärjelsen används.

Effekt: Vad besvärjelsen gör, dels i beskrivande termer, dels i regeltermen om sådana behövs.

Att Besvärja

En besvärjelse används genom att man slår ett slag för den trollkonst som används. Svårigheten bestäms av besvärjelsen. Om slaget lyckas aktiveras besvärjelsen. I de flesta fall tar det en ganska lång stund att kasta en besvärjelse, men det finns undantag. Häxkonsten känner ett antal snabba och ganska elaka förbannelser, och Älvamagin är känd för sina snabba illusioner. Alkemin är dock så gott som alltid långsam, men när man väl är färdig med besvärjelsen kan den aktiveras när som helst.

Om slaget blir nollat kan det hända mycket roliga och intressanta saker. Exakt vad är upp till spelledaren. Det finns inga fummel- eller snedtändningstabeller i Västmark, så varför skulle det finnas några i trolldomskapitlet? Istället överläter vi åt spelledaren att komma på lustiga bieffekter och dundermisslyckanden.

Räckvidd

Personlig: Endast trollkarlen/målet.

Beröring: Trollkarlen måste kunna sträcka ut handen och nudda målet. För areaeffekt så gäller att effekten drabbar allting inom en armlängds avstånd från centrum.

Nära: Man ska hinna springa fram till målet på en runda – räkna med ca 40 fot som en bra gräns på Nära. För areaeffekt gäller samma radie (dvs 50 fot) från centrum.

Bågskott: Målet ska kunna träffas av ett bågskott under normala förhållanden. Precision i skottet är inte av vikt – skottet ska nå så långt som möjligt. 1000 fot är en ganska bra gräns på Bågskott. För areaeffekt gäller samma radie (dvs 1000 fot) från centrum.

Grevskap: Målet ska befinna sig inom gränserna för ett typiskt grevskap. Radien på detta är ca 12 engelska mil. För areaeffekt gäller samma radie (dvs 12 engelska mil) från centrum.

Rike: Målet ska befinna sig inom gränserna för ett rike. Ca 100 engelska mil är en ganska bra radie att räkna på. För areaeffekt gäller samma radie (dvs 100 engelska mil) från centrum.

Cirkel: En besvärjelse med Cirkel som Räckvidd har det på båda avstånden. Allting innanför cirkeln påverkas av besvärjelsen. Cirkel är automatiskt en areaeffekt.

Tid att Kasta

Handling: Besvärjelsen aktiveras som en vanlig stridshandling, det vill säga enligt turordning.

Runda: Besvärjelsen aktiveras sist i en runda. Skulle flera besvärjelser komma sist i en runda så används turordning separat för att avgöra vilken av besvärjelserna som går av först.

Cirkel: Besvärjelsen aktiveras när en cirkel eller annan gräns (till exempel en triangel, kvadrat, oktagram eller pentagram) är färdigritad. Storleken på cirkeln och dess komplexitet avgör hur länge det tar innan den är klar. Varje meter cirkel tar en sekund att rita, så man hinner med tre meter cirkel per runda. För enkelhetens skull tar det lika många rundor att rita cirkeln som diametern på cirkeln mätt i meter. Om besvärjelsens svårighet överskrider 6 multipliceras tiden med 1 för varje poäng svårigheten är över 6. En svårighet på 9 innebär att det tar tre gånger så lång tid att rita cirkeln som vanligt (9-6=3).

Minut: Besvärjelsen aktiveras om en minut, eller sist i runda 20 om det är panikartad situation.

Glas: Ett glas omfattar en tidsperiod på en halvtimme.

Vakt: En vakt omfattar en tidsperiod på 4 timmar eller åtta glas.

Fördröjd: En del besvärjelser har en fördröjd Tid Att Kasta, utöver den vanliga tiden. De aktiveras inte direkt, utan det krävs att man gör lite mer för att få igång dem. Normalt tar det en handling eller en runda extra, utöver den vanliga Tid Att Kasta. Det extra som måste göras kan till exempel vara att svälja en brygd, smeta på en salva eller öppna en låda. Brygden, salvan eller innehållet i lådan tillverkas under den vanliga Tiden Att Kasta och kan sedan bäras omkring, redo för användning; den fördröjda extratiden är det lilla extra man gör för att aktivera besvärjelsen.

Mer rollformulär

Som synes har vi bidragit med en extra sida rollformulär för de som vill spela trollkarlar. Denna extra sida har plats för all data som behövs för fem besvärjelser. Tyvärr är det inte särskilt självförklarande: de mystiska sektionerna med rutor till höger kan ställa till lite problem.

Den första av dessa sektioner är till för Varaktighet. Man kryssar helt enkelt i den varaktighet som besvärjelsen har.

Den andra sektionen, Räckvidd, har två kolumner med rutor. Den vänstra är till för den första upplistade räckvidden, och den högra är till för den andra upplistade räckvidden. Om en besvärjelse till exempel har räckvidden Nära/Personlig skall man alltså kryssa i räckvidderna Nära i vänsterkolumnen och Personlig i högerkolumnen.

Den tredje sektionen, Tid Att Kasta, har två rutor till höger på tiderna Handling och Runda, som är avsedda för fördröjda besvärjelser. Om en besvärjelse till exempel har Tid Att Kasta Vakt/Fördröjd: Handling ska man kryssa i Vakt och Fördröjd till vänster och Handling till höger.

Alla andra delar på trolldomsformuläret borde vara mer eller mindre självförklarande, eller så förklarar det sig när man läst igenom resten av trolldomskapitlet. Det är som vanligt inget krav att använda rollformulär över huvud taget, men ett sådant formulär gör det dels enklare att hantera besvärjelser och dels snabbare.

Att Märka Trolldom

Trolldom märks inte alltid. Inte ens älvamagin är särskilt tydlig. En viktig orsak till detta är att endast ett utvalt fåtal får lära sig trolldom, varför dessa blir fruktade av de som inte får lära sig trolldom, och det är ett välkänt faktum att det som man fruktar försöker man göra sig av med. Således är trolldom något som man försöker hålla diskret.

Trolldom är dock inte helt omärkligt – alla personer med egenskaperna Älvablod eller Trollkarl kan märka trollkraft i närheten, även om besvärjelsen i sig är helt omärklig. Det blir lättare att märka trolldomen ju mäktigare den är. Trolldom som är aktiv och förtrollade platser kan man alltid märka; vilande trolldom, som till exempel i förtrollade föremål, kräver en medveten viljeanstängning.

Svårigheten är som grund 9, och det är ett slag för Leta som gäller. Endast personer med någon av egenskaperna Älvablod eller Trollkarl får slå det här slaget, men de får använda någon av dessa två egenskaper för att modifiera slaget.

Det första som påverkar är avståndet; här är det det första värdet på Räckvidd som avgör. För varje snäpp utanför räckvidden man är ökar svårigheten med 3; om en person befinner sig inom avståndet Nära och besvärjelsen ifråga har räckvidd Personlig så ökar svårigheten med 6. På samma sätt blir det lättare om man är innanför räckvidden. Svårigheten minskar med 3 för varje snäpp innanför räckvidden man är. En person som befinner sig inom avståndet Nära när besvärjelsen har räckvidden Bågsnitt får alltså svårigheten minskad med 3.

Det andra som påverkar är trolldomens potens. Svårigheten att märka trolldomen minskar med ett för varje hela fem poäng i summan av Kostnad och Svårighet. En besvärjelse med Kostnad 3 och Svårighet 11 (summa 14) minskar alltså svårigheten med 2. Hade besvärjelsens Kostnad varit 4 och Svårighet 11 (summa 15) hade svårigheten för att upptäcka den minskats med 3.

Vilande besvärjelser är alltid svårare att märka. Här räknas alla förtrollade föremål och alla fördröjda besvärjelser så länge de inte aktiveras. Svårigheten att märka sådana besvärjelser eller föremål ökar med 6. Förtrollade platser fungerar som vilande besvärjelser.

Om slaget lyckas får man reda på hur kraftig trolldomen är och ungefär vilket håll den har sitt centrum (typ ”någonstans till höger” eller ”rakt fram ungefär”). Vid perfektion får man reda på exakt var trolldomens centrum är. Vid Status Quo får man bara reda på att det finns trolldom i närheten, inte dess styrka eller dess riktning. Rätt använt kan man pejla in trolldomens centrum.

Det här slaget kan slås av spelledaren när någon utövar trolldom i närheten; om spelaren vill göra en medveten viljeanstängning och känna trolldom kan han slå själv, men eftersom spelaren inte känner till svårigheten vet han fortfarande inte om han lyckas eller inte.

Rollspela Trollkarl

Västmarks trollkarlar är inte någon medeltida motsvarighet till en 15,5 cm fälthaubits. Tvärtom är det de tungt rustade riddarna som står för den tunga eldkraften i Västmark. Trollkarlar är visa gubbar, häxor är kloka gummor eller flickor, alkemister är insnöade akademiker och älvor bara är. Allihopa är dock trollkarlar med karaktär.

Det finns inga trollkarlar och häxor som inte har en personlighet. Oavsett hur personligheten är bör den vara mystisk och framförallt överdriven. En häxa märks helt enkelt när hon agerar. Hon kan stå ganska mycket i bakgrunden under hela rollspelet, men när hon märks, då jävlar!

Som spelare kan det vara bra att brodera ut ens magi en hel del. Att bara säga något i stil med "jag kastar en Lånta Fjädrar med kattskinn" är i sig ganska trist, men om man däremot börjar läsa en trollramsa förhöjer man stämningen en hel del. Om det är svårt att komma på bra trollramsor kan man alltid sno en från film eller litteratur. Det är också bra att skriva ner mer detaljerade tillvägagångssätt om besvärjelser – sådana beskrivningar förhöjer också stämningen.

Exempel

Feli har fått tag på ett kattskinn och ska använda denna tillsammans med besvärjelsen Lånta Fjädrar för att förvandla sig till katt. Spelaren säger att figuren ska byta form, varpå spelare beskriver hur Feli klär av sig och börjar dansa en vansinnesdans med kattskinn. Spelaren bryter in med den trollramsa som han i förväg har skrivit upp:

"Böj små ben och bänd min rygg

Ge mig päls så svart och snygg

Näsa till nos, hand till tass

Svans så lång och klo så vass!"

Spelledaren fortsätter beskrivningen om hur Feli flyter ihop med kattskinn, krymper och skriker av smärta när förvandlingen bryter, böjer och omformar ben och slutligen ligger en svart katt flämtande på golvet där Feli en gång låg.

Trolldom Och Erfarenhet

De erfarenhetspoäng som en häxa eller trollkarl samlar ihop kan naturligtvis användas för att bli en bättre trollkarl. För det första kan man höja de olika trolldomsskickligheterna. För det andra kan man skaffa nya besvärjelser. Trolldomsskickligheterna höjs precis som vanliga skickligheter – hur det här går till beskrivs i kapitlet Kampanjen.

Att skaffa besvärjelser går till precis som när man köper dem från början; man betalar ett antal erfarenhetspoäng och får sin besvärjelse. Detta sker dock med ett par restriktioner. Om en besvärjelse är nedskriven (och naturligtvis om man kan läsa – det är inte alla som kan det) eller om man har tillgång till en lärare som kan visa hur man gör så är det bara att spendera sina erfarenhetspoäng. Så fort erfarenhetspoängen är spenderade och besvärjelsen är nedskriven så kan man den.

Om den inte finns nedskriven och om man inte har en lärare så måste man bygga en egen besvärjelse. Hur det går till beskrivs nedan. Detta är dock inte det enda, man måste också spendera erfarenhetspoäng precis som när man köper den. Dessutom tar det en vecka per erfarenhetspoäng att forska fram besvärjelsen. Slutligen måste man lyckas med ett slag för någon lämplig trolldomsskicklighet mot den nya besvärjelsens svårighet för att komma på hur det går till. Misslyckas slaget får man försöka igen om en vecka. Vid Status Quo lyckas man en vecka senare än beräknat.



Exempel

Häxan Feli bygger en egen liten besvärjelse: det är en variant av Lånta Fjädrar som har en kostnad på 9, varaktighet Månvarv, räckvidd Beröring/ Personlig och tid att kasta Glas/Fördröjd: Runda. Det rör sig om en mysig häxbrygd som förvandlar någon till katt om den förtärs. Det kommer att kosta henne dels 9 erfarenhetspoäng för att lära sig besvärjelsen och dels 9 veckors experiment för att koka ihop receptet. Så från strax efter jul till slutet på februari är Feli instängd i sitt kök och arbetar med sin besvärjelse. Besvärjelsen har svårighet 11; Feli har Häxa +4 och Häxkonst +6, så det ska mycket till för att misslyckas. Tärningen rullar och stannar på 1; Feli kommer alltså upp i precis 11, det vill säga Status Quo. Det tog alltså tio veckor att forska fram besvärjelsen, och inte de planerade nio.

Den nya besvärjelsen förs in bland alla andra besvärjelser i Felis samling.

Det här är lämpliga vinteraktiviteter, då man ändå inte är ute och äventyrar, och kombineras lämpligen med andra administrativa aktiviteter som till exempel äldre.

Att skapa nya besvärjelser

Det första som ska göras är att kostnaden ska bestämmas med avseende på besvärjelsens effekt. Därefter ska man bestämma svårighet, varaktighet, räckvidd, tid att kasta och krav, vilka modifierar kostnaden. Kostnaden kan aldrig bli lägre än ett, oavsett hur mycket kostnaden ska minskas.

Några besvärjelser räknas upp i nästa kapitel, sorterade efter trollkonst och svårighet. Det går naturligtvis bra för spelare såväl som spelledare att bygga helt egna besvärjelser, men spelledaren måste alltid godkänna spelarens besvärjelser. Tänk dock på att en besvärjelsens effekt, räckvidd och varaktighet måste balanseras mot dess kostnad, svårighet, krav på till exempel utrustning, och tiden som går åt att kasta besvärjelsen. Man börjar balanseringen med att bestämma besvärjelsens grundkostnad. Därefter modifieras

kostnaden upp och ner beroende på alla andra värden som besvärjelsen har. Glöm inte att spelledaren måste godkänna besvärjelsen så att den passar in i miljö och stämningen.

Tabell 9-3: Varaktighet

Varaktighet	Kostnad
Omedelbar	0
En runda	-6
En minut	-4
En vakt	-2
Soluppgång/ -nedgång	0
Dygn	+2
Månvarv	+4
År	+6
Decennium	+8
Livstid	+10
Koncentration	0
Cirkel	0

Kostnad: Grundkostnaden bestäms efter vad besvärjelsen syftar till. Se tabell 9-2.

Svårighet: Ju svårare en besvärjelse är att kasta desto lägre blir dess kostnad. En typisk besvärjelse har en svårighet på 9. Varje extra nivå i svårighet minskar kostnaden med ett. Varje nivå i svårighet under 9 ökar kostnaden med ett.

Varaktighet, Räckvidd och Tid Att Kasta: Dessa tre värden behandlas på samma sätt – man bestämmer vilket värde man ska ha, varpå besvärjelsens kostnad modifieras med detta.

Krav: Krav är helt enkelt saker omkring som man behöver för att kasta besvärjelsen. Det finns tre sorters krav, nämligen Verktyg, Ingredienser och Skickligheter. Verktyg kan vara att man behöver en gryta, en slev och andra småsaker, lika gärna som att det behövs ett fullt utrustat laboratorium. Ingredienser kan vara de klassiska ödleögonen, fladdermusvingarna och ormäggen till mer svåråtkomliga saker som enhörningshorn. En del ingredienser kan till och med vara tämligen illegala att få tag på, som till exempel människofett eller, om flickan är ovillig, en jungfrus oskuld. Skickligheter innebär att det krävs en viss skicklighet från trollkarlen till en

Tabell 9-4: Räckvidd

Räckvidd	Kostnad för avstånd	Kostnad för areaeffekt
Personlig	-4	0
Beröring	-2	+2
Nära	0	+4
Bågskott	+2	+8
Grevskap	+4	+16
Rike	+6	+32
Cirkel	–	0

Tabell 9-5: Tid att Kasta

Tid att kasta	Kostnad
Handling	+2
Runda	0
Cirkel	-2
Minut	-2
Glas	-4
Vakt	-6
Fördröjd: Handling	+3
Fördröjd: Runda	+1

viss nivå. Det sistnämnda är mest intressant när man tillverkar förtrollade föremål, men kan vara intressant även i andra fall – besvärjelsen Vaggvisa har som krav att häxan har minst +4 i Sjunga.

Alla dessa delas in på tre nivåer, Vanliga, Ovanliga och Unika. Vanliga bakas ihop i sina respektive kategorier till en klump som minskar kostnaden med ett. Man kan alltså få som mest -3 i kostnad, -1 vardera från varje kategori. Ovanliga krav minskar kostnaden med ett vardera. Unika krav minskar kostnaden med minst två per styck.

Begränsningar: Ett specialfall av krav är så kallade begränsningar. Det är saker och ting som inte får inträffa eller som måste inträffa, eller bieffekter som inträffar om man kastar just den här besvärjelsen. Ett exempel att ingen annan än häxan får nudda kvasten i besvärjelsen Här Upp och Här Ut. Andra exempel är att man aldrig får nudda järn när man kastar besvärjelsen, eller att man aldrig får befinna sig på helgad mark när man kastar den (mycket vanliga begränsningar inom Älvmagin). Åtskilliga siande besvärjelser kräver att så lite materia som möjligt stör flödet av trollkraften, varför häxan inte får ha några kläder på sig. Andra kräver att man måste befinna sig i en helgad stencirkel. Hur mycket sådana begränsningar är värda är upp till spelledaren, men -1 per styck är ganska lagom.

Bieffekter tas upp som vanliga effekter av besvärjelser, men har negativt värde. Typiska exempel är en besvärjelse som ger häxan en mängd Utmattning (se Kampanjreglerna för hur utmattning påverkar). 4 poäng Utmattning är värt $4 \times 1,5 = 6$ poäng. Eftersom det är en begränsning om häxan får det i samband med besvärjandet minskar kostnaden med 6 poäng.

Att improvisera en besvärjelse

Detta är en frivillig regel som tillåter en figur att kasta helt improviserade besvärjelser. Det fungerar precis som vanliga besvärjelser, med skillnaden att Kostnaden ska sänkas till noll på något sätt. Om Kostnaden inte kan sänkas till noll kan man inte få fram just den besvärjelsen improviserat – man blir då tvungen att forska fram den som en vanlig besvärjelse som ovan. Man får inte heller ta till begränsningar (se ovan) för att sänka kostnaden.

Tabell 9-2: Typiska kostnader.

Kostnad	Typisk effekt
10	Uppsnabba läkande med en tidsperiod.
20	Direkt dödande
10	Ge en Allvarlig Skada på fläcken
5	Ge en Skada på fläcken
3	Ge en förmåga som normalt är omöjlig (exempelvis Flyga)
2/nivå	Höja/sänka en förmåga med 1 (kan ej användas för att höja eller sänka Trollkarl/Häxa)
3	Genomföra en handling om ett motsatt slag lyckas. Häxan använder sitt slag för att aktivera besvärjelsen, motståndaren använder ett eget slag.
1	En enkel handling
2/poäng	Höja/sänka Skadevärde med 1 (till exempel vid gifter)
1/poäng	Höja/sänka Omtöckning med 1 (till exempel vid gifter, och det gäller då mittensiffran. Den första siffran på gifters omtöckning är en tredjedel så stor, och den sista siffran är fyra gånger så stor.)
1,5/poäng	Höja/sänka Utmattning med 1 (se Kampanjreglerna)
1/2 nivåer	Höja/sänka Motstånd med 2 (kan ej användas för att höja eller sänka svårigheter på besvärjelser)
20	Nå till en helt annan värld (Älvalandet, Teleportering, Efterlivet et cetera)

Tabell 9-6: Krav

Krav	Kostnad	Exempel
Vanliga Verktyg	-1 totalt	Ett normalt kök
Ovanliga Verktyg	-1 per styck	Ett normalt laboratorium
Unika Verktyg	minst -2 per styck	Ett specialbyggt laboratorium
Vanliga Ingredienser	-1 totalt	Hönsblod, ormägg, svarta ljus och katter
Ovanliga Ingredienser	-1 per styck	Mänskligt fett, en jungfrus oskuld
Unika Ingredienser	minst -2 per styck	Enhörningshorn, drakägg, gripfjädrar
Vanliga Skickligheter	-1 totalt	Minst +4 i skickligheterna
Ovanliga Skickligheter	-1 per styck	Minst +8 i skickligheten
Unika Skickligheter	minst -2 per styck	Minst +12 i skickligheten

En besvärjelse påbörjas inte heller förrän den är färdigberäknad. När spelaren har räknat färdigt, först då kan man börja med besvärjelsen. Det innebär att spelet fortsätter runt omkring spelaren som sitter och funderar på sin besvärjelse.

Att nedteckna besvärjelser

För att bevara besvärjelser till framtida generationer bör man nedteckna den. Nedtecknandet kräver att man har egenskapen Bildad till minst +1, och det tar lika många dagar som besvärjelsens Kostnad. Skulle man bli störd och avbruten får man ta igen det senare, fast det tar en extra timme för att läsa in vad man har skrivit så långt. Nedtecknade besvärjelser är mest vanligt inom häxkonsten – alkemins skrifter behandlar teorin bakom (böckerna fungerar då som en lärare) och älvamagin har inga skrifter. Tyvärr finns det en hel del häxor som inte har läs- och skrivkunnighet – vår exempelhäxa Feli kan till exempel inte läsa eller skriva och kan alltså inte nedteckna sina besvärjelser.

Tabell 9-7: Fler Varaktigheter och Tid Att Kasta

Tid Att Kasta	Kostnad
Dag	-8
Vecka	-10
Månad	-12
År	-14
Fem år	-16
Varaktighet	Kostnad
Permanent	+15

Att förtrolla ett föremål

Varje förtrollat föremål är i princip en egen besvärjelse, dessutom ofta improviserad. Det är väldigt svårt att förutse vad för slags föremål man kan tänkas behöva. Således bygger man förtrollningen som en improviserad besvärjelse utefter behovet. Det går att bygga en särskild besvärjelse för att förtrolla ett föremål, men det är ofta bara ett slöseri med erfarenhetspoäng, eftersom man för det mesta använder en förtrollningsbesvärjelse en gång och inte mer.

Det enda som skiljer förtrollning av föremål från vanliga besvärjelser är att det tillkommer några nya Tider Att Kasta. Dessa är Dag (-8), Vecka (-10), Månad (-12), År (-14) och Fem År (-16). Under dessa tider antas det att man arbetar med förtrollningen under tolv timmar per dag och sex dagar i veckan. Kan man inte arbeta med förtrollningen vid något tillfälle så får man ta igen det vid ett senare tillfälle. Dessutom tillkommer det en ny Varaktighet, nämligen Permanent (+15). Den innebär helt enkelt att besvärjelsen aldrig tar slut från det att den aktiveras – den pågår helt enkelt för evigt. Dessa nya Tider Att Kasta och Varaktighet får endast användas för förtrollning av föremål.

Observera att en vanlig Fördröjd besvärjelse inte räknas som ett förtrollat föremål. En Fördröjd besvärjelse är en engångsförtrollning som dör ut när den är aktiverad, inte en evighetsbesvärjelse.

Häxbrygder

Häxbrygder, det vill säga gifter som framställs på övernaturligt sätt, framställs precis som vilken besvärjelse som helst. Skillnaden är att två nya modifikationer införs, nämligen Snabbhet och Avklingningstid, vilka har betydelse för gifter. Modifikationerna för Snabbhet beräknas enligt tabell 9-5 (fast man läser inte av fördröjda tider att kasta eller cirkelar), medan modifikationerna för Avklingningstid beräknas enligt tabell 9-3 (samma sak där: räkna inte varaktigheter för koncentration eller cirkel). Detta innebär att man använder tabell 9-3 och 9-5 två gånger, först en gång för Varaktighet och Tid Att Kasta, och sedan en gång för Avklingningstid och Snabbhet.

Glöm inte heller Skadevärde och Omtöckning. Omtöckning för gifter är alltid den andra siffran av de tre på ett gift. Den första siffran är lika med den andra siffran delat med tre, och den tredje siffran är lika med den andra siffran gånger 4.

Upphäva Magi

En sak ska man ha mycket klart för sig – det som är sagt är sagt. Det finns inget sätt att göra trolldom ”ogjord”. En besvärjelse med en fix varaktighet varar så länge som det är sagt, inte en sekund mer eller mindre. En besvärjelse med varaktighet på Cirkel eller Koncentration kan brytas i förtid, i det första fallet genom att man bryter cirkeln och i det andra fallet att man släpper koncentrationen. I alla andra fall måste man bygga in ett brytvillkor i besvärjelsen för att kunna avbryta den i förtid. Låter det orättvist? Måhända, men det enda sättet att bryta en besvärjelse är att finna dess brytvillkor eller skapa en besvärjelse som negerar effekten av den första besvärjelsen.

Brytvillkor

Brytvillkor är ofta ganska enkla historier. Det finns i princip två typer av brytvillkor, och det är generella och specifika brytvillkor. Ett generellt brytvillkor är ett väldigt allomfattande villkor, som till exempel att besvärjelsen bryts om någon iakttar den. Ett specifikt villkor kan vara att en viss typ av person ska utföra en viss handling – den förhäxade ska gå baklänges runt en månmörk tjärn nio varv, eller att man ska hälla vatten (och ingen annan vätska) över handen, eller att en prins ska kyssa den förhäxade. Generella brytvillkor sänker kostnaden med 3 och specifika brytvillkor sänker kostnaden med 1.

Problemet med brytvillkor är att finna dem. Man måste ofta veta hur häxan som har kastat besvärjelsen tänker, vilket i sin tur innebär att man måste veta hur hennes lärare tänkte. Svårigheterna för detta är ofta orimligt höga. Vi talar om 15 eller mer, beroende på hur känd en häxas linje är. De flesta linjerna är tämligen okända och har alltså en svårighet på som är hög, ofta över 20. Endast de mest kända linjerna har en så låg svårighet som 15.

Att Negera en Effekt

Besvärjelser med en varaktighet längre än en handling kan man negera istället för att bryta. Är varaktigheten kortare än en runda hinner man sällan negera besvärjelsen, och är den omedelbar kan man aldrig negera besvärjelsen, utan möjligen resultatet av den.

Hur man negerar effekten beror väldigt mycket från fall till fall. Om någon har höjt en svårighet med en viss mängd är det enklaste sättet att negera besvärjelsen genom att sänka svårigheten med lika mycket.

Att Förstöra ett Förtrollat Föremål

Det är svårt att förstöra förtrollade föremål. Detta beror på den enorma mängd trollkraft som är lagrat i det. Eftersom förtrollade föremål sällan har några brytvillkor kan man inte heller leta upp dessa och på så sätt förstöra föremålet. Istället måste man ta reda på exakt vad föremålet gör och negera trollkraften såpass länge att man kan förstöra det med vanliga medel.

Om man inte förstör eller negerar trollkraften kan vad som helst hända. Ofta resulterar det hela i en stor explosion, med skadevärde lika med summan av Kostnaden och Svårigheten i besvärjelsen som är låst i föremålet. För spelledare med överdrivet morbida fantasi finns det dock inte några begränsningar på elakheterna...

Mer Kraft

Man är inte helt utlämnad till ens egen trolldomskunskap och -förmåga. Det går att öka på ens förmåga med hjälp utifrån.

Tabell 9-8:**Tappningsfrekvens**

Kostnad	Hur ofta?
±0	En gång per vecka
+4	En gång per dygn
+8	Två gånger per dygn, en gång på natten och en gång på dagen
+12	En gång per vakt
+16	En gång per glas

Tabell 9-9: Källans storlek

Trollkraft	Minsta Storlek
+1	Trollstav
+2	Fast Skyddscirkel
+3	Älvaring
+4	Stencirkel
+5	Förtrollad Skog

Kraftkällor

Ett av de mest allmänna sätten att öka sin förmåga är med en kraftkälla. En kraftkälla är helt enkelt en yttre källa som ökar ens trolldomskraft så länge man kan dra ur den. En del sådana kraftkällor finns naturligt i naturen. Gamla stencirklar kan fungera som kraftkällor, och vissa gläntor i skogen (särskilt de med älvaringar i) kan också användas.

Det finns vissa fall då man kan skapa en egen kraftkälla. Ett av de mest berömda (och svagaste) är en trollstav. Man kan också skapa egna skyddscirklar – pentagrammet är okänt för demonbesvärjande, men används också som allmän skyddande cirkel. Och någon måste ha rest de gamla stencirkarna.

Varje sådan kraftkälla, naturlig eller konstgjord, gör ingenting annat än samlar ihop och fokuserar trollkraft i naturen åt trollkarlen. Den måste få sin kraft ifrån någonting. I de flesta fall drar man kraft från naturen, men man kan även dra det från annat, till exempel levande varelser eller deras känslor.

Mängden kraft som kan dras beror på källans storlek. Hur ofta man kan dra kraft beror på skickligheten hos den som skapade kraftkällan.

Att skapa en kraftkälla görs som vilket förtrollat föremål som helst. Som tillägg till de vanliga effekterna kommer en särskild för hur ofta man kan dra kraft ur källan.

Det enda sättet att få mer trollkraft i ett föremål än vad som får plats är att flytta kraft från ett antal sändare till en mottagare. Att göra detta kräver dels en sändareffekt hos uppsamlaren och dels en mottagareffekt i ett annat förtrollat föremål hos mottagaren. Båda räknas som att man ska nå till en helt annan värld, i det här fallet ”etern”, och har alltså en kostnad på +20. Ett ”relä” kan byggas med en sändareffekt och en mottagareffekt i samma föremål.

Det finns naturligtvis inget hinder för att en spelare ska kunna skapa kraftfullare kraftkällor, men dessa är antingen naturfenomen, något som skapats av sedan länge svunna mäster trollkarlar eller ett Guds Verk. Gränserna ovan gäller för spelare och deras magi.

Att försvära sin själ

Det går att sluta ett kontrakt med någon för att få mer kraft, ens önskningar uppfyllda, evigt liv och alla de andra klassiska sakerna. Problemet är att det inte är värt priset. Det finns nämligen endast en intressant ”samarbetspartner” och det är Helvetet, och Lögnarnas Prins skulle med största glädje slänga in ett par klausuler extra i extra liten stil längst ner i högra hörnet på baksidan av kontraktet för att få ens själ.

Men om man nu ger sig in på en så korkad sak, så är det inga problem att få den dåliga egenskapen Fördömd. Egenskapen kan sedan vändas på och läggas till ens slag för trolldom. Nackdelen är förstås att Hin Håle gör sig väl förtjänt av namnet Lögnarnas Prins. Ju värre egenskapen Fördömd är desto mer jävelskap händer en på jorden.

Och det är bara en försmak av vad som händer efter att man har dött...

Och Bortom?

Den som trodde att trolldom är begränsad till enbart dessa tre trollkonster och dessa besvärjelser har fel. Nya besvärjelser utvecklas alltid, gamla återskapas, och med lite tur kan man nog hitta urgamla skrifter om trolldom vilka innehåller glömda besvärjelser som väntar på att återupptäckas. Det finns ritualer avsedda att helga föremål och platser för användande inom trolldom, det finns kraftord som kan tvinga en människa att göra vadhelst trollkarlen önskar och metoder för att utforska en människas själ.

Det ryktas också om mörkare trollkonster, om mörka ritualer avsedda att frammana demoner och djävlar och återuppväcka de döda, men dessa hemligheter är inte gjorda för att talas om i dagsljus...



Kapitel 10:

Besvärjelser

Det här kapitlet innehåller en del olika besvärjelser och beskrivningar av dessa. Observera att besvärjelserna inte är begränsade till de som står i det här kapitlet – det är inga som helst problem att modifiera existerande besvärjelser eller skapa nya. Regler för hur man bygger nya besvärjelser står i kapitlet Trolldom.

Varje besvärjelse är ett litet konstverk i sig. Det är fortfarande möjligt att improvisera besvärjelser, och man kan alltid utgå från en redan existerande eller en som man har hört om. Man behöver inte ens fasta besvärjelser och man ska inte underskatta möjligheten att bygga egna besvärjelser. Tvärtom är många av besvärjelserna här "formaliserade" versioner av sådana som har improviserats fram under speltest.

"TAUT, TAUT, ROUND ABOUT
YOUR CALLOW LIFE IN DISMAY
RENTUM OSCULUM TORMENTUM
A DECADE TWICE OVER A DAY"
– THE WARLOCK

Blåsa Upp Sigillet

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 5

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring/person

Tid Att Kasta: Handling

Krav: –

Effekt: Med denna besvärjelse kan häxan öppna ett sigill på ett sådant sätt att sigillet inte bryts. Det är sedan enkelt att försluta det igen senare med en annan besvärjelse eller lite värme, och ingen kommer någonsin märka att brevet varit öppnat.

Bryta Jaktlyckan

Tradition: Häxkonst, Älvamagi

Kostnad: 7

Svårighet: 13

Varaktighet: Livstid

Räckvidd: Synhåll/Personlig

Tid Att Kasta: Vakt, Fördröjd: Handling

Krav: Mistelkvist (ingrediens)

Effekt: Besvärjelsen aktiveras när mistelkvisten bryts; resultatet blir att om besvärjelsen går igång så ökar offrets svårighet för alla former av jakt med +6, även jakt på personer.

Bävermannens Hämnd

Tradition: Häxkonst, Alkemi

Kostnad: 1

Svårighet: 9

Varaktighet: Vakt

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Minut, Fördröjd: Runda

Krav: Bäverhår och mögel, köksredskap.

Effekt: Bäverhåren bränns och ingredienserna males samman till pulver som offret får intaga på något lämpligt sätt. Pulvret ger då offret en otäck bakfylla. För mycket av det är dock dödligt.

Kategori: Häxbrygd

Snabbhet: Minut

Skadevärde: 5+

Omtöckning: 1-2-4

Avklingningstid: Vakt

Skråma: Bakfull -1

Skada: Bakfull -2

Allvarlig Skada: Bakfull -4

Allvarlig Skada +10: Livshotande.

Bävermannens Död

Tradition: Häxkonst, Alkemi

Kostnad: 4

Svårighet: 6

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Minut, Fördröjd: Runda

Krav: Källvatten, blåbär (ingredienser), kokkärl (verktyg)

Effekt: Häxan kokar ihop en sval, blåbärssoppeliknande dryck som botar baksmälla.

Kategori: Häxbrygd

Snabbhet: Minut

Skadevärde: 5+

Omtöckning: 1-2-4

Avklingningstid: Vakt

Skråma: Bakfull blir 1 poäng bättre.

Skada: Bakfull blir 2 poäng bättre.

Allvarlig Skada: Bakfull blir 4 poäng bättre.

Allvarlig Skada +10: Bakfull försvinner, men offret får också Hyperaktiv +4.

De Dödas Röst

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 4

Svårighet: 11

Varaktighet: Minut

Räckvidd: Cirkel

Tid Att Kasta: Cirkel

Krav: Kroppen eller graven för den man vill kontakta (verktyg), mistel (ingrediens)

Effekt: Besvärjelsen måste utföras vid midnatt över den dödes kropp eller grav. För att besvärjelsen ska fungera krävs en mistel som betalning. Endast osaliga eller fördömda kan återkallas med denna besvärjelse; de som befinner sig i himlen kan aldrig fås att tala med denna besvärjelse. Lyckas besvärjelsen kommer den dödes själ att besöka cirkeln under en minut med början på själva tolvslaget och svarar där på alla frågor, dock i väldigt kryptisk form.

De Läkande Sårens Välsignelse

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 3

Svårighet: 11

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring/personlig

Tid Att Kasta: Glas

Krav: Vitmossa, en vit linneduk, rent källvatten (ingredienser)

Effekt: Besvärjelsen förkortar helt enkelt läkeperioden. Läketiden minskar med en dag för en Skada eller en vecka för en Allvarlig Skada och sårinfektioner blir helt omöjliga. Besvärjelsen är så uttröttande att den endast kan användas en gång per dag.

Det Illuminerade Fängelset

Tradition: Älvamagi

Kostnad: 14

Svårighet: 17

Varaktighet: Livstid

Räckvidd: Nära/Personlig

Tid Att Kasta: Glas

Krav: En målning eller annan illustration (verktyg)

Effekt: Besvärjelsen tvingar in offret i målningen som blir en del av det. Under det år som han är fångslad i målningen kan han inte göra något med världen utanför målningen. De enda han kan kommunicera med över huvud taget är personer i målningen, och vanliga personer som bara är ditmålade (och inte introllade) fungerar bara som statyer i offrets lilla värld.

Omgivningen kan se att det är något fel med målningen, men kan inte sätta fingret på vad.

Djurets lånade tunga

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 7

Svårighet: 10

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Personlig/personlig

Tid Att Kasta: Minut

Krav: Tungan från det djur vars språk man vill tala (ingrediens).

Effekt: Efter lämplig tillagning (i samband med besvärjandet) sväljer häxan tungan och får på så sätt egenskapen Tala Med Djur +2 och skickligheten i det djurspråk djuret med tungan talade till +6.

En annan väg

Tradition: Älvamagi

Kostnad: 5

Svårighet: 10



Varaktighet: Cirkel
Räckvidd: Cirkel
Tid Att Kasta: Cirkel
Krav: Kalk, krita eller liknande.

Effekt: Häxan ritar upp en cirkel på väggen som av sig själv blir svagt lysande. Väggen inuti cirkeln (upp till en halvmeter tjock) försvinner så länge som cirkeln är obruten.

Fenellas Lilla Groda

Tradition: Älvamagi
Kostnad: 3
Svårighet: 11
Varaktighet: Omedelbar
Räckvidd: Nära/Personlig
Tid Att Kasta: Handling
Krav: –

Effekt: Besvärjelsen tar fram en illusion av en liten kväkande groda i klara färger som är så iögonenfallande i sitt utseende och sitt läte att offret blir fruktansvärt distraherat. Han får –6 på nästa handling. Omgivningen kan se hur offret komplett tvärstannar och stirrar på den lilla grodan.

Gå igenom ridån

Tradition: Älvamagi
Kostnad: 4
Svårighet: 13
Varaktighet: Omedelbar
Räckvidd: Personlig/Personlig
Tid Att Kasta: Minut

Krav: Älvabod +4, inga helgade föremål i närheten (inom avståndet Nära).

Effekt: Älvan går helt enkelt över till Älvalandet, eller tar sig tillbaka till den verkliga världen från Älvalandet.

Det finns en variant som är tillgänglig för häxor eller personer med Älvabod lägre än +4. Den tillhör antingen Älvamagin eller Häxkonst och kräver en älvring eller stencirkel för att fungera. Alla andra värden är de samma. Dessutom är den enkelriktad – väl inne kan man inte ta sig ut med samma besvärjelse. Ska man tillbaka måste man hitta en port eller utgång eller få hjälp.

Hemligheternas mask

Tradition: Älvamagi
Kostnad: 4
Svårighet: 9
Varaktighet: Dugn
Räckvidd: Personlig/Synhåll
Tid Att Kasta: Minut
Krav: –

Effekt: Denna lilla älvabesvärjelse gör att besvärjaren ser helt normal ut. Oavsett vad omgivningen gör kan de inte komma på att det är något ovanligt med

älvan – hon är helt normal och helt mänsklig. Den är utmärkt att använda om man vill dölja underliga utseenden och annat.

Håll Där!

Tradition: Häxkonst
Kostnad: 3
Svårighet: 13
Varaktighet: Koncentration
Räckvidd: Nära/Personlig
Tid Att Kasta: Handling
Krav: En näve salt

Effekt: Besvärjelsen ger en person egenskapen Stoppad –4 när man kastar saltet i dennes väg. Om inte offret lyckas med ett slag för egenskapen Stoppad med svårighet lika med häxans slag så kan offret inte fortsätta åt det hållet som han var på väg åt. Om offret stod still kan offret inte närma sig häxan. I båda fallen kan man förflytta sig åt något annat håll än det som man är Stoppad åt – sidled och bakåt går alldeles utmärkt.

Häck väck vällingsäck, Du ska bli en våt fläck

Tradition: Häxkonst
Kostnad: 13
Svårighet: 15
Varaktighet: Dugn
Räckvidd: Nära/personlig
Tid Att Kasta: Cirkel

Krav: Slem från grodor, vatten från en mörk skogstjärn (ingredienser)

Effekt: En blandning av slem och vatten stänks över offret, samtidigt som man går runt och mässar besvärjelsen. Efter ett varv blir offret slött och svettigt, efter två varv börjar han synbart smälta och när det tredje varvet är fullbordat är offret förvandlat till en slemmig pöl. En varm dag i solljuset torkar ut pölen till ingenting och en vinternatt fryser pölen till is. I båda fallen dör offret. Skulle pölen torkas upp och förvaras i en hink på ett sådant ställe att den varken fryser eller torkar är det dock troligt att offret överlever. Att stänka helgat vatten i pölen motverkar omedelbart effekten.

Här Upp och Här Ut

Tradition: Häxkonst
Kostnad: 3
Svårighet: 11
Varaktighet: Soluppgång/nedgång
Räckvidd: Beröring/Personlig
Tid Att Kasta: Glas, Fördröjd: Runda

Krav: En rönnkvast, ett kök (verktyg), svinfett, mistel, flugsvamp, belladonna (ingredienser)

Effekt: Häxan brygger en salva som används för att smeta in rönnkvasten med, som då får flygförmåga som en galopperande häst (motsvarar Flygförmåga +9). Dock får ingenting annat än häxan nudda kvasten så fort

kvasten är insmetad, inte marken, inte någon annan och inte ens hennes kläder. Skulle kvasten bli berörd av någon annan eller något annat än häxan så bryts omedelbart flygförmågan. I förekommande fall kan fallet bli ganska otrevligt.

Häxljus

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 9

Varaktighet: Vakt

Räckvidd: Personlig/Nära

Tid Att Kasta: Minut, Fördröjd: runda

Krav: Röksvamp, stark alkoholhaltig dryck, någondera av lysmaskar, eldflugor eller mareld (ingredienser), mortel, kittel (verktyg)

Effekt: Svampen torkas och krossas, blandas med marelden (eller vad det nu är som används) till ett pulver som blandas med spriten. Besvärjelsen aktiveras genom att man håller ut blandningen över handen och blåser på den. Den skapar en stillsamt fladdrande och onaturligt orangefärgad låga runt om handen som lyser med ett stilla varmt sken som har ungefär samma upplysningsförmåga som en fackla. Häxluset lämnar en mystisk efterglöd i luften som är helt ofarlig.

Till skillnad från Älvaljus är det här "riktig" eld och kan alltså antända och skada personer och föremål, häxan undantagen (dock kan hennes kläder och tillhörigheter skadas). Skadeeffekten är lika med den som står upplista för facklor i Stridskapitlet och drabbar allt som häxan nuddar med handen.

Effekten är inte beroende av koncentration, så det går inte att släcka elden genom att sluta att koncentrera sig på den. Däremot går det utmärkt att kväva häxluset med en filt eller släcka det i vanligt vatten.

Kalla Storm och Vind

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 13

Svårighet: 15

Varaktighet: En vakt

Räckvidd: Personlig/Grevskap

Tid Att Kasta: Minut

Krav: En invigd trollstav (verktyg)

Effekt: En riktigt rejäl storm blåser upp och härjar i grevskapet. Efter ungefär fyra timmar lugnar stormen ner sig, men fram tills dess får alla personer som befinner sig utomhus -6 på alla sina handlingar på grund av vinden, regnet och åskvädret.

Lånta Fjädrrar

Tradition: Häxkonst, Älvamagi

Kostnad: 6

Svårighet: 11

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Personlig/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: En komplett päls/fjäderdräkt/skinn från det djur man vill byta form till (ingrediens)

Effekt: Besvärjelsen låter rollpersonen byta skepnad till ett djur, komplett med djurets alla egenskaper och sinnen. Förvandlingen är tämligen smärtsam och innebär bland annat att man ska få rätt storlek och att ben och leder måste omformas. Det innebär att man får 6 poäng Omtöckning på grund av smärtan. Vidare får man även till viss del djurets instinkter. Som tur är kan man fortfarande tala.

Mara Mara Minne

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 2

Svårighet: 11

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Personlig/Nära

Tid Att Kasta: Cirkel

Krav: Salt (ingrediens)

Effekt: Häxan strör saltet längs med rummets väggar i det att hon mässar "Mara mara minne, du skall ej bli här inne, förr'n du räknat träd i skog, fisk i flod och Guds ord." Resultatet är att rummet inte kan besökas av maror och andra nattliga oknytt under natten. Således sover alla personer i rummet lugnt och ostört och utan mardrömmar.

Midsommardans för Surdegen

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 3

Svårighet: 6

Varaktighet: År

Räckvidd: Personlig/Beröring

Tid Att Kasta: Vakt

Krav: Midsommarnatt, ett lakan, inga kläder

Effekt: Besvärjelsen drar lite livskraft ur daggen från midsommaraftonens natt och överför den till surdegen. Daggen samlas upp genom att dansa utomhus en midsommarnatt iförd endast ett lakan. Resultatet är hur som helst att man får +6 på alla slag för Jordbruk under året.

Midsommarnattens Välsignelse

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 9

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Minut, Fördröjd: Runda

Krav:

Effekt: "Offret" får en modifikation på +8 på svårigheten när man slår för att se om kvinnan blir gravid eller inte – det blir alltså svårare att bli med barn. Detta förutsätter att man använder ett tärningsslag vid varje tillfälle.

Misstagens Åtgärdare

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 12

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: –

Effekt: Besvärjelsen tar bort egenskapen Gravid upp till -2 – fostret följer sedan med ut i en ovanligt kraftig ”månadsblödning”. Inga andra bieffekter uppstår.

Mjölkhare

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 3

Svårighet: 9

Varaktighet: Koncentration

Räckvidd: Synhåll/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: En mjölkhare, bjära, puke eller strumpeband (verktyg), en ko att mjölka (ingrediens)

Effekt: Besvärjelsen låter en mjölka grannens kor utan att vara närvarande. Det enda sättet att stoppa besvärjelsen är att sätta en skälla på kon. Man kan mjölka ungefär en liter ur en ko, därefter börjar man dra blod.

En elakare variant av besvärjelsen låter häxan stjälja en moders bröstmjölk. Denna elakare variant kan också användas för att skada – det krävs en halvminut för att tömma mjölken, en minut till för att dra så mycket blod att det motsvarar en Skada, två minuter till för att dra så mycket blod att det motsvarar en Allvarlig Skada och ytterligare tre minuter för att tömma offret på blod och därmed döda henne. Från det att offret börjar få skador upplever hon fasansfulla bröstsmärtor och det blöder ur bröstvårtorna.

Mörka vägg

Tradition: Älvmagi

Kostnad: 1

Svårighet: 9

Varaktighet: Minut

Räckvidd: Personlig/Nära

Tid Att Kasta: Handling

Krav: –

Effekt: Älvan skapar en mur av mörker på max sex gånger sex meter, genom vilket inget ljus kan komma utom möjligen Häxljus eller Älvaljus (se dessa besvärjelser).

Orsa Forsa Forsma

Tradition: Häxkonst, Alkemi

Kostnad: 2

Svårighet: 12

Varaktighet: Dygn

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Glas, Fördröjd: runda

Krav: Något som den tilltänkta ska konsumera, blod, svett eller hår från båda, ett normalt kök

Effekt: Detta är grundvarianten för alla kärleksbesvärjelser. Den kräver en bit av både offret och den som offret är tänkt att bli förälskad i, samt något som på ett eller annat sätt konsumeras. I vissa varianter går det till och med bra med specialtillverkade ljus som båda andas in.

Effekten är oftast densamma; under ett dygn tänds en passion hos offret som gör att den tilltänkta får +6 på alla försök att förföra eller kurtisera offret. Det stackars offret kan helt enkelt inte stå emot de varma känslor som strömmar genom henne.

Packa Pappas Kappsäck

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 6

Varaktighet: Månvarv

Räckvidd: Personlig/Nära

Tid Att Kasta: Minut

Krav: En invigd trollstav, en kappsäck, säck, ränsel eller väska (verktyg)

Effekt: Alla lösa föremål som står nära häxan svävar upp i luften och krymper samtidigt som de försvinner ner i väskan eller säcken. Ett stort föremål (till exempel möbler) eller tio små saker (husgeråd, kläder med mera) försvinner ner i väskan varje runda så länge som häxan viftar takten med staven. Om häxan tappar koncentrationen far inga föremål ner i väskan den rundan. Ett normalt vardagsrum går att packa ner i en väska utan problem – den väger som om den vore fullstoppad med prylar men inte mer (ca 20-40 pund eller så), oavsett hur mycket man stoppar i.

Rida på Djurets Sinne

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 3

Svårighet: 9

Varaktighet: Koncentration

Räckvidd: Synhåll/Personlig

Tid Att Kasta: Minut

Krav: –

Effekt: Besvärjelsen låter en häxa använda ett djurs sinne. Hon ser, hör och luktar precis vad djuret ifråga ser, hör och luktar. Detta kräver en så omfattande koncentration att häxan inte kan göra annat än att sitta still och koncentrera sig. Hon kan kontrollera djuret till viss del, i form av att få det att gå dit hon vill eller titta dit hon vill. Det är ingen perfekt kontroll – djuret är fortfarande tämligen självständigt.

Sinnen bort

Tradition: Älvamagi

Kostnad: 30

Svårighet: 20

Varaktighet: Livstid

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: –

Effekt: Det här är en tämligen grym förbannelse, som endast de mäktigaste av älvafolken har lärt sig. Den ger helt enkelt offret Stum -4, Blind -4 och Döv -4 för tid och evighet.

Skriet till Vildmarken

Tradition: Häxkonst, Älvamagi

Kostnad: 3

Svårighet: 9

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Personlig/Synhåll

Tid Att Kasta: Minut

Krav: Djurlära +4 (skicklighet), lockpipa (verktyg)

Effekt: Besvärjelsen gör att ett stort antal smådjur sätter fart mot häxan för att hjälpa henne. Exakt vilka smådjur som kommer beror lite på häxans läggning – en elak häxa drar förmodligen till sig mer spindlar, fladdermöss och andra kryp, medan en god häxa mer drar till sig kaniner, skogsmöss och andra smågulliga djur

Skärpta Sinn

Tradition: Häxkonst, Älvamagi, Alkemi

Kostnad: 2

Svårighet: 9

Varaktighet: Vakt

Räckvidd: Personlig/Personlig

Tid Att Kasta: Minut, Fördröjd: Handling

Krav: En bit från det djur vars sinne man vill låna (ingrediens)

Effekt: Besvärjelsen lånar ett sinne från ett djur; exakt vilket djur avgör vilket sinne som skärps. En hartass ökar hörseln, en pälstuss från en varg ökar luktsinnet, fjädrar från en hök skärper synen, en ormtunga förbättrar smaken och kattmorrhår ökar känseln. Med lite fantasi kan man få fantastiska resultat – fladdermusöron gör det möjligt att använda ekopejling, det vill säga att lyssna efter ekon och gå efter dessa, och flugor gör det möjligt att se rörelser mycket bättre. Resultatet är hur som helst att en lämplig egenskap som motsvarar ett sinne ökas med +4.

Skamklippt

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 11

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Personlig/Nära

Tid Att Kasta: Runda

Krav: Hårlock från offret

Effekt: Häxan håller upp en lock av offrets hår och antänder det med ett enkelt besvärjande. Offrets kvarvarande hår börjar då omedelbart falla av. Efter två dagar har allt hår fallit av från offret (och vi menar verkligen *allt* hår) som då får egenskapen Skamklippt – 2 – en tämligen elak dålig egenskap, då skamklippning är straffet för allehanda förseelser, bland annat prostitution och osedligt beteende, och således bör betraktas som ett mycket dåligt rykte. Därefter börjar håret långsamt växa ut igen.

Den enda positiva bieffekten av besvärjelsen är att man blir av med generande hårväxt.

Smarta Husgeråd

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 4

Svårighet: 9

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Personlig/Nära

Tid Att Kasta: Minut

Krav: Ett typiskt kök (verktyg)

Effekt: Resultatet av besvärjelsen blir att alla husgeråd i rummet förtrollas och börjar agera som om de vore intelligenta. De kan röra på sig och passar upp på alla personer i rummet. De kan inte tala och ignorerar alla order som inte rör de enskilda husgerådens speciella område. Exempelvis kan en slev endast servera eller röra om i en gryta, en tillbringare kan bara hålla upp vätska i en mugg, en kniv kan bara skära upp och samarbeta med en gaffel för att lägga upp maten, en kvast sopar golvet, och så vidare.

Besvärjelsen har två effekter som är av intresse. En person som ser husgeråden i aktion lär få panik (ett slag för Viljestark eller motsvarande med svårighet 6 är lagom, om slaget misslyckas får personen ifråga panik) och antingen fly eller slå vilt omkring sig. Den andra effekten är att det går mycket snabbare att sköta hushållssysslorna.

Snipp snapp snut, där tog spåret slut

Tradition: Häxkonst, Älvamagi

Kostnad: 1

Svårighet: 8

Varaktighet: Vakt

Räckvidd: Personlig/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: –

Effekt: Besvärjelsen används huvudsakligen när en häxa eller älva är jagad. När besvärjelsen aktiveras försvinner så gott som alla spår av häxan, inklusive luktspår. Häxan skulle kunna rusa genom buskar utan att så mycket som bryta en kvist. Regelmässigt får alla förföljare –12 på alla sina slag för att Spåra eller på annat sätt spåra häxan. Detta gäller även hundar.

Sopa Storm

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 5

Svårighet: 9

Varaktighet: Koncentration

Räckvidd: Nära/Nära

Tid Att Kasta: Handling

Krav: En kvast

Effekt: Häxan sopar med kvasten upp en rejäl stormvind som kan blåsa vem som helst bort från henne. Så länge som hon håller på att sopa kraftfullt kan hon effektivt blåsa bort alla personer i sin närhet. Stormvindarna kan riktas mot vem som helst inom radien Nära.

För att avgöra om någon blåses bort slår man ett slag för lämplig egenskap, exempelvis Stor, Liten, omvänd Fet eller något liknande; svårigheten är lika med häxans slag för att aktivera besvärjelsen plus fyra. Om den bortblåste misslyckas med sitt slag far han iväg till den yttre gränsen för stormvindarna, femtio fot bort. Lyckas han kan han stå kvar, och ett perfekt slag innebär att han faktiskt till och med kan ta sig närmare.

Stanna Oxen

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 5

Svårighet: 9

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Personlig/Synhåll

Tid Att Kasta: Minut

Krav: Oxens seldon ska inte vara av ronn

Effekt: Besvärjelsen får en oxe att tvärvägra att flytta på sig. Hur mycket man än försöker kommer oxen inte rubba sig en tum förrän solen går upp eller ner nästa gång.

Spådom

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 4

Svårighet: 12

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Nära/Personlig

Tid Att Kasta: Minut

Krav: Något att spå i, till exempel aska, eld, vatten, handflator et cetera

Effekt: Man får reda på ett par detaljer om den spåddes förflutna, nuvarande och framtid. Alla spådomar är dock tämligen symboliska, så det är ingen idé att ta det som sägs bokstavligen. Spådomen kommer dock att inträffa, på ett eller annat sätt. Exakt hur, det får tiden utvisa.

Tralala

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 2

Svårighet: 10

Varaktighet: Vakt

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Minut

Krav: En lärknäbb, en näktergals fjäder, färsk bark från en lind (ingredienser), en mortel

Effekt: Näbben och barken mosas ihop till en pasta som stryks på fjädern. När man stryker med fjädern över halsen på en person får han omedelbart två poäng bättre i egenskapen Musikkänsla och +4 i Sjunga.

Nackdelen är förstås att han faktiskt inte kan låta bli att sjunga – om han så måste viska så kan han inte låta bli att framföra något musikstycke. Man *kan* tala och man kan sjunga – det går däremot *inte* att hålla tyst. Om offret sedan bara kan ett fåtal stycken kan det bli lite enformigt i längden...

Trollknot, sejdknut, går aldrig ut

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 6

Svårighet: 12

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: En man

Effekt: Det här är ofta en häxas sista försvarslinje utifall att hon skulle råka ut för överdrivet våldsamma och pilkska män. Besvärjelsen är tämligen smärtsam – man drar helt enkelt ut en manslem till tre gånger sin längd och slår knut på den. Knuten går inte upp med annat än att man tvättar den i vigvatten (men det är inte många som känner till detta). Om man inte lyckas få upp knuten måste man amputera större delen av lemman och om inte detta görs dör offret av urinförgiftning inom fyra dagar. Första dagen får offret en Skråma, andra dagen får offret en Skada, tredje dagen en Allvarlig Skada och fjärde dagen dör offret. Amputationen ger offret en Skada.

Trollstyrka

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 7

Varaktighet: Minut

Räckvidd: Personlig/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: En svans från ett troll (ingrediens)

Effekt: Besvärjelsen ökar ens styrka så att man kan göra fantastiska styrkedåd. Man får öka egenskapen Stark med 4, eller så får man Stark +4 om man inte har någon sådan egenskap. Besvärjelsen aktiveras genom att man fäster en trollsvans vid baken.

Tyna Bort

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 7

Svårighet: 15

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Vakt, Fördröjd: Handling

Krav: Flugsvamp, ruttet kött, malört, arsenik, svinfett (ingredienser), en stor gryta och ett stickverktyg (verktyg)

Effekt: Detta är en ganska hemsk förbannelse som läggs på stickverktyget. När stickverktyget sedan sticks in i någon så drabbas denne av förbannelsen – offret blir sjukare och sjukare med tiden och tynar sakta men säkert bort. Regelmässigt fungerar det så att han får egenskapen Sjuklig, först till -1, en vecka senare -2, ytterligare en vecka senare till -3 och så vidare, ända ner till Sjuklig -10. Därefter går sjukdomen sakta tillbaka med en poäng per vecka. Det finns en viss risk att man dör; om Sjuklig ligger på -5 eller sämre kan man dö om man råkar ut för ett kraftigt känslomässigt anfall finns det risk för att han dör. Räkna detta som ett normalt vapenankast, med det Totala Skadevärdet beroende på hur starkt anfaller är. Skulle man få en Allvarlig Skada så dör offret.

Ut!

Tradition: Älvmagi

Kostnad: 11

Svårighet: 14

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Personlig/Synhåll

Tid Att Kasta: Handling

Krav: –

Effekt: Personen försvinner och materialiseras någon annanstans inom 300 meter, med följande begränsningar: kläderna följer inte med och man kan vare sig lämna eller anträda helig mark när besvärjelsen aktiveras. Man dyker också upp på den lägsta punkten i terrängen.

Vaggvisa

Tradition: Häxkonst, Älvmagi

Kostnad: 1

Svårighet: 7

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Minut

Krav: Sjunga +4 (skicklighet)

Effekt: Genom att häxan sjunger en vaggvisa kan ett offer bara inte låta bli att somna. Offret sover lugnt och med vackra drömmar tills solen går upp eller ner – man kan väcka offret om man tar i eller försöker skada honom, men är man bara någorlunda tyst vaknar han inte.

Vindsprång

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 2

Svårighet: 7

Varaktighet: Minut

Räckvidd: Personlig/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: –

Effekt: Häxan får med denna besvärjelse två lägen, hypersnabb och stillastående. Som hypersnabb ser man häxan bara som ett suddigt någonting. Det är inga problem att hinna städa igenom ett schysst slott i den hypersnabba hastigheten. Rent speltekniskt motsvarar hastigheten +12, men å andra sidan kan man inte göra något offensivt mot något större än en dammrätta så länge som besvärjelsen varar.

Väderstreck

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 9

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Handling

Krav: Pil med metallspets

Effekt: Häxan kastar upp pilen i luften som alltid landar med pilspetsen åt norr.

Återförsegla

Tradition: Häxkonst.

Kostnad: 1

Svårighet: 6

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring/Personlig

Tid Att Kasta: Runda

Krav: Ett sigill att försegla

Effekt: Genom att gnugga tummen mot sigillet blir det varmt och kan därigenom återslutas utan att någon någonsin märkt att det har varit brutet.

Älvaljus

Tradition: Älvmagi

Kostnad: 3

Svårighet: 9

Varaktighet: Koncentration

Räckvidd: Personlig/Nära

Tid Att Kasta: Runda

Krav: –

Effekt: Besvärjelsen skapar ett stilla varmt sken från handen som har ungefär samma upplysningsförmåga som en fackla. Den kan inte tända någonting eller skada något, men den kan i alla fall lysa upp och gör facklor onödiga.



Kampanj-regler

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

”ÄVENTYR ÄR RESULTATET AV
DÅLIG PLANERING”
– BLATCHFORD SNELL

Utveckling

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

Erfarenhet

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

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

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

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

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

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

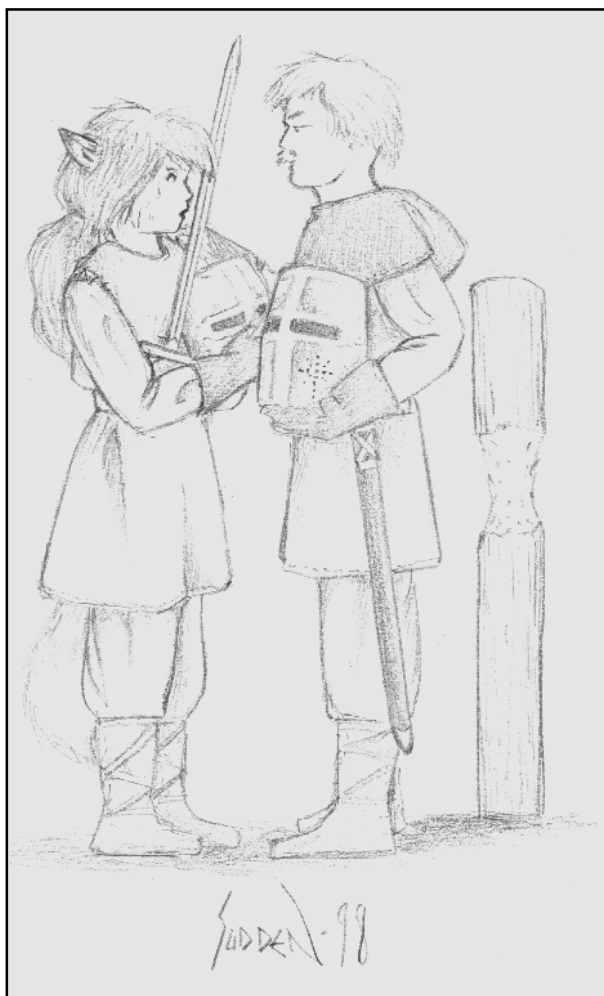
Lärare: Om en figur har en lärare som arbetar heltid med att lära ut sina skickligheter (dvs man får inte göra något annat än studera, inte ens äventyra) får man ett extra erfarenhetspoäng per månad i speltid. Lärare ger också andra fördelar, se nedan.

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

Tabell 11-1: Lathund för skicklighetshöjning

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

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



Att bli bättre

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

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

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

Lärare

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

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

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

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

Ära

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

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

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

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

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

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

Vid vissa engångstillfällen kan man också få Ära:

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

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

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

Annars kan man få Ära för dåd som man utför.

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

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

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

Perfektion: Att få perfektion ger 1 Ära.

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

Tabell 11-2 Ära från Dåd

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

Ärans effekter

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

Det finns fyra möjliga förändringar.

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

Spelledarens caveat

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

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

Tabell 11-3: Resor

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

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

Resor

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

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

Utmattning

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

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

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

Vinterhalvåret

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

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

Förläningen och Gården

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



Tabell 11-5: Administration

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

Tabell 11-4: Överskottsinkomst

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Familjen

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

Att skaffa sig en gemål

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

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

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

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

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

Medeltida äktenskap

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

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

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

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

Tabell 11-6: Avkomma

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



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

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

Att skaffa sig en arvinge

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

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

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

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

Egenskaper och arv

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

Vid Status Quo minskas egenskapen med ett steg.

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

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

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

Åldrande

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

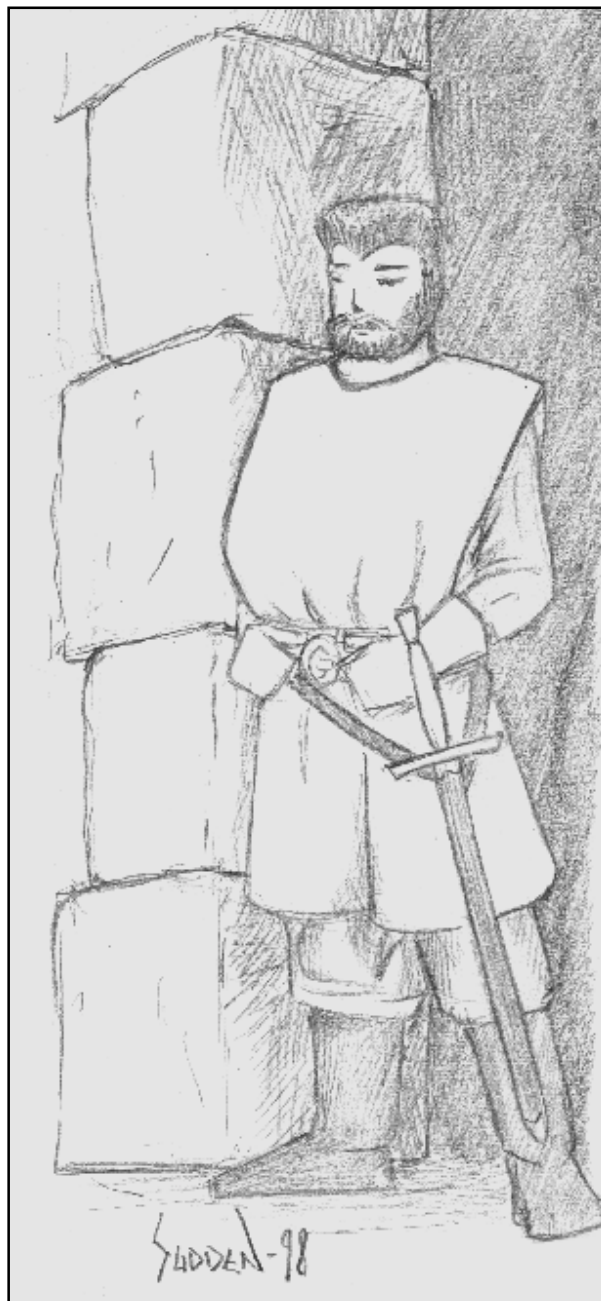
Sista Vilan

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

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

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

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



Tabell 11-7: Kanonisering

Troende plus tärning, svårighet 15

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



Nya figurer

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

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

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

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

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

Kapitel 12:



Lyonia

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

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

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

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

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

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

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

Denna nya fred kunde inte vara för evigt.

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

Feodalism

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

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

Var ligger Lyonia?

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

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

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

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

Lyonia och Europa

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

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

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

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

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

Tidslinje

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

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

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

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

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

Frälset

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

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

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

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

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

Kyrkan

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

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

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

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

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

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

Skatter, Skatter! Underbara, Tjusiga Skatter!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Kalender

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

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

Flyttbara högtider

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

Fasta högtider

Hedniska högtider står i *kursiv* stil.

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

Kyrkans roll

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

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

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

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

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

Geografi

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

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

Västmark

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

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

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

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

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

Thabeun

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Böner

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

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

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

Mirthanburg

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

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

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

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

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

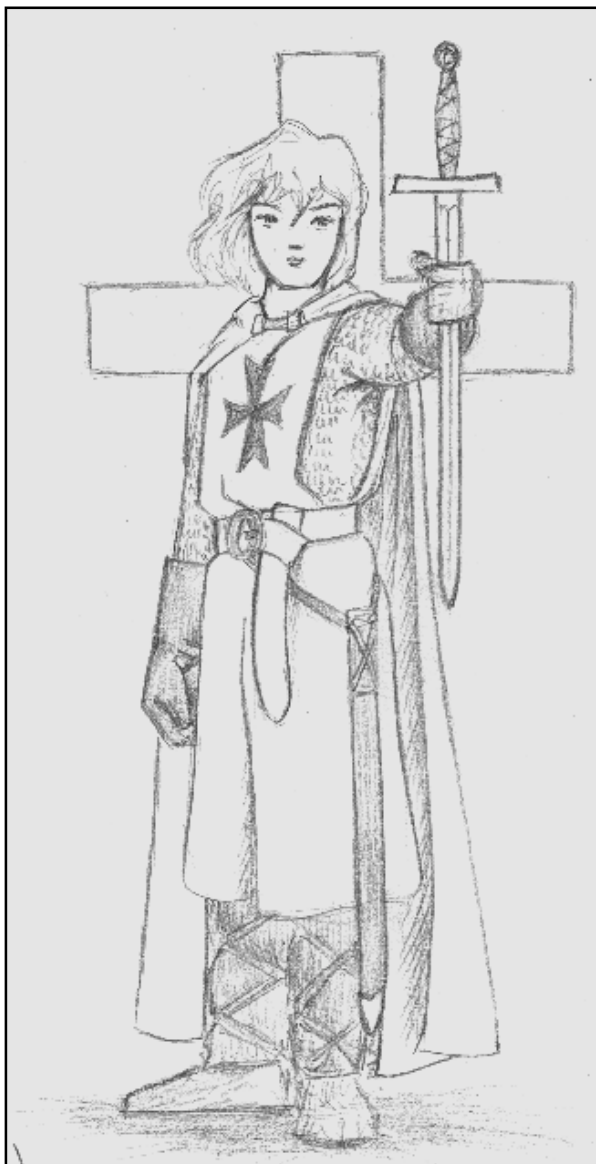
Varundel

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

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

Conari

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



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

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

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

Älvafolken

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

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

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

Avranien

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

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

Toulanien

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

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

Kungar och Damer

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

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

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

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

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

Wiederfan

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

Estanien

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

Kläder

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

Material

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

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

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

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

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



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

Allmogen

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

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

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

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

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

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

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

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

Överklassen

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

Rustning

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

Färger och Tillbehör

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

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

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

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

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

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

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

Frisyrer

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

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

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

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

Resor

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

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

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

Om hästar

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

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

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

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

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

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

Sjöresor

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

En riddares sällskap

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

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

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

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

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

Värdshus å sånt

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

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

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

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 tärning rundor
Eldsprut +3	1	1	2	2	en tärning plus tio rundor
Eldsprut +4	3	3	3	3	en tärning 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 ridhjästar 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 völdresserad – 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 riksbanner, 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 älvaförtrollningar 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.

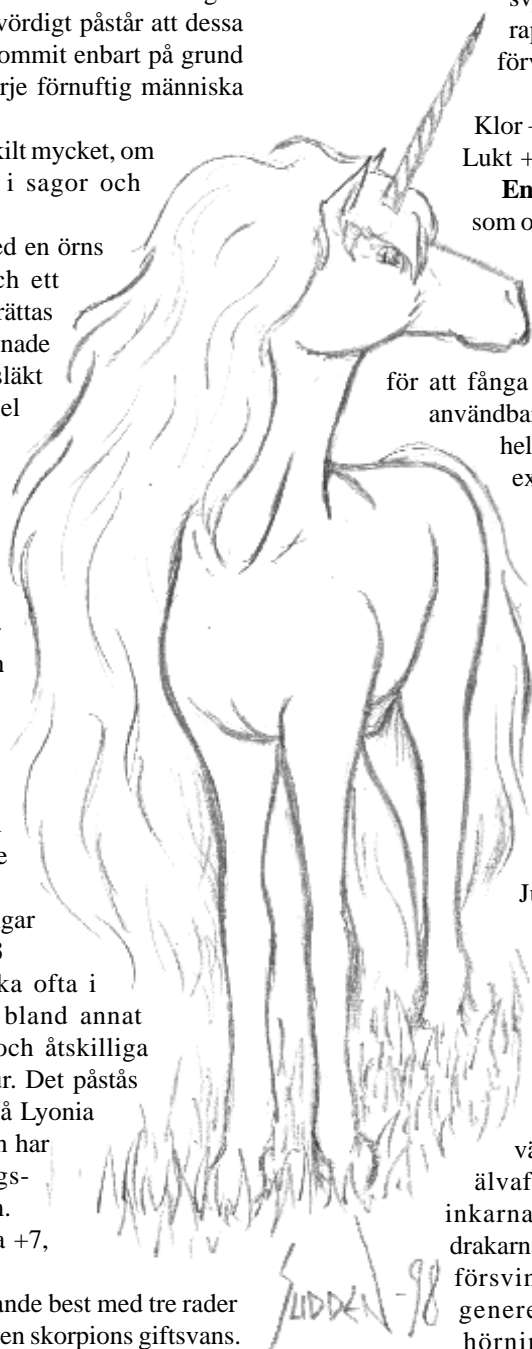
Det finns de som påstår att enhörningarna är förkroppsligandet av älvamagin. Skulle enhörningarna dö ut skulle älvamagin och älvorna försvinna från världen. Hur sant det är vet ingen.

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 älvafolk ser på drakar mer som en inkarnation av magin i världen. När drakarna försvinner kommer också magin försvinna. Drakarna är dock en mer generell magiinkarnation än enhörningen, som är specifik för älvamagin.

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 (oantant 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 kyskhet.

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 kejsrerliga 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 offerar 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.

Figurer

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.



Kapitel 14:

Älvafolk

Någon Form av Introduktion

Det är egentligen omöjligt att skriva en introduktion till älvafolk. Det är också omöjligt att introducera någon inför älvafolk. Antingen introducerar de sig själva, eller också inte. Det är upp till dem.

Älvafolk liknar inte de bilder som spreds under den viktorianska tiden – de är inte förpubertala barn med slöjor och små vingar. De varierar från individ till individ och det är inte särskilt ofta som de är "vackra" per människornas definition. Utseendet är dock alltid underordnat deras roll, så en älva som förväntas vara elak är ofta jätteful eller farligt vacker.

Älvafolk har heller ingentingt gemensamt med de "alver" som är allt för vanliga inom normal fantasy. "Alver" brukar normalt illustreras som långlivade människor, ibland med spetsiga öron, ibland inte, som alltid är mycket gåtfulla och visa. Älvafolkens "alver" är i grund och botten älvafolk – de är tidlösa och som tidlösa har de inget begrepp om tid. Visheten är alltså inget krav.

Denna tidlöshet gör älvafolken till ett stort mysterium. De blir lika ogripbara som morgondimma eller stjärnljus, lika oförutsägbara som vädret och lika främmande som drakarna, till gott och till ont. Det var för att slippa tidlösheten och kunna njuta av dödliga nöjen, för att inte vara lika flyktiga som dimman, som de Odödliga övergav sin odödlighet.

Älvafolkens Ursprung

Varifrån älvorna kommer är okänt. Det finns många myter om detta. Nordisk mytologi hävdar att de likmaskar som blev till i jätten Ymers kropp utvecklades till de ljusa och mörka alverna (ljūsalfar och dökkalfar). De ljusa alverna lever i luften och är ljusa och lyckliga varelser, medan de mörka lever i jorden och är ondsinta och elaka.

En senare version hävdar att Eva tvättade sina barn floden, då Gud tilltalade henne. Hon gömde då de barn som inte var tvättade än. Då Gud frågade henne om de barn han kunde se var alla hennes barn sade hon att så var det. Då sade Gud att de barn som hon hade gömt skulle för all tid vara gömda för människorna.

"HE'LL BE YOUR GUIDE FOR THE NEXT LEG OF THE TRIP."

"OH. WHERE'S HE GOING TO TAKE ME, THEN? MANCHURIA? TIBET? OUTER SPACE?"

"FAIRYLAND."

"FAIRYLAND?"

– NEIL GAIMAN; "THE BOOKS OF MAGIC", JOHN CONSTANTINE OCH TIMOTHY HUNTER

Andra versioner säger att älvafolken härstammar från Lucifer Samael då han slängdes ut från himlen som rebell, och att detta också är orsaken till att älvor har svårt med kristenheten. Åter andra versioner säger att älvor är andar av odöpta barn eller hedniska folk, utestängda från himlen.

Helt säkert är att älborna föregår kristendomen med åtskilliga årtusenden. Dessutom vet man att älvafolk har funnits, och finns, i många olika skepnader över hela världen.

Utseende

Älvafolkens utseende varierar mycket, beroende på plats, älvafolk, tidsperiod och individ. Ingen älva är den andra lik.

Älvans utseende är resultatet av dess funktion. En "god" älva har ofta ett "fördelaktigt" utseende, och en "ond" älva är ofta det mest fasansfulla man kan tänka sig. Utseendet är också likt det område där det är troligast att man blir hittad av älvan. Den Gröne Riddaren uppträder till exempel i skogens grönaste delar, och havsälvor är ofta gröna eller grönbå i hyn.

Olika Älvor

Det finns nästan ingen möjlighet att dela in älvor i olika "typer" eller "raser" då de är individuellt väldigt olika. Om man inte håller för mycket på detaljer kan man dela in älborna i fem övergrupper. Trots detta hittar man ett antal älvor som inte passar in någonstans och alltså måste klassas som ospecificerade, och det finns dessutom flera olika individer som inte heller kan stoppas in i några av de ovan nämnda facken.

Värden på älvor

Till skillnad från människor, halvfolk och djurfolk är älvafolk så oerhört varierade. En älva är aldrig den andra helt lik. Således är det också ganska meningslöst att försöka sätta några värden på "generella älvor". Istället bidrar vi med en förklaring på hur en viss typ av älvor ser ut och uppträder, så får spelledaren själv sätta värden på de olika individer som figurerna träffar.

Älvor och myter

De älvafolk som presenteras här nedan är mestadels hämtade från "riktig" folktro. Huvudsakligen är namnen hämtade från de Brittiska Öarna och Skandinavien, tolkade efter bästa förmåga och beskrivna för rollspelsbruk.

Naturligtvis går det inte att få beskrivningarna hundra procent korrekta – huvudsakligen beroende på att det inte finns något korrekt sätt att beskriva älvor. Älvor är sina egna, och alla försök att beskriva dem är egentligen ganska patetiska.

Alver

Alver brukar allmänt definieras som älbornas ädlingar. De flesta av dem har redan flytt världen då människorna trängde undan dem, men en del stannade kvar i sina ihåliga kullar. Det finns inte många kvar av dem i Västmark, då de allt mer trängs undan av den trångsynta kristendomen. I norr finns fortfarande några av ädlingarna kvar i världen och håller fortfarande land.

Alvers utseende är nästan identiskt med människor. De är ofta vackrare, spensligare och ståtligare. De stora skillnaderna ligger dels i att öronen är spetsiga, hyn är blekare och ögonen är klarare än normala människors.

Älvadrottningen är den odiskutabla regenten bland älvafolk. Hon är i själva verket en av de alver som kallas **Tuatha Dé** och lämnar aldrig Älvalandet – om hon har något ärende utanför Älvalandet skickar hon antingen en emissarie, eller så tar hon med sig Älvalandet till andra sidan Ridån. Älvadrottningens identitet är ett mysterium i sig – hon passar inte in på någon av de gamla iriska gudarna. Ibland påstås det att hon är Gudinnans tre personligheter i ett, ibland påstås det att hon är en Tuatha De som aldrig namngivits i sångerna. Hon har inget namn, utan man tilltalar henne som Ers Majestät och omtalar henne som Älvadrottningen eller Hennes Majestät.

De Odödliga är de älvafolk som avsagt sig sin odödlighet för att kunna njuta av de dödligas nöjen. Det ska inte avslöjas för mycket om dem här; det tar vi senare i det här kapitlet. Om du är spelare bör du undvika att läsa det stycket.

Tuatha Dé är de äldsta och ädlaste av alvsläktet. Det fullständiga namnet är **Tuatha dé Danann** ['totha dey dan'an], eller Danas Folk. De utgör de gamla gudarna som sedan länge flytt världen. Man hittar dem aldrig i denna värld, med undantag av Älvadrottningen.

De fåtal av Tuatha Dé som stannade i världen och som inte offrade sin dödlighet kallas ofta **Daoine Sidhe** [thina shì], eller de Ljusa Älborna. De lever mestadels under kullarna, men gör ibland besök på ytan. Daoine Sidhe utgör adelsskapet bland älborna, och de ses ofta i Hennes Majestäts hov.

De Ljusa Daoine Sidhe har sin mörka spegelbild i de mörka **Kia Sidhe** [kia shì]. Liksom Daoine Sidhe valde de att stanna kvar i världen när Tuatha Dé lämnade den, men de är mer destruktiva än sina ljusa släktingar. Kia Sidhe har inget egentligt hov som Daoine Sidhe har, men ibland skickas en ambassadör från Kia Sidhe till Älvadrottningens hov med meddelanden och proklamationer.

Småfolk

Småfolket är mindre och ofta ganska harmlösa varelser. Här hamnar älvor och andra mindre älvmått, vilka är mer irriterande än farliga. Underskatta dock inte deras farlighet, för som alla andra älvmått är de en inkarnation av magi.

Har man sett en **spriggan** glömmar man den aldrig. De ser mest ut som en hög med sten, grovt staplad i humanoid form. De är ganska ondsinta och är ansvariga för en hel del bortbytingar.

Ghillie Dhu håller hus i björkskogar och föredrar ensamhet. De är små, spensliga och inte särskilt vackra att se på. Ibland tyr de sig till en enskild dödlig, kanske av vänskap, kanske av plikt känsla, kanske av kärlek. Hur som helst är Ghillie en enstöring och tycker *inte* om ovälkommet besök.

En **leprechaun** är en skomakare, omkring en halvmeter hög, klädd i kostym och trekantig hatt. När han gör sina skor arbetar han alltid på en sko, aldrig ett par. Vissa föredrar vänsterskor, andra högerskor.

En sko som tillverkats av en leprechaun har ofta magiska egenskaper. Exakt vad som händer om man tar på sig skon varierar – vissa legender talar om att det är en allmän välsignelse till lycka och rikedom, och andra påstår att bäraren kan genomföra otroliga hopp eller smyga helt ljudlöst var som helst. Försöker man lura en leprechaun är det möjligt att han gör en specialsko åt en, som aldrig går att ta av och som alltid ger en nageltrång.

Till och med en leprechaun behöver lite semester då och då. Då fullmånen går upp brukar leprechauns ta sig en erjäl fylla för att därpå terrorisera omgivningen genom att ta sig en rejäl fylleritt på lokalbefolkningens får och hundar. Dessa ”fylljesjuka” leprechauns kallas ofta **cluracaun**.

Skogarnas skojare kallas ofta **Fir Darrig** [fear 'dearg]. De är småväxta människoliknande varelser med vingar som ofta dansar ringdans i skogarna. De fullkomligt älskar practical jokes och utför dem med förtjusning på förbipasserande människor. De har mycket svårt att hålla sig allvarliga, utan lever enbart för stundens nöje. De lever mestadels i träd som de kan försvara mycket vildsint om någon kan få för sig att anfälla det.

Phooka är en formskiftare, som ofta ser ut som en liten ful varelse med stort huvud. De kan dock ta på sig mer djurliknande former. De är ofta ganska illvilliga och älskar practical jokes. Norra Västmark har en egen variant av Phooka som har det mer outtalbara namnet **pwca**. Dessa är fredligare än Phooka, och när de tar djurform ser de oftast ut som igelkottar.

Duergar ska skiljas från ”dvärgar”. De är inte kortvuxna människor, lika lite som de är småväxta, skäggiga skandinaver som dricker öl och gillar att slåss. Duergar är jordälvor och extremt skickliga smeder. De kan ofta hantera kallt stål, och de är de enda som kan bearbeta det ljusa stålet. Duergar tål inte solljus; de tar skada av solen som om den vore en liten eld. SKulle de få en Allvarlig Skada av solskenet förvandlas de till sten.

Vättar

Vättesläktet är älrvärldens skurkar, tjuvar och skojare. De är ofta, men inte alltid, illvilliga, egoistiska och egocentriska. Man ska inte förväxla dem med troll, dels för att troll antingen associeras med de svansförsedda

norska trollen i Peer Gynt eller med illaluktande varelser som förstenas av solljus, men också för att troll är en undergrupp av vättarna.

Coblynau ['koblernai] är varelser som bor i tenngruvor. De är för det mesta ofarliga, men de kan bli både farliga och elaka om man inte respekterar dem, då de utan problem kan orsaka tämligen farliga ras. Arbetare i gruvorna lämnar därför ofta en liten gåva till dem för att visa sin respekt. De kan ibland bli tämligen busiga, men står man bara ut med dem kan de varna för gruvornas alla faror.

Bogies är ett släkte av formförändrande vättar. De kan vara busiga, elaka eller vänliga, men man vet aldrig vad de ser ut som. De utnyttjar sin formförändrande förmåga för att ställa till med rackartyg så ofta de kan.

Bogles är ondsinta goblins, även om det ligger mer i deras natur att skada lögnare och mördare. Ofta hotar man små barn med bogles om de ljuger. Bogles är små och mycket fula, de har en lång svans som de kan strypa någon med, och munnen kan bli mycket större än huvudet om de försöker bita någon - ett vanligt sätt att ge sig på sina offer. Det sägs att en riddare som ljög svaldes hel av en bogle.

Näst efter alverna är **trollen** nog de mest civiliserade av alla älvafolk. Till skillnad från de flesta andra älvafolk bygger de samhällen, ofta långt under marken eller under stora stenar. Ofta anlitas de av de högre alverna för att bygga alvernas hem under kullarna, men trollen kräver då rikligt betalt. Troll har ofta magiska förmågor, och många magiska föremål har skapats av troll. De är kända för att vara snåla och giriga, men samtidigt mycket stolta och de har mycket stark heder. Ett löfte från ett troll är ett löfte som hålls.

Trollen äter allt, även människor eller andra älvor om det tryter, men det händer inte så ofta numera. En vis man besöker dock trollen strax efter lunch.

Troll tål inte solljus; så länge de befinner sig i solljus tar de skada som av en liten eld. Det enda sättet att komma undan denna skada är att befinna sig under marken eller att endast gå ut nattetid.

Troll är förvånansvärt skickliga hantverkare. Kläderna är bland de vackrare kläderna som går att få tag på, allting som ett troll tillverkar är mycket rikt utsmyckat och de har ofta (i alla fall det som tillverkas för privat bruk) magiska förmågor. Till och med toalettstolar är rikt utsmyckade (och mekaniskt intrikata historier som spolar bort avföringen till gödselstacken med hjälp av en liten störtflod av bergsvatten) och det finns ofta en kniv tillhanda på dem så att man har något att snida ytterligare dekorationer medan man sitter och trycker.

Troll är kraftigt byggda och har kraftig hårväxt. Även kvinnorna har denna hårväxt, även om den är mer luden och mycket ljusare; trollkvinnor är för övrigt ofta mycket kurvigare än människokvinnor. Troll saknar snorränna under näsan och ögonbrynen går ofta ihop. Den stora anatomiska skillnaden är att troll har svans.

Trows är nära släktingar till trollen. De är mindre och fulare men är annars mycket lika troll. Trows har stenarbete som specialitet, men är mycket sämre smeder eller träsnidare jämfört med troll. Man kan ibland hitta mängder med trows dansande en underlig sidohoppande dans som kallas för henking. Trows tar skada av solljus precis som troll och duergar.

Fachan är en hemsk vätte som bara har ett öga, ett ben och en arm. Det är en stor och ful varelse som med glädje äter de han får tag på. Att se en fachan komma hoppande är något av det mest skrämmande man kan se – mången tapper riddare har flytt från en ilsken fachan.

Brownier

”Brownier” kan jämföras med de skandinaviska tomtarna eller gårdsvättarna. De är ofta vänliga, och hjälper till med allehanda vardagssysslor i utbyte mot respekt, artighet och lite mat. Ofta genomför de prov på övernaturlig förmåga genom att utföra omöjliga handlingar på endast en natt (när ingen ser på, naturligtvis).

Bwca [’boka] kärnar smör i utbyte mot grädde och att köket och härden är rena. De är inte särskilt vänliga av sig vid de få tillfällen där man faktiskt träffar dem personligen, men så länge man inte retar dem kommer de fortfarande att hjälpa till i hushållet, även om det inte låter så på dem när man talar med dem.

Enligt legenderna finns det två sorters **bodach**, en bergsbodach som saknar fingrar och tår och en slättbodach som saknar näsa. Som synes är de inte särskilt vackra, men de hjälper ändå till, särskilt i stall och lador i utbyte mot mat.

Fenoderee är en varelse som hjälper till med skörden. Han kan skörda ett helt fält på en enda natt. Han går alltid omkring helt naken, iförd endast sin ludna kroppsbehåring, och nlr faktiskt till och med förolämpad om man erbjuder honom kläder. Fenoderee är fruktansvärt ful. Han fick detta utseende när han förförde en dödlig flicka istället för att delta i Beltaine-festligheterna.

Vattenälvor

En stor del av älvafolken lever i, under eller vid vattnet. Dessa kallas med ett gemensamt namn för vattenälvor. Vissa av dem är farliga och blodtörstiga, men de kan också vara vänliga och trevliga – de senare är dock ganska ovanliga.

Gwagedd Annwn [Gwraeth Anoon] har många andra namn. De har uppträtt i många former och skepnader i flera olika sagor och berättelser. Bland annat kallas de **Ladies of the Lake**, **Nixies**, **Glaistigs**, **Undiner**, **Lorelei**, **Rusalki** eller **Naiader**. Gwagedd Annwn påstås till exempel ha uppfostrat riddar Launcelot du Lac och att det var de som hade ansvaret för Excalibur innan Arthur fick hedern att bära det svärdet. De beskrivs alltid som vackra kvinnor som lever i sjöar. De är ofta lite grönbekla eller ljus blå i hyn, men i övrigt helt mänskliga.



Sälfolk är också vanliga längs med kusterna. De har förmågan att ta en säls form – vissa gör det genom att förvandla sig, andra gör det genom att ta på sig ett sälskinn. De förstnämnda kallas för **selkies** och de sistnämnda för **roane** eller **shellycoat**. Båda lever ovanligt ofta mitt ibland människor i fiskebyar, med människorna ovetande om sina älvagrannar.

Asrai är undersköna kvinnor, de fagraste man kan tänka sig. De har ett litet problem – de smälter till en vattenpöl om utsätts för solljus eller fångas, så det går inte att fånga dem oavsett hur mycket man försöker.

Sjöjungfrur är välkända varelser med en vacker kvinnas överkropp och en lång och slank fiskstjärt från höfterna och neråt. De återfinns längs obefolkade kuster och långt ute på havet. De är lekfulla och glada och man kan ofta upptäcka dem lekande i bogsvalet på fartyg. De har ett något dåligt rykte om att locka sjöfarare till rev för att äta dem när skeppet går på grund. Det är helt fel – i själva verket är det sjöfararnas okontrollerbara pilskhet och synen av en vacker, naken kvinna på en klippa som orsakar sådana skeppsbrott. De andas under vattnet utan problem, och kan även andas åt skeppsbrutna sjömän – de andas vatten och blåser in luft i sjömannens lungor i en lång och tämligen underbar kyss.

Bäckhästen lever i sjöar och bäckar och försöker lura folk att rida på den, varpå de får en halsbrytande fart, rider rakt ner i vattnet och försöker dränka den olycklige. De kallas ibland för **Kelpies** i synnerhet i England och Skottland, eller **Each-Uisge** [Ech-ooshkya] på Irland. De som inte har tunga nog att uttala de keltiska namnen (och det är många det) kan hålla sig till svenskan.

Ospecificerade älvor

Det finns en grupp av älvor som inte kan placeras i någon annan grupp. Det rör sig mestadels om farliga varelser som med rätta är fruktade.

Många älvor lever av andras livskraft. **Black Annis** är det engelska namnet på kannibalistiska haggor som lever av den livskraft som finns inspärriad i köttet hos en människa. **Leanan Sidhe** ['lan-awn-shi] är en annan vampyrisk älva, som lever på den livskraft som en poet sätter i sina verk, och alltså fungerar som en slags musa. En poet som har hjälp av en Leanan Shidhe kommer förmodligen leva ett kort men strålande liv.

Omen kan man få på många sätt. **Bean Nighe** ['ban 'ni]a] tvättar de blodiga kläderna tillhörande dem som kommer att dö. Dess nära släkting, **Bean Sidhe** ['ban 'shi], är en ande som förebådar död med sitt jämrande skrik. En **gwyllion** är ett annat omen, en bergsälva som sitter och betraktar resande som kommer att dö på sin resa.

Faror med Älvor

Det finns många faror med älvor och deras natur, precis som det finns faror med vår värld. Skillnaden är att de faror som vi uppfattar som livsfarliga i samband med älvor är sådana saker som de finner fullt naturliga på samma sätt som vi finner det naturligt att man dör om man stannar under vattnet för länge, eller så är de immuna mot det som vi uppfattar som farligt, ungefär som en fisk som är "immun" mot vattnets för oss människor kvävande effekt.

Älvamat

Den mat som älvor serverar ska de dödliga normalt undvika som pesten. Effekterna av älvamat varierar; några möjliga effekter räknas upp nedan.

- Personen blir galen och springer iväg till skogs. Han syns därefter inte till på en månad, då någon hittar honom förvildad, med tovtigt hår och trasiga kläder. Ett dygn efter upphittandet kommer han till sans igen.
- Personen blir trög och grön och slår efter en stund rot och förvandlas till ett träd. Kläder tar inte del av förvandlingen. Effekten varar i ett dygn från det att man slagit rot.
- Personen blir kåt (!) och kan inte tänka på något annat än att stilla sina lustar, för egen hand om så krävs. Efter ett dygn vaknar personen upp helt utmattad, utan kläder och några som helst minnen (eller kanske ändå – det är upp till spelledaren).
- Personen blir beroende av älvamat. Vanlig mat har helt enkelt inte samma smak längre – den är blek i jämförelse med älvamaten. Varje gång personen äter älvamat ska han slå ett Stryktålighetsslag med

svårighet lika med antalet gånger han har ätit älvamat. Misslyckas slaget blir personen dödligt sjuk om han någonsin äter vanlig mat igen.

- Personen tror att allt blått (eller någon annan färg efter spelledarens smak och tycke) är livsfarligt. Om han någonsin ser denna färg kommer han antingen att fly, krypa ihop i en boll eller försöka slå ihjäl föremålet med den färgen. Reaktionen beror på personens läggning.
- Personen får förmågan att se älvafolk, även om de är osynliga. I gengäld blir han allergisk mot järn på samma sätt som egenskapen till -2 (se kapitlet Egenskaper).
- Personen somnar och vaknar inte förrän om ett år. Under den tiden har personen transformerats och blivit älvfolk (Älvablod +4 med allt som där tillkommer).
- Personens läppar börjar klia något så in i bomben. Det blir värre och värre, och till slut kan man inte låta bli att klia sönder läpparna. Det enda som faktiskt hjälper är att kyssa någon – vem som helst funkar bra. Effekten varar i ett dygn.

Älvaringar

En vanlig indikation på älvaringar är ringar av de svampar som på engelska kallas *toadstool*. Svamparna i sig är giftiga, men det är inte det farligaste med dem.

Det farliga är älvorna.

Älvornas ringdanser och den trolldom som är en del av dem impregnerar ofta området, vilket i sin tur resulterar i dessa svampringar. Att somna i en sådan ring är dumt; det kan ta århundraden innan man vaknar. Att äta mat i en sådan ring är ofta liktydigt med att äta älvamat.

Sedan kan man ju råka göra misstaget att befinna sig i ringen när dansen pågår. Då kan nästan vad som helst hända; det finns historier om personer som dras in i dansen och sedan dansar i ringen i trehundra år utan att veta om det. När dansen slutar beger sig personen hemåt och förvandlas till damm när han får veta vad som har hänt honom.

Älvaritter

Vid de tillfällen som Daoine Sidhe eller Kia Sidhe ger sig ut på jakt sker detta i en lång procession, nästan liknande en stiliserad rävjakt. De ljusa älvornas processioner är trollbindande, fascinerande och fängslande att se på men i sig inte farliga. Däremot är de mörka älvornas processioner långt farligare, då dessa ofta urartar i den Vilda Jakten.

Den Vilda Jakten

Den Vilda Jakten är en beteckning som används om den Behornade Guden, en av de Äldre Gudarna, när han ger sig ut för att jaga. Han tillhör de Mörka Älvorna och jakten är därigenom livsfarlig att komma inom synhåll

från. Ofta har han sällskap av de övriga ädlingarna från Kia Sidhe vilket gör jakten än mer destruktiv. De jagar det mesta – djur och människor gör ingen skillnad. Att en hel del annat oknytt hamnar framför deras vilda jakt ser de bara som en bonus.

Trollskott

Man drabbas inte av hjärtattack i Västmark. Möjligtvis träffas man av ett trollskott. Trollskotten kan antingen skjutas med en båge eller med en slunga. I båda fallen är projektilen (eller i bågens fall, pilens spets) av flintsten. Dessutom är den osynlig.

En person som träffas av ett trollskott segnar ofta ner och dör. Skulle han mot förmodan överleva drabbas han ofta av men av skottet i form av förlamning eller förståndsruddningar. Det går aldrig att förutse vad som händer om en person blir träffad av ett trollskott.

Förledd

Vissa älvor brukar placera besvärjelser i rötter eller tuvor. Resultatet av dessa besvärjelser är ofta ofarligt men irriterande – ungefär som ett practical joke. Man ska dock inte ta lätt på hotet från sådana besvärjelser. Är det en mörk älva kan "practical joke" vara lika med att ha ihjäl den dödlige. Effekten av sådana besvärjelser är ofta att man går vilse eller snavar. Annars kan en viss tids galenskap inträffa, och det finns mycket annat skoj som kan göras. Dödliga kallar resultatet att "bli förledd", och individer som blir förledda har problem.

Älvaplatser

Det är svårt att förstå något så abstrakt som Älvalandet. En del påstår att det är Drömmarnas rike, andra påstår att det är efterlivet, några påstår till och med att Älvalandet är trolldomen i fysisk form. De har alla rätt. Och fel.

Älvalandet är varje älvas högsta önskedröm. Det är en plats där alla perfekta tankar (i älvernans ögon) finns, existerar och är verkliga. Älvalandet är den plats som älvmagin kommer ifrån, och älverna själva är älvmagins försök att manifesteras sig i den verkliga världen. Älvalandet är en illusion, varken mer eller mindre, och på så sätt är det också allt.

Detta låter förmodligen mycket motsägelsefullt – det är det också, tills man inser meningen bakom orden. Om motsägelsen inte går jämt upp är det svårt att förstå sig på Älvalandet, och så länge som man inte förstår sig på Älvalandet är det också säkrast att undvika det.

Och hur kommer man dit?

Gå lite till höger.

Skämt åsido, älvalandet är ett ställe som man inte går till. Man kommer dit. Mäktiga älvmagin kan utan allt för stora problem ta sig igenom ridån och gå över till andra sidan. Mindre mäktiga älvmagin behöver hjälp, och dödliga kan knappt ta sig in över huvud taget.

Att ta sig in göres lämpligen med lite trolldom (se besvärjelsen Gå Igenom Ridån i kapitlet Besvärjelser) eller genom en öppen portal. Det går också att lura in dödliga i Älvalandet, men inträdet är då inte särskilt frivilligt.

Vissa personer, till exempel Älvadrottningen och hennes hov, lämnar ytterst sällan Älvalandet. Älvadrottningen själv lämnar aldrig Älvalandet om hon inte absolut måste – om hon kan föredrar hon att ta med sig Älvalandet in i den verkliga världen ett litet tag.

Geografi i Älvalandet...

...är i själva verket ett helt irrelevant ämne. Det finns ett antal delområden av Älvalandet som är klart avgränsade. Var de ligger är inte intressant. Liksom när man tar sig till Älvalandet går man inte till en viss plats när man är där. Man kommer dit, om man blir insläppt.

Älvor och Järn

Att älvor inte tycker om järn är allmänt känt. De flesta älvor (men inte alla) påverkas negativt av järn på ett eller annat sätt.

Varför det är så vet man inte. Vissa säger att järnet är Guds gåva till människan och att det genom dess gudomliga ursprung skulle vara skadligt för älvasläktet. Andra hävdar att det är ett resultat av järnets magnetism och åter andra tror att det beror på att järnet är en ny företeelse och att älverna i sin övernaturliga konservatism blir skadade av denna nya företeelse. Slutligen finns det de som tror att älvernans allergi beror på att järn inte är naturligt.

Vilken eller vilka av dessa teorier som är sanna vet man inte säkert. Ett är dock säkert; järn påverkar älvor negativt och därför skyr man järn.

Brons

På grund av älvernans aversion mot järn och stål är det förstäligen att de mestadels använder brons och koppar istället. Brons är det som är mest lämpat för vapen; majoriteten av alla beväpnade älvor bär bronsvapen.

Älvastål

Älvafolket kan dock använda järn. Det rör sig då om så kallat *älvastål*. Älvastålet kommer i två former. Den ena är ljus och silvrig och går att bearbeta till skärpor som är omöjliga att uppnå med mänskliga smidestekniker och material. Föremål tillverkade av ljust stål rostar aldrig, förlorar aldrig sin lyster (och inte heller sin egg när det gäller vapen) och är omöjliga att bryta.

Den andra är mörk och blymatt. Mörkt stål är lätt att bearbeta och man kan arbeta in detaljer som det annars krävs tenn eller bly för. Trots att en egg inte kan förbli vass kan föremål tillverkade i mörkt stål inte påverkas eller förstöras av hetta eller alkemi.

Den tredje typen av stål är den som människor tillverkar och som är skadlig för älvor. Denna typ av stål kallas för *kallt stål* och är något som älvor skyr som pesten. Bär man kallt stål på sig kommer de flesta älvor uppfatta det som en dödlig förolämpning eller ett dödligt hot. Högre älvor tar inte lika illa upp som de lägre, men de ogillar fortfarande personer som bär kallt stål.

Att Skydda Sig från Älvfolk

Det finns många sätt att skydda sig från älvfolk. Vissa fungerar, vissa fungerar inte - det varierar från älva till älva. I de fall där spelarna vill ha hjälp med att bli av med en älva kan spelledaren slå ett slag för Legender. Summan av slaget är antalet sätt att skydda sig som spelarens figur känner till.

Observera att även om skyddet inte fungerar så blir älvfolken vansinnigt förolämpade om man använder sig av dem eller nämner dem i deras närhet och de upptäcker det. I så fall har man lyckats skaffa sig inte bara en dödlig fiende utan till och med odödlig fiende, och det är ingenting som rekommenderas...

Hästsco över dörren: Älvfolk kan inte passera en tröskel med en hästsco över den. De kan inte heller passera en tröskel med järn i den.

Sax: En öppen sax synlig i ett rum hindrar älvfolk att gå in i det. Skyddet används ofta för att hindra barn att bli "tagna av trollen".

Kristna symboler: Älvfolk kan inte komma i närheten av en kristen symbol. De kan heller inte påverka en person, vare sig fysiskt eller magiskt, som bär en kristen symbol synlig.

Järn: Älvfolk kan inte påverka en person, vare sig fysiskt eller magiskt, som har mer än ett skålpund järn på sig.

Löften: Om du kan få en älva att ge sitt ord måste hon hålla det.

Gudsordet: Om Gud nämns i en älvas närvaro tar hon skada av det. Ibland kan de tvingas att göra en mindre tjänst. Böner fungerar också lika bra. Var dock på din vakt; de flesta älvor uppfattar Gudsnamnet som en förolämpning, även om de inte tar skada av det.

Salt: Älvfolk kan inte korsa en saltlinje.

Rinnande vatten: Älvfolk kan inte korsa rinnande vatten.

Bröd: Älvfolk 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 älvfolk om det på något sätt byggs in i sadeltyget.

Klockor: Älvfolk tål inte ljudet av kyrkklockor; om de hör en kyrkklocka skadas de av ljudet.

Pentagram: Ett pentagram på dörren hindrar älvfolk att gå in.

Vigd jord: Jord från kyrkogårdar hindrar älvfolk att påverka bäraren på alla sätt. Älvfolk kan inte heller befinna sig på kristen helgad mark, till exempel i kyrkor eller på kyrkogårdar. Det kan till och med döda dem.

Älvfolk som Figurer

Det går att bygga älvfolk som figurer. Det kommer dock att innebära vissa problem. Älvfolk kan till exempel stoppas av enkla ritualer, av kristendom samt av järn. Detta gör att älvafigurer blir tämligen begränsade. Å andra sidan får älvafigurer – tack vare Älvmagin – väldigt mycket makt. Därmed är älvfolk mycket svåra att spelleda för.

Som spelare finns det också en hel del problem som man måste ta itu med.

Tid

Älvfolk har inget tidskoncept. Tid för dem är ett stort långt vacuum med en och annan intressant tidpunkt här och där. Tiden mellan dessa tidpunkter är inte intressant för dem och har ingen storhet. En sådan tidsuppfattning är svår att spela.

Detta innebär att älvfolk har svårt att se varför dödliga åldras. De ser ofta på dem som bräckliga och flyktiga varelser, ibland med överlägsenhet, ibland med medlidande.

Känslor

Älvfolk har inga egna känslor. De hinner helt enkelt aldrig få några förrän målet för känslorna är borta – så de "lånar" känslorna från dem de möter och förstärker dem. Egna känslor har de så gott som enbart inför sitt eget folk, beroende på att där är det enda tillfället som de får möjlighet att utvecklas innan det är för sent.

Älvfolk har ofta en hunger efter känslor. Orsaken till att de så ofta förför dödliga är just att de behöver känslorna, och detta är det enda sättet att få dem i tillräckligt "stark dos".

Älvfolk överreagerar ofta. När de älskar någon gör de det utan förbehåll. Om de hatar någon går de genom eld och vatten för att få se sitt hatobjekts huvud på ett fat. Ofta svänger de mellan dessa två ytterligheter med bara någon sekunds varsel.

Talsätt

Försök gärna få älvornas talsätt att kännas urmodigt. De har ju trots allt varit med ett tag och hinner inte alltid ställa om sig till nymodigheter. När en älva svär är det med förolämpningar som inte ligger Shakespeare långt efter.

Över huvud taget hänger de inte med och känns tidsmässigt felplacerade. Det gäller inte enbart bakåt i tiden utan även framåt i tiden – det går alldeles utmärkt att hitta plåstrustningar bland älvfolk, vilket förmodligen inte är helt vanligt.

Varning!

Det som står i resten av det här kapitlet förstör en hel del av nöjet med Västmark. Om du är spelare ska du absolut inte läsa längre än så här.

De Odödliga

För så länge sedan att ingen kommer ihåg det – det här var till och med långt före Kung Arthurs tid – var De Odödliga älvafolk – mäktiga älvafolk, långt mer kraftfulla än de mäktigaste av Daoine Sidhe idag – som ville kunna njuta av de dödligas nöjen. De led av sin tidlöshet; för dem var dödliga och deras nöjen bara som en såpbubbla – ett kort ögonblick av glädje och förundran, så *pop!* så var det borta för evigt, med enbart ett minne kvar. Av ren avund försökte de ointetgöra de dödligas nöjen, för att förslava dem för tid och evighet. De misslyckades.

Så, för länge sedan, fann de vad problemet var. De Odödliga var eviga. De kunde inte njuta av ett ögonblick i tiden, lika lite som vi kan fånga en såpbubbla. Endast en såpbubbla kan nudda en såpbubbla, resonerade de, och samlade all sin trolldom i ett enda syfte; att avsäga sig sin tidlöshet.

Den natten då de lyckades ställdes många saker upp och ner på Tire Nam Beo. Ön blev som förvandlad. Många av de mindre älvafolken gömde sig i sina hålor. Människor tog skydd i sina hus av sten. Vinden stormade fram från havet, vattnet reste sig och höll på att dränka ön. Berg föll ner som damm, andra berg reste sig på deras plats. Sjöar torkade ut och dalar dränktes. När solen åter grydde hade Tire Nam Beo förändrats för alltid.

Inte för att De Odödliga brydde sig särskilt mycket. De hade nått sitt mål, de hade blivit dödliga. Plötsligt kunde de njuta som dödliga och gjorde så, tills de upptäckte vilket pris de hade fått betala för sin dödlighet. De åldrades. Sakta men säkert gick de en säker död till mötes, en död orsakad av ålderdom. Återigen samlades de Odödliga för att lösa krisen. Det tog år innan de kom fram till en lösning, men de fann den.

Långsamt men säkert smög de sig in i de högsta kretsarna i Toulanien och Avranien. De fick mer och mer makt, tills de var en egen stark regering i skuggorna. Därifrån styrde de i ett skräckvälde – inte så hårt att man inte kunde göra motstånd, men inte heller så lätt att motståndet skulle lyckas. De förde krig mot Wiederfan och tillfälligtvis mot Wistfarthi, allt i syftet att bygga upp en fruktan i dessa länder och få möjlighet att placera ut de nexus – kraftcentra – som drar samman fruktans energi och länkar den vidare till de Odödliga. Så listig är planen att ingen till dags dato har kommit på den. Inte ens när frankerna erövrade Avranien och Toulanien upptäcktes de Odödliga – de Odödliga väntade tålmodigt som spindlar och långsamt men säkert tog de makten från den nya okupationsstyrkan.

Det finurliga med planen är det faktum att varje form av motstånd bara hjälper och när de Odödliga. En motståndsrörelse lever i skräck – rädsla för förräderi, rädsla för upptäckt, rädsla för nederlag – all denna rädsla är precis vad de Odödliga vill ha. De tappar kraften ur rädslan och lever av den. Som vampyrer suger de livsviljan ur sina invånare, så långsamt och omärkligt att offren inte ens är medvetna om det själva.

De Gamla

Fem av de Odödliga ville inte leva på andras livskraft. De fann det omoraliskt och oetiskt, och när de invände mot sina kumpaner kallades de ändå förrädare. De Fem lämnade de Odödligas skara och försvann, sökande efter ett eget sätt att få den livskraft som behövdes.

Efter lång tids sökande fann de vad de sökte efter. Långt under bergen fann de en kraftbrunn, en källa som var så stark att de kunde dra kraft ur den utan att dra den från dödligas fruktan. De slog sig ner vid brunnen och byggde Djuphem, deras underjordiska kungadöme långt under bergen.

Sökandet jade dock tagit tid. Lång tid – de Fem var numera de Gamla.

Från sitt hem började de fundera på framtiden och det förflutna, och efter en tid såg de det som sin plikt att motarbeta de Odödliga. Långt under berget började de planera och arbeta för att försvara och rädda de fria folken och störta sina forna allierade.

De Gamla lämnar sällan eller aldrig Djuphem, utan agerar huvudsakligen genom andra. Ibland tar de hjälp av Älvadrottningen, ibland lurar de vanliga dödliga att gå hennes vägar och ibland skickar de ut de mest pålitliga av de få dödliga vandrare som råkar snubbla över Djuphem.

För ett par sådana kommer ibland vilse och vandrar in i Djuphem. De får aldrig lämna Djuphem, om de inte visar sig vara trogna och pålitliga, men de får leva sitt eget liv i de vackra och omfattande grottsalar som Djuphem omfattar.

Mer om de Odödliga

Mer information om de Odödliga finner du i kapitler Äventyr, vilket innehåller bakgrund om Västmarks kampanj, förslag på äventyr man kan bygga och lite egna goda tips och idéer om hur man spelleder Västmark.

Kapitel 15:



Att Leda Västmark

Tips Till Spelaren

De flesta spelledarkapitel innehåller massor med tips om hur man spelleder ett rollspel. Det gör det här också, men vi tänkte faktiskt inleda med något helt annat. Den första biten av kapitlet är till för att ge *spelaren* en massa goda tips om rollspelande.

”RISK IS A PART OF THE GAME IF
YOU WANT TO SIT IN THAT CHAIR”
– JAMES TIBERIUS KIRK

Respektera spelledaren

Spelledaren har alltid sista ordet. Detta är något som man som spelare måste respektera. Man behöver inte lyda hennes minsta vink. Spelledaren i sig är ingen fiende eller motspelare – några av hennes spelledarpersoner kan mycket väl vara det, liksom några andra spelledarpersoner kan vara figurernas allierade. Kort sagt, spelledaren är en berättare och en medspelare.

Låt bli att avbryta spelledaren under yrkesutövandet. Att förmedla en bild eller en stämning är ett svårt jobb och det blir inte lättare om man avbryter hela tiden.

Respektera medspelarna

En sak är säker – medspelare hatar när man avsiktligt ger sig in för att sätta käppar i hjulet för dem. Om man misstänker att ens figur har en personlighet som kommer att resultera i att man förråder eller till och med dödar andra figurer så bör man bygga om figurens personlighet.

Detta ska inte tolkas att alla figurer bör vara äckligt snälla hjältar och goda kamrater – tvärtom är det bara kul om det existerar lite slitningar mellan figurerna och det brukar dessutom främja gott rollspel. Däremot bör man undvika figurer som är övriga figurers fiende.

Försök gärna hitta en koppling till de andra figurerna när dessa skapas. De kanske kommer från samma område, tjänstgjort i samma kompani eller jagas av samma fiende. Om man gör detta får man ett skäl att stå ut med det eviga käbblet mellan figurerna och sammanhållningen i gruppen blir bättre.

Var kreativ

Om ens figur inte har något bättre för sig så hitta på något. Om man är i en främmande stad eller by kan det vara en idé att utforska den, fråga runt lite och fylla på förråden. Prata med lokalbefolkningen och kom ihåg att man inte får reda på någonting om man inte frågar.

Sådana här kreativiteter kan dock leda till problem. Se bara på vad som hände stackars Merry när han gick ut från värdshuset i Brie för en nypa frisk luft – hux flux hade han två nazgûler väsande i nacken. Därmed är inte sagt

att man *inte* bör ge sig ut på dylika strövtåg, utan bara att man som spelare ska vara beredd på att ens figur *kan* råka ut för trubbel. Trots allt är problemlösning en kreativ sysselsättning.

Skapa situationer

Om man har en idé om en händelse som kan drabba ens figur kan man ringa spelledaren i förväg, dra undan honom till rummet bredvid eller skicka en lapp, där man beskriver händelsen och begär att man får genomföra det eller att spelledaren genomför det åt en. Man ska inte komma med idiotiska förslag som att vinna ett grevskap på kortspel, men mindre ambitiösa projekt, till exempel att bli bestulen av en fiktiv, jaga och fånga honom och därmed få en tjänare och en kontakt till den lokala intresseföreningen för skumraskaffärer (och eventuellt några nya vänner och fiender) är helt acceptabelt. Uppta dock inte allt för mycket tid, utan låt andra spelare hitta på lite situationer med. Eller ännu bättre, försätt de passiva spelarna i nya situationer så att de tvingas in i handlingen.

Interna gräl

De roligaste rollspelsupplevelserna beror ofta på internt käbbel mellan figurerna – dock inte mellan spelarna. Ofta hamnar allt annat i bakgrunden för ett riktigt uppfriskande gräl. Man bör vara försiktig med gräl – figurer med stark heder (riddare till exempel) eller med kort stubin (de flesta trollkarlar och häxor) har en tendens att slå tillbaka först.

Var förberedd

När man springer till ett spelmöte har man inte så mycket att tänka på. Det enda man behöver komma ihåg är tärningar, papper, penna, suddgummi, tiden och rollformuläret. De två sista är rätt viktiga. Det är irriterande att sitta och vänta på andra spelare som inte kan komma i tid. Visserligen kan man ju sitta och snacka skit under tiden, men om man nu vill snacka skit bör man komma i förväg istället och prata före spelmötet.

Om man inte har någon möjlighet att undvika att komma för sent så bör man ringa i förväg och meddela detta, så slipper de andra spelarna sitta och vara förbannade över att man är sen.

Det händer ibland att spelare glömmar sina rollformulär. Det är i så fall bra att ha en kopia av rollformuläret hemma hos spelledaren, bara utifall att man råkar ha bråttom. Alternativt kan man lämna alla rollformulär på samma ställe, till exempel hos spelledaren, så ansvarar han för dem.

Tilltugg

En bra idé är att plocka med sig något att dricka och något tilltugg av något slag. Chips och dricka är vanligt, kaffe och te är populärt i vissa kretsar och några föredrar att plocka med sig en pizza. Obskyra varianter av tilltugg

förekommer också – vid ett par tillfällen då spelares födelsedagar sammanfaller med spelmötet har det serverats tårta!

Tänk på att dylika drycker och tilltugg ofta kan användas som muta till spelledaren. Även om han medvetet inte ger några fördelar på grund av mutor kan det mycket väl hända att han gör det omedvetet, särskilt om man som spelare inte ber om några favörer utan bara bjuder...

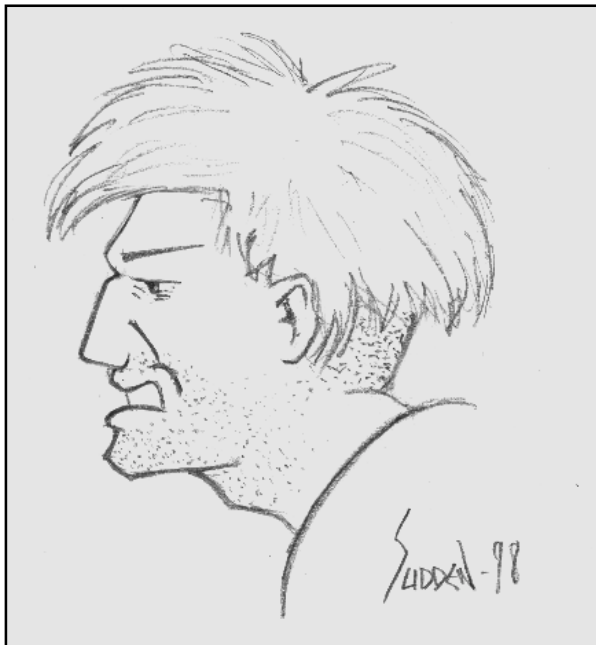
Undvik alkoholdrycker vid spelmötet. Förutom att det är åldersgräns på dem som kan drabba yngre spelare så är berusade spelare väldigt sällan *bra* spelare, på samma sätt som berusade bilförare är dåliga bilförare.

Tärningar

Spelare bör ta med sina egna tärningar. De flesta rollspelare är nämligen väldigt restriktiva med att låna ut tärningar. Denna restriktion kan bero på flera olika saker – att man är rädd för att bli av med dem är en vanlig anledning, men det finns även skrockfulla spelare som anser att om man lånar ut sina tärningar för de otur med sig när man får tillbaks dem, eller inser att man inte har tur med någon annans tärningar. Skrocken behöver inte vara medveten – tvärtom är den ofta undermedveten, men den finns ofta där. Det finns också de som "vet" hur sina tärningar uppför sig och därför vill behålla dem för att kunna "utnyttja" dem.

Varning!

Resten av det här kapitlet är tillägnat spelledaren. Här finns tips om hur man leder ett äventyr, konstruerar ett äventyr och skapar en kampanj. En del hemligheter avslöjas också, så det är dumt om spelare läser de följande sidorna.



Vad måste jag läsa?

Det som en spelledare måste läsa – och kunna – är Den Viktigaste Regeln. Det är inte så mycket. Därefter bör man läsa hur man skapar ett äventyr och hur man berättar. Äventyret är lika med vad som händer, och berättandet är att få fram händelsen till figurerna.

Spelledaren som Regeldomare

Spelledarens roll som regeldomare går inte att komma ifrån. Rollspel utan regeldomare har en tendens att bli kaotiska.

Spelledaren har *alltid* rätt att döma si eller så om regler. Hon kan förkasta hela kapitel om han vill. Hon kan när som helst bryta mot regler, tolka dem på det sätt som hon önskar och applicera dem hur som helst. Det enda en spelare kan göra åt detta är att protestera. Se dock nedan om detta under ”Att göra och inte göra”.

Vad gäller protester och regeldiskussioner: undvik dessa. De stör stämningen och spelflytet. Om det förekommer en regeldiskussion har *alltid* spelledaren rätt. Om en diskussion påbörjas, avsluta den omedelbart och be spelaren att återuppta den efter spelmötet om det fortfarande är viktigt. Säg att ”Vi gör så här ikväll, men vi kan ju diskutera hur vi ska göra i fortsättningen senare – jag håller med om att det är en dålig regel, men för tillfället vill jag rollspela, inte utveckla en ny regel. OK?”

Regler är bara en riktlinje. De är inte Svensk Författningssamling. Det är alltså helt fritt för spelledaren att ändra i dessa. Detta kan till och med ske under brinnande spelmöte, men det är inte att rekommendera, delvis på grund av den potentiella förvirring som kan uppstå men mestadels på grund av konsekvensskäl.

Det är inte värt mödan att följa reglerna slaviskt. Om man inte kommer ihåg en regel ska man inte avbryta för att kolla upp den. Västmark har en såpass enkel grundfilosofi att det inte är några som helst problem att improvisera ihop en ny regel för stunden.

Den Viktigaste Regeln

”DO WHAT THOU WILT’ SHALL BE THE WHOLE OF THE LAW.”

– ALEISTER CROWLEY

Vad man än tycker om ”den mest ondskefulla mannen i historien” är ovan nämnda citat högst användbar för spelledare. Spelledaren har nämligen absolut makt över reglerna och dess tillämpning. I rollspel är det nämligen så, att reglerna bara är förslag på hur man avgör en viss situation. Om reglerna kommer i vägen för förnuftet så har förnuftet företrädesrätt. En del brukar sammanfatta ett rollspels samtliga regler till följande två:

- 1) Spelledaren har alltid rätt.
- 2) Om spelledaren inte har rätt, se regel 1.

En spelledare måste vara *konsekvent*. Hon ska inte ändra på regler eller premisser under spelmötets gång. Det finns massor av exempel då dessa riktlinjer bör efterlevas. Om en figur bedöms kunna någonting om ett visst ämne bör denna fortbestå – om spelaren frågar om samma ämne igen bör han alltså fortfarande få ett bra svar utan att behöva slå igen. Om en regel appliceras på ett sätt i en viss situation ska man fortsätta på detta sätt spelmötet ut, såvida inte regeln fungerar fruktansvärt dåligt. Ändå är det ofta bättre att vänta med regeländringar till efter spelmötet.

Förberedelser

En bra spelledare är alltid förberedd. Det behövs inte så mycket för att spela. Ett äventyr, eller i alla fall en idé, är alltid bra att ha. Här nedan följer en kort checklista på sådant som kan vara bra att tänka på:

- Kartor – både översiktskartor och detaljkartor
- Värden och beskrivningar på viktigare spelledarpersoner
- Bakgrundsinformation
- Namnlistor – en lång lista med namn och tomrum som kan användas för att ge namn åt helt improviserade spelledarpersoner.
- Platslistor – namn på värdshus, berg, landmärken och annat som man kan komma förbi på resor i vildmarken

Om äventyret så kräver kan det vara på sin plats att ge en del ledtrådar i form av fysiska objekt. Vid ett tillfälle användes tennfigurer och ett uppbyggt landskap för att illustrera en by, men detta är på gränsen till överambitiöst. Andra saker som man kan ge till spelarna är kartsquisser, dagboksutdrag, utdrag ur böcker, meddelanden skrivna på lappar och liknande pappersbaserade ledtrådar. De enklaste görs på rutat kollektblock med en kulspeppenna, men detta är lite tråkigt. Har man tillgång till en dator kan man göra mycket snygga utskrifter. Är man riktigt överambitiös kan man leta upp lite pergament eller vellum och kalligrafera ledtrådarna med gåspenna och riktig medeltida skrivstil – det är himla snyggt, mycket imponerande och framförallt är det mycket stämningsfullt.

Strid

Strid är ofta ganska tråkigt sifferskyfflande. För att göra strider mer spännande kan man ta till följande trick:

- Tidspress – det blir alltid mer intressant om man måste vara klar innan en viss tid, till exempel innan vindbryggan hissats upp för långt.
- Intressant terräng – att bara stå och bulta fram och tillbaka är inte särskilt roligt. Med ett intressant slagfält kan man utnyttja terrängen till sin fördel. I den klassiska Hollywoodduellen kastar skurken och hjälten både stolar, gardiner, facklor och förolämpningar efter varandra. Duellen brukar gå över bord, upp för trappor och till och med svingande i ljuskronan i taket.
- Flera aktiviteter – detta är egentligen en omvänd variant av tidspress och går ut på att samtidigt som flera figurer slåss mot ett antal skurkar måste en eller två andra figurer utföra något annat, till

exempel fälla ner vindbryggan eller befria den sköna mön från fångelse. Istället för att bli klar i tid försöker man vinna tid att utföra något långt mer viktigare.

- Levande beskrivning – istället för att bara nämna manövern man gör ("skurken hugger..." – himla tråkigt, faktiskt...) kan man beskriva den mer levande. "Han går lös på dig, först ett högt hugg mot huvudet med svärdet, en sköldstöt, ett stick med svärdet rakt mot magen, allt medan han vrålar av raseri. Han struntar helt i att försvara sig – han vill döda dig och han tar i för kung och fosterland..."

Med levande beskrivningar och sunt förnuft går det att avgöra hela strider utan tärningsslag. Det här är ganska svårt att göra, så en spelare som är osäker och inte har god kontroll över spelarna och massor med auktoritet bör förlita sig lite mer på reglerna.

Det oförutsedda

Eftersom spelarna är mänskliga varelser och spelledaren inte är Sherlock Holmes eller oraklet i Delphi är det nästan omöjligt att förutse hur spelarna ska agera eller reagera. Därför måste en bra spelare vara beredd att improvisera utifall att spelarna lämnar äventyrets ramar.

I så fall gäller det att rädda vad som räddas kan. Man kan förstås tvinga in spelarna i äventyret igen, men spelarna uppfattar det då som att de är tvingade av spelledaren, vilket aldrig är bra. Spelarna behöver i alla fall en illusion av att de har ett fritt val.

Det är det mycket bättre att ta vad man kan från äventyret, omplacera det och försöka göra det bästa av situationen.

Konsten att berätta

Det gäller att hålla spelarnas intresse uppe genom att berätta på ett fängslande sätt. Om man märker att spelarna börjar prata om annat – hockeymatchen i torsdags, nästa avsnitt av Arkiv X eller Macintosh kontra PC – då ska man ta det som negativ kritik. Man har helt enkelt inte lyckats fånga spelarnas uppmärksamhet tillräckligt bra. Det är med andra ord bara att försöka lära sig att bli bättre.

Det bästa sättet att lära sig att berätta är att läsa böcker och serier och se på film. Boken är det media som ligger närmast rollspel, men det finns element från film såväl som serier som man kan sno för att utveckla sin berättande förmåga.

Att berätta består egentligen av två saker. Dels ska man bygga upp en handling, och dels ska man bygga upp en inlevelse. Båda är knepiga. Ett gott råd: skriv mycket. Genom att skriva och låta andra kommentera

det man skriver får man lära sig hur svenska språket hanteras samt även en känsla för dramatik och hur man med ord bygger upp en stämning.

Stämningen

Att bygga upp en stämning kan vara ganska svårt. Exakt hur man går tillväga beror på vilken stämning man vill frammana. Västmark är tänkt att vara realistiskt men ändå saga. Således måste man framföra en situation som dels är trovärdig och dels *inte är här*. Man vet att man har lyckats då man bara behöver sluta ögonen för att man ska förflyttas från Sundbyberg till hertigdömet Thabeun. Här nedan kommer några saker att tänka på.

En tät stämning frammanas ofta genom att spela på spelarnas fantasi. Beskriv hur det ser ut, ofta detaljerat, och fokusera berättandet på ett par detaljer som är *fel* – bloddropparna på golvet, ett skrik två kvarter bort, någon som var i närheten för några sekunder och sedan är spårlöst borta.

Letandet efter ledtrådar kan vara mycket svårt att genomföra. Det krävs en hel del detaljkunskaper om platsen man letar på och framförallt om ledtrådarna. Ge i sådana fall en allmän översiktsbeskrivning av platsen och gå sedan in mer och mer i detalj efter att spelarna letar.

Det är inte alltid särskilt bra att beskriva jättetydligt vad det är som händer. Använd istället osäkra och subjektiva beskrivningar: "du anar att det står någon i mörkret", "du tror att någon har flyttat på stolen", "du tyckte att plankan knarrade när du klev på den" och så vidare. Rätt använda kan sådana osäkra beskrivningar frammana en känsla av skräck och fruktan.

En bra spelardarperson bör överdrivas. Spelarna har åtskilliga spelmöten att komma in i sina respektive roller. En spelardarperson är sällan på scenen mer än någon

timme i sträck. Därför måste man överdriva dem så att man lägger märke till deras personlighet. En full spelledarperson bör alltså inte spelas som salongsberusad, han bör spelas rent ut sagt råpackad med en whiskydimma som inte ligger Lützen långt efter. Eventuellt kan man förtydliga senare att personen bara är salongsberusad, men för att spelarna ska uppfatta den fulle personens personlighet krävs ofta rena överdrifter.

Problemet med att måla upp en bild av något farligt i ord är att spelarna inte uppfattar att saker och ting är farliga. Påpeka gärna att det där sexmeters trollet som figurerna vill anfalla är ungefär lika högt som en tvåplansvilla och be dem sedan gå ut och titta upp mot taket på nämnda villa.

Referera till personer med namn eller utseende, *aldrig* med nummer. Hitta på ett litet särdrag som skiljer just den här anonyma personen från alla andra – sned näsa, ärr i ansiktet, treveckors skäggstubb, långt driven skörbjugg, snor i mustaschen och så vidare. Det blir mer levande, dels i beskrivningarna och dels i händelserna senare när spelaren säger ”jag slår till vakten med snor i mustaschen”. Håll med om att det är mer inlevelse än om spelaren hade sagt ”jag slår till vakt nummer tre”. ”Tredje vakten från höger” är på gränsen till vad som kan accepteras.

Använd lagom mycket ord. I vissa fall är det användbart med mycket och långa ord, till exempel när man vill beskriva ett område mycket noggrant eller vill bygga upp en tät stämning. I stressade situationer bör man begränsa mängden ord så mycket som möjligt. Påpeka dessutom att det är bråttom-bråttom och stressa spelarna så mycket som möjligt. Se till att det som sägs innehåller något vettigt. Om det inte gör det får man ingen bild av hur saker och ting är. Använd gärna ljudeffekter i beskrivningar, men inte *enbart* ljudeffekter.

”Fula knep”

Ett väldigt intressant trick, som dock bara fungerar om några figurer är frånvarande, är att avslöja mer för de som *inte* är på plats än för de som är där. Skicka gärna en lapp till de spelare vars figurer inte är närvarande som förklarar något som den närvarande figuren inte vet – till exempel att det står en man bakom hörnet med ett elakt svärd, att det är en fälla bakom nästa dörr, att personen som man talar med just nu i själva verket är spion för figurernas fiende. Resultatet kommer att bli att de spelarna som inte är där kommer att hoppa på stolskanten då *de* vet mer än personen som råkar ut för hemskheten.

Ha en lång lista med namn – helt slumpvis utvalda – och en lång tom rad efter varje namn. Om figurerna frågar efter namnet på en okänd förbipasserande är det bara att ta ett namn i raden och använda det på personen. Det här är mycket användbart om man har mycket tjänstemän med i äventyret. Glöm inte att skriva upp vad namnet användes till.

Använd liknande idéer med utmärkande drag i utseendet. Den kan vara bra att ha.

Det finns spelare som tvekar en längre stund innan de kommer fram med sitt svar. Till en viss gräns går det väl an, men någon gång kan måttet rågas. I så fall finns det bara en metod att ta till och det är betänketid. Var stenhård om något sådant inträffar. Det kan synas hårt att straffa någon för tveksamhet, men å andra sidan är det ibland nödvändigt, särskilt i snabba situationer och alltid när övriga spelare blir märkbart irriterade.

När folk dör

När en figur dör så är han död. Det finns normalt sätt inga möjligheter att komma tillbaka till livet igen. Man bör faktiskt vara ganska försiktig med att ha ihjäl figurer. Ska man ha ihjäl dem bör det ske i början av kampanjen innan spelaren har hunnit bli fäst vid den, i de klimaktiska slutstriden sist i kampanjen – eller då spelaren tröttnat på sin figur och vill byta till en ny.

Om en figur dör, låt honom hänga kvar i livet såpass länge att han hinner säga några sista ord, till exempel ta farväl av sina vänner, ge den vitala eldtråden som bara han sitter inne med eller bara förbanna och spotta skurken i ansiktet. Äventyret eller kampanjen bör inte påverkas på något sätt av detta, men det är ett bra sätt att ta farväl av sin figur. En snyggt spelad dödsscen bör belönas när spelaren gör sin nästa figur.

Äventyret

Äventyret är grundstenen i en bra kampanj. Det är inte så nödvändigt att äventyren hänger ihop (men det är en fördel). Ibland kan det vara så att den enda gemensamma nämnaren för äventyren är figurerna och ibland området där det utspelar sig. En bra kampanj är dock djupare än så, men mer om detta senare. Det här stycket ska behandla konsten att skriva ett äventyr, inte hur de sitter ihop.

Idén

De flesta äventyr börjar som en idé eller en känsla. Man har sällan någon bra beskrivning av vad det är som ska hända, bara en allmän känsla som man vill uppnå.

De här idéerna kommer ofta i samband med att man läser en bok eller serie, ser på en film eller TV-serie eller på annat sätt konsumerar media. Idéer kommer annars från de mest underliga ställen. Många bra äventyr har uppstått från en välbeskriven bakgrundshistoria till en figur. Ibland kommer idéerna helt spontan utan något medvetet ursprung.

Man bör ha ett anteckningsblock med sig för dessa tillfällen – man vet inte när man blir tagen på sängen av en bra idé. Det räcker ofta med att skriva ner några stödord så att man en minnesanteckning. Om en idé kan kopplas ihop med en viss bild, riv ur den, kopiera den eller klottra ner en snabb skiss i blocket. Undvik dock att riva bilder ur andras böcker och tidningar.

Vad som ska ingå

För de som inte orkar läsa hela texten med tips om hur man gör ett äventyr kommer här en kortkortversion. Ett bra äventyr ska innehålla:

- Mycket möjlighet att rollspela.
- Mycket möjlighet att använda färdigheter som inte är relaterade till strid.
- Möjlighet att mäta sig med spelledarpersoner (eller andra figurer).
- Tillfällen då spelare måste tänka över vad som är rätt: gåtor, moraliska val etc.
- Tillfällen då sociala färdigheter kan användas, till exempel för att undvika strid.
- Flera möjligheter att lösa ett problem på.
- Möjligheten att göra fel utan att sabba hela äventyret.
- Ren strid – rätt hanterade är strider mycket spännande.
- Levande beskrivningar av personer, platser och saker så att spelarna kan föreställa sig att de är där.
- En klar inledning och ett klart slut.
- Möjlighet att rollspela (igen).
- En belöning, så att det inte känns att man gör något gratis.

Slutet

Bland det första som ska definieras när man gör ett äventyr är slutet – hur vill man att äventyret skall sluta? Orsaken till denna omvända ordning är att det är lättare att nå fram till ett slut om man vet vad slutet är. Att bara flumma omkring utan mål gör ingen glad. Man behöver

inte specificera slutet särskilt väl – det räcker gott med ”finner skurken, slår ihjäl honom och figurerna lever sedan lyckliga i alla sina dagar”.

Personer

Efter att man har ett slut bör man gå in på nästa del: personer. Alla viktiga personer som har en del i äventyret bör definieras. Några är förhoppningsvis redan definierade. Här hamnar till exempel figurerna. Om man har ett slut har man också ofta en antagonist av något slag. Därefter är det bara att definiera ”alla andra”.

”Alla andra” kan indelas i flera läger: bromsklossar, motorer och förbipasserande. Bromsklossar är de personer som vill hindra figurerna att uppnå sitt mål. Typiska sådana är antagonisternas knektar och underhuggare. Motorer är de som hjälper figurerna på vägen. Förbipasserande är alla andra som inte har med saken att göra.

En spelledarperson – det är alla andra personer i spelet förutom figurerna – behöver inte bestå av speciellt mycket. Det räcker i de flesta fall gott med ett namn, några rader om utseendet, personlighet och mål och eventuellt några siffror. De viktigaste personerna behöver för det mesta minst lika mycket beskrivning som en bra figur, medan de mest oviktiga inte behöver mer än ett namn om ens det.

Västmark har den stora fördelen att det är mycket enkelt att skapa en spelledarperson. Det är bara att plocka ut de egenskaper som man tycker skulle passa in och sätta några få skickligheter som man tycker att personen borde ha. Det är faktiskt så enkelt och praktiskt att man lätt blir bekväm av sig – spelar man andra rollspel kommer man faktiskt att sakna Västmarks stora enkelhet med figurer och spelledarpersoner.

Personindex och Erfarenhetsindex

Personindex och erfarenhetsindex är två värden som kan användas för att dels snabbt skapa spelledarpersoner och dels skapa spelledarpersoner i äventyr som passar i flera grupper. Personindex (PI) är lika med antalet figurer i gruppen. Erfarenhetsindex (EI) är lika med antalet äventyr som gruppen har genomgått. Dessa båda värden används för att anpassa motståndet till gruppen. Till exempel kan man i ett äventyr skriva att figurerna möter $PI+2$ knektar. Om spelargruppen består av fyra spelare så möter de alltså sex knektar ($4+2$).

Av dessa båda värden är PI det mest konstanta och är alltså lämpligt för lite mer ”stabil” motstånd. EI är betydligt mer variabelt och kan mycket väl komma upp i extrema värden. Halva eller fjärdedels EI är därför

ganska lämpliga att använda ibland. Räkna ut halvorna eller fjärdedelarna innan du plussar på eventuella modifikationer.

Huvudsakligen kan PI och EI användas på så kallade ”dussinskurkar” och annat som egentligen bara är i vägen, och då oftast på dessas vapenskickligheter, samt för många figurer i äventyr som man tänker distribuera.

Här följer några exempel på olika sätt att använda PI och EI.

Ett knektförband: $PI+2$ knektar med $EI/2+2$ på våldsamma skickligheter. En sergeant anför med $EI/2+4$ på våldsamma skickligheter.

Stråtrövare: $PI+6$ stråtrövare med $EI/2$ på våldsamma skickligheter. En ledare med $EI/2+4$ på våldsamma skickligheter.

Bondemobb: $EI+4$ antal med PI på våldsamma skickligheter.

Början

Början definierar hur figurerna kommer in i äventyret. När man har slutmålet och huvudpersonerna och deras planer är det enklare att komma på början.

Om man har en välplanerad kampanj (se nedan) löser sig äventyren ofta av sig själva. Har man bara kommit förbi smärtröskeln i början är det inte ovanligt att figurerna tar egna initiativ och startar äventyr helt på egen hand. Här krävs det antingen att spelledaren har förberett sig tidigare och så att säga "tjuvstartat" äventyret redan tidigare genom att lämna spår i ett tidigare äventyr som leder in figurerna på det nya, att spelledaren bygger äventyret på figurens mål, eller så måste spelledaren vara iskall, snabbtänkt och full av improvisationsförmåga.

Ett sätt att komma runt problemet är att starta "in media res" – mitt i handlingen. Tekniken används ofta på film. Det är inte så ofta man ser någon sitta och planera något, utan huvudpersonerna kastas rakt in i handlingen utan förvarning. Filmen *Ladyhawke* inleds med att Philippe Gaston flyr från Aquilas fängelsehålor – man får aldrig se orsaken till att Gaston befinner sig i fängelset i första hand (men det är ju ganska lätt att föreställa sig) eller hur han planerar det. På samma sätt börjar *Star Wars* med att prinsessan Leia försöker fly från Imperiet med ritningarna över Dödsstjärnan – återigen får man aldrig se själva stölden eller planerandet av den.

En sådan inledning kräver lite berättande från spelledarens sida, kanske till och med i form av en text som delas ut till figurerna före spelmötet.

A- och B-historia

Ofta upptäcker man att ett äventyr bara kommer att påverka några av figurerna. Det är då man tar till B-historien. "A-historien" är den delen av historien som för äventyret eller kampanjen framåt. "B-historien" är en benämning på den historia som handlar om de andra figurerna, så att de också får något att göra. En spelledare som bemästrar den här tekniken får inte bara fart på alla spelarna i gruppen, hon kan också väva in nya element i kampanjen, baserat på vad som till synes var ovidkommande sidoberättelser.

Utfyllnad

"Utfyllnaden" är det som ligger mellan början och slutet. Här hamnar skapandet av tidsplanering, kartor, händelseförlopp och andra typiska händelser mellan inledning och slut. Om figurerna ska smyga sig in i ett trollkarlstorn måste det ritas en karta över tornet. Resan till tornet bör specificeras – vad händer på vägen, hur lång tid tar det et cetera. Vilka ledtrådar ska finnas och hur hittar man dem? Detta är typiska "utfyllnader" och i sig mycket viktigare än både början och slutet.

Eftersom mittdelen kan variera så mycket går det knappt att skriva några konkreta exempel på hur man skapar den. Det är bara att titta på andras äventyr för att se vad som borde ingå.

Vad som inte behöver ingå

De som tror att ett bra äventyr innehåller massor med skurkar, fällor, underjordiska grottor och monster har fel. Det går alldeles utmärkt att skapa ett bra äventyr utan några som helst övernaturliga inslag – och här räknas faktiskt katakomber och fällor in. Västmark är visserligen saga, så allt är möjligt. Det är bara det att tänker man efter lite logiskt kan man konstatera följande:

- En vakt är mycket billigare än ett dyrksäkert lås.
- En riktig medeltida lönndörr syns mycket tydligt.
- Det är alldeles för dyrt att bygga underjordiska katakomber.
- En realistisk fälla består av en fallgrop med spikar eller en dold rävsax. Hemskehistorier som rullande stenblock, väggar som pressar ihop äventyrare till tomatjuice och femtielva armborst som skjuts ut ur väggarna är inte särskilt realistiska.
- Det är ytterst sällsynt med monster som "bor i grottor och lever på äventyrare".
- Man slår inte ihjäl en drake.

Å andra sidan:

- Ett bra lås är så dyrt att det i sig blir en statussymbol, och man *behöver* ju inte ta bort vakten. Har man råd med ett lås har man säkert råd med vakten också.
- Samma sak gäller lönndörren genom vilken skurken flyr på slutet. Naturligtvis är det ingen som märker den förrän det är försent
- Underjordiska katakomber är spännande när man kan vänta sig ras, bakhåll och fällor överallt. Men se till att försvararna utnyttjar katakomberna till sin fördel.
- Det blir trist när spelarna har desarmerat den sextiofjärde rävsaxen. Då kan man gott slänga in en häftigare modell av fälla någon gång som omväxling.
- Monstren i grottgången behöver ju inte *bara* äta äventyrare.
- Och någonstans i urtiden måste det väl ha funnits en sanning bakom alla drakdödarlegender.

Kampanjen

Den här delen av kapitlet är explicit riktad till spelledaren. Därför kommer en del detaljer om kampanjens tänkta utveckling att avslöjas. Spelarna bör inte läsa längre än så här; det kan faktiskt förstöra stämningen om de vet för mycket.

En kampanj är en serie äventyr som hänger ihop på ett eller annat sätt, till exempel genom dess huvudpersoner (figurerna) eller en genomgående röd tråd. De enklaste kampanjerna består av ett antal lösa äventyr som kopplas ihop enbart genom figurerna. En mer avancerad kampanj har ett utstakat mål som man kommer en liten bit närmare för varje äventyr. Dessa kampanjer sätts gärna upp som ett vanligt äventyr, fast väldigt stort och med slutet långt bort. Varför spela rollspel i kampanjform? Tja, en av de enklaste och bästa orsakerna är att man råkar gilla sin figur och inte vill slänga den i papperskorgen bara för att spelkvällen råkar vara slut.

Favoritskurkar

Darkness (Legenden – Mörkets Härskare): Ondskefull och ingenting annat.

Sauron (Sagan om Ringen): Han i bakgrunden som planerar och styr men som huvudpersonerna aldrig träffar.

Hans Gruber (Die Hard): Smart, intelligent, ambitiös, vältalig och hänsynslös. Att han är rolig att lyssna till är inte någon nackdel.

Sheriffen av Nottingham (Robin Hood – Prince of Thieves): Mums! En sådan underbar skurk! Så sadistiskt ondskefull att han till och med ställer in barmhärtighetsavrättningar och julen!

Darth Vader (Stjärnornas Krig): Imponerande, hotfull, livsfarlig och vältalig.

Kejsar Palpatine (Jedins Återkomst): Som Darth Vader fast bättre. Dessutom mer planerande och ”inte lika förlåtande” som Vader.

Thulsa Doom (Conan): Karismatisk ledare som verkligen åskådliggör religionens makt.

Dr. Hannibal Lecter (När Lammen Tystnar): Psykotisk så man ryser.

Hexxes (Ferngully – den sista regnskogen): Hämndlysten och slemmig!

Jafar (Aladdin): Den perfekta ondskefulle trollkarlen som manipulerar en mesig sultan.

Dr Toliam Soran (Star Trek: Generations): Planerande, intelligent och hänsynslös. En person som inte låter något komma emellan sig och sitt mål.

Biskopen av Aquila (Ladyhawke): En man av tro som tror på mirakel – ”det är en del av hans arbete” – och som förblindats av åtrå och hat.

Västmark är tänkt att spelas i kampanjform mot ett övergripande mål. Man kan utan problem börja med att spela lösryckta äventyr, men man bör också smyga in händelser som anspelar på den framtida utvecklingen av kampanjen.

Det stora målet

Det stora målet med Västmark är till viss del fördefinierat och beskrivs i kapitlet om De Fem Konungarikena. Exakt hur målet ska uppnås har att göra med bakgrunden bakom det hela. Så när man definierar sitt Stora Mål bör man samtidigt definiera bakgrunden. Man bör ta tid på sig när man definierar dessa och arbeta på en ganska rejäl bakgrund, dessutom bör man definiera ett mål som ligger långt in i framtiden. Av skäl som förklaras nedan ska det inte gå snabbt att uppnå målet – det kan gott ta ett tag.

Målet bör definieras i detalj ganska tidigt. En kampanj ska helst ha ett slut som känns ”wow!”. Man ska veta att kampanjen tar slut – det får definitivt inte bli ett antiklimax, utan det ska kännas att kampanjen tog slut!

Figurerna

Man bör ta särskilt hänsyn till figurerna när man designar en kampanj. Ta även hänsyn till deras egenskaper och bakgrund. Dessa kan användas både för att inleda en kampanj, för att föra den framåt och för att avsluta den. En figurs förmåga att byta skepnad kan inleda en häxjägarkampanj, trolldomskraften hos en trollkarl kan användas för att föra kampanjen vidare och den Utvalde har sedan en uppgift att uppfylla på slutet.

Antagonisterna

Figurernas motståndare bör vara samma under hela kampanjen. De kan vara mycket osynliga i början, men de ska finnas någonstans i bakgrunden och planera mot framtiden. Antagonisterna har nästan samma rättigheter som spelarna – de har ett slags ”skurkkontrakt” och ska alltså överleva i alla fall till slutet. De mindre viktiga skurkarna behöver inte klara sig längre än till slutet på ett delmål, men huvudantagonisten ska klara sig hela vägen.

Skapa antagonister med personlighet. Det är inte roligt att möta ännu en ondskefull skurk – ge honom ett visst sätt att tala, ett visst sätt att föra sig och ett eget utseende så att han skiljer sig från mängden.

Delmål

En kampanj bör delas in i delmål. När man når ett dylikt delmål ska man se över fortsättningen av kampanjen för att se hur den påverkas. Ett äventyr är ofta ganska känsligt för hur figurerna agerar – tänk då hur en kampanj kan vara, som är så mycket längre och mer omfattande.

Delmålen fungerar också som en horisont till vilken spelarna kan se. Det är ett mål som *de* uppfattar, och när de når dit ser de ännu ett mål längre bort. Detta gör att spelledaren inte behöver avslöja det slutliga målet med kampanjen – man kan gott nöja sig med första eller eventuellt andra delmålet.

Förningar

Det kan vara en idé att ge förningar om saker som kommer i framtiden i kampanjen. Dessa förningar behöver inte komma i nästa spelmöte eller ens innan nästa delmål. Man kan mycket väl ge en ledtråd i första spelmötet som får mening först i spelmöte sexton.

Det här kräver en mycket god aning om hur kampanjen ska utveckla sig. Dessutom bör man kunna anpassa förningarna efter kampanjen – eftersom kampanjen med mycket stor sannolikhet kommer att utvecklas allt eftersom spelarna fortsätter mot dess slut är det inte säkert att förningarna kommer att stämma.

Morötter

För att figurerna ska känna sig motiverade av att fortsätta kampanjen krävs det någon form av morot. Ibland kan det röra sig om en ren muta. Det kan röra sig om riddarslaget, ens frihet, upphöjning till högre grader inom kyrkan, ett baroni et cetera.

En viktig morot är erfarenhet. Ställ ofta upp vissa punkter i ett äventyr för vilka man kan få erfarenhet. Ett erfarenhetspoäng per punkt är rätt lagom, och ett äventyr som är planerat för ungefär 20 timmars total speltid bör innehålla ungefär tio punkter.

Delmålen bör ha större morötter. Det kan röra sig om förtrollade föremål, men sådana ska inte vara allt för häftiga och det är inget som helst krav att de ska vara stridsorienterade. Däremot bör de vara unika. Varje sådan övernaturlig morot ska konstrueras så att den inte liknar någon annan. Dessa morötter kan i sin tur användas för att dra kampanjen vidare.

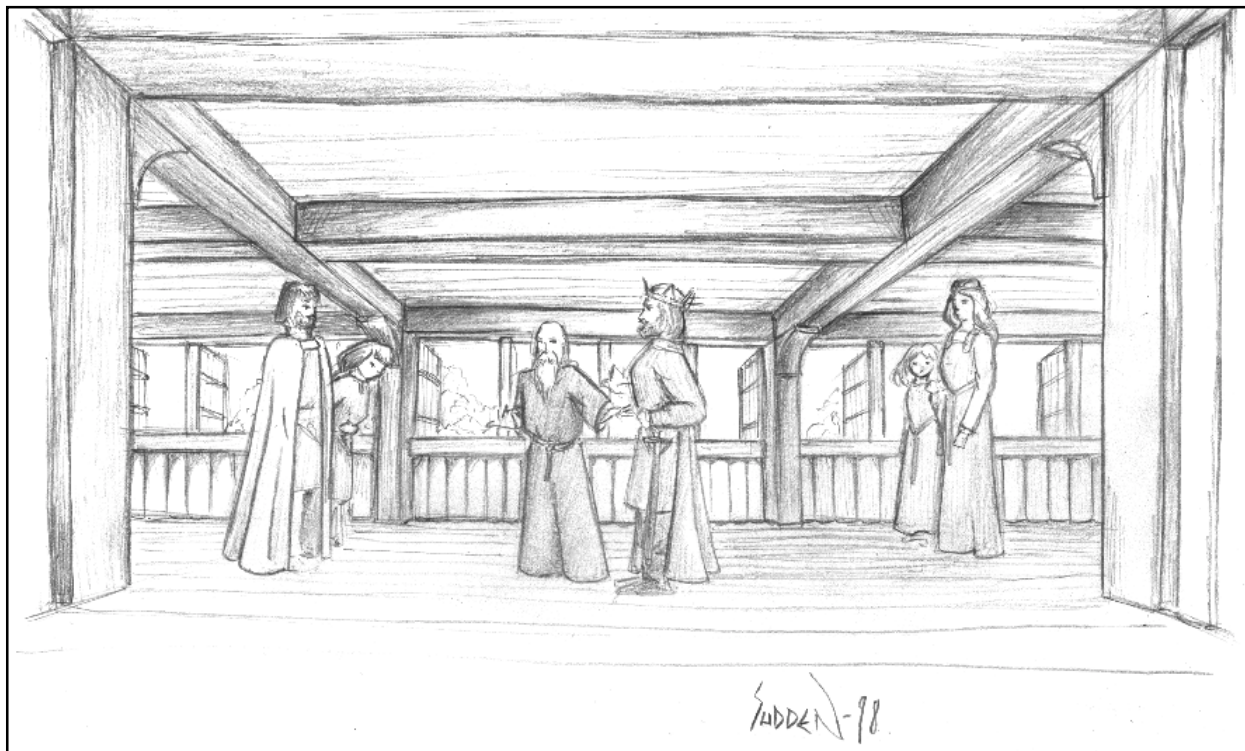
Omkastningar

Ibland kan det vara värt att göra en chockartad omkastning av kampanjen. Omkastningen ska i så fall vara planerad och fylla ett syfte – det ska inte vara en slumpartad omkastning. En sådan omkastning används ofta för att byta stil på en kampanj utan att avsluta den och avliva eller pensionera figurer. Detta är dock ganska riskabelt – det kan hända att man fullkomligt förstör en figur för en spelare, så var försiktig med hur omkastningar används.

La Grande Finale

En stor kampanj ska ha ett grandios slut. Det ska inte vara vilket slut som helst, utan figurerna ska känna att de kämpar för livet på slutet och slutet ska vara därefter. Det behöver nödvändigtvis inte vara en magnifik slutstrid i fysisk bemärkelse, utan det kan lika gärna vara en verbal "slutstrid".

Slutet kan gärna innebära en större omkastning. I hela Stjärnornas Krig-trilogin varnas man för den Mörka Sidan – om man faller för den kommer man alltid vandra på den Mörka Sidan – men ändå går Darth Vader tillbaka till den Ljusa Sidan och avslutar därmed sitt slaveri under Kejsaren.



Observera att det är *figurerna* som ska avgöra slutet på en kampanj, inte någon spelledarperson. Att låta en spelledarperson avsluta kampanjen ger på något sätt en bitter eftersmak hos spelarna. Det kommer att kännas som att de egentligen inte behövdes. Även om figurerna har varit marionetter genom hela kampanjen så bör det vara figurerna som gör det sista och vinnande draget, just för att ge spelarna tillfredsställelsen att avgöra det hela.

En figur ska *aldrig* vara tvungen att offra livet för att avsluta en kampanj. Han får gärna vara beredd att göra det, och om han skulle *råka* dö så må det vara hänt, men det ska aldrig vara ett tvång. Dödlighetssiffrorna i slutet kan till och med vara ganska höga – uppemot sjuttio procent är helt acceptabla siffror – men en figurs död ska aldrig vara planerad eller en förutsättning för att den ”goda” sidan ska vinna.

Åh, just det, när kampanjen är slut, glöm inte att tacka spelarna för deras deltagande. Utan dem hade kampanjen aldrig blivit till.



Att göra och inte göra

Låt spelarna kontrollera sina figurer. Att begränsa spelarnas handlingsfrihet är något som man aldrig ska göra. Spelarna har tillräckligt lite att säga till om hur världen ser ut – de kan bara påverka den genom sina handlingar. Om denna frihet dras in kan spelarna likaväl stanna hemma.

Beskriv saker i detalj. Ju bättre något är beskrivet desto lättare är det att föreställa sig det.

Belöna rollspel. Som alla andra vill spelare ha belöning för något som de gör bra, om så bara med ord. Om någon spelare rollspelar långt över det normala, låt honom inte gå från spelmötet utan någon belöning. Se det som spelmötets Oscar eller Guldbagge.

Fråga spelarna om deras åsikter om reglerna. Eftersom reglerna inverkar på figurernas handlingar angår det faktiskt dem. Rådgör med dem om vad som är bäst. Spelarna är för det mesta intresserade av regler och en del försöker att utnyttja dessa till sin fördel.

Kom förberedd. Det finns ingenting tråkigare än en oförberedd spelledare. Man behöver inte tillbringa all sin lediga tid med att se till att alla spelare har handilluminerade färgkartor, men man bör tillbringa lite tid med att planera äventyret.

Gå bortom reglerna. Om reglerna hindrar en berättelse är det ingenting som säger att man ska gå utanför reglerna. Det finns två saker då detta är aktuellt – dels när något är uppåt väggarna tokigt, då sunt förnuft säger vad som borde ha hänt, och dels då

reglerna inte klarar av att uttrycka något med tillräckligt mycket mystik. Hur mystiska är älvafolk om deras förmågor kan slås upp i vilken tabell som helst? Inte alls.

Favorisera inte. Spelare tycker aldrig om att upptäcka att någon annan får mer än dem, enbart för att spelledaren råkar tycka bättre om honom eller hans figur. Om man favoriserar en spelare är risken stor att man förlorar alla andra.

Var inte för snäll. Man kan inte gå ut på stadens gator och torg och köpa sig ett förtrollat svärd i närmaste magibutik. Därmed är inte sagt att figurerna aldrig ska få någonting alls – en riddare bara måste ha en häst, rustning och vapen, annars kan han inte fungera i sin roll som riddare.

Var inte för elak heller. Det finns spelledare som ser spelare som sina motståndare och försöker med list och våld ha ihjäl dem efter bästa förmåga. Även detta är helt uppåt väggarna fel. Spelare är medspelare och försöker ha kul på kvällen, inte bli slaktade. Dessutom är en figur spelarens skapelse. Man brukar bli sur på någon som förstör ens verk...

Ändra inte reglerna hur som helst. Om man ändrar hur som helst blir reglerna och eftersom reglerna är Västmarks motsvarighet till naturlagar även världen inkonsistent. Om man ändrar i dem bör man hålla sig till den ändringen även i fortsättningen. Om inte finns det risk att spelarna slutar att följa reglerna – om inte ens spelledaren följer dem, varför skulle spelarna göra det då?

Kapitel 16: ..



Äventyr i Västmark

Det här kapitlet förklarar en hel del om bakgrunden till kampanjvärlden Västmark. Det skulle förta en hel del av spänningen och känslan av förundran om en spelare läste detta och kände till dess hemligheter. Man får en alldeles utmärkt introduktion i andra kapitel, så spelarna behöver inte läsa detta. Spelledaren måste däremot känna till vad det är som händer.

Den statiska kontra den dynamiska spelvärlden

Många fantasyrollspel har en statisk spelvärld. Den har inte ändrats särskilt mycket under de senaste tusen åren eller så. Visst, några länder har fallit för andra, allianser har skiftat, krig har utkämpats, kungar har dött och nya kungar har stigit till tronen, men på det stora hela har det inte skett några större förändringar på åtskilliga sekler. Fördelen med en sådan statisk världsbild är att den är förutsägbar. Oavsett vad som händer så kommer figurerna alltid att kunna utföra samma sorters äventyr. Man vet vad man får, helt enkelt.

Västmark fungerar inte på det sättet. Till att börja med är Västmark placerat i en av de mest turbulenta tidsåldrarna i vår egen historia, och det vore att göra historien orätt genom att helt enkelt "glömma bort" att det faktiskt hände en hel del då som påverkat oss ända till våra dagar. Även om syftet med Västmark inte är att undervisa i historia så vore det ändå fel att glömma bort historien.

Världen förändras, helt enkelt. Det finns en enorm dynamik i händelserna som gör att det Västmark som man började spela inte kommer att vara samma Västmark som man slutar att spela. På så sätt är Västmark en spegel av vårt eget turbulenta samhälle idag.

Det är visserligen svårare att spela i ett rollspel med dynamisk världsbild, eftersom det är så mycket mer att tänka på. Dessutom har spelet en tendens att vara avslutat när man når kampanjens slut, så det blir svårt att fortsätta att spela med samma figurer i en ny kampanj.

Fördelarna med den dynamiska spelvärlden är dock många. I en statisk spelvärld är det inte så mycket som händer efter en stor kampanj. Skurken är besegrad, de Goda räddat... och sen då? Det finns hela tiden nya slemproppar, så ingenting förändras, egentligen. I en dynamisk spelvärld ärver kampanjen en enorm dynamisk kraft från förändringen i spelvärlden. Det har hänt något när man har avslutat den, och det är spelarnas figurer som har varit delaktiga i det. De har helt enkelt gjort något som blir värt att omsjunga av senare generationer.

"A VORLON SAID, UNDERSTANDING IS A THREE-EDGED SWORD; YOUR SIDE, THEIR SIDE, AND THE TRUTH."

– "BABYLON 5", KOMMENDÖRKAPTEN JOHN SHERIDAN

Stopp!

Om du är spelare, sluta läsa nu. Om du är spelledare, se till att dina spelare inte läser detta kapitel.

Teman

Västmark är unikt på så sätt att man inte spinner äventyr och kampanjer kring en intressant landsdel eller ett politiskt skede. Istället spinns äventyr runt om ett eller flera teman. Istället för att utforska en serie händelser utforskar man i Västmark en serie budskap.

Det finns många äventyr som kan utspelas i Västmark. En del av dem är sammanknutna med en röd tråd om kampen mot de Odödliga, en del är det inte. Alla har de dock en sak gemensamt: de handlar om förändringar. Ingenting är statiskt, och det finns en hel del som ändras just nu. Västmark är inne i ett turbulent skede och figurerna kan i högsta grad komma att påverka utgången av det.

Detta tillstånd av förändring är det genomgående temat i Västmark. Det finns flera potentiella konflikter som har sin grund i dessa förändringar.

Kyrkan kontra den Gamla Tron

Den Gamla Tron pressas tillbaka mer och mer – till och med älva-folken tvingas allt oftare att acceptera kristendomens inflytande. Detta har märkts med mer och mer tydlighet ända sedan Irland, Britannien och Lyonia kristnades och Tuatha Dé flydde till Tir Nan Og. Borta är de dagar då den gamla tron vördades av vanligt folk, bortan är de dagar då djurfolk, halvfolk och älva-folk kunde vandra fritt bland människofolk.

Den här konflikten har sin tydligaste avart i nedtryckningen av halvfolk och djurfolk. De har ofta problem att hävda sig i ett samhälle där den dominerande religionen hävdar att människan är högre stående än djuren. Rena älva-folk brukar klara sig bättre, då de är en politisk och reell maktfaktor i samhället.

Förnuft kontra Trolldom

Förnuftssamhället vinner också framsteg, i och med att stora lärdomsskatter kommit med från Arabien och Främre Orienten i samband med korstågen. Det här har lett till ett mer förnuftsriktat samhälle där folktron och trolldom sätts åt sidan mer och mer. I samband med den ökande urbaniseringen dras mer och mer folk till lärdomscentra. Det finns helt enkelt inga underliga fenomen i städer som kan förklaras med övernaturligheter.

Detta leder till att folktron blir mer och mer bortglömd, och i och med att trolldomen är en del av folktron så försvinner den också mer och mer. Även alkemin blir mer och mer vetenskapligt inriktad och kommer så småningom att gå över i ren kemi.

Pengar kontra Mark

En annan viktig konflikt är den stora förändringen i det ekonomiska systemet som man går igenom just nu. Fram tills nu har rikedom varit lika med mark och handel har skett i form av byteshandel mellan olika former av avkastning från marken.

Nu håller ett ekonomiskt system på att byggas upp – redan finns det mer eller mindre standardiserade valutasystem, vilket har lett till ökad handel som utan tvekan kommer att leda till andra revolutionerande ekonomiska idéer som till exempel bankväsende, bankväxlar och sedlar och olika bokföringssystem.

Eftersom adeln är tämligen beroende av mark som makt- och rikedomsbas medan köpmannagillena redan har skaffat sig monopol på pengahanteringen kommer adeln förmodligen att försvagas. Adelns maktbas kommer förmodligen att glida över till vapenmakt och ren juridisk rätt baserad på gammal hävd – då krig är en tämligen oekonomisk historia är det ganska troligt att adeln kommer att få behålla monopolet på det, i alla fall ett tag till.

Dödliga mot Odödliga

Den fjärde konflikten är om förändringen i sig, om kampen mellan förändringar och stasis. Världen är i förändring, vilket vissa personer inte tycker om. En sådan förändring ändrar förutsättningarna för deras kontroll över världen, och således försöker de hindra den.

Det intressanta med denna aspekt är att oavsett hur man vänder och vrider på det så är det någon sida som förlorar på det. Vad som än händer så är de Odödliga den enda makt som har någon större chans att stå emot förändringarna. Om de skulle besegras... visst, våra hjältar har segrat och räddat dagen, men till vad? Världen kommer att förändras till oigenkännlighet, vare sig de vill eller inte.

Andra teman

Även om de fyra ovanstående konflikterna faktiskt är ett bakomliggande tema i Västmark så finns det en del underliggande teman som ibland kan överskugga dessa fyra.

Romantik

Romantik är ofta en av de drivande krafterna bakom huvudpersoner på film och i litteraturen. Spelare såväl som spelledare bör utnyttja detta för att föra historien framåt.

Om det romantiska förhållandet är mellan två figurer kan det leda till en hel del rollspel mellan spelarna. Det ska tilläggas att det är svårt att spela förälskad i en annan figur, särskilt om spelarna är av samma kön eller om en av spelarna har ett förhållande med en annan spelare. Det är betydligt lättare att spela förälskad i en spelledarperson.

Romantik kan vara oerhört roligt. Det uppkommer lätt de mest dråpliga situationer i samband med slitningar mellan kärlekskranka personer. Romeo och Juliets förhållande trots att de kommer från rivaliserande familjer är en klassiker, liksom triangeldramat i Cyrano de Bergerac, där Cyrano skriver kärleksbrev åt hans



vapenbroder Christian till den undersköna Roxanne, trots att han själv älskar henne över allt annat på jorden men inte kan få henne på grund av sin näsa.

Gott och Ont

Västmark är också en saga om kampen mellan Gott och Ont. Det här är ett moraliskt och etiskt val, och kan hanteras på två sätt. Antingen accepterar man att skurkarna är skurkar och att hjältarna är hjältar – westernfilmernas ”good guy – white hat, bad guy – black hat”-syndrom – eller så börjar man fundera över orsakerna till att vissa skurkar föredrar ett mer oetiskt beteende.

Även om figurerna är större än livet och har ett öde så kan de fortfarande vara vanliga människor. De behöver inte vara onda eller goda, utan kan mycket väl placeras i den gråzon som finns däremellan. Likadant är det med antagonisterna – de behöver inte vara genomonda, lika lite som figurerna behöver vara genomgoda.

Att växa upp

Ett intressant tema är att växa upp. Det finns inga krav på att figurerna i Västmark ska ha en viss ålder eller vara minst så eller så många år gamla. Detta gör att Västmark får ännu ett intressant perspektiv, nämligen temat att växa upp och åldras.

Även om spelarna inte vill spela unga figurer går det utmärkt att spela på detta tema, trots att spelarnas figurer är fullvuxna och väl etablerade i vuxenlivet. Även Västmark genomgår en stor förändring – växer upp om man så vill – och figurerna kan växa upp med Västmark.

Folksagor

En mycket stor del av Västmarks förutsättningar är folksagorna. Flera olika myter har vävts in i Västmarks bakgrund, allt från vikingasagor och keltiska myter till bröderna Grimm. Det här gör att Västmark har en mycket rik flora av myter att spinna historier kring. Det finns hela den keltiska folkloren, från Cu Chuallin och Danas folk till Ossiams Sång. Likaså kan man utnyttja hela den rika vikingamytologin, och med lite fantasi kan man

säkerligen basera historier på det finska nationaleposet Kalevala, de ryska sagorna om Baba Jaga eller den tyska Nibelungens Ring.

Även mer sentida myter och legender kan utnyttjas. Även om Arthur-sagan har sina rötter i keltiska är de mest kända versionerna mycket mer sentida. Sir Thomas Mallory var en av de första som fick större spridning, och det finns väl knappast någon person som inte känner till åtminstone någon av de viktigaste personerna i Arthur-sagan. Vissa länder har sina särskilda inriktningar. De franska medeltidsballaderna om sir Launcelot du Lac och sir Tristram är till exempel typiskt franska, medan sagorna om Arthur och Gawain är mer engelska. Huvudsakligen har brittiska sagor och myter använts till Västmark, men det finns dock ett annat inslag av nordiska myter.

Det finns en enkel orsak till att Västmark är så djupt förankrat i folktro och myt och det är att det är mycket mer intressant att bygga en historia kring kända myter. Att leta reda på det förtrollade och legendariska svärdet Khor-zahn har helt enkelt inte samma charm som att försöka finna Excalibur. Att man dessutom lär sig mer om vårt kulturarv är bara en positiv bonus.

Mörka och Ljusa Rykten

Rykten och nyheter har nått Lyonia från kontinenten: ett nytt korståg för att befria det Heliga Landet håller på att byggas upp. Kung Henry II av England har dött, hans son Richard har tagit över tronen och förbereder England på det kommande korståget.

Dessa nyheter rör dock inte Lyonia eller Västmark särskilt mycket. Det finns långt mer oroande rykten på närmare håll. Det ryktas om en Skugga från norr, som långsamt försöker överta riket. Konungen är döende i den lungsjukdom som långsamt förtär honom, han har ingen arvinge och regentrådet har inte enats om en tronföljare. I detta politiska klimat passar Skuggan på att så splittring, i hopp om att Västmark ska falla samman.

Men det finns hopp. Det ryktas om att konungen har ett oäkta barn någonstans i riket, en arvinge som skulle kunna ena riket och stå emot Skuggan. Det ryktas även om ett odödligt folk i Felaniska Bergen som har makt att stå emot Skuggan.

Tronföljaren

Det stora problemet i Västmark är för närvarande att kungen är gammal och svag och inte har någon tronföljare. Detta gör att Västmarks ädlingar inte har kunnat enas, och Skuggan passar naturligtvis på att ytterligare försvaga Västmark. Det surrar en hel del rykten om Konungens tillstånd. En del påstår att han redan är död. Andra påstår att Konungen har en bastard någonstans och att det finns ett testamente som dels erkänner denne oäkting som tronföljare och dessutom pekar ut vem tronföljaren är. Naturligtvis avfärdas allt detta som rykten, men till och med i de mest envisa rykten finns det ett korn av sanning.

Sanningen

Hur mycket sanning som ligger bakom dessa rykten är upp till dig som spelledare att bestämma. Redan kampen mot de Odödliga är ett stort äventyr; lägg därtill att varje försök att sätta den rättmätige arvingen på tronen kan bli en tämligen episk historia. De som verkligen vågar skulle till och med kunna sätta en rollperson som tronarvingen – och bygga upp en väldigt stor, omfattande och framförallt farlig kampanj runt det.

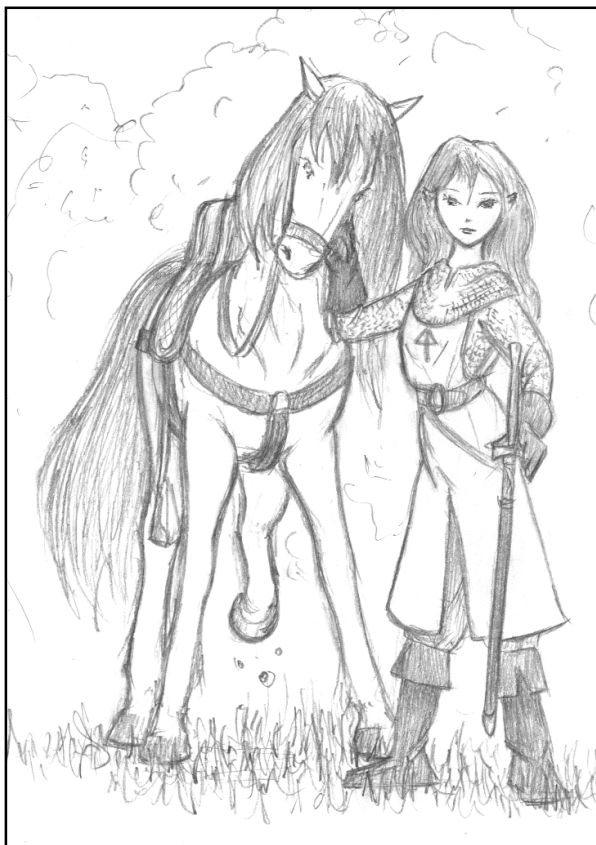
Här nedan följer sanningen om de Odödliga och förslag på hur man löser tråden med tronarvingen.

De Odödliga

*"De Odödliga var en gång älvafolk – mäktiga älvafolk, långt mer kraftfulla än de mäktigaste av Daoine Sidhe idag - som ville kunna njuta av de dödligas nöjen. De led av sin tidlöshet; för dem var dödliga och deras nöjen bara som en såpbubbla – ett kort ögonblick av glädje och förundran, så **pop!** så var det borta för evigt, med enbart ett minne kvar. Av ren avund försökte de omintetgöra de dödligas nöjen, för att förslava dem för tid och evighet. De misslyckades.*

Så, för länge sedan, fann de vad problemet var. De Odödliga var eviga. De kunde inte njuta av ett ögonblick i tiden, lika lite som vi kan fånga en såpbubbla. Endast en såpbubbla kan nudda en såpbubbla, resonerade de, och samlade all sin trolldom i ett enda syfte; att avsäga sig sin tidlöshet.

Den natten då de lyckades ställdes många saker upp och ner på Lyonia. Ön blev som förvandlad. Många av de mindre älvafolket gömde sig i sina hålor. Människor tog skydd i sina hus av sten. Vinden stormade fram från havet och höll på att dränka ön. När solen åter grydde hade Lyonia förändrats för alltid."



Det finns några bland Daoine Sidhe som påstår att det var när de Odödligas tidlöshet försvann som djurfolken uppstod. Andra påstår att det var då som trolldomen blev mer gripbar för de dödliga. Det är möjligt att det är sant.

Vad som *är* sant är att de Odödliga blev dödliga. Plötsligt kunde de njuta som dödliga och gjorde så, tills de upptäckte vilket pris de hade fått betala för sin dödlighet. De åldrades. Sakta men säkert gick de en säker död till mötes, en död orsakad av ålderdom. Återigen samlades de Odödliga för att lösa krisen. Det tog år innan de kom fram till en lösning, men de fann den.

"Det enda som behövs är livskraft" sade de. *"Vi kan antingen ta den direkt, men det märks för mycket. De Dödliga kommer inte att tycka om att vi stjälar och mördar deras unga. Vi måste vara mer diskreta. Om vi tar kraften från deras känslor istället så kan vi uppnå samma resultat. Det krävs mer dödliga, men de varar längre, och är vi försiktiga kan vi leva för evigt i denna nya underbara form."* Så istället för att ta kraften från de unga dödligas liv tog de Odödliga kraften från de dödligas fruktan, eftersom det var den känsla som var starkast och lättast att skapa.

En del av de Odödliga vägrade att gå med på detta. De lämnade de Odödligas kretsar och svor en helig ed att aldrig stödja de Odödliga. De försvann, några säger för alltid.

De övriga Odödliga använde sin makt och erövrade de områden som kallas Avranien och Toulanien. De styrde därifrån i ett skräckvälde – inte så hårt att man inte kunde göra motstånd, men inte heller så lätt att motståndet skulle lyckas. De förde krig mot Wiederfan och tillfälligtvis mot Wistfarthi, allt i syftet att bygga upp en fruktan i dessa länder och få möjlighet att placera ut de nexus – kraftcentra – som drar samman fruktans energi och länkar den vidare till de Odödliga. Så listig är planen att ingen till dags dato har kommit på den. Inte ens när frankerna erövrade Avranien och Toulanien upptäcktes de Odödliga – de Odödliga väntade tålmodigt som spindlar och långsamt men säkert tog de makten från den nya ockupationsstyrkan.

Det finurliga med planen är det faktum att varje form av motstånd bara hjälper och när de Odödliga. En motståndsrörelse lever i skräck – rädsla för förräderi, rädsla för upptäckt, rädsla för nederlag – all denna rädsla är precis vad de Odödliga vill ha. De tappar kraften ur rädslan och lever av den. Som vampyrer suger de livsviljan ur sina invånare, så långsamt och omärkligt att offren inte ens är medvetna om det själva.

Wiederfan ligger ofta i krig med Toulanien och Avranien. Land har utväxlats åt båda hållen, det den ena sidan förlorat återtas i nästa krig. Även här är planen allt för omärklig – de Odödliga har låtit planera sina nexus i Wiederfan, så alla de som lever vid gränsen lever i fruktan för nästa krig, nästa invasion och nästa härmönstring och när på så sätt de Odödliga.

Av någon anledning har man aldrig lyckats placera nexus i Västmark. Varje försök har misslyckats. Nu har dock skuggan återigen fått upp ögonen för Västmark, och den här gången kommer erövringen att gå söderut.

De Gamla

När de Odödliga planerade sitt vampyriska stjälande av kraften från fruktan var det några som vägrade att gå med på detta. De lämnade de Odödliga och drog sig undan. De letade efter ett eget sätt att överleva, och till slut fann de det.

Under de Felaniska Bergen fann de en kraftkälla, en egen brunn, ur vilken de kunde dra kraft. Runt omkring denna brunn byggde de ett eget samhälle, djupt under bergen, där de kunde leva i lugn och ro och studera.

Sökandet hade dock tagit tid. De var gamla nu, skröpliga och åldriga till kroppen. De kunde inte själva hoppas på att föra sin kunskap vidare till nästa generation, så de var tvungna att fortsätta i sin existens, medvetna om att deras kunskap skulle komma att behövas en dag. De såg det som sin uppgift att stå som motpol till de Odödliga, men då de inte hade styrkan var de tvungna att ha visheten istället.

Då och då upptäcktes de. Vandrare kom till bergen och fann Djuphem och de Gamla. De kunde naturligtvis inte tillåtas att lämna Djuphem och riskera att de Gamla avslöjades, så dessa vandrare fick stanna. De flesta

accepterade problemet och blev en del av samhället i Djuphem. Några av dem blev så betrodda att de gavs möjlighet att lämna Djuphem för att samla information.

Långsamt blev det klart för de Gamla att Tire Nam Beo led under de Odödligas ok. De Gamla var helt enkelt tvungna att bli de Odödligas motståndare. De Odödliga skulle så småningom bli tvingade att svepa över Europa som en farsot, då kraften på Tire Nam Beo skulle ta slut, alternativt erövra och förstöra Djuphem och dess källa. Inget av dem kunde de Gamla tillåta, så de började planera inför framtiden.

Planen

Planens mål är att slutgiltigt besegra de Odödliga. Till sin hjälp har de Gamla alla de personer som kommit till Djuphem. Dessa är ofta vanliga dödliga som kommit dit under de senaste femhundra åren. De har fått leva sitt eget liv i Djuphem och bildat ett eget samhälle med de få av de Gamla som finns kvar som sina ledare. Ett fåtal agenter är också ute utanför Djuphem och bevakar Planens framsteg.

Planens första steg är att säkra Västmark som bas. I det här fallet ska man faktiskt utnyttja de Odödligas drag och vända det mot dem. Eftersom de Odödliga tänkt att lämna Västmark i politiskt kaos genom att låta dess kung dö utan arvinge tänkte de Gamla kontra detta genom att leta upp alternativt skapa en arvinge och låta denna arvinge gå tvärtemot de Odödliga. Denna plan är ganska långt gången; man letar i princip bara efter en lämplig tronpretendent och har flertalet agenter som söker efter en lämplig kandidat.

När Västmark väl är säkrat måste man få till en allians med Wiederfan och gärna även Estanien, mot Toulanien och Avranien. Det här är en avledande manöver – i det kaos som uppstår i kriget är det meningen att några få pålitliga ska slå ut de Odödligas nätverk av kraftsamlande nexus. Utan sin kraftkälla blir det enkelt att besegra Skuggan, antingen inifrån med de motståndsrörelser som finns, eller utifrån med den allierade armén.

Det här är en långsiktig plan – det har tagit år att planera (det ovan är i grova drag vad som planerats), det har tagit årtionden att förbereda och det kommer att ta århundraden innan de sista spåren av Skuggan är borta för evigt från Tire Nam Beo. Men det är åren just nu som är det känsliga stadiet. Det är nu som allt kan gå fel.

Och det är nu som figurerna kommer in i historien.

Tronarvingen

En av de farligaste aspekterna med Skuggan är det sätt som de arbetar på. De låter ett rike slita sönder sig själv innan de smyger in. Så har hänt med Avranien, två gånger i Toulanien och det var nära att det hände i Wiederfan. De arbetar just nu med att göra samma sak med Västmark.



Konungen har aldrig haft någon möjlighet att skaffa en tronarvinge. En av hans hustrur avled i barnsäng tillsammans med sitt nyfödda barn, en annan dog genom en olycka och en dog i sjukdom. Regentrådet är splittrat om arvsrätten och inget beslut har kommit att tas.

Naturligtvis är allt detta Skuggans verk. De Gamla har inte kunnat undgå detta och har börjat genomföra några motdrag. Man har planterat rykten om att konungen ska ha en oäkta arvinge och att det någonstans finns bevis för detta. Alla bevis finns redo – man har till och med lyckats få den döende kungen att tro detsamma. Det enda som behövs är att det ska dyka upp någon lämplig kandidat, en person som kan leda Västmark mot Skuggan. Så fort en sådan kandidat dyker upp, då finns alla bevis för att stötta hans tronpretention klara och det kommer inte råda någon tvekan om tronarvingens legitimitet.

De Tio och De Tolv

De Odödliga är tjugotvå till antalet. Tio av dem var de ursprungliga Odödliga, tolv har senare gått med i deras led. De Tio är alvliknande varelser. Eftersom de har åldrats till medelåldern ser de äldre ut än de tidlösa

Holografiskt berättande

En term som jag såg användes för ett tag sedan på berättande (generellt sett) episodberättande var "holografiskt berättande". Varje avsnitt jämfördes med en gammal fotografisk glasplåt, eller en modern overhead-kopia – meningen var att det skulle vara genomskinligt. I sig var de intressanta, men staplade man alla plåtar på varandra och tittade på dem i olika vinklar så upptäckte man hela tiden nya saker, beroende på vilken vinkel man tittade på det. Tredimensionellt berättande.

alverna men helt klart av deras ursprung. De Tolv är alver och människor som senare gått med de Odödliga, och som inte har ändrats sedan dess. Dessa är av vilken ålder som helst. Några är gamla men välbehållna, medan andra är väldigt unga.

De Tio är alltid överordnade de Tolv, som mer fungerar som fältagenter åt de Odödliga och som belöning anjuter den makt som de Odödliga har. De Tio är däremot en styrande klass. De lämnar sällan sina kraftkällor annat än då nöden så kräver. Flera av dessa kraftkällor är väl skyddade i mäktiga fästningar i bergen. De Tolv kan figurerna däremot komma att träffa på fältet.

De Gamla

De Gamla ser verkligen urgamla ut. De lever i sina rikt utsmyckade grottor i Djuphem, upplysta med förtrollande färger från underliga magiska ljus. Därifrån övervakar de sin plan med magiska medel, och därifrån skickar de ut sina agenter för att lösa uppgifter på fältet.

De Gamla har sina Väktare, en kår med betrodda agenter som löser deras uppgifter på fältet. De har inget särskilt kännetecken, Istället är de så fåtaliga att de känner varandra. En ny väktare blir alltid introducerad av en äldre för de andra, så att även dessa lär känna nykomlingar.

Leda Västmark

Det är upp till dig som spelare att använda den här informationen. Allting passar utmärkt ihop i det stora hela, men det kan vara ganska så knepigt att passa in figurerna i Planen. Men så har vi heller aldrig påstått att det skulle vara *lätt* att leda Västmark.

Det är spelarens uppgift att leda spelarna genom den här historien. Det kan behövas en liten knuff i rätt riktning, och ibland kan det till och med vara nödvändigt att sopa till spelarna med en historiemässig motsvarighet till en kofot.

Episodrollspel

Västmark lämpar sig utmärkt för episodrollspel, en term för rollspelande av en kampanj som är uppbyggd av sammanhängande episoder. Varje episod har en markerad början och ett markerat slut. Det löper ett antal röda trådar genom hela kampanjen som ibland märks i episoderna. Episoder kan, om man vill, vara synonymt med äventyr, men det finns ändå en viss skillnad. En episod är mer ett specialfall av äventyr – ett äventyr som bygger på händelser i tidigare äventyr och ger ett antal trådar till nya äventyr.

Det är inte så vanligt att rollspelskampanjer spelas i form av episodrollspel. Det är vanligare att varje äventyr är ett avslutat kapitel som inte tas upp mer annat än retrospekt. Det är sällan meningen att man ska följa upp trådar som lämna olösta – tvärtom är det mycket vanligt att det inte finns några trådar kvar som ska följas upp när äventyret väl är löst.

Kofötter

Då och då kan det vara nödvändigt att ge historien en ny riktning, antingen med en försiktig knuff eller med en rejäl råsup med den stårymässiga motsvarigheten till en kofot. Helst ska man inte märka när en kofot är i antågande. Man ska i princip invagga spelarna i en känsla av säkerhet och få dem att tro att de kan förutse vad det är som pågår, för att därefter helt och hållet ändra kurs.

Tronarvingen

En typisk sådan kofot är avslöjandet om tronarvingen. När det avslöjas vem det är som är tronarvingen ska det verkligen kännas som att hela världen rasar samman för spelaren och ersätts av en ny.

Det är upp till spelledaren att välja vem som ska ta rollen som tronarvinge. Företrädesvis är det en person som saknar far. Det är inget krav att personen i fråga är faderslös – kungen kan ju trots allt ha gökat på någon flicka som knappast kan ha haft något att sätta emot, oavsett om hon är gift eller inte. Inte heller behöver personen vara adlig. Det behöver inte ens vara en spelarfigur – på sätt och vis är det bra om det inte är det.

Gör det inte för uppenbart vem det är som är tronarvinge. Låt gärna spelarna leta efter bevis tills de hittar dem. Först när alla bevis finns på plats, först då avslöjas vem det är som är tronarvingen.

Ett krav för de Gamla är att tronarvingen ska fylla vissa kvalitéer. Det är högst otroligt att en simpel skogshäxa blir utvald, förutsatt att hon inte visar sig ha *mycket* goda ledaregenskaper – hon ska i sådana fall lyckas få ärkebiskopen av Mirthanburg att acceptera hennes trolldomskunskaper och till och med få dem accepterade av andra. Hur kul det än verkar så är det definitivt inte logiskt och dessutom alldeles för förutsägbart.

En längre kampanj som involverar en spelarfigur som tronarvinge (och senare också regent) har den nackdelen att den lätt kan bli separerad. Det är okej att en ofrälse blir god vän med en greve i norra Thabeun, men det är högst osannolikt att en ofrälse blir vän med Hans Majestät Konungen i Mirthanburg. En lösning på det här problemet är att köra två kampanjer parallellt, där den ena rör handlingarna kring konungen och den andra involverar figurer som inte är i Konungens närhet. Den ena kampanjen kan då bli ganska mycket inriktad på politik, hovintriger och krig, medan den andra blir mer traditionellt äventyrande.

Hotet mot Västmark

En annan kofot rör de Odödligas planer för Västmark. Det här kan till och med vara den första kofoten som man drämmer till med. De Odödliga lever av fruktan – således är det deras mål att placera sina nexus så att de kan dra fruktan från Västmark. Från att ha varit vanligt äventyrande – man löser problem här och där, reser runt en del och utforskar ännu mer – blir

kampanjen plötsligt målinriktad. Det finns plötsligt en yttre fiende, inte så hotfull till en början men som blir mer och mer hotfull hela tiden.

Börja gärna med en liten knuff – låt det finnas en gemensam faktor mellan olika skurkar så att spelarna känner att det är något större på gång. När de är allt för djupt insyltade, dräm till med att skurkarna bara är en del av en *omfattande* organisation. Vid det här laget ska de ha ögonen på sig så det inte finns någon väg ut ur problemet.

Införandet av ett nexus i norra Thabeun är nästa steg. När denna införs i kampanjen kan det ta ett tag, dels innan spelarna uppfattar vad som har hänt och dels innan figurerna upptäcker vad den gör. Sedan måste de ta reda på hur man oskadliggör den, och sist måste de också genomföra det. Vid det här laget är hotet mot Västmark reellt – det är inte längre rykten och skräpor.

Kampanjen

Det är en bra idé att planera kampanjen långt i förväg. Man kan se kampanjen som en femstegsraket (de olika "raketstegen" presenteras nedan). En spelledare behöver inte utnyttja kampanjen. Det går alldeles utmärkt att spela egna kampanjer eller bara en serie lösryckta äventyr, men Västmarks miljö är centrerat kring den här kampanjen.

Som synes är kampanjen mycket skissartad. Detta beror på två skäl. För det första så har alla spelledare sin egen smak, och vill ofta bygga helt egna kampanjer på eget vis. För det andra så får det inte plats.

Inledningen

Kampanjen bör inledas med lite småäventyr för att presentera Västmark för spelarna och figurerna för varandra. Man kan redan nu föra in små antydningar om att något större är på gång.

Inledningen bör inte vara för farlig för figurerna. Det är trots allt meningen att de ska överleva så att de kan njuta av resten av spelet. Problemen som spelarna konfronteras med bör vara små och triviala vardagsproblem och ingenting som är oöverkomligt för en normal person.

Uppstegringen

Så småningom, när figurerna känner varandra och spelarna är bekanta med världen kan man börja stegra tempot och problemen något. Det är nu som man bör införa problemen utifrån och inifrån, problemen kring tronpretendenten och hotet från Toulanien mot både Wiedernien och Västmark.

Det ska gärna framgå att hotet kommer från något mörkt i bakgrunden, något som man inte riktigt kan sätta fingret på vad det är för något. I slutet av denna del bör figurerna upptäcka försöken att bygga ett nexus och åtgärda det, visserligen utan att veta vad det rör sig om.

Avslöjandet

Figureerna kommer så småningom på vad det rör sig om. Deras sökande efter svar leder dem till de Gamla som kan svara på figurenas frågor.

De Gamla är inte helt enade. Figureerna kan bli tvingade att lufta sina åsikter och erfarenheter hos de Gamla för att få dem att fatta ett beslut. Det kan också hända att figureerna blir Väktare och börjar involveras i de Gamlas planer mot Skuggan.

I den här delen bör man skapa en allians mellan Västmark och Wiedernien, vilket man kan bygga en serie intressanta äventyr kring.

Kriget

När Kriget väl bryter ut bör det finnas en god ledare, helst i form av en tronpretendent, men en skicklig härförare duger. Spelarna bör vid det här laget vara på det klara med vad ett nexus är och vad den gör. De bör också vara på det klara med vilka som placerar ut dem, och det är ingen nackdel om de kommer i kontakt med de Gamla i Djuphem.

Kriget är annars något som bör undvikas. Det har en tendens att dra uppmärksamheten från själva rollspelandet. Det kan användas som en bakgrundshistoria när figureerna ger sig på uppgiften att förstöra de Odödligas nätverk av nexus.

Kriget kan för spelarnas del gärna utföras som en lång resa, ungefär som i Sagan om Ringen, då hoberna lämnar Fylke. Genom långa och hårda strapatser i bergen kan de få reda på var de Odödligas kraftkällor finns och förstöra dem. Utan kraftkällorna rasar Skuggans arméer snabbt samman och kriget avslutas genom att alliansen sveper undan allt kvarvarande motstånd.

Slutet

I ett sista försök att motstå nederlaget kommed de Odödliga att dra kraft från de levande, vän eller fiende spelar ingen roll. Figureerna ställs nu inför de visserligen försvagade men fortfarande farliga Odödliga och lyckas förhoppningsvis rädda dagen. Därefter börjar ett annat svårt arbete, nämligen att återuppbygga Lyonia efter ett förödande krig.

Men det är en annan historia.

Inspiration

För att skriva Västmark har vi tagit inspiration från en hel del olika källor. Några av dem räknas upp här. En del av dem har inte särskilt mycket med historia eller sagor att göra, men vi räknar upp dem i alla fall på grund av den hjälp de har givit oss rent berättartekniskt.

Musik

Hedningarna: "kaksi!", "Trä", "Hippjokk"; James Horner: "Willow", "Legend of the Fall", "Braveheart"; Clannad: "Macalla", "Magical Ring", "Lore", "Anam", "Legend (Robin of Sherwood)"; Jerry Goldsmith: "The Secret of NIMH", "Lionheart", "Legend", "The Shadow", "Star Trek: First Contact", "First Knight"; Maire Brennan: "Misty Eyed Adventure"; Trevor Jones: "Cliffhanger", "The Dark Crystal", "Labyrinth", "Last of the Mohicans"; Randy Edelman: "Dragonheart"; Tangerine Dream: "Legend"; Patrick Doyle: "Henry V", "Frankenstein"; Bill Whelan: "Riverdance"

Titlar i kursiv stil är filmmusik och kan vara lite knepiga att få tag på.

Filmer

"Den Mörka Kristallen", "Labyrinten", "Ronja Rövardotter", "Legenden – Mörkrets Härskare", "Ivanhoe – Den Svarte Riddaren", "Ivanhoe", sju olika långfilmsversioner av Robin Hood, "Braveheart", "Rob Roy", "Henrik V", "Bleka Dödens Minut"

TV-serier

"Robin of Sherwood". "Maid Marian and her Merry Men" samt avsnittet "Qpid" ur "Star Trek: The Next Generation". Även science fiction-serien "Babylon 5" förtjänar ett särskilt omnämnande för sin berättarteknik.

Serier

Jeff Smith: "Bone"; Francois Bourgeon: "Dimmornas Skog", "Turkosstaden", "Sirenens Sång"

Böcker

Barbara Hambly: "Morkeleb den Svarte", "Det Svarta Citadellet"; Sir Walter Scott: "Ivanhoe"; Howard Pyle: "The Merry Adventures of Robin Hood"; Astrid Lindgren: "Ronja Rövardotter", "Bröderna Lejonhjärta", "Mio min Mio"; Margit Sandemo: serierna "Sagan om Isfolket" och "Häxmästaren".

Fakta

Society for Creative Anachronism: "The Known World Handbook"; Alf Henriksson: "Hexicon som lexikon"; Alan Lee och Brian Froud: "Faeries"

Andra rollspel

Äventyrsspel/Target Games: "Drakar och Demoner"; NeoGames: "Eon"; Steve Jackson Games: "GURPS Middle Ages vol 1"; Columbia Games: "Hårnmaster" med supplement, "Lionheart"; Lion Rampant, White Wolf, Wizards of the Coast och Atlas Games: "Ars Magica" i varierande utgåvor.

Kapitel 17:

Skandalen i Conari



”Skandalen i Conari” är introduktionsäventyret i Västmark. Det är ett ganska enkelt ”sök-och-finn”-äventyr med en intressant knorr på slutet, i vilken många användbara tekniker för spelledande införs. Syftet med äventyret är, förutom att underhålla spelare och spelare för en kväll, även att visa på hur typiska Västmark-äventyr ser ut samt att fungera som pekpinne på den metodik som används i spelet.

”HE PUT IN YOUR HEART CERTAIN
WISHES AND PLANS; IN MY HEART, HE
PUT OTHER DIFFERENT DESIRES.”

– SITTING BULL, SIOUX-HÖVDING

Synopsis

Strax efter skördetiden 1194 återkommer hertigen av Conari, Talaan Wedarlaeg, till Detana, bara för att upptäcka att hans hustru försvunnit. Tjänstefolket försäkrar att hon har rest på pilgrimsfärd till Ekalid och förväntas tillbaka inom en månad eller två, men hertigen fattar ändå misstankar. Han skickar därför ut ett antal grupper av äventyrare för att finna och återbörda hans kära hustru. En av dessa grupper utgörs av figurerna. Utöver detta sprider sig ryktet fort – en liten grupp om sex betydligt mer skrupellösa prisjägare har också hört om hertigens erbjudande och satt sig av efter en grupp som vet mer. Den grupp de råkar välja blir figurerna.

Orsaken till hustruns pilgrimsfärd är att hon, under makens långa frånvaro, ”vänstrat” och att det har fått följder. Hon tänker nu vara frånvarande så länge att hon hinner föda barnet och läka sviterna efter barnafödseln innan hon återvänder. Det här är en plan som makens hyrda hejdukar sätter i fara.

Det blir figurerna som hittar hertiginnan först. Hertiginnan erbjuder en lika stor belöning som maken utlovat om hon får föda sitt barn, vilket händer ungefär när som helst. Det här är ett erbjudande som få kan motstå – genom att vänta en liten stund och sedan hålla tyst så får de dubbelt så mycket betalt. Problemet är en annan grupp som också börjar närma sig hertiginnan, och dessa tänker inte låta en grupp figurer komma i vägen för dem. Dessutom måste barnet ”försvinna” på något sätt.

Trots andra prisjägare lyckas förmodligen figurerna att gömma undan barnet och återbörda hertiginnan hel och intakt. De får sin dubbla belöning (eller mer, om de förhandlar väl) och sedan är saken ur världen.

Eller?

Onej: ett år senare erkänner hertiginnan sitt snedsteg för sin älskade make. Hertigen blir förkrossad, för han upptäcker nämligen att orsaken till att han är barnlös är att han själv inte är kapabel att föra avkomma, inte som man tidigare trott, att hustrun var infertil. Efter en viss depression beslutar han sig i alla fall för att adoptera barnet som sitt eget och göra det till arvinge. Nu är figurerna förmodligen de enda som vet var barnet är gömt, och de får därför uppdraget att hämta barnet.

Och då inträffar en rad problem. Till att börja med är det inte säkert att adoptivföräldrarna vill släppa ifrån sig sitt barn. Vidare har hertigen fiender. Skulle de kunna bevisa hertiginnans felsteg så har de ett utmärkt politiskt vapen. Beviset består i figurerna och i barnet. Dessa vill hertigens fiender lägga rabarber på, och skickar därför en grupp med prisjägare för att ta samtliga tillfånga.

Västmarkska Egenskaper

Det finns en del egenskaper som är unika för Västmark i äventyret. Till att börja med har vi miljön, som är medeltida och sagoinspirerad.

Det andra är den relativt icke-linjära händelsekedjan. Observera att det inte finns någon tidslinje för äventyret, utom för sådant som knappt går att påverka. Det enda som är sagt är att hertiginnan ska föda sitt barn, och att figurerna skickas ut på nytt ett år senare. I övrigt beror alla händelser på vad figurerna gör och vad statister och biroller gör för att påverka saken.

En tredje typisk Västmarksk egenskap är uppföljningen. Äventyret får effekter senare. Det tar visserligen ett år eller så, men förr eller senare får äventyret biverkningar. Det finns dessutom gott om trådar som kan användas i senare äventyr.

Förberedelser

Det finns några förberedelser som man måste göra innan spelmötet, förutom att skapa figurer, sätta sig in i regler och bekanta spelarna med världen. Det underlättar till exempel om man tar kopior av kartan över byn Vimmelkant, kartorna över Västmark och Lyonia, hertigens brev och birolls- och statistikorten.

Birollskort och statistikort är ett sätt för spelledaren att hålla ordning på biroller och statister. De utgörs helt enkelt av ett litet kort, föredrädesvis i A6-storlek, på vilket man skriver upp några viktiga data. Dessa kort kan sedan hållas sorterade i ett vanligt kartotek. De biroller och statister som förekommer i det här äventyret finns dels i texten, men också monterade i färdiggjorda ark som det bara är att klippa ut och klistra på A6-kort. Man kan med fördel även ha figurerna på dylika kort, så att man lätt kommer åt deras värden.

Inled spelmötet med att låta spelarna fråga frågor och svara sanningsenligt på dem. Frågorna är dock begränsade på följande sätt:

- Max en fråga per spelare.
- Frågan ska kunna besvaras med "ja" eller "nej".
- Inget konfererande.
- Alla andra frågor får deras figurer ställa till andra personer de möter.

Syftet med de här frågorna och svaren är att få spelarna nyfikna. I och med att frågorna är begränsade, inte bara till "ja" eller "nej" utan även till antalet, så kommer man inte få särskilt god information att gå efter. Däremot har spelarnas nyfikenhet ofta väckts.

Om Ära och Erfarenhet

Här och där i äventyret står det att figurerna ska belönas med Ära och/eller erfarenhetspoäng. Dessa ackumuleras och bör lämpligen delas ut efter fullbordat spelpass. Ett spelpass bedöms vara ca 3-5 timmar långt och är spelpasset längre kan man dela ut lite mer erfarenhet. Ära ska dock inte ökas om spelpassen är längre.

Inledningen

Äventyret börjar i Detana, huvudorten i hertigdömet Conari, i slutet av september. Så långt är allt väl: exakt hur det börjar är dock lite värre. Det kan vara lite halvknepiggt att se till att figurerna kommer in på äventyret. Har man riktigt otur och får en bunt ociviliserade drägg som figurer så kan det mycket väl hända att man tvingas ta till en direkt "pengar-på-krog"-inledning, och det är inte helt lyckat. Dock är äventyret uppbyggt på ett sådant sätt att figurerna får utföra ett arbete åt någon annan. Frågan är hur uppdraget presenteras.

Om några av figurerna är adliga kan de till exempel vara gäster hos hertigen av Conari, som då passar på att be figurerna om en tjänst. En gentjänst från en hertig gör ju aldrig helt ont. En annan variant är att låta figurer som åker fast för något brott benådas om de gör samma tjänst. Slutligen kan man också låta en härold proklamera en belöning för de som vill låta sig anställas av hertigen för ett enkelt uppdrag. Alla sätt är bra utom de dåliga.

Hertigens historia

Följande (eller något liknande) berättar hertigen för figurerna):

"Jag är genom mitt ämbete ofta tvingad att lämna mitt gods och vara borta länge. För ett år sedan tvingades jag att resa till Aquitanien för att hjälpa min vapenbroder Richard Plantagenet i hans frånvaro. När jag kom tillbaka fann jag att min väna hustru, Béatrice, var försvunnen. Enligt tjänstefolket hade hon givit sig av på valfärd till Ekalid, trots att jag låtit meddela att jag var på väg hem. Det oroade mig dock inte så mycket – min hustru är en frimodig kvinna som gör vad som faller henne in.

Nu har rapporter om stråtrövare som härjar i trakterna nått mina öron. Jag har sänt ut knektar och riddare för att göra rent hus med dem, men jag är

Inledningar i Västmark

Denna inledning ska inte ses som typisk för Västmark. De tre typiska inledningarna i Västmark är att figurerna hamnar i kläm mellan två fraktioner, någon gör något elakt mot figurerna, eller så drar figurerna själva igång ett äventyr. Att figurerna hyrs av någon annan är faktiskt ganska sällsynt.

fortfarande oroad för min hustru. Jag ber er, finn henne och eskortera henne tillbaka hit med heder och liv i behåll."

Hertigen erbjuder en mindre summa (40 silver) till var och en, plus lika mycket till när de återvänder med Béatrice. Därtill kommer hans ord som riddare att hjälpa dem i trångmål.

Frågor och svar

Hertigen förväntar sig att bli utfrågad. Blir han det inte så kommer han att bli besviken men ändå skicka iväg figurerna. Några förutsägbara frågor är:

- *Åt vilket håll reste hertiginnan?* Söderut, mot Ekalid, förmodligen längs de stora vägarna.
- *Hur ser hon ut?* Béatrice är en fager dam, med långt blont hår, förmodligen insvept i en huvudduk. Hon har ett ovalt ansikte med uppnäsa, och kloka blå ögon. Hon är tjugotre år gammal.
- *Hur reste hon?* Béatrice gav sig av med endast en hovdam och en av hertigens husriddare som eskort. De har tre ridhästar, två packhästar och en ponny till riddarens väpnare. Riddaren förutsåg tydligen inga stridigheter eftersom han lämnade stridshingsten hemma.
- *Vad heter husriddaren?* Husriddarens namn är Marchet från Varundel. Hans devis eller vapensköld är *kluven sköld, vitt och rött, till vänster ett stegrande lejon, till höger tre franska liljor*.
- *Hur ska Béatrice veta att hertigen har skickat figurerna efter henne?* Hertigen skriver helt enkelt ett brev och sätter sitt sigill på det.
- *På vilket sätt kan hertigen hjälpa till?* Inte särskilt mycket, är han rädd. Å andra sidan ska det inte bereda några större problem att återbörda en adelsdam, i alla fall inte på ett sådant sätt att han behöver skicka förstärkning. Dessutom har ju figurerna fått ett förskott som ska täcka det mesta.
- *Ersättning?* Fyrtio silver var till att börja med, och lika mycket till om Béatrice återbördas med liv, heder och ära i behåll.

Att inte ställa några frågor kan vara direkt fatalt för äventyret. Riddarens devis är lika unikt som hans utseende och mycket lättare att känna igen. Detta är en utmärkt ledtråd att följa. Det går att finna Béatrice om man vet sällskapets sammansättning (en dam, hennes hovdam, en riddare och en väpnare) men riddar Marchets devis underlättar kraftigt. Hertigen kommer att ge brevet till figurerna i alla fall, men det gör gott intryck på honom om de frågar.

Upp till fem poäng Ära tilldelas spelare som ställer frågor. Antalet beror på hur artigt de framförs och deras relevans. För många, för framfusiga och för nyfikna frågor är lika illa som inga frågor alls.

På vägen till Ekalid

Att söka efter Béatrice är en knepig uppgift. Har spelarna varit smarta och tagit reda på vilka de letar efter så blir det klart mycket enklare. Om inte så har de lite problem. Fram till Vimmelkant finns det en lång rad med vittnen som har sett riddaren och hans "hustru" – det är en vanlig missuppfattning att Béatrice är riddar Marchets hustru.

Riddar Johan Anterfen

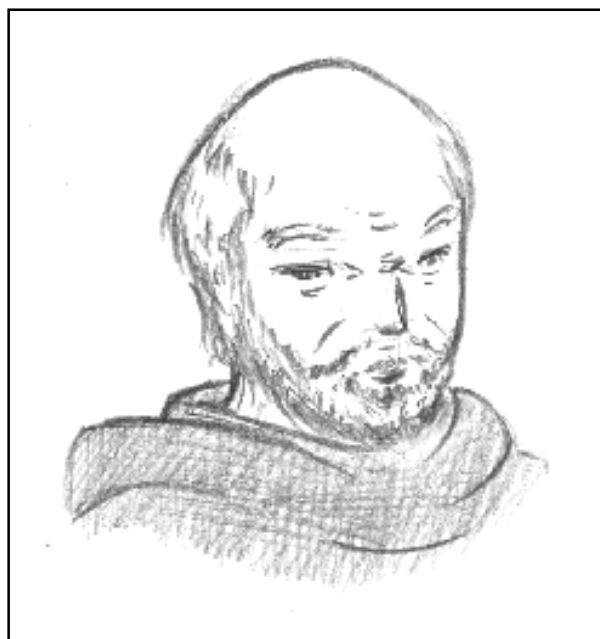
Riddar Johan har passerat följet och han kan utan problem minnas episoden när figurerna träffar honom tidigt under resan. Han kommer ihåg riddarens devis om någon nämner den och kopplar då ihop devisen med sällskapet. Frågar man enbart om följet och dess sammansättning så kan han inte dra sig till minnes någonting. Ställer man rätt fråga så svarar han dock sanningsenligt:

"Ja, den devisen minns jag. Det var en riddare som red söderut mot Ekalid med sin hustru. Jag tyckte det var konstigt att en riddare red med ett så litet följe, men jag ska inte döma min nästa. Jag hälsade dem med 'Guds frid!' och de svarade, och jag fann ingen anledning att undersöka saken närmare."

Notera att riddaren uppfattade Béatrice som hustru till riddaren. Om spelarna låter det bero därmed så får de inte reda på så mycket mer, men frågar de så kan riddaren meddela att Béatrice var höggravid.

Broder Theodores

Broder Theodores är en cistercianermunk som för närvarande är ute på vandring. Han är, bland mycket annat, involverad i Sionprioraterna, en hemlig orden som sägs värna om den Heliga Graal, och är en slags lokal "filial" för prioraterna även om han inte är officiell



medlem. Han har ett stort intresse av matematik, och det är på det sättet han har gjort sig nyttig för Sionprioraterna – han är nämligen en mästertlig kodskapare.

För det här äventyret så är han mest intressant i två roller. För det första har han sett hennes nåd Béatrice men också hennes mage. Eftersom han vet att maken har varit borta ett tag så vet han också att barnet med största sannolikhet är utomäktenskapligt. Därmed tänker han inte avslöja någonting om barnet eller sällskapet förrän han är säker på figurerna. Han slår helt prompt följe med figurerna för att få reda på deras avsikter.

Puck

Puck är en satyrliknande älva som ser ut som en tiotolvårig pojke. Det är lite svårt att få tag på honom, men det hjälper om man har kontakter bland älvafolken eller egenskapen Älvabod. Puck är busig och glad och bryr sig egentligen inte så mycket om människornas förhållanden, men han vet var Béatrice gömmer sig och kan tänka sig att byta denna information mot något likvärdigt. Nästan vad som helst kan betraktas som likvärdigt, som till exempel en kyss från en nybadad flicka, äppeldoft på flaska, stenkol som en jätte pressat till guld, svaret på en gåta eller något annat underligt. Puck kommer inte att föreslå något utan svarar istället vad figurerna har att erbjuda.

Observera att banala och trista saker som till exempel pengar eller värdeföremål, kommer inte att betraktas som likvärdigt. Inte heller kommer Puck att acceptera järnföremål. Att dra ett järnföremål i Pucks närvaro kommer att betraktas som en förolämpning och han kommer därefter inte att avslöja något.

Skulle man lyckas övertala Puck kommer han att avslöja vad han vet. Han kommer fortfarande att uttrycka sig i gåtor.

"Åtta ben som är för lata för att gå själva, och två ben som inte har kommit än. Jo, sådana har jag sett. Två ben är en skam för fyra ben; av de fyra är två inte här och två går inte i ett stall och väntar på de två som inte har kommit. Två ben står på vakt och fyra ben springer ärenden. Ojoj, vilket spring det blir. Men akta er för tolv ben från norr – bryter ben gör de gärna för egen vinnings skull."

Prisjägarna

Prisjägarna är sex till antalet (se Pucks information) och vill väldigt gärna lägga vantarna på Béatrice (men hellre belöningen). De har **inte** lust att dela med sig. När de får reda på att figurerna är ute efter samma sak tar tre av dem, nämligen Ilke, Waldes och Artan, saken i egna händer för att få figurerna att inse att jakten på Béatrice är för farlig för deras hälsa.

Även om de tre prisjägarna är impulsiva så är de inte dumma. De har armborst och kommer inte att tveka att utnyttja dem, men de inser så klart att det är bättre för dem om figurerna gav sig av på egen hand. Mord lämnar

alltid ovälkomna spår. Därför kommer de klargöra för figurerna att de kommer att använda sina armborst om inte figurerna lägger av.

"Avskräckningen" genomför de utan medgivande från Barol, deras ledare, som blir verkligt arg på dem. Barol har insett att figurerna har något på spåren och hans plan är istället att följa efter figurerna och norpa Béatrice från dem efteråt. Utan figurerna fungerar inte hans plan. Därför blir han så arg på hans tre "initiativtagande" kumpaner och håller dem därefter i strama tyglar.

Smarta (och uppmärksamma) spelare utnyttjar splittringen bland prisjägarna när alla sex kommer igång så småningom. Det är ingenting man ska hindra. Tvärtom är det gott initiativtagande. Naturligtvis krävs det att man låter denna splittring synas.

Ett erfarenhetspoäng extra till den eller de spelare som försöker få prisjägarna att slåss inbördes.

Byn Vimmelkant

Vimmelkant ligger på vallfartsvägen mellan Varundel och Ekalid. Det är en liten by som ligger utmed vägen själva vallfartsvägen, med åkertegar som sträcker sig ut från byn i remsor. Det finns femton familjer i Vimmelkant, så varje åkerlapp är indelad i nitton remsor; två tillfaller kyrkan och två länsherren, baron Starin. Byborna enas om dagsverken på kyrkans och Starins marker och betalar på så sätt skatt. Tio av familjerna lever i själva byn, medan fem till lever strax väster om byn i närheten av större delen av byns ekonomibyggnader. I själva byn finns det bara en ekonomibyggnad, nämligen stallet i anslutning till värdshuset.

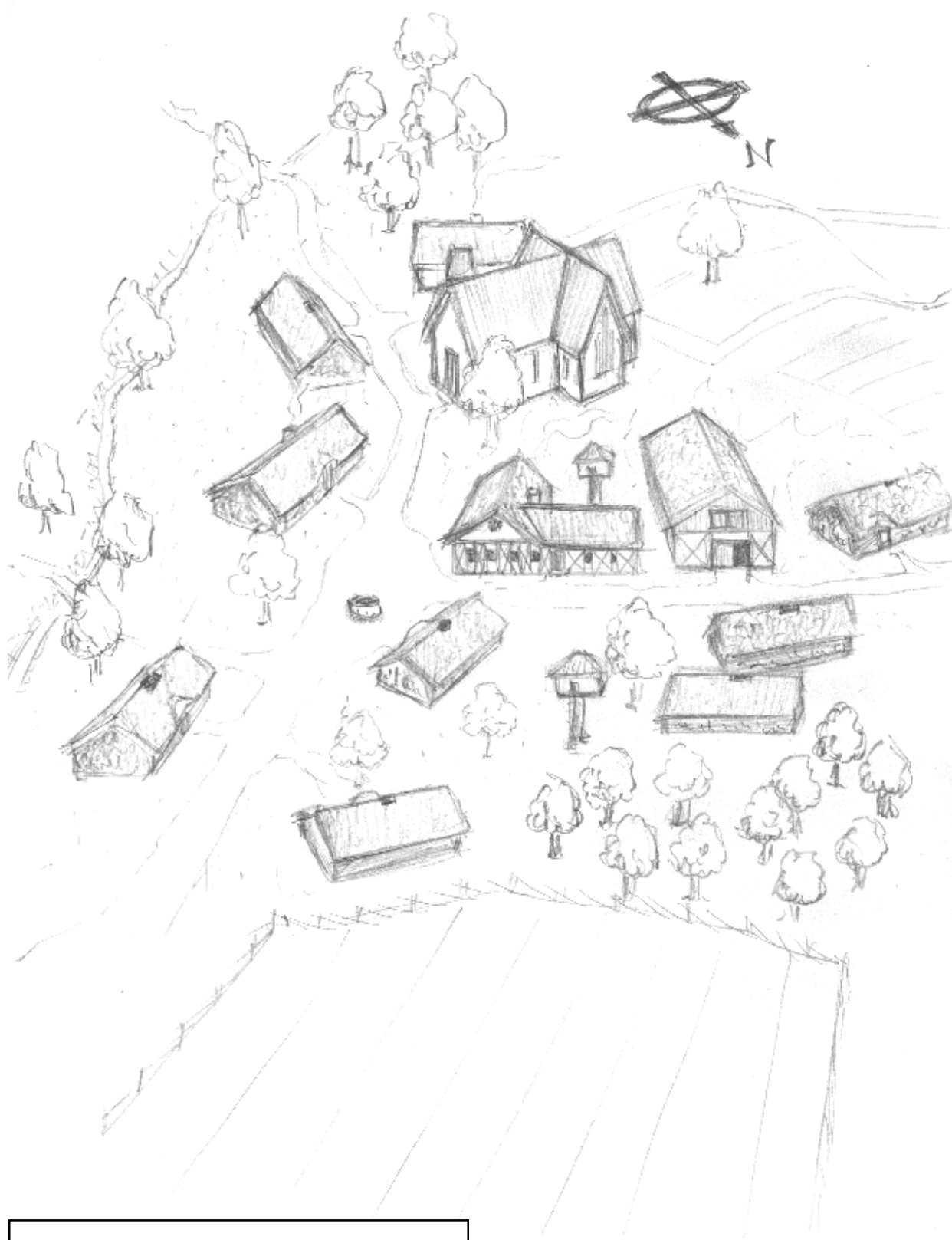
Eftersom Vimmelkant ligger på en vallfartsväg så är det två saker som är oproportionerligt stora. Den ena är värdshuset "Flickan och gycklaren" och den andra är kyrkan. Båda hör egentligen hemma i en by av mångdubbelt större storlek än Vimmelkant, i alla fall om man betänker deras storlek i proportion till byns. Men som sagt var, Vimmelkant ligger på en vallfartsled och många pilgrimer passerar genom byn.

Anna på Torpet

Anna på Torpet är en klok gammal gumma som säkert kan hjälpa figurerna att hitta rätt. Hon har dock sin egen metod – hon släpper vallmofrön i en hink och studerar ringmönstret på vattenytan. Därigenom kan hon läsa vad som kommer att hända. Helt sanningsenligt säger hon följande:

"Jag ser ett barn utan mor, en mor utan make, en make utan barn. Jag ser smeden som kommer att sluta cirkeln. Jag ser förlåtelse och fiendskap. Jag ser ond bråd död. Jag ser händer i skuggor och samtal i mörkret."

Hon ser också att figurerna är "smeden som kommer att sluta cirkeln" men det säger hon inte. Av mer mundan karaktär är att Anna på Torpet har blivit anlitad av Béatrice som barnmorska, men det säger hon inte heller.



Kartan

Kartan är inte så mycket en karta som en vy över byns "stadskärna". Den fungerar dels som vägvisare, men också som en bild av hur det faktiskt ser ut. En hel del finns utanför kartan, bland annat mor Annas torp.

LUDDELL-98

Däremot kan figurerna följa efter och spana efter henne för att se vad som händer, och upptäcker då att hon plockar med sig diverse saker i en korg och smiter ner till byns värdshus.

Kyrkan

Kyrkan ligger i Vimmelkants södra ände. Klockstapeln bredvid den är faktiskt äldre än själva kyrkan; kyrkan blev klar 1154, medan klockstapeln faktiskt är nästan hundra år äldre. Det finns en hel del vackra målningar i kyrkan, huvudsakligen i taket men även på fönstren.

Fader Ambrosius är den präst som sköter den lokala kyrkan. Han är en vänlig själ som bryr sig om sina (kristna) sockenbor. Han håller tämligen hårt på kyrkoplikten, till och med för mor Anna på Torpet som finner sig i Ambrosius egenheter trots att hon själv inte har särskilt mycket till övers för den kristna kyrkan. Fader Ambrosius lever i prästgården söder om kyrkan tillsammans med sin hustru (vanliga präster har inget celibatlöfte), två söner och kyrkvaktmästare.

Ambrosius

Fader Ambrosius är byns präst. Det är en vänlig men något trångsynt herre i övre sextioårsåldern som kanske är lite väl nitisk i sin kristenhet. Han har ett gott öga till alla (kristna) invånare i byn och är mycket omtyckt. Till och med Anna på Torpet har ett gott öga till honom, trots att hon nästan storknar i kyrkan varje söndag. Det ryktas bland byns äldre invånare att Ambrosius nitiskhet vad gäller kristendomen kommer av att han en gång i tiden var förälskad i Anna på Torpet, men att hon helt enkelt nobbade honom på grund av hans prästambitioner och att det här är hans sätt att hämnas.

Ambrosius har sett att en havande kvinna har tagit in på värdshuset, men tror att det är riddarens hustru. Får han reda på att Béatrice inte är riddarens hustru, utan i själva verket hertig Thalaan Wedarlaegs hustru, så kommer han att få panik, i och med att han inte har tagit emot hertiginnan på vederbörligt sätt.

"Förlåt? Jo, det vapnet har jag sett. Riddaren ni söker har tagit in på 'Flickan och Gycklaren' med sin havande hustru. Jag tror att hon ska nedkomma med barn vilken dag som helst, så det är väl bäst att jag börjar förbereda för dop."

Helena

Helena är Ambrosius väna hustru. Det är en tillbakadragen kvinna som sällan syns ute i samhället. Hon har alltid varit Anna på Torpets eviga fiende, förmodligen av samma orsak som Ambrosius nitiskhet (om man får tro ryktena...) och tar varje chans att gnälla över henne. Hon vet ingenting om Béatrice och antar att det har något med häxan att göra.

"Nej, det har jag inte hört något om. Är det den där häxan som har hittat på något igen?"

Malther

Malther är kyrkans klockare och kyrkvaktmästare. Det är en jordnära herre som råkar vara väldigt förtjust i diverse alkoholhaltiga drycker och tar sig en liten hutt då och då när Ambrosius inte ser på. Trots detta är han nästan aldrig full. Han är annars mycket diskret av sig och en god människokännare, och trots att han vet att Béatrice har tagit in på värdshuset så säger han ingenting om det, då han omedelbart lade märke till att det var något som var fel och har vett nog att hålla tyst om sådant som inte angår honom.

"Näeee, jag vet inget. Jag är bara en simpel klockare. Inte lägger jag märke till konstiga riddersfolk å sånt..."

"Flickan och Gycklaren"

Värdshuset "Flickan och Gycklaren" är ett stort värdshus i förhållande till byns storlek, och man har inga som helst problem med att ta emot pengar, vilket annars kan vara problem i mindre värdshus. Skänkstugan ligger på bottenvåningen i den norra längan. Kök och tjänstebostäder finns i den västra längan, medan alla gästrum finns på övervåningen i den norra längan. Värdshuset kan härbärgera nästan ett hundra gäster, varav 60 får plats i skänkstugan. "Flickan och Gycklaren" har ett eget stall, i vilket gästernas riddjur härbärgeras. Värdshuset sköts av värden Hugo Rundmage, vilken har precis en så stor och rund mage som namnet antyder. Hans hustru och sex av deras åtta barn hjälper till – de två minstingarna är ännu för unga.

Hugo Rundmage

Hugo är en hederlig karl. Han har svurit att hålla Béatrices närvaro hemlig och tänker inte bryta sitt löfte. Han är dock inte hur smart som helst, så det går att lura honom att avslöja sig. Det krävs dock professionellt snärjande för att lyckas med detta. Han vet dock inga närmare detaljer och har inte frågat.

"Förlåt? En havande kvinna och en riddare? Nä, det kan jag inte dra mig till minnes. Möjligen har de bara dragit förbi och fortsatt mot Ekalid, men här har de inte tagit in."

Thea Hugos

Thea är Hugos hustru, en knubbig kvinna som gifte sig med Hugo av kärlek. Det har gått bra för dem – de har byggt upp ett värdshus från grunden och dessutom satt inte mindre än åtta barn till världen. Hon är en mysig kvinna i fyrtioårsåldern som gärna hälsar gäster som hon tycker om med en stor kram.

Thea har lyckats komma Béatrice in på livet – Thea har erfarenhet av barnafödande som Béatrice saknar – och känner till hela historien, inklusive barnets ursprung. Hon har ställt sig helt och håller på Béatrices sida och kommer att göra allt för att skydda henne. Om så krävs

så adopterar hon barnet, men det kommer dock att bli en del knepiga frågor i byn. Det är Thea som har ordnat så att Anna på Torpet kan vara barnmorska.

Thea kommer att låsas att vara ovetande tills det står klart att figurerna kommer att ta till alla medel för att utföra sitt uppdrag – i så fall är stekpannan och brödkaveln inte långt borta. Det ska mycket till för att övertyga henne om att de faktiskt inte vill skada henne på något sätt. Hertigens brev fungerar till exempel alldeles utmärkt. Skulle de på något sätt lyckas att övertyga henne om att de faktiskt vill hjälpa till så kommer hon hela tiden att vara närvarande, då hon inte helt litar på dem.

"Jag vet inte vem ni är eller varifrån ni kommer, men ut ska ni och det med basta!"

Nella Theasdotter

Nella är Theas näst äldsta dotter, nyss fylld sjutton år. Flickan har växt upp i värdshuset och har sett alla underliga gäster och hört åtskilliga historier. Hon är helt enkelt överfull av dumma idéer och kommer med stor sannolikhet att bli förälskad i vilken manlig figur som helst som kan ta henne från värdshuset och "ut i världen", som det heter. Nella kan luras eller förföras att avslöja en hel del om värdshusets gäster.

"Så vackert..."

Béatrice

Béatrice är en vacker adelsdam på tjugotre år från Mirthanburg. Hon har varit gift med hertig Talaan Wedarlaeg i sex år och ännu aldrig blivit med barn. Eftersom alla trodde att det var henne det var fel på trodde hon att hon kunde göra ett snedsprång med sin ungdomskärlek, riddar Gaden av Mirthanburg, utan



någon som helst fara. Tyvärr var det ju inte henne det var fel på och hon blev med barn. Hon har kommit att hata riddar Gaden av den orsaken.

Som tur var hade hertigen rest till kontinenten vid tillfället och kom inte tillbaka förrän det nästan var dags att föda barnet. Béatrice förbannade sin otur när hon fick höra talas om hertigens återkomst och beslöt sig för att försvinna, officiellt på valfärd, och föda barnet i lönn. Hon kom inte längre än till Vimmelkant innan det började bli dags, och istället för att riskera att föda mitt ute i vildmarken så beslöt hon sig för att stanna i Vimmelkant. Observera att figurerna kommer precis lagom för förlossningen, oavsett hur mycket tid de spenderar på vägarna och i byn. (Se även *Prisjägarna, del två* nedan)

Béatrice har nu nästan löst det omedelbara problemet (att dölja graviditeten), men det kommer omedelbart ett annat problem direkt efteråt. Hon kan ju inte bara sätta ut barnet i skogen, utan måste få undan det på något lämpligt sätt. Hon lovar därför figurerna att hon ska komma med frivilligt tillbaka till Detana och hon lovar dessutom en extra belöning på lika mycket till som de har utlovats (totalt, alltså ca 80 silver per skulle till), om de bara väntar så att barnet hinner födas och hjälper till att adoptera bort det så att hennes make inte märker något.

"Jag ber er, sir, att om ni har det minsta ädelt i kroppen, hjälp mig i detta. Jag ska inte låta et gå olönad."

Byäldsten

Byns Äldste, Mistrean Varende, är inte äldst i byn med sina trettiofyra år. Däremot är han utan tvekan rikast och dessutom oäkta son till baron Starins far och alltså hans halvbror. Han är därför tämligen bitter, och han har insett att det enda sättet för honom att komma någon vart i världen är med pengar. En hel del har han lagt beslag på i egenskap av köpman, och mer skulle han förmodligen skaffa om inte baron Starin satt in sin halvbror som byäldste. Mistrean är därmed rätt så begränsad i sina handelsmöjligheter och han är inte ett dugg glad på sin halvbror.

Till att börja med är han inte intresserad av främlingar. Sådana finns det gott nog om ändå. Han är därför inte förtjust i figurernas uppdykande, i synnerhet inte om de planerar att stanna ett tag.

Får han höra att det finns en belöning att uthämta om Béatrice återbördas till hertigen kommer han att bli eld och lågor och tar alla chanser själv. Han kan till och med tänka sig att hjälpa prisjägarna för att uppnå målet och planerar då naturligtvis att dra prisjägarna vid näsan och lägga beslag på hela belöningen själv. Naturligtvis planerar prisjägarna samma sak.

"En belöning, sade ni? Från hertigen själv? Hmmm..."

Övriga bybor

Byns övriga invånare vet inte mycket om vad som hänt. Några av dem har sett en riddare rida mot byn i sällskap med en gravid adelsdam. Ingen har sett detta sällskap lämna byn.

Prisjägarna, del två

Lagom efter att figurerna träffat Béatrice kommer prisjägarna in i byn. De upptäcker snart att deras byte inte har fortsatt genom byn, och kan med lite logiskt tänkande och ett par frågor komma fram till var figurer och adelsdam gömmer sig. De kommer till att börja med att kräva att figurerna överlämnar adelsdam och pengar till dem illa fort, så kommer de skonas. Om figurerna vägrar kommer de att belägra världshuset och dessutom sluta ett avtal med byäldsten Mistrean Varende så att denne inte rapporterar något till lagens långa arm.

Det slutar förmodligen med någon form av våldsam konfrontation, men det är inte helt säkert. Smarta flyktplaner kan fungera lika bra, liksom extremt bra diplomati eller schyssta mutor.

Tänk särskilt på möjligheten att använda prisjägarnas interna problem för att ta sig ur belägringen, samt att överlevande prisjägare med fördel kan användas som framtida antagonister. Balor, Saran och Guy utgör den ena falangen, medan Ilke, Waldes och Artan är de som vill skrämma bort figurerna så fort som möjligt. Tänk särskilt på Sarans hemlighet – om figurerna får reda på den och spelar den rätt kan de nog tända Barols faderskänslor och på så sätt neutralisera halva gruppen.

Fem poäng Ära till den som dräper Barol, och ett poäng Ära för varje annan död prisjägare. Tio poäng Ära och ett extra erfarenhetspoäng per person om figurerna tar sig ur situationen utan blodspillan. Fem

poäng ära per person om figurerna lyckas splittra prisjägarna. Fem poäng Ära till den figur som upptäcker länken till Mistrean Varende.

Avslutning...eller?

I och med att man lyckas komma ifrån prisjägarna så är den första delen av äventyret slut. I många fall hade äventyret varit helt slut, men det är ju trots allt Västmark vi talar om. Därmed är det inte slut över huvud taget – det finns fortfarande ett problem kvar att lösa och åtskilliga trådar in i framtida äventyr.

Att gömma barnet

Att gömma barnet är ett intressant problem som figurerna ställs inför, och förmodligen ett ganska unikt sådant om man jämför med vanliga äventyr. Exakt hur figurerna gömmer lille Guillaume är inte så intressant än, bara de inte dräper barnet på fläcken. Marchet och Béatrice vill inte veta vad som händer med barnet, eftersom all sådan kunskap skulle kunna användas mot dem och hertigen. Béatrice vill bara ha en försäkring om att barnet hamnar hos goda fosterföräldrar.

Adoptera

Att adoptera barnet är alltid en möjlighet och kommer att ställa till en hel del problem för figurerna i den närmaste framtiden, i synnerhet om de fungerar som den normala äventyrargruppen. Ett omedelbart problem som måste lösas är en amma som kan dia barnet eller på annat sätt ersätta modersmjölken. Är figurerna bofasta så kommer barnet endast orsaka problem utifall att någon ifrågasätter varifrån barnet kommer. Dessa problem kommer dock att lösa sig efter ett år ungefär.

Fem poäng Ära till den figur som adopterar barnet.

Tabell 17-1: Gömma barnet

Fosterfamilj	Svårighet	Kommentar
Hugo och Thea	15	Hugo vill ha underhåll för barnet i sådana fall. Thea är lättare att övertala.
Anna på Torpet	15	Går med på det om ingen annan kan ta hand om barnet.
Övriga bybor	21+	De har inte råd.
Broder Theodores	18	Han är en vandrande munk och kan ta hand om barnet ett tag. Han kommer dock att adoptera bort barnet om han finner värdiga fosterföräldrar, och förvarnar figurerna om detta.
Kloster	12	Abboten eller abbedissan kommer att kräva att figurerna först vandrar runt i omgivningen och uppriktigt föröker finna en bättre fosterfamilj. Dessutom finns det en möjlighet att de adopterar bort barnet under året om de finner en bra fosterfamilj.
Älvafolken	9	Älvafolken skulle bli mer än förtjusta för att få ta hand om ett så charmerande gossebarn, i synnerhet som hans blod är adligt. Problem kan dock uppstå vid återlämnandet, och det är ganska stor chans att barnet som figurerna får med sig tillbaka är en bortbyting.

Kolumnen Svårighet är en svårighet för lämplig skicklighet såsom till exempel Övertala.

Adoptera bort

Att adoptera bort barnet är en annan möjlighet. I så fall måste man finna en lämplig fosterfamilj, eftersom det inte bara är att ställa en korg utanför dörren. En möjlig lösning är att ett kloster tar hand om barnet, men i så fall kan det mycket väl hända att klostret söker en värdfamilj utanför klostret för att ta hand om och uppfostra barnet. Vårdshusfamiljen är en potentiell värdfamilj, om man bara kan övertala dem, likaså Anna på Torpet.

Se gärna tabell 17-1 för en uppställning av fosterfamiljer:

Sätta ut i skogen

Att sätta ut barnet i skogen är en mycket dum idé. Det går att rädda barnet då med hjälp av ”spelledarens caveat”, det vill säga att någon finner barnet ute i skogen och tar hand om det. Vem som finner barnet är en intressant fråga. Anna på Torpet är en kandidat, liksom älvafolken.

Hur som helst, om spelarna envisas med att deras figurer ska sätta ut barnet i skogen så får de ta konsekvenserna: ett år senare kommer hertigen att be dem att hämta tillbaka barnet, och har de satt ut det i skogen så ligger de ganska pyrt till vid det laget. Det är bäst för dem att de lyckas finna barnet igen – barnamord är ingenting som man ser allt för lätt på.

Ta bort tio poäng Ära styck från den eller de figurer som sätter ut barnet i skogen.

Hertiginnans återkomst

Hertiginnan återkommer så småningom till Detana, förmodligen med figurernas hjälp. Hertigen omfamnar sin vackra hustru, varefter Béatrice försvinner in i slottet för att damma av sig efter den ansträngande resan. Figurerna får den andra halvan av hertigens utlovade belöning och erbjuder dem också att stanna över natten i slottet. Innan de hinner ge sig av från Detana kommer riddar Marchet att ge dem Béatrices utlovade belöning. Denna extra gratifikation sker i största hemlighet och utan att hertigen vet om det. När figurerna ger sig av från slottet i Detana så är det med både hertigens och hertiginnans välsignelse och vänskapslöfte.

Efter spelmötet

Det här är ett utmärkt tillfälle att bryta spelmötet, även om äventyret egentligen inte är avslutat. Dela ut Erfarenhet och Ära enligt reglerna och riktlinjerna ovan och bryt sedan. Om det här är första speltillfället i Västmark någonsin kan man låta spelarna få modifiera sina figurer så länge som de inte använder sina erfarenhetspoäng. Denna sista putsning måste ske med spelledarens överinseende, och man ska fortfarande kunna skapa figuren enligt reglerna även efter putsningen. Så fort man börjar spendera erfarenhetspoäng så får man inte längre putsa på figuren, annat än på det sätt som Ära, Erfarenhet och spelledare medger.

Under en tid framöver så ska man nu spela andra äventyr. Den intressanta uppföljningen kommer först ett år senare (speltid), och det vore ju dumt om figurerna vore sysslolösa fram tills dess. Hitta därför på några egna äventyr. Leta upp andras äventyr och spela dem. Det går till och med att använda äventyr till andra rollspel, men för ett års speltid framöver så ska det vara ett avbrott i det här äventyret.

Ett år senare

”Skandalen i Conari” är inte avslutat ännu. Oavsett om man vill kalla det uppföljning, avslutning eller fortsättning så är det nu som äventyret ska få sin upplösning. Fyra till fem äventyr bör ha spelats mellan inledningen och upplösningen.

Som synes är upplösningen mycket mindre. Det beror inte på att figurerna ställs inför mindre svårigheter – tvärtom är nog svårigheterna större än någonsin. Problemet är att det inte går att förutsäga hur den förra delen avslutades, eller vad figurerna har gjort under den tiden. Därför är slutet lite lösare hållet och det är upp till spelledaren att utveckla äventyret och vad som händer till ett fullfjädrat äventyr.

Synopsis del två

Under det år som gått efter att Béatrice försvann på pilgrimsfärd och återkom har det varit stadigt sämre mellan hertig Talaan och Béatrice. Till slut kan hon inte stå ut med de hårda orden, så Béatrice erkänner och berättar hela historien med hennes äktenskapsbrott med riddar Gaden. Hertig Talaan blir naturligtvis rasande till en början, men besinnar sig och tänker igenom saken. Han och Béatrice har ju inte lyckats få barn trots fem års äktenskap och alltid anklagat Béatrice för detta. Nu har Béatrice gjort ett snedsteg och blivit med barn. Alltså verkar ju Béatrice vara ”fullt funktionabel” och alltså ligger felet bakom avsaknad av arvinge hos honom själv. I en hjärteknipande scen ber han Béatrice om ursäkt för hans utbrott och ber dessutom om förlåtelse för att han under fem år orätt anklagat Béatrice för deras barnlöshet. Béatrice förlåter honom och ber själv om förlåtelse för sitt snedsprång. Deras vänskap övergår med ens i kärlek, och de skulle säkert levt lyckliga i resten av sina dagar om det inte vore för att Talaan behöver en arvinge, vilket han nu inte har.

En kväll kommer Béatrice på den finurliga lösningen: det finns ju en arvinge, nämligen resultatet av hennes snedsprång. Dessutom går det ju illasinnade rykten om att Béatrice var gravid, så här har de möjlighet att slå två flugor i en smäll. Genom att ta upp barnet som sitt eget får Talaan sin arvinge, och de illasinnade ryktena slås ju mer eller mindre ihjäl i sin linda.

Naturligtvis är idén inte helt perfekt. Till att börja med så vet ju inte Béatrice var barnet är, men det gör ju inte så mycket eftersom spelarnas figurer vet var han är. Alltså skickar hertig Talaan efter figurerna. Vidare så är

de där illasinnade ryktena något som spridits av hertigens fiender (hertigen är mäktig, och alla mäktiga personer har fiender). De har spioner och får snabbt reda på att hertig Talaan skickar efter figurerna. De inser om hertigen skickar efter ett antal personer som han lejt ett år tidigare, i samband med Béatrices försvinnande och barnafödande, så måste det ha något med saken att göra. Figurerna, och förhoppningsvis barnet om de letar upp det, är det levande beviset på att Béatrice har varit otrogen. Sådana bevis skulle kunna förgöra Béatrice och sticka en rejäl dolk i sidan på hertigen själv.

Början till slutet

Ett år senare (ungefär) spårar hertig Talaan Wedarlaeg upp figurerna igen, förmodligen via någon form av kurir. Efter att figurerna har sökt sig till Detana tar hertigen emot dem med all gästfrihet han kan uppåda (och det är en hel del). Figurerna märker att det liksom lyser av förståelse och kärlek kring både hertigen och Béatrice, en förståelse och kärlek som inte fanns där vid deras återförening för ett år sedan.

Han vill sedan ha ett privat möte med figurerna, i vilket han ämnar förklara varför han har bett dem komma. Béatrice och riddar Marchet är också närvarande. Under det mötet berättar han hela historien om vad som hänt under det senaste året. *"Jag har kommit att... uppskatta... hertiginnan under det senaste året, på ett sätt som jag inte har gjort tidigare. Det enda som grämer mig är vår barnlöshet. Utan en arvinge kommer det här hertigdömet att slitas sönder i inbördeskrig, då det finns inte mindre än två personer som kan aspirera på hertigtiteln utifall att jag skulle dö utan arvinge. Nu har jag fått reda på att barnlösheten inte beror på hertiginnan, utan på mig."* Han trycker här Béatrices hand. *"Om jag har förstått saken rätt så vet ni betydligt mer om händelserna för ett år sedan än vad jag vet. Jag önskar inget återberättande av incidenten, och jag tänker inte hålla er ansvariga. Däremot ber jag er att finna barnet som Béatrice födde, och för honom hit, så ska jag adoptera honom och uppfostra honom som den son som jag aldrig kan få."*

Lön för mödan

Hertigen erbjuder figurerna etthundra silver vardera om de gör honom denna tjänst, samt evig vänskap från honom och hans hustru. De som i övrigt står medellösa kan få anställning i hans tjänst med allt vad det innebär. Lönen beror lite på figurerna och ska alltså avpassas till dem. Utöver detta skickas en mark silver (etthundrasextio silver) i en börs förseglad med ett sigill som ersättning till den fosterfamilj som tagit hand om barnet under året som gått. Det ska poängteras mycket noga att den börsen med dess innehåll är avsett för fosterfamiljen och inte för figurerna – figurerna får ändå rätt mycket.

Den förlorade sonen

Att återfinna barnet borde egentligen gå ganska lätt. Det är bara att resa tillbaka till den plats där barnet lämnades av och begära tillbaka barnet... eller?

Fel. En uppfinningsrik spelledare kan slänga in en hel del problem som figurerna kan ställas inför.

Fem poäng Ära till den eller de figurer som finner en intelligent och oblodig lösning på det här problemet.

I skogen: Om figurerna satte ut barnet i skogen har de problem, men det går att lösa. Om de reser ner till området där barnet sattes ut kan de höra talas om ett gossebarn i skogen, med endast en lannesvepning med en vacker devis broderad. I så fall går det att spåra upp pojken.

Vill inte: Fosterföräldrarna kanske blev riktigt förtjusta i barnet och vill inte lämna tillbaka det. Detta kan även gälla kloster.

Flera led: Gossebarnet har blivit en het potatis. Ingen vill egentligen ta hand om honom, så han har blivit runtskickad lite överallt, fram tills dess att baron Starins dotter har fått ta hand om pojken. Hon är naturligtvis rejält förtjust i den lille krabaten och vill för allt i världen inte lämna ifrån sig honom. En möjlig lösning är att flickan, som sed är, skickas till hertigens hov som en av hertiginnans hovdamer.

Figuren: Vad händer om en figur tagit hand om barnet? Vill denna figur lämna ifrån sig barnet, och vad händer i så fall inom gruppen? Spelledaren bör i så fall trycka på hur trevligt det är att ha ett barn under året som gått, så att det blir än svårare att lämna ifrån sig barnet. En kreativ lösning vore i så fall att hertigen anställer figuren som barnskötare, amma eller något i den stilen.

Älvafolken: Om älvafolken fått ta hand om barnet så har de inte särskilt stor lust att lämna ifrån sig det. Älvadrottningen har blivit hur förtjust som helst i pojken, och kommer till att börja med försöka lura figurerna med en bortbyting. Om det inte fungerar så kommer hon vilja ha rejäl betalning för att lämna ifrån sig barnet.

Motståndet

Som hertigen nämnde så finns det två personer som skulle kunna arva hertigtiteln utifall att hertigen dog barnlös. Dessutom finns en tredje person som bara är motståndare till Talaan. Samtliga tre skulle vinna en hel del på om hertigen fick ett antal rejäla fläckar på sin heder. Samtliga är villiga att ta till ganska drastiska metoder för att avslöja det oäkta barnet och Béatrices äktenskapsbrott. Eftersom figurerna och barnet är beviset för detta kommer de att försöka få tag på dessa, helst levande, men det är inget krav.

Biskop Sigismund av Ekalid: Biskopen är en av hertigens eviga rivaler. Fiendskapen mynnar ut i att hertigen vägrar att styra sitt hertigdöme från biskopssätet Ekalid i söder, utan föredrar att styra från det mer centralt belägna Detana. Att biskopen dessutom är en möjlig pretendent på hertigtiteln gör ju inte saken bättre.

Biskopen föredrar att agera genom mellanhänder, och han har stora delar av kyrkan bakom sig. Han är en troende man som dock hellre ser att hertigdömet styrs av kyrkan än av en "otrogen hedning" (vilket är biskop Sigismunds högst inofficiella sätt att betrakta hertig Talaan). Biskopen av Ekalid kommer att skicka ut sitt folk för att försöka genskjuta figurerna och norpa barnet innan figurerna når fram. Det är ganska enkelt att tvinga fosterföräldrarna att lämna ifrån sig barnet om man har möjlighet att exkommunicera någon. Skulle biskopens män lyckas används barnet som lockbete för att fångsla figurerna och avtvinga en bekännelse från dem.

Gisàn Wedarlaeg: Hertigens kusin och en konstant fiende. Gisàn är mer direkt av sig och ger sig gärna personligen ut på vägarna med sitt följe. Han anser naturligtvis att han är en mycket bättre länsherre än hertigen och hatar att vara hans vasall, men har för tillfället inget annat val än att stå ut med sin nuvarande länsherre. Gisàn arbetar mer direkt på: han tänker fånga figurerna först, och tvinga dem att avslöja var barnet är. Med figurernas bekännelse och barnet kommer han sedan att vanhedra sin kusin så mycket han orkar.

Baron Wilke av Federhamn: En mer avlägsen släkting till Talaan, men som har betydligt mer trupper än Gisàn. Han har därmed mycket större möjlighet att driva igenom hans egen succession till hertigtiteln, i synnerhet som kungamakten är svag i Västmark just nu. Baron Wilke är lite mer slug av sig. Han planerar att låta figurerna finna barnet och påbörja resan hem, för att fångsla dem på vägen och dessutom lägga beslag på barnet.

Alternativa metoder

Biskopen, Gisàn och baron Wilke begränsar sig inte nödvändigtvis till enbart direkta ingrepp. De kan också gå den rättsliga vägen och få lämplig fogde att dra igång en rättegång. Brottet är här Béatrices äktenskapsbrott och figurerna är nyckelvitnen. Att göra motstånd mot fogdens gripande skulle i så fall bli högmålsbrott, likaså mened eller att vägra att vittna. Detta gör ju inte figurernas sats något lättare, eftersom de riskerar dödsstraff, bannlysning eller fredlöshet om de gör motstånd.

Allierade

Figurerna har faktiskt allierade på resan. Utöver hertigen, som mycket väl kan komma att skicka trupp med figurerna om det framkommer att motståndet blir för hårt, så finns även broder Theodores som dyker upp som gubben i lådan. Theodores har ingen större lust att se hertigdömet falla ner i krig och ondska, så när det äntligen blir klart att hertigen vill ha sin "son" tillbaka så kommer han dra i en hel massa trådar för att hjälpa till. Återigen dyker han upp på scenen, den här gången för att hjälpa figurerna så diskret han kan. Huruvida han tar kontakt med figurerna beror på hur desperat läget är. Han har en hel del inflytande över biskopens män just genom sitt inflytande i Tempelherreorden och genom att

han faktiskt också är prästvigd. Gisàns och baron Wilkes män kan han dock inte rå på, men han har som sagt var Tempelherreordens stöd, och en skarpladdad tempelriddare är ju inte tråkigt att ha om det skulle bli hett om öronen.

Skulle jakten bli för hård så kommer en tempelherre att dyka upp och erbjuda figurerna asyl i något av ordens preceptorat. Därifrån kan figurerna få en stark väpnad eskort till Detana. Tempelherreorden och cistercianerorden kan dessutom bidra med vittnesmål till figurernas fördel utifall att något skulle snyta sig, till exempel om fogden skulle gripa dem. Kom ihåg att Tempelherreorden svarar inför Guds lagar och inte Västmarks och därför inte bryr sig särskilt mycket om vad fogdar säger:

"Jag representerar konungen!"

"Och jag Konungarnas konung!"

"(paus) Ah!"

(från TV-serien "Robin of Sherwood")

Avslutning del två

Någon gång tar även det här äventyret slut. Förhoppningsvis har figurerna vid det laget lyckats lämna över barnet till hertigen och hertiginnan och fått sin belöning. Glöm inte att dela ut Erfarenhet och Åra efter hur figurerna uppför sig.

Trådar till framtida äventyr

En av de grundläggande egenskaperna hos Västmark är att ett äventyr inte är helt inkapslat och fristående. Visserligen är varje äventyr i sig avslutat, men det finns trådar från äventyren som kan utnyttjas i framtida äventyr. Poängen är att man på så sätt kan bygga upp en kontinuitet i kampanjen som för den stora ramberättelsen framåt mot ett slutgiltigt mål. Spelledaren bör därför anteckna alla oavslutade trådar som hon kan komma att tänka på för att använda dem senare i framtida äventyr.

Även detta äventyr har ett antal trådar som man kan använda.

Hertig Talaan Wedarlaeg, Béatrice och Guillaume

Hertigen med familj kommer även i framtiden att råka i knipor, men det är inte det enda sättet som de kan användas på. De är också skyldiga figurerna en rejäl tjänst och kan därför komma att hjälpa dem om figurerna behöver det och ber om det.

Broder Theodores och Sionprioraterna

Vill man ge sig in på tråden med Sionprioraterna (det finns tyvärr inte plats nog att nämna mer än denna hemliga ordens existens) så är broder Theodores en utmärkt inkörspport. Denna kan komma att visa sig ovärderlig om man vill uppnå en allians mellan Wiederfan och Västmark senare i kampanjen. På så sätt är broder Theodores långt viktigare än man kunde tro.

Tempelherreorden

Som Sionprioraternas väpnade front och beskyddare av Salomo Tempel har Tempelherreorden en hel del att säga till om. Att de dessutom är näst intill fristående från kyrkan gör dem inte mindre mäktiga. De utgör ett ständigt mål för kontrovers i Europa, och kan med fördel användas i framtida äventyr.

Baron Starin

Det är inte helt säkert att figurerna kommit i kontakt med baronen i närheten av Vimmelkant, men om de gör det så är även baron Starin en intressant startpunkt för framtida äventyr. Han kan till exempel få för sig att undersöka vad figurerna sysslande med i Vimmelkant, i synnerhet då kampen mellan hertigen och hans konkurrenter börjar hårdna.

Prisjägarna

Av prisjägarna så är Barol den minst långsinta. Skulle han överleva så kommer han att anse att figurerna är någon slags "vördad fiende" – en fiende värd all respekt, helt enkelt. Han har ingen större lust att ge igen, men kan komma att göra det i framtida jakter. De andra prisjägarna är mer långsinta och kan mycket väl få för sig att hämnas på figurerna på eget initiativ – förutsatt att de överlever, förstås.

Puck och älvafolken

Älvafolken kan mycket väl förekomma i äventyr i Västmark. Huvudsakligen fyller de tre funktioner: dels det komiska inslaget, dels som en potentiell hjälp på vägen (som man dock får betala för) och slutligen som ett hinder på vägen till målet. Älvafolk skall dock användas varsamt. För mycket älvafolk kan få vilken kampanj som helst att kvadda – älvafolken är viktiga, men var försiktig med dem.

Anna på Torpet

Anna på Torpet kan användas på många sätt. Trolska figurer kan hamna som lärlingar hos den visa gamla gumman, och hon kan också hjälpa figurer med skador och sjukdom. Anna är dock svår att använda som inkörspport för äventyr, och eftersom hon helst inte flyttar på sig så mycket så är hon svår att använda som avslutning på äventyr.

Biskop Sigismund, Gisàn Wedarlaeg och baron Wilke

Dessa tre ädla herrar lär få upp ögonen för både varandra och figurerna i och med det här äventyret. De kommer omedelbart att börja intrigera mellan varandra för att få den övre handen. En allians mellan Gisàn och biskop Sigismund skulle förmodligen göra de båda jämbördiga med baron Wilke. Dessutom kommer de att fortsätta med sina jävelskap mot hertigen av Conari. Slutligen kommer de också att bevaka figurerna, som visat sig vara kapabla att gå emot en biskop, en rik riddare och en baron. Figurerna kan alltså utgöra ett hot mot dem, i synnerhet om de vet något om incidenten i det här äventyret. Vill det sig riktigt illa kan de till och med få för sig att ta till direkta medel mot figurerna.

Det är meningen att biskop Sigismund, Gisàn och baron Wilke ska användas som antagonister i framtida äventyr. Av dessa tre är Gisàn helt oförbätterlig, baron Wilke bara korrumperad och biskop Sigismund bara trångsynt. De två senare går alltså att "rädda" till den goda sidan men det är inte helt säkert.

Statistikort

Syftet med det här avsnittet är att ha alla statister och biroller samlade på ett ställe för snabb referens. Varje statist eller biroll tas upp på ett A6-kort som kan sättas in i ett kartotek, vilket underlättar snabb åtkomst av statister och biroller. Varje statist är beskriven enligt nedanstående mall:

Framsidan: Framsidan innehåller en beskrivning av utseende och personlighet på statisten eller birollen. Här finns bara personlighets- och utseenderelaterad information.

Citat: Ett kort citat som illustrerar hur personen tänker.

Född: Födelseår, för att ge en uppfattning om personens ålder.

Modersmål: Vilket språk personen är mest familjär med.

Egenskaper: En lista över egenskaper och deras värden. En del egenskaper kan ha lite extra information inom parentes, vilket i så fall är en närmare förklaring på värdet.

Skickligheter: En lista över skickligheter.

Vapen: Eventuella vapens namn samt värden enligt formatet "Skadevärde"/"Omtöckning"/"Stryktålighet".

Rustning: Om rustning förekommer så står det först en uppsättning värden för det enkla systemet, och därefter en upplistaning av rustningsdelar och värden enligt träffområdessystemet. Alla värden anges enligt formatet "Skydd mot skada"/"Skydd mot omtöckning".

Omtöckning, Skador och Allvarliga skador: Ett antal kryssrutor för att hålla koll på skador.

Uppträder i: Vilka äventyr personen uppträder i.

Anteckningar: Vad det låter som.

Johan Anterfen, riddare

Riddar Johan Anterfen "den helige" är en husriddare till greve Falian av Tennerhamn i södra delen av hertigdömet Mirthanburg. Han är en adelsman som är före detta munk och som övergivit sitt kristliga kall för att tjäna greve Falian i jordelivet. Denna omsädling kom i och med en uppenbarelse under påskdagens mässa år 1182, och han har därefter använt hela sin tid med att tjäna sin nya herre och därigenom tjäna Gud.

Han är fullständigt lojal mot sin länsherre och det ska mycket till (som möjligen en befallning från Kyrkan) för att han ska överge greve Falian. Han brukar huvudsakligen rida som särskild kurir och budbärare åt greven och kan därför återfinnas lite här och var över hela Västmark. De meddelanden han bär är så gott som alltid muntliga.

Riddar Johan Anterfen är lång och skranglig och ger ett fridsamt intryck, det sistnämnda på grund av att han vet att han har sin plats i universum. Hans blick är stadig och han visar mycket tydligt att han vet sin plats och inte tänker rubba på sig. Han har sitt bruna hår i pottfrisyr men bär normalt inte hätta eftersom han i grunden är en fridens man. Han är dock tränad i vapenbruk och kan ett och annat trick, även om han inte har samma skicklighet som många av sina vapenbröder.

Theodores Mitrapostares, cistercianermunk

Broder Theodores Mitrapostares är en cistercianermunk som ursprungligen kommer från Grekland. Han har därefter vandrat västerut och hamnat på Lyonia och är tätt knuten till de lokala cistercianerkapitlen. Han sköter mycket av sambanden inom cistercianerorden, även om många av hans ordensbröder börjar tycka att broder Theodores intresse för ordens bästa har minskat på senare tid. Han är väl beläst, i synnerhet inom filosofi, teologi och matematik. I synnerhet det sista området har kommit väl till pass, då hans sinne för tal har gjort att han är mycket skicklig inom kryptologins område.

Han känner till och är involverad i den antika och hemliga orden Sionprioraterna, en orden som ser det som sitt kall att skydda skatten från Salomo Tempel och kärlet för Kristi blod. Det är också här som Theodores stora kryptologiska expertis har kommit till stor nytta.

Broder Theodores är ganska kort och gråhårig, med håret rakat i tonsur. Det gråvita skägget och håret ramar in ett runt och vänligt ansikte. Han har något mörk hy, men inte så att det sticker ut allt för mycket.

Puck, älva

Puck är en satyrliknande älva som ser ut att vara en pojke i tio- eller elvaårsåldern. Han har lurviga bockben och en krullig brun kalufs på huvudet, med ett par stora spetsiga öron och två små horn i pannan. Han har vilda gulbruna ögon och ett oftast busigt leende. Han bär oftast inga kläder och har i allmänhet inga ägodelar att tala om. Skulle han behöva något så använder han sin älvmagi för att ha det. Detta gäller även hans personliga favorit, den tvåpipiga flöjten som han allt som oftast spelar på.

Puck är en känslovarelse som lever för stunden. Han planerar så gott som aldrig någonting utan låter tillfället svepa med honom till nya äventyr. Han är fullständigt sorglös och lever som om varje dag vore den sista. Han har ingen som helst tidsuppfattning utöver nuet. Igår och i morgon är samma sak för denne skogarnas spelevink.

Puck är särskilt förtjust i att kela med människoflickor. Han går sällan hela vägen, men han har hiskeligt roligt åt kelandet. Han smygtittar gärna på badande flickor. Han är näst intill manisk på denna punkt och kommer omedelbart att stöta på varje flicka han träffar.

Barol, prisjägare

Barol är ledare för en grupp om sex prisjägare, och han har denna position i och med att han är den mest erfarne av dem. Med flertalet fälttåg i bagaget är den gamle legosoldaten både listig nog och slug nog för att kunna behålla sin position, även om han kanske är till åren gången och fysiskt inte lika stark som i sin ungdoms dagar. Hans största problem just nu är Ilke, som han gjort till sin andreman just för att undvika internt bråk i gruppen. Ilke vill dock gå sina egna vägar allt för mycket, och det tycker han inte om. Till skillnad från Ilke är Barol mycket försiktig med att ha ihjäl folk. Slår man ihjäl någon så blir det fejd och det har Barol inte råd med.

Barol är svarthårig med vitt hår vid polisongerna. Han har en kraftig örnäsa och saknar högra ögat. Högra kinden är kraftigt ärrad från skadan som tog ögat. Han saknar också två tänder samt höger pekfinger. Barol haltar lätt på höger fot.

Theodores Mitrapostares

Citat: "Ja, mirakler inrättas. Gud vilar aldrig."

Född: 1142

Modersmål: Grekiska

Egenskaper: Bildad +4, Edsvuren -4 (klosterlöfte), Fattig -3 (tiggarmunk), Gammal -2, Hästminne +3, Intuition +2, Klartänt +3, Kontakter +4, Lojalitet -3 (Sionsprioraterna och cistercianerorden), Snabblärd +2, Vekling -1, Vänlig +3

Skickligheter: Envishet +4, Leta +4, Etikett +2, Bibliotekskunskap +6, Filosofi +6, Historia +4, Kristendoms-kunskap +8, Lokalsinne +2, Räkna +8, Romerska alfabetet +6, Latin +6, Västtunga +6, Wiederfan +4, Langue d'oc +4, Saxiska +4, Italienska +4, Spel&Dobbel +4 (schack och bräde), Illuminering +4, Teologi +4

Vapen: Inga

Rustning: Ingen

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Johan Anterfen

Citat: "God resa, vandringsmän. Må Gud vaka över era steg."

Född: 1158

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Adel +1, Berest +3, Bildad +2, Edsvuren -3, Genomträngande blick +2, Inflytande +2 (greven av Tennerhamn), Lejonhjärta +2, Lojalitet -2, Medkänsla -3, Stark +2, Svårflörtad -3, Troende +2

Skickligheter: Motstå Tortyr +2, Etikett +2, Rida +2, Rörliga Manövrer +2, Slagsvärd+Riddarsköld +4, Lans+Riddarsköld +4, Bibliotekskunskap +2, Filosofi +2, Kristendoms-kunskap +6, Lokalsinne +4, Wiederfan +4, Latin +4, Grekiska +2, Grekiska alfabetet +2

Vapen: Slagsvärd 5/3/5, Lans 6/6/3, Riddarsköld 1/3/8

Rustning: 7/3 (enkla systemet), Brynjehauberk (bröstkorg, mage, armar) 6/2, Brynjehuva + hjälm (huvud) 8/2

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar: Har sällskap av väpnare och page.

Barol

Citat: "Jag har ingen lust att åsamka er skada, så lägg ner vapnen innan ni tvingar mig till det."

Född: 1149

Modersmål: Västtunga.

Egenskaper: Berest +3. Dåligt rykte -3 (prisjägare), Flyfotad +2, Kvik +2, Ful -2 (ärrad), Gammal -2, Gömställe +4 (i Elenmirth), Ledare +3, Lömsk -3, Ofärdig -1, Synfel -2 (enögd)

Skickligheter: Envishet +4, Hota +6, Leta +4, Supa +2, Överlevnad +2, Förhöra +4, Övertala +4, Undre Världen +4, Gömma sig +4, Rörliga Manövrer +6, Slagsvärd+rundsköld +6, Långsvärd+rundsköld +6, Bredsvärd+långsköld, Armborst +6, Dolk +4, Slagsmål +4, Taktik +6

Vapen: Armborst 5/5/2, Slagsvärd 5/3/5, Dolk 2/2/2, Rundsköld 1/3/6

Rustning: 4/5 (enkla systemet), Läderhauberk (bröstkorg, mage) 2/3, läderhuva + hjälm (huvud) 4/4, plåtskenor (armar) 4/4.

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar: Bror till Guy prisjägaren.

Puck

Citat: "Hej, vackra flicka! Jag älskar dig!"

Född: Tveksamt

Modersmål: Sidhe

Egenskaper: Älvablod +3, Komisk +3, Kvik +4, Liten -2, Lättfotad -4, Skarpöra +3

Skickligheter: Leta +4, Romans +8, Spela Flöjt +6, Akrobatik +4, Dans +4, Gyckelkonster +4, Gömma sig +4, Rörliga manövrer +6, Älvakunskap +6, Älvamagi +6, Västtunga +6.

Vapen: Efter behov

Rustning: Efter behov

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Ilke, prisjägare

Även Ilke är en krigsveteran, även om han är nästan hälften så gammal som den mycket äldre och mer erfarne Barol. Ilke är andremannen i prisjägargruppen och Barols motsats. Barol är kall, beräknande och listig – Ilke är hetlevrad, impulsiv och känslostyr. Han är dock inte dum. Barol har utsett Ilke till sin andremän för att bättre hålla koll på honom. Innerst inne vet Ilke att Barol har rätt, men det vill han inte erkänna. Ilke skulle förmodligen fortfarande vara legoknekt eller förfalla till landsvägsröveri om han inte upptäckt att prisjägaryrket var mer ofarligt än legosoldatsyrket och mer lagligt än stråtröveri. Han har också upptäckt att hans offer ofta betalar för sig för att få gå fria.

Ilke är en ung men vuxen man på omkring 25 år. Han har blont hår, ett ärr över näsan och blå ögon. Han brusar lätt upp i raserianfall, men dessa går nästan alltid över lika snabbt som de kommer. Han är precis lika farlig med knytnävarna som han är med ett svärd.

Waldes, prisjägare

Waldes är en rå sälle, en person som blev dömd fredlös för att ha slagit ihjäl en kvarnskötare i ett fylleslagsmål. Han lyckades smita undan rättvisan och levde som en vild i skogen i två år. Nu har han smugit sig ut och lever mitt i samhället igen under falskt namn. Det riktiga namnet är William "Storsläggan", och han är ganska beryktad för detta. Han ångrar sig inte en sekund – det är sånt som händer, anser han – men han tycker det är trist att vara fredlös.

Waldes är kraftig med skevt ansikte och sned näsa. Håret är tovtigt och svart och han har en permanent fyradagars skäggstubb. Han är direkt ful att se på, och det blir inte bättre av att hans språkbruk inte är världens bästa. Han är fruktansvärt bra på att le elakt. Nämda leende kan skrämja bort den sturskaste riddare. Hans enorma muskelmassa bör få vem som helst att tänka om.

Saran, prisjägare

Saran har svart hår klippt i page-frisyr och gåtfulla mörka ögon. Kläderna är vida och flera gånger för stora, något som Saran undanfärdar med att "han kommer att växa ur dem i alla fall". Av alla prisjägare i Barols grupp är Saran den minst erfarne, men har en uppfinningsrikedom som heter duga. Han har bara varit med i gruppen i ett år, men har redan genom sin påhittighet visat vad han kan. De vapenkunskaper kommer från Barols vapendrill. En stor förmåga hos honom är möjligheten att sätta sig in i andras situation. Ibland kan man tro att han är synsk.

Saran är ett taget namn. Den unge "mannen", född 1178, heter egentligen Sara, utan "n" på slutet, och är, som namnet antyder, inte av manligt kön över huvud taget. Hon är på flykt undan sina föräldrar som vill gifta bort henne. Hon har till råga på allt blivit kär i Barols bror Guy men vågar inte avslöja det, eftersom det skulle avslöja vem hon egentligen är.

Guy, prisjägare

Guy är Barols yngre bror och egentligen en mycket trevlig person. Han ser upp till sin bror som person och hjälper honom trots att han egentligen inte tycker om idén att jaga efterlysta personer för pengar. En viss känsla av rättvisa smyger sig också in i varför han har ett så "ohederligt" yrke. Guy har upptäckt Sarans hemlighet och har blivit kär i flickan som är utklädd till en pojke. Han kommer inte att avslöja hemligheten, och han har försökt tala om vad han vet och känner för Saran under de senaste två veckorna utan att lyckas. Hans lojalitet till brodern kan därför komma att skifta.

Guy har kortklippt brunt hår, sorgsna bruna ögon och väderbitet ansikte. Han är lång och smal och omkring trettio år gammal.

Waldes

Citat: "Vill du ha bråk?"

Född: 1168

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Fredlös -4, Stor +2, Stark +4, Ful -3, Järnfysik +3, Raseri -2

Skickligheter: Hota +4, Styrkedemonstration +6, Supa +4, Förhålla +4, Slagsmål +6, Stridsyx+Rundsköld +6, Armborst +4

Vapen: Stridsyxa 4/3/3, Stor rundsköld 1/3/6, Armborst 5/5/2

Rustning: 3/4 (enkla systemet), läderharnesk 2/3 (bröstkorg, mage), huva + hjälm 4/4

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar: Våldsam jävel

Ilke

Citat: "Man kan ju undra hur mycket en man är villig att betala för sin frihet."

Född: 1169

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Enkelspårig -2, Flyfotad +2, Järnfysik +3, Lömsk -3, Raseri -3, Stark +3, Stor +1, Styrkereserv +3

Skickligheter: Hota +4, Styrkedemonstration +4, Supa +2, Stridsyxa+Rundsköld +6, Stridsyxa+Dolk +6, Armborst +6, Slagsmål +8

Vapen: Armborst 5/5/2, Dolk 2/2/2, Stridsyxa 4/3/3, Stor rundsköld 1/3/6

Rustning: 4/5 (enkla systemet), Läderhauberk (bröstkorg, mage) 2/3, läderhuva + hjälm (huvud) 4/4, plåtskenor (armar) 4/4.

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Guy

Citat: "Uhm... jag menar... jag tycker inte om det här."

Född: 1163

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Berest +2, Förälskad +3, Järnfysik +2, Medkänsla -2, Lojalitet -2

Skickligheter: Överlevnad +2, Lokalsinne +6, Rörliga Manövrer +4, Långsvärd+Sköld +4, Geografi +4, Rida +4, Knopar +4, Läkekonst +2

Vapen: Långsvärd 4/3/5, Stor Rundsköld 1/3/6

Rustning: 3/4 (enkla systemet), läderharnesk 2/3 (bröstkorg, mage), huva + hjälm 4/4

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar: Barols bror, förälskad i Saran.

Saran

Citat: "Personligen tror jag att han tog den där vägen. Det skulle jag ha gjort i hans skor."

Född: 1178

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Intuition +3, Jagad -1 (föräldrarna), Klartänt +2, Kvick +3, Liten -1, Vacker +2, Ung -1, Trolsk +1, Bildad +1, Förälskad +2

Skickligheter: Leta +6, Dans +2, Etikett +2, Uppträda +2, Ficktjuveri +2, Simma +2, Rörliga Manövrer +4, Räkna +2, Latin +2, Instrumentbygge +4, Matlagning +2, Långsvärd+Rundsköld +4, Armborst +4, Läkekonst +4

Vapen: Långsvärd 4/3/5, Stor rundsköld 1/3/6

Rustning: 3/4 (enkla systemet), läderharnesk 2/3 (bröstkorg, mage), huva + hjälm 4/4

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar: Egentligen flicka. Lojal mot Barol, förälskad i hemlighet i Guy.

Talaan Wedarlaeg, hertig av Conari

Hertigen av Conari är en imponerande man i övre trettioårsåldern. Han har svart hår med antydan till grånad vid tinningarna. Han har ett kraftfullt ansikte och håller sig i god ungdomlig vigör med regelbunden vapendrill och ritt, men är naturligtvis inte sitt forna jag. Det han har förlorat i vighet och styrka har han dock tagit igen i erfarenhet. Han ger ett fast och troget intryck och verkar vara en man som inte tappar vare sig humöret eller förståndet.

Hertig Talaan är en god administratör, och även om han inte har tvingats leda trupper under det senaste årtiondet så har han erfarenhet inom krigskonsten för detta om det skulle behövas. Han är lojal mot kronan och skulle aldrig kunna tänka sig att gå emot konungens vilja. Han tror benfast på att samhället ser ut som det gör på grund av att det är Guds önskan.

Béatrice Ancelinote, hertiginna av Conari

Béatrice kommer från en lågadlig normandisk familj från Mirthanburg. Hennes uppväxt var tämligen skyddad och färgades av hennes föräldrars normandiska bakgrund. Hon giftes bort med hertigen av politiska skäl, som så ofta är fallet i dessa kretsar. Ätten Ancelinote står ganska nära både den engelske kungen, Richard Plantagenet, och den franske, Filip II Augustus, vilket ändå gjorde äktenskapet attraktivt för hertigen. Äktenskapet har hittills varit barnlöst.

Hon är en vacker men allvarlig kvinna med långt blont hår och gröna ögon. Hon är mild till sättet men har lärt sig exakt hur man spelar på mäns känslor för att få dem att göra som hon vill. Den enda som det inte har fungerat med är hennes man, som har en precis lika obändlig egen vilja. Å andra sidan har hon numera även sin man hertigens inflytande att anspela på.

Artan, prisjägare

Artan kan bäst beskrivas som "värsting". Han har hela tiden gått emot samhället, kanske på grund av att hans föräldrar inte gav honom tillräckligt med uppmärksamhet som barn, eller något annat i den stilen. Hur som helst så har han blivit utkastad och förklaras arvlös och han har svårt att se varför. Han har funnit någon form av ersättningsfamilj i Barols grupp, i synnerhet hos Ilke och Waldes som har ungefär samma moraliska syn som han (det vill säga att världen finns till för hans skull). Han är prisjägargruppens bästa skytt

Artans råttfärgade halvlånga hår brukar slickas bakåt och sättas upp i en hästsvans. Hans ljusgrå ögon spanar hela tiden av omgivningen efter faror och möjligheter. Hans tunna blodlösa läppar är tillbakadragna i ett stelt leende som mest ger intrycket att han vill bita en i strupen.

Marchet av Varundel, riddare

Riddar Marchet är Béatrices bästa vän. Han var hennes storebrors vapentränare under uppväxten. När hon giftes bort till hertigen och riddar Marchet flyttade hem till Conari igen föll det sig naturligt att han blev Béatrices egna "livvakt". Marchet är obrottsligt lojal mot Béatrice och skulle inte kunna förråda henne för något, inte ens till hertigen. Marchet är också den enda förutom Béatrice som vet hela sanningen bakom Béatrices utomäktenskapliga affär.

Marchet är lång och ståtlig, om än något åldrig. Håret vid tinningarna har grånat och ansiktets rynkor tyder på långa och delvis problemfyllda år som riddare.

Béatrice Ancelinote

Citat: "Jag ber er att överväga att min herre och make inte ser lätt på sådana överträdelser."

Född: 1171

Modersmål: Normandisk franska

Egenskaper: Vacker +3, Gravid +4*, Klartänt +3, Snobbig -2, Viljestark +3, Bildad +1

Skickligheter: Envishet +4, Etikett +4, Sjunga +4, Spela harpa +4, Övertala +6, Rida +4, Jakt +2, Bågskytte +2, Falkjakt +4, Heraldik +4, Västunga +4, Latin +4

Vapen: Inga. Kan använda kortbåge (4/4/1) men använder den enbart vid jakt.

Rustning: Ingen

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar: *Blev med barn med riddar Gaden i en utomäktenskaplig affär. Graviditeten ersätt med Unge -3 i och med upplösningen av "Skandalen i Conari"

Hertig Talaan Wedarlaeg

Citat: "Det finns en tingens ordning i Västmark. Glöm aldrig vem du är och vilken din plats är."

Född: 1156

Modersmål: Västunga

Egenskaper: Adel +5, Berest +3, Bildad +2, Gott rykte +2, Populär +2, Klartänt +3, Fiende -3 (biskopen av Conari), Fiende -3 (baron Wilke av Federhamn), Fiende -2 (Gisàn Wedarlaeg)

Skickligheter: Hota +2, Etikett +4, Komponera +2, Retorik +4, Övertala +6, Rida +4, Rörliga Manövrer -4, Bastardsvärd+Sköld +6, Lans+Sköld +6, Stridsyxa+Sköld +6, Falkjakt +6, Heraldik +6, Lokalsinne +4, Geografi +4, Normandisk franska +6, Saxiska +6, Latin +4, Taktik +6

Vapen: Bastardsvärd 5/3/5, Stridsyxa 4/3/3, Lans 7/7/3, Riddarsköld 1/3/8

Rustning: 7/3 (enkla systemet), Brynjehauberk (bröstkorg, mage, armar) 6/2, Brynjehuva + hjälm (huvud) 8/2

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Marchet av Varundel

Citat: "Javisst, mylady!"

Född: 1151

Modersmål: Normandisk franska

Egenskaper: Lojalitet: Béatrice -4, Medkänsla -2, Gammal -1, Stark +2, Järnfysik +4, Lejonhjärta +3

Skickligheter: Motstå Tortyr +4, Etikett +6, Komponera +4, Retorik +4, Sjunga +4, Spela luta +4, Rida +6, Rörliga Manövrer +4, Bastardsvärd+Riddarsköld +8, Lans+Riddarsköld +8, Stridsyxa+Riddarsköld +8, Heraldik +6, Läkekonst +2, Räkna +2, Västunga +6, Taktik +6

Vapen: Bastardsvärd 5/3/5, Stridsyxa 4/3/3, Lans 7/7/3, Riddarsköld 1/3/8

Rustning: 7/3 (enkla systemet), Brynjehauberk (bröstkorg, mage, armar) 6/2, Brynjehuva + hjälm (huvud) 8/2

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Artan

Citat: "Död eller levande spelar ingen roll. Du följer med mig."

Född: 1173

Modersmål: Västunga

Egenskaper: Dåligt rykte -3, Rebell -2, Kwick -2, Hököga +2, Hästminne +2

Skickligheter: Leta +6, Undre Världen +6, Gömma sig +4, Jakt +4, Armborst +8, Lokalsinne +4, Kortsvärd+sköld +4

Vapen: Armborst 5/5/2, Kortsvärd 3/2/4, Liten Rundsköld 1/3/5

Rustning: 2/3 (enkla systemet), läderharnesk 2/3 (bröstkorg, mage), läderhuva 2/3 (huvud)

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Anna på Torpet, häxa/klok gumma

Anna på Torpet är en häxa och klok gumma i byn Vimmelkant i södra delen av hertigdömet Conari. Hon är hedning och tror på de gamla gudarna, men står ändå ut med kyrkoplikten. Det sägs att byprästen, Ambrosius, var kär i henne i hennes ungdoms dagar och att han friade men att hon avlog hans frieri. Förmodligen har han aldrig förlåtit henne, men Anna bara ler åt hans långsinthet och fortsätter som vanligt.

Anna har långt grått hår i en fläta och ett vänligt gammalt ansikte. Hon är ganska spinkig, inte så att hon enbart består av skinn och ben men nästan. Hon har tid att lyssna på alla, oavsett vilka de är och vilka problem de har. Hon tar sällan betalt för sina tjänster, utan låter det vara upp till var och ens samvete att göra något i gengäld.

Malther, klockare/ kyrkvaktmästare

Den åldrade kyrkvaktmästaren i Vimmelkant bor i sitt eget rum i prästgården. Det är han som städar i kyrkan och ringer i klockan inför högmässan. Han är krumryggig och gråhårig, med plirande gråblå ögon, fårat ansikte och djupa skrattropar.

Malther är en enkel man som vill sina medmänniskor väl. Han vet när han ska hålla tyst och när han inte ska göra det, och framförallt så är han synnerligen suverän skådespelare. Favoritrollen, ”gaggig gubbe med dåligt minne”, är han särskilt bra på. Om han har några svagheter så är det hans livslånga förhållande till alkohol.

Ambrosius, präst

Byprästen i Vimmelkant var en gång kär i Anna på Torpet, då lärling hos byns häxa. Han friade, men hon sade nej och han har fortfarande inte förlåtit henne för det. För att dölja det för sig själv så ”terroriserar” han henne för hennes tro på hedniska gudar. Denna konflikt gör att hans gloria falnar något, men Vimmelkants bybor ser ändå upp till sin präst.

Ambrosius är en smal präst som har svårt att fylla ut rocken. Han har alltid haft åsikten att ett måttligt leverne är en dygd. Han börjar nu få ålderskrämpor, men är fortfarande aktiv på alla de sätt. Hans son är i Mirthanburg för att studera teologi, och det finns en risk att sonen skickas till Vatikanen för högre utbildning.

Helena, prästfru

Helena är en mörkhårig och mörkhyad kvinna, som Ambrosius gifte sig med under sin tid vid prästkollegiet i Mirthanburg. Hon är timid och undergiven utom på en punkt – hatet mot Anna på Torpet. Tänker man efter så är orsaken ganska naturlig. Helenas inflytande från sin position som prästfru hotas enbart av hennes makes ungdomskärlek till skogshäxan. Annars hör man inte av Helena särskilt ofta. Hon sköter sin makes hussysslor utan klagomål.

Malther

Citat: "Näe, det minns jag inte, nådig herrn. Säg, nådig herrn kanske inte råkar ha en sup på sig?"

Född: 1138

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Gammal -3, Alkoholist -3, Klartänt +3

Skickligheter: Supa +8, Uppträda +6

Vapen: Inga

Rustning: Ingen

Omtöckning: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Skador: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Allvarliga skador: □□□□□

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Anna på Torpet

Citat: "Var försiktig med önskningar. De kan bli sanna innan man vet ordet av."

Född: 1132

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Häxa +3, Bildad +1, Populär +2, Fiende: Helena Ambrosius -1, Gammal -3

Skickligheter: Envishet +4, Hota +4, Övertala +4, Romans +4, Legender +6, Läkekonst +6, Räkna +4, Älvakunskap +6, Matlagning +4, Häxkonst +8

Besvärjelser: Blåsa upp Sigillet, Bryta Jaktlyckan, Bävermannens Död, De Läkande Sårens Välsignelse, Håll Där!, Häxljus, Kalla Storm och Vind, Mara Mara Minne, Midsommarnattens Välsignelse, Misstagens Åtgärdare, Orsa Forsa Forsma, Spådom, Tyna Bort, Återförsegla

Vapen: Inga

Rustning: Ingen

Omtöckning: □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Skador: □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Allvarliga skador: □□□□□

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Helena

Citat: "Den där häxan nu igen! Tänker du inte på något annat?"

Född: 1157

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Blyg -2, Fiende: Anna på Torpet -2, Bildad +1, Gammal -2, Enkelspårig -3

Skickligheter: Envishet +2, Övertala +6, Latin +4, Matlagning +4

Vapen: Inga

Rustning: Ingen

Omtöckning: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Skador: □□□□□ □□□□□ □□□□□

Allvarliga skador: □□□□□

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar: Gift med Ambrosius

Ambrosius

Citat: "Guds frid, mitt barn!"

Född: 1133

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Bildad +2, Inflytande +2, Troende +3, Vidskeplig -1,

Skickligheter: Retorik +4, Övertala +4, Bibliotekskunskap +2, Filosofi +2, Historia +2, Legender +4, Latin +6, Grekiska +4, Illuminering +4, Bokbindning +4

Vapen: Inga

Rustning: Ingen

Omtöckning: □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Skador: □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Allvarliga skador: □□□□□

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Hugo Rundmage, vårdshusvärd

Tillnamnet "Rundmage" passar vårdshusvärden Hugo som hand i hanske. Han är verkligen tjock, men tar sin fetma med ett glatt leende. Inte heller försöker han dölja fetman på något sätt – han verkar tvärtom nästan stolt över den. Utöver sin fetma så har han också ett omfattande sinne för humor och heder. Han tar hårt på gästfriheten och han tänker på intet sätt tillåta att hans gäster kommer till skada.

Hugo är väl omtyckt av Vimmelkants bybor och han är respekterad i landskapet runt omkring. Han är dessutom den rikaste personen i trakten, men trots detta är han mest omtyckt för sin personlighet. Han driver vårdshuset "Flickan och Gycklaren" i Vimmelkant.

Théa Hugos, vårdshusvärdinna

Théa är en mysig och rund kvinna, med långt flätat blont hår under hucket. Hon föddes i en köpmannafamilj, men förälskade sig i den glade och hederlige Hugo. De gifte sig av kärlek mot deras föräldrars vilja, och med Théas sent levererade hemgift och Hugos farsarv startade de vårdshuset "Flickan och Gycklaren". Vårdshuset har gått mycket bra, på grund av sitt läge mitt på vallfartsleden. Théa är, förutom värdinna för vårdshuset, också mor till sex barn.

Nella, vårdshusflicka

Nella är Théas och Hugos näst äldsta dotter och har växt upp på vårdshuset. Hon har tillbringat hela sitt liv där och hört fler underliga historier från pilgrimer än de flesta andra. Hon kan de flesta av dem utantill och är riktigt bra på att framföra dem. Det värsta är att hon har blivit så fascinerad av alla dessa historier så att hon vill ut och uppleva sådana äventyr själv.

Nella har långt brunt hår och vackra bruna ögon. Hon är en vacker ung kvinna, och även om hon är... umm... "dramatiskt överstimulerad men emotionellt understimulerad", så är hon inte på något sätt dum. Hon har också en förmåga att "inte vara anträffbar" om arbetet är allt för ansträngande.

Mistrean Varende, byäldste

Mistrean Varende är en kraftig och bister karl, med flottigt och stripigt svart hår och usel klädsmak. Han tar rollen som byäldste med något slags cyniskt allvar – han vet att hans position inte är hög och egentligen mest en undanskuffning, men han sköter byn efter bästa förmåga samtidigt som han berikar sig själv i viss mån. Byborna ogillar honom, men de två enda alternativen – Ambrosius och Hugo – är inte ett dugg intresserade av att styra byn. Dessutom är det dumt att göra uppror, och slutligen så får Mistrean Varende jobbet gjort, hur mycket man än ogillar honom.

Théa

Citat: "Du, din otvättade drummel! Försvinn ur mitt värdshus innan jag sliter örona av dig!"

Född: 1158

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Fet -1, Populär +3

Skickligheter: Envishet +6, Etikett +4, Övertala +4, Legender +4, Bryggning +6, Matlagning +8

Vapen: Brödkavel 2/4/2, Stekpanna 3/4/5

Rustning: Ingen

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Hugo Rundmage

Citat: "God middag, kära vänner. Vad kan jag stå till tjänst med?"

Född: 1156

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Fet -3, Rik +2, Populär +3, Stor +1, Bildad +1

Skickligheter: Etikett +4, Övertala +4, Undre Världen +4, Räkna +4, Bryggning +6, Matlagning +6

Vapen: Inga

Rustning: Ingen

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar: Gift med Théa Hugos

Mistrear Varende

Citat: "Och vad tror ni att ni egentligen håller på med?"

Född: 1160

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Fet -2, Inflytande +2, Butter -2, Impopulär -2, Lömsk -2, Bildad +1

Skickligheter: Envishet +2, Retorik +2, Övertala +6, Räkna +4, Latin +4

Vapen: Inga

Rustning: Ingen

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Nella

Citat: "Åh, vad du är vacker..."

Född: 1177

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Vacker +3, Gullig +3, Ung -1, Liten -1

Skickligheter: Romans +2, Dans +2, Gömma sig +2, Legender +6, Historia +4, Älvakunskap +2, Matlagning +4, Bryggning +4

Vapen: Inga

Rustning: Ingen

Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Allvarliga skador: ☐☐☐☐☐

Uppträder i: "Skandalen i Conari"

Anteckningar:

Starin Enhand, baron

Baron Starin förlorade sin vänstra hand i krig för åtta år sedan, men belönades för sina insatser med ett eget baroni, i vilken byn Vimmelkant ingår. Baroniet har han sedan skött om efter bästa förmåga (vilket är riktigt bra. Förutom den avsaknade vänsterhanden är baronen en stark man, och även om han är begränsad till enbart svärd när han slåss så är han en formidabel motståndare.

Baronen är Mistrean Varendes äldre halvbror och han försöker hjälpa sin bror så gott han kan. Problemet är att Mistrean Varendes har hittills fått den hjälp han inte behöver, på grund av de båda halvbrödernas olika värderingar. Baron Starin är en gammaldags länsherre, som anser att makt och välgång kommer från markinnehav och titlar, medan Mistrean Varendes anser att makt och välgång kommer från pengar.

Baron Starin bor i sin herrgård i Hundvada, en dryg timmes ritt öster om Vimmelkant.

Gisàn Wedarlaeg

Gisàn Wedarlaeg är hertig Talaans kusin och en konstant fiende. Gisàn är ganska direkt av sig och ger sig gärna personligen ut på vägarna med sitt följe för att uppnå sina mål, och agerar ogärna genom mellanhänder. Han anser naturligtvis att han är en mycket bättre länsherre än hertigen och hatar att vara hans vasall, men har för tillfället inget annat val än att stå ut med sin nuvarande länsherre.

Biskop Sigismund av Ekalid

Biskopen är en av hertig Talaan Wedarlaegs eviga rivaler. Fiendskapen mynnar ut i att hertigen vägrar att styra sitt hertigdöme från biskopssätet Ekalid i söder, utan föredrar att styra från det mer centralt belägna Detana. Att biskopen dessutom är en möjlig pretendent på hertigtiteln gör ju inte saken bättre. Biskopen föredrar att agera genom mellanhänder, och han har stora delar av kyrkan bakom sig. Han är en troende man som dock hellre ser att hertigdömet styrs av kyrkan än av en "otrogen hedning" (vilket är biskop Sigismunds högst inofficiella sätt att betrakta hertig Talaan).

Baron Wilke av Federhamn

Baron Wilke är en mer avlägsen släkting till Talaan än Gisàn, men en som har betydligt mer trupper. Han har därmed mycket större möjlighet att driva igenom hans egen succession till hertigtiteln, i synnerhet som kungamakten är svag i Västmark just nu. Finns möjligheten kommer han inte att tveka att dra i fält med sina trupper för att vinna hertigtiteln.

Anteckningar: Egenskapen Arvtagare används för att reflektera biskopens pretendens på hertigtiteln



Kapitel 18:

Prislista

På de följande sidorna kommer prislistan till Västmark. Enheter och valutor är de som gäller för Västmark. Kom dock ihåg att byteshandel ofta är vanligare än mynt. Således ska priset ses som ett riktvärde som man byter till sig för varor med ett likartat värde. Priserna är ofta föremål för köpslående, vilket gärna kan rollspelas.

Mynt

Det enda mynt som faktiskt finns är silvermyntet. Alla andra valörer är enbart till för räkenskaper. Vid behov av stora penningtransaktioner skriver man oftast ut ett skuldebrev.

Enheter

Som visades i kapitel 1 så är SI-enheter inte uppfunna än. Det är gott och väl 600 år kvar tills dess och fram tills dess kan man lika gärna vara utan dem. Eftersom alla inte är helt förtrogna med de gamla enheterna måste de förklaras. En "tum-regel" kan också vara bra att ha för att överföra dessa mått till något vettigt metriskt värde på en .

"DÄR HAR JAG JU MIN OTROGNE
HERR MAMMON SJÄLV, MARKISEN AV
SEKINER OCH BARONEN AV
BYZANTINER. OCH EN SÅDAN MAN
MÅSTE TRÄNGAS OM PLATS MED
UTFATTIGA HUNDAR I TRÅDSLITNA
ROCKAR SOM INTE ÄGER ETT RÖTT
ÖRE! NEJ, VID ALLA HELGON, MIN
FURSTLIGE LÅNGIVARE OCH HANS
ÄLSKLIGA JUDINNA SKA HA EN PLATS
PÅ LÄKTAREN."

—SIR WALTER SCOTT; "IVANHOE"

Värdshuset

Middag omfattar förrätt och varmrätt på ett värdshus, inklusive servering och dricka, tillagad vid tillfället.

Övernattning	1d
Stallplats, per häst	3d
Havre åt en häst	8d
Enskilt rum, med dörr	12d
God middag för en riddare	4d
Middag för en ofrälse	1d
Ett stop öl (1,3 liter)	1/2 d
Ett stop mjöd (1,3 liter)	1d
En bågare vin (0,6 liter)	1/2d
En mugg brännvin	4d

Matmarknaden

Tillagning är inte inräknad i priset. Priset är per person om inget annat anges.

Fläskbit, pund (0,5 kg)	1/2d
Nötkött, pund (0,5 kg)	1d
Torkat kött, halvt pund (0,25 kg)	2d
Rökt kött, halvt pund (0,25 kg)	3d
Saltat kött, halvt pund (0,25 kg)	2d
Kyckling	1/2d
Kalkon	1d
Vildsvin	12d
Hjort	18d
Färs fisk, per pund (endast fredag)	3d
Rökt fisk, per pund	4d
Inlagd fisk, per tunna (80 kg)	320d
Ostbit, halvt pund (0,25 kg)	1/4d
Mjölk, ett stop (1,3 liter)	2d

Tabell 18-1: Myntslag

Valör	Betyder	Utläses	Lika med
1£	librum	ett pund	240d eller 20s
1s	solidus	en shilling	12d
1d	denarius	ett silver	ett silvermynt
Silvermark	160d		
Guldmark	6£		
Ora	16d		

Tabell 18-2: Längdmått

Längdmått	Tum-regel
1 tum = 2,54 cm	4 tum = 10 cm
1 fot = 12 tum	1 fot = 3 dm
1 aln = 2 fot	1 aln = 6 dm
1 yard = 3 fot	1 yard = 0,9 m
1 famn = 6 fot	1 famn = 1,8 m
1 farlong = 201,168 m	1 farlong = 200 m
1 engelsk mil = 8 farlong = 1609,344 m	1 engelsk mil = 1600 m

Tabell 18-3: Viktmått

Vikt	Tum-regel
1 lod = 1/32 pund = 14,1875 g	
1 uns = 26,3 g	
1 engelskt pund = 454 g	1 pund = 0,5 kg
1 stone = 6,35 kg	1 stone = 6,5 kg

Tabell 18-4: Volymmått

Volym	Tum-regel
1 bägare = 0,65 liter	
1 stop = 1,3 liter	8 stop = 10 liter
1 kanna = 2 stop = 2,6 liter	4 kannor = 10 liter
1 skäppa = 20,9 liter	
1 famn = 2-4 m3 ved	

Tabell 18-5: Antal

Antal
1 dussin = 12
1 bagardussin = 13
1 tjog = 20
1 gross = 144
1 val = 80 sillar

Getmjölk, ett stop (1,3 liter)	3d
Vassle, ett stop (1,3 liter)	4d
Messmör, per pund (0,5 kg)	6d
Smör, per pund (0,5 kg)	6d
Grädde, ett halvt stop (0,65 liter)	6d
Limpa, brödkaka	1/4d
Vetebröd	1d
Bakelse	1d
Ett lod salt (14 g)	1/2d
Ett uns peppar (26,3 g)	140d
En veckas färdkost för riddare (14 kg)	7d
Två veckors färdkost för ofrälse (24 kg)	4d
Vägbröd, torkat kött, 4 veckor (16 kg)	2d
En riddares måltid	1d
Fyra ofrälse måltid	1d
Färska ärtor, per skäppa (20 liter)	4d
Torkade ärtor, per skäppa (20 liter)	6d
Färska bönor, per skäppa (20 liter)	4d
Torkade bönor, per skäppa (20 liter)	6d
Färska äpplen, per tjog	4d
Vinteräpplen, per tjog	2d
Vinteräpplen, per tunna (800 st)	60d
Rovor, en säck (25 kg)	20d
Honung, per pund (0,5 kg)	1d

Hos vinhandlaren

Priser är för en kagge om 2 kannor (5,2 liter).

Kaggen ingår:

Fruktjuice eller saft	2d
Cider	4d
Vinäger	2d
Mjöd	8d
Öl	4d
Sprit	12d
Sprit, kryddat	16d
Whisky	16d

Inhemska viner:

Rödvin	10d
Rödvin, bra	20d
Rödvin, fint	35d
Rödvin, lagrat	80d
Vitvin	12d
Vitvin, bra	24d
Vitvin, fint	48d
Vitvin, lagrat	100d

Importerade viner:

Tyskt vin	2£
Franskt vin	1£6s
Italienskt vin	1£9s
Spanskt vin	1£3s

En fest

I priset ingår mat, dricka, tillagning, städning och servering. Eftersom det rör sig om storkök blir det relativt billigt. Priset är per kuvert.

Acceptabel fest för ofrälse	1/2d
Normal fest för ofrälse	1d
Bra fest, acceptabel för adel	2d
Mycket bra fest	4d
Superb fest	8d
Kunglig fest	16d

Hästmarknaden

Djuren är inridna och tränade för sin uppgift. Ingen är tränad för att anfalla själva.

Stridshästar:

Inhemsk stridshäst	8£
Andalusisk stridshäst	20£
Stor stridshäst	32£
Frisisk stridshäst	38£

Ridhästar:

Arabiskt fullblod	28£
Spanskt fullblod	12£
Passgångare	4£
Fin ridhäst	4£
Enkel ridhäst	1£
Lasthäst	100d
Draghäst eller ponny	80d
Gammalt ök	50d
Mula, mulåsna	100d
Åsna	60d

Seldon	16d
Utsmuckade seldon	24d
Särskilda seldon	100d
Schabrak	24d
Utsmuckat schabrak	80d
Ridsadel	4d
Damsadel	5d
Riddarsadel	10d

Vagnar:

Fyrhjulad vagn	10d
Tvåhjulad vagn	7d

Kreatursmarknaden

Får eller get	10d
Fett får	15d
Tacka med lamm	25d
Bagge	60d
Sugga	60d
Årsgammal oxe eller ko	60d
Mjölkkö	120d
Oxe	180d
Hund, vanlig ras	5d
Hund, ovanlig ras	25d

Katt	1/4d
Ung falk	12d
Tränad falk	60d
Ung hök	15d
Tränad hök	80d

Mäster Smed

Hovslagning	2d
Hästskepp, per uppsättning	2d
Hästskepp, stridshäst, per uppsättning	4d
Hovkrats	2d
Sporrar, vanliga	1d
Sporrar, försilvrade	2d
Sporrar, förgyllda	4d
Flinta & Stål	1d
Stekpanna, liten	2d
Stekpanna, stor	3d
Kastrull, kanna (2,6 liter)	4d
Gryta, två kannor (5 liter)	7d
Gryta, fyra kannor (10 liter)	12d
Kittel, åtta kannor (20 liter)	20d
Stor kittel, 20 kannor (50 liter)	45d
Kopparkastrull, kanna (2,6 liter)	6d
Kedja, per fot (0,3 m)	11d
Metalltråd, per fot (0,3 m)	1/4d
Smedhammare	10d
Slägga	16d
Städ, litet	24d
Städ, stort	50d
Tänger, små	15d
Tänger, stora	20d
Spade	8d
Hacka	8d
Yxa, liten	12d
Vedaxa	16d
Bräckjärn	10d
Kofot	12d
Kofot, stor	16d
Spett	20d
Plog	12d
Lie	9d
Högaffel	7d
Borr	12d
Träsåg	12d
Spikar, små, per tjog	6d
Spikar, stora, per dussin	8d
Änterhake	6d
Fiskekrok	1/4d
Spjutspets	1d
Harpunspets	1d
Pilspets	1/2d
Synål	1/4d
Lädnål	1/2d

Mäster Tunnbindare

Liten kagge, 2 kannor (5 liter)	1d
Större kagge, 4 kannor (10 liter)	2d
Tunna (80 liter)	6d
Fat (157 liter)	10d
Byk/badkar	12d
Bägare (0,6 liter)	1/2d
Stop (1,3 liter)	1/2d

Mäster Oljemånglare

Lampolja, en kanna (2,6 liter)	2d
Olivolja, en kanna (2,6 liter)	8d
Matolja, en kanna (2,6 liter)	1d

Mäster Svarvare

Block och talja	2d
Svarvad trärmugg	1d
Träskål	1d
Träflaska	2d

Mäster Garvare

Priset är per fäll, ungefär 20 kvadratfot (2 kvadratmeter) styck, om inget annat sägs.

Läder	3d
Skinn	3d
Fin päls (3 kvadratfot styck)	5d
Råpergament (10 kvadratfot)	1d
Råhud	2d
Lim, stop (1,3 liter)	1d
Sovfäll (30 kvadratfot)	5d
Läderhink	1d
Vattenskin	1d
Sadelväskor	3d
Axelväska	1d
Koger	2d
Stövlar	5d
Kängor	4d
Skor	2d
Handskar	2d
Bältesbörs	1/2d
Lädernål	1/2d
Kraftig tråd	“Sök upp mäster Repslagare istället, andra gatan till höger...”

Mäster Vävare

Priserna är per tio kvadratfot tyg (en kvadratmeter).	
Tunnt filttyg	1d
Tjockt filttyg	2d
Segelduk	3d
Kläde	4d
Vadmal	1d
Ylletyg	1d
Linne	10d
Siden*	40d

** endast importvara; finns även hos Handelshusen*

Mäster Skräddare

Priserna gäller för normal kvalité om inget annat sägs. Se modifieringerna på slutet för andra kvalitéer.

Tabard, god kvalitet och utsmyckad	8d
Tunika	2d
Hosor	1d
Struthätta	1d
Hatt	1d
Underkläder	2d
Blus	3d
Kjol	2d
Klänning	3d
Förkläde	1d
Mantel	3d
Kåpa	4d
Sadelfilt	1d
Säck, liten	1/2d
Säck, stor	1d
Ryggsäck, liten	1d
Ryggsäck, stor	2d
Impregnering	x2
Vanligt tält*	2d
Paviljong*	1f
* tält är impregnerade...	
Madress (halm)	1d
Madress (dun)	16d
Linnelakan	1d
Synål	1/4d

Modifieringar per kvalité

God kvalitet**	x2
Superb kvalitet**	x4
Med utsmyckningar**	x2
**kumulativa modifieringar	

Mäster Snickare

Dryckeshorn	1d
Tältsäng	12d
Tyghink med träbotten	1/2d
Vattenflaska	1d
Trätallrik	1/4d
Trärmugg	1/2d
Träsked	1/4d
Träburk	1d
Ryggsäcksram	1/2d
Skidor	2d
Snöskor	2d
Stav (per styck)	1/2d
Stege, 10 fot (3 meter)	3d
Hammare	1/2d
Träklubba	1/2d
Kärre, liten (300 pund last)	6d
Kärre, stor (600 pund last)	10d
Planka, 10 fot x 1 tum	1/4d

Musik och Instrument

Harpa	1-5£
Luta	60d
Tvärflöjt	30d
Blockflöjt	24d
Säckpipa, en baspipa	30d
Säckpipa, tre baspipor	42d
Trumpet	80d
Jakthorn	12d
Trumma	16d
Bodhran	12d
Komponera en elak dikt	60d
Komponera en kärleksdikt	40d
Komponera en hjälteballad	70d
Sjunga ett poem vid en viss tid och plats	5d
Underhållning under en kväll	20d

Mäster Drejare

Kruka, en bägare (0,6 liter)	1d
Kruka, ett stop (1,3 liter)	2d
Kruka, kanna (2,6 liter)	3d
Oljelampa	1d
Krus, en bägare (0,6 liter)	1d
Lergök	1d

Mäster Glasblåsare

Glasflaska, liten (0,6 liter)	4d
Glasflaska, normal (1,3 liter)	7d
Glasflaska, stor (2,6 liter)	12d
Damejeanne, 20 kannor (50 liter)	180d
Glasburk	5d
Inhemska dricksglas	4d

Mäster Tenngjutare

Tennburk	1d
Tennsked	1/2d
Tengaffel	1d
Tenntallrik	2d
Tenmugg	2d
Saltkar	1d

Mäster Finsmed

Silversked	3£
Silvergaffel	5£
Silvertallrik	10£
Saltkar (silver)	5£
Silverspegel	24£
Silverbägare	10£
Guldsked	60£
Guldgaffel	100£
Guldtallrik	240£
Guldbägare	240£
Saltkar (guld)	100£
Dryckeshorn (silver)	10£
Sigillstämpel, silver	2£

Sigillstämpel, guld	20£
Guldblåd 4x4 cm	12d
Smycken	varierar*
* räkna på någonstans 1£ och uppåt.	

Mäster Repslagare

<i>Najning och skarvning av önskad repläng ingår.</i>	
Rep, per fot	1/4d
Tross, per fot	1/2 d
Repstege, per fot	1d
Kraftig tråd, per 25 fot	1/2d
Sytråd, per 25 fot	1/4d
Fiskelina, per 25 fot	1/4d
Fiskenät, 7 fot högt, per fot, inklusive flöten	2d

Mäster Målare

Färg, per stop (1,3 liter)	1/2d
Målningsarbete, per 10 kvadratfot	1/4d
Målningsarbete, föreställande, per 10 kvadratfot	2d

Mäster Båtbyggare

Roddbåt	54d
Långbåt	110d
Långskepp	12£
Kogg	14£
Paddel	1/2d
Åra	1d

Mäster Borstbindare

<i>Svordomar ingår i priset.</i>	
Ryktborste	2d
Sopborste	2d
Kvast	1d
Skurborste	1d

Vid Klostret

Pergament, kvadratfot	1/2d
Fjäderpenna	1/4d
Kolpenna	1/2d
Bläck & horn	2d
Förseglingsvax, en stav	1/2d
Förseglingsband, rött, per fot	1/2d
Färgat bläck & horn	4d
Vaxljus	1/4d
Läsa ett brev	1d
Skriva ett brev	1d
Kopiera en bok, per sida	5d
Kopiera och illuminera bok, per sida	25d
Köpa en bok	glöm'et!
Läsa en mäsas	5d
Syndernas förlåtelse	10d
Syndernas förlåtelse, dödssynd	1£

Häroldsgillet

Står för samma varor och tjänster som klostret, utom de religiösa tjänsterna. Dessutom bistår de med:

Sända ett brev; per dags resa	5d
Härold, per dag	20d
Genealogi	1-5£

Hamnen

I hamnen hittar man också Handelshusen; se nedan.

England (±0)	60d
Irland (±0)	40d
Normandie (+2)	120d
Spanien (+4)	1£
Italien (+6)	2£
“No questions asked“	x4
Pris för kvinnor	x3

Båtar avgår inom en tärning dagar, modifierat med siffran inom parentes vid varje destination. Nollat slag innebär att det avgår en båt samma dag med tidvattnet.

Handelshuset

Porslinskopp	50d
Förstoringsglas	120d
Timglas	180d
Glasspegel	40d
Dricksglas	60d
Importerad parfym	40d
Importerade kryddor	100d-3£
Sidenslöja	20d
Kristallglas	120d
Kristallglas (fint)	1£

Tjänster

Alla tjänster är per tillfälle om ingenting annat sägs.

Lagkunnig, per dag	12d
Läkare, per dag	20d
Rakning (sker hos läkaren)	1d
Stadsvaktsmuta	3d
Tjänare, per vecka	5d
Gatflicka, per tillfälle	2d
5 legosoldater, per månad	10£
10 underbefäl, per månad	10£
5 riddare, per månad	10£
Krigsmaskinsbesättning, per månad	2£

Hos Rustmästaren

Rustning, en hel uppsättning	
Vadring	7d
Läddrustning	15d
Ringbrynja, inkl. hjälm	2£
Förstärkt ringbrynja, inkl tunnhjälm	6£
Hjälmplym eller hjälprydnad	24d

I vapensmeden bod

Dolk, kniv	5d
Kortsvärd, seax	50d
Långsvärd	75d
Bastardsvärd	100d
Stridsyxa	25d
Stridsklubba	50d
Kortspjut	2d
Långspjut	3d
Stridslans	3d
Tornerlans	3d
Påk (<i>köpa? lägg av! gör en, dumjävell!</i>)	1d
Armborst	200d
4 armborstlod	3d

Jaktvapen

Jaktspjut	2d
Långbåge	10d
6 pilar	4d

Sköldar

Liten rundsköld, bucklare	2d
Rundsköld	3d
Långsköld	4d
Riddarsköld	5d

Herr Byggmästare

Hus eller stuga	30d*
Oxskjul	20d*
Lada	120d*
Herrgård	20£
Litet stentorn	100£
Stenbro	50£
Kyrka	500£
Litet slott (jordhög, palisad, trätorner)**	2 500£
Litet stenslott**	8 200£
Normalt stenslott**	16 000£
Schysst slott**	30 000£
Kungligt slott**	75 000£ eller mer

** Endast dess värde i form av dagsverken, inte i pengar. Ofrälse bygger normalt sina hem och byggnader själva och betalar således ingenting.*

*** Kräver tillstånd från kungen eller regenten.*



Kapitel 19:

Formulär

I rollspel tvingas man ofta hålla reda på en hel del speldata av olika slag. I de flesta fall använder man en uppsättning rollformulär för detta. Ett formulär kan vara trist, men å andra sidan så vinner man fördelen av att man vet var allting ska stå, vilket gör att det går snabbare för alla att hitta de speldata man är ute efter.

Västmark har tre formulär som används av spelare. Dels finns det vanliga rollformuläret, men de som spelar trollkunniga personer kan också behöva trolldomsformuläret och arbetsbladet för besvärjelser. Samtliga formulär får kopieras för eget bruk.

”UM...ARE YOU NEW AROUND
HERE?”

”FONE BONE! WHAT’S YOURS?!”
—JEFF SMITH, ”BONE”

Rollformuläret

Rollformuläret i Västmark består av en sida, inte mer, som är indelat i sex olika delar. Tre av de sex delarna, lite drygt halva sidan, används för spelvärden. De tre delarna är Speldata, Medicinska data och Vapendata. Den del av dessa tre som är mest intressant när man gör sin figur är Speldata. Vapendata och Medicinska data blir intressanta först om ens figur blir beväpnad eller rustad, samt i strid. Rutan Speldata innehåller två kolumner, en för Egenskaper och en för Skickligheter. Dessutom finns det ett par luckor för Erfarenhet och Ära, samt några kryssrutor för att tala om vilken nivå figuren ligger på.

De tre andra delarna är inte relaterade till speldata. Dessa är till för anteckningar om ens figur och det den råkar ut för. Rutan Utseende är egentligen bara utfyllnad. Resten är ganska självförklarande.

Trolldomsformuläret

Det finns en extra sida rollformulär för de som vill spela trollkarlar. Denna extra sida har plats för all data som behövs för fem besvärjelser. Tyvärr är det inte särskilt självförklarande: de mystiska sektionerna med rutor till höger kan ställa till lite problem.

Den första av dessa sektioner är till för Varaktighet. Man kryssar helt enkelt i den varaktighet som besvärjelsen har. Den andra sektionen, Räckvidd, har två kolumner med rutor. Den vänstra är till för den första upplistade räckvidden, och den högra är till för den andra upplistade räckvidden. Om en besvärjelse till exempel har räckvidden Nära/Personlig skall man alltså kryssa i räckvidderna Nära i vänsterkolumnen och Personlig i högerkolumnen. Den tredje sektionen, Tid Att Kasta, har två rutor till höger på tiderna Handling och Runda, som är avsedda för fördröjda besvärjelser. Om en besvärjelse till exempel har Tid Att Kasta Vakt/Fördröjd: Handling ska man kryssa i Vakt och Fördröjd till vänster och Handling till höger.



Trolldom

Besvärjelse

Kostnad	Svårighet	Varaktighet	Räckvidd	Tid att kasta
Tradition <input type="checkbox"/> Häxkonst <input type="checkbox"/> Alkemi <input type="checkbox"/> Älvamagi		<input type="checkbox"/> Runda <input type="checkbox"/> Minut	<input type="checkbox"/> Personlig <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Handling <input type="checkbox"/>
Krav		<input type="checkbox"/> Vakt <input type="checkbox"/> Sol	<input type="checkbox"/> Beröring <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Runda <input type="checkbox"/>
.....		<input type="checkbox"/> Dygn <input type="checkbox"/> Månvarv	<input type="checkbox"/> Nära <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Cirkel
.....		<input type="checkbox"/> År <input type="checkbox"/> Decennium	<input type="checkbox"/> Bågskott <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Minut
Effekt		<input type="checkbox"/> Livstid <input type="checkbox"/> Cirkel	<input type="checkbox"/> Grevskap <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Glas
.....		<input type="checkbox"/> Koncentration	<input type="checkbox"/> Rike <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Vakt
.....		<input type="checkbox"/> Omedelbar	<input type="checkbox"/> Cirkel <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Fördröjd

Besvärjelse

Kostnad	Svårighet	Varaktighet	Räckvidd	Tid att kasta
Tradition <input type="checkbox"/> Häxkonst <input type="checkbox"/> Alkemi <input type="checkbox"/> Älvamagi		<input type="checkbox"/> Runda <input type="checkbox"/> Minut	<input type="checkbox"/> Personlig <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Handling <input type="checkbox"/>
Krav		<input type="checkbox"/> Vakt <input type="checkbox"/> Sol	<input type="checkbox"/> Beröring <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Runda <input type="checkbox"/>
.....		<input type="checkbox"/> Dygn <input type="checkbox"/> Månvarv	<input type="checkbox"/> Nära <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Cirkel
.....		<input type="checkbox"/> År <input type="checkbox"/> Decennium	<input type="checkbox"/> Bågskott <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Minut
Effekt		<input type="checkbox"/> Livstid <input type="checkbox"/> Cirkel	<input type="checkbox"/> Grevskap <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Glas
.....		<input type="checkbox"/> Koncentration	<input type="checkbox"/> Rike <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Vakt
.....		<input type="checkbox"/> Omedelbar	<input type="checkbox"/> Cirkel <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Fördröjd

Besvärjelse

Kostnad	Svårighet	Varaktighet	Räckvidd	Tid att kasta
Tradition <input type="checkbox"/> Häxkonst <input type="checkbox"/> Alkemi <input type="checkbox"/> Älvamagi		<input type="checkbox"/> Runda <input type="checkbox"/> Minut	<input type="checkbox"/> Personlig <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Handling <input type="checkbox"/>
Krav		<input type="checkbox"/> Vakt <input type="checkbox"/> Sol	<input type="checkbox"/> Beröring <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Runda <input type="checkbox"/>
.....		<input type="checkbox"/> Dygn <input type="checkbox"/> Månvarv	<input type="checkbox"/> Nära <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Cirkel
.....		<input type="checkbox"/> År <input type="checkbox"/> Decennium	<input type="checkbox"/> Bågskott <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Minut
Effekt		<input type="checkbox"/> Livstid <input type="checkbox"/> Cirkel	<input type="checkbox"/> Grevskap <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Glas
.....		<input type="checkbox"/> Koncentration	<input type="checkbox"/> Rike <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Vakt
.....		<input type="checkbox"/> Omedelbar	<input type="checkbox"/> Cirkel <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Fördröjd

Besvärjelse

Kostnad	Svårighet	Varaktighet	Räckvidd	Tid att kasta
Tradition <input type="checkbox"/> Häxkonst <input type="checkbox"/> Alkemi <input type="checkbox"/> Älvamagi		<input type="checkbox"/> Runda <input type="checkbox"/> Minut	<input type="checkbox"/> Personlig <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Handling <input type="checkbox"/>
Krav		<input type="checkbox"/> Vakt <input type="checkbox"/> Sol	<input type="checkbox"/> Beröring <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Runda <input type="checkbox"/>
.....		<input type="checkbox"/> Dygn <input type="checkbox"/> Månvarv	<input type="checkbox"/> Nära <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Cirkel
.....		<input type="checkbox"/> År <input type="checkbox"/> Decennium	<input type="checkbox"/> Bågskott <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Minut
Effekt		<input type="checkbox"/> Livstid <input type="checkbox"/> Cirkel	<input type="checkbox"/> Grevskap <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Glas
.....		<input type="checkbox"/> Koncentration	<input type="checkbox"/> Rike <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Vakt
.....		<input type="checkbox"/> Omedelbar	<input type="checkbox"/> Cirkel <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Fördröjd

Besvärjelse

Kostnad	Svårighet	Varaktighet	Räckvidd	Tid att kasta
Tradition <input type="checkbox"/> Häxkonst <input type="checkbox"/> Alkemi <input type="checkbox"/> Älvamagi		<input type="checkbox"/> Runda <input type="checkbox"/> Minut	<input type="checkbox"/> Personlig <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Handling <input type="checkbox"/>
Krav		<input type="checkbox"/> Vakt <input type="checkbox"/> Sol	<input type="checkbox"/> Beröring <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Runda <input type="checkbox"/>
.....		<input type="checkbox"/> Dygn <input type="checkbox"/> Månvarv	<input type="checkbox"/> Nära <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Cirkel
.....		<input type="checkbox"/> År <input type="checkbox"/> Decennium	<input type="checkbox"/> Bågskott <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Minut
Effekt		<input type="checkbox"/> Livstid <input type="checkbox"/> Cirkel	<input type="checkbox"/> Grevskap <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Glas
.....		<input type="checkbox"/> Koncentration	<input type="checkbox"/> Rike <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Vakt
.....		<input type="checkbox"/> Omedelbar	<input type="checkbox"/> Cirkel <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Fördröjd



Arbetsblad

Effektskiss: _____ (1)

Grundkostnad: tabell 9-2: _____ (2) Kostnadsmodifikationer

Svårighet: grundsvårighet 9. Ändras till _____ (3), med _____ - _____

Varaktighet: tabell 9-3: _____ (4) + _____

Räckvidd, avstånd: tabell 9-4: _____ (5) + _____

Räckvidd, area: tabell 9-4: _____ (6) + _____

Tid Att Kasta: tabell 9-5: _____ (7) + _____

☐ Fördröjd tid att kasta: tabell 9-5: _____ (8) + _____

Snabbhet: (häxbrygder) tabell 9-5: _____ (9) + _____

Avklingningstid: (häxbrygder) tabell 9-3: _____ (10) + _____

Krav: tabell 9-6: _____ (11) + _____

Begränsningar: byt tecken på tabell 9-2: _____ (12) + _____

Summa kostnadsmodifikationer = _____

Grundkostnad ⁽¹⁾ + _____

Kostnad = _____ (13)

Namn: _____

Tradition: ☐ Älvamagi ☐ Häxkonst ☐ Alkemi

Kostnad: _____ (fält 13)

Svårighet: _____ (fält 3)

Varaktighet: _____ (fält 4)

Räckvidd: _____ (fält 5) / _____ (fält 6)

Tid Att Kasta: _____ (fält 7), Fördröjd: _____ (fält 8)

Snabbhet: (häxbrygder) _____ (fält 9)

Avklingningstid: (häxbrygder) _____ (fält 10)

Krav: _____ (fält 11)

Effekt: (inklusive begränsningar, skadevärde och omtöckning) _____ (fält 1 och 12)

Tänk på att häxbrygder måste ha ett skadevärde och gärna en omtöckning för att vara verksamma.

Alla andra delar på trolldomsformuläret borde vara mer eller mindre självförklarande, eller så förklarar det sig när man läst igenom resten av trolldomskapitlet. Det är som vanligt inget krav att använda rollformulär över huvud taget, men ett sådant formulär gör det dels enklare att hantera besvärjelser och dels snabbare.

Arbetsbladet

Arbetsbladet är avsett för att ha som grund för att snabbt räkna ihop en besvärjelse. Den övre delen används för att snabbt sammanställa alla modifikationer för kostnad så att det går snabbt att räkna samman allting. När man är nöjd med allting renskriver man besvärjelsen och för över den till den nedre delen och lämpligen till ett trolldomsformulär Dessutom bör man arkivera arbetsbladet för framtida referens.

Statistkorten

Två tomma statistkort finns också för att kunna skriva in statister och förvara i samma slags kartotek som de statister som ingår i äventyret "Skandalen i Conari".

Namn:
Citat:
Född:
Modersmål:
Egenskaper:
.....
.....
.....
.....
Skickligheter:
.....
.....
.....
Vapen:
.....
Rustning:
.....
Omtöckning: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Skador: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Allvarliga skador: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Uppträder i:
Anteckningar:
.....
.....
.....
.....

Namn:
Citat:
Född:
Modersmål:
Egenskaper:
.....
.....
.....
.....
Skickligheter:
.....
.....
.....
Vapen:
.....
Rustning:
.....
Omtöckning: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Skador: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Allvarliga skador: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Uppträder i:
Anteckningar:
.....
.....
.....
.....

Kapitel 20:

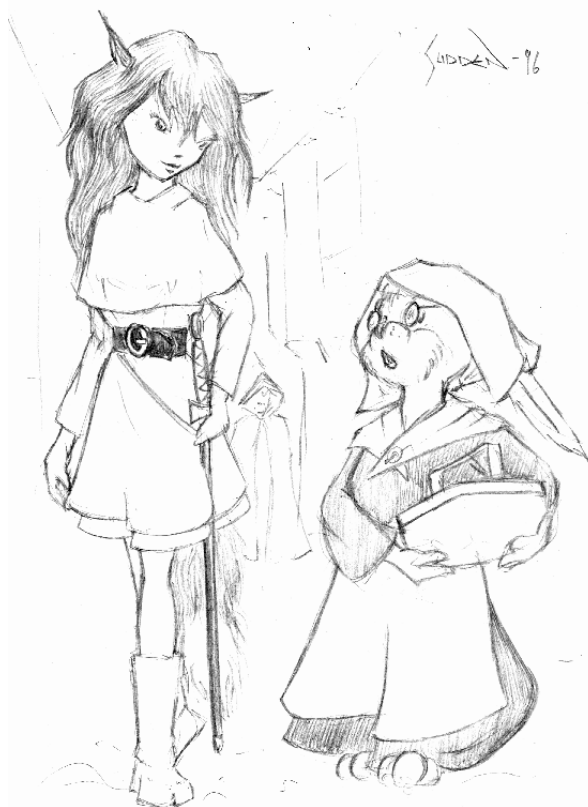


Index

A- och B-historia	141
Adel	29, 104, 104
Administration	103
Adoptera	160
Akrobatik	40
Alkemi	40, 79
Alkohol	73, 74
Allegoriska bestar	125
Allvarlig skada	54, 58
Alver	127, 128
Ambidextriös	29
Ambrosius	158, 171, 172
Andra gifter	73
Anfall	54, 61
Anfall, fullt ut	61
Anfall, försiktigt	61
Anfallsvariationer	61
Anna på Torpet	156, 164, 171, 172
Antagonister	142
Antal	5, 178
Använda flera egenskaper	49
Arbetsblad, besvärjelser	183, 186
Arbetshäst	122
Armborst	66
Arsenik	74
Artan	169, 170
Arv	106
Arvinge	106
Arvtagare	29
Asrai	130
Assart	113
Att berätta	138
Automatiskt misslyckande	46
Avancerad figurgenerering	24
Ave Maria	115
Avklingningstid, gift	73
Avkomma	106
Avranien	117
Avståndsvapen i rörelse	60
Avståndsvapen	60
Avundsjuk	29
Barol	165, 166
Baron	112
Bastardsvärd	65
Bean Nighe	131
Bean Sidhe	131
Béatrice Ancelinote	159, 169, 170

”–VÖRDADE FADER, SVARADE
NARREN, ER HÖGVÖRDIGE KAMRATS
SARACENSKA MINER HAR GJORT MIG
ALLDELES YR I HUVUDET. JAG TROR
KNAPPT ATT JAG SJÄLV HITTAR DIT I
KVÄLL.”

–SIR WALTER SCOTT, ”IVANHOE”



Béatrice Wedarlaeg	163	De läkande sårens välsignelse	92
Begränsingar	87	De odödliga	128, 134, 146, 148, 150
Beladonna	74	de Richard, Varène, HM	117
Belastning	64	De tio	150
Berest	29	De tolv	150
Bergskunskap	40	Decennium, varaktighet	82
Besatt	29	Defensivt försvar	61
Bestar	124	Delmål	142
Bestar, allegoriska	125	Den vilda jakten	131
Besvärja	83	Det illuminerade fängelset	92
Besvärjelser	25, 81-83, 86-89, 91, 185, 186	Digitalis	74
Besvärjelser, improviserade	87	Djuphem	134
Besvärjelser, kasta	83	Djur	121
Besvärjelser, köpa	25	Djurets lånade tunga	92
Besvärjelser, köpa	81	Djurfolk	9, 121, 125
Besvärjelser, nedteckna	88	Djurlära	41
Besvärjelser, negera effekt	89	Drake	124
Besvärjelser, skapa nya	86	Dramatiska gåifter	76
Bibliotekskunskap	40	Drejare	181
Bildad	29	Drivkrafter	18
Björn	123	Duergar	129
Black Annis	131	Dygn, varaktighet	82
Blindstyre	29	Dynamisk spelvärld	145
Blyg	29	Dåligt Minne	30
Blåsa upp sigillet	91	Dåligt Rykte	30
Bläcktillverkning	40	Dåligt Självförtroende	30
Bodach	130	Dåsgifter	73
Bogie	129	Dödande gåifter	72
Bogle	129	Döden	58, 107, 139
Bokbindning	40	Dödliga mot odödliga	146
Bolmört	74	Dödsskatt	113
Borstbindare	181	Each-Uisge	130
Bortbyting	129	Edsvuren	30
Bredsvärd	65	Effekt, besvärjelser	83
Brons		Efterskrift	197
Brownier	130	Egenskaper, välja	47
Bryggning	40	Egenskaper, vända	47
Bryta jaktlyckan	91	Egenskaper	20, 27, 106, 121
Brytvillkor	89	Egenskaper, använda flera	49
Bröllop	104	Egenskaper, höja	102
Butter	30	Egenskaper, kategorier	27
Bwca	130	Egenskaper, lista	28
Byggmästare	182	Egenskaper, oslagbara	27
Byxor	118	Egenskaper, situations-	27
Bågskott, räckvidd	83	Egenskaper, värdes-	27
Båtbyggare	181	Egenskapsbeskrivningar	29
Båtbygge	40	Ekalid	155
Bäckhäst	130	Eld	63, 122
Bärsärk	30	Eldsprut	122
Bättre figurer	22	En annan väg	92
Bävermannens död	92	Enheter	5, 177
Bävermannens hämnd	91	Enhörning	124
Böner	115	Enkelspårig	31
Cirkel, räckvidd	83	Envishet	41
Cirkel, tid att kasta	83	Episodrollspel	150
Cirkel, varaktighet	82	Erfarenhet	24, 85, 99, 154
Cluracaun	129	Erfarenhetsindex	140
Coblynau	129	Estanien	117
Conari	112, 116, 153	Etikett	41
Dagsverke	113	Europa	110
Dans	40	Extra handlingar	52
Daoine Sidhe	128	Fachan	130
De dödas röst	92	Falkjakt	41
De gamla	134, 149, 150	Fall	63

Familj	105	Gamla tron	146
Faror med älvor	131	Gammal	32
Fattig	31	Garvare	180
Fenellas lilla groda	93	Garvning	41
Fenoderee	130	Genomträngande blick	32
Feodalism	6, 110	Geografi	41, 114, 132
Fest	179	Geografi, älvalandet	132
Fet	31	Ghillie Dhu	129
Ficktjuveri	41	Gift	71, 121
Fiende	31	Gift, kategorier	72
Figurer	22, 24, 50, 81, 107, 108, 125, 133	Giftbeskrivning, mall	73
Figurer, döden	107	Gifter, dramatiska	76
Figurer, trollkarl	81	Giftig murgröna	75
Figurer, avancerade	24	Girig	32
Figurer, bättre	22	Gisàn Wedarlaeg	163, 164, 175, 176
Figurer, djurfolk	125	Gjutning	41
Figurer, nya	108	Glaistig	130
Figurer, påverka andra	50	Glas, tid att kasta	83
Figurer, älvafolk	133	Glasblåsare	181
Filosofi	41	Glasblåsning	41
Fingerborgsblommor	74	Glömsk	32
Finsmed	181	God bågskytt	32
Finsnickerier	41	God hand med djur	32
Fir Darrig	129	Gott och ont	147
Fiske	41	Gott rykte	32
Fler egenskaper	38	Gravering	41
Fler skickligheter	39	Gravid	32, 106
Flickan och Gycklaren	158	Greppa	62
Flugsvamp	74	Greve	112
Flyfotad	31	Grevskap, räckvidd	83
Flygförmåga	31	Grip	124
Fobi	31	Grovsmede	41
Folksaga	147	Grovsnickerier	41
Formulär	183	Guillaume Wedarlaeg	163
Fredlös	31	Gullig	32
Frisyrer	119	Guy	167, 168
Frågor	154, 155	Gwragedd Annwn	130
Frälse	112	Gyckelkonster	41
Ful	31	Gå igenom ridån	93
Fumlig	31	Gård	103
Fyrfota	121	Gömma barn	160
Färger, på kläder	119	Gömma sig	41
Färgning	41	Gömoställe	32
Förbannad	31	Hallucinogener	72
Förberedelser	137, 154	Halvfolk	5
Fördröjd, tid att kasta	83	Hamn	182
Förflyttning, med avståndsvapen	60	Hamnskifte	32
Förföljd	31	Handelshus	182
Förhöra	41	Handling	52, 53, 63, 83
Förklädnad	41	Handling, tid att kasta	83
Förledd	132	Handlingar, reflex	63
Förläning	103	Hantverk	40
Förnuft kontra trolldom	146	Hat	33
Försiktigt anfall	61	Heder	33
Försvar	54, 61	Helena	158, 171, 172
Försvar, defensivt	61	Helvetet	90
Försvar, reflexmässigt	61	Hemligheternas mask	93
Försvarsvariationer	61	Heraldik	41
Försvära sin själ	90	Heriot	113
Förtrollade föremål	88, 89	Hertig	112
Förtrollade föremål, förstöra	89	Hin håle	90
Förtrollat föremål	31	Hippogryf	124
Förälskad	32	Historia	41
Galen	32	Hjälteförsäkring	50

Holografiskt berättande	150	Kjortel	118
Horn	121	Klartänt	33
Hota	41	Klensmide	41
Hudangripande gifter	72	Klor	121
Huggormsgift	75	Kloster	181
Hugo Rundmage	158, 173, 174	Klumpig	33
Hund	122, 123	Kläder	118
Hur bra är bra?	22	Knopar	41
Håll där!	93	Knästående	57, 62
Häck väck vällingsäck, du ska bli en våt fläck	93	Kofötter	151
Här upp och här ut	93	Kolt	118
Härold	182	Komisk	33
Häst	62, 103, 120, 122, 179	Kommunikation	40
Häst, anskaffa	179	Komponera	41
Häst, i strid	62	Koncentration, varaktighet	82
Hästmarknad	179	Konstnär	33
Hästminne	33	Kontakter	33
Häxbrygder	88	Korgflätning	41
Häxeri	113	Korståg	104, 113
Häxkonst	41, 78	Kortsvärd	65
Häxljus	94	Kostnad, besvärjelser	82, 86
Högtider	114	Kraftkällor	89
Höja egenskaper	102	Krampgifter	72
Höja skickligheter	100	Krav	86
Höjdskillnad	62	Krav, besvärjelser	82
Hököga	33	Kreatursmarknad	179
Ideilgram, Odesse, HKH	117	Kristendomskunskap	41
Ilke	167, 168	Kronhjort	123
Illuminering	41	Krukmakning	41
Impopulär	33	Kunskaper	40
Improviserar besvärjelser	87	Kvarns katt	113
Index	189	Kvick	33
Inflytande	33	Kvicksilver	75
Innehållsförteckning	2	Kyrkan konta den gamla tron	146
Inspiration	152	Kyrkan	113, 146
Instrument	181	Kyrkan, Vimmelkant	158
Instrumentbygge	41	Kyrkans roll	114
Inte hindras av regler	48	Känslig för järn	33
Intervju	19	Känslig för magi	34
Introduktionsäventyr	153	Känslig för kristendom	34
Inträde	113	Köpa besvärjelser	25, 81
Intuition	33	Köpa skickligheter	25
Jagad	33	Laboratorium	34
Jakt	41	Ladies of the Lake	130
Jaktbyten	123	Lans	65
Jakter	64	Leanan Sidhe	131
Jaktfågel	123	Lecherwite	113
Jaktvapen	182	Ledare	34
Johan Anterfen	155	Legender	41
Johan Anterfen	165, 166	Lejon	124
Järn	132	Lejonhjärta	34
Järnfysik	33	Leprecahun	129
Jävlar-anamma	40	Leta	41
Kaffekokning	99	Lin	118
KaKoB	99	Liten	34
Kalender	7, 114	Livstid, varaktighet	82
Kalla storm och vind	94	Ljusstöpning	41
Kallt stål	132	Lojalitet	34
Kampanj	142, 151	Lokalsinne	41
Kampanjregler	99	Lorelei	130
Karta	157, 187-188	Lotskunskap	42
Kategori, gift	72-73	Luktsinne	34
Kia Sidhe	128	Lyonia	109, 110, 188
Kjol	118	Lyonia, läge	110

Långbåge	66	Nixie	130
Långsvärd	65	Noll	46, 50
Lånta fjädrar	94	Nollad	46, 52
Låssmide	42	Nya besvärjelser	86
Läderarbete	42	Nya egenskaper	38
Läkande händer	35	Nya figurer	108
Läkekonst	42	Nya skickligheter	39
Läkning	58	Nådstöt	63
Längdmått	5, 178	Näbb	121
Lärare	100	Nära, räckvidd	83
Lärare	35, 99	Odört	76
Lättfotad	35	Ofärdig	35
Lömsk	35	Oljemånglare	180
Lösen	104	Omedelbar, varaktighet	82
mac Roth, Conner, HM	117	Omtöckning	56, 57, 59, 64, 73, 103
mac Shùile, Cailleach, ard righ	117	Omtöckning, gift	73
Malther	158	Orsa forsa forsma	95
Malther	171, 172	Orättvisa	17
Malvoisin, Gabriel, regent	117	Oslagbara egenskaper	27, 47
Mantel	118	Pacifist	35
Mantikora	124	Packa pappas kappsäck	95
Manövrer	40	Packhäst	122
Mara mara minne	94	Pannage	113
Marchet av Varundel	169, 170	Panter	124
Mark (valutaenhet)	10	Pater Noster	115
Material, kläder	118	Pence	10
Matlagning	42	Pengar kontra mark	146
Matmarknad	177	Perfektion	46
Medeltid	17	Personindex	140
Medkänsla	35	Personkort	165-176, 188
Mer kraft	89	Personlig, räckvidd	83
Merchet	113	Phooka	129
Midsommardans för surdegen	94	Pilar	66
Midsommarnattens välsignelse	94	Pilbåge	66
Minut, tid att kasta	83	Pilmakning	42
Minut, varaktighet	82	Planen	149
Mirthanburg	112	Poet	35
Mirthanburg	116	Populär	35
Misstagens åtgärdare	95	Prisjägarna	156, 160, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170
Mistreaan Varende	159, 173, 174	Prislista	177
Mjöldryga	75	Puck	156, 164-166
Mjölkhare	95	Pultron	35
Motsatt slag	45	Pund	10
Motstå tortyr	42	Punktskatt	104
Motstånd	45	Påverka andra figurer	50
Mureri	42	Päls	121
Musik	181	Rampfeber	35
Musikkänsla	35	Raseri	35
Mynt	177	Rebell	35
Myntslag	178	Reflexhandlingar	63
Mystik	18	Reflexmässigt försvar	61
Mål	142	Regeldomare	137
Målare	181	Regler	45, 48, 137
Målning	42	Regler, att inte hindras av	48
Månvarv, varaktighet	82	Regler, den viktigaste	137
Märka trolldom	84	Regler, förslag på användning	48
Mörka vägg	95	Religion	6
Naiad	130	Repslagare	181
Namn	6	Repslagning	42
Nedteckna besvärjelser	88	Resor	103, 119
Negera effekt	89	Responshandling	52
Nella Theasdotter	159, 173, 174	Retorik	42
Nio	46	Reumatisk	35
Nivåer	20	Rida på djurets sinne	95

Rida	42, 62	Skickligheter, höja	100
Riddare	120	Skickligheter, kategorier	39
Riddarslag	104	Skidåkning	42
Ridhäst	122	Skomakeri	42
Rike, räckvidd	83	Skor	118
Rikedomar	35, 104	Skriet till vildmarken	96
Ripost	61	Skriftspråk	43
Roane	130	Skråma	54, 58
Rollformulär	20, 84, 183, 184	Skräddare	180
Rollspel	15	Skurkar	142
Rollspela trollkarl	85	Skydd mot älvafolk	133
Romans	42	Skäktor	66
Romantik	146	Skärpta sinnen	96
Runda	51	Sköld	66, 182
Runda, lathund	51	Slag	45, 54
Runda, tid att kasta	83	Slag, anfalls-	54
Runda, varaktighet	82	Slag, försvars-	54
Rusalki	130	Slag, stryktålighets-	54
Rustmästare	182	Slagsvärd	65
Rustning	57, 65, 67, 119	Slå ner	56
Rustningssmide	42	Smarta husgeråd	96
Rykten	147	Smed	179
Rådjur	123	Småfolk	128
Räckvidd	60, 86, 82	Smörblommor	76
Räckvidd, avståndsvapen	60	Snabbfingrad	36
Räckvidd, besvärjelser	82	Snabbhet, gift	73
Räkna	42	Snabblärd	36
Räv	123	Snickare	180
Rörliga manövrer	42	Snipp snapp snut, där tog spåret slut	96
Saga	17	Snobbig	36
Saran	167, 168	Soluppgång/nedgång, varaktighet	82
Scutage	113	Sopa storm	97
Selkie	130	Sorglös	36
Shellycoat	130	Spel&dobbel	42
Shilling	10	Spela instrument	42
Siden	118, 127	Spelartips	135
SI-enheter	5	Spelledare	16, 19, 135
Sigismund av Ekalid	162, 164, 175, 176	Spelledarens kontroll	19
Sikta	59	Spelvärld	145
Silver	10	Spikklubba	76
Silvermynt	10	Spjut	65
Simma	42	Spriggan	129
Sinnen bort	96	Språk	42
Sionprioraterna	164	Sprängört	76
Sista vilan	107	Sprättig	36
Situationsegenskaper	27, 46	Spådom	97
Sjuklig	36	Spåra	43
Sjunga	42	Stanna oxen	97
Sjöjungfru	130	Starin Enhand	164, 175, 176
Sjöresor	120	Stark	36
Skada	54, 58	Statisk spelvärld	145
Skada, allvarlig	54, 58	Status quo	46, 54, 55
Skada, läkning	58	Stenhuggning	43
Skadevärde	54, 58, 71, 73	Stimulantia	73
Skadevärde, gift	73	Stor	36
Skadevärde, totalt	54, 71	Stormhatt	76
Skador, rollspela	58	Stressad	52
Skamklippt	96	Strid	51, 138
Skapa figurer	19	Stridshandling	52
Skarpöra	36	Stridshäst	122
Skatt	104, 113	Stryktålighetsslag	54, 71
Skeppsbygge	42	Styrkedemonstration	43
Skickligheter	20, 39-40, 100	Styrkereserv	36
Skickligheter, beskrivning	40	Svarvare	180

Svårflörtad	36	Tempelherreorden	163, 164
Svårighet	45, 82, 86	Tenngjutare	181
Svårighet, besvärjelser	82	Teologi	43
Svårighet, besvärjelser	86	Terminologi	18, 80
Svärd	65	Terminologi, trolldom	80
Synfel	36	Thabeun	112, 115
Synopsis	153, 161	Thea Hugos	158, 173, 174
Sömnad	43	Theodores Mitrapostares	155, 164, 165, 166
Tabard	118	Tid att kasta	82, 86
Tabell 3-1: Nivåer	20	Tid att kasta, besvärjelser	82
Tabell 3-2: Skicklighetsnivåer	22	Tid	11
Tabell 3-3: Kapital och äodelar	23	Tidegärder	11
Tabell 3-4: Erfarenhetspoäng	24	Tidslinje	111
Tabell 3-5: Lathund för poängkostnad	24	Tidsmätt	5
Tabell 5-1: Språk på Lyonia	42	Tionde	113
Tabell 5-2: Vapenklasser och hänthet	44	Tjänster	182
Tabell 6-1: Svårigheter och motstånd	45	Totalt skadevärde	54, 71
Tabell 7-1: Träffområden	59	Toulanien	117
Tabell 7-10: Rustningsvärden för det enkla systemet	68	Tradition, besvärjelser	82
Tabell 7-11: Rustningsvärden för träffområdessystemet	68	Traditioner	80, 82
Tabell 7-2: Avståndsvapen	60	Tralala	97
Tabell 7-3: Avståndsvapen i rörelse	60	Troende	36
Tabell 7-4: Eldskada	63	Troll	129
Tabell 7-5: Avstånd vid jakt	64	Trolldom	40, 77, 84
Tabell 7-6: Avståndsförändringar vid jakt	64	Trolldom, märka	84
Tabell 7-7: Olika hastigheter vid jakt	64	Trolldomsformulär	183, 185
Tabell 7-8: Vapen	67	Trolldruvor	76
Tabell 7-9: Sköldar	67	Trollkarl, rollspela	
Tabell 8-1: hudangripande gifter	72	Trollkarl/Häxa	36
Tabell 8-2: Krampgifter	72	Trollknut, sejdknut, går aldrig ut	97
Tabell 8-3: Dödande gifter	72	Trollskott	132
Tabell 8-4: Hallucinogener	72	Trollstyrka	97
Tabell 8-5: Stimulantia	73	Tronföljaren	148, 149, 151
Tabell 8-6: Dåsgifter	73	Trows	130
Tabell 8-7: Alkohol	73	Träffområde	59
Tabell 9-1: Erfarenhetspoäng		Träsnide	43
Tabell 9-2: Typiska kostnader	87	Trögtänkt	36
Tabell 9-3: Varaktighet	86	Tuatha dé Danann	128
Tabell 9-4: Räckvidd	86	Tunika	118
Tabell 9-5: Tid att kasta	86	Tunnbindare	180
Tabell 9-6: Krav	87	Tunnbindning	43
Tabell 9-7: Fler varaktigheter och tid att kasta	88	Turordning	53, 62
Tabell 9-8: Tappningsfrekvens	90	Tursam	37
Tabell 9-9: Kraftkällans storlek	90	Tvåhandssvärd	65
Tabell 11-1: Lathund för skicklighetshöjning	100	Tyna bort	98
Tabell 11-2: Ära	101	Tyversten, Stephan, HM	117
Tabell 11-3: Resor	102	Tänder	121
Tabell 11-4: Överskottsinkomst	104	Tärning	45, 136
Tabell 11-5: Administration	104	Ull	118
Tabell 11-6: Avkomma	106	Undin	130
Tabell 11-7: Kanonisering	107	Undre världen	43
Tabell 13-1: Eldsprut	122	Ung	37
Tabell 13-2: Jaktfåglar	123	Unge	37
Tabell 13-3: Djurspråk	126	Upphovsrätt	2
Tabell 17-1: Gömma barnet	160	Upphäva magi	88
Tabell 18-1: Myntslag	178	Uppträda	43
Tabell 18-2: Längdmått	178	Ursprung, älvafolk	127
Tabell 18-3: Viktmått	178	Ut!	98
Tabell 18-4: Volymmått	178	Utmattning	103
Tabell 18-5: Antal	178	Utseende, älvafolk	128
Talaan Wedarlaeg	163, 169, 170	Vacker	37
Talfel	36	Vadmal	118
Tekniskt tjosan	2	Vaggvisa	98
Tema	146	Vagnbygge	43

Vakt	11, 82, 83	Värdesegenskaper	27, 47
Vakt, tid att kasta	83	Värdshus	120, 177
Vakt, varaktighet	82	Västmark	115, 187
Waldes	167, 168	Vättar	129
Vallhund	123	Vävare	180
Vapen	65, 182	Vävning	43
Vapen, avstånds-	60	Växa upp	147
Vapenskickligheter	43, 44	Yxor	65
Vapensmide	43	Åldrande	107
Varaktighet	86	År, varaktighet	82
Varg	123	Återförsegla	98
Varundel	112, 116	Ägodelar	23
Vattenälvor	130	Äktenskap	105
Vekling	37	Älg	123
Vezzani, Matteus, kardinal	117	Älvablod	37
Vidskeplig	37	Älvadrottningen	128
Wiederfan	117	Älvafolk	4, 117, 127, 133, 164
Viktmått	5, 178	Älvafolk som figurer	133
Vildsvin	123	Älvafolk, skydd	133
Viljestark	37	Älvakunskap	43
Wilke av Federhamn	163, 164, 175, 176	Älvalandet	132
Vimmelkant	156, 157	Älvaljus	98
Vindsprång	98	Älvamagi	43, 79
Vingar	121	Älvamat	131
Vinhandlare	178	Älvaplatser	132
Vinterhalvåret	103	Älvaringar	131
Volymsmått	5, 178	Älvaritter	131
Väderstreck	98	Älvastål	132
Välja egenskap	47	Älvor och järn	132
Välja skicklighet	47	Ära	101, 102, 154
Vän	37	Ära, effekter	102
Vända egenskap	47	Äventyr	139, 145, 153
Vända skicklighet	47	Örtkunskap	43
Vänlig	37	Överlevnad	43
Värden	20, 128	Övernaturlig egenskap	38
Värden, älvor	128	Övertala	43



Författarens Efterskrift



"Dö, rävsvansade slyna!" Mevans ilskna vrål ekade i trappan i takt med de kraftiga huggen. Trots fördelen att ha en sköld kunde Tuva inte göra mer än parera och tvingades steg för steg bakåt och neråt i trappan. Mevans vildsinthet övervägde helt enkelt Tuvas sköld och träning.

"Din förbannade..." Mevans svärd slog in i Tuvas sköld och tvingade henne ett halvt steg bakåt. "...ogudaktiga..." Ännu ett hugg parerades, den här gången av Tuvas sköld och svärd i kombination som lyckade låsa Mevans svärd. "...hedniska..." Mevan tacklade Tuvas sköld och fick loss svärdet. "...vidriga..." Mevan högg till rakt uppifrån med två händer. "...hynda!"

Tuva parerade med skölden och svärdet. Mevans svärd fastnade i sköldens överkant och Tuva såg sin chans. Hon högg kort och snabbt framåt och träffade Mevan över buken. Slaget var inte kraftigt men det gjorde ont och gav Tuva möjligheten att följa upp med en hård stöt framåt och uppåt. Svärdet gled nästan utan motstånd tvärs igenom Mevans bröstkorg och han föll framåt ner mot parerstången. Tuva orkade inte hålla emot Mevans tyngd när han föll framåt, utan var tvungen att stiga åt sidan och släppa svärdet. Mevans fall fortsatte neråt, tills han slog i trappan. Han gled ner fyra trappsteg till innan hans kropp stannade. Han andades fortfarande.

Tuva sänkte skölden. Svetten rann om henne och svans och hår kändes klibbig mot huden. Hon torkade bort en hårttest ur ansiktet. "Varför?" frågade hon den liggande figuren, men förväntade sig inget svar.

Tuvas hjärta och andhämtning hann komma ner på normal nivå innan Mevan dog. Han hostade till och spottade blod som blandade sig med den alltjämt växande pölen i trappan.

"Var det allt?" viskade Mevan i sin sista utandning i jordelivet. Sen dog han och allt var över.

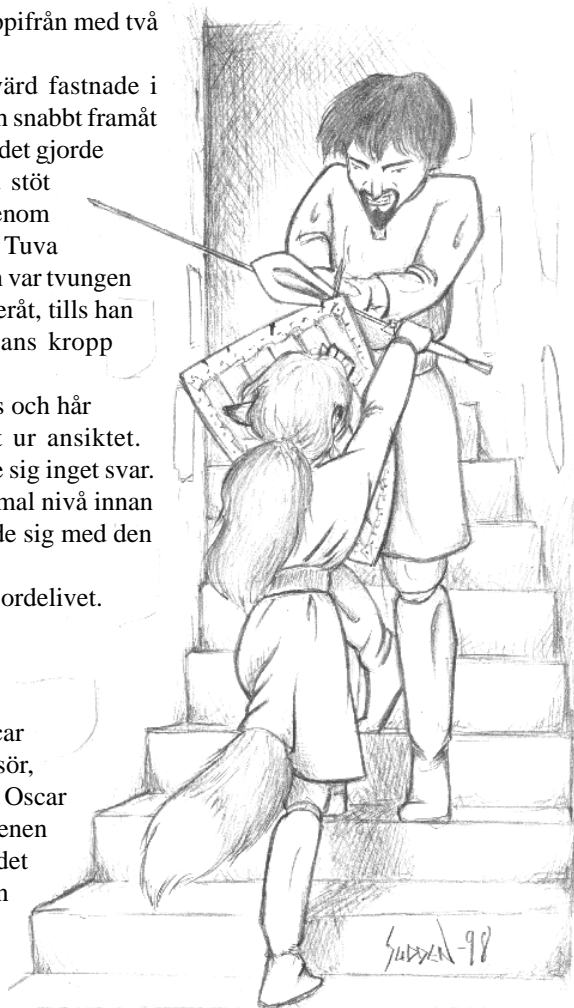
Tacktal

Det känns lite som att stå på scen för att ta emot en Oscar och hålla det obligatoriska tacktalet till producent, regissör, alla fans och mamma, förutom det att jag inte har vunnit en Oscar och jag inte har någon som helst erfarenhet av att stå på scenen och ta emot något Oscarspris. Men jag föreställer mig att det ska kännas på ett visst sätt, och det är ungefär den känslan som jag har nu när jag skriver "författarens efterskrift",

Syftet med Västmark var från början bara att skapa ett annorlunda rollspel. Jag och Tobias hade just sett på "Brisby och NIMHs hemlighet" samt en av de många

"THERE ARE NO HAPPILY-EVER-AFTERS, ONLY NEW BATTLES."

— "BABYLON 5", FACK-REPRESENTANT NEEOMA CONALLY



versionerna av Robin Hood, och började få en massa konstiga idéer. En stor bidragande faktor var Rickard, som drog igång den första Västmark-kampanjen. Även om hans kampanj skiljer sig nästan helt från den som står beskriven här så är den ändå grundläggande.

Och det grundläggande i Västmark är faktiskt kampanjen. Inte dess förlopp, eller reglerna kring den, utan att den har konsekvenser. Det är få rollspel som ger möjlighet till förändring. Det är ännu färre som uppmuntrar till förändring. Jag misstänker att det så småningom var det som blev syftet med Västmark – att visa att förändring i sig inte var en ”ond kraft” för rollspel, utan tvärtom en massiv kraft som med fördel kan användas för att ge spelet dynamik och energi.

Det tacksamma med Västmark är att allting var nästan färdigt från början. Reglerna fanns där. Världen likaså. Det enda som jag egenligen behövde göra var att skapa förutsättningarna för kampanjen och dela med mig av mina erfarenheter av och tankar om rollspel. Trots detta var det inte lätt att göra – det ligger fyra års arbete i Västmark, och nu först känns det som om det är klart. Som jämförelse kan jag nämna att Eon tog ungefär lika lång tid för fyra personer vardera – nästan sexton månader – att skriva. Visst, jag är jävig, men jag anser att Västmark är det bättre av de två, trots Eons längre utvecklingstid och tack vare att jag var själv. Jag har inte behövt kompromissa något, utan har kunnat skriva fritt, med endast andras kommentarer och idéer som broms.

Någon kanske frågar sig om jag tror på allt det som står i Västmark. Mitt svar på det blir ett tvetydigt leende, för jag både tror och inte tror på det. Någonstans i världen utanför rummet där jag skriver det här vet jag att det finns en hel massa Tuvor och Garedar, vanliga människor som vågar stå för vad de tror på och vågar sätta sig upp emot dem som bekämpar och hotar de idealen. Jag tror att någonstans där ute finns det ännu en saga som väntar på att berättas. Jag är djupt övertygad om att det finns något bortom vår uppfattningshorisont – kalla det för trolldom, mirakel, naturfenomen eller vilken annan etikett som helst som vi placerar på allt som inte kan förklaras.

Däremot har jag inte hittat något Lyonia eller några räsvansade flickor. Ibland, i en stund mellan vakenhet och sömn, kan jag drömma om en räsvansad flicka i min säng, sovande vid min sida, och i ett kort ögonblick innan jag vaknar helt kan jag till och med tro att det är sant. Sen vaknar jag förstås och inser att det var en dröm och att det inte är sant.

Jag säger inte ”bara en dröm”. Det finns inga drömmar som är ”bara”. Om tillräckligt många delar samma dröm så kanske den blir sann. Apollo 11s månlandning började någon gång i urtiden med en dröm om att resa till månen. Wrights första flygtur i North Carolina är resultatet av en dröm som varat i generationer och avspeglas i myten om Ikaros, i Leonardo da Vincis ritningar om flygande maskiner, i valkyriornas ritt. Drömmar har skapat nationer och startat krig och kravaller, så för min del finns det ingenting som ”bara” är en dröm. Vi borde vara lite mer respektfyllda inför den enorma kraft som ryms i en dröm.

Och djupt ner i botten så är det väl det som Västmark är: en hyllning till drömmar och de som vågar drömma dem.

– Krille, Skövde, försommaren 1998



Västmark

ett sagolikt rollspel på svenska

Västmark är en unik spelupplevelse. Det är ett fantastiskt sagorollspel som utspelar sig på en sagans ö kallad Lyonia, dold i havet någonstans sydväst om de brittiska öarna, där fem kungariken har kommit till den turbulenta tid som slutet på 1100-talet är. Det Tredje Korståget skall precis dra igång på kontinenten, men Lyonia har egna problem och en mörk skugga hotar riket Västmark.



Västmark är ett sagorollspel, med en miljö som har sin grund i den historiska tiden kring det Tredje Korståget och med inslag av skandinaviska, brittiska och keltiska folksagor likaväl som riddarromantik och fartfyllda äventyr. Det är medeltid, det är saga och det är äventyr på samma gång.

I Västmark finns allt man kan önskar sig: bålda riddare och nesliga skurkar, sköna jungfrur och onda häxor, trolldom och skogsväsen, krig och korståg. Med hjälp av komplett bakgrundsfakta om en verklig och levande värld och ett snabbt och smidigt men ändå trovärdigt regelsystem kan man uppleva allt detta och mer därtill. Följ med in på en resa in i Västmarks fantastiska värld, en resa där bara fantasin sätter gränserna för hur långt du kan komma!

Du behöver papper, penna och en tiosidig tärning för att kunna spela Västmark. Fantasi och ett par äventyrslystna vänner är också en stor fördel.

Västmark är ett
rollspel från

