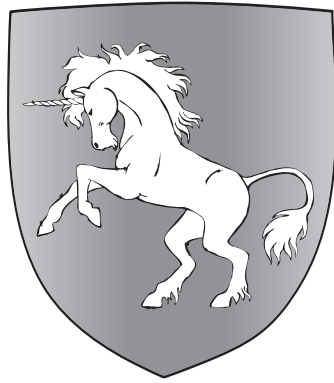






5 Det var en gång...

I vilket vi får träffa Tuva och riddar Gared.

15 Om rollspel

Vilket är ett kapitel som förklarar vad rollspel är och fenomenets generella principer.

21 Välkommen till Västmark

I vilket vi får reda på mer om riket Västmark och den värld i vilket rollspelet utspelas.

31 Figuren

I vilket vi får skapa en figur för spelet, med bakgrund, spelvärden och allt annat som behövs.

43 Egenskaper

I vilket vi får lära oss allt som vi skulle vilja veta om egenskaper, hur de fungerar och vad de har för effekt på spelet.

57 Skickligheter

I vilket vi får en lista över alla de områden som en figur kan tränas inom, samt hur man specialiserar sig. Därtill finns också en liten avhandling om språk och vapenhantering.

65 Grunden

I vilket vi får lära oss hur man slår med en tärning och avläser resultatet.

71 Strid

I vilket vi får lära oss att medelst tärning simulera våldsamheter och annat som gör ont. Dessutom finns här uppgifter om den medeltida arsenalen.

91 Gifter och förgiftningar

I vilket vi får det bekräftat att vägen till hjärtat går genom magen, och exakt hur ont man får på vägen.

97 Trolldom

I vilket vi får bekanta oss med trolldomens hemligheter.

125 Kampanjregler

I vilket vi studerar långvarigt äventyrande. Även familj och livets gång tas upp.

133 Lyonía

I vilket vi får en introduktion till det medeltida samhället och den kristna kyrkan.

151 Djur & djurfolk

I vilket vi får titta närmare på vanliga djur, ovanliga djur och rena bestar.

159 Älvafolk

I vilket vi får stifta bekantskap med älvor, troll, vättar, vittror, huldror, rår och andra oknytt.

167 Spelleda Västmark

I vilket vi introduceras till spelledandets svåra konst.

181 Kampanjer i Västmark

I vilket vi får uppslag och idéer för att spela Västmark under längre tid.

189 Varor och handel

I vilket vi tittar på pengar och hur lite dessa används i Västmark, och därtill varors inbördes värde.

197 En bro för mycket

I vilket vi finner ett äventyr, där riddar Lamb och riddar Stoolpe gör upp.

213 Resurser

I vilket vi hittar alla de formulär som behövs, tillsammans med förklaring om hur de används.

221 Index

I vilket vi får hjälp att hitta i boken.

227Efterskrift

I vilket författaren skryter om sitt arbete.

© Krister Sundelin, vissa delar © Nils-Erik Falhvik, med tillstånd
Tryck: Elanders, Göteborg 2003
Omslag: Peter Bergting
Grafisk form och sättning: Krister Sundelin
Illustrationer: Krister Sundelin och Eva Florén
Distribution: www.foxtail.nu
ISBN 91-974603-0-3
Andra tryckningen

Kapitel 1:

Det var en gång...

”Släpp fram mig!” ropade Tuva, när hon sprang genom folkmassan. Det var efter den första dagens dyster vid tornerspelen i Urdwene och väpnare, vapensvenner och budbärare sprang fram och tillbaka mellan riddarnas tält. Det var kutym att en besegrad riddare förlorade svärd, häst och rustning om de förlorade en dyst och att man för att få tillbaka dessa var tvungna att betala lösen för dem. Därför sprang vapensvenner och väpnare fram och tillbaka för att förhandla om lösen.

En av dem som sprang var Tuva från Vadehyttan. Hon var vapensven till en riddare från Rimmersby, riddar Gared. Hon var nyss fyllda arton, med rödbrunt hår i hästsvans och pigga bruna ögon. Att en flicka var vapensven var ovanligt nog, men Tuva hade älvablood i ådrorna, något som syntes med all önskvärd tydlighet på den yviga rävsvansen som stack ut under kjorteln och hennes pälstäckta rävöron.

Älvafolk var med all rätt fruktade i Västmark och deras vekare ättlingar halvfolken, avkomma mellan älvafolk och människor, fick ofta ta smällarna av denna fruktan. Tuva var allt för medveten om de fientliga blickar som hon fick utstå på grund av svansen. Hon bar dock sin herres vapensköld broderad på kraghuvan och kjorteln och ingen vågade antasta henne av den anledningen. Att ge sig på Tuva i riddar Garets tjänst var liktydigt med att ge sig på riddar Gared själv och det skulle vara skäl nog för släktfejld.

Till slut kom han fram till riddarens paviljong och klev in. ”Riddar Frede sänder sin högaktning och gratulerar er till segern” sade Tuva och räckte fram noten. Hon vare sig kunde eller behövde läsa från den, eftersom hon likt alla västmarkingar lärt sig att memorera istället för att läsa. ”Han erbjuder en silverbägare värd ett mark guld och en börs med två pund silver som lösen för häst, rustning och svärd, som ni rättmätigen vann i dysten idag.”

Gared tog emot noten och läste den. ”Riddar Frede är en hederlig man som erbjuder fullt pris för häst, vapen och rustning. Gå tillbaka till honom med häst,

ONCE THERE WERE OCEANS
ENDLESS EMERALD FORESTS
FILLED WITH SOUNDS OF MAGIC
ONCE, SO LONG AGO

ONCE I WAS JADED
THOUGHT I KNEW A FEW THINGS
UNDERSTOOD SO LITTLE
HAD SO MUCH TO LOSE

”ONCE”, UR
”VARGARNAS PAKT”

rustning och svärd och säg att bågaren och ett pund silver är allt jag kräver i lösen. Sänd honom min högaktning. Om du får lösen med en gång, sök då upp smeden Alasdair och hämta svärdet som jag beställde av honom för en månad sedan om det är klart. Jag har lovat honom ett pund silver i betalning för arbetet.”

”Ja, herrn” svarade Tuva. ”Vet ni var Alasdair finns?”

”I norra änden av marknaden, längst bort. Jag såg honom på vägen hit.”

”Javisst, herrn!” Tuva spann runt och försvann ut ur tältet.

Gared tittade fundersamt efter sin vapensven efter att hon hade försvunnit. Han hade haft två väpnare tidigare, innan han tog upp Tuva i sin tjänst och han var mer än nöjd med hennes insats. Hon var arbetsam och lojal, men också tämligen självständig och kvicktänkt. Han strök sig i mustaschen och funderade på vad som skulle hända henne i framtiden.





För tre år sedan hade Tuva inträtt i riddarens tjänst, då som en nervös bondflicka från Vadehyttan, ett litet samhälle i västra delen av Thabeun, det nordligaste hertigdömet i riket. Tuva hade vuxit sedan dess på alla tänkbara sätt. Skrattgroparna var djupare, fräknarna större och svansen yvigare. Nervositeten var nästan helt borta liksom skammen över hennes ursprung och istället fanns en frustration över att hon aldrig skulle kunna komma att bli något annat än ett halvfolk till vapensven. Det var som att hon kände att det endast var i riddarens tjänst som hon kunde bli accepterad. Det oroade riddaren, som mer och mer såg Tuva som vapendragare och kamrat än som vapensven och tjänsteflicka.

Om politiken i riket tillät så skulle han ta itu med det problemet, men det var inte säkert att det fanns möjlighet till det. Kungen var döende och det fanns ingen klar successionslinje och rikets ädlingar hade redan börjat förbereda sig på oroligheterna som skulle uppstå när kungen dog. Då skulle ett antal tronpretendenter kliva fram och rikets ädlingar skulle ty sig till den pretendent som de trodde skulle kunna ge just dem mest makt, inflytande och rikedom. I egenskap av adelsman, riddare och son till en greve så var det oundvikligt att Gared skulle bli indragen i oroligheterna och i så fall så skulle Gared och Tuva vara glada om de överlevde. Men en så orolig framtid skulle också kunna erbjuda helt nya möjligheter, men vilka de var kunde Gared inte se.

Tuva utförde sitt uppdrag och levererade rustning, häst, svärd och Gareds meddelande till riddar Frede och Frede var glatt överraskad av Gareds budskap. Han lämnade över ett pund silver i en börs och en tygväska med silverbägaren till Tuva och Fredes väp-

Västmark tredje utgåvan

Det är med stor glädje som Rävsvans Förlag presenterar den tredje utgåvan av rollspelet *Västmark*. Projektet har legat i planeringen i över två år nu, men det är först nu som det har funnits ekonomi att faktiskt genomföra det. Det är första gången som *Västmark* finns i någorlunda ordentligt tryck. Tidigare utgåvor har endast varit elektroniska, men nu äntligen finns *Västmark* i ett format som jag trivs med och som det alltid har varit avsett för – den tryckta boken.

I och med det så har det också varit dags att ge spelet en rejäl rundsmörjning. Allt eftersom tiden har gått så har spelvärlden till *Västmark* utvecklats allt mer. Senast under hösten 2001 kom den stora omvälvningen i form av modulen *Geografica Vistfarthi*, boken om riket Västmark, och i och med den så definierades *Västmark* upp på ett sätt som faktiskt sade emot regelboken. Dessa motsägelser är nu åtgärdade.

Rent regelmässigt så har spelet också utvecklats. Den erfarenhet som jag har fått av att skriva

rollspel under de fyra år som gått sedan version två har satt spår: det finns gott om moment som har förtydligats, slimmats och förändrats. Målsättningen har dock alltid varit att *Västmark* skulle fortsätta att vara *Västmark*. Allting som har gjorts tidigare ska fungera med tredje utgåvan, mer eller mindre rakt av.

I och med att spelet *Västmark* heter likadant som riket i vilket det utspelar sig så kan det lätt uppstå lite förvirring. Därför har jag valt konventionen att närhelst jag refererar till spelet *Västmark* så skrivs detta med kursiv stil, och där jag hänсыftar till riket Västmark så skrivs det som vanligt.

Det är viktigt att komma ihåg att detta är ditt spel numera. Om det är någonting i boken som du inte tycker om så är det bara att stryka, ändra eller lägga till. Det finns ingen som säger att det du gör är fel. Detta är trots allt ett spel, och det viktigaste är att du och dina medspelare har roligt.

nare tog hand om häst, rustning och svärd. Hästen var redan ryktad och omskött – det hade Tuva sett till redan innan – men rustning och svärd skulle behöva fejas och det fick väpnaren ta itu med.

Det började skymma på när Tuva gav sig av mot marknadens norra delar. Marknadsplatsen och tornerfältet hade fått Urdwene att svälla till fem gånger sin normala storlek och nästan tio tusen människor hade samlats från hela Västmark för att betrakta tornerspelet, ställa upp själva eller tjäna en slant på de andra besökarna. Det tog därför lite tid för Tuva att leta sig fram till Alasdairs tält, men till slut, efter att ha frågat ett antal personer, så hittade hon fram till hans paviljong.

”En god dag, fröken” brummade Alasdair med en tydlig avranisk brytning när Tuva närmade sig hans lilla paviljong. ”Hur kan jag hjälpa er?”

Tuva kunde inte låta bli att stirra på den enorma björnen. Den avraniske smeden var nästan dubbelt så lång som Tuva och trots det var han kompakt och muskulöst byggd. Därtill var han djurfolk, en enorm björn i kraftig brun päls, klädd i kilt och med väldiga ramar. Liksom Tuva tillhörde han de som alltid sågs ner på i Västmark, då den Heliga Skrift satte människan som herre över alla djur. Få vågade dock gräla med Alasdair, av nästan samma skäl som att ingen vågade antasta Tuva. I Tuvas fall var det hennes herres vapensköld som avskräckte. I Alasdairs fall var det Alasdair själv – man grälar ogärna med ett kvarts ton björn. ”M-m-min herre sände mig för att hämta ett svärd...” stammade Tuva fram, smått skrämmd av den enorma björnen.

Alasdair böjde sig fram och plirade mot vapenskölden på kraghuvan. ”Hrrm,” brummade han, ”riddar Gareds vapensven?”

Tuva nickade. ”Min herre sade att han hade lovat ett pund silver för svärdet.”

”Hum, det gjorde han. Ett svärd åt riddar Gared tog jag med minsann, för jag misstänkte att han skulle komma hit idag.” Alasdair vände sig om och grävde bland sina saker tills han fick fram ett drygt tre fot långt tygpaket, sammanknutet med läderremmar. Han virade upp paketet och visade fram ett svärd i dess skida. ”Jag hoppas att det faller er herre i smaken” brummade björnen och slog sedan in svärdet igen. ”Han lär inte finna ett finare svärd i Västmark om han inte hämtar ett från Sachsen eller Toledo.”

Tuva sträckte fram börsen som hon hade fått av riddar Frede. Alasdair vägde den i handen, nickade och brummade gillande, varefter han öppnade börsen och undersökte mynten. De såg försvinnande små ut i jättens enorma ramar. ”En god affär var det här!” mullrade han. ”En god dag önskar jag er, fröken!”

”Tack så mycket, mäster smed!” Tuva bockade sig, tog paketet och lämnade smeden. Med svärdet under armen och väskan med bågaren vid sidan började hon vandra tillbaka genom tältstaden till riddar Gareds tält.

Solen hade precis gått ner och även om horisonten fortfarande var ljus så var det facklor, eldar och

fyrfat som lyste upp tältstaden. Det var heller inte så mycket folk ute, så Tuva kunde ta sig fram utan att trängas. Tuva hade nästan kommit tillbaka till läktaren vid tornerfältet, då hon hörde upprörda röster på andra sidan läktaren. Hon kände att hon inte borde bry sig, men nyfikenheten tog överhanden, så hon smög sig närmare. När hon kikade runt om hörnet såg hon fyra män, tre fint klädda riddare och en man klädd i skogsgrönt. En av de fint klädda såg verkligen upprörd ut och Tuva kände igen riddar Frede.

”Ni förlorade en hel del pengar idag, ers nåd” sade den grönlädd till riddar Frede. ”Det var ett dåligt år på era ägor, så ni kan knappast ha råd att upprätthålla godset i år.”

”Vart vill du komma?” frågade riddar Frede surt.

”Det vore sannerligen en fläck på hedern om det kom ut att den ärevärdige riddar Frede var tvungen att lösa sig fri genom att ge bort den bågare som hans farfars far vann vid Akafara, eller hur?”

”Du skulle bara våga!” fräste riddaren och grepade efter svärdet.

Djur?

”Vad gör en björn 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 Carroll gjorde likadant i *Underlandet*, A. A. Milne lät Christopher Robin samtala med Puh, Nasse, Uggle, 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 barnslig? 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.



”Seså, ers nåd, vi erbjuder bara en lösning på era problem” sade en av de finklädda och lade sin hand på Fredes svärdshand, delvis för att lugna ner honom men också för att hålla fast honom om han skulle bli våldsam. ”Riddar Gareds generositet kommer enbart att kunna försörja er tills tornerspelet är över och det vet ni.”

Riddar Frede morrade bara som svar. Den finklädde böjde sig fram och sänkte rösten. ”Vad skulle ni säga om vi kunde se till att era marker fördubblades innan natten vore slut?”

Frede var tyst. ”Vad vill ni ha?”

”Det växer fram en västlig allians nu” sade den finklädde. ”Dina marker ligger precis vid gränsen.”

”Det vore bra om vi kunde få information om vad som händer i den västliga alliansen” sade den andre finklädde, en reslig man med en svart baret.

”Ni pratar om förräderi” sade Frede och greppade än hårdare om svärdet.

Den förste finkläddes grepp om Fredes handled hårdnade. ”Nej, min vän,” sade han. ”Vi talar om en fristad för Tharen här och hans mannar. Ni behöver inte förråda någon eller göra någonting alls, ers nåd, utom att låta Tharen och hans män gömma sig i dina skogar och låta bli att märka att en och annan av kungens hjortar faller för en ensam jägares pil då och då.”

Riddar Frede öppnade munnen, men stängde den plötsligt igen. Hans ögon mötte Tuvas och för ett ögonblick var Tuva övertygad om att hon skulle bli avslöjad. Men riddar Frede behöll fattningen. ”Jag ska ge mitt svar i morgon” sade han. ”Lämna mig nu. Jag har bohorden att förbereda mig för under morgondagen.”

Mannen med baretten nickade. ”Nåväl, ers nåd. Ni får till i morgon på er.”

Riddar Frede släppte greppet om svärdet och de tre männen drog sig tillbaka. Tuva drog in huvudet bakom läktaren igen av rädsla för att bli upptäckt, men hon kunde höra hur männen försvann från platsen.

Precis när hon skulle smyga sig därifrån så hopade hennes hjärta till när hon hörde riddar Fredes röst. ”Du kan komma fram nu” sade han.

Tuva gick försiktigt runt om hörnet på läktaren.

”Hur mycket hörde du?” frågade han.

Tuva tänkte först säga att hon inte hade hört något alls, men ändrade sig. ”Allt ifrån det om er farfars fars bågare, ers nåd.” Hon var fortfarande alert och redo att springa därifrån.

Till hennes förvåning så sjönk riddarens axlar ihop. ”Då har jag inget annat val än att tala med er herre.”

”Så ni tänker inte försöka döda mig?”

Riddar Frede skrattade torrt. ”Nej, knappast. Så pass mycket heder har jag fortfarande i kroppen. Jag må fundera på att härbärgera fredlösa på min förläning, men inte på att döda någon i berätt mod. Det skulle bara göra skammen djupare.”

Tuva litade fortfarande inte helt på riddaren, men gick ändå i förväg och visade vägen. Hon sneglade

ofta över axeln för att se om riddar Frede skulle hitta på något dumt, men det gjorde han inte. Mycket lättad kom hon fram till riddar Gareds tält och bad att få komma in. Väl inne i tältet lämnade hon över bågaren och svärdet och sade sedan att riddar Frede ville träffa honom.

Riddar Frede visades in i tältet och de båda riddarna lade händerna på varandras överarmar som vapenbröder. Gared vinkade ut Tuva, men riddar Frede avbröt.

”Jag skulle vara mycket bättre till mods om er vapensven stannade kvar” sade han. ”Hon har genom Guds försyn fått en stor del i mitt ärende.”

Gared höjde förvånat på ett ögonbryn. ”Det här tarvar en förklaring” sade han och spände ögonen i Tuva.

”Berätta vad ni såg och hörde, fröken” anmodade riddar Frede.

Tuva berättade nervöst om allt som hon hade hört vid tornerfältets läktare. Det gick ganska fort och hon sneglade nervöst åt riddar Frede till. När hon var klar med sin historia så tog riddar Frede vid. ”Det är dock inte allt, som ni kan förstå” sade han.

Riddar Gared visade sin kompanjon till ett bord med två stolar och bad honom att sätta sig. ”Tuva, hämta vin till oss och tag med en mugg åt dig själv.” Tuva lydde snabbt och kom snart tillbaka med en vinlägel och tre muggar. Riddar Frede tog snabbt en klunk själv, som för att trösta sig och fukta strupen.

”Ni känner till min familjs historia, ers nåd” sade riddar Frede. Gared nickade. ”Jag har varit edsvuren riddare till greve Eowald i tio år nu och som tack för min tjänst har jag förlänats med gods på hans mark. Greve Eowald är edsvuren till hertig Valachen av Thabeun. Och han är en av de två tronpretendenterna när kungen dör. Det är med anledning därav som de två herrarna, som jag inte tänker namnge i nuläget, vill ha min tjänst. Genom att Falimar svämmade över under stormen för ett tag sedan så förstördes en stor del av skördarna på mina marker. Jag har inte velat svälta ut mina egna undersåtar, så därför har jag lättat på skatterna så till den grad att jag är tvungen att ombesörja mig själv på samma sätt som ni, genom segrar på tornerspel.”

”Det är en tung börda, med tanke på att ni har en son och en hustru att ta hand om.”

”Det och en väpnare och ett gods därtill. De vet om svårigheterna och deras mod sjönk när er lans slog in i min sköld och vräkte mig ur sadeln idag.”

”Hade jag vetat om detta så hade jag aldrig krävt lösen, ers nåd” sade Gared. Han reste sig snabbt upp, hämtade bågaren som fortfarande fanns i sin väska och sträckte över den till riddar Frede. ”Jag kan inte kräva mer än ett pund i lösen. Den här bågaren tillhör er och er familj och är värd långt mycket mer än häst och brynja. Jag kan inte ta emot den.”

”Ers nåd!” utropade riddar Frede och reste sig. ”Jag är er evigt tacksam!”

”Men att återbetala er lösen löser inte er ur ert dilemma, ers nåd.”



”Nej, det gör det inte. En god dag i bohorden imorgon kan hjälpa mig, men om inte så är fallet så kommer mina svårigheter att fördubblas.”

Gared strök sig över mustaschen igen. Så såg han upp från bordet. ”Tuva, jag vill att du bär bud till min far och säger att jag vill träffa honom imorgon. Säg ingenting om det här till någon.” Det sista underströks med skärpa i rösten och en barsk blick. Tuva nickade. ”Seså, sätt fart!”

”Nu med en gång, sir?”

”Nu med en gång.”

Tuva nickade och försvann ut ur tältet, konfunderad över riddarens plötsliga och underliga order. Garets far, greve Alfeld, skulle ändå komma att träffa sin son nästa dag, så hon förstod inte varför ett särskilt bud skulle skickas så sent på kvällen. Hon sökte dock upp greven enligt order och trots den sena timmen så togs hon emot så att hon fick lämna över Garets meddelande.

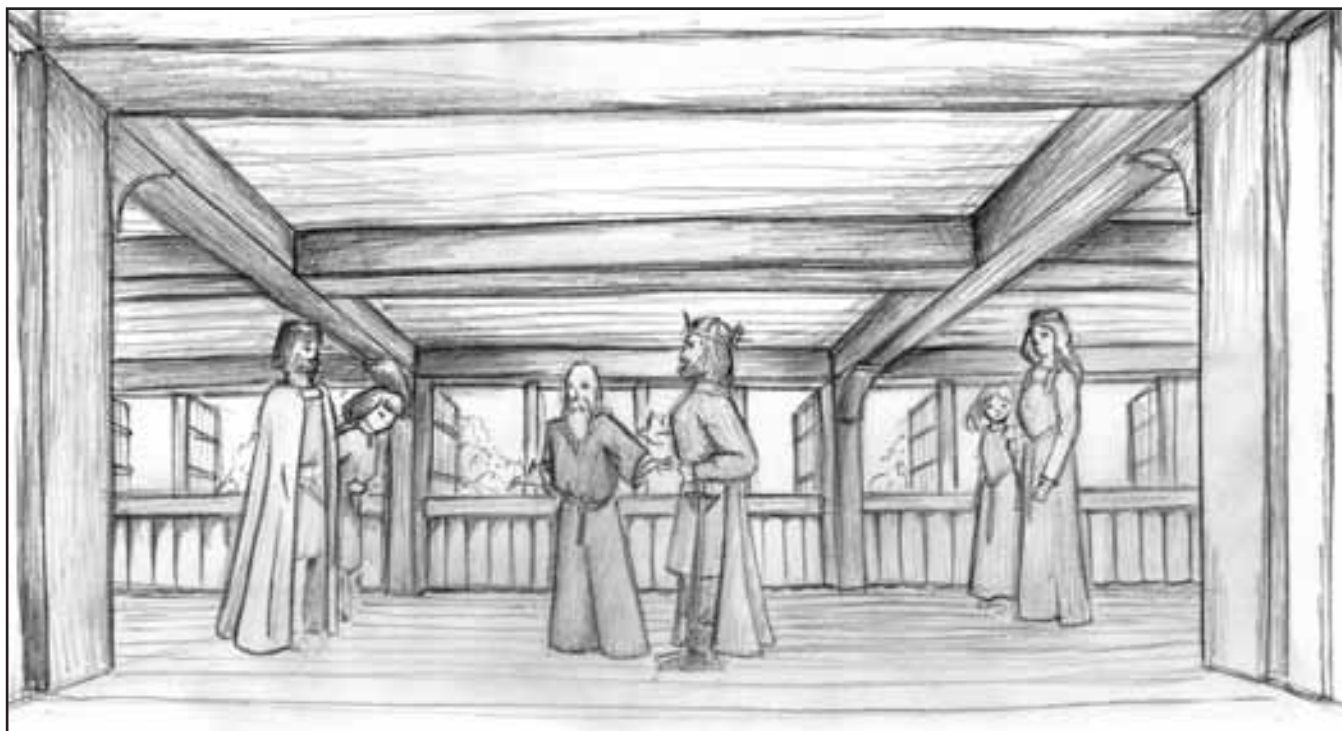
Som vanligt så var greve Alfeld snudd på ovänlig. Han tog emot henne för att hon var hans sons budbärare, men iskylan i hans uppträdande gjorde det klart och tydligt att han hellre hade kastat ut henne. Tuva svalde ogillandet. Hon var van – greve Alfelds föga varma tankar om halvfolk hade ju spridit sig till vanligt folk och det hade ju varit det som hade tvingat henne att mer eller mindre fly hemifrån. När uppdraget var slutfört lämnade hon greve Alfeld och gick tillbaka.

Det var nattmörkt och stjärnklart och lite småkylligt och allt eftersom släcktes eldar, ljus och facklor allt eftersom folk gick till sängs för morgondagen. Tuva gäspade medan hon gick hem och hon log stillsamt i mörkret när hon funderade över sitt öde. Hon hade lyckats undgå att någon upptäckte att hon var halvfolk hela livet genom att hålla sig undan från

andra. Hon hade fruktat dagen då hon skulle komma att bli avslöjad ända sedan svansen började växa och hennes ursprung blev uppenbart, både för sin egen skull men också för att det skulle ha bevisats att hennes mor hade varit otrogen med någon av älva-folket. Svansen hade hon kunnat dölja under kjolen och öronen under huvudduken, men det hade varit nära flera gånger om. Endast genom att hålla sig undan och gå i vall hade hon kunnat undgå upptäckt. Som genom ett under hade hon lyckats undkomma ett arrangerat äktenskap som skulle ha avslöjat hennes egen natur och hennes mors otrohet, genom att hennes farmor lyckades övertala riddar Gared att ta henne i sin tjänst som vapensven. Det var verkligen en ödets ironi, att hon hade tagit tjänst hos sonen till den länsherre som drivit hatkampanjen mot halvfolk som hade tvingat henne hemifrån, men det hade hon inte fått reda på förrän senare.

Sedan dess hade hon rest med riddaren runt omkring Västmark, skött om hans dagliga sysslor och fått lära sig att fäktas och rida. Det var ett mycket mer äventyrligt liv än hon någonsin hade kunnat drömma om, om än hårt, arbetsamt och tidvis tämligen riskfyllt.

Allt eftersom tiden hade gått så hade hon blivit mer och mer medveten om hur riddaren oroade sig för att det skulle uppstå anarki i riket när kungen dog och att framtiden skulle bli mer osäker. Hon hade försökt att sätta sig in i läget, men det var inte så lätt. Kungen var dock gammal och utan arvingar. Det fanns två favoriter till tronen, hertigarna Valachen och Wedarlaeg och flertalet mindre så som greve Deowald, ärkebiskop Sigismund och flera andra, inklusive ett par adelsmän i grannriket Wiederfan. Ingen av dem hade något odisputabelt krav, så förmodligen skulle det leda till ett reguljärt krig när de olika



tronpretendenterna skulle försöka lägga beslag på tronen. Framtiden kunde mycket väl bli mer äventyrlig än hon önskade.

Hon stannade till när hon nästan var tillbaka till riddarens tält. En bit bort, i skuggan bakom ett annat tält, stod en man i mörkret och lyssnade på konversationen inne i riddar Garets tält. Hon kunde se riddarnas silhuett mot tältduken och vagt höra deras konversation. Mannen som lyssnade måste höra ännu bättre. Hon stannade kvar och väntade. Hon blev mer och mer säker på att det var den grönklädde fredlöse som hade nämnts som Tharen tidigare.

En stund senare gick riddar Frede ut ur tältet och gick hem till sig. Den grönklädde följde efter riddar Frede och Tuva följde efter den fredlöse. När den fredlöse var nöjd med att riddar Frede vände hem så smet han av åt sitt håll. Tuva följde efter på avstånd och såg hur den fredlöse smög bort till baron Wulfs tält – Tuva kände igen vapenskölden – och anmälde sig vid tältöppningen. Nu var rollerna mer eller mindre ombytta – nu var det Tuva som spionerade på den fredlöse.

En kort stund senare kom en lång och kraftig karl och även honom kände Tuva igen, som den förste av de båda finklädda. De gick iväg en bit från tältet, närmare Tuva och höll en lång konversation.

”Herr Frede har avslöjat alltihop” sade den grönklädde. ”För riddar Gared.”

”Den var intressant” sade baron Wulf. ”Hur mycket avslöjade han?”

”Nästan alltihop. Garets räsvansade slyna råkade höra vårt samtal och Frede och rävhonan avslöjade allting för riddar Gared. Det finns en risk att greve Alfeld dras in också.”

”Garets far?”

”Jo, men honan fick strikta order att inte avslöja något och jag tror att hon lyder. Jag är dock inte helt säker på det, för jag följde inte efter henne. Frede och Gared satt kvar och planerade och det var viktigare att lyssna på dem.”

”Vi får hoppas att hon inte avslöjade något. Sades mitt namn under kvällen?”

”Nej, riddar Frede höll tyst om den saken och nämnde inga namn.”

”Nå, det var då för väl” sade baronen.

”Ska jag döda dem?”

Baronen funderade en kort stund. ”Nej. Bohorden är i morgon,” sade baronen med ett ondsint leende, ”och det kan hända många olyckor på ärans fält. Och baron Alfeld ska nog få för mycket att göra så att han inte kan träffa sin son innan dess.”

”Ni är slug som en räka, ers nåd” sade den fredlöse och log lika ondsint.

Baronen vinkade bort den fredlöse, som bugade sig och smet iväg och därefter gick baronen in i sitt tält. När Tuva var säker på att kusten var klar smög hon bort till riddar Garets tält. Riddaren höll på att göra sig klar för natten när hon kom tillbaka.

”Du är sen” sade riddaren, vare sig förvånad eller förebrående.

Tuva tittade ut genom tältöppningen. ”Den fredlöse lyssnade utanför tältet när jag kom tillbaka.”

”Han lyssnade redan innan jag skickade iväg dig till min far” sade Gared.

”Gjorde han?” frågade Tuva förvånat.

”Det var Guds försyn att jag råkade höra honom och jag skickade iväg dig för att du skulle råka få syn på honom på vägen tillbaka.”

”Men varför sade ni ingenting?”

”Därför att då skulle han ha hört. Jag fick hoppas på att du skulle se honom på vägen tillbaka.”

”Åh.”

”Så, vad mer såg du?”

”Den fredlöse tog sig bort till baron Wulfs tält och pratade med honom. Jag tror i alla fall att det var baron Wulf. De vet att vi vet om saken och de funderade på att döda oss.”

”Men det kommer de inte att göra i natt, eftersom det blir för många frågor. Så vad ska de göra istället?”

”Det kan hända många olyckor på ärans fält, sade baronen. Jag tror att han kommer att försöka döda er och riddar Frede i bohorden i morgon och så snart det har hänt ... tja, vem tror på en räsvansad flicka till vapensven?”

Riddar Gared fnös misstroget. ”Det är en bra plan de har och den har inte många hål.”

”Så vad ska vi göra åt saken?” frågade Tuva.

”Ingenting” svarade Gared och klädde av sig.

”Ingenting?”

”Nej, just det, ingenting. Imorgon är en ny dag och Gud visar vad hans vilja är imorgon. Släck ljusen nu och gå och lägg dig sedan.”

Tuva lydde misstroget. Hon hade svårt att sova, medveten om att hon nästa dag mycket väl kunde stå utan länsherre.

Nästa morgon var det kyligt i luften men klar himmel när Tuva klev upp och började med dagens sysslor. Hon tände elden igen, ordnade kallskuret, öl, smör och nybakt bröd åt riddaren och tog sig själv något att äta på stående fot. Hon tog hand om stoppningen till riddarens rustning och lagade den där den hade fått sig en rejäl törn under föregående dag och hämtade riddarens hjälm från en av smederna som hade bankat ut bucklorna i den. Sedan tog hon hand om riddarens stridshäst Vildgräs och sadlade honom. När hon var klar med dagens sysslor kom riddaren förbi och bar på en lång båge och ett pilkoger.

”Tuva, du är anmäld till väpnarnas bågskytte-turnering” sade han.

”Är jag?” frågade hon förvånat.

”Jadå” sade riddaren och hängde kogret över Tuvas axel. ”Gör väl ifrån dig nu. Den är precis före bohorden, så det är bäst att du springer iväg. Jag kommer efter.”

Tuva rusade bort till tornerfältet och trängde sig mellan folk. Hon släpptes in innanför repet när hon talat om vem hon var och en av marskerna konsulterat rullorna. Hon kände sig ganska olustig när folk stirrade och pekade på henne och hennes svans. Till och med de andra deltagarna skrattade gott åt henne.



Hon försökte skaka av sig de olustiga känslorna när hon strängade på bågen. Ett par av hennes medtävlare nickade gillande när de såg att hon var van vid att hantera en båge och inte behövde hjälp med att stränga på den.

Baronens härold red in för att öppna bågskytte-turneringen och förklara reglerna. Till sin hjälp hade han ett halvdussin marsker som skulle hjälpa honom att döma, både i bågskytte-turneringen och i boorden. Reglerna var enkla. Det fanns tio tavlor, var och en med en rödmålad mittcirkel. Fem pilar skulle avlossas i första omgången på trettio stegs håll. De som fick in tre pilar i måltavlans mitt gick vidare till andra omgången, som var på femtio stegs håll. Där skulle ytterligare fem pilar avlossas mot målet och de som fick in tre pilar i tavlans mitt gick vidare till en finalomgång, där man åkte ut så fort man inte satte en pil i tavlans mitt. Den som stod sist kvar på planen skulle koras segrare i bågskytte-turneringen och vinna ett pris om femtio silvermynt.

Tuva gav inte särskilt mycket för sina chanser och undrade vad för galenskap som hade fått riddar Gared att anmäla henne. Hon kunde hantera en båge, men hon var definitivt inte en mästare på vapnet, speciellt som flera av hennes medtävlare var namnkunniga som goda bågskyttar. Hon lade en pil på strängen och steg fram till linjen. Sen tittade hon ner på pilen och bågen och insåg att hon hade ett vapen i sin hand.

En flicka med vapen i hand, om än vapensven, skulle dra till sig uppmärksamhet som skulle avslöja för baron Wulf, den fredlöse och vem än deras kumpan i baretten var, om att deras plan var avslöjad. En bågskytte i bågskytte-turneringen kunde dock bära en båge utan att det skulle vara iögonenfallande.

Bra mycket nöjdare, nu när hon genomskådat sin herres list, ställde hon sig stadigt med fötterna brett isär. Hon drog och höjde bågen i samma rörelse och kände hur det stramade över rygg och skuldror. Det knakade tillfredsställande i bågen. "Bågen fullt dragen är till nio tiondelar knäckt" mindes hon att tillsyningsmannen i Vadehyttan brukade säga. Hon hörde knappt ordern att börja skjuta, utan siktade och släppte pilen mer eller mindre i sin egen värld. Fem pilar for iväg och fyra av dem fastnade i mittcirkeln.

Tuva log förnöjt när hennes namn lästes upp bland dem som gick vidare till andra omgången. Måltavlorna flyttades bak tjugo steg till och hon fick tillbaka sina pilar. Det var tunga pilar, spikraka med långsmal och fyrkantig spets i härdat stål och styrfjädrar från grågås. De var ypperliga för bågskytte mot tavla eftersom de var framtunga och gick spikrakt, men de var egentligen avsedda för att slå igenom ringbrynja. Det var ännu en sak som riddar Gared hade förutsett.

Den första pilen slog in i tavlan precis utanför mittcirkeln. Den andra slog in i mittcirkeln, väldigt nära mitten och även den tredje tog i mitten, fast något längre ut. Tuva blev plötsligt varse att folk hurrade

för henne och det gjorde henne nervös. Den fjärde pilen missade grovt. Det var bara en pil kvar nu.

Tuva tog ett djupt andetag och slöt ögonen en kort stund. Hon lade den femte pilen på strängen och knöt högernäven i ett försök att få den att slappna av. Hon drog och höjde och släppte iväg pilen och vågade knappt ens titta. Men den slog in i mittcirkeln och jublet steg hos publiken som plötsligt fått en oväntad nykomling i finalen att heja på, utöver de namnkunniga bågskyttarna.

Tuva fick tillbaka sina pilar, såg sig omkring för att se riddar Gared. Hon såg honom fullt rustad bredvid riddar Frede, båda redo för boorden. Han applåderade åt henne och nickade och Tuva bugade tillbaka.

Det var åtta andra skyttar i finalomgången och en av de tio tavlorna togs bort så att var och en hade en tavla var.

"Du skjuter bra" sade den unge bågskytten på tavlan bredvid Tuvas, en lång och gänglig yngling med rågblont hår och blå ögon.

"Tack, herrn" sade Tuva, ovan vid komplimanger som hon var.

Han skrattade. "Jag är lika lite adlig som du" sade han. "Mitt namn är Fearan, Feoreds son och vapensven till riddar Westfold."

"Och jag är Tuva från Vadehyttan, Sivas dotter och vapensven till riddar Gared" sade Tuva och bugade sig.

"Från Thabeun?" Tuva nickade som svar. "Jag tänkte väl att jag hörde nordlandstungomål i ditt tal. Om jag ska vara ärlig så tror jag inte att du vinner, men lycka till, Tuva Sivas dotter."

"Lycka till du också" sade Tuva och nickade.

Marsken kallade till ordning och kallade fram finalisterna till sina tavlor. De skulle alla skjuta samtidigt. Tuva klev fram tillsammans med de andra, enda kvinnan bland åtta andra män och lade sin pil på strängen. På kommando drog de och släppte. Tre av dem missade mittcirkeln, men Tuva och Fearan var kvar. De tre utslagna klev tillbaka.

Åter föll kommandot, åter flög pilarna över fältet. Två skyttar till föll ut och jublet visste inga gränser när Tuva fortfarande fanns med bland de kvarvarande finalisterna. Det var Tuva och ytterligare tre skyttar kvar. Hon hade kommit att bli publikens favorit. Bågskytte var av tradition folkets vapenlek, men de bästa bågskyttarna var oftast godsägarnas skogsvaktare och nästan alltid de ofrälse antagonist. Således var det alltid omtyckt att någon som inte stod i någon godsherres sold var med och tävlade mot dem, även om hon var halvfolk.

Ännu en gång hördes marskens kommando och ännu en gång for pilarna iväg. Tuvas och Fearans pilar slog in i tavlan precis på kanten och ingen kunde säga huruvida det var träff eller miss. Två av marskerna red fram för att titta och publiken var knäpptyst. Marskerna dömde träff och jublet steg mot nya höjder. Sällan hade en så spännande bågskytte-tävling utkämpats i Urdwene.

En fjärde gång föll kommandot och fyra pilar slog in i fyra tavlor. Den här gången var det desto mer



uppenbart att både Tuva och Fearan var utslagna och ett besviket sorl steg från publiken.

"Jaha, det var det" sade Fearan glatt. "Det gick bättre än jag trodde."

"Samma här" sade Tuva. Hon var inte alls nedslagen över att ha blivit besegrad, då hon inte ens hade räknat med att komma till finalen. De två kvarvarande skyttarna, en skogvaktare i baron Ulfers tjänst och en herde från Conari, gratulerade Fearan och Tuva för gott motstånd. Det krävdes ytterligare två salvor innan herden kunde koras som segrare och det gjorde publiken på gott humör igen.

Samtidigt som herden fick ta emot sitt pris från värden, baron Ulfer, så togs måltavlorna bort från fältet och riddarna grupperade sig på varsin sida om fältet. Tuva sprang bort till riddar Gared som redan satt till häst bredvid riddar Frede.

"Sir!" ropade hon.

Gared böjde sig ner. "Bra skjutet, Tuva! Med lite träning kan du nog vara med och tävla om priset." Han böjde sig ännu lägre ner. "Riddar Frede vet" sade han lågt. "Stränga inte av bågen och håll ögonen öppna." Tuva nickade och trängde sig ut från vimlet.



Gared satte på sig hjälmen och fick en lans uppsträckt till sig av Fredes väpnare, som tydligen tjänade dem båda nu när Tuva sköt båge.

På fältets kortsidor stod två härar om etthundra riddare i varje, en här på varje kortsida. Den ena sidan märktes av en blå armbindel och den andra av en röd. Gared och Frede tillhörde båda den röda sidan. Fearan pekade ut sin herre för Tuva, riddar Westfold, i den blå hären på andra sidan fältet. Tvåhundra hästar trängdes och frustade. Lansar skramlade och rustningar rasslade när härolden manade till tystnad för att förklara reglerna:

"Sådana är reglerna, att svärd och lans är tillåtna vapen, men inte dolk eller klubba. Hugg är tillåtet, men inte stöt. Var och en vars lans knäckts kan hämta en ny om han fortfarande sitter till häst. Var och en som slagits av hästen må fortsätta kampen till fots. Var och en som ger sig skall ledas från fältet och sedan lösas fri från sin besegrare. Var och en som slagits sanslös skall bäras från fältet och sedan lösas fri. Den riddare som kämpar tapprast på detta fält skall dömas till segrare. Ära till de tappra!"

Den sista meningen ropade marsken högt och ropet togs upp av publiken. "Ära till de tappra!" ropades det, både på läktaren och vid fältets utkanter. Sedan blåstes en kraftfull trumpetsignal och det var startsignalen. De två riddarhärarna flög mot varandra i full fart. Det dånade i marken när de for förbi läktaren och sedan brakade de två härarna ihop.

Det var svårt att se vad som hände i den första passagen, men lansar splittrades och riddare slog i marken. Därefter vände riddarna om och gav sig på varandra igen i små grupper om ett halvdussin till ett dussin riddare. Väpnare och vapensvenner fick vara försiktiga när de gav sig ut på fältet för att leda bort fångar och bära ut nerslagna riddare. Vare sig det röda eller det blå laget fick något övertag i kampen, men leden tunnades gradvis ut allt eftersom vapenleken fortskred. Publiken hejade på sina favoriter, eller stönade när de slogs ut eller togs till fånga.

Tuva försökte hela tiden hålla koll på riddar Gared och riddar Frede, men de båda riddarna höll ihop och täckte varandra hela tiden. Tuva kunde se hur baron Wulf hade försökt angripa dem, men anfallet hade slagits tillbaka.

Tuva slogs plötsligt av en tanke. Endast riddare fanns ute på slagfältet, men inte några grönklädda fredlösa. Hon började spana runt omkring, för att se om hon kunde se den fredlöse Tharen. Han borde finnas någonstans i närheten, men hon kunde inte se honom.

Plötslig aktivitet på fältet drog Tuvas uppmärksamhet dit. Ett anfall från den blå sidan hade öppnat flanken hos riddar Gareds grupp och en annan grupp red in på flanken. Plötsligt rasade riddar Frede ner på marken utan att någon var i närheten. Under ett kort ögonblick kunde Tuva se ett pilskäft sticka ut från bakom skölden. Fearan hade också sett det och buade och ropade. Han var så frustrerad så att han grät.



Där, i skuggan hitom läktaren, fick Tuva plötsligt syn på den fredlöse. Han stod med bågen redo för ett skott till och letade efter en möjlighet till skott. Utan någon som helst medveten tanke lyfte Tuva sin egen båge och lade en pil på strängen. Den fredlöse såg henne och tiden verkade tryckas samman när Tuva höjde sin båge. De släppte sina pilar näst intill samtidigt och Tuva kände mer än såg hur den fredlöses pil strök håret och flög förbi henne. Den fredlöse sjönk ihop med två pilar i bröstkorgen. Tuva stirrade förvånat på de två pilarna i den fredlöses bröstkorg och vände sig om. Där stod Fearan med höjd båge och darrande sträng.

Hålet i den röda härens flank utnyttjades raskt och två riddare ur det blå laget dundrade in och gick rakt mot riddar Gared. Gared försökte skydda Frede mot anstormningen och slog ner den ene, men slogs själv ner från hästen. När han fick av sig hjälmen klev en riddare från det blå laget fram med svärdet höjt till stöt. Gared insåg att den här fienden inte tänkte ta några fångar och såg med föga förvåning att det inte var baron Wulf som skulle utdela dödsstöten. Baron Wulfs händer skulle förbli rena. Gared bad Herrens bön och väntade på nådastöten.

Plötsligt vräktes riddaren ur det blå laget undan av riddar Westfold. Gareds potentielle baneman kom upp på fötter och greppade efter sitt svärd, men riddar Westfold ställde sig på det. "Ge dig av härifrån, din hund!" vrålade han så att det hördes över larmet. När fienden lommade iväg vände sig Westfold mot Gared. "Är ni oskadd?" frågade han.

"Mer eller mindre, ers nåd."

"Jag kan inte hålla er som fånge" sade riddar Westfold, "med tanke på att en så ärelös hund försökt bryta mot sin riddarheder och vår värds lagar och dräpa er där ni låg. Led er kamrat från fältet" – riddaren nickade mot den sårade riddar Frede – "och ge er inte in i striden igen, så ska jag hålla er utan lösen."

"Tack, ers nåd" sade Gared och hjälpte riddar Frede från fältet. Pilen hade satt sig i brynjan och inte skadat mer än huden på armen. Anslaget mot marken hade varit värre än pilen. Så kom plötsligt en dånande trumpetsignal som avbröt striden. Två knektar och två beridna marsker hade trängt in Tuva och Fearan. Knektarna hade kopplat ett stadigt grepp om armarna på de båda ungdomarna. Innan ens riddarna hunnit säras från varandra släpades de fram framför tornerspelets värd, baron Ulfer. Publikens på läktarna reste sig och sorlet steg. Fler knektar rusade till för att hålla publik och riddare borta.

"Ers nåd" började härolden, "dessa två höjde vapen, trots er fred. De greps med sina bågar i hand." Både Fearan och Tuva hade slutat att kämpa emot.

"Ers nåd," ropade Tuva snabbt, livrädd för att det kunde vara hennes sista stund i livet och hennes sista chans att säga något, "är det ett brott mot er fred att höja vapen mot en fredlös som med båge försöker dräpa en riddare i bohorden?"

"Tig, hynda!" ropade knekten som höll fast Tuva och tryckte ner henne mot marken. Tuva skrek till i smärta. "Tala inte utan att bli tilltalad!"

"Håll där!" ropade baronen och klev ner från läktaren. "Ställ henne på fötter igen." Tuva fick hjälp upp, fortfarande bryskt men inte lika smärtsamt. "Du där, vadan denna anklagelse? Vem var det som fick smaka på dina vassa pilar?"

"En fredlös man vid namn Tharen, ers nåd" svarade Tuva så stadigt hon förmådde. "Han sköt riddar Frede mitt i bohorden. Våra pilar var andra och tredje."

Två av baronens knektar släpade fram den döde fredlöse. "Stämmer detta?" frågade baronen.

"Det stämmer, ers nåd" mullrade den ene av baronens knektar som släpade fram den döde. "Det är Tharen bågskytt, så sant som jag står här. Död som en sten också. Det var två rena skott som slog rakt igenom hans brynja."

"Är riddar Frede vid liv?" frågade baronen. "Är han oskadd?"

"Oskadd är han inte, ers nåd" sade riddar Frede och grimaserade och stödd på riddar Gared klev han fram. Han haltade efter att ha gjort illa foten i fallet. Pilen satt fortfarande i vänsterarmens brynja och blodet hade börjat synas igenom brynjan. "Men vid liv, det är jag. Det är Guds verk att pilen inte tog mer än i skinnet på överarmen."

"Och det är Guds verk att riddar Westfold stoppade en namnlös riddare från att dräpa oss båda och där efter avstod från att hålla oss mot lösen" sade riddar Gared. "Det låg mord i luften idag, men en hedervärd riddare och två modiga vapensvenner klev emellan."

"Herr Widan?" Baron Ulfer vände sig mot sin fogde. "Vad är er bedömning?"

"Det är solklart, ers nåd" svarade fogden. "En fredlös dräpare stoppades i sitt värv. Ynglingarna har ingen skuld."

"Då så" sade baronen. "Släpp dem och hämta riddar Westfold." Tuva och Fearan släpptes och riddar Westfold släpptes fram.

Riddarens första tanke var för hans vapensven. "Är du oskadd, pojke? Och du, tös?"

Fearan och Tuva nickade. "Ja, herrn."

"Det är bra" sade riddaren. Han vände sig mot baronen och bugade sig. "Ers nåd?"

"Jag har sett era dåd på ärans fält idag" sade baronen, "och därtill hört ett gott ord om er heder. Fall på knä, riddare." Riddar Westfold gick ner på knä. "Därmed utnämner jag er till denna bohords segrare, till lika stor del på grund av er tapperhet som på grund av er heder." En guldkrans bars fram och baronen placerade den på huvudet på riddar Westfold.

"Visa er välvilja gentemot tornerspelens segrare!" ropade härolden. "Ära till de tappra!"

Mörbultade men glada gick riddarna av fältet, följda av deras vapensvenner och bejublade av publiken.

Baron Wulf höll god min under banketten på kvällen. Han gratulerade sin lagkamrat riddar Westfold och hälsade hövligt på riddar Frede och riddar Gared.



Han slängde blickar bort mot väpnarnas bord, där två ofrälse vapensvenner, Tuva och Fearan, satt inbjudna dagen till ära. Tuva gav inget sken av att hon kände igen baron Wulf, men Gared lade märke till baronens blickar och tackade Gud för att Tuva kunde hålla masken.

"Den skurken, han vet att vi vet" sade riddar Gared när Wulf var på behörigt avstånd. "Han vet och ändå håller han masken."

"Men vi har inga bevis mot honom" sade Frede, "annat än löst prat mellan honom och en död fredlös, uppsnappat av en vapensven med räsvans. Vi kan säga vad vi vill och han kan förneka det. Och han vet att jag fortfarande sitter i vargklämman."

Gared bytte snabbt ämne. "Vilket påminner mig, jag tog två fångar idag. Hur gick det för er?"

"Jag tog tre" svarade Frede. "De är villiga att betala åtta pund i lösen."

"Samma för mig. Det ger fyrtio pund ihop. Det borde kunna hålla er och ert gods flytande till nästa vår."

"Men ers nåd!" utropade Frede tacksamt. "Det kan jag inte gå med på!"

"Min vän, vi har kämpat ihop på ärans fält och stirrat döden i vitögat" sade Gared allvarligt. "Neka inte en vapenbroder äran att hjälpa en kamrat."

"Näväl, jag tar emot er hjälp. Som ett lån" tillade han med höjt pekfinger. "Vid nästa tornerspel så tillfaller mina fångar er."

"Som ett lån" sade riddar Gared, varpå de skakade hand på avtalet.

Utbyte av lösen skedde nästa dag, men Tuva slapp springa ärenden, då de båda besegrade riddarna skickade sina väpnare till Gared med lösen. Tuva var djupt tacksam, då rygg, axlar och armar värkte efter bågskytte såväl som omild behandling av baron Ulfers knektar. Gared gick själv bort till riddar Frede med lånet.

"Så ni gav bort er lösen till riddar Frede?" frågade Tuva när Gared kom tillbaka.

"Jo" svarade Gared. "Men det innebär att vi får tillbringa vintern i Rimmersby."

"Hos er far?"

Gared nickade. "Han är inte helt förtjust i att jag tog upp dig som vapensven, men han har kommit att acceptera det efter vad som hände idag."

Tuva log skevt. "Inget ont om er far, sir, men nog har jag märkt hans ogillande."

"Förhoppningsvis så har det gått över en aning nu, när du så offentligt visat ditt värde. Och tack vare vad som hände idag så har greve Eowald, riddar Fredes länsherre, kommit närmare min far. Med lite tur, lite påtryckningar från hertig Valachen och Guds försyn så ska en formell allians kunna komma till stånd om kriget bryter ut."

Tuva satt tyst en stund. "När kriget bryter ut, menar ni?"

"När kriget bryter ut" sade Gared och nickade allvarligt. "Det är skönt att veta att riddar Frede är att betrakta som vapenbroder och en god kamrat och jag hoppas att han ställer sig på vår sida. Jag vill inte

ha en så god vän som fiende. Det är också skönt att veta att riddar Westfold är en hedersam man. Även om han inte har slutit sig till någon allians än så kommer han att välja den som är bäst för riket."

"Jag hoppas att det blir samma sida som vi står på" sade Tuva.

"Jag också" sade Gared och anade plötsligt en helt annan orsak till Tuvas önskan. "Säg mig, Tuva, vad tyckte du om Fearan? Riddar Westfolds vapensven?"

Det hettade till på Tuvas kinder och hon såg förläget ner i marken. Hon visste verkligen inte vad hon skulle säga. Hon hade tyckt om Fearan. Han var trevlig och verkade strunta i att hon hade svans. Tvärtom hade han mest busat med henne om den, men inte retats. Hon hade känt en gemenskap med Fearan som hon inte hade känt med någon annan, men den tanke som Gared antydde hade hon faktiskt inte ens tänkt förrän Gared förde den på tal.

Riddar Gared gapskrattade åt Tuvas förlägenhet. "Guds tänder, tös! Ansiktet ditt är lika rött som svansen!" Detta gjorde naturligtvis Tuva än mer förlägen. "Oroa dig inte, Tuva" sade Gared och lade handen på hennes axel. "Jag menar inget illa. Om det är Guds vilja att det ska bli ni två så kommer det att ske."

Gared hällde upp två muggar med vin och sträckte över den ena till Tuva som tog emot den och drack en klunk. "Vad som än händer" sade han, "så är jag glad över att ha en så trofast och tapper vapensven som jag har nu."

"Tack, herrn!" sade Tuva. Komplimangen gjorde henne knappast mindre förlägen.

"Tuva" sade Gared, "den trohetsed som du svor till mig för tre år sedan gäller åt båda hållen. När du svor mig trohet så svor jag även att hålla efter dig som du förtjänar. Jag tror aldrig att jag till fullo har uppfyllt den eden. Vad som än händer i framtiden så ska jag göra vad jag kan för att din trofasthet ska belönas, om jag så ska dö på köpet."

Tuva log skevt och visste inte vad hon skulle säga.

"Näväl, jag ska inte ta upp det ämnet igen" sade Gared, "i alla fall inte förrän du önskar det. Fram till dess, vad du än önskar, säg det och om det ligger i min makt så ska jag se till att det blir så." Gared kysste Tuvas hjässa och gick sedan iväg.

"Tack, sir!" viskade Tuva tyst för sig själv. För första gången på länge så kände hon att hon verkligen var uppskattad, inte på grund av tjänst eller dåd eller av sympati, utan för den hon var: Tuva från Vadehyttan, Sivas dotter, vapensven till riddar Gared av Rimmersby.

Och därmed lämnar vi Tuva och riddar Gared åt deras äventyr. 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. Det finns dock vissa skillnader mellan rollspel och låtsaslekarna.

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 som kallas för "spelledare". Hennes (eller hans, det går på ett ut, men för enkelhets skull så använder vi feminina pronomen om spelledaren) uppgift är 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. Denna drivs fram gemensamt av spelledaren och spelarna.

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 kapitlet "*Välkommen till Västmark*", och gärna kapitlet "*Det var en gång...*" om du inte redan 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 kapitlet "*Trolldom*".

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 RECEI-
VING 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 HIS-
TORY; WHO, PROLOGUE-LIKE, YOUR
HUMBLE PATIENCE PRAY, GENTLY
TO HEAR, KINDLY TO JUDGE, OUR
PLAY.

"KING HENRY V"
AV WILLIAM SHAKESPEARE

Språk och språk

Rollspelare använder en egen fackjargong, full med förkortningar. Dessutom är genus jobbigt om någon har obestämt kön ("han eller hon").

För att få någon form av kaos i ordningen så undviker vi förkortningar i möjligaste mån. De facktermer som dyker upp försöker vi förklara med en gång. Slutligen har vi valt att skriva "hon" om spelledaren, och "han" om spelaren.



Att spela rollspel

Rollspel har en del gemensamt med både improviserad teater och historieberättande, men också med vanliga spel. 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.

Spelaren

Rollspel skiljer sig från vanliga sällskapsspel på ett antal punkter. En av de viktigaste är att spelarna inte automatiskt är varandras motståndare. De **kan** vara det, men behöver inte vara det. Tvärtom samarbetar spelarna ofta för att uppnå ett gemensamt mål i spelet.

I och med att det inte finns någon tävling mellan spelarna så finns det heller ingen given vinnare, i alla fall inte i vanlig ordning. Det koras ingen segrare i rollspel, utan "segrandet" ligger i att man lyckas klara av de svårigheter som en spelares figur utsätts för.

Spelarens huvuduppgift är att axla en roll och tillsammans med de andra spelarna spela den rollen. De andra spelarna har sina roller som de axlar, och tillsammans med dem skapar man en historia.

Rollspel och rollspel

Rollspel har två stora moment, dels rollmomentet och dels spelmomentet. De brukar titt som tätt sammanfattas som **rollspel** och **rollspel**. Det råder lite av en konflikt om vilket som "ska" vara det dominerande momentet. Istället för att spåda på debatten så vill vi propagera för båda momenten hopslagna.

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

Spelexempel

Tre spelare och en spelledare har samlats för att spela *Västmark*. Mia är spelledare och har förberett kvällens äventyr. Fredrik spelar riddar Gared, en rättrådig riddare och son till en greve. Krister spelar Tuva, riddar Gareds svansförsedda kvinnliga vapensven. Linnea spelar Guthric, skogsvaktare åt Gareds far greven och en skogsvan karl.

Äventyret utspelar sig i och omkring greve Tyvards förläning i nordvästra *Västmark*, och de tre misstänker att granngreven har något fuffens för sig, kanske som förberedelse inför ett direkt krig mot Tyvarden. Nu har de fått upp misstankarna om en person som skickar brev med brevduva åt granngrevens håll. Problemet är dock att riddar Gared är tvungen att närvara på en bankett för att representera sin far, så Gared är tvungen att hålla ställningarna på banketten medan Tuva och Guthric försöker stoppa spionen. Därmed har gruppen råkat dela på sig. Tuva och Guthric smyger efter spionen i byn. Fredrik passar på att läsa lite serier från Kristers hylla under tiden.

Mia: "Så, hur gör ni?"

Krister: "Vi försöker verka vara så naturliga som möjligt. Det är väl en massa folk ute?"

Mia: "Jadå."

Krister: "I så fall får vi försöka ge sken av att vi inte smyger, utan är ute i folkvimlet som alla andra."

Mia: "Kan jag få några förslag på hur en flicka i en väpnares kläder med rävsvars och rävröron ser 'naturlig' ut?"

Krister: "Det regnade, eller hur?"

Mia: "Öh, ja."

Krister: "Mantel på och huva upp. Regnar det så har man manteln på sig och då är det inte så onaturligt längre med svans och öron. Eller det syns inte i alla fall."

Mia tänker efter en stund och beslutar sig för att det faktiskt borde vara så. Hon antecknar att Krister löste problemet på ett klurigt sätt och slår två slag, ett för spionens smygande och ett för att spionen spanar efter förföljare.

Mia: "Åkej, kan jag få två slag då, ett för Leta för att följa efter spionen och ett för... tja, vad ska vi säga? Uppträda för att se helt naturlig ut?"

Linnea: "Kan jag få använda Spåra istället för Leta?"

Mia: "Ja, det går väl bra."

leta upp en viss person, eller söka i krönikorna, eller skaffa fram hästar om man ska resa långt.

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 skratssalvor 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 som regeldomare och kan på så sätt tolka reglerna efter behag, men hennes 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. Alla dessa verktyg används för att skapa en historia och styra den tillsammans med spelarna.

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.

Tärningarna rasslar, och Krister får ett slag för Leta på 12 och ett slag för Uppträda på 6. Linnea får ett slag för Spåra på 13 och ett slag för Uppträda på 4. Mia slog 12 för att Smyga och 8 för Leta. Eftersom spionen letar efter smygande personer och inte helt naturliga personer så drar Mia dock av 6 från spionens slag för Leta, vilket ger 2.

Mia jämför sedan Kristers och Linneas slag för Leta respektive Spåra med spionens slag för Smyga, och sedan Kristers och Linneas slag för Uppträda med spionens slag för Leta. Krister slog lika med spionen på Leta kontra Smyga, medan Linnea slog mer än spionen. Både Kristers och Linneas slag för Uppträda är högre än spionens slag för att Leta. Detta tolkar Mia som att Tuva knappt hänger med spionen medan Guthric inte har några problem, och att spionen inte upptäcker dem. Mia beskriver det så här:

Mia: "Spionen smyger vidare och ser hemlig ut, tills han kommer till värdshuset Flammande Facklan. Där tappar du bort honom (pekar på Krister), men du (pekar på Linnea) ser hur han försvinner in på bakgården bakom Facklan."

Krister: "Jag tittar mig förvirrat omkring."

Linnea: "Jag smyger in i gränden och ser hemlig ut jag med."

Mia: "Jahapp, slå ett slag för Smyga. Krille, du slår ett slag för Leta igen."

Återigen rasslar tärningarna. Linnea slår hela 16 för Smyga. Det är bra mycket mer än spionens 12, så spionen märker inte hur Guthric smyger efter in i gränden. Krister slår åtta på Leta, och lyckas nu även tappa bort Guthric eftersom Linnea slog 16 för Guthrics smygande.

Mia: "Tuva, du har ingen som helst koll på vare sig spion eller Guthric."

Krister: "Ingen alls?"

Mia: "Nepps. De är som bortblåsta båda två."

Krister: "Äsch. Då får jag hålla koll på framsidan då. Eller förresten... han kanske smet in på värdshuset?"

Mia: "Det kanske han gjorde kanskekanske. Måhända. Eventuellt. Och det regnar. Och öl är gott."

Krister: "Nu ska du inte vara sån. Jag smiter in på värdshuset."

Mia: "Visst. Värdshuset Flammande Facklan är fullt med folk – huvudsakligen bönder som tagit skydd undan vädret, eller egentligen tar sig en liten jävel innan de går hem till frugan. Det är ett stort skänkrum med en eldstad med en flam-

T10-systemet

Västmark använder ett regelsystem kallat T10, som har fått sitt namn av den tiosidiga tärning som används i regelsystemet. Det finns några andra rollspel från Rävsvans Förlag som också använder T10-systemet. Gemensamt för dessa är att de har samma skalor på alla spelvärden och har samma grundregel (lägg ihop ett tärningsslag, en siffra som mäter grundförutsättningar och en siffra som mäter träning, och jämför resultatet med en svårighet).

Däremot finns det en mängd med detaljregler som skiljer de olika spelen åt, och spel som använder T10-systemet behöver inte ha samma spelvärden. Det viktiga är att skalorna och grundanvändningen är samma.

Det innebär att det är möjligt att ta speldata från något annat spel som använder T10-systemet och använda rakt av i Västmark. Det går även att ta detaljregler från andra T10-spel och använda i Västmark utan problem.

Alla T10-spel har T10-logotypen (se ovan) synlig någonstans på omslaget och en ruta med en text liknande den här som förklarar vad T10-systemet är, vad det är till för, och hur man känner igen andra T10-spel.



Tips till spelaren

De flesta rollspel innehåller ett kapitel med tips om hur man spelleder ett rollspel. Det gör det här också, men vi tänkte faktiskt ge några goda tips till spelarna först.

Respektera spelledaren

Spelledaren har alltid sista ordet. Detta är något som man som spelare måste respektera. 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, men spelledaren själv är definitivt inte en fiende eller motståndare. 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.

Så länge man respekterar spelledaren och hennes rätt svåra jobb så står det en fritt att inte hålla med henne i hennes bedömningar. Är det något man inte håller med om så kan man lufta det när det finns tid för det, till exempel i pauser eller efter spelomgångar. Man bör försöka att undvika att kasta sig in i regel- eller trovärdighetsdiskussioner under spelmötet, men om det är omöjligt så bör man i alla fall vara artig.

mande brasa i mitten av rummet. Det är rökfyllt och mörkt. Glad musik spelas på säckpipa..."

Krister (håller för öronen): "Ick!"

Mia: "Nja, han spelar inte så högt. Det sitter folk vid långbänkar och super, dricker, spelar och berättar om allt möjligt."

Krister: "Jag faller tillbaka huvan och spanar efter spionen."

Mia: "Värdshusvärden tittar på dig där han står i dörren till köket och bräker ur sig 'Hallå där! Vi betjänar inte din sort här.'"

Krister: "Jag ignorerar honom och vandrar runt och ser om jag kan se spionen."

Mia: "Han kommer runt och stoppar dig. 'Hörde du inte, vi betjänar inte din sort här!' Allt folk i värdshuset tystnar plötsligt och tittar på dig och värden. Vad gör du?"

Krister: "Jag är inte här för att få betjäning."

Mia: (med sarkastisk röst) "Hrmf! Du är inte här för att få betjäning."

Krister (ler och viftar diskret med handen): "Du behöver inte oroa dig."

Mia (med sömnig röst): "Jag behöver inte oroa mig..."

Alla spelare har sett för mycket Stjärnornas Krig, och känner genast igen "jedi-tricket". Liknande

filmskämt förekommer ganska ofta hos rollspelare. En del tycker om dem, andra inte, och i det här fallet så tar det ett litet tag för Mia att få ordning på spelmötet igen eftersom spelarna (inklusive hon själv) sitter och gapskrattar åt skämtet.

Mia: "Åkej, skärpning. Värden stirrar ner på Tuva, och han är stor! Och han tänker inte tolerera några halvfolk inne på hans krog."

Krister: "Ick!"

Mia: "Och nu över till Guthric. Du har följt efter den onda spionen genom gränden och in på bakgården och står och kikar runt hörnet när han sammanträffar med en främmande person. Du har aldrig sett honom förut, men han är fint klädd och han är inte härifrån. Slå en Smyga plus Raseri."

Linnea: "Men Raseri är ju en dålig egenskap!"

Mia: "Just. Är du glad i att se en främmande spion?"

Linnea (muttrar surt och slår tärning): "Åtta i alla fall."

Mia: "Åkej, du kan knappt hålla dig och svär tyst. Har du något vapen framme?"

Linnea: "Bara yxan. Och kastkniven."

Mia: "Greppet om yxan blir hårdare när du hör hur spionen pratar med främlingen och säger att gästerna kommer att gå ut på jakt imorgon,



Respektera medspelarna

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 förräder 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 som håller sams i vått och torrt. Tvärtom är det bara kul om det existerar lite slitningar mellan figurerna och det brukar dessutom främja gott rollspel. 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 (till exempel de flesta trollkarlar och häxor) har en tendens att slå tillbaka först. Däremot bör man undvika figurer som är eller uppenbart riskerar att bli 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 Bri 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.

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 ficktjuv, jaga och fånga honom och därmed få 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.

och att det är ett ypperligt tillfälle att slå till mot greven då. Främlingen svarar nånting om att någon 'redan är på plats' – du hörde inte riktigt vem det var."

Linnea: "Jag håller mig still och fortsätter att lyssna."

Mia: "Spionen fortsätter, 'En sak till. En viss riddare med en rävsavansad vapensven är i trakterna och lägger näsan i blöt. De misstänker något och ställer obekväma frågor.' 'Är de något på spåren?' frågar den andre. 'Japp!' svarar spionen, 'Förbaskat nära'."

Linnea: "Hur i... kunde han veta det? Helvete, det måste finnas en spion till, en bland adelsmännen!"

Mia grämer sig lite över detta. Det finns faktiskt en spion till bland adelsmännen som har skickat vidare allting som riddar Gared har sagt, och spionen på bakgården är kuriren, men det var inte meningen att spelarna skulle komma på det här än. Hon hade egentligen tänkt sig att den tredje spionen inte skulle avslöjas förrän en bra bit in i kampanjen och inte så här tidigt.

Linnea: "Äh, jag sätter en kniv i främlingen och flyger på spionen med yxan."

Mia: "Någon särskild anledning att du väljer just den ordningen?"

Linnea: "Främlingen är spenderbar. Han är ändå bara kurir till granngreven, men spionen vet vem förrädaren är."

Mia: "Bra tänkt. Slå en Kastvapen."

Linnea (slår tärning och sedan tärning igen): "Hah! Käka tolv!"

Mia: "Snyggve! Hans försvarsslag blir två och med skadevärdet så blir det en skadepotential på tolv." (slår tärning) "Du kliver fram runt hörnet, han vänder sig mot dig och du slungar iväg kniven med all kraft du har. Den sätter sig i bröstkorgen och han dräsar ihop med en Allvarlig Skada."

Linnea: "Jag byter hand så att jag har yxan i högern och flyger på den andre!"

Mia: "Han flyr den enda väg han kan, in genom bakdörren in på värdshuset. Över till Tuva. Du står fortfarande och käbblar med värden, och du har hotat med att bringa riddarens ilska över honom. Han svarade med att golva dig. Ta två Omtöckning."

Krister (klottrar på formuläret): "Ouch!"

Mia: "Du är hur snurrig som helst mellan dina enorma öron, då du hör tumult från köket. En kvinna skriker högt och skriket avbryts tvärt. Värden vänder sig mot köksdörren..."



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 figurbladet. 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 glömmer sina figurblad. Det är i så fall bra att ha en kopia av figurbladet hemma hos spelledaren, bara utifall att man råkar ha bråttom. Alternativt kan man lämna alla figurblad på samma ställe, till exempel hos spelledaren, så ansvarar hon för dem.

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 så för de otur med sig när man får tillbaks dem.

Terminologi

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

Allvarlig skada: Skadenivå beskrivande en skada som är så allvarlig att en figur är utslagen.

Anfallare: En figur, biroll eller statist som försöker ge någon annan däng.

Avstånd: Avstånd från skytt eller kastare till målet. Avståndet delas in i fyra delar: kort håll, normalt håll, långt håll och väldigt långt håll, vilket avgör hur svårt det är att träffa någon.

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

Delstrid: En mindre indelning av en stridssituation.

Dödlig skada: Skadenivå beskrivande en skada som är så allvarlig att en figur kommer att dö av den, förr eller senare.

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.

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

Förkortningar: Gud förbjude! Även om många andra rollspel har dem i överflöd så försöker vi undvika dem i *Västmark*. De enda undantagen är vedertagna svenska förkortningar samt "Skada" och "Omtöckn", vilket är en förkortning av "skadevärde" respektive "omtöckning".

Försvarare: En figur, biroll eller statist som försöker låta bli att få stryk.

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.

Kombattant: Deltagare i strid.

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

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

Lätt skada: Skadenivå beskrivande en skada som inte är så allvarlig.

Nivå: Nivån beskriver figurens hjältepotential.

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

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.

Skråma: Skadenivå beskrivande skrubbsår, små skärsår et cetera, som figuren knappt behöver bry sig om.

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

Slag: Resultatet av ett tärningsslag plus modifieringar 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 slumpantal mellan 0 och 9. Sådana tärningar finns att få tag på i de flesta butiker som tillhandahåller rollspel.

Äventyr: En avslutad historia eller avsnitt.



Kapitel 3:

Välkommen till Västmark

Det är vår Herres år 1192, och Tredje korståget lider mot sitt slut. Kung Rikard Lejonhjärta har tvingats vända om efter att nästan ha nått sitt mål att befria Jerusalem, och vare sig kristna eller muslimer har fått något klart övertag. Å ena sidan så har muslimerna lyckats freds sig och behålla kontrollen över Jerusalem, men å andra sidan så har de kristna stärkt sina fästen i det Heliga landet och fått löfte att kristna pilgrimer ska få färdas till den Heliga graven obehindrat. Frankrike och England är mer i luven på varandra än någonsin, efter att prins Johan har förlorat sina franska förläningar.

Allt detta påverkar inte riket Västmark särskilt mycket. Västmark är ett litet kungarike, stort som Skåne ungefär, som ligger på ön Lyonia mellan Bretagne och England i Engelska kanalens södra inlopp. Riket påverkar inte mycket av politiken på kontinenten, och påverkas inte heller så mycket av den. I Västmark finns andra problem. Rikets norra gräns hotas av grannlandet Toulani, som ser morgonluft nu när Västmarks kung saknar arvingar. Skulle kungen dö utan arvingar så skulle riket slitas sönder i ett brutalt inbördeskrig.

Men det finns något annat, något undflyende och mer hotfullt, som ruvar i skuggorna...

– SHE IS ETERNAL. LONG BEFORE NATIONS' LINES WERE DRAWN, WHEN NO FLAGS FLEW, AND NO ARMIES STOOD, MY LAND WAS BORN.

ANATOLIJ SERGJEVSKIJ,
"CHESS"

Om Västmark

Det här kapitlet är en kort och ytlig introduktion till riket Västmark, dess invånare och spelet i allmänhet. Det är till för att ge spelare en kort introduktion till miljön, så att dessa snabbt kan sätta sig in i spelet och skapa lämpliga figurer. Kapitlet kan läsas fritt av spelare och spelare tillika, och bör faktiskt läsas av spelarna eller sammanfattas för dem så att de kommer in i miljön.

En närmare och mer detaljerad beskrivning kommer senare i ett separat kapitel.



Rollspelet 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, vilken *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" trodde att den var, 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.

Medeltid

Västmark är inte något vanligt fantasyrollspel i stil med *Eon*, *Drakar och Demoner* eller *Dungeons & Dragons*. *Västmark* är medeltid. *Västmark* är feodalt. Feodalismen i de flesta rollspel är en skum samhällslig grej avsedd att införa grevar och baroner som kan ge figurerna uppdrag, medan det i verkligheten är ett samhällssystem byggt på tjänster, gentjänster och trohets seder. 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, polisväsende, 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.

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 omedvetet. 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 i det här riket, och 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 till Europa, och man kan därför dra stor nytta av den enorma mängd material som finns skrivet om tiden för det Tredje korståget.

Saga

Västmark är också ett sagorollspel – faktum är att det *huvudsakligen* är ett sagorollspel. Således är det en sagostämning man vill uppnå. Därför är det inte dumt om både 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, medan man i sagans värld gör 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 i slutet lever de alla 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 och därför också sedelärande.

Västmark är dessutom ett spel om sagopersoner. De är ofta 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.

Orättvisa

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 **roligt** för alla spelare. Det är här rättvisan 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*.



Mystik

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

Äventyr

Västmark är också ett rollspel för äventyr. Det är ett spel med nesliga skurkar och muntra män, lite som Robin Hood eller Ivanhoe. Meningen med *Västmark* är inte att man ska fastna i något slags socialrealistiskt historiskt psykodrama. Inte heller är *Västmark* avsett som en historielektion för rollspelare. Meningen med *Västmark* är att man ska uppleva äventyr.

Intriger och karaktärsrollspelande har visserligen en plats i *Västmark*. Mången berättelse mår bättre av både välberättade karaktärer och intressanta intriger, och så även *Västmark*. Poängen är dock att dessa inte ska överskugga det faktum att *Västmark* är ett äventyrsrollspel.



Interaktion

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 figurerna 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.

Västmark-andan

Allt detta, medeltid, saga, mystik, äventyr och interaktion, utgör själva kärnan i *Västmark* och ger spelet dess speciella "smak" (om vi nu kan tillåtas att använda det uttrycket om rollspel). Det är så att säga den anda som vi har försökt att ingjuta i spelet. Det är vår förhoppning att denna anda även faller dig i smaken, men skulle den inte göra det så är det bara att ändra. Som sagt var, *Västmark* är numera ditt spel, och är det någonting som du inte tycker om så ändra det.

Vi kommer dock att hålla ganska hårt på Västmark-andan och utveckla den både här och i framtida supplement.

Samhälle

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.

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.

Frälset

Frälset, eller adeln, är ättlingarna till dem 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

Vad som inte finns i Västmark

Det finns gott om saker i den moderna världen som garanterat inte fanns på medeltiden eller var extremt ovanliga. Dessvärre brukar de leta sig in i medeltidsliknande fantasyrollspel i alla fall, så för säkerhets skull listar vi några typiska saker som inte finns i Västmark av diverse olika skäl.

Allmän skola: Skolan är inte skattefinansierad. Ungefär 95 % av befolkningen har inte råd att skicka sina ungar till skolan, och av dem som har råd är det inte alla som gör det. I den mån skola finns tillgänglig så börjar den alltid i vuxen ålder – det anses inte som bra för barn att lära sig att läsa. Att lära sig att läsa och skriva innebär också ofelbart att man lär sig latin, och att lära sig att räkna innebär att man måste lära sig grekiska. Den vanligaste läseboken är den katolska Bibeln, och majoriteten av läroböckerna i matema-

tik kommer från Grekland eller från resterna av den ptolemaiska dynastin i Egypten, numera dock i muslimskt styre.

Nationalism, kommunism och socialism: Till att börja med, socialismen och kommunismen i dess moderna former är en motreaktion mot liberalismen och kapitalismen. Ingendera har ens kommit att existera anno domini 1192. Samhället är feodalt, ekonomin bygger på natura och dagsverken, inte på kapital, och samhällsordningen bygger på ömsesidiga trohetslöften. Således är det inte ens ett kapitalistiskt samhälle. Nationalism finns inte heller – termen "nationalism" finns inte ens. Istället för att vara stolt över sitt land, ras och fana är man stolt över sin kung och sina adelsmän.

Demokrati och rättssäkerhet: Visst finns det vissa demokratiska idéer här och var, speciellt i det vanliga bystyret och hos keltiska folkslag,

25

Kung Stefan III Tyversten

Den äldre monarken av Västmark har regerat i riket sedan 1167. Det är nu hans tjugofemte år på tronen, och hans 76e år i livet. I och med att han ärvt tronen i drygt femtio års ålder, och hans enda son har förolyckats utan barn, så finns det ingen arvinge till tronen.

Kungens största bedrift är att hålla Västmark utom alla krig. Trots upprepade konflikter mellan grannländerna Toulani och Wiederfan så har han lyckats att låta bli att bli indragen i konflikterna, och han har lyckats hålla Västmarks ädlingar utanför den kontinentala korstågshysterin. Det senaste krig som Västmark har haft var 1114, och mycket av den freden är kung Stefans förtjänst.

Ofta skålar man uppriktigt till kungens hälsa. Han är inte en krigarkung som kung Rikard, men han är en god administratör och en slags landsfader för riket. Han kan, som det senare kom att sägas om Gustav Vasa, "tala med bönder på bönders vis och med lärde på latin", och på så sätt är han i högsta grad omtyckt av frälse och ofrälse.



ifrån. Kronan är ärftlig och ärvs alltid av regentens äldsta barn, oavsett kön.

Under honom finns det normalt 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 tronarvingen 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. Hertigarnas huvudsakliga funktion är att kunna agera som ställföreträdare för konungen på slagfältet.

Under hertigarna finns det trettiosex grevar, var och en herre över ett grevskap. Dessa grevskap och tillhörande titlar är alltid ärftliga. Grevar står alltid

men en parlamentarisk demokrati är ett nytt och mycket modernt påfund. Inte heller är rättssäkerheten något vidare. Det är ganska lätt att bli oskyldigt dömd om man utpekats, och det är inte så svårt att utpekats som skyldig. Det räcker med att vara något avvikande så är det lätt fixat. Men i en värld med feodalism, en styrande adel och en Gud som avgör rättstvister genom direkt intervention och mirakler så är det inte så lätt att vara demokratisk och ha god rättssäkerhet.

Fängelsestraff: Frihetsstraff förekommer inte som straff för brottsliga handlingar över huvud taget. En person som hålls i fängelse sitter där i väntan på att en dödsdom ska utföras, eller för att det finns risk att han ska rymma fältet före en rättegång, men aldrig som straff för brottet. Det finns också möjlighet att krigsfångar kan hållas inlåsta, och att politiskt obekväma personer låses in tills vidare. Ett antal obekväma drottningar har

hamnat inlåsta i torn, till exempel, ända tills de övertalats att gå i kloster. Däremot förekommer fängelsevistelse aldrig som straff för en brottslig handling.

Tjuvgillen: Tjuvgillet är en myt som har sitt ursprung i maffiaromantiken. I verkligheten bör det som mest finnas rivaliserande ligor i städerna – en kasse sammanslutningar av osorterade (och ohederliga) skurkar som har insett att de kan tjäna på att hålla samman och som har en hel del revirinstinkter gentemot andra ligor.

Jämlikhet: Med undantag av en och annan kristen sekt som framhårdar i egalitära ideal och kvinnosynen i resterna av keltiska, saxiska och skandinaviska samhällen så är man inte mycket för jämlikhet. I och med att Gud placerar mannen över kvinnan så är det så, även om man i de germanska (saxiska och skandinaviska) samhällena ger kvinnan lika stor laglig rätt som mannen men



under en hertig i rang, men hans trohetslöften går till konungen.

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

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.

Ofrälse

"Ofrälse" är de som inte är av nobel börd, det vill säga nästan alla. Det finns tre sorters ofrälse, friborna, livegna och trälar. Friborna är de som är födda fria. Allting som de gör är deras eget, och ingen kan tvinga dem till att tjäna någon annan. Å andra sidan innebär det att ingen har några förpliktelser gentemot friborna – den stora friheten som de alla har är friheten att svälta. Ungefär hälften av Västmarks ofrälse befolkning är friborna.

Livegna är en del av den förläning där de föddes och får inte flytta därifrån. Allt de producerar tillhör deras länsherre, och de har arbetsplikt gentemot länsherren. Å andra sidan så har länsherren också en försörjningsplikt gentemot de livegna som bor på hans mark. De livegna har helt enkelt garanterad

rätt att få mat på bordet, vilket friborna inte har. I övrigt har livegna ungefär samma rättigheter som friborna: de får gifta sig hur de vill, de får äga saker, de får svara för sig själva i rätten och så vidare. Fyra av tio västmarkingar är livegna.

Trälar, slutligen, ägs av sin herre. Liksom livegna så har de rätt att försörjas av sin herre, men till skillnad från livegna så får de inte äga något. Inte heller har de någon rätt att svara för sig själva i en rättegång och de får inte resa fritt utan sin herres tillstånd, och så vidare. Dessutom måste en träl bära en krage av koppar där hans herres namn står inristat. Ungefär en av tio ofrälse västmarkingar är någon annans träl.

Folk och få

Detta är människans tidsålder. I och med den nya tiden och kristendomens intågande i världen så har älvafolken trängts undan mer och mer. Det finns helt enkelt inte plats för dem i ett samhälle med en allsmäktig Gud. Därför finner man älvafolken huvudsakligen ute i vildmarken eller på landsbygden i vildmarkens närhet. Men älvafolken är inte försvunna från Västmark. De har fortfarande stor makt i en av Europas sista utposter mot den Gamla tiden, även om de är trängda även här.

Den största påminnelsen om älvafolkens existens är halvfolken, det vill säga de som har älvablod i sina ådror i större eller mindre utsträckning, och djurfolken.

Älvafolken är tidlösa varelser, inkarnationer av trolldom och illusioner. För dem är det ingen skillnad mellan fantasi och verklighet. Sanningen är alltid flytande och flyktig, men alltid sann. Älvafolk har, genom sin trolldom, möjlighet att göra dessa favoritdrömmar verkliga, och det är precis vad de gör.

i praktiken placerar kvinnan under mannen på grund av kyrkan. I det keltiska samhället är dock könen jämlika. Att hävda att adelsståndet skulle vara jämställt med ofrälse är i västmarkingens ögon bara löjligt. Vissa konstiga sekter har dock egalitära åsikter ("när Adam plöjde och Eva spann, vem var då en adelsman?") men dessa får allt som oftast kättarstämpeln i pannan följt av ett kors-tåg.

Bardiskar och enkelrum: Om vi lämnar samhällsföreteelser och skuttar in på det materiella så kan man konstatera att värdshuset nog är en av de mest missuppfattade medeltida företeelserna. Bardiskar finns inte, till exempel. Man ropar värdshusvärden till bordet varefter han hämtar vad man vill ha från köket. Enkelrum finns inte heller. Oftast sover man i sovsal (det vill säga skänkstugan fast utan bänkar), men om man är rik nog (och adlig nog) kan man nog få värdshusvärden

att krypa ur sin säng varpå man får sova där. Detta bör dock inte inträffa särskilt ofta, eftersom adelsmän huvudsakligen knatar upp till närmaste adelsmans gods och ber att få inkvarteras där. Det brukar i allmänhet inte innebära några problem, utan man får sova där och förväntas i gengäld ge husrum åt andra adelsmän om de skulle ha vägarna förbi ens eget gods.

Kopparmynt, silvermynt och guldmynt: Tja, silvermynt finns i och för sig, och man kan kanske finna byzantiska guldmynt om man har vägarna förbi Konstantinopel, och det finns gamla romerska kopparmynt (som inte är något värda). De har definitivt inget inbördes förhållande på 1 guldmynt = 10 silvermynt = 100 kopparmynt. Det finns silvermynt, punkt. Eventuella andra myntslag är för räkenskap och finns inte som mynt. Skulle man dyka upp med ett gammalt romerskt kopparmynt så skulle ingen ta emot det

☞ 27



Ibland dras vanligt folk in i älvafolkens fantasier. Skulle det på ett eller annat sätt bli en avkomma av den indragningen så blir avkomman alltid halvfolk: människor med älva blod i sina ådror. Det förekommer alltid mest halvfolk i de områden där älva folk och vanligt folk samexisterar. Halvfolken har sällan några särskilda egenskaper, utom att de ofta har någon eller några anatomiska skillnader gentemot vanligt folk. Ofta innebär det ett socialt stigma för individen, även om älva blodet skulle ge några egenskaper som vanligt folk saknar.

Om halvfolken lider av det sociala stigma att vara annorlunda så lider djurfolken av det i än högre grad. Djurfolken har mycket gemensamt från både människor och djur. De har människans intellekt och kreativitet, parat med ett bestialiskt yttre och många av djurens förmågor. På så sätt sticker de ut från mängden, samtidigt som de utgör föremål för avundsjuka och rädsla. Detta tillsammans med en Bibel som tydligt klargör att människan är satt över djuren så är det inte att undra på att djurfolken behandlas som föga mer än djur av de flesta människor.

Pengar i Västmark

- ♦ **1 silvermynt** eller **silver** = en platt rund bit silver som väger ca 1,4 gram. 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.
- ♦ **6£ = 1 mark guld**. Räkenskapsenhet, används sällan, finns inte som mynt. Förkortas inte.

eftersom det var värdelöst. Skulle man erbjuda ett byzantiskt guldmynt så skulle ingen ta emot det heller eftersom det skulle vara värt omkring 360 silvermynt. I en värld där en bonde är glad om han kan skrapa ihop en tiondel så mycket vid ett och samma tillfälle ska man definitivt inte räkna med att någon kan växla ett byzantiskt guldmynt.

Magibutiker och magikerakademier: Glöm dessa. Man kan möjligen hitta en och annan klok gumma som säljer sina tjänster, en apotekare som kan en del om örter eller kvacksalvare som bara försöker lura skjortan av vem som helst. Häxor går i lära hos en lärare och får både praktik och teori "på jobbet". Alkemister studerar sin konst i dammiga luntor på universitet eller från en lärare, men alltid i största hemlighet och aldrig i öppna seminarier. Därmed finns det ingen plats för magibutiker eller magikerakademier.

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. Pengar är till för att transportera rikedom från ett ställe till ett annat. De har inget egenvärde i sig, utan rikedomerna får man från det man köper för pengar. Pengar är inte särskilt vanliga i den lokala kommersen. På lokal nivå är byteshandel eller tjänsteutbyte, eller en kombination därav, vanligare och viktigare. 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). I *Västmark* anges därför värdet på varor och tjänster med ett abstrakt "bytesvärde", som dock varierar med tillgång och efterfrågan.

Adeln är visserligen snorrik, men inte ens deras rikedomar mäts i pengar. Deras rikedomar mäts i landägor. Ju mer land en adelsman har, desto större inkomst har han i form av dagsverken och arrende.

Pengar i form av mynt finns dock, och de flesta tar emot dem. Grunden för alla pengar är ett pund silver. Ett pund silver är precis vad det låter som; en mängd silver motsvarande viktenheten ett romerskt pund (tre kvarts engelsk pund eller 340 gram). Från ett pund silver får man 240 silvermynt, vardera vägande ungefär 1,4 gram. Den som slår mynt får behålla sex silvermynt av varje pund som arvode.

Böcker och skriftrullar: Visserligen finns det böcker och skriftrullar, men de är så ovanliga att de betraktas som mystiska bara för det. Boktryckarkonsten har inte nått Europa, så man är tvungen att skriva av böcker för hand. Böcker är till stor del så värdefulla att de faktiskt kedjas fast i hyllorna eller får läsas genom ett galler. Ett annat stort problem med böcker är förvaringen. Om man inte konstant övervakar sina böcker så måste man hänga upp dem i lädersäckar i taket för att de inte ska bli uppätta av råttor. Så förvänta er inga urgamla böcker liggande i en möjlig bokhylla – boken möglar före hyllan, så att säga. Vilket för oss in på en annan sak: boken som företeelse är faktiskt inte gammal. I Västmarks tid är de äldsta tänkbara böckerna omkring tusen år gamla och de flesta tillgängliga böcker betydligt yngre än så. Innan dess var det skriftrullar på papyrus som gällde. Åh, just det, glöm bort papper.

☞ 28

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 så får man 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 innebär att man faktiskt kan betala saker med halva mynt eller till och med kvartsmynt, och det är till och med vanligt. Om en sak kostar ett halvt silver så delar man helt enkelt ett mynt i två delar. En del myntslagare slår sina mynt med ett försänkt kors så att de ska bli lättare att dela.

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



Papper är snordyr. Man skriver på pergament, det vill säga den torkade och skrapade underhuden från ett djur (oftast får), vilket ändå inte är billigt.

Privatliv: Privatliv finns inte. Samhället i Västmark är tätt knutet inom familjen och det finns ingen egentlig blygsamhet som i dagens samhälle. Sådant är ett protestantiskt påhitt och uppfinns således långt efter den tid då Västmark utspelar sig. En normal familj sover i samma rum och ingen kan undgå att höra vad mor och far gör under fällen på natten. Nakenhet är inget fult och nattkläder finns inte. Adelsmän som har råd kan ha en nattkappa vid sängen, men sover fortfarande nakna. Kvinnor som följer med på fälttåg som en del av trossen brukar till och med klä av sig på överkroppen när slag nalkas för att visa att de är kvinnor och icke-stridande.

Lag och rätt

Det finns tre olika lagsamlingar, kyrklig rätt, kunglig rätt och folklig rätt. Kyrklig rätt rör huvudsakligen det ecklesiastiska – hur man viger jord och egendom, vad som händer om sådan befläckas, befordransgång inom prästerskapet, regler för munkordnar och nunneordnar, vad som händer om man bryter mot Kristi bud och sådant. Kunglig rätt omfattar i princip alla våldsbrott och brott mot rike och konung, som till exempel tillfogande av skada, mord, dråp, mordbrand, förräderi etc. Även successionsordning, lagar för kröning, utpekande av ämbetsmän et cetera, står i den kungliga rätten. Det är endast för högmålsbrott (förräderi, mordbrand, helgerån et cetera) som man kan dömas till döden. Folklig rätt omfattar huvudsakligen civil rätt, det vill säga äganderätt, innehav, och vanliga tvister om detta inklusive stöld.

Den dömande makten tillhör olika instanser beroende på vilken rätt vi talar om. Kyrkan har rätt att döma i kyrklig rätt enbart, samt folklig rätt om det sker på kyrkans mark. Adelsmän med förläning har rätt att döma i folklig rätt om brottet sker i deras förläning. Ett ting har rätt att döma i folklig rätt inom tingets jurisdiktion. En fogde har rätt att döma i folklig rätt oavsett var det sker och i all kunglig rätt utom de högmålsbrott som utförs mot konung och kyrka. Kungen har rätt att döma i kunglig rätt och folklig rätt, men inte i kyrklig rätt. Kungen kan också utse en konnetabel som har samma domsrätt.

Wargild ("mansgäld") och *eadsgild* ("edsgäld") är två viktiga koncept i Västmarks lag. *Wargild* är ett ekonomiskt mått på en persons anseende. Ju högre *wargild* en person har desto bättre anseende har han. Värdet beror på stånd, rikedom, rykte och en hel del annat, och fastställs när det behövs av ting och domstolar. Dessutom är det ett viktigt juridiskt koncept. Många brott sonas genom en pengabot som står i proportion till offrets *wargild*.

En persons *wargild* används för att fastställa en *eadsgild*, ett mått på hur mycket en ed är värd. *Eadsgild* bestäms av personens *wargild* och edens vikt. *Eadsgild* används för att fastställa en pant på hans ed och även bot för att bryta mot en ed. Ibland kan det krävas att man, samtidigt som man svär en ed, dessutom betalar pant på den. Skulle man bryta mot sin ed är panten att betrakta som förverkad. På samma sätt, om man bryter mot en ed och det hela dras inför rätta så beror boten på dess *eadsgild*. Exakt hur stor andel av ens *wargild* en eds *eadsgild* blir beror på eden. Om en figur någonsin begår mened och detta avslöjas blir figurens ed alltid värdelös. Hans *eadsgild* är då noll och ingenting, oavsett hur hög hans *wargild* är.

Wargild används som ett generellt mått på anseende. Även om en person inte har befunnit sig inför ting eller domstol så har den normale västmarkingen ett instinktivt begrepp om vilken nivå en persons *wargild* borde ligga när man fått höra talas om honom, hans dåd, börd och ägodelar, så *wargild* är definitivt inte något som bör hållas hemligt. En

person med hög *wargild* har högt anseende. Det är till och med möjligt att en vanlig person kan ha högre *wargild* än kungen, och han hedras då i enlighet med detta, även om han är ofrälse.

Det finns väldigt lite möjlighet att genomdriva ett straff. Fejd och fredlöshet är två av de få sätt som finns för att se till att ett straff verkligen efterlevs. Om boten inte kan betalas, eller om svaranden inte vill betala den, finns det två alternativ: antingen kan svaranden dömas fredlös eller så kan fejd dömas. Om svaranden döms fredlös får han i allmänhet ett dygn på sig att försvinna och han får inte längre något lagligt skydd. Vem som helst kan slå ihjäl honom utan straff. Om fejd döms så får kåranden rätt att plundra en viss mängd av svarandens ägodelar, motsvarande botens storlek, och skulle någon dö på kuppen så är det sånt som händer.

För några brott, närmare bestämt mordbrand, husfridsbrott, stöld (när man tas på bar gärning), mord och förräderi mot ens länsherre eller mot konungen, är straffet alltid döden, då dessa brott är högmålsbrott. I några fall kan man komma undan dödsstraffet genom att betala en summa motsvarande en *wargild* för offret. Om någon döms till döden så avkrävs släktingar en ed att inte söka hämnd för att svaranden avrättas.



Västmarkingens värderingar

Västmarkingar lever i ett annat samhälle än modernt folk, och därmed har de andra värderingar än vad vi har. För att hjälpa spelare att komma i rätt sinnesstämning så har vi listat upp de sex viktigaste punkterna som en typisk västmarking värdesätter högst.

Gud: Med undantag för gammaltroende, som tror på flera gudar, så tror varenda människa i Västmark på Gud, men även gammaltroende har en väldig respekt för sina gudar, Gud är Fadern, skaparen av världen, domaren, nådegivaren, den allseende och den allsmåttige. Kristna tror dessutom att hans son har sänts till världen för att predika sin Faders lära och för att förlösa mänskligheten från arvsyndens genom sin död. Att vända ryggen åt Gud är helt enkelt otänkbart.

Heder: Heder är vad som definierar en persons integritet. Heder är det som ingen kan ta ifrån en om man inte ger det ifrån sig. Att vara en hederlig person är att vara en okränkbar person. Denna egenskap är högt värderad bland frälse och ofrälse tillika.

Ära: Ära är vad man har gjort. Ära är ens föräldrar, ens förflutna, ens dåd och ens gärningar. Allting man gör påverkar ens ära. Gör man något bra så vinner man ära, och om man gör något dåligt kan man lätt bli ansedd som en ärelös hund. Ära behöver inte vinnas på slagfältet, utan kan lika gärna vinnas genom råd och dåd, ett gott hantverk, eller helt enkelt genom att vara en hederlig och trofast människa.

Slakten: Slakten är evig. Den är större än du och den definierar vem du är. Släktingar ger dig en trygghet i livet, och du är skyldig dem allt sedan uppväxten. Att stå utan släkt är att stå utan trygghet och identitet. Det finns ingen som vid sina sinnens fulla bruk och av fri vilja lämnar sin familj. Man kan tvingas lämna slakten för släktens bästa, och man kan bli utkastad för ens illdåd och ogärningar, men för alla andra så är slakten hela tiden bakom en.

Trohet: Trohet gentemot överordnade som underordnade är grundläggande. Att överge sina överordnade eller underordnade är ett svek som befläcker ens ära. Dessutom, att vara trofast är också en trygghet. Så länge som man är trofast mot andra så kan man lita på deras stöd och hjälp.

Land: Pengar är inte så intressanta. Pengar kan bara spenderas och kan aldrig förnyas. Land ger en konstant avkastning och inkomst, och land är därför långt mer värdefullt än pengar. Därför mäts rikedom huvudsakligen i land och avkastning från land, och inte i pengar.

Religion

Västmark är, liksom så gott som hela Europa, kristet. Kristendomen är katolsk och tämligen medeltida. I princip alla är kristna, och de få som inte är det är i så fall judar, muslimer eller troende i den Gamla tron. Allting läses på latin, och det är obligatorisk närvaro i kyrkan (ja, nästan i alla fall).

I Västmark finns det en liten rest av den gamla keltiska tron som fortfarande hålls vid liv. Den Gamla tron är egentligen förbjuden, men man ser mellan fingrarna så länge som det inte märks.

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 eller muslimer 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 om att Västmarks invånare är kristna. De förstår visserligen inte prästerskaps latin, men de tror på vad prästerna säger. För västmärkingar 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) mer främmande än att människor kan flyga genom att flaxa med armarna.

Man bränner inte folk för häxeri, inte än i alla fall. Brottet "förräderi mot Gud" är ännu inte instiftat,

Böner

Bara för skojs skull bidrar vi med Hell dig, Maria och Fader Vår, på latin! Ungefär varje kristen person (och det bör vara ungefär allihop som inte är judar, muslimer eller gammaltroende) kan rabbla dessa utantill.

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 supersubstantialem da nobis hodie. Et dimittite nobis debita nostra, sicut et nos dimittimus debitoribus nostris. Et ne nos inducas in tentationem; sed libera nos a malo. Amen.

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.

Den gamla tron

Den gamla tron är inte särskilt vanlig på Lyonia. Den är mest inklämd i det nordvästra hörnet av Västmark, i hertigdömet Thabeun, och är där ganska jämnt fördelad med kristendom. I resten av Västmark finns den Gamla tron kvar i form av seder och festivaler, som dock gjorts om för att passa kristendomen. Det förekommer inte särskilt mycket fiendskap mellan kristendomen och den gamla tron där, utan är mest lite vanlig rivalitet. Den stora fientligheten förekommer ungefär vid Thabeuns gräns. Vid denna gräns kan det gå till öppen fiendskap mellan kristna och de som tror på den gamla tron. Söder om denna gräns bör de som tror på den gamla tron hålla sig väl dolda.

Utöver detta finns det också en hel del dold gammaltro. En stor del av den kristna kyrkans högtider är lånade från den gamla tron och många av de äldre minns vad de nya högtiderna egentligen var tillägnade när de var små. På samma sätt är många av den kristna kyrkans helgon den gamla trons omgjorda gudar eller hjältar, med bifogad falsk varudeklARATION. Dessutom så finns det alltid ett litet antal personer som följer den gamla tron i lönndom men som offentligt bekänner sig som kristna.

Övernaturligheter

Övernaturligheter finns i Västmark, och alla tror på dem. Det finns två sorters övernaturligheter: mirakel och onaturligheter. Mirakel kommer från Gud och onaturligheter från allt annat, inklusive häxkonster, älvafolk, oknytt, tomtar och troll.

Mirakel är det mesta som verkar osannolikt och fördelaktigt för en själv. Om man vinner ett fältslag trots underlägsenhet i antal så är det ett Guds verk. Om ett barn föds med god hälsa så är det Guds förtjänst. Om man tillfrisknar från en sjukdom så är det genom Guds hjälp, och så vidare. Även en del dåliga övernaturligheter kan vara Guds förtjänst, antingen genom att man förtjänar det eller genom att Gud testat en. I vilket fall så är Guds dom alltid rättvis, så till den grad att man ibland vänder sig till Gud för att avgöra rättsfall.

Onaturligheter är desto farligare. De kommer inte från Gud, och är således inte nödvändigtvis rättvisa. De kan lika gärna vara ren småsint hämnd som resultatet av en ondsint vättes vrede eller en lekfull älvas okynniga bus. I vilket fall är det något som en god kristen bör passa sig för.



Kapitel 4:

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 spelvärden och till viss del i form av text.

Bakgrundshistoria

I *Västmark* är en bra bakgrundshistoria allt. Det är ett stort hjälpmedel för spelledare för att bygga äventyr kring. Kan man bygga äventyr kring figurernas bakgrund så blir spelarna personligt engagerade, och därmed blir det lättare att uppskatta äventyret. Problemet är att många spelledare inte orkar plöja igenom bakgrundshistoria och ännu färre spelare orkar skriva dem. Därför har vi tagit fram en metod som skapar spelvärden som har med bakgrundshistorien att göra samtidigt som man får en koncentrerad bakgrundshistoria.

Bakgrundshistorien byggs i tre steg och antecknas på ett **arbetsblad**. Först tar man fram lite detaljer kring barndomen, sedan uppväxten och slutligen vuxenlivet. Samtidigt som man plockar fram bakgrundshistorien så väljer man skickligheter och egenskaper. Värden är inte intressanta i nuläget. Istället skapar man en önskelista över de skickligheter och egenskaper som man vill ha. På vägen så ställs det lite frågor som förhoppningsvis kommer att ge lite klarhet i figuren och dennes bakgrund.

UR VARDAGENS RUTINERADE FÖRLJUGENHET KAN VÅRA VÄNNER IBLAND FINNA DET AV NÖDEN ATT VASKA FRAM LIVETS DJUPARE INNEBÖRDER...

– VAD GÖR JAG MED MITT LIV?

– DEN DÄR BÄRSAN ÄR MISSTÄNKT LIK DEN BÄRSA JAG HÖLL MELLAN MINA FINGRAR NYSS...

DESSA FILOSOFISKA MANÖVRER LEDER DOCK OFTA TILL FRÅGOR AV EN MER PRAKTISK NATUR...

– VAR BOR JAG?

KRILLE & ARNE, "ARNE ANKA"
AV CHARLIE CHRISTENSEN

Barndom: Barndomen utgörs av livet fram tills strax före lärlingsskapet påbörjas, normalt vid tio till tretton års ålder. Under denna period tränar man ofta upp grundskickligheter, både motoriska och kunskapsmässiga. De flesta barn i *Västmark* får tidigt hjälpa sina föräldrar i yrkesverksamheten och lära sig de viktigaste och mest grundläggande skickligheterna som vuxenlivet behöver, naturligtvis i samband med familjens yrke. Glöm skolgång. Man måste vara vuxen och av god familj för att antas till en skola.

Lägg ner en hel del tid på att beskriva familjen. Familjen är en resurs senare i livet, en stabil klippa och en god grund att falla tillbaka på. Trots allt, blod är tjockare än vatten.



Tio goda råd

- ♦ Rollspel är till för att ha kul. Gör därför en figur som du trivs med och som hjälper dig och de andra att ha kul.
- ♦ Om du tycker om och identifierar dig med din figur så kommer du att tycka om rollspelet.
- ♦ Bygg en bra grund. Fundera över hur din figur reagerar, vad som driver honom, det förflutna, vanor, ovanor och vad omvärlden vet.
- ♦ Lämna plats för vidare utveckling under spelets gång. Alla utvecklas och förändras, så även din figur. Kom ihåg att föra anteckningar om vad som händer och hur figuren förändras.
- ♦ Skapa en punktlista som pekar på hur figuren reagerar i olika situationer.

- ♦ Runda av figuren med saker som denne avskyr, fruktar och älskar, samt skriv ner några åsikter, lite detaljer om familjen, hur figuren lever och liknande. Använd dem dock inte för mycket – det tar lätt fokus från de andra spelarna och från spelledaren.
- ♦ Gör en trovärdig figur. En icke-trovärdig figur förstör bara stämningen.
- ♦ Skriv ner några citat och repliker som kan användas vid rätt tillfälle.
- ♦ Arbeta tillsammans med spelledaren, inte mot henne.
- ♦ Det är okej att strunta i dessa råd, så länge som det förhöjer nöjet med spelet.

- ♦ Var och när föddes figuren?
- ♦ Hur var miljön kring barndomshemmet? Slättland, bergsland eller kustland?
- ♦ Hur välställd var familjen?
- ♦ Vad sysslade föräldrarna med? Var de fiskare, bönder, hantverkare, köpmän eller kanske till och med adliga?
- ♦ Hur var föräldrarnas relation till varandra? Arrangerades äktenskapet av deras föräldrar, och i så fall, hur har de hanterat det?
- ♦ Hade figuren några syskon? Hur många? Äldre? Yngre? Vilka var flickor och vilka var pojkar?
- ♦ Var figuren särskilt intresserad av något under barndomen?
- ♦ Mognade figuren tidigt, eller tog han eller hon tid på sig att växa upp?
- ♦ På vilket sätt var barndomen unik?
- ♦ Plocka ut tre till fyra skickligheter som du tror att figuren har lärt sig under sin barndom.
- ♦ Plocka ut tre egenskaper (titta även på dåliga egenskaper) som du tror att figuren kan ha fått under barndomen, eller som kan ha format den.
- ♦ Om spelaren inte fortsätter med figurskapandet bortom barndomen så måste figuren ha egenskapen Ung -3 eller -4, och bör göras på nivån Normal.

Uppväxt: Under uppväxten börjar yrkesutbildningen, från lärlingsskapet och uppåt. Dessutom inträffar en viktig brytperiod i livet, nämligen puberteten. Detta är ofta en period fylld med konflikter, både inre och yttre. Samtidigt som detta inträffar ska man börja sitt lärlingsskap. En del skickas hemifrån för att tränas hos någon annan mästare under tiden. En del kommer igenom perioden relativt lätt, medan andra minns den som en svår period.

- ♦ Om figuren inte har nått uppväxten ännu så ska denne ha egenskapen Ung. Avbryt därefter detta steg, och gå inte igenom nedanstående frågor.
- ♦ Hur gick det under puberteten? Hjälpte föräldrarna till att komma igenom den?

- ♦ Hur var förhållandet till övriga syskon under uppväxten?
- ♦ Har figuren haft någon ungdomsförälskelse? Hur gick det? Hur ställde sig föräldrarna till denna? Hände det några "olyckor"? Hur är förhållandet till ungdomskärleken idag?
- ♦ Hade figuren några intressen utöver yrkesträningen eller -utbildningen? Var figuren intresserad av sin yrkesträning?
- ♦ Plocka ut tre till fyra skickligheter som du tror att figuren har lärt sig under sin uppväxt.
- ♦ Plocka ut tre egenskaper (titta även på dåliga egenskaper) som du tror att figuren kan ha fått under uppväxten, eller som kan ha format den.
- ♦ Om spelaren inte fortsätter med figurskapandet bortom uppväxten så måste figuren ha egenskapen Ung -1 eller -2, och bör göras på nivån Normal eller högst Bra.

Yrkesverksamhet: Det är inte alla figurer som drabbas av ett yrkesverksamt liv. I många fall börjar man spela med figurer innan en yrkesverksamhet har börjat ta form, men i de fall då det faktiskt förekommer en yrkesverksamhet så ska man inte förringa den. Yrkesverksamheten kan ta form redan under ungdomen, så man behöver inte gå igenom steget med vuxenliv för att ha en yrkesverksamhet.

- ♦ Vad gör figuren för att försörja sig? Fortsatte figuren i sina föräldrars spår i sitt yrkesliv, eller gick figuren egna vägar?
- ♦ Är figuren bra på sitt yrke? Tycker han eller hon om det?
- ♦ Har figuren något ansvar i sitt yrkesliv?
- ♦ Får figuren erkännande av sina överordnade?
- ♦ Plocka ut en eller två skickligheter som du tror att figuren har lärt sig under sin yrkesverksamhet.
- ♦ Plocka ut en egenskap (titta även på dåliga egenskaper) som du tror att figuren kan ha fått under vuxenlivet, eller som kan ha format det.



Exempel

Barndom: Tuva föddes år 1174 i Vadehyttan i södra Thabeun nästan vid gränsen till Mirthanburg. Vadehyttan är en före detta bruksby, det vill säga att man huvudsakligen sysslade med järntillverkning, men i och med att järnmalm i området tog slut så försvann bruksnäringen, och endast de som levde på jordbruk och boskapsskötsel stannade kvar. Familjen gjorde sig en förmögenhet på järnmalm en gång i tiden. Det sägs att det berodde på att Hedda, farmodern till Tuva, i hennes ungdoms dagar förförde en älvprins och fick på så sätt veta en järnmalmsåder i närheten. Den kunskapen gav hon vidare till sin man, och därmed grundades familjen. Dock svindlades familjen av den lokala länsherren, och familjen förlorade järngruvan. De lärde sig dock snabbt att leva som bönder och har levt ganska gott och förvaltats egendomarna rätt väl.

Tuvas familj bestod av far, mor, två yngre systrar, en äldre bror och två yngre bröder, samt farmor Hedda som så småningom kom att betraktades som en konstig gumma som levde för sig själv en bit utanför byn, till och med av sin son, Tuvas far. Den tidiga barndomen var huvudsakligen lycklig, men Tuva ansågs ofta vara "annorlunda" och "konstig". Speciellt kunde ingen förstå varför hon alltid var så paniskt rädd för höststormar.

Hon kom därför att stå lite utanför familjen. De enda personer som hon verkligen hade tillit till var hennes mor, tillsyningsmannen i byn som lärde henne att skjuta båge, och farmor Hedda.

Spelaren plockar ut tre egenskaper med tanke på bakgrunden, närmare bestämt Älvablood, Fobi för höststormar, och Känslig för trolldom. De skickligheter som plockas ut blir Gömma sig, Matlagning och Leta.

Uppväxt:

Under puberteten kom den stora förändringen som gjorde att Tuva slöt sig ännu mer till sig själv: svansen började växa ut och örnen började förvandlas. Genom att hon redan stod utanför resten av familjen så var det möjligt för henne att dölja det, men det var oundvikligt att hon förr eller

senare skulle avslöjas. Denna händelse gjorde också att Tuva blev snudd på paniskt rädd för allt intimt, inklusive vänslande med pojkar.

Hon tillbringade större delen av puberteten på hedar och bergskammar vallande boskapen i enskildhet, där hon i lugn och ro kunde roa sig med bågskytteträning, vid den här tiden hennes största nöje. Hon var ingen exceptionellt god bågskytte och hade egentligen ingen talang, men just genom mycken träning lärde hon sig hantera långbågen bättre än många andra.

1189 beslutade hennes föräldrar att det bästa som kunde hända enstöringen Tuva var att hon skulle bli redigt gift, så de arrangerade att hon skulle giftas bort. Farmor Hedda förekom dock familjen och såg istället till att Tuva blev vapensven åt en någorlunda frisinnad riddare, riddar Gared.

Den egenskap som tillkommer här är God hand med djur, Kvick och Flyfotad. Det är under ungdomen som vänskapen med riddar Gared påbörjas. Skickligheterna som plockas ut är Djurlära, Bågskytte och Simma.

Yrkesverksamhet: Tuvas yrkesverksamhet började då hon kom att bli vapensven hos riddar Gared. Som vapensven består hennes liv mestadels av att stå till tjänst: putsa vapen, ta hand om hästar, laga mat, slå läger, resa tält och i största allmänhet stå till sin herres tjänst. I utbyte för det får hon mat för dagen, skydd, kläder och tak över huvudet. Ansvar och kraven har ökat med förmågan att leva upp till dem, och i takt med det även uppskattningen. Det har till och med talats om att Tuva ska få lära sig att läsa, ett privilegium som inte är särskilt många förunnade, speciellt inte ofrälse.

Tuva har i riddarens tjänst fått lära sig att fäktas och har uppmuntrats att fortsätta att träna bågskytte. Hon har sökt mer om sitt ursprung under tjänsten, för att på så sätt lära sig mer om vad hon egentligen är och söka den identitet som mer eller mindre försvann när hon helt abrupt försvann hemifrån.

Som egenskap väljs Vän (Gared), och de två skickligheter som spelaren plockar ut är Älvakunskap samt stridsskickligheten Enhandsvapen och Sköld.



Exempel

Vuxenlivet: Tuva har inte nått vuxenlivet ännu, så hon får egenskapen Ung och steget med vuxenlivet avbryts därefter.

Allmänna frågor: År 1192, då spelet börjar, så är Tuva omkring 18 år. Hon har rödbrunt hår och pigga bruna ögon. Hon är inte särskilt storvuxen av sig, vilket beror på att hon inte har växt färdigt ännu. Hon går klädd i samma färger som riddar Gared, det vill säga gult och grått, i lång tunika och kjortel, hosor, skor, krag-huva och eventuellt en mantel. Hon har inte huvudduk, så öronen syns tydligt, och svansen sticker ut under kjorteln.

Hon är inte direkt hetlevrad, men hon står för sina åsikter och kan bli heligt förbannad om de utmanas. Hon är kompetent med svärdet och kan försvara sig, men låter helst bli att slåss eftersom hon vet att risken att få stryk i strid är tämligen stor. Hon tvekar dock inte att ta till våld om hon trängs in eller måste försvara sin länsherre eller någon god kamrat, och hon har en väldigt stark åsikt om vad som är rätt och fel.

Hon har funnit sin roll som vapensven åt riddar Gared, som hon är helt lojal och trogen. Gared är för henne både en fadersfigur som hon ser upp till och en väldigt nära vän, men även om hon har sett på honom med ögon som tindrade av förälskelse så har det gått över sedan länge. Däremot har hon fattat tycke för en vapensven i tjänst hos riddar Westfold, och det är nog inte helt omöjligt att blickarna är besvarade...

Tuvas stora mål i livet är att finna en plats där hon hör hemma. Även om Gared är en god vän så känner Tuva att hon inte passar in i hans sällskap – han är frälse och det är inte hon, och därigenom finns det en enorm klyfta emellan dem som är svår att överbrygga. Dessutom är det enbart det faktum att Gared är av hög börd och Tuva hans väpnare som gör att hon accepteras. Att finna en plats där halvfolk tas emot utan förbehåll och där hon kan vara en jämlike på egna villkor är Tuvas stora mål med livet.

Med den bakgrunden kommer spelaren på att den egenskap som saknas i listan är Liten, och därmed är denna sektion av figurskapandet klar.

Som synes finns det vissa skillnader mellan den Tuva som beskrivs ovan och den Tuva som är på framsidan av boken. Det beror på att händelsen på omslagsbilden inträffar ett par tre år senare.

Vuxenliv: Vuxenlivet utgörs av den sena puberteten och uppåt, då man är tvungen att ta ansvar för sitt liv. Man blir tvungen att klara sig själv och ansvara för försörjning, både för sig själv och för sin familj.

- ♦ Om figuren inte är vuxen så ska denne ha egenskapen Ung. Avbryt därefter detta steg, och gå inte igenom nedanstående frågor.
- ♦ Hur lever figuren idag? I familjehemmet eller någon annanstans?
- ♦ Har figuren bildat egen familj? Hur är i så fall det förhållandet? Var det arrangerat eller frivilligt? Barn?
- ♦ Vad gör figuren för att slappna av?
- ♦ Vilken slags livsstil har figuren?
- ♦ Vad är det mest idiotiska som figuren har gjort? Vad är det farligaste?
- ♦ Plocka ut tre till fyra skickligheter som du tror att figuren har lärt sig under sitt vuxenliv.
- ♦ Plocka ut två egenskaper (titta även på dåliga egenskaper) som du tror att figuren kan ha fått under vuxenlivet, eller som kan ha format det.
- ♦ Om spelaren har fortsatt så här långt i figurskapandet så bör denne inte ha egenskapen Ung.

Allmänna frågor: Vi är inte helt klara än. Vi har ställt samman några frågor som man kan ställa om sin figur för att få ett grepp om dennes personlighet. Förläng gärna listan om du kommer på egna frågor.

- ♦ Hur ser du ut? Dels rent kroppsligt, med hårfärg, ögonfärg et cetera, men också hur klär du dig? Det finns lite beskrivningar av kläder på sidan 148 som du kan ta inspiration av.
- ♦ 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? Kryper undan? Hjälper till? Försöker trösta?
- ♦ Om en kamrat försätts i fara, hur reagerar du?
- ♦ Om en kamrat dör, hur reagerar du?
- ♦ Har du någon käresta? Har du haft någon käresta (inga allt för snaskiga detaljer, tack)? Är du intvingad i ett äktenskap mot din vilja, eller tillhör du de som lyckats bestämma själv vem du vill gifta dig med?
- ♦ Är det något du är rädd för? (Vi menar här generellt sett; att visa sig feg, att göra bort sig och att misslyckas är något som man kan vara extremt rädd för, lika rädd som för fysiska företeelser som höjder, spindlar, havet et cetera.)
- ♦ Vilket är ditt stora mål i livet? Vad är det som du försöker uppnå i tillvaron? Har du en plan för hur det ska uppnås? Några kortsiktiga mål?
- ♦ Plocka ut två egenskaper (titta även på dåliga egenskaper) som du anser att figuren bör ha, med ledning av svaret på ovanstående frågor.

Spelledarens kontroll

Nu bör du ha en önskelista och en ganska klar uppfattning om din figurs bakgrund. Sätt dig nu ner med anteckningar, stödord, beskrivningar och svaren på frågorna ovan 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". Det finns alltid en skillnad. En del av dessa skillnader handlar om träning, utbildning och erfarenhet. Andra beror på grundläggande förutsättningar som är annorlunda på grund av arv och miljö.

Som nämns på annan plats så är det inte så viktigt att figurer börjar med exakt samma förutsättningar. Figurerna bör vara så vältränade som deras bakgrund motiverar, eftersom det sällan är roligt att spela en roll som inte är trovärdig.

Därför börjar varje figur på en **nivå**. Det finns fyra stycken att välja mellan, Normal, Bra, Suverän och Hjälte. Nivån sätts av spelledaren i samtal med spelaren, med hänsyn till spelledarens kampanj och med figurens bakgrund i bakhuvudet.

- ♦ En Normal figur är som de flesta andra personer i samhället. Det finns ett par skicklighetsområden som man är tillräckligt bra på för att kunna leva på dem, och man kan några andra saker utöver det. I övrigt så gör man sitt bästa. De flesta hantverksgesäller kommer upp till den här nivån. Nivån rekommenderas om spelledaren tänker köra en lågnivåkampanj på så kallad "grisodlingsnivå", eller om figuren faktiskt inte har nått längre än uppväxten, och ännu inte nått vuxenlivet.
- ♦ En Bra figur är bättre än medelmåttan. De flesta figurer börjar på den här nivån, eftersom många kampanjer förutsätter lite hjälteåd utan att ha allt för övermänskliga figurer. Hantverksmästare brukar komma upp i den här nivån, och riddare brukar bli så här skickliga i sin karriär.
- ♦ En Suverän figur är förmodligen en äldre och mer erfaren figur som har ett rykte om sig, eller en person som är mer eller mindre "utvald av gudarna", eller i alla fall huvudpersoner i något drama. Suveräna figurer bör inte vara allt för vanliga. Spelarna kan gott kämpa en stund för att bli motsvarande bra.
- ♦ En Hjälte är en legend. Han är redan en person som det spinnas sagor och legender kring. Även om legenderna förmodligen är bra mycket överdrivna så ligger det i alla fall något korn av sanning i dem. Figuren är faktiskt så bra.



Exempel

Genom bakgrunden så har Tuva fått följande lista på egenskaper och skickligheter:

Egenskaper

Älvablod
Känslig för trolldom
Fobi (höststormar)
God hand med djur
Kvick
Flyfotad
Vän
Ung
Liten

Skickligheter

Gömma sig
Matlagning
Leta
Djurlära
Långbåge
Sikka
Svärd+Sköld
Älvakunskap

Det är nio egenskaper och åtta skickligheter. Spelledaren funderar en stund, och beslutar sig för att figuren Tuva bör göras på nivån Bra. Detta motiveras inte med hennes bakgrund, utan med avseende på att kampanjen kommer att vara en ganska hjälteaktig sådan, och att Tuva trots allt bör vara någorlunda kompetent som väpnare. På nivån Bra får egenskapernas totalvärde max vara 4, och spelaren får ta som mest fyra stycken dåliga egenskaper. Spelaren får också dela ut 1 mästarskicklighet, 3 gesällskickligheter och 6 lärlingsskickligheter.

Tabell 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

Pappersarbete

När man skapar sin figur så börjar man anteckna på arbetsbladet. Arbetsbladet är en mall och en lathund för att göra det enklare för spelaren att skapa sin figur. Det finns sex sektioner på arbetsbladet, nämligen Barndom, Uppväxt, Yrkesverksamhet, Vuxenliv, Allmänna frågor samt Sammanställning.

Allt eftersom man går igenom de olika stadierna skriver man upp några stödord kring livet, och skriver samtidigt upp vilka egenskaper och skickligheter man vill ha i sin önskelista. När man sedan kommer till Sammanställning pusslar man samman alla värden till en fungerande figur. Data från arbetsbladet skrivs av på ett figurblad, och arbetsbladet arkiveras hos spelledaren, så att hon

har tillgång till bakgrundshistoria och egenskaper. Det rekommenderas att spelaren också renskriver sin bakgrund.

Figurbladet i *Västmark* består av en sida som är indelad i sju olika delar. Överst finns en sektion för persondata om figuren, där man för in nyttiga uppgifter som namn, föräldrar et cetera.

Strax under den finns två sektioner, en för egenskaper och en för skickligheter. Till vänster under dessa finns en sektion med erfarenhet, ära och något som kallas *wargild*, där dessa bokförs, och en sektion för skador och hälsotillstånd.

Till höger om dessa båda två sektioner finns en sektion som har med rustning och skydd att göra. Längs ner, slutligen, finns det en sektion för vapendata.

[illegible][illegible]

Spelvärden

När spelledaren har valt nivå är det återigen dags att sätta sig i enskildhet och arbeta vidare ensam. Med arbetsbladet 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 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.

Att göra bättre figurer

Naturligtvis kan spelledaren vara snäll och låta en spelare få göra en figur med mer än +6. Hur spelledaren gör detta är upp till henne, men ett förslag är att om man får ta två eller fler mästarskickligheter så kan en av dem bytas ut mot en Skråmästarskicklighet med värde +8, eller så delar spelledaren ut en Skråmästarskicklighet till alla figurer på nivåerna Suverän och Hjärte utöver de skickligheter som man har fått sedan tidigare.

Exempel

Nu kommer det knepiga jobbet att balansera åtta egenskaper så att deras summa blir max +4 och det som mest finns fyra dåliga egenskaper. Praktiskt nog så har spelaren lyckats plocka ut fyra dåliga egenskaper, så den begränsningen löste sig mer eller mindre automatiskt. Nu är det bara att balansera dem.

Två egenskaper är tämligen uppenbara: Tuva har tillräckligt konstig anatomi för att motivera Älvabod +2, och eftersom riddar Gared är riddare (och en figur skapad på nivån Suverän) så är egenskapen Vän värd +3. Ung -1 och Liten -1 är också rätt motiverade, eftersom Tuva är i övre tonåren. Eftersom Tuva har Älvabod +2 så måste spelaren dessutom ta totalt minst -2 i Känslig för trolldom, kristendom och/eller järn. Då spelaren endast har plockat Känslig för trolldom så innebär det att figuren måste ha Känslig för Trolldom -2 och därmed ta totalt två begränsningar. Efter lite funderingar så plockar spelaren på Löften (Tuva kan inte bryta sitt ord) och Pentagram (Tuva kan inte gå igenom en dörr märkt med ett pentagram).

Egenskaper

I tabell 1 listas ett antal begränsningar för ens spelvärden beroende på nivå. 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 summan får ha. Man får gärna ha lägre totalvärde, men inte högre. Max Totalvärde är 2 för nivån Normal, 4 för Bra, 6 för Suverän och 8 för Hjärte.

Den andra begränsningen är antalet dåliga egenskaper. Man får inte ha fler egenskaper med negativt värde än så. Egenskaperna Blindstyre -3 och Feg -2 är två dåliga egenskaper.

Man bör i första hand ta de egenskaper som man plockade fram när man tog fram sin bakgrundshistoria. Skulle det vara omöjligt att balansera räkningen med dessa egenskaper så kan man lägga till eller dra ifrån egenskaper, men detta bör endast ske efter konsultation med spelledaren. Om spelledaren inte tillåter nya egenskaper eller att gamla tas bort så får man respektera det. Eftersom det är svårt att få ihop totalvärdet utan några dåliga egenskaper så är det viktigt att man tar med några sådana. Spelledaren bör vara ganska välvilligt inställd till att gamla egenskaper tas bort från listan.

Det var de uppenbara egenskaperna. Resten är lite knepigare och mer godtyckligt, men efter lite pillande sätts Kvik till +2, Flyfotad till +2, God hand med djur till +2 och Fobi till -3.

Detta gör att spelaren nu har -7 fördelat i fyra dåliga egenskaper och +11 i bra egenskaper, och därmed är det totala värdet +4. Egenskaperna är därmed färdigfördelade.

Egenskaper

Älvabod	+2
Känslig för trolldom	-2
Fobi (höststormar)	-3
God hand med djur	+2
Kvik	+2
Flyfotad	+2
Vän	+3
Ung	-1
Liten	-1
Summa	+4

Exempel

På nivån Bra får man en mästarskicklighet, tre gesällskickligheter och sex lärlingsskickligheter. Eftersom Tuva har egenskapen Ung -1 så innebär det att hon blir av med en Mästarskicklighet och en gesällskicklighet.

Därmed börjar nästa problem: att placera ut var de ska vara någonstans. Spelaren hävdar att Tuva har så pass mycket bågskytteutbildning att Långbåge bör hamna bland de båda gesällskickligheterna. Det har spelledaren inga problem med, men när spelaren vill sätta Enhandsvapen och Sköld som den andra gesällskickligheten så uppstår lite debatt. Till slut ger spelledaren med sig, eftersom hon vet att det kommer att bli en del våldsamheter i kampanjen.

Skickligheter

Gömma sig	+2
Matlagning	+2
Leta	+2
Djurlära	+2
Bågskytte	+4
Simma	+2
Enhandsvapen och Sköld	+4
Älvakunskap	+2

Tabell 2: Skicklighetsnivåer

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

* Särskild nivå, se "Att göra bättre figurer"

Exempel

Spelledaren är faktiskt snäll, och tillåter spelaren att ta tre specialiseringar till Tuva.

Efter en del funderingar så föreslår spelaren att Bågskytte ska specialiseras mot Måltavlor, eftersom det är det som Tuva mest har skjutit mot. Matlagning är också något som Tuva har fått syssla med, både hemma och ute på resa, och där tycker spelaren att "Fälmat" är en bra specialisering. Spelaren definierar det som mat som lagas i fält över öppen eld och under primitiva förhållanden, och inte i ett kök.

Spelaren funderar också på att specialisera Enhandsvapen och Sköld, men där sätter spelledaren stopp. Det var illa nog att den fick +4. De kommer istället överens om att Älvakunskap borde specialiseras, till älvafolkets Ädlingar.

Skickligheter

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 huvudsakligen skickligheter där man har fått en viss grundutbildning under sin yrkesverksamhet, samt småskickligheter som kan vara bra att ha i det dagliga livet och alternativt skickligheter som man utövar för att det är skoj – som hobby, med andra ord. Lärlingsskickligheter har ett värde på +2.

Det finns en uppsplätning av de tre nivåerna samt de värden de representerar i tabell 2.

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.

Precis som med egenskaper så ska man utgå från listan med skickligheter som man samlade samman när man gjorde bakgrundshistorien. Även här så får man konsultera spelledaren om man har för få eller för många skickligheter i sin önskelista, och även här så bör spelledaren vara mer välvilligt inställd till att ta bort skickligheter från önskelistan.

Specialiseringar (frivilligt)

Detta avsnitt är helt frivilligt! Innan vi helt lämnar ämnet skickligheter bakom oss så ska vi titta lite på möjligheten med specialiseringar.

En "specialisering" är ett smalare område av en vanlig skicklighet – ett litet område som man har studerat särskilt och som man är lite bättre i jämfört med resten av skickligheten. Exempel på möjliga specialiseringar är Aristotelisk filosofi (en specialisering av skickligheten Filosofi), Smida spik (specialisering av Grovsmide) eller Uppvisningsskytte (specialisering av Bågskytte). Vart och ett av dessa exempel är ett specialfall av det som skickligheten representerar.

En specialisering har inget värde. Antingen har man dem eller så har man dem inte. Man får vissa fördelar av att ha dem om specialfallet inträffar. Annars påverkar de ingenting. Man kan bara använda en specialisering åt gången. Även om

man har specialiserat Bågskytte till både Jakt och Uppvisningsskytte så kan man bara använda en av dem, även om man försöker imponera på kungen genom att skjuta fasan i flykten (vilket ju både är uppvisning såväl som jakt).

Skapar man sin figur från början så kan man byta ut en lärlingsskicklighet mot tre specialiseringar som får sättas ut på vilka skickligheter som helst. En snäll spelledare kan till och med ge spelaren tre specialiseringar gratis. Spelledaren måste alltid godkänna eventuella specialiseringar.

Hur bra är "bra"?

Frågan om hur bra "bra" är, är ganska berättigad. Utan att ha detta definierat säger siffrorna ingenting. Man behöver även veta vilken skala man följer och åt vilken riktning som skalan går. 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 uruselt.

I *Västmark* är ett värde bättre ju högre det är. Skalan för egenskaper går från -4 till +4, där 0 (eller ingen egenskap alls) är helt normalt. Att ha en egenskap är helt enkelt att frångå normen.

Skalan för skickligheter går från 0 och uppåt, där 0 är ingen kunskap alls. Det finns 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 över-skrider +5, och väldigt få når någonsin över +10. För att reda ut luddigheterna i värdena behövs en noggrannare skala på hur bra ett visst skicklighetsvärde är. Denna skala är uppspaltad i tabell 3.

Bakgrund igen

Det finns några små detaljer i figurens bakgrund som vi måste gå igenom, eftersom de har en viss inverkan på rollspelet. Det är tjänst, wargild, livsmål, utrustning och namn som måste specificeras innan vi kan börja spela.

Tjänst

Bland det viktigaste som ska bestämmas för figuren är tjänst. Ytterst få personer i *Västmark* är inte i tjänst hos någon, och de få som inte står i tjänst hos någon är antingen opålitliga lösdrivare eller så snuskigt rika att de inte behöver stå i tjänst. Om en spelare vill att hans figur **inte** ska vara i tjänst så krävs det att figuren ska ha någon av nedan listade egenskaper.

- ♦ Fredlös. Om figuren har denna egenskap så **får** figuren inte stå i tjänst hos någon
- ♦ Friboren och Rik

Om figuren inte har någon av ovanstående egenskaper, eller om spelaren ändå vill stå i tjänst hos någon, så är nu nästa steg att bestämma vem som figuren är i tjänst hos. Detta görs i samråd med spelledaren. Spelaren kan ge förslag, men det är spelledaren som har sista ordet. Här nedan finns en lista med förslag på olika personer som man kan stå i tjänst hos.

Ens föräldrar: Synnerligen vanligt bland borgare och adelsmän, eller alla omyndiga personer.

Ens länsherre: Alltid tillgängligt för alla. Alla har en länsherre, till och med konungen som lyder under Gud.

Ens hantverksmästare: Tillgängligt för de som har eller har haft lärlings- eller gesällutbildning hos en hantverkare (avgörs genom bakgrundshistorien).

Konungen: Egentligen endast möjligt att välja om man har egenskapen Adel.

Det finns tre sorters tjänst, nämligen tjänst som

Tabell 3: Definition av hur bra "bra" är

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

Exempel

I Tuvas fall är den där saken med tjänst tämligen uppenbar: hon är väpnare till riddar Gared, och spelaren skriver därmed upp "Edsvuren riddar Gared" under Tjänst.

Det innebär att Tuva är edsvuren till riddar Gareds tjänst, så länge som det är lagligt enligt kyrklig och världslig lag. Det innebär också att Gared tar det som sitt ansvar att skydda Tuva i de fall hon behöver skydd och att han inte får behandla henne illa. Skulle Gared bryta sin del av avtalet så är eden inte längre giltig, och Tuva får förmodligen en kasse ersättning i form av riddarens *eadsgild*. Skulle Tuva bryta sin del av avtalet så blir hon tvungen att på samma sätt betala en *eadsgild* till riddaren, och blir med stor sannolikhet utkastad.

Spelledaren kan sedan utnyttja detta för att få in Tuva och Gared i äventyr. Allting som händer riddar Gared angår också Tuva automatiskt, och allting som drabbar Tuva är någonting som riddar Gared måste göra något åt. Ett exempel på det är de mobbande ynglingarna i kapitel 1.

undersåte, tjänst som myndling och tjänst som edsvuren eller anställd.

Tjänst som undersåte omfattar de flesta ofrälse, som är underordnade sin länsherre. Det innebär i princip att länsherren har rätt att utfärda vissa befallningar och kräva in skatt, i utbyte mot att länsherren ger skydd åt undersåten.

Tjänst som myndling drabbas de flesta av: man är omyndig, och till dess att man blir myndig så har man en förmyndare. Så länge som det sker är förmyndaren ansvarig för allt som myndlingen gör, och har därmed viss bestämmanderätt över myndlingen.

Tjänst som edsvuren eller anställd innebär att man har svurit trohetsed eller tagit anställning hos någon. Det är det starkaste bandet, och det innebär att den tjänstgörande har rätt att näras och skyddas av den överordnade, men har också som plikt att utföra arbete eller befallningar från den överordnade. Denna form av tjänst är vanligt för riddare, adelns betrodda husfolk, väpnare, lärlingar och gesäller.

Den person som man står i tjänst hos kan användas av spelledaren för att inleda äventyr, men kan också användas av spelaren om figuren skulle behöva hjälp. Tjänst är nämligen dubbelriktat – om en person tar en annan i sin tjänst så lovar inte bara den andre att

What's in a name?

Det ligger mer i ett namn än man kan tro. Man bör lägga ner en del tankemöda på sin figurs namn och försöka välja ett seriöst namn. Ett seriöst namn kan vara nog så roligt för stunden, men risken finns att det är mer irriterande än roligt.

Varje person har två namn: ett förnamn och ett efternamn. Förnamnet används ungefär som man brukar använda förnamn idag. De flesta förnamn i Västmark betyder något. Ibland låter vi namnet stå som det är, ibland översätter vi det till svenska och ibland "försvenskar" vi den ursprungliga saxiska stavningen. Guthric är ett exempel på ett namn som får vara som det är. Gared och Hedda är exempel på namn med försvenskad stavning (ursprungsstavningen är "Garaeth" respektive "Heitha") och Tuva är ett exempel på ett namn som är översatt till svenska från västtungans "Tiufi". Vi är inte särskilt konsekventa på den punkten, utan blandar rätt friskt beroende på humör och hur väl det låter.

Efternamnet kan härledas från lite olika saker. I princip så har endast adeln och vissa handelshus familjenamn. Det är ganska vanligt med patronym, det vill säga att pojkar tar faderns förnamn och hänger på ett "son" på slutet. Flickor tar på motsvarande sätt moderns förnamn och hänger på ett "dotter" på slutet. "Edam Einons son" eller "Tuva Sivas dotter" är alltså två godtagbara namn.

Man kan också ta sitt yrke som efternamn. Det är inte så ovanligt att hitta personer med namn som Eanon Snickare i Västmark.

Ytterligare en vanlig variant är att uppkalla sig efter sin hemort. Man kan ganska generellt säga att språkbruket är att en ofrälse kommer från en plats, medan en adelsman är av platsen. Exempel på detta är Tuva från Vadehyttan och riddar Gared av Rimmersby.

Tillnamn är en vanlig västmarkisk sed. Ett tillnamn är aldrig något man tar sig, utan något man får på grund av någon egenskap man har eller något dåd man har gjort. I första kapitlet får Tuva tillnamnet Mickelsdotter, från "Mickel Räv", på grund av svans och öron. Det är inte nödvändigtvis smickrande eller förolämpande, men det är utmärkande för Tuva.

Som lite hjälp på traven så har vi satt upp lite grundläggande namnregler och listor med förslag på namn.

Mansnamn: Aeldgar, Aescwine, Brihthere, Caedwalla, Cerdic, Coeldred, Eadwold, Eanon, Edwin, Einon, Garaeth, Guthric, Harwald, Hlothre, Ine, Leofwealh, Octa, Oeric, Osfrith, Osrice, Pehtrum, Raedgar, Sigfor, Tathmund, Ulfhad, Werthar

Kvinnonamn: Aeldfloed, Aelflaed, Aethelred, Brihtith, Coelhild, Eadgyth, Eadrin, Ealhred, Esgitha, Guthfloed, Harfloed, Heitha, Hereswith, Leofith, Oshild, Pehtrun, Raedny, Sigrun, Tathfloed, Ulfhild, Wilny

lyda den förste, utan den förste lovar även att skydda och hjälpa den andre. Det innebär att om figuren skulle hamna i trångmål så är det ens herres plikt att hjälpa till så gott han kan – förutsatt att man inte har gjort något dumt som gör att man själv har brutit sina förpliktelser gentemot sin herre.

Man bör alltid fråga spelledaren om den tjänst som man har tänkt sig passar ihop med den kampanj som hon har planerat och om den passar ihop med övriga figurer i kampanjen.

Wargild och eadsgild

Wargild ("mansgäld") är ett viktigt koncept i Västmarks lag. *Wargild* är ett mått på en persons juridiska status. Värdet beror på stånd, rikedom, rykte och en hel del annat, och fastställs när det behövs av ting och domstolar. Många brott sonas genom en pengabot som står i proportion till offrets *wargild*.

Wargild används också som ett generellt mått på anseende. Även om en person inte har befunnit sig inför ting eller domstol så har den normale västmärkingen instinktivt en aning om vilken nivå en persons *wargild* borde ligga på.

För att beräkna en figurs *wargild*, lägg ihop alla användbara sociala egenskaper som påverkar hur väl ansedd figuren är. Vissa egenskaper räknas dubbelt och andra kan vändas. Det finns en lista med förslag här nedan. Varje +1 i någon av de lämpliga egenskaperna är värt ett pund i *wargild* (två pund om egenskapen räknas dubbelt), och varje -1 i en egenskap drar bort ett pund från ens *wargild* (två pund om den räknas dubbelt).

Under spelet kan man få Livsmål, ett värde som visar hur mycket man har uppnått sina livs mål. Livsmål ska läggas till ens *wargild*, fast räknas då i silver istället för pund. Det går 240 silver på ett pund.

Skulle summan vara noll eller mindre än noll så är figurens *wargild* lika med noll.

Egenskaper i wargild

Nedan är en lista på de egenskaper som skulle kunna räknas in när man beräknar *wargild*. Fler egenskaper kan naturligtvis räknas in, men det är i så fall upp till spelledaren att bedöma.

Räknas som vanligt: Arvtagare, Berest, Bildad, Bäsärk, Dåligt rykte, Fattig, Fiende, Förbannad, Förföljd, Girig, Gott rykte, Hantverkare, Heder, Impopulär, Inflytande, Jagad, Konstnär, Kontakter, Känslig för kristendom, Ledare, Lejonhjärta, Lättfotad, Lömsk, Populär, Prästvigd, Rikedomar, Troende, Ung, Vän

Räknas dubbelt: Adel, Fredlös, Galen, Ofri

Vänds: Edsvuren, Gammal, Lojalitet, Trollkarl, Älvablod

Livsmål

Livsmål är något som driver ens figur framåt i livet, och för att ytterligare motivera spelaren att följa sin figurs Livsmål så finns det som ett värde i spelet. Man behöver inte välja Livsmål till sin figur, men man får om man vill. Så länge som man agerar i enlighet med Livsmålet så stiger värdet, och varje gång som man passerar ett hundratal poäng så får man en spelmässig fördel av det.

Vill du ha ett Livsmål, välj ett och skriv upp det på figurbladet. Figuren börjar med 0 poäng i Livsmålet. Om du inte är nöjd med de Livsmål som finns beskrivna så går det att skapa egna, men låt bli det tills du känner dig säker på hur Livsmål fungerar.

Exempel

Tuva har bara tre egenskaper som kan användas för att beräkna hennes *wargild*, och det är egenskapen Vän (ridder Gared) +3, Ung -1 och Älvablod +2, men den sista vänds till -2. Det ger att Tuva får en *wargild* på $3 - 1 - 2 = 0$ pund silver. Det är inte lätt att vara minderårig, men så fort hon kommer i ålder så blir hennes *wargild* hela 1 pund silver. Just nu är den dock 0.

Livsmål

Ära: Ära de tappra! Det är din ledstjärna i livet. Att bli omtalad som en ärad man och omsjungen i ballader är vad som driver dig. Detta innebär inte nödvändigtvis att du är en våldsam stridsgalning. Ofta vinner man minst lika mycket ära genom att skona sin motståndare.

Rikedom: För dig är det bara en sak som räknas, och det är rikedom och materiella tillgångar. Rikedom mäts i Västmark huvudsakligen i form av land och avkastning från land. Pengar är mest ett sätt att flytta rikedom från ett ställe till ett annat.

Makt: Rikedom, ära, kunskap, allt sådant där är bara verktyg. Verkligen tillfredsställelse kommer från makt. Och makt kommer från status och inflytande.

Fromhet: Att älska nästan som dig själv är det viktigaste budet i ditt liv och helt enkelt vad det innebär att vara en "god kristen". För dig är det nyckeln till himmelriket.

Visdom: Världen är svårbegriplig och underlig. Att komma till insikt om världen – och sig själv – är vishetens början.

Trohet: Det viktigaste för dig är inte dig själv, utan din tjänst. Du lever för att tjäna, så som det ankommer en hederlig och trofast människa som svurit trohet till sin länsherre.



Exempel

Tuvas spelare har lite problem med Livsmål. Det som egentligen passar bäst för Tuva är ett livsmål som har med acceptans att göra, något som beskriver Tuvas strävan att bli accepterad bland vanligt folk för sina egna meriter och trots svans. Något sådant finns inte beskrivet. Det skulle i och för sig vara möjligt att uppfinna ett eget Livsmål, men till slut bestämmer sig spelaren för att ta Livsmålet Trohet istället. Livsmålet skrivs upp på figurbladet och får värdet 0.

Utrusta figuren

En figur har de saker som det är logiskt att figuren borde ha. Summera gärna värdet i egenskaperna Rik, Fattig och Adel och sätt in summan i tabell 4 för att få en grov uppskattning av vad figuren borde ha för materiella ägodelar.

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. Omkring en halv A4-sida är ganska lagom. Lämna en kopia till spelledaren så att hon känner till figuren och dess bakgrund.

Så, nu är du äntligen klar för att spela *Västmark*!

Exempel

Tuva är vare sig Adel eller innehavare av Rike- dom. Hon skulle hamna på rad 0 i tabell 4, och det räcker för spelaren för att pussla ihop Tuvas ägodelar. Tuva 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 ränsl 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 ränslen 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 nerstopade i ränslen.

Tabell 4: Kapital och ägodelar

Värde Rikedomsnivå

- | | |
|----|--|
| -4 | Figuren äger enbart en trasig särk. |
| -3 | Figuren har 5d att köpa saker för. Kläderna är i risigt skick, och om figuren har egenskapen Ung så är de såpass gamla att de egentligen är för små. Figuren går barfota. |
| -2 | Kläderna är i dåligt skick, lappade och lagade, och skorna har sett bättre dagar. Figuren har totalt 10d att köpa saker för. |
| -1 | Figuren äger sina kläder och 20d. |
| 0 | Kläder, prylar i ränslen, ca 20d. |
| 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. Obe- gränsade tillgångar. |

Observera att dessa är ens årliga pengatillgångar exklusive skatter och utöver det som behövs för dagligt leverne.

Kapitel 5:

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 Uthållighet, 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, saker som frångår det "normala" men som är svårt att träna upp, till exempel anlag för att bli en god bågskytt. Det är något som kan bestämmas med spelvärde, som inte alla har och därmed inte är "normalt", och som man har i blodet snarare än tränas till.

Egenskaper ligger på en skala från -4 till +4, där -4 är väldigt dåligt och +4 är väldigt bra. Dåliga egenskaper är sådana som går från -1 till -4, medan bra egenskaper går från +1 till +4. Värdet 0 är fullt normalt och innebär egentligen att man inte har egenskapen alls. Man bokför alltså inte de egenskaper som man har värdet 0 i, utan säger istället att man inte har egenskapen. Om man inte har den dåliga egenskapen Svag eller den bra egenskapen Stark så är man med andra ord fullständigt normal. Man är precis så stark eller svag som man kan förvänta sig av en medelsvensson i *Västmark*.

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.

Man ska inte koncentrera sig på de fysiska egenskaperna. Även sociala eller personlighetsmässiga egenskaper kan komma att användas i fysiska situationer.

— WHERE HAVE YOU SEEN THIS 'DIVINE SPARK' IN OPERATION, COLONEL? WHERE HAVE YOU NOTED THIS MAGNIFICENT EQUALITY? NO TWO THINGS ON EARTH ARE EQUAL OR HAVE AN EQUAL CHANCE. NOT A LEAF, NOT A TREE. THERE'S MANY A MAN WORSE THAN ME, AND SOME BETTER, BUT I DON'T THINK RACE OR COUNTRY MATTERS A DAMN.

*BUSTER KILRAIN,
"GETTYSBURG"*



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 trolldom (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)	Livskris (s)	(-1 till -4)
Butter (v)	(-1 till -4)	Lojalitet (o)	(-1 till -4)
Bärsärk (v)	(+1 till +4)	Luktsinne (v)	(+1 till +4)
Dåligt rykte (s)	(-1 till -4)	Läkande händer (v)	(+1 till +4)
Dåligt självförtroende (s)	(-1 till -4)	Lärare (o)	(+1 till +4)
Edsvuren (o)	(-1 till -4)	Lättfotad (s)	(-1 till -4)
Enkelspårig (o)	(-1 till -4)	Lömsk (s)	(-1 till -4)
Fattig (o)	(-1 till -4)	Medkänsla (s)	(-1 till -4)
Fet (s)	(-1 till -4)	Musikkänsla (v)	(+1 till +4)
Fiende (o)	(-1 till -4)	Ofri (o)	(-2 eller -4)
Flyfotad (v)	(+1 till +4)	Ofärdig (v)	(-1 till -4)
Fobi (s)	(-1 till -4)	Pacifist (s)	(-1 till -4)
Fredlös (o)	(-4)	Poet (v)	(+1 till +4)
Främling (s)	(-1 till -4)	Populär (s)	(+1 till +4)
Ful (s)	(-1 till -4)	Prästvigd (o)	(+1 till +4)
Fumlig (s)	(-1 till -4)	Pultron (s)	(-1 till -4)
Förbannad (o)	(-1 till -5)	Rampfeber (s)	(-1 till -4)
Förföljd (s)	(-1 till -4)	Raseri (s)	(-1 till -4)
Förtrollat föremål (o)	(+1 till +4)	Rebell (o)	(-1 till -4)
Förälskad (s)	(+1 till +4)	Reumatisk (v)	(-1 till -4)
Galen (o)	(-1 till -4)	Rikedomar (o)	(+1 till +4)
Gammal (s)	(-1 till -4)	Sjuklig (s)	(-1 till -4)
Genomträngande blick (s)	(+1 till +4)	Skarpöra (v)	(+1 till +4)
Girig (o)	(-1 till -4)	Snabbfingrad (v)	(+1 till +4)
Glömsk (s)	(-1 till -4)	Snabblärd (o)	(+1 till +4)
God bågskytte (v)	(+1 till +4)	Snobbig (s)	(+1 till +4)
God hand med djur (s)	(+1 till +4)	Sorglös (s)	(+1 till +4)
Gott rykte (s)	(+1 till +4)	Spröttig (s)	(-1 till -4)
Gravid (s)	(-1 till -4)	Stark (v)	(+1 till +4)
Gullig (s)	(+1 till +4)	Stor (v)	(+1 till +4)
Gömoställe (o)	(+1 till +4)	Styrkereserv (s)	(+1 till +4)
Hamnskifte (o)	(+4)	Svårflörtad (s)	(-1 till -4)
Hantverkare (o)	(+2 eller +4)	Synfel (s)	(-1 till -4)
Hat (s)	(-1 till -4)	Talfel (s)	(-1 till -4)
Heder (s)	(+1 till +4)	Troende (s)	(+1 till +4)
Hedersskuld (s)	(-1 till -4)	Trollkarl/Häxa (v)	(+1 till +4)
Hästminne (s)	(+1 till +4)	Trögtänkt (s)	(-1 till -4)
Hököga (v)	(+1 till +4)	Tursam (v)	(+1 till +4)
Impopulär (s)	(-1 till -4)	Ung (o)	(-1 till -4)
Inflytande (s)	(+1 till +4)	Unge (o)	(-1 till -4)
Intuition (s)	(+1 till +4)	Vacker (v)	(+1 till +4)
Jagad (o)	(-1 till -4)	Vekling (v)	(-1 till -4)
Järnfysik (v)	(+1 till +4)	Vidskeplig (v)	(-1 till -4)
Klartänkt (s)	(+1 till +4)	Viljestark (v)	(+1 till +4)
Klumpig (v)	(-1 till -4)	Vän (o)	(+1 till +4)
Komisk (o)	(-1 till -4)	Vänlig (v)	(+1 till +4)
Konstnär (v)	(+1 till +4)	Älvablod (o)	(+1 till +4)
Kontakter (o)	(+1 till +4)	Övernaturlig egenskap (o)	(+1 till +4)
Krigserfaren (s)	(+1 till +4)		

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".

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.

- ♦ 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, Järnfysik används när man ska hålla ut med skador och fysiska umbäranden, och Stark används när man gör något som kräver fysisk styrka.
- ♦ En **Oslagbar egenskap** är en som man sällan eller aldrig slår för. Adelsmannen har till exempel egenskapen Adel, han behöver aldrig slå för den.

Egenskaperna beskrivna

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 och uppmuntras till och med.

Adel (o: +1 till +4) Adelskapet 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.

Fler egenskapen

Egenskaperna nedan 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 förtydliganden på olika värden (till exempel Adel eller Känslig för järn) är acceptabla, men inte mer.

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

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

+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 ärva samma titlar och tillgångar som egenskapen Adel eller Rikedom till värdet av Arvtagare plus ett. Skillnaden är att du inte har ärvt allt detta än, men så småningom kommer din dag. Om det är en adelstitel du ska ärva behöver du ta egenskapen Adel till +1 utöver Arvtagare. Annars får du bara ärva Rikedom.

Avundsjuk (s: -1 till -4) Du är hemskt avundsjuk. Så fort du beblandar 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, till exempel fram och tillbaka 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 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.



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 göra. 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 användas som rykte.

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 bli tvingad att lyckas med ett slag för den här förmågan för att inte anfälla någon som försöker hindra dig. Motståndet bestäms av spelledaren med avseende på hur nära målet man befinner sig.

- 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 gå i skola. 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.

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

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

Dåligt 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 ens 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 den.

- 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 eller tjänst som när eden uppfylls 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.

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 4 när man gör sin figur.

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.

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.

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.

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 med en svårighet på 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 dömd laglös och varg i veum. Vem som helst får döda dig utan straff, och alla som hjälper dig anses skyldiga för landsförräderi. Av naturliga skäl bör man i så fall söka hjälp bland andra laglösa.

Främling (o: -1 till -4) Du är inte från det lokala området. Detta innebär att du inte passar in, ser annorlunda ut eller inte kan de lokala sedvänjorna.

- 1 är att du är från ett grannland på Lyonia.
- 2 är att du är från västra Europa, till exempel Frankrike, England, Spanien eller Tysk-romerska riket.
- 3 är att du är från Främre Orienten, kanske från ett muslimskt land, eller från den kalla Norden. Du har begränsad kunskap om hur man förväntas uppföra sig i det kristna Västeuropa.
- 4 är att du inte har någon som helst erfarenhet av västvärlden. Kanske kommer du från Persien eller ännu längre bort, kanske kommer du från Älvariket (med spelledarens tillåtelse) och har inte vandrat bland dödliga sedan före den där nazarenen blev uppspikad på korset.

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 ond fé som du lyckades förolämpa, eller så kanske du har fått förbannelsen 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 ljugar 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, har fråntagits alla jordiska tillgångar. Du har 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 icke accepterad minoritet, som till exempel de flesta halvfolk, muslimer och så gott som alla djurfolk.
- 4 är att tillhöra en icke accepterad och jagad minoritet som bränns på bål, till exempel anhängare av det katariska 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 (eller både och). **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 skrämmer 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 fler än en 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. Detta kan vara riktigt allvarligt. På -3 och -4 är det risk att man binds och kastas in i en cell. 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 inbilad (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. De vet att du vet. De är ute efter dig, och kommer att göra processen kort med dig när de får tag på dig. Det finns konspiratorer 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).

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 på grund av nervositeten från den genomträngande blicken.

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... vad heter det... dumdi-dum... glömsk. 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, varvid inget slag krävs. Samma sak gäller alla saker som du lägger ifrån dig.

God bågskytt (v: +1 till +4) En person med denna egenskap har anlag att bli en bra bågskytt.

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 (egenskapen Unge -4) och om hon är ogift förmodligen också ett tämligen dåligt rykte. **OBSERVERA** att spelledaren måste godkänna att figuren ska ha denna egenskap.

- 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.

Gullig (s: +1 till +4) Du är så oerhört gullig att om du lyckas med ett slag mot 6, 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 anledning.

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

- +1 är en lagringsplats för förnödenheter och en del utrustning, inget mer. Det kanske är en klippskrev i vilken sakerna förvaras.
- +2 är ett säkert ställe som erbjuder tak för huvudet, kanske en koja eller så.
- +3 är ett gömsälle som erbjuder möjlighet till värme och hemtrevlighet – en liten kolarstuga eller en mindre inredd grotta.
- +4 är ett gömsälle som erbjuder värme och hemtrevlighet och som dessutom går att försvara eller har en flyktväg som ingen annan 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 människiform, vissa av djurets instinkter inbyggda. Det krävs ett slag för Viljestyrka eller motsvarande egenskap mot 6 för att kunna byta form.

Hantverkare (o: +2 eller +4) Du har arbetat som hantverkare en stund, och lyckats göra detta till ditt yrke. Därmed har du antagits av gillet. Du bör skaffa någon hantverksskicklighet om du inte redan har en – om du inte gör det så har du förmodligen förfalskat eller mutat dig till ditt gesäll- eller mästarbrev.

- +2 innebär att du har lyckats med ditt gesällprov och har fått ditt gesällbrev. Du får nu utföra ditt yrke och ta betalt för det, under överinseende av en hantverksmästare.
- +4 innebär att du har lyckats med ditt mästarprov och har fått ditt mästarbrev. Du får nu öppna egen verksamhet och kan ta högre priser än en gesäll. Du har dessutom rätt att ta egna lärningar och gesäller.

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. Om du någonsin träffar hatobjektet så måste du lyckas med ett slag för egenskapen med svårighet 6 för att inte flyga på honom. Om egenskapen är -1 eller -2 så kan du nöja dig med verbala angrepp. Annars är angreppet fysiskt.



Heder (s: +1 till +4) Du har ett 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.

Hedersskuld (s: -1 till -4) Du är skyldig någon en stor tjänst, och din heder eller ära tillåter inte att du bara tackar för tjänsten och sedan glömmer bort den.

- 1 innebär att någon har räddat dig ur en pinsam situation, till exempel betalt din nota när du inte har haft några pengar på dig.
- 2 innebär att någon har räddat dig undan kroppslig skada, till exempel genom att kliva emellan under ett slagsmål.
- 3 innebär att någon har räddat livet på dig, till exempel genom att ta hand om dig när du var dödligt sårad.
- 4 innebär att någon har räddat din heder, till exempel genom att gå i ed för din sak i en rättegång mot dig.

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. Egenskapen kan användas i alla sociala situationer, och ju sämre värdet är desto mer kreativ bör spelledaren vara när det gäller att hitta på ondsinta rykten...

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, utan 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 kanske åtrår din hustru (eller dig själv om fienden är av motsatt kön), du kanske har vanärat honom eller något annat i den stilen.

- 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.

Klartänkt (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 narryrket.

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

Kontakter (o: +1 till +4) Du känner lika många personer som egenskapens värde som kan få tag på vad du skulle kunna tänkas behöva. Kontakterna känner i sin tur till en del andra "källor". Egenskapen styr också vad kontakten kan få tag på. Motståndet bestäms av vad man vill ha. "Aslätt" kan till exempel vara ett svärd, "Ganska knepigt" 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.



Krigserfaren (s: +1 till +4) Du har varit med om krig och stridigheter, antingen små lokala skärmytslingar eller hela korståg, och har därför en hel del erfarenhet att dra av. Egenskapen kan användas för Turordningsslaget samt tillsammans med skickligheterna Taktik och Ledarskap.

- +1 är lokala skärmytslingar och småstrider mot banditer och fredlösa.
- +2 är lokala krig läns herrar emellan.
- +3 är krig mellan länder, till exempel de återkommande krigen mellan Wiederfan och Toulania.
- +4 är ett helt korståg.

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 den.

Känslig för trolldom (o: -1 till -4) Du är känslig för vissa enkla ritualer som till och med icke-trollkarlar kan genomföra. Plocka ett antal magiska skydd från rutan Magiska Skydd. Varje skydd ger -1 i egenskapen. Plockar du tre skydd har du alltså -3 i egenskapen.

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 "hjälteedåd" 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 hjälteedåd 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 hjälteedåd. Den kan också användas för att motstå alla försök att skrämja dig.

Magiska skydd

Kunskap om dessa skydd är tillgängliga för dem som har tillräckligt hög nivå i Legender eller Älvakunskap. Man kan lika många skydd som värdet i skickligheten. Det är inte säkert att man känner till exakt de saker som skyddar mot en specifik varelse, men man känner till några skydd som *kanske* fungerar.

Hästska över dörren: Du kan inte passera en tröskel med en hästska 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 att barn blir "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 sanningen 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.

Hålstenar: 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 Omtöckning 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. Detta fungerar som ett gift med Potens 10 och Snabbhet på Minut. Skadan orsakas dock inte av sår eller Förgiftning, utan att din livskraft lämnar dig. Om ingen hjälper dig av den helgade marken så dör du. Så fort du lämnar marken så läks skadan som vanligt.

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. Om man inte har egenskapen Ung till samma nivå som egenskapen Liten, eller egenskapen Älvablod, så har man drabbats av dvärgväxt.

- 1 är liten som en normal människa i övre tonåren.
- 2 är liten som en normal människa i nedre tonåren.
- 3 är liten som ett prepubertalt barn.
- 4 är som ett spädbarn.

Livskris (s: -1 till -4) Du genomgår en livskris just nu, då mål och värderingar ifrågasätts. Så länge som du har denna egenskap så får figuren inga poäng i sitt Livsmål. Egenskapen blir ett snäpp bättre efter varje äventyr, tills den når 0 och försvinner. **När man skapar sin figur så räknas inte egenskapen Livskris in bland övriga egenskaper**, vare sig i totalsumma eller antal dåliga egenskaper.

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.

Man kan ha flera lojaliteter, vilken kan leda till intressekonflikter. Varje lojalitet är då en separat egenskap.

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 Lätta 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.

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 i 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.

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.

Ofri (o: -2 eller -4) Du är inte född fri. Du har inte samma rättigheter som en friboren, utan till och med ganska stora begränsningar.

-2 innebär att du är livegen. Du är en del av en bit land, du får inte flytta därifrån och allting som produceras på marken tillhör den som äger marken. Den enda fördelen är att den som äger landet har ett ansvar att se till att du får mat på bordet och kläder på kroppen.

-4 innebär att du är en träl. Du är någon annans ägodel, helt enkelt. Du har inte rätt att äga något själv och allt du gör tillfaller din ägare. Liksom med den livegne så har din ägare ansvar att se till att du får mat på bordet och kläder på kroppen.

Ofärdig (v: -1 till -4) Du har en skada eller ett medfött handikapp som hindrar din rörlighet. Man kan få egenskapen under spel som resultat av bestående men av skador.

-1 är att du är halt. Det är inte så fruktansvärt farligt, men det sänker helt klart din hastighet.

-2 innebär att du kan ha förlorat sköldarmen eller handen på denna. Om du är högerhänt är det alltså vänsterarmen som saknas.

-3 är att du har förlorat svärdsarmen eller handen på denna. Om du är högerhänt är det alltså högerhanden som saknas. Du kan också ha blivit av med ett ben och därför är bunden till kryckor.

-4 är att du har förlorat båda benen. Du får hoppa fram på händerna i och med att handikapphjälpmedel som rullstolen inte är uppfunna.

Pacifist (s: -1 till -4) Du tror på det femte budet: "I skall icke dräpa". 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.

Prästvigd (o: +1 till +4) Du är prästvigd och får predika i kyrkan och förrätta de kristna sakramenten.

+1 är att du är nyvigd präst. Du har rätt att utföra sakramenten, men du har ännu inte vunnit allmänhetens respekt.

+2 är att du är vigd präst. Folk lyssnar på dig.

+3 är att du är vigd prästmunk. Folk har den största respekt för dig.

+4 är att du är biskop eller abbot.

+5 är att du är ärkebiskop eller kardinal. Normalt sett är denna nivå inte tillgänglig för spelare.

+6 är Påven. Denna nivå är inte tillgänglig för spelare.

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 bärsärkaraseri, som ingen kan stoppa. Egenskapen används när man slåss, samt i vilken situation som helst där raseriet kan explodera. Blir du förolämpad, angripen, lurad eller utsatt för illvilja så måste du lyckas med ett slag för egenskapen med svårighet 6 för att inte explodera.



Rebell (o: -1 till -4) Du är en rebell som slåss mot överheten. Detta kan lätt leda till negativa konsekvenser. Du kan till exempel lätt bli förklarad laglös, du kommer alltid att 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 princip sak.
- 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. Vänd på egenskapen när du ska förutsäga väder.

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, fina kläder inför festligheter och en mättande mängd mat på bordet varje dag. Du har tillgång till 30 silver, och kan låna upp till ett par pund. Du har en arbetshäst.
- +2 är en ganska stor gård. Du kan leva på ungefär samma nivå som ovan, fast du behöver inte arbeta själv. Du har tillgång till 60 silver och kan låna upp till tio pund. Du har en egen ridhäst.
- +3 är en stor gård med tillhörande mark, kreatur och trälar. Du kan klä dig fint, äta kött, dricka vin och mjöd och behöver egentligen inte bry dig om arbete. Gården tar upp ungefär två månaders tid för administration. Du har tillgång till ett halvt pund och kan låna upp till 20 pund. Du kan ha en stridstränad häst.
- +4 är ett gods och en mindre förläning med mark, kreatur, trälar och vasaller. Du lever i lyx, och har egentligen ingen anledning att äventyra. Du har tillgång till ett pund silver och kan låna upp till 50 pund. Du har förmodligen en liten livvakt, kanske ett tiotal personer. Förutom det har du flera hästar för eget bruk. Om du har egenskapen Adel kan en eller två personer i livvakten vara dina egna vasaller som riddare.

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

Skarpöra (v: +1 till +4) Du har oerhört bra hörsel och kan höra en musfjärt på ett bågskotts håll.

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 själva.

Snabblärd (o: +1 till +4) 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 fitness. 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 oövervinneliga odds, och det är svårt att skrämma dig.

Sprättig (s: -1 till -4) Du är löjeväckande sprättig. Det är inte stor skillnad på denna egenskap och Snobbig ovan. Skillnaden är 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.

Stor (v: +1 till +4) Du är enorm. Massiv. Stor, helt enkelt.

- +1 är som en storvuxen människa, omkring sex fot lång.
- +2 är som en mycket storvuxen människa, mer än sex fot lång och kraftig därtill.
- +3 är enorm, stor som en ox och över sju fot i längd.
- +4 är ännu större, milt sagt stor som ett hus, åtta fot i längd och med en axelbredd som inte ligger långt efter.

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 Omtöck-



ning, alternativt lägga till värdet på egenskapen till ett enda tärningsslag. 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.

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. Du kan alltid beskriva vad figuren ska göra till spelledaren – det är kommunikationen med statister, biroller och andra figurer som är problematisk.

- 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.

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, det vill säga förmågan att se det osynliga och göra det omöjliga – trolldom. Du måste ha egenskapen Trollkarl för att få ta skickligheten Häxkonst. För detaljer om trolldom, se kapitlet Trolldom.

- +1 är lika med en begränsad Gåva. Du kan mer än vanliga dödliga, men inte mycket mer.
- +2 är lika med en utvecklad Gåva. Du kan komma att bli mer än en vanlig byhäxa.

+3 är lika med en stark Gåva. Du är en person som erfarna trollkarlar och häxor letar efter att få möjlighet att lära upp.

+4 är lika med en onaturligt stark Gåva. Din existens är lika fruktad som önskad bland de med Gåvan.

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

Ung (o: -1 till -4) Du är väldigt ung och därför också mindre erfaren. Du får en mindre mästarskicklighet och lika många mindre gesällskickligheter som absolutvärdet på egenskapen. En person med Ung -3 får alltså en mästarskicklighet mindre och tre gesällskickligheter mindre.

Egenskapen blir ett snäpp bättre för varje tre år som går. En person med Ung -3 blir efter tre år Ung -2, efter ytterligare tre år Ung -1, och efter en sista rush på tre år Ung 0, eller vuxen. Du får dock inga extra skickligheter för att du blir äldre – erfarenhet av åldrande speglas i reglerna om Erfarenhet.

- 1 motsvarar ungefär 15 år gammal. Det märks ganska tydligt att man har nått puberteten.
- 2 motsvarar ungefär 12 år gammal. Man är precis före puberteten.
- 3 motsvarar ungefär 9 år gammal.
- 4 motsvarar ungefär 6 år gammal.

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

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

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

Vekling (v: -1 till -4) Du har en vek kroppsbyggnad och tål inte mycket fysisk skada. Egenskapen används för Stryktålighetsslag, 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 älvafolk.

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

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

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

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

Älvablod (o: +1 till +4) Med denna egenskap är du av älvablod, ju högre värde på egenskapen desto renare rinner blodet i dina ådror. För att få ta denna egenskap måste du ta minst en av egenskaperna Känslig för Järn, Känslig för Kristendom eller Känslig för Trolldom till en summa av absolutvärden som är minst lika stor som värdet på egenskapen Älvablod. Tar du Känslig för Trolldom -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 älvernans kretsar utan fara för eget liv, och du kan äta älvamat och dricka älvadrycker utan fara. Du betraktas av älverna som en slags "förlo-rad 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 rävs-vans 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 annor-lunda 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 älverna. 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 älvaöarna.

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

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 Kvick +5 eller Stark +5, Kvick +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, Kvick 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, 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.



Kapitel 6:

Skickligheter

Skickligheter mäter specifika ämnen, handlingar och talanger som man är bra på och inom vilka man kan tränas upp. 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 mest använda.

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 är alla Hantverk skickligheter som används för att skapa något och som 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 eller om den skulle kunna vara en specialisering av en skicklighet. Skulle det vara så att ett visst område är såpass skilt från alla andra skickligheter är det naturligtvis inget som hindrar att man skapar en ny skicklighet för detta nyupptäckta område, men annars blir skickligheterna bara överskådligt många, jobbiga att hålla reda på, och framförallt löjligt specifika.

– PH34R MY L33T N3KKID
SKILLZ!

LARGO, "MEGATOKYO"
AV FRED GALLAGHER OCH
RODNEY CASTON

Specialiseringar

En "specialisering" är ett smalare område av en vanlig skicklighet – ett litet område som man har studerat särskilt och som man är lite bättre i jämfört med resten av skickligheten. Exempel på möjliga specialiseringar är Aristotelisk filosofi (en specialisering av skickligheten Filosofi), Smida spik (specialisering av Grovsmide) eller Uppvisningsskytte (specialisering av Bågskytte).

En specialisering har inget värde. Antingen har man dem eller så har man dem inte. Resultatet av en specialisering är någon av följande tre:

- ♦ En bonus på +3 på slaget.
- ♦ Svårigheten för ett slag sjunker med ett snäpp, till exempel från Lätt till Aslätt.
- ♦ I strid, en extra handling gratis om specialiseringen kan inträffa.

Specialiseringar kostar en erfarenhetspoäng styck och kan skaffas när man gör sin figur eller senare i spelet.

Skapar man sin figur från början så kan man byta ut en lärlingsskicklighet mot tre specialiseringar som får sättas ut på vilka skickligheter som helst. Spelledaren måste alltid godkänna eventuella specialiseringar.





Skickligheter

Jävla-Anamma (J)

Envishet
Hota
Leta
Motstå Tortyr
Styrkedemonstration
Supa
Överlevnad

Kommunikation (Ko)

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

Manövrer (M)

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

Stridsskickligheter
Trolleri

Kunskaper (Ku)

Bergskunskap
Bibliotekskunskap
Djurlära
Falkjakt
Filosofi
Fiske
Geografi
Heraldik
Historia
Jakt
Jordbruk
Kristendoms-kunskap
Legender
Lokalsinne
Lotskunskap
Läkekonst
Räkna
Språk
Spåra
Taktik
Teologi
Älvakunskap
Örtkunskap

Hantverk (H)

Bläck-tillverkning
Bokbindning
Bryggning
Båtbygge
Finsnickerier
Färgning
Garvning

Gjutning
Glasblåsning
Gravering
Grovsmede
Grovsnickerier
Illuminering
Instrumentbygge
Klensmede
Korgflätning
Krukmakning
Ljusstöpning
Låssmede
Läderarbete
Matlagning
Mureri
Målning
Pilmakning
Repslagning
Rustnings-smede
Skeppsbygge
Skomakeri
Stenhuggning
Sömnad
Träsnide
Tunnbindning
Vagnbygge
Vapensmede
Vävning

Trolldom (T)

Alkemi
Häxkonst
Älvamagi



Skickligheter beskrivna

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 lösblad till en bok. Också att göra en snygg pärm.

Bryggning (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. Muslimska 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 föremål av trä och vissa mindre husgeråd 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 grövre läderarbeten ingår också.

Geografi (Ku) Geografisk kunskap om världen. Geografin vid tiden är 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, krokar, ankare och andra grövre järnföremål.

Grovsnickerier (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 et cetera.

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

Jordbruk (Ku) Vad som står att läsa i bondepraktikan: hur man plöjer och sår, hanterar en lie, vad som krävs för att man ska få en god skörd och liknande.

Klensmide (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.

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

Kristendomskunskap (Ku) Kunskap om den kristna mytologin, vem som gjorde vad et cetera. Även kunskaper om de mer infernala och celestials 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.

Ledarskap (Ko) Konsten att leda folk mot ett gemensamt mål och att inspirera dem mot detta mål genom sina handlingar. Skickligheten är nära besläktad med Retorik, men är av mer praktisk natur, samt att arbetsfördelning ingår i denna skicklighet men inte i Retorik. Skickligheten kan användas för att förvalta ett gods.

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.

Ljustöpning (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.

Låssmide (H) Att tillverka mekaniska manicker som till exempel lås. Även att reparera dem samt att öppna lås utan rätt nyckel.

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.

Matlagning (H) Att laga mat. Skickligheten kan också användas för att finna exotiska ingredienser på marknaden.



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

Mureri (H) Att bygga med tegel eller sten och murbruk. Murbruk tillverkas genom att hetta upp kalksten i en ugn och sedan lägga kalkstenen i vatten och röra ihop resultatet med sand till en tjock smet. Den används också som kalkputs.

Målning (H) Tillverkning av färg och användande av den. Färg tillverkas av linolja och pigment, som kokas samman. 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 och om det finns någon snö så är det på bergssidorna och i Thabeun. 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.

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.

Stridsskickligheter (M) En stridsskicklighet består egentligen av en kombination av ett eller två vapen, med vilka man är tränad att slåss. Stridsskickligheter förklaras i detalj på sidan 63 och 64.

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.

Taktik (Ku) Kunskap om taktik och militära göromål.

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

Trolleri (M) Trolleri är inte samma sak som trolldom. Trolldom är en mystisk konst som har att göra med manipulerandet av naturens krafter. Trolleri handlar bara om fingerfärdighet, eller konsten att manipulera föremål med händerna. Typiska trollerikonster kan vara att trolla fram eller bort föremål på olika sätt, förflytta föremål utan att det syns, hantera spelkort eller utföra det klassiska tricket med tre muggar och bollar.

Träsnide (H) Figursnide och mycket fina snickeriarbeten.

Tunnbindning (H) Att bygga och binda tunnor.

Undre Världen (Ko) Kunskap om världens mer ohederliga medborgare, hur man kontaktar 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.

Vapensmide (H) Att tillverka järnvapen.

Vävning (H) Att tillverka tyg genom att tova filter, 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 nödort, 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) övertya någon att göra som du vill.

Språk

Varje språk är en unik skicklighet. Språkskickligheter är dock lite speciella på så sätt att de är besläktade med varandra.

Tabell 5 listar upp alla språk som talas på Lyonía. Utöver dessa språk finns det även en del andra europeiska språk, till exempel saxiska, langue d'oui (nordfranska och normandisk franska), langue d'oc (sydfranska), arabiska, 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 skicklighetsvärdet i språket. Inför denna beräkning anses modersmålet ha nivå +6 plus 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. Man kan lista ut vad ett ord på ett främmande språk betyder, helt enkelt genom att det är snarlikt ett ord i ett annat språk. Kommunikation genom släktskap är krångligt, tar tid och kan leda till missförstånd, så det är bättre att använda rätt skicklighet.

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

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. Som exempel kan man ta avrani och sidhe vilka är exempel på släktskap genom ursprung, eller västtunga och toulanie vilka är besläktade genom

Tabell 5: Språk på Lyonía

Språk:	Talas var:	Närbesläktat med: (-2)	Avlägset besläktat med: (-5)
Västunga	Västmark	Saxiska, wiederfan, fornnordiska	Toulanie
Toulanie	Toulanien	Langue d'oui, langue d'oc, estelan, spanska	Latin, västtunga, wiederfan
Wiederfan	Wiederfan	Saxiska, västtunga, fornnordiska	Toulanie
Estelan	Estanien	Toulanie, spanska, langue d'oc, langue d'ouiz	Latin
Avrani	Avranien	Cymraeg, iriska, gaeliska	Sidhe
Sidhe*	Älvafolk	–	Iriska, gaeliska, cymraeg, avrani
Latin	Lärde	Italienska	De flesta romanska språk
Grekiska	Lärde	–	–

* uttalas "shi"

influens. Använder man besläktade språk för att kommunicera så får båda en modifikation på -5.

Det är sällan nödvändigt att slå för språk när man kommunicerar. Oftast räcker det med att titta på den ungefärliga uppskattningen av hur bra man talar språket och helt enkelt rollspela därefter.

Stridsskickligheten

Det finns tolv olika stridsskickligheter, där varje skicklighet omfattar en kombination av någorlunda närbesläktade vapen. Det är inte helt omöjligt att slåss med "fel" vapen, även om man inte har tränats i att hantera det, men vissa skillnader förekommer förstås.

- ♦ **Slagsmål:** Slagsmål omfattar de flesta improviserade vapen, dolkar, knivar samt alla former av obehäpnat bråk, inklusive slag, sparkar, grepp, kast, låsningar med mera.
- ♦ **Lätta enhandsvapen:** Lätta enhandsvapen är sådana som har en tyngdpunkt som ligger nära greppet, och som används i en hand. Svärd är typexemplet för vapen som hanteras med denna skicklighet.
- ♦ **Tunga enhandsvapen:** Tunga enhandsvapen är sådana som har en tyngdpunkt långt ifrån greppet och som används i en hand. Exempel på sådana vapen är yxor och stridsklubbor.

- ♦ **Enochenhalvhandsvapen:** Enochenhalvhandsvapen är avsedda att användas i en eller två händer. I Västmark finns det egentligen bara ett sådant vapen, och det är långsvärdet.
- ♦ **Enhandsvapen och sköld:** Det är en skillnad på att slåss med ett enhandsvapen och samma enhandsvapen plus sköld. Teknikerna för att slåss med enhandsvapen och sköld är dessutom ganska likartade, oavsett om vapnet i sig är lätt eller tungt.
- ♦ **Lätta stångvapen:** Lätta stångvapen är långa stångvapen som har tyngdpunkten nära mitten. Spjut och trästav är de bästa exemplen på vapen som täcks av skickligheten. Stavkamp med trästav är en ganska populär sport bland ofrälse.
- ♦ **Tunga stångvapen:** Tunga stångvapen är långa stångvapen som har tyngdpunkten nära huvudet. Bilan är det bästa exemplet på sådana vapen.
- ♦ **Stångvapen och sköld:** Om ett stångvapen används i kombination med sköld så används den här skickligheten.
- ♦ **Kastvapen:** Om man kastar ett vapen så används den här skickligheten.
- ♦ **Slunga:** Skickligheten omfattar användandet av slungor.
- ♦ **Bågskytte:** Bågskytte omfattar alla former av pilbågar.
- ♦ **Armborstskytte:** Skickligheten används när man skjuter med armborst.

Skriftspråk

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

Om man har egenskapen Bildad så kan man ett skriftspråk. 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 (efter modifikation för släktskap) och skriftspråket. Observera att ett och samma skriftspråk kan användas för flera olika talspråk.

Följande skriftspråk är ganska vanliga:

- ♦ **Romerska alfabetet.** Det romerska alfabetet är det absolut vanligaste och används överallt. Två varianter används: frakturastil och uncialstil. Skriver man med romerska tecken så gör man det huvudsakligen på det lokala språket eller på latin.
- ♦ **Grekiska alfabetet.** Det används huvudsakligen i Byzans och östra delarna av medelha-

vet. Grekiska används framförallt i textböcker om matematik och geometri.

- ♦ **Arabiska.** Arabiska tecken används i den arabiska inflytelsesfären, från nuvarande Turkiet ner över arabiska halvön, längs hela norra Afrika ända bort till Spanien. Arabiska läses från höger till vänster. Huvudsakligen hittar man medicinska läroböcker på arabiska, samt religiösa texter om islam. Koranen finns endast på arabiska.
- ♦ **Hebréiska.** Hebréiska är ett nästan dött språk, men det används i de judiska heliga skrifterna och därför lär sig judarna detta språk. Hebréiska är tätt förknippat med mysticism som kabbalah.
- ♦ **Runrader.** Runor har nästan dött ut. Tidigare var runorna spridda över hela den germanska sfären, från nuvarande Tyskland till Skandinavien, Island och de brittiska öarna inklusive Lyonia. Numera lever det endast kvar inom trolldomstraditionerna. Det finns lite olika runrader, oftast kallade *futhark*, men de är så snarlika att om man kan ett så kan man tyda de andra också.
- ♦ **Ogham.** Ogham är de keltiska runorna. Även dessa är nästan helt utdöda. De sägs vara en gåva till människan av Ogma, diktkonstens gud. Numera finns det dock knappt någon som kan använda dem.

Tabell 6: Stridsskickligheternas omfattning och släktskap

Stridsskicklighet	Omfattar	Närbesläktat med (-2)
Slagsmål	Knytnäve, spark, dolk, kniv	Lätta 1h
Lätta enhandsvapen (Lätta 1h)	Kortsvärd, seax, svärd	Slagsmål, Tunga 1h, 1½h, 1h + Sköld
Tunga enhandsvapen (Tunga 1h)	Stridsklubba, stridsyx	Lätta 1h, 1½h, 1h + Sköld
Enochenhalvhandsvapen (1½h)	Långsvärd	Lätta 1h, Tunga 1h, 1h + Sköld
Enhandsvapen och sköld (1h + Sköld)		Lätta 1h, Tunga 1h, 1½h
Lätta stångvapen (Lätta stångv)	Kortspjut, långspjut, trästav	Tunga stångv, Stångv + sköld
Tunga stångvapen (Tunga stångv)	Stridslans, tornerlans, bila	Lätta stångv, Stångv + Sköld
Stångvapen och sköld (Stångv + Sköld)		Lätta stångv, Tunga stångv
Kastvapen (Kast)	Kastkniv, kastyx, kastspjut	
Slunga	Slunga	
Bågskytte (Båge)	Långbåge, kortbåge, turkisk båge	Armborst
Armborstskytte (Armborst)	Armborst	Båge

En del stridsskickligheter är så pass lika andra stridsskickligheter att man kan använda vapen som täcks av den andra skickligheten. Sådana kallas för "närbesläktade" och används med en modifikation på -2.

Även om stridsskickligheterna inte liknar varandra så kan man fortfarande ta med sig vissa erfarenheter till andra skickligheter. Dessa kallas "avlägset besläktade" och man får en modifikation på -5 om man använder dem. Alla närstridsvapen är avlägset besläktade med alla andra närstridsvapen om inget annat sägs, och alla avståndsvapen är avlägset besläktade med alla andra avståndsvapen.

Exempel

Tuva har stridsskickligheten Enhandsvapen och sköld till +4, men tvingas att slåss med enbart ett svärd. Då får hon en modifikation på -2 på slaget, eftersom enbart svärd täcks av Lätta enhandsvapen och den skickligheten är nära besläktad med Enhandsvapen och sköld. Slaget utgörs alltså av en tärning plus egenskap +4 för skickligheten, -2 för modifikationen.

Skulle Tuva börja lära sig att hantera Lätta enhandsvapen separat så skulle hon börja med +2 i skickligheten, vilket då kommer av att hon har +4 i Enhandsvapen och sköld och modifikationen -2 från besläktandet. Så fort Tuvas spelare betalar tre erfarenhetspoäng för att höja den nya skickligheten till +3 så skrivs den nya skickligheten upp på figurbladet, och därefter räknas de två skickligheterna som två separata skickligheter som höjs separat.

Erfarenhetskostnad och skicklighetsvärde räknas alltid från bästa möjliga fall. Om man kan få fram ett skicklighetsvärde i en stridsskicklighet på två olika sätt så räknar man alltid det bästa värdet.

Det lägsta modifierade skicklighetsvärdet som man kan få är 0. Skulle man få -5 i modifikation på en skicklighet som enbart är +4 så räknas skickligheten som 0, inte som -1.

Skickligheterna för kast- och avståndsvapen kan specialiseras mot ett vapen som ingår i stridsskickligheten. Om man använder ett vapen som man har som specialisering så får man +3 på slag för det vapnet.

Närstridsskickligheterna har tre möjliga specialiseringar, nämligen "Mot långa vapen", "Mot halvlånga vapen" samt "Mot korta vapen". Specialiseringarna symboliserar att man känner till de särskilda knep, taktiker och rörelser som krävs för att slåss med det egna vapnet mot andra vapen.

- ♦ **Mot långa vapen:** Specialiseringen ger +3 när man slåss mot en motståndare som använder ett vapen som täcks av någon form av stångvapen.
- ♦ **Mot halvlånga vapen:** Specialiseringen ger +3 när man slåss mot en motståndare som använder ett vapen som täcks av någon form av enhandsvapen.
- ♦ **Mot korta vapen:** Specialiseringen ger +3 när man slåss mot en obehäpnad motståndare eller en motståndare som använder ett vapen som täcks av Slagsmål.

Kapitel 7:

Grunden

Slå en tärning

Tärningar används för att ta fram ett slumptal. Slumptal är till för att sätta in lite oförutsägbarhet och spel i rollspelet. 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**.

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

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 egenskapen som omnämns. Ibland används andra benämningar i samband med att slå, så om man säger att man "slår för att träffa" innebär detta att man slår ett slag för en skicklighet för att se om man träffar 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 tabell 7 som riktlinje. Motstånd inkluderas ofta i texten, i stil med "slå ett slag mot sex" eller "slå ett slag för X med motstånd nio".

– YOU KNOW, I USED TO THINK IT WAS AWFUL THAT LIFE WAS SO UNFAIR. THEN I THOUGHT, WOULDN'T IT BE MUCH WORSE IF LIFE WERE FAIR, AND ALL THE TERRIBLE THINGS THAT HAPPEN TO US COME BECAUSE WE ACTUALLY DESERVE THEM? SO, NOW I TAKE GREAT COMFORT IN THE GENERAL HOSTILITY AND UNFAIRNESS OF THE UNIVERSE.

MARCUS COLE, "BABYLON 5"

Tabell 7: Svårigheter

Värde	Svårighet
1:	Aslätt.
3:	Lätt.
6:	Simpelt.
9:	Rätt hyfsat normalt. "Fifty-fifty."
12:	Ganska knepigt.
15:	Svårt.
20:	Sketsvt.
25:	Absurt. "Är'u inte KLOK!!!?"
30 eller mer:	"Du tänker VADDÅ?"

Motsatt slag

Det kan hända att två personers handlingar står emot varandra. Exempel på detta är när en person försöker smyga efter en annan, när två personer bryter arm eller när två personer spelar schack. I så fall utgörs inte motståndet av en svårighet, utan av ett så kallat "motsatt slag". Båda personerna ska alltså slå ett slag. Den som slår högst lyckas med sin handling och den som slår lägst misslyckas med sin.

Svårigheter vid motsatt slag

Vid ett motsatt slag så har båda sidor i grunden samma förutsättningar för att lyckas. Det enda som avgör svårigheten är motståndaren. Omgivningen spelar ingen roll. Det kan dock hända att två personer som gör en motsatt handling (och som därmed avgörs med ett motsatt slag) har olika yttre förutsättningar.

Ett exempel skulle kunna vara två personer där den ene försöker knuffa ut den andre över ett stup. Om den knuffande personen står i regnvåt lera så har denne en nackdel. Om den knuffade personen är överraskad så har denne en nackdel, och så vidare. I sådana fall ger man en modifikation på +3 för varje fördel som endera sidan har.

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 för skurken och lyckas även hon 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. Eftersom Tuvas slag är lägre än skurkens är det inte bara misslyckat utan även nollat.

Således tappar Tuva fotfästet där hon kurar ihop sig under ekens rötter, och i sina försök att återfå

Speciella resultat

Det finns fyra speciella resultat av tärningens och slagets 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 halvyckat eller halvmisslyckat. 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 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.

Nio: 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, och så vidare tills man inte slår någon nia längre. Först då lägger man ihop alla siffrorna i slaget.

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 kurrageömmalekar?" 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 Kwick 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 Kwick +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.

Skulle man slå en omodifierad nolla på något av de efterföljande slagen så gäller inte regeln om Noll. Regeln om Noll gäller bara på första slaget. Fortfarande skall dock nollan läsas som noll.

Perfektion: Om man lyckas få fram en siffra som är minst 10 mer än motståndarens har man lyckats perfekt. 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.

I en del fall (till exempel i strid) så behöver man inte bry sig om perfektion, eftersom resultatet av slaget används för att beräkna skada. I så fall räcker det med beskrivning.

Slag och resultat

Om spelledaren är osäker på om en figur vet eller kan något kan hon alltid titta på skicklighetens värde och göra en bedömning utefter det. Ibland är det dock osäkert exakt vad och hur mycket en figur vet.

Detta är ett utmärkt tillfälle att bara slå ett slag. I det här fallet slår man inte mot en svårighet, utan man slår och ser hur högt resultatet blir. Ju högre slaget blir är desto bättre är det. Se tabellerna 8 och 9 för att få en riktlinje.

Man kan lägga på en modifikation på slaget efter hur svårt ämnet är. +4 är lagom för ett mycket enkelt ämne, medan -4 passar bra för ett svårt ämne. Har man en specialisering inom ämnet (se sidan 57) så kan man få en +3-modifikation.

Tabell 8: Vad man vet och kan

Slag	Resultat
-4 eller Nollat slag	Absolut ingenting! Ämnet finns inte ens!
0	Du vet att ämnet finns, men inte mer.
4	Du känner till grunderna i ämnet. Får du tid på dig så kanske du kan leta reda på mer information.
8	Du känner till vad man förväntar sig att någon som arbetar inom området ska känna till. Du är inte jätteduktig inom området, snarare en begåvad amatör eller en halvutbildad yrkesman.
12	Du vet vad en mästare inom ämnet förväntas känna till. Du uppvisar vad man kan förvänta sig av en professionell yrkesman.
16	Du är fruktansvärt kunnig inom ämnet. Du kan inte allt, men du kan mycket och imponerar även på yrkesmännen.
20	Du vet det mesta som är värt att veta. Och vet du det inte så vet du var du kan få reda på det.
24 eller mer	Du har fått en insikt värd Arkimedes. Det finns ingenting om ämnet som du inte vet, och det finns i alla fall ingen som kan mer, så se till att springa ut naken på gatan och ropa "Eureka" så högt du orkar.

Tabell 9: Vad man har gjort

Slag	Resultat
-4 eller Nollat slag	Aouch! Du har dabbat dig, helt enkelt. Arbetsmaterialet är förstört och du har definitivt bevisat att du har en tumme mitt i handen.
0	Det här var ett misslyckat arbete. Det är bara att börja om från början.
4	Din lärling kan bättre.
8	Hyfsat bra resultat – för att inte ha fått mästarbrevet. Det här är vad man kan förvänta sig om man bara köper något.
12	Bra resultat. Om någon har beställt den här varan kan man leverera den med gott samvete.
16	Det här är ett fint arbete, värdigt en riddare eller en länsherre.
20	Mycket fint arbete! Med ett sådant arbete har man förmodligen gjort sig ett namn bland de främsta inom sitt gebit.
24 eller mer	Arbetet är legendariskt och kommer förmodligen att bli en nationalskatt så småningom.



När ska man slå?

För nya spelledare och spelare så kan det vara lite svårt att veta exakt när man ska slå för en skicklighet och när man inte ska det. Det går dessvärre inte att sätta upp några fasta riktlinjer för när man ska slå.

I följande situationer **skulle** man kunna slå ett slag för en skicklighet:

- ♦ **När utgången är osäker.** Klarar figuren verkligen av att klättra upp för bergväggen? Kan figuren hitta ett bra gömställe i tid?
- ♦ **När handlingen är kritisk.** Om äventyret plötsligt kan ta två vägar så är det definitivt läge för ett slag. Undvik att designa äventyret så att man kan hamna i en återvändsgränd på grund av slaget.
- ♦ **När man vill veta något.** Man kan sällan specificera upp allting som en rollperson vet eller kan göra. Ställs man inför en situation där spelaren inte vet om figuren kan eller vet vad som efterfrågas så kan det vara läge för ett slag och konsultera tabell 8 eller 9.
- ♦ **När sunt förnuft inte längre hjälper,** till exempel på grund av okunskap. Kan en figur skapa en pilbåge själv? Om vare sig spelarna eller spelledaren vet något om att bygga pilbågar så kan man helt enkelt säga en svårighet och slå ett slag.
- ♦ **När det är kul.** Så fort det tillför något till spelmötet att slå ett slag så ska ett slag slås. Det är dumt att tvinga någon att slå ett tråkigt slag, men det är lika dumt att inte slå ett roligt slag.
- ♦ **När spelaren vill.** Ibland kan spelaren vilja slå ett slag på eget initiativ. Spelledaren bör då låta honom slå slaget, men därmed är inte sagt att hon måste ta hänsyn till det.

Använda reglerna

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.

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 nödvändigt får spelledaren avgöra vilken som passar bäst. Observera att spelledaren alltid har sista ordet om vilken egenskap som ska användas.

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.

Det rekommenderas att spelledaren har en egen lista med figurernas egenskaper sorterade så att situationsegenskaper kommer först, därefter värdesegenskaper och sist oslagbara egenskaper. En sådan lista gör det enkelt för spelledaren att snabbt besluta sig om vilken egenskap som ska användas.

Exempel

Välja egenskap: 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 orörlig 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.

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

Vända på egenskap: 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.

Välja skicklighet: När Tuva gömde sig var det ganska uppenbart vilken skicklighet som skulle användas, nämligen Gömma Sig.

Vända på egenskapen

Ibland kan det vara aktuellt att vända på egenskaper. Detta sker när man upptäcker att en egenskap borde passa bra i en viss situation, men då en dålig egenskap borde vara till fördel för figuren eller tvärtom.

Vad man gör då är att "byta tecken" från plus till minus och tvärtom. Den dåliga egenskapen Lömsk -3 används som Lömsk +3 när man hugger någon i ryggen, medan Heder +3 blir Heder -3 i samma situation.

Skickligheter

Skickligheter är saker som man är bra på och kan bli bättre på. De har klart definierade användningsområden, och det råder sällan några tvetydigheter om vilken skicklighet som ska användas. Det är alltid handlingen som avgör vilken skicklighet som används, inte omständigheterna.

Precis som med egenskaper kan man bara använda en skicklighet åt gången. Skulle det osannolika inträffa att två skickligheter kan användas samtidigt så får spelaren själv välja vilken som ska användas.

Flera egenskaper

Det finns fall där fler än en egenskap passar in, och de faktiskt borde förstärka varandra. Det finns dock inget egentligt stöd för detta i *Västmarks* regler, men kan man lösa detta genom att använda den egenskap som har störst absolutvärde. Varje bra egenskap som hjälper till ger då en modifikation på +1, och varje dålig egenskap som bromsar ger en modifikation på -1.

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

"Slå för Övertala"

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

spelare? Och kan statister och biroller 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 figur 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 rollspela 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.

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 nia, 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.



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, så hon säger istället att spelaren ska slå ett slag för Stark (den av egenskaperna med störst absolutvärde) med +1 på grund av att figuren dessutom har Stor.

Siffror

Det finns flera olika syner på siffror i rollspel. En del hävdar att alla siffror och tärningsslag är i vägen för rollspelandet och betonar rollmomentet som överlägset allt annat. Andra hävdar att siffror är nödvändigt för spelmomentet. Utan spelmomentet hade rollspel inte varit rollspel. Enligt oss så har båda rätt: siffror är en del av spelmomentet, men de får aldrig komma i vägen för spelets flyt.

Siffror har en speciell uppgift i rollspel: att kvantifiera förmågor, kunskaper och egenskaper hos världen och figurerna i världen. *Västmark* har inte mindre än fyra olika skalor att arbeta med. Samtliga skalor används för att beskriva "hur mycket" någonting är.

Det bästa sättet att undvika att siffrorna kommer i vägen för rollspelandet är att lära sig vad de representerar och hur de fungerar. Kan man det så kommer inte siffrorna i vägen, utan blir en naturlig del i kommunikationen.

Egenskaper: Egenskaper använder skalan -4 till +4, där 0 (det vill säga att inte ha en egenskap alls) är det som förväntas av en vanlig Svensson. Att ha en egenskap innebär helt enkelt att man är bättre eller sämre på området än vad en vanlig Svensson är. -4 är katastrofalt uselt på den skalan, -1 är bara lite halvdåligt. +1 är lite halvbä, och +4 är så bra man kan bli. Skalan kan expanderas längre ut åt båda hållen, men i så fall lämnar man mänskliga referensramar.

Skicklighet: Skickligheter ligger på skalan 0 och uppåt. De flesta nöjer sig med skalan +1 till +6 under sin yrkesverksamma karriär. Namnkunniga hantverksmästare kommer upp till +8 och väldigt få går förbi den gränsen. Man kanske hittar några legendariska hjältar och genier på nivån +10 eller +12, men högre än så är svårt att nå.

Vapen: Vapen har en skala där Skadevärden och Omtöckning går från 0 och upp till 7. 0 är skadevärdet från vanligt slagsmål, och 7 är skadevärdet hos en riddares lans. Ett typiskt svärd bör ligga på 3 till 5 ungefär.

Svårighetsmodifikationer: Svårigheter modifieras oftast med 1, 2 eller 3 snäpp uppåt eller neråt. Större modifikationer än så är möjliga, men är då oftast i multiplar av tre.

Andra modifikationer: Övriga modifikationer slutligen, har en skala från 0 och uppåt. Den viktigaste modifikationen är Omtöckning. Omtöckning går ganska snabbt upp till tre fyra från en träff, och sjunker sedan ner till 1. Vid nästa träff går den upp igen till fyra fem och sjunker sedan ner till 2, och så vidare. Omtöckning är kopplat till vapenskalen såväl som skicklighetsskalen och rör sig i samma områden. 7 eller mer i Omtöckning är så pass mycket att man allvarligt bör fundera på att göra något annat.

Definitioner:

- ♦ **Egenskaper:** -4 till +4
- ♦ **Skickligheter:** +0 och normalt upp till +8
- ♦ **Vapen:** Skadevärde och Omtöckning 0 till 7
- ♦ **Omtöckning:** 0 och uppåt, kopplat till vapenskalen
- ♦ **Svårighetsmodifikationer:** Plus minus 1-3, däröver plus minus en multipel av 3
- ♦ **Övriga modifikationer:** 0 och uppåt

Tag det lugnt

Vi rekommenderar att spelledaren helt enkelt tar hand om arbetsbladen som används för att skapa figurerna, och eventuellt renskriver dem, och använder dessa som referens.

Utöver det, tag det inte så blodigt. Få spelledare har full kontroll över alla egenskaper och skickligheter som finns i *Västmark*. Det är acceptabelt att glömma bort vad en skicklighet eller en egenskap heter. Det kan till och med bli rätt kul. Om spelaren säger att han "söker efter en låda med hemliga papper" så går det alltså alldeles utmärkt att be spelaren slå ett slag för "Hököga plus söka efter lådor med hemliga papper". Spelaren är oftast intelligent nog för att inse vilken skicklighet som han ska slå för (i det här fallet förmodligen Leta), och om inte annat så kommer han att fråga.

Reglerna är inte så svåra att hålla koll på. De är 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. Eventuellt tillkommer en eller flera modifikationer. Kan man grundregeln utantill så kan man utan problem improvisera de regler som behövs för tillfället.

Det är inget krav att slå en tärning så fort man gör något. Ofta räcker det med att titta på skickligheten som används. Om skickligheten är tillräckligt hög så lyckas man. Det är alltid upp till spelledaren att bestämma om tärningsslag behövs.

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. Egenskaperna gör *Västmark* mer episkt, storslaget och cineastiskt.

Dessutom är de 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. Fler siffror än så behövs inte, och det tar bara några sekunder att ta fram dem.

Men som sagt var, tag det lugnt och tappa inte sugen. *Västmark* och rollspel är lättare än du tror.



Kapitel 8:

Strid

Detta kapitel kommer att behandla strid, våldsamheter, skador och vapen. Det är ett av de största kapitlen i *Västmark* (endast kapitlet *Trolldom* är större). Orsaken till att kapitlet är så pass stort är att strid är farligt. En oförsiktig figur som hamnar i strid kan mycket väl komma att avlida. Det är därför viktigt att om en figur avlider så ska det ske "rättvist". Det ska inte ske för att spelledaren känner för det.

De stridsregler som presenteras här skiljer sig lite från de i andra rollspel. För det första är de i första hand avsedda att hjälpa spelarna att skapa och berätta en intressant historia, inte för att simulera taktik på slagfältet. Av den anledningen har vi placerat återberättandet av figurens handlingar i fokus, istället för att fokusera på den taktiska situationen.

För det andra har våldsamheter tämligen allvarliga konsekvenser. En figur kan mycket väl bli sängliggande för månader framåt redan efter några sekunder. Det är alltså inte fråga om storslagna dueller som varar hela dagen, utan korta och intensiva kraftmätningar, inte helt olika de som skildras i anglosaxiska krönikor eller vikingasagor.

Med det sagt så finns det bara en sak att tillägga: tag det lugnt. Du behöver inte kunna allt med en gång.

Siffror i strid

I strid är det viktigt att förmedla fart och fläkt. Det är inte bra att sega ner sig i siffror i det läget. Därför är det viktigt att gömma siffrorna så mycket som möjligt. Det är av den anledningen som *Västmarks* skadesystem inte har några "kroppspoäng" eller något liknande poängsystem för skada. Istället används ett system där man har några få namngivna skadenivåer. Att säga att någon har fått en "Allvarlig skada" säger betydligt mer än att säga att man har fått "åtta poäng i skada".

- ARE YOU SCARED, CONNER?
- NO, COUSIN DOUGAL, I'M NOT!
- DON'T TALK NONSENSE, MAN. I PEED MY KILT THE FIRST TIME I RODE INTO BATTLE!
- AYE. ANGUS PEES HIS KILT ALL THE TIME!

*DOUGAL, CONNER OCH ANGUS
MCLEOD, "HIGHLANDER"*

Delstriden och rundor

Det första som händer när man ger sig in i en strid är att striden delar upp sig i ett antal **delstrider**. En delstrid är en del av en strid, där ena sidan har en kombattant och andra sidan har en eller fler kombattanter. Följande krav måste uppfyllas på en delstrid:

- ♦ Ena sidan har en kombattant.
- ♦ Andra sidan har en eller flera kombattanter.
- ♦ Max fyra kombattanter får förekomma på samma sida.
- ♦ Som kombattant räknas en person som är involverad i en delstrid. Alla andra personer är inte kombattanter.

Syftet med delstrider är att låta en person vara i fokus en längre stund än bara en runda. På så sätt så får man mer flyt i berättandet av striden och har lättare att upprätthålla uppmärksamheten i det taktiska tärningsskyfflandet.

För att bringa ordning i det kaos som strid innebär så mäter man tid i **rundor**. En runda definieras som



Definition:

- ♦ Det går ungefär tjugo rundor på en minut.

Exempel

Minns ni tumultet på värdshuset i spelexemplet på sidorna 16-19? När spelexemplet abrupt bröts hade Tuva blivit golvad av en elak värdshusvärd, Guthric dräpt en fiendekurir och jagat en spion in på värdshuset och spionen just trängt sig in i skänkstugan genom köket. Vad vi inte har märkt än är den andre spionen, den bland adelsmännen, också befinner sig här och han är inte helt dum.

Så när spionen tränger sig ut i skänkstugan så får han problem med Tuva framför sig och Guthric bakom sig. Spionen flyger på Tuva för att kunna komma ut från värdshuset och fly. Den andre spionen smyger fram i tumultet och angriper Guthric, eftersom denne ser mer kompetent ut än en väpnartös med rävsvars. Det blir den andra delstriden.

När ska man byta delstrid?

När ska man byta delstrid? Svaret är enkelt: när det passar. Här nedan finns några förslag:

Efter lagom lång tid: Efter mellan tre och åtta rundor är det ganska lämpligt att byta delstrid, så att de andra får något att göra.

Då man når en spännande situation: En spännande situation är ofta en så kallad "cliffhanger", det vill säga en situation då utgången är oviss. Fenomenet kommer från TV, och termen syftar till situationer där hjälten bokstavligen hänger ut över ett stup då avsnittet tar slut och publiken får vänta till nästa vecka för att se upplösningen. Motsvarande situationer finns naturligtvis även i *Västmark*. Exempel på sådana situationer kan vara när någondera på den ensamma sidan nollas eller lyckas med en exceptionellt snygg manöver (perfektion).

Då man når en naturlig paus: En naturlig paus märks. Det kan till exempel inträffa när motståndarna börjar utväxla förolämpningar (eller för den delen komplimanger) med varandra. Då har striden stannat upp, varvid det är ett utmärkt tillfälle att byta delstrid.

Då något annat händer: Om någonting utomstående skulle hända (projektilvapen används, fler personer dyker upp etc) så kan det vara ett lämpligt tillfälle att byta delstrid.

en lagom lång tid att utföra vad kombattanterna i en delstrid vill göra. Rundorna är inte definierade som exakta tidsrymder, utan kan variera hejdlöst i varje delstrid, och de kan också komma att bli tämligen osynkroniserade. En delstrid kan pågå i fem rundor, medan en annan samtida delstrid bara pågår i två.

Därför spelas en delstrid under några rundor, och sedan byter man till en annan delstrid. På så sätt så får man en kontinuitet i stridens förlopp som inte är möjlig om man tar en runda per delstrid varje runda, men det ställer högre krav på spelledaren.

Varje runda genomförs på ungefär samma sätt:

1. Antalet **handlingar** beräknas.
2. Båda sidor bestämmer vad de ska göra.
3. Båda sidor slår för **turordning**.
4. Var och en gör en handling i turordning. Högst går först, därefter näst högst. **Anfallsslag** slås.
5. Om någon utsätts för en handling så får denne göra en responshandling. **Försvarsslag** slås.
6. Skadepotential beräknas och **Stryktålighetslag** slås.
7. 4-6 upprepas tills alla i delstriden har slagit ett anfallsslag.
8. 4-7 upprepas tills ingen i delstriden har någon handling kvar.

Därefter tillkommer följande två punkter.

9. 1-8 upprepas tills delstriden är slut eller spelledaren väljer att behandla en annan delstrid en stund.
10. 1-9 upprepas tills alla delstrider är över.

Deklaration

Det första som sker i en runda 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

Exempel

Vi börjar med delstriden Tuva mot spionen. Spelledaren beskriver läget.

"Tuva, spionen stormar ut från köket, vräker undan värdshusvärden och tänker fortsätta mot dörren. Där står du, vimsig mellan öronen. Ska du göra något åt saken?"

"Jag samlar mig och drar svärdet!" säger Krister som spelar Tuva, och låtsas dra ett svärd. "Håll där, din slempropp!" Den jäveln ska inte komma ut!"

"Undan, slyna!" vrålar han och far på dig med svärdet draget."



dem **Stressa** (se sidan 78) 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 låt detaljerna komma senare. Därefter ska spelarna tala om vad de ska göra med ledning av vad de vet. Inte heller spelarna behöver vara särskilt specifika när de beskriver vad deras figurer gör.

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 normalt göra två stridshandlingar per runda. Exakt vad handlingarna används till deklarerar när man vill använda dem. Man behöver således inte definiera vad man vill göra med handlingarna i början av rundan, utan man kan ta det allt eftersom.

Vissa stridshandlingar inträffar som svar på någons handling, som till exempel när en person försöker blockera en annan persons hugg. En handling som svarar på en annan handling kallas från och med nu för **responshandling**. Så fort man råkar ut för en stridshandling så har man rätt att använda en responshandling. Detta talar man om så fort någon annan talar om att denne använder en handling för att anfalla figuren.

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.

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 max en handling varje varv (steg 4-6 ovan), oavsett hur många responshandlingar man tvingas göra utöver själva stridshandlingen.



Definitioner:

- ♦ En figur kan normalt göra två (2) strids- eller responshandlingar per runda.
- ♦ En **stridshandling** är en kort handling i stridssituationer.
- ♦ En **responshandling** svarar på en stridshandling.
- ♦ **Turordning** bestäms som ett slag för en lämplig skicklighet.

Resultat:

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

Exempel

Dags för turordningen. Tuva har stridsskickligheten Enhandsvapen och Sköld till +4, vilket modifieras med -2 för att hon inte är så van vid att slåss med enbart svärd (se Stridsskickligheter på sidan 64 för detaljer). Egenskapen Kvik +2 passar bra, och Tuva har 2 poäng Omtöckning på grund av värdshusvärdens onda knytnäve, vilket ger en modifikation på -2. Tärningen utfaller på 7, så Tuvas turordning blir $4-2+2-2+7=9$. Spionen får en turordning på 6. Det innebär att gör Tuva en handling först som spionen kan svara på, och sedan får spionen göra en handling som Tuva kan svara på. Detta upprepas tills handlingarna tar slut, varvid en ny runda tar sin början, med ny turordning.

Definitioner:

- ♦ Anfallsslag = Slag för Vapenskicklighet
- ♦ Försvarsslag = Slag för Vapenskicklighet eller
- ♦ Försvarsslag = Slag för Rörliga Manövrer
- ♦ Omedvetet försvarsslag = Lämplig Egenskap

Exempel

Tuva har högst turordning och agerar först. "Målet är att slemproppen inte ska smita" förklarar Krister.

"Jahadu, det blir inte lätt. Spionen sätter fart mot ytterdörren för att fly" säger spelledaren.

"Han kan inte fly om han slåss. Käka stål, kräk!"

Tärningarna rullar. Krister (Tuva) får ihop ett slag på 9 och spelledaren (spionen) får ihop ett slag på 6. Tuva lyckas därmed med sitt anfall, och spelledaren beskriver resultatet: "Du far framåt med svärdet virvlande i luften. Spionen tvingas bakåt men det hjälper inte i ditt ursinniga anfall. Du kommer igenom garden och han såras i överarmen. Han ropar till i smärta och försöker sedan tvinga sig innanför din gard genom ren kroppsstyrka och förvandla dig till skivad räv!"

"Uäh! Bort! Jag försvarar mig!"

Återigen rullar tärningarna. Skurken får ihop ett slag på 9, men Tuva försvarar sig med 15. "Skurken tränger sig in på kroppen i ett försök att spetsa dig, men du tvingar undan hans svärd med ditt eget, och det enda som händer är att du får en skråma i sidan."

Anfall och försvar

Ett anfall är en handling som sker i avsikt att skada en motståndare. Anfallet kan omfatta en serie om ett eller flera utfall, hugg eller slag med eller utan vapen. Huruvida anfallet lyckas eller inte avgörs genom att man helt enkelt slår ett slag för den aktuella vapenskickligheten med svårighet 9. Den som blir anfallen kan, om han vill, försvara sig, även detta med svårighet 9. Detta sker på exakt samma sätt som ett anfall, det vill säga att 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.

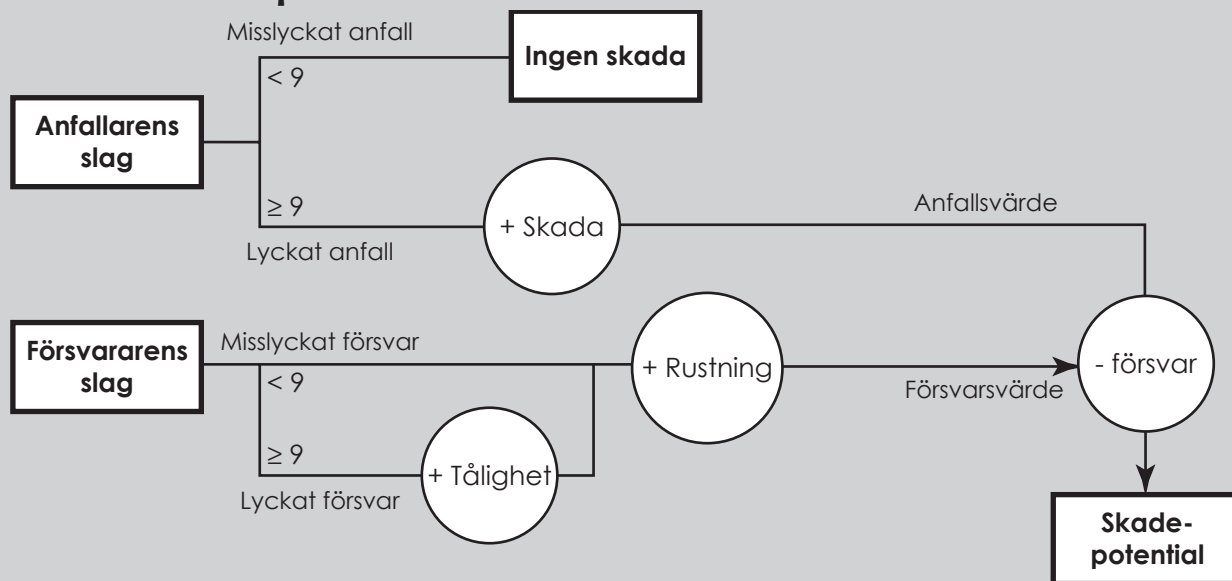
Skulle den som anfaller slå 9 eller mer så har anfallet gått igenom, och man får då beräkna skada. Skulle försvararen slå 9 eller mer har han lyckats försvara sig på annat sätt. **Observera att detta inte är ett motsatt slag**, så nollning beräknas efter svårigheten 9, inte efter motståndarens slag.

Beräkna skada

Slåss man så finns förstås risken att man blir skadad. Skadan beräknas med utgångspunkt från anfalls- och försvarsslag. Om anfallsslaget är lika med eller över svårigheten för anfallet så är det dags att beräkna skada. Det första som ska göras är att man beräknar en **Skadepotential**:

- ♦ Lägg ihop **anfallsslaget** med **skadevärdet**. Resultatet är **anfallsvärdet**.
- ♦ Lägg ihop **försvarsslaget** med rustningens **skyddsvärde** och, om slaget är 9 eller högre, **vapnets Tålighet**. Resultatet är **försvarsvärdet**.
- ♦ Dra bort **försvarsvärdet** från **anfallsvärdet**.

Beräkna skadepotential



Slutresultatet är **Skadepotentialen**. Skadepotentialen är ett mått på hur farlig en skada är för personen som får den, inte hur skadad personen blir. För att gå från hur farlig en skada är till hur skadad en person blir så slår man ett **Stryktålighetsslag** om Skadepotentialen är större än noll.

Stryktålighetsslaget är ett helt vanligt slag för en lämplig egenskap, som säger hur bra man tål smällen. Lämpliga egenskaper kan vara Järnfysik eller Vekling, men även egenskaper som Hat, Förälskad, Lejonhjärta et cetera kan passa in beroende på situationen. Svårigheten för Stryktålighetsslaget är lika med Skadepotentialen, och beroende på vad som händer när man jämför slaget med svårigheten så kan man få sex olika utfall:

- ♦ Om **Skadepotentialen är mindre än noll** (i så fall behövs inget Stryktålighetsslag), eller om Stryktålighetsslaget lyckas perfekt (stryktålighetsslaget blir minst lika högt som Skadepotentialen + 10), så får försvararen en **Skråma**. En Skråma gör ont och blöder lite, men inte mer. Den hindrar inte och ger inga ärr. De bokförs inte heller.
- ♦ Om **Stryktålighetsslaget lyckas** (Stryktålighetsslaget är större än Skadepotentialen) så får försvararen en **Lätt skada**. En Lätt skada hindrar figuren, men är inte så allvarlig att figuren inte kan agera. Man får lite negativa modifieringar på det man gör, men inte mer. Lätta skador omfattar stukade händer och fötter, ytliga skär-sår och liknande saker.
- ♦ Vid **status quo** (Stryktålighetsslaget är lika med Skadepotentialen) så får försvararen en **Allvarlig skada**, men kan fortsätta att slåss under resten av delstriden. Efter att delstriden är slut (inte när man byter delstrid, utan när delstriden tar slut av en eller annan anledning) så kommer figuren kollapsa.

Definitioner:

- ♦ Anfallsvärde = Anfallsslag + Skadevärde
- ♦ Försvarsvärde = Försvarsslag [+ Tålighet] [+ Rustning]
- ♦ Skadepotential = Anfallsvärde – Försvarsvärde

Resultat:

- ♦ Skadepotential $\leq 0 \rightarrow$ Skråma
- ♦ Stryktålighetsslaget:
Misslyckas med
mer än tio $\rightarrow$ Dödlig skada
Nollas $\rightarrow$ Allvarlig skada, medvetslös
Misslyckas $\rightarrow$ Allvarlig skada
Status Quo $\rightarrow$ Allvarlig skada, kan agera
Lyckas $\rightarrow$ Lätt skada
Perfektion $\rightarrow$ Skråma

- ♦ Om **Stryktålighetsslaget misslyckas** (stryktålighetsslaget är mindre än Skadepotentialen) så får försvararen en **Allvarlig skada**. En Allvarlig skada hindrar figuren så till den grad att han inte längre kan agera annat än på sin höjd verbalt och knappt ens det – det gör så ont att figuren mest kan vråla av smärta. Läketiden är lång och det finns möjlighet att komplikationer dyker upp på vägen. Det kan också bli bestående men av en sådan skada.
- ♦ Om **Stryktålighetsslaget nollas** (Stryktålighetsslaget är mindre än Skadepotentialen och tärningen utfaller på noll) så får försvararen en **Allvarlig skada** och faller ihop medvetslös.
- ♦ Om **Stryktålighetsslaget misslyckas med mer än tio** (Stryktålighetsslaget blir högst lika mycket som Skadepotentialen minus tio) så får försvararen en **Dödlig skada**. En Dödlig skada är dödande. Huruvida den dödar figuren direkt, en stund senare när striden är slut eller efter ett par veckors sårfeber är upp till spelledaren, men figuren ska inte få möjlighet att göra något aktivt mer än att överlämna information till övriga figurer och säga farväl. Det finns dock ett undantag, och det är om man använder kroppsdelssystemet och **träffen tar i en arm eller ett ben** – får man en Dödlig skada i en **arm eller ben** så är träffen **amputerande** och **ger alltid bestående men och en Allvarlig skada** istället.

Vi är inte riktigt klara med Stryktålighetsslaget än. Kom ihåg Stryktålighetsslaget en stund till.

Exempel

När Tuva slår mot spionen gör hon det med sitt svärd. 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 Skadepotentialen är slaget för anfall, slaget för försvar och Skadevärdet – ingenting annat, då ingen har rustning. Skadepotentialen 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 får en Lätt skada. Spelledaren beskriver det som ett hugg i armen.

Skurkens hugg tillbaka hade ett anfallsslag på 9, medan Tuvas försvarsslag var 15. Skurkens vapen har ett skadevärde på 3, men Tuva försvarade sig med sitt svärd som har en stryktålighet på 5. Skadepotentialen på skurkens motanfall blir alltså $9+3-15=-8$. Det blev en träff, men eftersom -8 är mindre än noll blev det bara en Skråma och Tuva behöver inte ens slå för Stryktålighet. Spelledaren beskriver det som en rispa i sidan.



Resultat:

- ◆ Skråma = ingen Omtöckning
- ◆ Lätt skada = vapnets Omtöckning
- ◆ Allvarlig skada = vapnets Omtöckning x 2
- ◆ Dödlig skada = vapnets Omtöckning x 3
- ◆ Stryktålighetsslag < Omtöckning → målet knästående.

Vad skadorna innebär

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

Lätta 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. Här har man också eftersviter att tänka på. Om figuren har en stukad hand bör man använda fel hand, har man en Lätt skada i benet kan man säga att man haltar iväg någonstans istället för att bara gå dit. Snitt över bröstkorgen gör det svårt att böja sig och så vidare.

Allvarliga Skador är otrevliga. En figur som är Allvarligt skadad mår hur dåligt som helst och kan inte göra något ansträngande (det vill säga vad som helst som kräver ett tärningslag). 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. Figuren mår verkligen skit av en Allvarlig Skada, och kan inte göra så mycket mer aktivt än att rossla i sängen eller vråla i smärta. Rollspela detta.

Dödliga skador, slutligen, är dödliga. Det hörs ju på namnet. Figuren kanske inte dör med en gång (även om det kan vara dramatiskt korrekt i *Västmarks* miljö), men han kommer att dö om inte ett mirakel inträffar. Tag gärna tillfället i akt och spela en snygg dödsscen.

Bokföring

Efter att skadan är beräknad så är det dags för bokföring. Det finns två saker som ska bokföras, nämligen själva skadan och **Omtöckning**. Båda bokförs på figurbladets sektion för Skador.

Skadan är det enklaste att ta hand om. Har man fått en Skråma så behöver man inte kryssa sig alls. Har man fått en Lätt skada så kryssar man i en ruta på raden "Lätt skada" på figurbladet. Har man fått en Allvarlig skada så kryssar man i en ruta på raden "Allvarlig skada". Har man fått en Dödlig skada så kryssar man i en ruta vid "Dödligt skadad".

Omtöckning är lite knepigare. Beroende på vapnets Omtöckning och vilken sorts skada man får så ska man kryssa i ett antal kryss på raden Omtöckning.

- ◆ Får man en **Skråma** så behöver man inte bry sig alls om omtöckning.
- ◆ Om man får en **Lätt skada** så ska man kryssa i lika många kryss på raden Omtöckning som vapnets värde på Omtöckning. Om man har en rustning på sig så ska man minska denna mängd kryss med lika mycket som rustningens skyddsvärde mot Omtöckning.
- ◆ Om man får en **Allvarlig skada** så ska man kryssa i dubbelt så många kryss som vapnets värde på Omtöckning. Om man har en rustning på sig så ska man minska denna mängd kryss med lika mycket som rustningens skyddsvärde mot Omtöckning. Man drar av rustningens skydd efter en eventuell dubbling av Omtöckning.
- ◆ Skulle man få en **Dödlig skada** så är man bortom Omtöckning. Ingen Omtöckning behöver egentligen bokföras, men den petiga (eller onda) spelledaren kan ju tredubbla mängden Omtöckning (innan minskning på grund av rustning).

Exempel

Spionen fick en Lätt skada när Tuva anföll. Spelledaren markerar ett kryss på raden för Lätt skada på sitt formulär för skurken. Tuvas svärd har en Omtöckning på 3, så spelledaren kryssar också i tre kryss på raden för Omtöckning. Därefter jämförs stryktålighetsslaget på 9 med mängden Omtöckning (3), och eftersom stryktålighetsslaget är större än Omtöckningen så tvingas skurken inte ner på knä eller tappar balansen, utan står fortfarande upp.

När spionen sedan anföll tillbaka så slog han 6 på tärningen, plus 2 för Stark – spelledaren bedömde att det var den egenskap som passade bäst – plus 4 för vapenskickligheten. Detta blir totalt 12. Sedan drar spelledaren av mängden Omtöckning (dvs 3) från slaget, och hon får således summan 9.

I och med detta bokförande så är den första rundan slut. En ny runda tar sin början.

Den minsta mängd Omtöckning man kan få när man blir skadad är ett kryss av en Lätt skada, två kryss av en Allvarlig skada och tre kryss av en Dödlig skada.

Omtöckning är ett värde som alltid ska dras ifrån alla tärningsslag, inklusive Stryktålighetsslag. Man ska också dra av Omtöckning från försvarsslag även om man inte slår någon tärning.

När man har kryssat i Omtöckning så ska man jämföra det nyss slagna Stryktålighetsslaget med den totala mängden Omtöckning. **Om Stryktålighetsslaget är mindre än mängden Omtöckning** så tappar figuren fotfästet eller balansen eller tvingas ner på knä på grund av kraften i anfallet. Figuren räknas då som knästående.

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 och vila. Man kan aldrig få mindre omtöckning än antalet kryss man har på Lätta Skador och Allvarliga skador. Som vila räknas varje runda där man inte behöver slå ett försvarsslag eller anfallsslag. Har man tillfälle att vila så sjunker mängden Omtöckning med ett per runda.

Därefter börjar kroppen jobba på de farliga skadorna. Man börjar alltid med de värsta skadorna, det vill säga de Allvarliga Skadorna.

En **Allvarlig Skada** tar sex veckor på sig för att bli bättre. Så fort en Allvarlig Skada blir bättre suddar man ut den, men sätter ett nytt kryss bland de Lätta Skadorna.

Vill man så kan man lägga till så mycket som personen missade sitt Stryktålighetsslag med till läkningstiden. En person som slår 8 på sitt stryktålighetsslag när skadepotentialen är 12 har missat med 4. Alltså tar det $6+4=10$ veckor för honom att bli bättre.

En **Lätt Skada** tar sex dagar på sig att läka. Efter dessa sex dagar suddar man ut en Lätt Skada och dessutom en poäng Omtöckning.



En **Dödlig Skada** läks inte alls. Man dör av den istället, normalt inom några dagar.

Läketiderna är kumulativa. Har man lyckats få två Allvarliga Skador så tar det alltså sex veckor för den ena att sjunka till vanlig Lätt Skada, varpå det tar sex veckor till för den andra att sjunka. Därefter tar det sex dagar innan en Lätt Skada försvinner, och sedan 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. 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 Lätta Skador, men det är fortfarande inte särskilt bra att röra på sig. I fallet med Lätta Skador går såren upp om man blir tvingad att slåss (får slå anfalls- eller försvarsslag) eller blir skadad igen, och läketiden måste då börja om från början.

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

Exempel

I den andra rundan lyckas Tuva ge spionen ännu en Lätt skada, och i den tredje rundan får Tuva in en farlig träff som gör att spionen misslyckas med sitt Stryktålighetsslag med 5 och får en Allvarlig skada. Spionen har då två Lätta skador, en Allvarlig skada och totalt 12 poäng Omtöckning. Därigenom kan han inte fortsätta att slåss och ger sig.

Efter 9 rundor har Omtöckning sjunkit till 3. Den kan inte sjunka lägre, eftersom Stornäsan har två kryss på Lätt skada och ett kryss på Allvarlig skada, totalt tre kryss. Mindre Omtöckning än så kan han inte få utan att någon av skadorna läks.

Den Allvarliga skadan skulle tvinga spionen att vara sängliggande i sex veckor plus så mycket som han missade stryktålighetsslaget med, det vill säga $6+5=11$ veckor. Därefter suddas det krysset ut och ett nytt kryss sätts på Lätt skada. Omtöckning sjunker inte lägre, eftersom spionen fortfarande har tre kryss, dock alla tre på Lätt skada.

Efter ytterligare sex dagar suddas ett av kryssen på Lätt skada ut, och Omtöckning sjunker till 2 eftersom bara två kryss återstår. Sex dagar därefter suddas ännu en Lätt skada ut och Omtöckning sjunker till 1. Sex dagar senare försvinner den sista Lätta skadan och det sista poänget Omtöckning. Totalt så skulle det ha tagit 95 dagar, eller drygt tre månader, för spionen att tillfriskna.

Speciella situationer

Reglerna ovan täcker de absolut mest grundläggande situationerna i strid. Utöver det finns det några speciella situationer, som ändå inträffar ganska ofta.

Andra handlingar

Under strid så kan man också göra andra saker, som inte direkt har med våldsamheterna att göra.

Dra vapen: Om man blir tvungen att dra ett vapen i samma runda som det ska användas så får man en modifikation på -3 på anfalls- och försvarsslag i rundan. Har man en lämplig specialisering, får tid på sig att dra vapnet, eller har vapnet draget innan rundan börjar, så får man inga modifikationer.

Göra en pil klar: Att dra en pil ur kogret och lägga den på strängen räknas som en handling. Att dra, sikta och skjuta med bågen räknas som en handling.

Ladda armborst: Att ladda ett armborst tar omkring två till tre rundor. Det är lämpligt att byta delstrid tills armborstet är laddat eller något annat inträffar.

Ropa/prata: Att ropa eller prata kan ske på ett av två sätt, nämligen som kommando och som mellansnack. Ett kort kommando, till exempel "Skydd!", "Anfall!" eller "Framåt!", påverkar ingenting och kan ske när som helst. Mellansnack är sådant som sker mellan rundor. Det kan vara förolämpningar, komplimanger, eller rent informativt snack. Grundregeln är att så länge som mellansnack pågår så kan man inte göra något aktivt. Behöver man göra något som kräver anfalls- eller försvarsslag, eller om man blir skadad, så får man avbryta mellansnacket ("Hah! De kan ju inte ens träffa en husvägg på det här avst...") och fortsätta delstriden. Efter ett kort mellansnack är det ett jättebra tillfälle att byta delstrid.

Förflyttning: Förflyttning sker från en punkt till en annan, och kan i princip bara ske om man inte är involverad i en delstrid. Det krävs alltså att man avbryter delstriden för att man ska få förflytta sig. När förflyttningen påbörjats är det lämpligt att byta delstrid tills personen kommer fram.

Spana: Om man bara kastar en blick runt omkring sig för att orientera sig om läget så händer egentligen ingenting. Det är dock ett lämpligt tillfälle att byta delstrid. Om man däremot spanar efter en specifik detalj så måste striden vara avbruten eller figuren inte involverad i närstrid.

Använda skickligheter: De flesta andra handlingar innebär att man använder någon skicklighet. I så fall bör denna handling behandlas som en "delstrid" – handlingen får pågå så länge som det behövs innan man avbryter och kör en annan delstrid.

Exempel

Vi hoppar till den andra delstriden, mellan Guthric och den andra spionen. Mia beskriver situationen: "Guthric, när du stormar ut i skänkstugan så ser du Tuva och spionen korsa klingor med varandra. Innan du hinner göra något åt saken så uppfattar du en rörelse i ögonvrån: någon vräker sig mot dig!"

"Aaargh!" vrålar Linnea (som spelar Guthric). "Jag vill få upp något mellan mig och det!"

"Du kan greppa en pall, men den går nog sönder. Dessutom måste du få upp den från marken."

"Då vill jag nog ha en extra handling i så fall."

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

"Uppfattat."

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.

Utöver detta så finns möjligheten att använda **reflex-handlingar**, vilket förklaras på sidan 81.

Flera mot en

Skulle en delstrid omfatta flera personer som slåss mot en enda person så gör man som vanligt, med några få modifikationer:

- ♦ Maximalt **fyra personer** kan slåss mot en ensam person samtidigt. Övriga får vänta.
- ♦ Den **ensamme kämpe**n får en modifikation på **-3 per motståndare** utöver den första på alla anfalls- och försvarsslag i rundan. Tre motståndare ger alltså -6 på anfalls- och försvarsslag.
- ♦ Det är möjligt för utomstående att ge sig in i en delstrid, så länge som det inte är mer än fyra personer på samma sida. Ger man sig in i strid på samma sida som en ensam kämpe så delas delstriden upp i två nya delstrider.

I övrigt används reglerna som vanligt.



Avståndsvapen

Avståndsvapen omfattar alla former av vapen som har verkan över avstånd, det vill säga kastade projektiler, pilar och liknande saker. Även en del besvärjelser hamnar under dessa regler.

I grunden finns det två tillfällen då avståndsvapen används, nämligen oberoende av närstrid och som en del av en närstrid. Det första fallet inträffar då det inte pågår någon närstrid i närheten av skytten eller då skytten medvetet koncentrerar sig på ett mål som inte är involverat i närstriden. I så fall räknas användandet av avståndsvapen som oberoende av närstrid. Vad som händer då är att skyttet mot målet räknas som en egen separat delstrid, som fortgår till dess att skytten inte längre kan eller vill skjuta på målet. Skulle målet skjuta tillbaka så får man ta fram turordning för att se vem som skjuter först. Annars spelar turordning ingen större roll.

Det andra och något mer komplicerade fallet inträffar om det pågår närstrid i närheten av skytten och skytten väljer att angripa ett mål som är involverat i närstriden. I så fall räknas användandet av avståndsvapen som beroende av närstrid. Detta innebär att man utgör en "tredje sida" i en delstrid, och utgör ett undantag från den normala indelningen i en delstrid på max en person på en sida och max fyra på den andra. Man slår för turordning som vanligt och väljer ett mål bland samtliga inblandade i delstriden. Skottet går av vid rätt tillfälle i turordningen, ganska ofta sist i rundan.

Om man utgör tredje sida och missar sitt mål så finns det en risk att man träffar fel mål. Rangordna alla övriga personer i delstriden efter taktikval i första hand, i ordningen Försiktig, Offensiv, Defensiv, Avvaktande, Avbrytande, i andra hand efter egenskaperna Stor och Liten och i tredje hand efter slumpen. Slå sedan ett anfallsslag för varje person i delstriden, med en modifikation på -3 på första målet i rangordningen, -6 på andra, et cetera. Skulle någon bli träffad så slutar man att slå och beräknar skada som vanligt.

Exempel

När Tuva har fällt sin motståndare så har den andre typen flytt ut ur världshuset. Guthric jagade efter och en bit längre bort så kommer Guthric ikapp och skurken har inget annat val än att möta Guthrics yxa med sitt svärd. Samtidigt har Tuva snott åt sig en båge och koger från en av världshusets gäster och följt efter (med bågens riktiga ägare vilt skrikande efter sig), och ser nu de båda som slåss för fulla muggar, ungefär fyrtio steg bort. Guthric och spionen utgör då en delstrid, och Tuva blir "tredje sida" i den delstriden. Tuva tänker pricka spionen med en pil.

Tuva får -3 på sitt slag på grund av avståndet. Om Tuvas anfallsslag är mer än nio så är det en träff. Krister slår ett slag för Bågskytte och får en femma på tärningen, plus 4 för Bågskytte, minus tre för avståndet, vilket ger en summa på 6. Detta är en miss, så Tuva missar det avsedda målet. Risken finns att hon träffar Guthric. Krister blir därför tvungen att slå ett slag till med ytterligare -3 i modifikation. En tärning på 8 ger $8+4-3-3=6$, det vill säga en miss. Guthric blir plötsligt medveten om att någon skjuter på dem när en pil visslar förbi mellan honom och spionen.

Skam den som ger sig – nästa runda försöker Tuva igen. Turordning slås som vanligt. Först gör Guthric ett anfall och sopar till spionen, som försvarar sig. Sedan lägger Tuva en pil på strängen. Sedan sopar spionen tillbaka på Guthric som försvarar sig lite halvtaskigt och blir skadad. Därmed har Guthric och spionen gjort slut på sina handlingar, men Tuva har en handling kvar. Hon höjer bågen och skjuter. Tärningen rullar och stannar på 9 och slås om till 5, så anfallsslaget blir $9+5+4-3=15$, vilket är en förödande träff.

Tabell 10: Avståndsvapen

	Kort håll	Medellångt	Långt håll	Väldigt långt
Modifikation på slag	+3	±0	-3	-6
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

Avstånden i tabellen mäts i steg. Det går tre fot på ett steg, så ett steg kan avrundas till en meter.

Skulle man utgöra en "tredje sida" i en delstrid i en situation där flera delstrider pågår samtidigt så får skytten välja vilken delstrid han vill söka mål i. Man kan byta från en delstrid som körs just nu till en annan som inte körs just nu. I så fall finns det två möjligheter när man får komma in.

- ♦ Om den nya delstriden ännu inte är behandlad och ligger lite efter i tiden så kan man köra den nya delstriden utan tredje sida en stund. Därefter får skytten avlossa sitt första skott, varefter det kan vara en lämplig tidpunkt att byta delstrid.
- ♦ Om den nya delstriden är behandlad och ligger lite före i tiden så får skytten börja avlossa sina skott så fort man byter till den nya delstriden.

Det räknas som en handling att sikta och skjuta. Att lägga en pil på strängen, eller dra ett kastvapen, räknas som en egen handling. Att spanna upp ett armborst tar minst en runda.

Det går att ducka undan en projektil om man ser varifrån den kommer. Det går också att försvara sig mot projektilen om man har en sköld. Det finns inga andra sätt att försvara sig mot projektiler. Allt detta är responshandlingar.

Det blir svårare att träffa på längre avstånd, och projektiler tappas också kraft. Avståndens gränser kan avläsas i tabell 10, liksom modifikationen till försvaret. Avståndet i tabellen mäts i steg. För enkelhetens skull är ett steg ungefär tre fot, vilket är nästan en meter.



Grepp

Vill man få grepp om en motståndare så slår man ett motsatt slag för Rörliga Manövrer (med -3 på slaget) eller med stridsskickligheten Slagsmål (utan modifikation). 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 lämplig egenskap med svårighet 4. Om slaget lyckas så går kläderna 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 vilken av dessa situationer som inträffar. Räkna det som att hårtussen slits av om greppet "träffar" huvudet.

En greppad person kan inte förflytta sig och manövrera. Greppade kroppsdelar, inklusive de vapen som hålls av kroppsdelarna, kan inte användas. I övrigt har den greppade personen inga begränsningar.

Att ta sig ut ur ett grepp görs med Rörliga Manövrer eller stridsskickligheten Slagsmål.

Kast och låsning

Att dra ner någon eller kasta någon till marken görs med ett motsatt slag för Slagsmål. Ett bra grepp ger +3 på kastet, ett halvtaskigt grepp ger inte någon bonus alls, och inget grepp ger en modifikation på -3 på kastet. Om anfallaren lyckas med slaget får anfallaren ner försvararen på marken.

En nerdragen person kan låsas. Detta görs med ett motsatt slag för Slagsmål. Om anfallaren vinner det motsatta slaget är försvararen låst och kan inte göra annat än att försöka ta sig ur låsningen, vilket sker med ett motsatt slag som ovan. Den fasthållande personen kan fortsätta att hålla kvar den fasthållne, eller släppa lös honom.

Nådashöt

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 fegt, men det har dock aldrig hindrat en riktigt slemmig skurk.

Reflexhandlingar

Om man får slut på handlingar, eller om man behöver fler handlingar efter att rundan har börjat så kan man använda reflexhandlingar. Reflexhandlingar måste vara responshandlingar. Så fort man gör en reflexhandling så får man en modifikation på -3 på den handlingen och alla följande handlingar i rundan. Denna modifikation är kumulativ.



Reflexmässigt försvar

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. Detta inträffar mest när man blir nollad, när fienden är fler eller om fienden stressar.

Höjdskillnad

Om man vill kan man ta hänsyn till kombattanternas 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.

Om man använder de avancerade reglerna för kroppsdelar så räknas anfalllet som anfall uppifrån, och det är ju inte heller helt tråkigt.

En man till häst som slår på en fotsoldat slår till exempel uppifrån och använder kolumnen för Anfall Uppifrån. Mannen på marken använder kolumnen för Anfall Nerifrån när han slår tillbaks. Skjuter man uppifrån en mur ner på en som klättrar upp för en stege kan man använda kolumnen för Anfall Uppifrån.

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.

Till häst

En häst är ett ovärderligt hjälpmedel i strid. Det ger dels en fördel i höjd och dels taktisk rörlighet. Dessutom kan man också utnyttja hästens styrka förutom sin egen.

Att slå till häst är svårare än normalt. Därför måste man dels slå för att se om man träffar och dels slå 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 anfallet skall lyckas bra. Om bara anfallet lyckas får motståndaren ingen skada. Det enda han får är Omtöckning, men han blir inte skadad. Om anfallet 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 för Omtöckning, med lika mycket som hästens Stor. Typiska häst-Stor är +6 för en ridhäst och +7 för en stridshäst.

Det finns en fara med att slå 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.

Avancerade regler

Reglerna ovan är de absolut mest grundläggande plus några speciella situationer. Vill man ha mer detaljerade regler så finns det också. Samtliga dessa regler är frivilliga och man behöver inte använda dem om man inte vill. Fördelen med dem är att de ökar detaljnivån, men detta sker då på bekostnad av flytet och hastigheten i spelet. Spelledaren rekommenderas att själv känna efter vilka hon vill använda. **Samtliga dessa regler är frivilliga.**

Tabell 11: Modifikationer i strid

Situation	Modifikation av slag
Allmänna modifikationer	
Omtöckning och Utmattning	-1 per kryss
Terräng*	
Snårig terräng (ljunghedar, till exempel)-4	
Lågt tak	-2
Trångt utrymme**	-2
Mot en vägg***	-2
Högt gräs	-2
I buskage	-4
Halt underlag	-3
Stenig mark	-2
Möblerat rum	-2
På en säng****	-2
Nerhängande hinder	-4
Ankeldjupt vatten	-1
Vaddjupt vatten	-2
Knädjupt vatten	-3
Lårdjupt vatten	-4
Midjedjupt vatten	-5
Vattnet är strömt	modifikation x2
Ljuförhållanden*	
Inomhus under dagtid	-3
Inomhus, upplyst, under dagtid*****	-1
Natttid	-4
Natttid men upplyst*****	-2
Under jorden	-5
Under jorden men upplyst*****	-3
Inomhus natttid	-5
Inomhus natttid men upplyst*****	-3

* frivillig regel

** kross- och huggvapen kan inte användas för anfall fullt ut

*** stångvapen kan inte användas för anfall fullt ut

**** man kan få höjdfördel

***** "Upplyst" innebär ljus från måne, facklor, lyktor, eldar eller fyrfat.

Manövrering

Manövrering går ut på att flytta sig till ett sådant läge att motståndarens taktiska möjligheter begränsas. Denna möjlighet kan användas i situationer där man själv är ensam och motståndarna är flera (delstrider en mot flera). I så fall slår den ensamme ett slag för Rörliga manövrer. Om den ensamme har en vapenskicklighet som består av två enhandsvapen och kämpen använder just dessa vapen så får han en modifikation på +3 på slaget (detta är den enda speltekniska fördelen av att använda två vapen). Resultatet blir motståndarnas svårighet för ett likadant slag för Rörliga manövrer.

Om någon av motståndarna slår lägre än den ensamme så kan de inte anfalla den här rundan, eftersom några personer på den egna sidan har hamnat i vägen. Dessa motståndare får enbart försvara sig eller låta bli att anfalla.

Modifikationer i strid

I strid dräller det av olika möjliga omständigheter som kan påverka vad som händer. Vad händer om en figur står med vatten upp till knäna? Tabell 11 innehåller en lista med tänkbara och otänkbara modifikationer. Alla modifikationer är kumulativa.

Avståndsvapen i rörelse

Står man på ett rörligt underlag eller rör på sig själv så är det svårare att använda avståndsvapen. I så fall måste man, förutom att slå för att träffa, slå ett slag för Rörliga Manövrer. Svårigheten står i tabell 12. Målet blir träffat om och endast om båda slagen lyckas. Skadan beräknas efter slaget för att träffa.

Belastning

Vill man mäta belastningens påverkan i strid så kan man 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 en lämplig egenskap som förslagsvis har med kroppsstyrka att göra. Slå slaget sist i rundan. Om slaget misslyckas så får man en poäng Omtöckning.

Tabell 12: Skjutvapen i rörelse

Svårighet Rörliga manövrer	
Går	6
Går snabbt	8
Joggar	12
Spurtar	19
Lunk	4
Gungande båtdäck	8

Kroppsdelar

Kroppsdelareglerna är avancerade regler som man inte behöver använda om man inte vill. De saktar ner flödet något, men gör att man tar hänsyn till att rustningar inte skyddar överallt.

Det finns två metoder att avgöra var man träffar. Antingen kan man fäktas normalt, och träffa där man får möjlighet att träffa, eller så kan man försöka skapa en öppning i garden för att komma åt en vis specifik del av kroppen. Om man fäktas normalt och lyckas med sitt anfall så slår man en tärning på träfftabellen under kolumnen för Slump för att se var öppningen finns och skadan tar. Detta gör man innan man räknar fram Skadepotential, eftersom man måste veta var man träffar för att veta vilket skydd som motståndaren har där. När man väl vet vilket skydd som finns i det träffade området så kan man räkna fram en Skadepotential och slå Stryktålighetsslag.

Om man däremot pressar fram en öppning där man vill ha den så får man en högre svårighet på anfallet. Den nya svårigheten listas i tabell 13 under kolumnen Pressa. Lyckas anfallet trots den högre svårigheten så lyckas man skapa en öppning där man vill ha den och skadar målet där. Vid status quo så har man anfallet lyckats och det har skapats en blotta, men inte där man försökte, och slår därmed kroppsdel slumpvist, precis som ovan. Misslyckas anfallet så misslyckas anfallet.

Om man skadar vissa delar av kroppen kan man få mer ont eller ont på ett ställe som hindrar ens stridsduglighet. En skada i dessa delar ger en viss mängd extra Omtöckning. Denna läggs till den normala mängd Omtöckning som man hade fått från vapnet, efter att rustning har dämpat smällen.

Om man träffar en kroppsdel som är omöjlig att träffa, till exempel ett ben på andra sidan av en mur, så ska man slå om tills man får ett träffområde som man logiskt sett kan träffa.



Tabell 13: Kroppsdelar

	Anfall nerifrån		Normala anfall		Anfall uppifrån		Projektiler		Extra
	Slump	Pressa	Slump	Pressa	Slump	Pressa	Slump	Pressa	Omtöckning
Huvud	–	14	1	12	1-2	10	1	12	+3
Bröstkorg	1-2	11	2-3	10	3-5	10	2-4	10	+1
Sköldarm	2	13	4-5	11	6-7	10	5	12	
Svärdsarm	3	13	6-7	11	8-9	10	6	12	
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	

Bestående men

Om man vill vara elak mot spelarna när de hamnar i trubbel, men ändå lite snällare med de Dödliga skadorna, så kan man råka dem få men av skador. Idén är att om man får en allvarlig skada så finns också risken att man får men av det. Denna regel är tämligen valfri – en spelledare behöver definitivt inte använda den om hon inte vill. Den förutsätter dock att man använder regeln om kroppsdelar.

- ♦ Så fort en figur får en **Allvarlig skada** som resultat av våld så behöver figuren läkarvård för att inte få några bestående men av skadan. Om inte någon lyckas med ett slag för **Läkekonst med svårighet 12** så kommer figuren få egenskapen **Ofärdig till -1**. Om figuren redan har egenskapen Ofärdig så blir denna ett snäpp värre.
- ♦ Så fort en figur får en **Dödlig skada som resultat av våld i armar eller ben** så räknas den skadan inte som direkt dödande. Istället räknas den som **amputerande**. Man får då automatiskt egenskapen **Ofärdig till -1** i och med att armen eller benet ramlar av, och den Dödliga skadan räknas som en **Allvarlig skada** istället. Läkekonst hjälper inte här, men däremot slipper man dö. Om man redan har Ofärdig och får en Dödlig skada i armar eller ben så blir egenskapen Ofärdig ett snäpp värre.
- ♦ Om ingenting annat nämns så innebär en Dödlig skada att man är döende.

Definitioner:

- ♦ Allvarlig skada pga våld: -1 i Ofärdig om inte Läkekonst mot 12 lyckas.
- ♦ Dödlig skada i armar eller ben pga våld: -1 i Ofärdig automatiskt, skadan blir Allvarlig istället.

Definitioner:

- ♦ -1 i Vanskött per månads vanskötsel
- ♦ -1 i Vanskött på en gambeson eller läderskydd per Lätt Skada eller högre.
- ♦ -1 i Vanskött på övrig rustning om försvararen får en Allvarlig skada eller räddas från en Allvarlig skada av rustningen.
- ♦ -1 i Vanskött på vapen som används för att parera om försvararen räddas från en Allvarlig skada.
- ♦ Vanskött på rustningar dras av från skyddsvärde för Skada och Omtöckning.
- ♦ Vanskött på vapen dras av från Skada och Tålighet.
- ♦ Vanskött på all utrustning används som en normal egenskap när den används.

Vanskött utrustning

Obs! Detta är en frivillig regel! Man behöver inte följa den här regeln om man inte vill, men det kan ge lite krydda till spelet. Enda skälet till att man använder den är egentligen att spelarna struntar i materiellvård och att spelledaren anser att det är en så pass viktig del av kampanjen att det bör straffa sig att inte sköta sin rustning.

Om en figur missköter sin rustningsvård kommer den att skydda sämre. Den får då egenskapen **Vanskött -1** som sjunker ju längre den är vanskött. En rustning eller rustningsdetalj får ett poäng sämre i Vanskött per månad som den inte sköts.

Naturligtvis går rustningar sönder om de får stryk. En gambeson eller läderskydd får ett poäng sämre i Vanskött per strid som den får ta emot skada som är mer allvarlig än en Skräma och, om man använder det detaljerade kroppsdelssystemet, träffen tar i en kroppsdel som skyddas av rustningen. En ringbrynja, sköld, hjälm eller plåtdetalj får också ett poäng sämre i Vanskött per strid där figuren får en Allvarlig Skada och träffen tar i en kroppsdel som skyddas av rustningen. Samma sak händer också i varje strid där rustningen räddar användaren från en Allvarlig skada. Det är inte så svårt att hålla koll på det: kolla helt enkelt bara hur mycket figuren lyckades med sitt Stryktålighetsslag. Om rustningen skyddar mer än detta så sänks skyddsvärdet.

Egenskapen Vanskött kan dras bort från skyddsvärdet, både för Skada och för Omtöckning, från vapnets skada, eller från ett slag för att bedöma hur väl ansedd en person blir. En person med en trasig gambeson med Vanskött -3 får dra av 3 från skyddsvärden för Skada såväl som Omtöckning. Skulle personen med en trasig gambeson försöka att hota en stolt riddare så kan hans gambesons Vanskött kunna användas i slaget för Hota. Egenskapen försvinner om man vårdar och reparerar sin rustning.

Regeln kan lätt expanderas till att gälla även annan materiel, som till exempel tältdukar, svärd och andra vapen. I så fall tilldelas misskött materiel egenskapen Vanskött -1 som blir en poäng sämre per tillfälle man försummar den. En person med ett läckande, möjligt och trasigt tält (säg, Vanskött -2) har sämre utsikter att imponera på sina grannar på tornerspel. Till och med en häst kan ha egenskapen Vanskött, och kommer i så fall att trilskas med sin ryttare.

Exempel

Om Tuva till exempel har en ringbrynja som skyddar 6, och får en Skada genom att lyckas med Stryktålighetsslaget med 4, så blir Vanskött en poäng sämre, eftersom rustningens skydd är högre än skillnaden i Stryktålighetsslaget. Om slaget hade lyckats med 8 så hade ingenting hänt, eftersom skillnaden på 8 är större än eller lika med skyddsvärdet på 6.



Andra skador

Det är möjligt att bli skadad på andra sätt än genom applicerat våld. Eld, fall och drunkning kan mycket väl skada och lemlästa lika effektivt som ett svärd.

Det är sällan nödvändigt att kunna dessa regler utantill, speciellt som de är beroende av en del krångliga tabeller. Slå hellre upp dem när de behövs.

Tabell 14: Skadevärden för nedkylning och förfrysning

Omständighet	Skadevärde
±0 grader	-
-5 grader	+1
-10 grader	+2
-15 grader	+3
-20 grader	+4
-25 grader	+5
-30 grader	+6
5 m/s	+2
10 m/s	+4
15 m/s	+6
20 m/s	+8
Blöta kläder	+4
Hungrig	+2
Låg aktivitet	+4
Delvis täckande klädlager	-
Ett lager kläder	-3*
Två lager kläder	-6*
Tre lager kläder	-9*
Fyra lager kläder	-12*

* Kan inte sänka skadevärdet under 0.

Långsamma skador

Vissa skador uppträder inte direkt, utan över en tid. Dessa kallas för **långsamma skador**, och skiljer sig lite från vanliga skador. Typiska långsamma skador är köldskador, förgiftningsskador och sjukdomar.

För enkelhetens skull behandlas långsamma skador som vanliga skador, med den skillnaden att resultatet av skadan inte kommer med en gång. Man slår Stryktålighetsslaget vid det tillfälle då skadan börjar och tar reda på hur allvarlig skadan är. Därefter är det upp till spelledaren att öka effekten gradvis med tiden.

Köldskador

Det finns två sorters köldskador. Den ena är **nedkylning** och den andra är **frostskador**. Båda är att betrakta som långsamma skador.

Vid **nedkylning** så har man en skadepotential (se tabell 14) som konstant stiger allt eftersom personen exponeras för låga temperaturer. Skadepotentialen är kumulativ och blir långsamt värre. Varje timme ska man sedan slå ett stryktålighetsslag mot skadepotentialen och får skada som vanligt. Om man sedan tidigare har en skada från nedkylning och får ännu en så får man enbart den värsta av dem. Efter att skadan är markerad så appliceras ny Omtöckning. Man får inte tillgodoräkna sig tidigare omtöckning, utan man får så många nya poäng Omtöckning som tabell 15 säger.

Vid **frostskador** så beror skadepotentialen på temperaturen och vindkylning, och ändras inte förrän temperatur och vindhastighet ändras. Man slår ett stryktålighetsslag mot skadepotentialen ungefär en gång i timmen, vilket ger skada som vanligt. Skadepotentialen hämtas från tabell 14, men modifierar inte tidigare timmes slag. Varje ny skada innebär också en helt ny skada med ny Omtöckning precis som vanligt.

Tabell 15: Skador från nedkylning och förfrysning

Nedkylning	Omtöckning	Drabbar hela kroppen
Skräma	-	Allmän apati och trötthet.
Lätt skada	4	Värmekänsla i händer och fötter, trötthet, viljelöshet.
Allvarlig skada	8	Mer av ovanstående, grumligt medvetande eller medvetlöshet.
Dödlig skada	-	Döden
Förfrysning	Omtöckning	Drabbar enskilda exponerade kroppsdelar, huvudsakligen öron, näsa, kinder, hakan, fingrar, tår och könsorganen
Skräma	-	Stickande smärta.
Lätt skada	3	En vit och känslolös fläck uppstår på den skadade kroppsdelen.
Allvarlig skada	6	Fläcken hårdnar.
Dödlig skada	9	Vävnadsdöd och eventuellt kallbrand. Kroppsdelen måste amputeras.

Tabell 17: Fallskada

Underlag	Modifikation av skadepotential
Sten, tegeltak, tjock is	+4
Trätak, tunn is	+2
Jord, sand, packad snö	–
Vatten, snödriva	-2
Säng, Halmstack	-6

Tabell 18: Skada från brand

Exponering	Skadepot.	Omtöckn
Brinnande hår	4	3
Fackla mot huden	3	2
En kroppsdel antänd	6	4
Halva kroppen antänd	9	6
Helt övertänd	12	8

Tabell 19: Brandskyddsvärde

Brandskydd	Brandskyddsvärde
Luftiga kläder	6
Långt hår	9
Vanliga kläder	12
Rustning	15
Tjocka kläder	18
Blöta kläder/hår	-3
Insvept i något blött	+3

Tabell 20: Rökskadevärden

Omständighet	Skadepot.	Omtöckning
Lätt rök	2	2
Tjock rök	4	4
Sotig rök	+1	+1
Duk för munnen	-2	-2

Drunkning och kvävning

En figur som råkar ut för drunkning eller kvävning av något slag får slå ett slag för lämplig uthållighetsrelaterad egenskap varje runda. Svårigheten börjar på 0 och stiger med ett varje runda. Skulle figuren få möjlighet att ta ett andetag så sjunker svårigheten med 3, dock lägst 0. Skulle slaget misslyckas så blir figuren medvetslös. Detta pågår så länge som personen stryps eller kvävs.

Om figuren blir medvetslös så finns risken för skada och död. Då är det dags att slå ett Stryktållighetsslag. Skadepotentialen blir då lika med antalet minuter som figuren har utsatts för drunkning eller kvävning. Tabell 16 visar effekterna av skador från drunkning eller kvävning.

Frítt fall

Höga fall är också något som kan försämra hälsan hos figurer. Skada från fall är en helt normal våldsam och snabb skada. Skadepotentialen uppgår i en poäng per fot fallhöjd, modifierat med underlaget (se tabell 17), och man slår ett stryktållighetsslag mot skadevärdet precis som vanligt. Rustning skyddar inte mot fallskada. Mängden Omtöckning är lika stor som fallskadevärdet delat med två.

Om man vill kan man försöka dämpa fallet. Fallskadevärdet utgör då en svårighet för ett slag för Akrobatik eller Rörliga Manövrer. Har man Akrobatik så slår man för det, och har man inte skickligheten så slår man för Rörliga manövrer eller enbart en egenskap. Om ett slag för Akrobatik lyckas så halveras skadepotentialen inför stryktållighetsslaget. Om ett slag för Rörliga manövrer lyckas så minskas skadepotentialen med tre.

Eld

Eld är en fara som ses som en delad välsignelse. Å ena sidan är eld ett praktiskt verktyg. Å andra sidan är eld också en mycket stor fara.

Om en person utsätts för eld så kommer skadan komma gradvis, beroende på hur utsatt för eld personen är. Från det att kroppen är direkt utsatt för elden så kommer personen att skadas så länge som kroppen är exponerad. Släcks elden, eller om kroppen förs bort från elden, så slutar elden att skada kroppen.

Tabell 16: Skada från drunkning/kvävning

Skadenivå	Resultat
Skräma	Ingen reaktion: personen hostar lite och är sedan igång igen.
Lätt skada	3 poäng Omtöckning och en otäck hosta och värkande hals som inte ger med sig under en vecka (dvs när skadan läks).
Allvarlig skada	6 poäng Omtöckning och en lungsjukdom eller hjärnskada som tar sex veckor på sig att gå över (dvs när skadan läks).
Dödlig skada	En död figur

Skadepotentialen beror på hur stor exponeringen för eld är. Ett stryktålighetsslag slås varje runda till dess att elden är släckt eller exponeringen på annat sätt upphör. Omtöckning appliceras enligt vanliga regler. Se tabell 18 för skadepotentialer och omtöckning.

En person är inte exponerad för eld förrän hettan kommer an mot kroppen. Om personen är skyddad av tjocka kläder så kan det faktiskt ta ett tag. I så fall ska man varje runda slå ett slag för Antändning, det vill säga ett slag bestående av Antändningsvärde plus en tärning. Antändningsvärdet beror på hur stor och het elden är (se tabell 21). Svårigheten i slaget utgörs av ett Brandskyddsvärde, som beror på hur skyddande materialet är (se tabell 19). Om slaget misslyckas har elden inte fått grepp i kläderna än. Om det däremot lyckas så är åtminstone en del av kläderna antända. Blöta kläder skyddar för övrigt inte mot brandskador. Hettan kokar vattnet i kläderna så att man blir skållad istället. Däremot kan man ha något blött att svepa omkring sig för att hålla ute röken och för att fördröja antändningen något.

Om ett första slag lyckas så räknas exponeringen som brinnande hår eller fackla mot huden, enligt tabell 18. Ett andra slag lyckat slag innebär att man är exponerad på en kroppsdel. Ett tredje lyckat slag innebär att man är exponerad på halva kroppen, och ett fjärde lyckat slag innebär att man är helt övertänd.

Den stora faran med brand är rök. Varje runda som man utsätts för rök ska man slå ett stryktålighetsslag mot skadevärdet (se tabell 20). Beroende på hur slaget går så får man antingen en Skråma, Lätt skada, Allvarlig skada eller Dödlig skada. Om man sedan tidigare har en skada från rök och får ännu en så får man enbart den värsta av dem. Efter att skadan är markerad så appliceras ny Omtöckning. Man får inte tillgodoräkna sig tidigare omtöckning, utan man får Omtöckning enligt tabell 20.

Vapen och rustningar

De vapen som presenteras i det här avsnittet är de som hör hemma i västerländsk medeltida historia, ca 1100 till 1300 e Kr. Utöver deras spelvärden så finns här också en kort beskrivning av dem. Beskrivningarna är huvudsakligen historiskt korrekta, men vi har ändå tagit oss friheten att "modifiera" verkligheten lite, för att få en bild som ligger närmare riddarromantiken. Alla vikter mäts i skålpund, det vill säga 0,454 kg.

Dagligt vapenbruk

Normalt sett så bär man sällan på vare sig vapen eller rustning till vardags, och speciellt inte krigsvapen, om inte ens tjänst kräver det. Krigsvapen är sådana som är avsedda för att slå igenom rustningar på ett eller annat sätt (stridsklubbor eller stridsyxor), eller som är opraktiska att bära med sig i självförvarssyfte (till exempel bila, spjut, lansar eller långsvärd). När dessa vapen transporteras så är det i allmänhet i handen eller på en kärra i härens tross. Om det inte är fältslag på gång så bärs dessa vapen i princip enbart av knektar i tjänst. Enbart svärd och dolkar anses som "acceptabla" att bära civilt, och inga rustningar.

Det anses aldrig som en vänlig handling att oombedd dra sitt vapen i någon annans hus. Inte heller är det en vänlig handling att gå in genom en annans dörr med draget vapen, och man kan faktiskt döda någon som drar blankt i ens hus eller kommer in med draget vapen, utan att bli straffad för det. Är man gäst hos någon och vill lämna över ett vapen till någon så ber man värden om lov, kliver sedan tillbaka utom räckhåll, drar vapnet och lämnar över det med hjaltet först. Vapnet räcks tillbaka på samma sätt, och när man får tillbaka vapnet sätts det i sin skida så snart som möjligt.

Tabell 21: Antändningsvärde

Eld	Antändningsvärde	Typexempel
Liten eld	+1/varannan runda	Facklor
Mindre eld	+1 per runda	Lägereldar, fyrfat
Stor eld	+2 per runda	Övertända hus eller båtar, brinnande fält, skogsbrand

Tabell 22: Rökskador

Skadetyper	Effekt
Skråma	Hostningar.
Lätt skada	Kraftiga hostningar, tunnelseende, illamående, dålig balans.
Allvarlig skada	Medvetslöshet. Eventuella bestående skador på lungor gör att personen lätt blir andfådd och får hostningar.
Dödlig skada	Personen dör.



Vapen

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.

Svärd av alla sorter är avsedda för krig. Ett svärd är ungefär tre fot långt upp till nästan fyra fot (90-110 cm). Ett långsvärd är, som namnet antyder, ett något längre svärd med en längd på dryga tre fot upp till fyra fot (100-120 cm). 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 kortare vapen som är mer vanligt bland vanliga människor. Speciellt *seax*, en slags stor huggkniv, är relativt vanligt hos Västmarks ofrälse befolkning. Långsvärderna är däremot så dyra och stora att de så gott som enbart återfinns hos riddare.

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.

Tabell 23: Vapen

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

Närstridsvapen:	Skadevärde	Omtöckning	Stryktålighet	Skicklighet	Vikt
Knytnäve	0	2	1	Slagsmål	–
Spark	1	3	1	Slagsmål	–
Dolk eller Kniv	2	2	1	Slagsmål	0,5
Kortsvärd, seax	3	2	4	Lätta 1h	2
Svärd	4	3	5	Lätta 1h	3
Långsvärd	5	3	5	1½h	4
Stridsyxa	4	3	3	Tunga 1h	4
Stridsklubba	3	5	5	Tunga 1h	7
Kortspjut	3	3	3	Lätta stångv	2
Långspjut	4	3	3	Lätta stångv	5
Bila	4	4	3	Tunga stångv	6
Stridslans*	3+hästens Stor	3+hästens Stor	3	Tunga stångv	6
Tornerlans*	0+hästens Stor	3+hästens Stor	1	Tunga stångv	4
Trästäv	3	3	3	Lätta stångv	2

* Förutsätter dock en häst. Hästens Stor är normalt +6

Tabell 24: Sköldar

	Skadevärde	Omtöckning	Stryktålighet	Skicklighet	Vikt
Bucklare, liten sköld	1	3	5	1h/Stång + Sköld	2
Stor rundsköld	1	3	6	1h/Stång + Sköld	7
Långsköld	1	3	7	1h/Stång + Sköld	6
Riddarsköld	1	3	8	1h/Stång + Sköld	7

Den historiska **lansen** har utvecklats från ett långt spjut till den form som vi är vana vid vad gäller riddare, med handskydd och handgrepp. En lans i Västmark är ungefär två famnar lång och försedd med handgrepp och handskydd. Man slåss inte med en lans i närstrid, utan den används enbart till häst.

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 på grund av sin längd, speciellt vid strid på nära håll, men har man utrymme så är det dödligt.

Tabell 25: Rustningsvärden för det enkla systemet

	Skada	Omtöckning	Vikt
Läderharnesk	2	3	6
Härdat läder	4	2	6
Ringbrynja	6	2	18
Gambeson	4	3	12
Brigandin eller lamellpansar	5	3	14
Arm- och benskydd*	+1	+1	+6
Konisk eller rund hjälm*	+1	+1	+4
Tunnhjälm*	+2	+1	+7
Gambeson*	+1	+2	+12

* Som tillägg till annan rustning

Tabell 26: Rustningsvärden för kroppsdelssystemet

Harnesk	Skada	Omtöckning	Vikt	Skyddar
Läderharnesk	2	3	6	Bröstkorg, mage
Härdat läder	4	3	7	Bröstkorg, mage
Kortärmad ringbrynjehauberk	6	2	14	Bröstkorg, mage
Långärmad ringbrynjehauberk	6	2	18	Bröstkorg, mage, armar
Ärmlös gambeson	4	3	10	Bröstkorg, mage
Gambeson	4	3	12	Bröstkorg, mage, armar
Brigandin eller lamellpansar	5	3	14	Bröstkorg, mage
Gambeson*	+1	+2	10 (12)	Bröstkorg, mage (armar)
Läderharnesk*	+1	+1	6	Bröstkorg, mage
Plåtharnesk*	+2	+1	8	Bröstkorg, mage
Brigandin eller lamellpansar*	+2	+1	10	Bröstkorg, mage
Benskydd	Skada	Omtöckning	Vikt	Skyddar
Gamboised cuisse	4	3	5	Benen
Brynjesor	6	2	7	Benen
Plåtskydd*	+2	+1	+6	Benen
Armskydd	Skada	Omtöckning	Vikt	Skyddar
Sköld**	5	3	varierar	Sköldarmen
Sköld*/**	+2	+1	varierar	Sköldarmen
Huvudskydd	Skada	Omtöckning	Vikt	Skyddar
Brynjehuva***	6	1	4	Huvudet
Konisk eller rund hjälm	6	1	4	Huvudet
Tunnhjälm	8	1	7	Huvudet
Konisk eller rund hjälm*	+2	+1	+4	Huvudet
Tunnhjälm*	+4	+1	+7	Huvudet

* Som tillägg till annan rustning

** Passivt skydd på sköldarmen

*** Kan även vara en del av hauberken, men räknas i så fall ändå separat

Bilan är föregångaren till hillebarden och många senare stångvapen. Det är en ungefär sex till nio fot lång stång med en eneggad bred klinga i ena änden. Ofta förses den också med en otäck krok.

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. Långbågens pilar är mellan 26 och 30 tum långa, eller mellan 65 och 75 centimeter. Det går ungefär 8 pilar per skålpund (16 per kilo). En tränad bågskytt kan utan problem skjuta 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.

Armborstet är en båge där strängen hålls på plats av vapnet istället för skyttens fingrar. Det är också vapnets mekanism som släpper strängen. 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.

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. 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.



Rustningar

Ringbrynja är förmodligen den mest dominerande rustningstekniken. Den är tillräckligt billig och tillräckligt bra för att användas i stor skala. Själva tekniken med ringbrynja bygger på att man har länkade ringar som håller ihop varandra. Ringarna är gjorda av järntråd som länkas i varandra och nitas ihop. Under ringbrynjan har man någon form av stoppning för att ytterligare dämpa slaget och för att förhindra att brynjan skaver direkt mot kroppen. Resultatet blir ett skydd som inte ger efter så lätt för hugg och pilar, men som fortfarande är flexibelt nog att tillåta bäraren att röra sig relativt obehindrat.

Ringbrynjan täcker i sin mest omfattande version hela kroppen utom ansiktet. En hauberk täcker bål, armar, händer och ben ner till låret. Händerna skyddas av vantar med brynja på utsidan, som är sammanbyggda med ärmarna på hauberken. Brynjeskor alternativt stoppade lårskydd (*gamboised cuisses*) skyddar resten av benen. Huva skyddar axlar, hals och huvud. Ibland är huvan inbyggd i hauberken. Det enda som är oskyddat är ansiktet mellan ovanför ögonen till strax under munnen, men även nedre delen av ansiktet skyddas ibland av en brynjeflik som kan knytas upp. Till det lägger man ofta en hjälm som skyddar skallen.

För vanligt folk är ringbrynjan alldeles för dyr. Ett vanligt skydd är en **gambeson** av läder eller grovt tyg. Den består av tiotals lager av tyg eller läder, eller tyg eller läder som är sytt till tuber som är sprängfyllda med hästtagel, linblånor (en rest man får av linberedning) eller lumptrasor. Plagget är format som en slags jacka för att skydda bröstorg och mage, ofta med vidhängande armar som skyddar armarna. En gambeson skyddar alldeles ypperligt, men tål inte stryk särskilt bra. En gambeson är också bra mycket varmare än andra skydd.

Det mest högteknologiska skyddet är att använda plåtdetaljer för att ge extra skydd. Än så länge används plåtdetaljer i begränsad omfattning, huvudsakligen för att ge extra skydd åt armbågar, knän och huvud, men även för bröstkorgen. Den vanliga **hjälm** består av fyra trekantiga plåtbitar som nitas ihop till en hjälm och förstärks med band. En del hjälmar av denna typ förstärks med nässkydd. En **tunnhjälm** är en hjälm som är formad som en tunna. Den täcker hela huvudet, inklusive ansiktet, och man kan enbart se ut genom en smal ögonspringa fram till. Ett **harnesk** är ett hårt eller halvhårt skydd, gjort i antingen härdat läder, lamellpansar eller till och med i plåt, för bröstkorgens framsida som spännes fast ovanpå ringbrynjan. En del personer, som vill ha bättre skydd än ringbrynja men inte har råd med harnesk, spänner fast en gambeson över brynjan. Man kan få på sig en ringbrynja utan hjälm, även hosor, huva och hjälm. Däremot behöver man hjälp för att få på sig en gambeson, brynjevantar eller ett plåtharnesk, och det går bra mycket lättare och fortare att få på sig alla andra rustningsdetaljer om man får hjälp med dem.

Kapitel 9:

Gifter och förgiftningar

De gifter som presenteras i det här kapitlet är bara några av de giftiga ämnen som finns mer eller mindre naturligt i världen. Några, till exempel alkohol, kräver någon form av tillverkning. Andra finns naturligt i sin giftiga form. Utöver dessa finns det många fler gifter, men med de som står här kommer man ganska långt.

De gifter som beskrivs här är giftiga på riktigt. De är inga påhittade växter, utan motsvarande information (plus trevliga färgbilder) finns i många floror och överlevnadshandböcker. Det är naturligtvis inte vår avsikt att gifterna ska användas i verkligheten eller att dessa texter ska användas för att sprida grundläggande giftkunskap. Detta är material avsett för underhållning och spel. Materialet är anpassat för detta syfte, och skall inte användas som undervisningsmateriel.

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. Det finns mer information om långsamma skador på sidan 85.

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 huggskadan 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 en Skadepotential som är större än noll för att giftet

– FOR THE SERPENT’S BITE AND THE SCORPION’S STING, THERE ARE SIMPLES OF GREAT VIRTUE... AND AT THE MOON’S WANE, CHARMS TO BE SUNG. AGAINST THE BREATH OF THE NISS AND THE SPITTLE OF MANDRAKE, THERE ARE SPELLS, BUT FOR THE VENOM OF THE MANTICORE, THERE IS NO CURE.

*DROTTNING TITANIA,
"THE BOOKS OF MAGIC:
BINDINGS" AV NEIL GAIMAN*

ska kunna angripa. Är Skadepotentialen noll eller mindre kan inte giftet angripa.

Ibland vill man faktiskt förgifta folk. 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.



Kategorier

Olika gifter och droger har olika verkningar. Grovt sett kan gifter och droger delas in i ett antal olika kategorier.

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 är skadan permanent och ofta långvarig.

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 belladonnaextrakt i ögonen för att pupillerna ska utvidgas. Skadeeffekten går över när avklingningstiden går ut.

Alkohol: Alkohol ger normalt försämrad 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 Dödlig skada är förgiftningen livshotande.

Gifter

Varje gift beskrivs med 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 ovan, och de generella symptomen listas i tabell 27.

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

Potens är ett mått på hur starkt giftet är. En "normal dos" av giftet har ett skadevärde lika med giftets potens. Exakt vad som är en normal dos varierar från fall till fall. Vissa gifter ökar potensen med ökad dos. Ökningen är proportionell, så dubbel dos innebär dubbel potens. Sådana gifter markeras med ett plustecken ("+") efter potensen.

Omtöckning anges i formatet a-b-c, där a är mängden omtöckning som fås vid en Skråma, b är mängden omtöckning vid en Lätt Skada och c är mängden omtöckning vid en Allvarlig Skada. Skulle man få en Dödlig skada så är det ingen idé att räkna Omtöckning, då den förgiftade garanterat inte längre kan göra något.

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, halvtimme, fyra timmar, soluppgång/nedgång, dygn, månvarv, och så vidare).

Efter listan med speltekniska data så kommer en kort beskrivning av giftet och dess ursprung och användning. Även symptom listas här i vissa fall. Om symptomen listas så gäller dessa istället för de generella symptom som står listade i tabell 27. I några fall beskrivs även spår såsom smak, lukt och färg på giftet.



Tabell 27: Skadesymptom från giften**Hudangripande ämnen**

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

Krampgifter

Skråma	Pupillsammandragningar
Lätt skada	Synsvårigheter, tryck över bröstet
Allvarlig skada	Andnöd, illamående, svettning och salivutsöndring ökar.
Dödlig skada	Kramper, uppkastningar och konvulsioner.

Dödande gifter

Skråma	Svullnad
Lätt skada	Stelhet
Allvarlig skada	Paralysering
Dödlig skada	Kroppsdelen dör

Hallucinogener

Skråma	Synen och hörseln förändras, man får minnesbilder som man trodde att man hade glömt.
Lätt 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.
Dödlig skada	Hallucinogener förstör balansen i hjärnan permanent. Om man klarar sig är det med bestående hjärnskador.

Stimulantia

Skråma	Pigghetskänsla. Offret är vaket och har svårt att somna.
Lätt 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 utmattnings utan att offret känner något.
Dödlig skada	Hallucinationer, kramper, kräkningar.

Dåsgifter

Skråma	Offret lugnar ner sig, pupillutvidgning.
Lätt 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.
Dödlig skada	Hallucinationer, medvetslöshet, hjärtflimmer.

Alkohol

Skråma	Full -1. Offret är salongsglad.
Lätt skada	Full -2. Offret är packat.
Allvarlig skada	Full -3. Offret är redlöst och ofta medvetslös.
Dödlig skada	Full -4. Offret är farligt berusad och kan dö av det.

Fler gifter

Det står varje spelledare och spelare fritt att hitta på egna gifter, både naturliga och artificiella. Västmark ligger trots allt på Lyonia och inte på kontinenten, så det är fullt möjligt att det finns andra giftigheter som inte finns någon annanstans i Europa. Dessutom finns hela kapitlet om Trolldom där det finns regler för att brygga verkligt konstiga brygder och gifter som kan ha helt unik verkan och symptom.

En driftig spelledare kan även simulera sjukdomsförlopp med regler liknande gifter. En typisk förkylning kan betraktas som ett dågift med tillägg av lite otäck hosta och nysningar, med en Snabbhet på två veckor, Skadevärde på 4, Omtöckning på 1-3-9 och Avklingningstid på en vecka.

Giftkokning

Man kan 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.

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 som rena besvärjelser och täcks således i kapitlet Trolldom.

Upptäcka gifter

Många gifter är oerhört svåra att upptäcka. Många gifter kan bara upptäckas med ledning av smak och lukt i maten och eventuellt den förgiftades mun, och till exempel arsenik kan inte upptäckas alls med den teknik som finns vid tiden. Det bästa sättet att bekräfta förgiftning om man misstänker det är att mata något djur med offrets mat. Om djuret trillar av pinn har man en god indikation på förgiftning.

Att upptäcka vilket gift som användes är värre. De enda ledtrådar man kan få är symptomen och eventuella smak- och luktspår. Att koppla ihop dessa med rätt gift kräver att man känner igen varje gift och deras symptom. Man kan om man vill slå ett slag för Läkekonst med svårighet 9 i grund. Öka på svårighe-

ten med 3 om man bara har tillgång till symptomen och inte smak- och luktspår. Lyckas slaget vet man ungefär vad för slags gift som ger dessa symptom och spår. Då kan man följa upp med ett slag för Örtkunskap, Djurlära eller Alkemi (för växtgifter, animala gifter respektive mineralgifter) med svårighet 12 eller mer för att identifiera giftet.

Behandla förgiftning

Känner man till vilka symptom som en förgiftad person har så vet man ofta vad som krävs för att hjälpa kroppen att bli bättre. Man behöver inte veta vilket gift det är för att man ska behandla det, men det hjälper. Man slår ett slag för Läkekonst, och om slaget lyckas förkortas avklingningstiden till hälften och läketiden enligt de vanliga reglerna. Svårigheten för slaget följer de vanliga reglerna för Läkekonst på sidan 77, dvs 9 för en Lätt skada och 12 för en Allvarlig skada. Om man kan identifiera giftet så får man en bonus på +3 på slaget, eftersom man också vet några enkla medel för att behandla giftet.

Utöver detta så kan man också behandla förgiftning med trolldom. Vad man då gör är att "trolla bort" symptomen under den tid som giftet klingar av, så att kroppen inte behöver bråka med det. Exakt hur man pusslar ihop en sådan besvärjelse är upp till häxan.

Dramatiska gifter

Ur rent dramatiskt perspektiv så får gifter ofta stå som symbol för ondska och svek. I den kristna mytbilden så symboliserar den döva giftormen syndaren som stänger sina öron för livets ord, och drakens (dvs Satans) etter dödar vem som än träffas av det.

Ur rent politiskt perspektiv så är alla människor sårbara för gift, oavsett hur skicklig kämpe människan är eller hur god rustning han har. Dessutom behöver man inte komma ända inpå offret för att döda denne med gift. Detta har gjort att den chevalereska adeln föraktar gift och giftmördare, men det hindrar dem inte att använda gift när det behövs.

Gift och giftmord anses i Västmarks lag vara lika med häxeri, vilket gör brottet mer allvarligt. Det är också kyrkan som får döma skuld eller oskuld i det här fallet. Om spelarnas figurer sysslar med sådana här otrevliga saker så 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 statsstaterna i Italien är gift ganska vanligt som metod, men det är fortfarande inte omtyckt. De enda tillfällen då gift har fått ett någorlunda romantiskt skimmer över sig härstammar från antiken: Sokrates tömde bolmörtsbägaren och Kleopatra tog sitt liv med en giftkobra. Med kristendomen har självmord kommit att anses vara en dödssynd, så nya liknande fall lär inte uppkomma på ett bra tag.



Alkohol

Kategori: Alkohol

Snabbhet: Halvtimme

Potens: 2+

Omtöckning: 1-3-9

Avklingningstid: Dugn

Alkohol framställs genom jäsning av socker. 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: Fyra timmar

Potens: 15+

Omtöckning: 2-6-18

Avklingningstid: Dugn

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 efter tillfrisknandet. Det enda som händer är att kroppen bygger upp en tolerans mot giftet.

Belladonna

Kategori: Dåsigift

Snabbhet: Minut

Potens: 10+

Omtöckning: 1-3-8

Avklingningstid: Halvtimme

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

Potens: 10+

Omtöckning: 1-4-12

Avklingningstid: Fyra timmar

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

Fingerborgsblommor (Digitalis)

Kategori: Krampgift

Snabbhet: Minut

Potens: 15+

Omtöckning: 1-4-12

Avklingningstid: Halvtimme

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 trollskott (kom ihåg att hjärtinfarkt inte är känt) och skylla dödsfallet på folket under kullarna.

Flugsvamp

Kategori: Hallucinogen

Snabbhet: Minut

Potens: 10+

Omtöckning: 1-4-12

Avklingningstid: Fyra timmar

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 murgörna

Kategori: Hudangripande

Snabbhet: Minut

Potens: 1+

Omtöckning: 1-3-9

Avklingningstid: –

Murgörna angriper huden och orsakar svår hudirritation och kraftig klåda. Det mest felaktiga man kan göra är att klia sig när man drabbats av murgörna. Att tvätta sig är betydligt bättre. Man kan även skölja bort de giftiga oljorna med alkohol. Verkligen allvarliga fall leder till chock. Klådan klingar inte av, utan skadan måste läka som vanligt.

Huggormsgift

Kategori: Dödande

Snabbhet: Minut

Potens: 5+

Omtöckning: 1-3-9

Avklingningstid: Dugn

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 Lyonia. Giftet verkar genom att angripa musklerna samt levern. Det orsakar kraftiga smärtor i den angripna kroppsdelen som ofta svullnar upp. Den angripne får ofta feber.



Kvicksilver

Kategori: Dödande gift
Snabbhet: Fyra timmar
Potens: 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: Fyra timmar
Potens: 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.

Odört

Kategori: Krampgift
Snabbhet: Minut
Potens: 10
Omtöckning: 1-4-12
Avklingningstid: Fyra timmar+

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: Halvtimme
Potens: 2+
Omtöckning: 1-2-6
Avklingningstid: Dygn

Smörblommor är relativt vanliga som växter, men ovanliga som gift. Orsaken är att det är svårt att döda någon med dem, då den typiska dosen består av något hekto. Svåra tarmbesvär är resultatet om man äter smörblommor.

Spikklubba

Kategori: Krampgift
Snabbhet: Minut
Potens: 20+
Omtöckning: 2-6-18
Avklingningstid: Fyra timmar

Spikklubba är ganska utbredd och känns igen på sin taggiga frukt. Hela växten är dödligt giftig. Smaken är besk och det är svårt att dölja giftet.

Sprängört

Kategori: Krampgift
Snabbhet: Minut
Potens: 20+
Omtöckning: 2-6-18
Avklingningstid: Fyra timmar

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

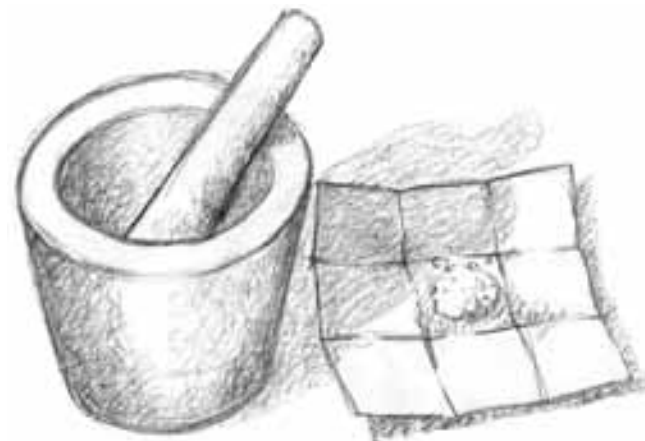
Kategori: Krampgift
Snabbhet: Minut
Potens: 15+
Omtöckning: 2-6-18
Avklingningstid: Fyra timmar

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: Halvtimme
Potens: 10
Omtöckning: 1-3-12
Avklingningstid: Fyra timmar+

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 10:

Trolldom

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

Det är faktiskt ganska stor skillnad på trolldom och trolldom. Den enklaste formen av trolldom 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 trolldomen 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" trolldomen 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 trolldom.

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, men det verkar som om den

–ROUND ABOUT THE CAULDRON
GO; IN THE POISON'D ENTRAILS
THROW. TOAD, THAT UNDER COLD
STONE DAYS AND NIGHTS HAVE
THIRTY-ONE SWELTER VENOM,
SLEEPING GOT, BOIL THOU FIRST
I'THE CHARMED POT.

–DOUBLE, DOUBLE TOUL AND
TROUBLE: FIRE, BURN, AND
CAULDRON, BUBBLE.

*HÄXORNA, "MACBETH" AV
WILLIAM SHAKESPEARE*

En liten varning!

Trolldoms- och magiregler i rollspel har upprepade gånger uppfattats som dagens sanning och därigenom blivit måltavlor för diverse rollspelsmotståndare. Därför måste vi poängtera att dessa trolldomsregler är påhittade fantasikonstruktioner, skapade för underhållnings syfte till en fantasivärld och ingenting annat.

huvudsakligen går i arv på den kvinnliga sidan. Det finns också vissa saker man kan göra för att försäkra sig om sin avkommas trolldomsförmåga – 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 trolldomskunnigt, och om den döde mannen är



en trollkarl, kvinnan är en häxa (och gärna också oskuld) och 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.

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 fångsla honom med den. Man kan sluta en pakt med en annan makt för att på så sätt förvärva trolldomskunskapen. Då har man inte så många val och alla har sina faror. Det finns i princip bara älvafolk, dödfolk och demoner att försvära sig åt. Älvafolk är för svårberäknliga 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.

Traditionerna

Tre stora trolldomstraditioner finns i Västmark, med sina egna egenskaper och attribut, nämligen häxkonst, alkemi och älvamagi. Samtliga har sina egna skickligheter och sina egna krav.

Skickligheten Häxkonst kräver att man har egenskapen Trollkarl/Häxa. Utan den egenskapen får man inte använda skickligheten. På samma sätt så kräver Älvamagi att man har egenskapen Älvablod till minst +3, och Alkemi kräver att man har egenskapen Bildad till minst +3. Skulle man inte ha dessa egenskaper till minst dessa värden så är ens kunskap om traditionen endast teoretisk – man kan inte utföra något praktiskt. Enda undantaget är Alkemi. Har man inte egenskapen Bildad till minst +3 så har man aldrig fått studera ämnet och har inga kunskaper om det. Ämnet är väl dolt och endast för de invigda.

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.

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. 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 älvamagi – det är alltså lättare att tillåta en häxa än en trollkunnig älva. Det är också en tradition som är mer ”jordnära” än magi i många andra rollspel. Medan älvamagin 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.

Det västmarkiska ordet för häxa är *witca* (uttalas ”witka” med betoning på första stavelsen) och är helt könsneutralt. Det betyder helt enkelt ”vis person”. Onda trollkarlar och häxor kallas för *waraloga* eller ”löftesbrytare”. Det är inte ett epitetsom man vill ha.

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 dem 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 Västmarks 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.

Älvamagi

Älvamagi är liksom alkemin helt neutral, men i övrigt är den dess 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.

Älvamagi lärs inte ut – i alla fall inte i grunden. Älvamagi 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.

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 fälthaubits. 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 (konsten)	magiker	magi (besvärjelse)	kasta magi
Säg:			
trolldom	trollkarl	besvärjelse	besvärja
häxkonst	häxa	förtrollning	förtrolla
sejdkonst	häxmästare	förbannelse	förbanna
	besvärjare	förhäxning	förhäxa
	gandryttare	sejd	sejdra
	sejderska	gand	gandra
	trollkvinna	trollformel	

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 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 assasinerna, använder trolldom, och ännu längre österut ryktas det om väldiga krigare som kan springa på molnen och skjuta blixtar och klyva berg med svärdet. Det ryktas om häxor på den ryska stäppen som får sin kraft från barnaoffer, och om varulvar och vampyrer i östra Europas berg. Och överallt går ryktet om att vissa dödliga försvär 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.



Skapa en trollkarl eller häxa

Det är några saker man behöver för att kunna göra en trollkarl. Det första man ska göra är att välja en lämplig tradition. Den valda traditionen avgör sedan vilka egenskapskrav som ställs på figuren. Till exempel krävs Trollkarl till minst +1 poäng för att man ska kunna lära sig Häxkonst. För Alkemi krävs Bildad till minst +3, och för Älvamagi krävs Älvablod till minst +3. Älvamagi och Häxkonst kan man skaffa även om man inte uppfyller kraven, men man kan då bara använda dem teoretiskt.

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

Det sista som man ska göra är att skaffa sig besvärjelser. För att göra detta så måste man omvandla en eller flera skickligheter till erfarenhetspoäng enligt tabell 28, 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 28: Erfarenhetspoäng

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

Exempel

En spelare vill spela häxa. För att kunna lära sig besvärjelser så sätter spelaren undan en Gesällskicklighet och två Lärlingsskickligheter för besvärjelser. Dessa är värda $10+3+3=16$ erfarenhetspoäng.

Kvastflygning är skoj, så Här upp och här ut inskaffas till en kostnad på 3 erfarenhetspoäng. Lånta fjädrar vill hon också ha, och den kostar fyra poäng. Vaggvisa är en söt besvärjelse som kostar en poäng. Sopa storm kostar tre poäng, och Spådom två poäng. Snipp Snapp Snut, Där Tog Spåret Slut kostar – dess långa namn till trots – endast en poäng, och för att fylla upp det hela så micklar spelaren ihop en "preventivmedelsbesvärjelse" och en kärleksbesvärjelse för en poäng styck. Hela konkarongen blir sexton erfarenhetspoäng.

Besvärjelsen

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 kunskande om magi och för att improvisera besvärjelser (om man använder den frivilliga regeln för detta), 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.

Det finns heller ingen övre gräns på hur många besvärjelser som man kan hålla i minnet samtidigt. Kan man dem så kan man dem. Det enda som krävs är att häxan tar sig tid att lära sig dem. När det gäller besvärjelser som tar tid att utföra så finns det ingenting som hindrar att man tar stöd av någon nedtecknad form av besvärjelsen, men det är heller inget krav. I så fall tar besvärjelsen dubbelt så lång tid att utföra, men svårigheten sjunker med 2.

Alla besvärjelser beskrivs enligt en gemensam mall:

- ♦ **Tradition:** vilken tradition besvärjelsen tillhör, Häxkonst, Alkemi eller Älvamagi.
- ♦ **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.
- ♦ **Area:** vilket omfång besvärjelsen har. Både Räckvidd och Area har exakt samma avståndsgränser.
- ♦ **Tidsåtgång:** 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.
- ♦ **Begränsningar:** vad man måste ha för att kasta besvärjelsen. Om kraven inte uppfylls kan man inte kasta besvärjelsen.
- ♦ **Effekt:** vad besvärjelsen gör, dels i beskrivande termer, dels i regeltermen om sådana behövs.

På de följande sidorna förklaras alla möjliga räckvidder, areor, tidsåtgångar och varaktigheter som finns och används.

Mer pappersarbete

Som synes har vi bidragit med ett extra formulär för dem som vill spela trollkarlar. Detta blad har plats för fem besvärjelser. De tre mystiska inrutade sektionerna till höger är dock inte helt självförklarande och kan ställa till lite problem.

Den första av dessa sektioner är till för **Varaktighet**. Man kryssar helt enkelt i den varaktighet som besvärjelsen har. En del av varaktigheterna var vi tvungna att förkorta för att de skulle få plats. "4 tim" betyder Fyra timmar, och "Solupp/ned" betyder Soluppgång/nedgång.

Den andra sektionen, **Räckvidd/Area**, har två kolumner med rutor. Den vänstra är till för den upplistade räckvidden, och den högra är till för den upplistade arean. Om en besvärjelse till exempel har räckvidden Nära och arean Personlig skall man alltså kryssa i räckvidderna Nära i vänsterkolumnen och Personlig i högerkolumnen.

Den tredje sektionen, **Tidsåtgång**, har två rutor till höger på tiderna Handling och Runda, som är avsedda för fördröjda besvärjelser. Det finns en liten pil från rutan Fördröjd som pekar på dessa två. Om en besvärjelse till exempel har Tidsåtgång Fyra timmar/Fördröjd: Handling så ska man kryssa i 4 tim och Fördröjd i den vänstra kolumnen och Handling i den högra.

Alla andra delar på trolldomsbladet borde vara mer eller mindre självförklarande, eller så förklarar det sig när man läst igenom resten av trolldomskapitlet.

Besvärjelse			
Kostnad ☐	Svårighet ☐		
☐ Häxkonst	☐ Alkemi	☐ Älvamagi	
Krav		Varaktighet	Räckvidd/Area
.....		☐ Runda Minut ☐	☐ Personlig ☐
.....		☐ 4 tim Solupp/ned ☐	☐ Beröring ☐
.....		☐ Dygn Månvarv ☐	☐ Nära ☐
.....		☐ År Decennium ☐	☐ Synhåll ☐
.....		☐ Livstid Cirkel ☐	☐ Grevskap ☐
.....		☐ Koncentration ☐	☐ Rike ☐
.....		☐ Omedelbar ☐	☐ Cirkel ☐
Effekt			Tidsåtgång
.....			☐ Handling ☐
.....			☐ Runda ☐
.....			☐ Cirkel ☐
.....			☐ Minut ☐
.....			☐ 1/2 tim ☐
.....			☐ 4 tim ☐
.....			☐ Fördröjd ☐
↑ Kryssa här			
Besvärjelse			
Kostnad ☐	Svårighet ☐		
☐ Häxkonst	☐ Alkemi	☐ Älvamagi	
Krav		Varaktighet	Räckvidd/Area
.....		☐ Runda Minut ☐	☐ Personlig ☐
.....		☐ 4 tim Solupp/ned ☐	☐ Beröring ☐
.....		☐ Dygn Månvarv ☐	☐ Nära ☐
.....		☐ År Decennium ☐	☐ Synhåll ☐
.....		☐ Livstid Cirkel ☐	☐ Grevskap ☐
.....		☐ Koncentration ☐	☐ Rike ☐
.....		☐ Omedelbar ☐	☐ Cirkel ☐
Effekt			Tidsåtgång
.....			☐ Handling ☐
.....			☐ Runda ☐
.....			☐ Cirkel ☐
.....			☐ Minut ☐
.....			☐ 1/2 tim ☐
.....			☐ 4 tim ☐
.....			☐ Fördröjd ☐
↑ Kryssa här			
Besvärjelse			
Kostnad ☐	Svårighet ☐		
☐ Häxkonst	☐ Alkemi	☐ Älvamagi	
Krav		Varaktighet	Räckvidd/Area
.....		☐ Runda Minut ☐	☐ Personlig ☐
.....		☐ 4 tim Solupp/ned ☐	☐ Beröring ☐
.....		☐ Dygn Månvarv ☐	☐ Nära ☐
.....		☐ År Decennium ☐	☐ Synhåll ☐
.....		☐ Livstid Cirkel ☐	☐ Grevskap ☐
.....		☐ Koncentration ☐	☐ Rike ☐
.....		☐ Omedelbar ☐	☐ Cirkel ☐
Effekt			Tidsåtgång
.....			☐ Handling ☐
.....			☐ Runda ☐
.....			☐ Cirkel ☐
.....			☐ Minut ☐
.....			☐ 1/2 tim ☐
.....			☐ 4 tim ☐
.....			☐ Fördröjd ☐
↑ Kryssa här			
Besvärjelse			
Kostnad ☐	Svårighet ☐		
☐ Häxkonst	☐ Alkemi	☐ Älvamagi	
Krav		Varaktighet	Räckvidd/Area
.....		☐ Runda Minut ☐	☐ Personlig ☐
.....		☐ 4 tim Solupp/ned ☐	☐ Beröring ☐
.....		☐ Dygn Månvarv ☐	☐ Nära ☐
.....		☐ År Decennium ☐	☐ Synhåll ☐
.....		☐ Livstid Cirkel ☐	☐ Grevskap ☐
.....		☐ Koncentration ☐	☐ Rike ☐
.....		☐ Omedelbar ☐	☐ Cirkel ☐
Effekt			Tidsåtgång
.....			☐ Handling ☐
.....			☐ Runda ☐
.....			☐ Cirkel ☐
.....			☐ Minut ☐
.....			☐ 1/2 tim ☐
.....			☐ 4 tim ☐
.....			☐ Fördröjd ☐
↑ Kryssa här			

Varaktighet

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.
Fyra timmar	Effekten varar fyra timmar, från morgon till förmiddag, förmiddag till middag, middag till eftermiddag eller eftermiddag till kväll.
Soluppgång/nedgång	Effekten varar till nästa soluppgång eller solnedgång, 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. Om trollkarlen skadas bryts besvärjelsen automatiskt.
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 Tidsåtgång.

Räckvidd/Area

Personlig Beröring	Endast trollkarlen/målet. 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.
Synhåll	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 Synhåll. 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.



Tidsåtgång

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 en panikartad situation.
Halvtimme	Trettio minuter, en halv timme eller 600 rundor.
Fyra timmar	Från morgon till förmiddag, förmiddag till middag, middag till eftermiddag eller eftermiddag till kväll.
Fördröjd	En del besvärjelser har en fördröjd verkan och 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 tidsåtgången. Det extra som måste göras kan till exempel vara att smeta på en salva eller öppna en låda. Salvan eller innehållet i lådan tillverkas under den vanliga tidsåtgången och kan sedan bäras omkring, redo för användning; den fördröjda extratiden är det lilla extra man gör för att aktivera besvärjelsen. Observera att detta inte är samma sak som en häxbrygd.

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. Inom häxkonsten finns det 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 ofta aktiveras när som helst med kort varsel.

Om slaget blir nollat kan det hända mycket roliga och intressanta saker. Exakt vad är upp till spelledaren, men det bör vara intressant, lite farligt och ha med traditionen att göra. Det finns alltid risk att något exploderar eller fattar eld i en alkemists laboratorium, till exempel, och en häxa kan bli mer "häxig" för varje nollat slag.

Rollspela trollkarl

Västmarks trollkarlar är inte någon medeltida motsvarighet till en 15,5 cm fälthaubits. Trollkarlar är visa gubbar, häxor är kloka gummor eller flickor, alkemister är insnöade akademiker och älvor bara är. Allihopa är dock trollkarlar med karaktär, och ingen av dem är avsedda att vara understöd för krigarna. Tvärtom är det de tungt rustade riddarna som står för den tunga eldkraften i *Västmark*.

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 trolldom 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, inklusive trollramsor. Sådana beskrivningar förhöjer stämningen.

Som spelledare ska man komma ihåg att trolldom är fruktat. Trolldom är i bästa fall ett farligt vapen eller ett verktyg som kan missbrukas alldeles för lätt, och i värsta fall kätteri och ett brott gentemot Gud. I vilket fall som helst så är det något okänt och därför en maktfaktor som gemene man inte riktigt vet var man har.

Men trolldom är definitivt inte eldunderstöd till krigarna. Trollkarlar och häxor har egna ess i rockärmen.

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 besvärjelsen inte finns nedskriven och om man inte har en lärare som kan visa hur det går till så måste man bygga en egen besvärjelse (se regler för detta).

Detta är lämpliga vinteraktiviteter, då man ändå inte är ute och äventyrar, och kombineras lämpligen med andra administrativa aktiviteter.

Skapa nya besvärjelsen

En besvärjelse sätts ihop av ett antal effekter som gör något och ett antal begränsningar som begränsar en besvärjelse i tid, rum och användningsområde. Effekter och begränsningar balanseras mot varandra till en kostnad. Kostnaden talar om hur många erfarenhetspoäng som man måste betala för att lära sig besvärjelsen. Om kostnaden är ett eller större så kan man lära sig och nedteckna besvärjelsen. Om kostnaden är noll så kan man inte lära sig besvärjelsen, utan den räknas då som improviserad (se nedan). Improviserade besvärjelser kan inte läras in eller skrivas ner. Kostnaden får inte bli lägre än noll.

- ♦ En älvmagisk besvärjelse har i grunden kostnad 0, svårighet 9, räckvidd Nära, area Person (den drabbar ett mål som man skulle kunna springa fram till på en runda), varaktighet Soluppgång/nedgång (det vill säga att den varar till nästa soluppgång eller solnedgång, vilket som kommer först) och tidsåtgång Runda, och gör ingenting. En älvmagisk besvärjelse får innehålla ingredienser och skickligheter, men inte verktyg.

Exempel

Häxan Feli bygger en besvärjelse som ska kunna förvandla henne till katt. Hon vill dock inte använda den vanliga besvärjelsen (Lånta Fjädrar), så hon bygger en besvärjelse som gör en häxbrygd istället.

Besvärjelsen ska resultera i en brygd som ger den som dricker den egenskapen Hamnskifte +4, vilket förvandlar den som dricker brygden till en katt. Det är en Omöjlig egenskap (+3 på kostnaden) och en Ändra egenskap med +4 steg (+8 på kostnaden). I och med att det är en häxbrygd så måste den ha en Räckvidd på Beröring (-2), en Area på Person (±0) och en Varaktighet på Omedelbar (±0).

För att häxbrygden ska fungera så måste den dessutom ha en Potens, en Avklingningstid och en Snabbhet. Dessa sätts till Potens 5+ (+10 på kostnaden), Avklingningstid Fyra timmar (-2 på kostnaden) och Snabbhet Minut (-2 på kostnaden).

Detta blir en besvärjelse med väldigt hög kostnad, så Feli begränsar den lite. Verktyg behövs i form av ett normalt kök (-1 på kostnaden för vanliga verktyg) och ingredienser som mjöldryga, kattsinn från en svart katt (-1 per styck, eftersom de är ovanliga), mjölk och källvatten (-1 totalt, eftersom de är vanliga). Dessutom sätter hon ett krångligt brytvillkor: om en präst korsar sig i närheten av häxan när hon är i djurform så förvandlas hon tillbaka (-2). Slutligen tar kläder ingen del i förvandlingen. Spelledaren beslutar att det är

ett vardagligt fortsättningsvillkor (-1). Feli sätter slutligen Tidsåtgången till Fyra timmar (-6), vilket gör att det tar ett tag att brygga brygden.

Sammanräknat blir kostnaden 2, och det tycker Feli är rätt lagom. Kostnaden skrivs alltså upp som 2 och svårigheten får vara kvar på 9.

Feli måste sedan bestämma vad som händer när man dricker brygden. Att den förvandlar henne till katt i fyra timmar (avklingningstiden) om hon misslyckas med stryktålighetsslaget ("Allvarlig skada") är avsikten med besvärjelsen. Det mest logiska är att om brygden inte har full effekt så blir heller inte varaktigheten lika lång. Vid en "Lätt skada" blir alltså avklingningstiden två timmar, och vid en "Skräma" blir avklingningstiden en timme. Vad som händer vid en "Dödlig skada" blir föremål för debatt, men spelledaren bedömer avklingningstiden blir dubbelt så lång, att rovdjurständer, morrhår och kattögon kvarstår permanent, och att den som dricker får till viss del en katts instinkter. Hur mycket än Felis spelare protesterar så står spelledaren på sig, och spelaren har inget annat val än att acceptera domslutet.

Så var det dags för att se om Feli lyckas skapa sin besvärjelse. Det tar henne två veckor, och hon måste lyckas med ett slag för Häxa +4 plus Häxkonst +6 mot en svårighet på 9 för att klara av det. Spelaren måste slå 0 på tärningen för att misslyckas. Så sker inte, utan Feli tillbringar två veckor för att forska fram besvärjelsen och offrar två erfarenhetspoäng för det.

- ♦ En häxkonstbesvärjelse har kostnad 0, svårighet 9, räckvidd och area Cirkel (varar inom en cirkel), varaktighet Cirkel (varar så länge som cirkeln är obruten), tidsåtgång Cirkel (det tar så lång tid som det tar att rita cirkeln att kasta den), och gör ingenting. En häxkonstbesvärjelse får innehålla både ingredienser och skickligheter, men får inte ha några unika verktyg.
- ♦ En alkemistbesvärjelse har kostnad 0, svårighet 9, räckvidd Beröring, area Person (den drabbar ett mål som man kan röra vid), varaktighet Omedelbar (besvärjelsen tar effekt omedelbart), tidsåtgång på Minut (det tar ungefär en minut eller tjugo rundor att kasta besvärjelsen), och gör ingenting. Ändrar man räckvidden till något annat så kostar det två poäng, utöver den nya räckviddens kostnad. Ändrar man tidsåtgången till något annat så får man två poäng tillbaka, utöver den nya tidsåtgångens kostnad. En alkemistbesvärjelse måste innehålla ingredienser och verktyg.

Ska man ha någon annan varaktighet, räckvidd eller tidsåtgång så måste dessa bestämmas genom att man plockar rätt begränsningar, vilket ändrar kostnaden.

Efter att alla effekter och begränsningar är valda så kommer det sista steget, att bolla med svårighet och kostnad. Om man höjer kostnaden med ett så kan man sänka svårigheten med ett, och vice versa. Det finns ingen gräns för hur mycket man ska ändra svårighet eller kostnad, utom att kostnaden inte får vara lägre än noll. Blir den lika med noll så är besvärjelsen improviserad och kan inte läras in.

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.

Effekten

Effekter är saker som bestämmer vad som händer när en besvärjelse används. De effekter som listas upp nedan är väldigt grundläggande och kan användas inom alla traditioner. I framtida supplement kommer mer specifika effekter, som är mer begränsade till sina traditioner, att listas upp. Siffran inom parentes efter effektens namn är hur mycket kostnaden ändras. Effekter kan kombineras, och kostnaden ackumuleras i så fall.

Om en effekt har en kostnad som specificeras per nivå så innebär det att man kan skaffa just den effekten flera gånger. Varje gång är då en "nivå", och kostnaden för dessa nivåer ackumuleras, liksom effektens resultat. Om en besvärjelse innehåller effekten "Omtöckning" till nivå 4 så innebär det att

man har tagit effekten fyra gånger. Effekten kostar en poäng per nivå, vilket ger en kostnad på 4, och den ändrar omtöckningsvärdet med upp till fyra steg. Tar man Ändra egenskap två gånger så har man även valet att ändra en egenskap med ett steg och sedan ändra en annan egenskap med ett steg.

Enkel handling (+1): En enkel handling genomförs, till exempel att öppna en dörr eller motsvarande.

Motsatt handling (+3): En handling genomförs om häxans slag för besvärjelsen inte bara kommer över besvärjelsens svårighet utan dessutom övervinnet ett motståndsslag från motståndaren.

Onaturlig handling (+5): Handlingen som genomförs kan inte ske. Exempel på sådana handlingar är att man förutser framtiden, de flesta illusioner, eld utan något som brinner, och liknande. Om man vill ha en övernaturlig effekt, och den inte täcks av någon annan effekt eller egenskap, så används denna.

Nå en annan värld fysiskt (+20): Så fort man vill nå någon annan värld rent fysiskt (till exempel träda in i Älvalandet eller teleportera sig) så används den här effekten.

Nå en annan värld mentalt (+10): Så fort man vill nå en annan värld, fast enbart på det mentala planet (till exempel gå in i någons drömmar eller tala med avlidna personer) så används den här effekten.

Helande (+10): Effekten snabbar upp hur fort en skada läks med en tidsperiod, dvs en dag för en Lätt skada och en vecka för en Allvarlig skada.

Omtöckning (+1/nivå): Effekten höjer eller sänker ett föremåls Omtöckning med ett per nivå. Den kan också ge Omtöckning direkt till målet.

Omöjlig egenskap (+3): Målet kan ha en egenskap (se Egenskaper) som normalt är helt omöjlig för figuren att inneha, till exempel Flyga. Utöver denna effekt så måste man dessutom ta effekten Ändra egenskap för att effekten ska ha någon effekt.

Skada (+2/nivå): Effekten höjer eller sänker ett skadevärde med ett per nivå.

Utmattning (+1,5/nivå): Höjer eller sänker Utmattning med ett per nivå. Kostnaden avrundas neråt.

Ändra egenskap (+2/nivå): Höjer eller sänker en egenskap, även sådana som figuren inte har men som inte är omöjliga att ha, med ett steg per nivå.

Ändra motstånd (+0,5/nivå): Höjer eller sänker motståndet med ett per nivå.

Modifiera tabellslag (+1/steg): Höjer eller sänker ett slag på en tabell med ett.

Begränsningar

Begränsningar är en slags effekter som begränsar användbarheten av besvärjelsen. De kan öka kostnaden, men oftast minskas kostnaden av begränsningarna. Precis som med effekter så är alla kostnadsförändringar kumulativa.

Begränsningar finns av lite olika sorter.

- ♦ **Area** bestämmer hur stort område som påverkas av besvärjelsen. Det får endast finnas en area-begränsning per besvärjelse. Finns det redan en så måste den gamla tas bort innan den nya kan läggas till.
- ♦ **Bieffekter** ger häxan en negativ effekt av att använda besvärjelsen.
- ♦ **Brytvillkor** bestämmer vissa villkor som om de uppfylls avbryter besvärjelsen. Så fort dessa villkor uppfylls så avbryts besvärjelsen. Besvärjelsen måste ha en varaktighet på fyra timmar eller längre för att man ska få sätta in brytvillkor.
- ♦ **Fortsättningsvillkor** bestämmer vissa villkor som måste uppfyllas för att besvärjelsen ska fungera. Så länge som dessa villkor uppfylls så varar besvärjelsen.
- ♦ **Fördröjd aktivering** gör att besvärjelsen inte aktiveras med en gång, utan ligger vilande tills ett utlösningsvillkor uppfylls. Det får endast finnas en fördröjningsbegränsning per besvärjelse. Finns det redan en så måste den gamla tas bort innan den nya kan läggas till.
- ♦ **Ingredienser** är förbrukningsvaror som krävs för att besvärjelsen ska fungera. Dessa är förbrukade när besvärjelsen är färdig.
- ♦ **Räckvidd** bestämmer hur långt bort målet för besvärjelsen eller den påverkade areans centrum får vara. Det får endast finnas en räckviddsbegränsning per besvärjelse. Finns det redan en så måste den gamla tas bort innan den nya kan läggas till.
- ♦ **Skickligheter** är krav på vissa skickligheter som häxan måste ha för att kunna kasta besvärjelsen.
- ♦ **Tidsåtgång** bestämmer hur lång tid det tar att kasta besvärjelsen. Det får endast finnas en tidsåtgångsbegränsning per besvärjelse. Finns det redan en så måste den gamla tas bort innan den nya kan läggas till.
- ♦ **Varaktighet** bestämmer hur länge besvärjelsen varar. Det får endast finnas en varaktighetsbegränsning per besvärjelse. Finns det redan en så måste den gamla tas bort innan den nya kan läggas till.
- ♦ **Verktyg** är saker som krävs för att besvärjelsen ska fungera. Dessa förbrukas inte, utan kan användas igen. Däremot så kan de inte användas i två besvärjelser samtidigt – den ena måste vara färdigkastad innan man kan börja på nästa som kräver samma verktyg. Det går att kringgå detta genom att ha flera uppsättningar verktyg.

Om en begränsning har en kostnad som specificeras per nivå så innebär det att man kan skaffa just den begränsningen flera gånger. Varje gång är då en "nivå", och kostnaden för dessa nivåer ackumuleras, liksom begränsningens resultat. Om en besvärjelse innehåller begränsningen "Bieffekt, omtöckning" till nivå 4 så innebär det att man har tagit effekten fyra gånger. Effekten minskar kostnaden en poäng per nivå, det vill säga att kostnaden minskar med 4, och den ger häxan fyra poäng Omtöckning.

Om en begränsning har en kostnad som specificeras per styck så innebär det att man kan skaffa just den begränsningen flera gånger. I så fall räknas varje instans av begränsningen som en separat begränsning. Tar man till exempel två stycken av begränsningen "Verktyg, ovanliga" så räknas det som två separata begränsningar.

I övrigt kan man inte ta fler än en av varje begränsning. När det gäller begränsningar av typen varaktighet, räckvidd, area, tidsåtgång och fördröjd aktivering så gäller också att man enbart får ta en av varje typ. Om man har en varaktighet och väljer en annan, så tas den gamla varaktigheten bort och eventuell kostnad återställs. Därefter sätter man in den nya varaktigheten och applicerar dess kostnad.

Area armlängd (+2): En radie motsvarande armlängds avstånd från centrpunkten påverkas av besvärjelsen.

Area grevskap (+16): Besvärjelsen påverkar en area med en radie på 12 engelska mil (ca 20 km).

Area nära (+4): Besvärjelsen påverkar ett område med en radie på 40-50 fot (ca 15 meter).

Area person (0): Endast målet i besvärjelsens "centrum" påverkas.

Area rike (+32): Besvärjelsen påverkar ett område motsvarande ungefär ett kungarike. Det motsvarar ungefär en radie om 100 engelska mil (160 km).

Area synhåll (+8): Besvärjelsen påverkar en area med en radie på 1000 fot (ca 300 meter).

Bieffekt, försvårande (-0,5/nivå): Besvärjelsen försvårar för häxan. Bieffekten påverkar en skicklighet på så sätt att motståndet höjs med ett steg per nivå så fort skickligheten används. Bieffekten går över med tiden, på så sätt att motståndshöjningen sjunker med ett steg per timme. Bieffekten får endast användas om det finns minst en skicklighetsbegränsning i besvärjelsen, och bieffekten påverkar då alltid en av dessa.

Bieffekt, omtöckning (-1/nivå): Besvärjelsen är obehaglig. Häxan får Omtöckning motsvarande en poäng per poäng som kostnaden sänks med.



Bieffekt, skada (-2/nivå): Besvärjelsen är skadlig. Häxan får ett skadevärde på en poäng per två poäng som kostnaden sänks med. När besvärjelsen är färdig och resultatet har tagit effekt så måste häxan slå ett stryktålighetsslag mot skadevärdet, som sedan resulterar i skada som vanligt.

Bieffekt, sänkt egenskap (-2/nivå): Besvärjelsen är försvagande. En egenskap sänks med ett steg per nivå. Även sådana egenskaper som häxan inte har men som inte är omöjliga att ha kan sänkas, vilket då ger en ny dålig egenskap tillfälligt. Egenskapen stiger med ett igen efter en natts sömn.

Bieffekt, utmattning (-1,5/nivå): Besvärjelsen är tröttande. Häxan får en poäng Utmattning per nivå. Kostnadsminskningen avrundas uppåt, så att -1,5 poäng räknas alltså som -2.

Brytvillkor, krångligt (-2/styck): Besvärjelsen bryts om ett visst villkor uppfylls. Till exempel kan en besvärjelse brytas om man bär en spann vatten motsols baklänges kring en månmörk tjärn. Varje sådant villkor minskar kostnaden med två per styck. Besvärjelsen måste ha en varaktighet på fyra timmar eller längre för att man ska få sätta in brytvillkor.

Brytvillkor, svårt (-1/styck): Besvärjelsen bryts om ett visst villkor uppfylls. Villkoret ska inte inträffa jämt, men tillräckligt ofta för att det ska vara en risk. Små vardagsritualer är typiska svåra brytvillkor, till exempel att kasta salt över axeln, säga ”peppar, peppar”, lägga järn i fickan, hålla i en hästsko eller liknande saker. Varje sådant villkor minskar kostnaden med ett per styck. Besvärjelsen måste ha en varaktighet på fyra timmar eller längre för att man ska få sätta in brytvillkor.

Brytvillkor, unikt (-1): Besvärjelsen bryts om ett visst villkor uppfylls. Villkoret ska vara unikt och mycket svårt, som till exempel att besvärjelsen bryts om det inträffar en månförmörkelse under besvärjelsens varaktighet. Det spelar ingen roll hur många unika brytvillkor man specificerar – kostnaden minskar ändå bara med ett. Besvärjelsen måste ha en varaktighet på fyra timmar eller längre för att man ska få sätta in brytvillkor.

Brytvillkor, vardagligt (-4/styck): Besvärjelsen bryts om ett visst villkor uppfylls. Villkoret ska vara vardagligt och enkelt, som till exempel att ingen får korsa sig inom hörhåll från häxan eller den förtrollade så länge som besvärjelsen är aktiv. Varje vardagligt brytvillkor minskar kostnaden med fyra per styck. Besvärjelsen måste ha en varaktighet på fyra timmar eller längre för att man ska få sätta in brytvillkor.

Fortsättningsvillkor, krångligt (-1/styck): Ett visst villkor måste uppfyllas för att besvärjelsen ska fungera. Villkoret ska vara krångligt, försvårande eller kanske pinsamt eller motbjudande, som till exempel att endast häxan och ingenting annat, inte ens hennes kläder, får nudda kvasten som man flyger på (vilket då innebär att det säkraste sättet att se till att villkoret uppfylls är att flyga naken). Varje sådant villkor minskar kostnaden med ett per styck.

Fortsättningsvillkor, svårt (-2/styck): Ett visst villkor måste uppfyllas för att besvärjelsen ska fungera. Villkoret ska vara svårt att uppfylla, eller av sådan natur att om det bryts så är det för evigt. Det

Brytvillkor

Brytvillkor är ett ganska enkelt sätt för häxan att få ner kostnaden rejält. Det är inte så svårt att definiera en uppsättning villkor som är svåra att komma underfund med och som därmed i praktiken inte utgör något hinder eller problem.

Det finns dock lite olika möjligheter för att få reda på brytvillkoren. Det enklaste är att läsa eller lyssna på besvärjelsen. Då framgår det vilka villkor som ingår om man lyckas med ett slag för lämplig trolldomsskicklighet (samma som den som används för besvärjelsen) med ett motstånd på 12. Även om en förhäxad figur inte var närvarande så finns det ändå möjligheten att någon annan har bevittnat besvärjelsen och som kan tala om vilka villkor som ingår – då måste denne lyckas med samma slag som ovan. I alla fall så kan vittnet ge ledtrådar som kan avslöja villkoren för den förhäxade. Att på detta sätt lista ut villkoren från andrahandsledtrådar ökar svårigheten med 3 per led. Finns det flera ledtrådar i besvärjelsen så minskar svårigheten med 3 per styck utöver det första villkoret. Svårigheten kan dock som lägst bli 0. Skulle man lyckas med slaget så har man lyckats lista ut minst ett brytvillkor.

Man kan också försöka lista ut hur häxan tänker. Den bästa ledtråden då är häxans lärare. Vet man vem som var lärare till häxan och om man kan lista ut hela linjen av lärare så kan man ofta lista ut hur häxans tradition eller linje. Därigenom kan man få reda på vilka villkor som brukar användas av häxan. Får man reda på vilka brytvillkor som brukar ingå så är det bara att pröva dem en och en tills man har hittat rätt eller givit upp. Svårigheten att lista ut detta är normalt 25, men minskar med 3 för varje person i häxans linje som man känner till och har studerat. Precis som ovan kan svårigheten som lägst bli 0, och man använder en lämplig trolldomsskicklighet.

kan till exempel vara att häxan måste vara oskuld för att kunna använda besvärjelsen, eller att besvärjelsen enbart kan användas på midsommarafton. Det förra villkoret är irreparabelt: bryts villkoret så kan häxan aldrig mer använda besvärjelsen. Det senare är bara krångligt att utföra, eftersom det gör att besvärjelsen enbart kan användas en gång om året. Varje sådant villkor minskar kostnaden med två per styck.

Fortsättningsvillkor, unikt (-4/styck): Ett visst villkor måste uppfyllas för att besvärjelsen ska fungera. Villkoret ska vara unikt och mycket svårt, som till exempel att den måste utföras under en total solförmörkelse (vilket inträffar ungefär en gång per sekel). Varje sådant villkor minskar kostnaden med fyra per styck.

Fortsättningsvillkor, vardagligt (-1): Ett visst villkor måste uppfyllas för att besvärjelsen ska fungera. Villkoret ska vara vardagligt och enkelt, som till exempel att man inte får nudda vattnet från det att tidsåtgången är över till dess att varaktigheten är över. Om besvärjelsen innehåller sådana villkor minskar kostnaden med ett som klump. Det spelar ingen roll hur många vardagliga villkor man specificerar – kostnaden minskas ändå bara med ett.



Fördröjd aktivering, handling (-1): En del besvärjelser har en fördröjd tidsåtgång, utöver den vanliga tiden. De aktiveras inte direkt, utan det krävs att man gör en specifik handling för att få igång dem. Denna handling motsvarar en stridshandling, till exempel att svälja en brygd eller öppna en låda. Förtrollningen i brygden eller i lådan tillverkas under den vanliga tidsåtgången och brygden eller lådan kan sedan bäras omkring, redo för användning. Den lilla extratiden är det lilla extra man gör för att aktivera besvärjelsen.

Fördröjd aktivering, runda (-3): En del besvärjelser har en fördröjd tidsåtgång, utöver den vanliga tiden. De aktiveras inte direkt, utan det krävs att man gör en specifik handling för att få igång dem. Denna handling tar omkring en runda att utföra, till exempel att smeta på en salva eller uttala en viss trollformel när man håller i föremålet. Salvan eller föremålet förtrollas under den vanliga tidsåtgången och kan sedan bäras omkring, redo för användning. Den lilla extratiden är det lilla extra man gör för att aktivera besvärjelsen.

Ingredienser, ovanliga (-1/styck): Ovanliga ingredienser är sådana som man inte dagligen kan få tag på i ett normalt hem, utan är tvungen att leta efter. Ormagg, diverse örter och svampar och liknande är typiska ovanliga ingredienser. Ovanliga ingredienser minskar kostnaden med 1 per styck. Ingredienserna förbrukas när besvärjelsen används.

Ingredienser, unika (minst -2/styck): Unika ingredienser är sådana som är oerhört svåra att få tag på eller som kräver att man gör något olagligt för att få tag på. Det kan omfatta saker från fabeldjur, till exempel enhörningshorn, drakägg eller gripfjädrar, eller sådana osmakliga saker som en jungfrus oskuld eller fett från ett odöpt gossebarn. Varje sådan ingrediens minskar kostnaden med minst 2 per styck. Ingredienserna förbrukas när besvärjelsen används.

Ingredienser, vanliga (-1): Vanliga ingredienser är sådana som går att få tag på i så gott som varje hem eller i närheten av det: hönsblod, katter, källvatten och liknande saker. Om vanliga ingredienser ingår så minskar kostnaden med ett, oavsett hur mycket vanliga ingredienser som ingår. Ingredienserna förbrukas när besvärjelsen används.

Räckvidd beröring (-2): Trollkarlen måste nudda centrpunkten.

Räckvidd synhåll (+2): Centrpunkten ska befinna sig inom synhåll, ungefär 1000 fot (ca 300 meter).

Räckvidd grevskap (+4): Centrpunkten ska befinna sig inom gränserna för ett typiskt grevskap. Radien är ungefär 12 engelska mil eller 20 km.

Räckvidd nära (0): Centrumunkten måste befinna sig inom ca 40-50 fots radie (omkring 15 meter).

Räckvidd personlig (-4): Trollkarlen är besvärjelsens centrum.

Räckvidd rike (+6): Centrumunkten ska befinna sig inom gränserna för ett mindre rike. Ca 100 engelska mil (160 km) är en ganska bra radie att räkna på.

Räckvidd/area cirkel (0): Besvärjelsen påverkar allting inom cirkelns gränser. Detta är automatiskt en areaeffekt. Denna räckvidd och area kan enbart användas med besvärjelser som har Cirkel som tidsåtgång.

Skickligheter, gesällnivå (-1): Om det krävs att häxan har en viss kunskap, färdighet eller handlag så används en sådan här begränsning. Om kravet är att häxan har minst +4 i en eller flera skickligheter så minskar kostnaden med 1.

Skickligheter, legendarisk nivå (minst -2/styck): Om det krävs att häxan har en viss kunskap, färdighet eller handlag så används en sådan här begränsning. Om kravet är att häxan har minst +12 i en eller flera skickligheter så minskar kostnaden med 1 per skicklighet.

Skickligheter, skrämästarnivå (-1/styck): Om det krävs att häxan har en viss kunskap, färdighet eller handlag så används denna begränsning. Om kravet är att häxan har minst +8 i en eller flera skickligheter så minskar kostnaden med 1 per skicklighet.

Tidsåtgång cirkel (-2): Besvärjelsen aktiveras när en cirkel eller annan gräns (till exempel en triangel, kvadrat, oktagram eller pentagram) har ritats färdigt. 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 går över 6. En svårighet på 9 innebär att det tar tre gånger så lång tid att rita cirkeln som vanligt (9-6=3).

Tidsåtgång fyra timmar (-6): Besvärjelsen aktiveras efter fyra timmars besvärjande.

Tidsåtgång halvtimme (-4): Besvärjelsen aktiveras efter en halvtimme.

Tidsåtgång handling (+2): Besvärjelsen aktiveras enligt turordning som en vanlig stridshandling.

Tidsåtgång minut (-2): Besvärjelsen aktiveras om en minut, eller sist i runda 20 om det är panikartad situation.

Tidsåtgång runda (0): 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.

Varaktighet cirkel (0): Effekten varar så länge som trollkarlen inte korsar kanten på den cirkel som han har ritat upp eller om cirkeln bryts. Om trollkarlen korsar kanten på cirkeln, eller om cirkeln bryts, så avbryts besvärjelsen. Denna varaktighet används bara med besvärjelser som har Cirkel som tidsåtgång.

Varaktighet decennium (+8): Effekten varar till samma datum om tio år.

Varaktighet dygn (+2): Effekten varar i tjugofyra timmar, till samma tidpunkt om ett dygn.

Varaktighet fyra timmar (-2): Effekten varar fyra timmar.

Varaktighet koncentration (0): 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.

Varaktighet livstid (+10): Effekten varar livet ut.

Varaktighet minut (-4): Effekten varar en minut, vilket är detsamma som tjuo rundor.

Varaktighet månvarv (+4): Effekten varar i ett månvarv, tills dess att månen står i samma fas nästa gång.

Varaktighet omedelbar (0): Besvärjelsen verkar med en gång under ett kort ögonblick, och resultatet av effekten är bestående.

Varaktighet runda (-6): Effekten varar tills nästa runda börjar.

Varaktighet soluppgång/nedgång (0): 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.

Varaktighet år (+6): Effekten varar i ett år, till samma datum nästa år.



Verktyg, ovanliga (-1/styck): Ovanliga verktyg är sådana verktyg som man kan få tag på med lite arbete, men som inte finns i ett normalt kök. Provrör, kolvar, kyltorn och liknande saker är typiska ovanliga verktyg. Varje ovanligt verktyg som krävs minskar kostnaden med 1 poäng.

Verktyg, unika (minst -2/styck): Om besvärjelsen kräver ett specifikt verktyg som i princip måste byggas av trollkarlen specifikt för experimentet så minskas kostnaden med 2 för varje sådant verktyg.

Verktyg, vanliga (-1): Vanliga verktyg motsvarar vad man kan hitta i ett normalt kök: slevar, knivar, grytor, kittlar et cetera. Om vanliga verktyg krävs så minskar det kostnaden med 1 poäng som klump, oavsett hur mycket vanliga verktyg som krävs.

Förtrollade 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 begränsningar. Flera av dessa nya begränsningar har med tidsåtgång på en dag eller mer att göra. Under dessa tider antas det att man arbetar med förtrollningen under tolv timmar per dag och sex dagar i veckan. Det går att avbryta arbetet så länge man arbetar tillräckligt lång tid totalt.

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.

Tidsåtgång dag (-8): Det tar en dag om tolv timmar att färdigställa besvärjelsen. Arbetet med besvärjelsen kan avbrytas tillfälligt så länge som totalt tolv timmar används för förtrollningen. Begränsningen kan endast användas för att förtrolla föremål eller skapa häxbrygder.

Tidsåtgång vecka (-10): Det tar en vecka att färdigställa besvärjelsen. Arbetet med besvärjelsen kan avbrytas tillfälligt så länge som totalt 72 timmar används för förtrollningen. Begränsningen kan endast användas för att förtrolla föremål eller skapa häxbrygder.

Tidsåtgång månad (-12): Det tar ett månvarv att färdigställa besvärjelsen. Arbetet med besvärjelsen kan avbrytas tillfälligt så länge som totalt 290 timmar används för förtrollningen. Begränsningen

kan endast användas för att förtrolla föremål eller skapa häxbrygder.

Tidsåtgång år (-14): Det tar ett år att färdigställa besvärjelsen. Arbetet med besvärjelsen kan avbrytas tillfälligt så länge som totalt 15 000 timmar används för förtrollningen. Begränsningen kan endast användas för att förtrolla föremål eller skapa häxbrygder.

Tidsåtgång fem år (-16): Det tar fem år att färdigställa besvärjelsen. Arbetet med besvärjelsen kan avbrytas tillfälligt så länge som totalt 75 000 timmar används för förtrollningen. Begränsningen kan endast användas för att förtrolla föremål eller skapa häxbrygder.

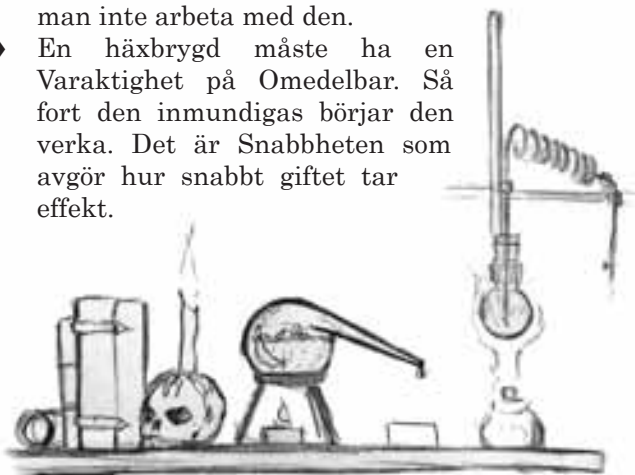
Varaktighet permanent (+15): Besvärjelsens effekt upphör inte, utan fortgår för evigt eller tills det förtrollade föremålet förstörs. Begränsningen kan endast användas för att förtrolla föremål.

Repeterande (+10): Besvärjelsens effekt kan, när den tar slut, återstartas med samma effekter och begränsningar. Effekten kan bara startas igen när den gamla varaktigheten har tagit slut. Det krävs att besvärjelsen har fördröjd aktivering för att denna begränsning ska kunna användas, och den kan enbart användas för att förtrolla föremål.

Häxbrygden

Häxbrygder, det vill säga gifter som framställs på övernaturligt sätt, framställs precis som vilken besvärjelse som helst, med några skillnader:

- ◆ En häxbrygd måste ha en begränsning på avklingningstid, och en begränsning på snabbhet. Dessa motsvarar just avklingningstid och snabbhet så som de beskrivs i kapitlet Gifter och förgiftning. Dessa begränsningar listas upp nedan.
- ◆ En häxbrygd måste ha en areabegränsning på Personlig. Den kan inte påverka någon annan än den som använder den.
- ◆ En häxbrygd måste ha en Räckvidd på Beröring. Kan man inte röra brygden så kan man inte arbeta med den.
- ◆ En häxbrygd måste ha en Varaktighet på Omedelbar. Så fort den inmundigas börjar den verka. Det är Snabbheten som avgör hur snabbt giftet tar effekt.



- ♦ En häxbrygd får inte ha någon begränsning för fördröjd aktivering. Häxbrygder är så att säga automatiskt fördröjda.
- ♦ En häxbrygd måste också ha en potens, som används på samma sätt som gifters potens. Om offret får en Allvarlig skada av häxbrygden så drabbas denne av effekterna fullt ut. Vid en Lätt skada får man halv effekt, och vid en Skräma får man ungefär en fjärdedels effekt. Vid en Dödlig skada får man full effekt plus bestående men. Effekten behöver inte vara skadlig. Det är alltid potensen som får pluset för ökad giftverkan.
- ♦ En häxbrygd kan ha ett värde på omtöckning. Den siffra på omtöckning som tas fram enligt ovan är den andra siffran. 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.
- ♦ En häxbrygd måste ha minst en ingrediens.
- ♦ Tidsåtgången betecknar den tid som det tar att skapa själva brygden. Därefter måste brygden användas (sväljas, smörjas på huden et cetera) innan brygden tar effekt.

Häxbrygden fungerar därefter som ett gift.

Potens (+2/nivå): Brygden har en potens på 1 per nivå.

Avklingningstid decennium (+8): Brygden får en avklingningstid på tio år. Begränsningen kan enbart användas när man skapar häxbrygder.

Avklingningstid dygn (+2): Brygden får en avklingningstid på ett dygn. Begränsningen kan enbart användas när man skapar häxbrygder.

Avklingningstid livstid (+10): Brygden får en avklingningstid på en mansålder. Begränsningen kan enbart användas när man skapar häxbrygder.

Avklingningstid minut (-4): Brygden får en avklingningstid på en minut. Begränsningen kan enbart användas när man skapar häxbrygder.

Avklingningstid månad (+4): Brygden får en avklingningstid på en månad. Begränsningen kan enbart användas när man skapar häxbrygder.

Avklingningstid runda (-6): Brygden får en avklingningstid på en runda. Begränsningen kan enbart användas när man skapar häxbrygder.

Avklingningstid dag (0): Brygden får en avklingningstid på tolv timmar. Begränsningen kan enbart användas när man skapar häxbrygder.

Avklingningstid fyra timmar (-2): Brygden får en avklingningstid på fyra timmar. Begränsningen kan enbart användas när man skapar häxbrygder.

Avklingningstid år (+6): Brygden får en avklingningstid på ett år. Begränsningen kan enbart användas när man skapar häxbrygder.

Snabbhet halvtimme (-4): Brygden får full effekt efter en halvtimme. Begränsningen kan enbart användas när man skapar häxbrygder.

Snabbhet handling (+2): Häxbrygden får full effekt direkt och aktiveras som en vanlig stridshandling, det vill säga enligt turordning. Begränsningen kan enbart användas när man skapar häxbrygder.

Snabbhet minut (-2): Häxbrygden får full effekt inom en minut, eller sist i runda 20 om det är panikartad situation. Begränsningen kan enbart användas när man skapar häxbrygder.

Snabbhet runda (0): Häxbrygden får full effekt sist i den runda som den sväljs. Begränsningen kan enbart användas när man skapar häxbrygder.

Snabbhet fyra timmar (-6): Häxbrygden får full effekt efter fyra timmar. Begränsningen kan enbart användas när man skapar häxbrygder.

Improviserad besvärjelsen

Detta är en frivillig regel. Att skapa en improviserad besvärjelse fungerar precis som att skapa vanliga besvärjelser, med skillnaden att Kostnaden på något sätt ska bli noll. 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.

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. En smart spelare utnyttjar den tid då denne inte är med i en delstrid för att räkna på sin besvärjelse.

Nedteckna besvärjelsen

För att bevara besvärjelser till framtida generationer så bör man nedteckna dem. 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 – Feli kan till exempel inte läsa eller skriva och kan alltså inte nedteckna sina besvärjelser.



Upptäcka 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 dem 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 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 i slaget.

Det första som påverkar är avståndet. Inom besvärjelsens Räckvidd modifieras inte svårigheten. 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.

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) så hade svårigheten för att upptäcka den minskat med 3.

Vilande besvärjelser är alltid svårare att märka. Här räknas alla förtrollade föremål, förtrollade platser, häxbrygder och alla fördröjda besvärjelser så länge de inte aktiveras. Svårigheten att märka sådan trolldom ökar med 6.

Om slaget lyckas får man reda på hur kraftig trolldomen är och ungefär vilket håll den har sitt centrum. 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.

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.

Upphäva trolldom

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.

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.

- ♦ En enkel handling negeras av en motverkande enkel handling.
- ♦ En motsatt handling motverkas automatiskt genom det motsatta slaget. Vill man göra något åt saken bör man minska motståndarens slag.
- ♦ En onaturlig handling negeras av en motverkande onaturlig handling.
- ♦ Att nå en annan värld, fysiskt eller mentalt, motverkas enbart genom att man tar sig tillbaka på samma sätt.
- ♦ Helande motverkas inte alls, enligt principen vad som är gjort är gjort. Däremot kan man alltid skada personen på nytt.
- ♦ Omtöckning, Skada, Utmattning, Ändra egenskap, Ändra motstånd och Modifiera tabellslag kan användas för att motverka respektive effekt.
- ♦ Omöjlig egenskap kan inte motverkas alls, i och med att den bara gör det möjligt att ta en omöjlig egenskap. Däremot kan man motverka själva egenskapsändringen.

Förstöra förtrollade föremål

Det är svårt att förstöra förtrollade föremål. Detta beror på den enorma mängd trollkraft som är lagrat i ett förtrollat föremål. 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 morbid fantasi finns det dock inte några begränsningar på elakhetera...



Mer kraft

Man är inte helt utlämnad till ens egen trolldomskunskap och -förmåga. Det går att öka på ens förmåga med hjälp utifrån.

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 ökänt för demonbesvärjande, men används också som allmän skyddande cirkel. Och någon måste ha rest de gamla stencirklarna.

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.

Tabell 29: 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 30: Källans storlek

Trollkraft	Minsta storlek
+1	Trollstav
+2	Fast skyddscirkel
+3	Älvaring
+4	Stencirkel
+5	Förtrollad skog

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 sändare och en mottagareffekt i samma föremål.

Det finns naturligtvis inget hinder för att en spelledare 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.

Försuära sin själ

Ooops...

Det här är inte en bra idé. Glöm den, och det fort.

Fortfarande kvar? Nåväl, här kommer hemligheten med det hela: 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...

Besvärjelsen

Här nedan listas en del olika besvärjelser upp tillsammans med beskrivningar av dessa. Observera att de inte är de enda besvärjelserna – det är inga som helst problem att modifiera existerande besvärjelser eller skapa nya.

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.

Blåsa upp sigillet

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 2

Svårighet: 12

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Handling

Begränsningar: –

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: 9

Varaktighet: Livstid

Räckvidd: Bågsnitt

Area: Person

Tidsåtgång: Fyra timmar, Fördröjd: Handling

Begränsningar: Mistelkvist (ingrediens)

Effekt: Besvärjelsen aktiveras när mistelkvisten bryts, och 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: Omedelbar

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Fyra timmar

Begränsningar: 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

Potens: 5+

Omtöckning: 1-2-4

Avklingningstid: Vakt

Skråma: –

Lätt Skada: Bakfull -1

Allvarlig Skada: Bakfull -2

Dödlig skada: Bakfull -4.

Bävermannens död

Tradition: Häxkonst, Alkemi

Kostnad: 5

Svårighet: 13

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Minut

Begränsningar: Källvatten, blåbär (ingredienser), kokkärl (verktyg)

Effekt: Häxan kokar ihop en sval, blåbärssoppeliknande dryck som botar baksmälla.

Kategori: Häxbrygd

Snabbhet: Minut

Potens: 5+

Omtöckning: 1-2-4

Avklingningstid: Fyra timmar

Skråma: Bakfull blir 1 poäng bättre.

Lätt Skada: Bakfull blir 2 poäng bättre.

Allvarlig Skada: Bakfull blir 4 poäng bättre.

Dödlig skada: Bakfull försvinner, men offret får också Hyperaktiv +4.

De dödas röst

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 9

Varaktighet: Minut

Räckvidd: Cirkel

Area: Cirkel

Tidsåtgång: Cirkel

Begränsningar: 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 och ofta på vers. Därefter tar den döde misteln som betalning och försvinner.

Den döde kan tala om precis vad som helst som denne upplevt under sitt liv. Däremot kan han inte tala om vad som händer i efterlivet.



De läkande sårens välsignelse

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 3

Svårighet: 6

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Halvtimme

Begränsningar: Vitmossa, en vit linneduk, rent kallvatten (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 ger två poäng Utmattnings. Utmattnings bokförs på samma rad som omtöckning och har samma effekter, men försvinner mycket långsammare. Se sidan 129 för regler om Utmattnings.

Det illuminerade fängelset

Tradition: Älvamagi

Kostnad: 14

Svårighet: 20

Varaktighet: Livstid

Räckvidd: Nära

Area: Person

Tidsåtgång: Halvtimme

Begränsningar: En målning eller annan illustration (verktyg)

Effekt: Besvärjelsen tvingar in offret i målningen och offret blir en del av målningen. Under den tid som han är fängslad i målningen så kan han inte göra något med världen utanför målningen. De enda som han kan kommunicera med över huvud taget är personer i målningen, och vanliga personer som bara är ritade (och inte intrallade) 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. Om man studerar den väldigt noga så kan man upptäcka att en eller flera personer i motivet då och då byter plats.

Djurets lånade tunga

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 3

Svårighet: 9

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Personlig

Area: Person

Tidsåtgång: Minut

Begränsningar: 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: 10

Svårighet: 16

Varaktighet: Cirkel

Räckvidd: Cirkel

Area: Cirkel

Tidsåtgång: Cirkel

Begränsningar: Kalk, krita eller liknande (ingrediens).

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. Väggens hållbarhet påverkas inte.

Fenellas lilla groda

Tradition: Älvamagi

Kostnad: 3

Svårighet: 11

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Nära

Area: Person

Tidsåtgång: Handling

Begränsningar: –

Effekt: Besvärjelsen tar fram en illusion av en liten kväkande groda i klara färger som är så iögonfallande 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 en groda.

Gaelisk trolldryck

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 5

Svårighet: 15

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Halvtimme

Begränsningar: Stor kittel (verktyg), mistel, vatten, en hel massa mystiska örter, morötter för smakens skull (ingredienser)

Effekt: Figuren blir onaturligt stark efter att ha druckit av trolldrycken. Man ska dock passa sig för den eftersom man kan råka bli på tok för tjock om man dricker för mycket, till exempel om man råkar ramla i grytan med trolldryck som liten.

Kategori: Häxbrygd

Snabbhet: Minut

Potens: 5+

Omtöckning: 0-1-4

Avklingningstid: Minut

Skråma: Stark blir 1 poäng bättre.

Lätt Skada: Stark blir 2 poäng bättre.

Allvarlig Skada: Stark blir 4 poäng bättre.

Dödlig Skada: Stark blir 4 poäng bättre permanent, men offret får också Fet -4 permanent.



Grodans förbannelse

Tradition: Häxkonst, Älvamagi

Kostnad: 3

Svårighet: 11

Varaktighet: Månvarv

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Runda

Begränsningar: –

Effekt: Häxan nuddar munnen på offret och uttalar besvärjelsen. Från och med då hoppar det ut en liten svart slemmig groda ur munnen på offret så fort denne ljuger. Grodan i sig gör ingen skada, men avbryter offret i sitt prat. Det blir därmed +6 svårare för offret att ljuga.

Gå igenom ridån

Tradition: Älvamagi

Kostnad: 4

Svårighet: 15

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Personlig

Area: Person

Tidsåtgång: Minut

Begränsningar: Älvablod +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 Älvablod lägre än +4. Den tillhör antingen Älvamagin eller Häxkonst och kräver en älvaring 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.

Heisenbergs förbannelse

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 10

Varaktighet: Dygn

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Runda

Begränsningar: En karta som rivs itu.

Effekt: När kartan rivs itu och läggs på offret drabbas denne av Heisenbergs Förbannelse, en elak förbannelse som gör att offret antingen vet var han är eller vart han är på väg, men aldrig båda samtidigt. Regelmässigt innebär det att alla slag för Geografi, Lokalsinne och Latskunskap i syfte att orientera eller navigera får +6 på motståndet, och personen kommer att vara väldigt förvillad och vilse i största allmänhet.

Hemligheternas mask

Tradition: Älvamagi

Kostnad: 3

Svårighet: 9

Varaktighet: Dygn

Räckvidd: Personlig

Area: Bågsnitt

Tidsåtgång: Minut

Begränsningar: –

Effekt: Denna lilla älvabesvärjelse gör att besvärjaren ser helt normal ut. Oavsett vad omgivningen gör, inklusive fysiska undersökningar, så kan man inte hitta något ovanligt eller avvikande hos älvan – hon är helt normal och helt mänsklig. Huruvida förvandlingen är fysisk eller en illusion spelar ingen roll. Omgivningen kan fortfarande inte se någon skillnad.

Besvärjelsen är utmärkt att använda om man vill dölja underliga utseenden och annat.

Hjärtats snårskog

Tradition: Häxkonst, Alkemi

Kostnad: 3

Svårighet: 9

Varaktighet: Dygn

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Halvtimme, Fördröjd: runda

Begränsningar: Något som offret ska konsumera, blod, svett eller hår från båda, ett normalt kök

Effekt: Detta är grundvarianten för alla kärleksbesvärjelser. De flesta kärleksbesvärjelser liknar den här på något sätt och det är oftast bara detaljer som skiljer.

Besvärjelsen 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 av offret.

Effekten är oftast densamma; under ett dygn tänds en passion hos offret som gör att offret får en negativ modifikation på alla slag för att motstå försök från den tilltänkta att förföra eller kurtisera offret. Det stackars offret kan helt enkelt inte stå emot de varma känslor som strömmar genom henne.

Kategori: Häxbrygd

Potens: +5

Omtöckning: 0-1-2

Snabbhet: Vakt

Avklingningstid: Dygn

Skråma: -1 på slag för att motstå att bli kurtiserad av den tilltänkta.

Lätt skada: -3 på slag för att motstå att bli kurtiserad av den tilltänkta.

Allvarlig skada: -6 på slag för att motstå att bli kurtiserad av den tilltänkta.

Dödlig skada: -6 på slag för att motstå att bli kurtiserad, oavsett vem som kurtiserar.



Håll där!

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 4

Svårighet: 14

Varaktighet: Koncentration

Räckvidd: Nära

Area: Person

Tidsåtgång: Handling

Begränsningar: En näve salt (ingrediens)

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

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 6

Svårighet: 15

Varaktighet: Dugn

Räckvidd: Nära

Area: Person

Tidsåtgång: Cirkel

Begränsningar: 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 "häck väck vällingsäck, du ska bli en våt fläck". 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: 6

Svårighet: 16

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Halvtimme, Fördröjd: Runda

Begränsningar: En rönkvast, ett kök (verktyg), svinfett, mistel, flugsvamp, belladonna (ingredienser)

Effekt: Häxan brygger en salva som används för att smeta in rönkvasten med, som då flyger lika fort 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: 7

Varaktighet: Fyra timmar

Räckvidd: Personlig

Area: Person

Tidsåtgång: Minut, Fördröjd: runda

Begränsningar: Röksvamp, stark alkoholhaltig dryck, någondera av lysmaskar, eldflugor eller mareld (ingredienser), mortel, kittel (verktyg)

Effekt: 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. Häxljuset 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 häxljuset med en filt eller släcka det i vanligt vatten.



Jungfruns kall

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 3

Svårighet: 14

Varaktighet: Dygnet

Räckvidd: Nära

Area: Person

Tidsåtgång: Runda

Begränsningar: Häxan måste vara kvinna, ha kvar sin jungfrudom, och att offret måste vara man. Sjunga +4 (krävs att offret hör).

Effekt: Offret lyder häxans minsta vink, svarar lydigt på frågor, och kommer i princip att göra allt han blir ombedd att göra. Han skyddar häxan om denna blir anfallen, men anfaller inte om häxan ger order om detta. Han kommer dock inte att göra saker som uppenbart skadar honom. Om frågorna som ställs rör känsliga ämnen (både privata och politiska) får han slå ett motståndsslag med det värde häxan slog när hon aktiverade förbannelsen. Praktiskt sett motsvarar detta egenskapen Förhäxad -4, som fungerar exakt som Förälskad +4 fast som en dålig egenskap.

Kalla storm och vind

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 8

Svårighet: 10

Varaktighet: En vakt

Räckvidd: Personlig

Area: Grevskap

Tidsåtgång: Minut

Begränsningar: 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 åskvädet.

Lånta fjädrar

Tradition: Häxkonst, Älvamagi

Kostnad: 5

Svårighet: 9

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Personlig

Area: Person

Tidsåtgång: Runda

Begränsningar: En komplett päls/fjäderdräkt/skinn från det djur man vill byta form till (ingrediens)

Effekt: Besvärjelsen låter figuren 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: 1

Svårighet: 10

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Cirkel

Area: Cirkel

Tidsåtgång: Cirkel

Begränsningar: 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: 1

Svårighet: 5

Varaktighet: År

Räckvidd: Personlig

Area: Beröring

Tidsåtgång: Fyra timmar

Begränsningar: 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 att man får +6 på alla slag för Jordbruk under året som resultat av att man bakar med den välsignade surdegen. Det borde göra livet på bondgården aningen lättare.

Midsommarnattens välsignelse

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 8

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Minut, Fördröjd: Runda

Begränsningar: –

Effekt: Besvärjelsen används huvudsakligen för att förhindra att bli med barn, så att man kan hålla på att vänslas intimt utan risk för "olyckor". Den kan även användas för att se till att en adelsman som man inte gillar inte ska få en arvinge – ett nog så praktiskt sätt till utpressning eller hämnd.

"Offret" får en modifikation på -4 på tärningen när man slår på tabell 36 för att se om kvinnan blir gravid eller inte – det blir alltså svårare att bli med barn. Betrakta ett slag på 0 eller lägre som att det inte blir något barn.



Misstagens åtgärdare

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 8

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Runda

Begränsningar: –

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: 14

Varaktighet: Koncentration

Räckvidd: Synhåll

Area: Person

Tidsåtgång: Runda

Begränsningar: 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.

Mörka vägg

Tradition: Älvmagi

Kostnad: 3

Svårighet: 9

Varaktighet: Minut

Räckvidd: Personlig

Area: Nära

Tidsåtgång: Handling

Begränsningar: –

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).

Packa pappas kappsäck

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 7

Varaktighet: Månvarv

Räckvidd: Personlig

Area: Nära

Tidsåtgång: Minut

Begränsningar: 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.

Att packa upp är enkelt: så fort man öppnar väskan så väller innehållet ut.

Rida på djurets sinne

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 2

Svårighet: 12

Varaktighet: Koncentration

Räckvidd: Bågskott

Area: Person

Tidsåtgång: Minut

Begränsningar: –

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.

Ryktet sägen att...

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 5

Varaktighet: Månvarv

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Minut

Begränsningar: Ett ark att skriva på, något att skriva med (t.ex. bläck och en fjäderpenna, kol eller liknande), lite mat eller dryck, man måste kunna skriva på något språk, något att bränna pappret med.

Effekt: Till att börja med skriver häxan ner det rykte hon vill sprida. När hon har skrivit klart ryktet så ska hon bränna arket och samla ihop askan. Sedan är det bara att strö askan över mat eller dryck som ska förtäras av den person som ska sprida ryktet. När personen har druckit/ätit upp så börjar han sprida ryktet vidare till andra personer som i sin tur sprider det igen. Det här kommer att hålla på i ett månvarv, sedan kommer ryktet sluta att sprida sig.



Sinnen bort

Tradition: Älvamagi

Kostnad: 15

Svårighet: 26

Varaktighet: Livstid

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Runda

Begränsningar: –

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: 1

Svårighet: 13

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Personlig

Area: Bågskott

Tidsåtgång: Minut

Begränsningar: Djurlära +4 (skicklighet), lock-pipa (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 sinnen

Tradition: Häxkonst, Älvamagi, Alkemi

Kostnad: 1

Svårighet: 6

Varaktighet: Fyra timmar

Räckvidd: Personlig

Area: Person

Tidsåtgång: Minut, Fördröjd: Handling

Begränsningar: 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. Resultatet är hur som helst att en lämplig egenskap som motsvarar ett sinne ökas med +4.

Skamklipp

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 11

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Nära

Area: Person

Tidsåtgång: Runda

Begränsningar: 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 Skamklipp -2. Detta är 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. Efter en månad är den Skamklipp -1 och efter ännu en månad är den borta.

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

Area: Nära

Tidsåtgång: Minut

Begränsningar: 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, spåret tog slut

Tradition: Häxkonst, Älvamagi

Kostnad: 1

Svårighet: 8

Varaktighet: Fyra timmar

Räckvidd: Personlig

Area: Person

Tidsåtgång: Runda

Begränsningar: –

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, även hundar, -12 på alla slag för att Spåra eller på annat sätt spåra häxan.

Sopa storm

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 5

Svårighet: 14

Varaktighet: Koncentration

Räckvidd: Nära

Area: Nära

Tidsåtgång: Handling

Begränsningar: 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 kan ta sig närmare.

Spegel, spegel

Tradition: Älvamagi, Häxkonst

Kostnad: 7

Svårighet: 16

Varaktighet: Runda

Räckvidd: Nära

Area: Grevskap

Tidsåtgång: Runda

Begränsningar: En spegel (verktyg)

Effekt: Älvan ställer en enkel fråga till en spegel, som sedan svarar sanningsenligt. Svaret måste antingen vara "ja", "nej" eller ett substantiv, namn eller plats. Om spegeln kan visa en bild på svaret så gör den det. Spegeln klarar inte av några komplexa resonemang utan bilden virvlar utan att säga något vettigt. Inte heller visar den någon bild längre än en runda.

Spådom

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 2

Svårighet: 9

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Nära

Area: Person

Tidsåtgång: Minut

Begränsningar: 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 bokstavligt. Spådomen kommer dock att inträffa, på ett eller annat sätt. Exakt hur, det får tiden utvisa.

Stanna oxen

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 2

Svårighet: 8

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Bågsnitt

Area: Person

Tidsåtgång: Minut

Begränsningar: Oxens seldom får 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.

Ta ett körsbär till

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 3

Svårighet: 13

Varaktighet: Koncentration, eller tills körsbären tar slut.

Räckvidd: Grevskap

Area: Person

Tidsåtgång: Halvtimme

Begränsningar: Körsbär, hår, naglar, hudavskrap eller kroppsvätska från offret (ingredienser)

Effekt: Häxan förtrollar körsbären med hjälp av det från offret, så att offret kräks körsbärskärnor varje gång häxan spottar ut körsbärskärnor från skålen. Varje kräkattack ger tre poäng omtöckning till offret, men å andra sidan kan man inte spotta ut kärnor oftare än var tredje runda, eftersom häxan måste konsumera en ansevärd mängd körsbär för att offret ska kräkas. Skulle offret svimma finns risken att han kvävs av sina egna spyor, eftersom kräkattackerna inte slutar förrän häxan vill, får slut på körsbär eller mår dåligt själv. Läger man honom i framstupa sidoläge minskar den risken. Det krävs ett Lätt slag för Läkekonst för att lyckas med detta.





Tisbasbär och vändilrot

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 9

Varaktighet: Månvarv

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Minut

Begränsningar: Tibastbär och vändilrot (ingredienser)

Effekt: Detta är en skyddsbesvärjelse som skyddar offret mot ogärningsmän och förförelser. Efter att ha ätit bär och rot så blir alla försök att förföra den förhäxade mycket svårare; svårigheten ökar med +6. Å andra sidan så får den förhäxade lika svårt att förföra någon annan också, så +6-modifikationen på svårigheten gäller även för den förhäxade. Slutligen är det omöjligt att "få till det" med den förhäxade så länge som besvärjelsen varar, men det hindrar ju inte ogärningsmän att göra andra otäcka saker.

Trolala

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 4

Varaktighet: Fyra timmar

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Minut

Begränsningar: 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 på slag för att Sjunga.

Nackdelen är förstås att han faktiskt inte kan låta bli att sjunga – om han så måste visa 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...

Trollknut, sejðknut

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 6

Svårighet: 12

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Runda

Begränsningar: En man

Effekt: Det här är ofta en häxas sista försvarslinje utifall att hon skulle råka ut för överdrivet våldsamma och pilska 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 förr eller senare. Offret får slå ett stryktålighetsslag mot 5 varje dag tills denne antingen dör eller tills lemman blir amputerad. Vid amputation får man inte mer skada, men man får då egenskapen Snöpt -2.

Trollstyrka

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 1

Svårighet: 6

Varaktighet: Minut

Räckvidd: Personlig

Area: Person

Tidsåtgång: Runda

Begränsningar: 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: 2

Svårighet: 12

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Fyra timmar

Begränsningar: Flugsvamp, ruttet kött, malört, arsenik, svinfett (ingredienser), en stor gryta (verktyg)

Effekt: Detta är en ganska hemsk förbannelse – offret blir sjukare och sjukare med tiden och tynar sakta men säkert bort. Rent praktiskt är det en häxbrygd man gör, som måste komma in i offret genom ett öppet sår.

Kategori: Häxbrygd

Potens: 5+

Avklingningstid: Månad

Omtöckning: 2-4-8

Snabbhet: Vakt

Skråma: Offret får Sjuklig -1

Lätt skada: Offret får Sjuklig -2

Allvarlig skada: Offret får Sjuklig -4

Dödlig skada: Offret avlider

Ut!

Tradition: Älvamagi

Kostnad: 12

Svårighet: 21

Varaktighet: Omedelbar

Räckvidd: Personlig

Area: Bågskott

Tidsåtgång: Handling

Begränsningar: –

Effekt: Älvan 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.

Vagguvisa

Tradition: Häxkonst, Älvamagi

Kostnad: 1

Svårighet: 8

Varaktighet: Soluppgång/nedgång

Räckvidd: Beröring

Area: Person

Tidsåtgång: Minut

Begränsningar: Sjunga +4 (skicklighet)

Effekt: Genom att häxan sjunger en vagguvisa 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.

Vet hut, din ulv!

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 9

Svårighet: 12

Varaktighet: Livstid

Räckvidd: Grevskap

Area: Personlig

Tidsåtgång: Fyra timmar

Begränsningar: Ett normalt kök (verktyg), en näve vargpäls, något som kommer från personen som ska bli förhäxad (till exempel hårstrån, naglar, blod, bitar av hud från offret eller liknande), örter (ingredienser). Häxan måste ha en legitim anledning att hämnas på offret.

Effekt: Vargpälsen och personens föremål kokas i en gryta med vatten och örterna tills allt vatten har försvunnit, samtidigt som häxan/trollkarlen mässar över grytan. Samtidigt börjar offret förvandlas till en varg, en process som tar en timme. Den förhäxade behåller sitt mänskliga medvetande i sin vargskepnad men förlorar sin talförmåga. Däremot kan den förhäxade tala med andra vargar. Den här besvärjelsen kan endast användas för att hämnas på någon. Offret måste ha förolämpat häxan grovt eller gjort något annat ohövt mot häxan (till exempel anfallit henne). Besvärjelsen kan endast brytas genom att en annan person känner igen den förhäxade och säger den förhäxades namn högt så att vargen hör. Besvärjelsen bryts även om häxan förlåter den förhäxade för sina handlingar.

Vindsprång

Tradition: Häxkonst

Kostnad: 7

Svårighet: 14

Varaktighet: Minut

Räckvidd: Personlig

Area: Person

Tidsåtgång: Runda

Begränsningar: –

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. I så fall bryts den.



Väderstreck

Tradition: Häxkonst
Kostnad: 2
Svårighet: 11
Varaktighet: Omedelbar
Räckvidd: Beröring
Area: Person
Tidsåtgång: Handling
Begränsningar: 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
Area: Person
Tidsåtgång: Runda
Begränsningar: 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: 11
Varaktighet: Koncentration
Räckvidd: Personlig
Area: Nära
Tidsåtgång: Runda
Begränsningar: –
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.

Öl från himlen

Tradition: Häxkonst
Kostnad: 1
Svårighet: 7
Varaktighet: Cirkel
Räckvidd: Cirkel
Area: Cirkel
Tidsåtgång: Cirkel
Begränsningar: En helig källa, fem ljus
Effekt: Det är inte så svårt att förvandla vatten till vin, men i Västmark är öl bra mycket mer uppskattat än vin, i alla fall av vanligt folk. Så det är inte att undra på att någon klok och ölglad västmarkisk häxa har kommit på hur man förvandlar vatten i en helig källa till öl. Det öl man får av den här besvärjelsen är himmelskt gott, men det är bara öl så länge som ljusen brinner. Så fort ljusen slocknar så slutar ölet att vara öl och återgår till att vara heligt vatten, även om det vid det laget skulle vara uppdrucket. Detta har ju sina fördelar – man kan bli rejält kanonpackad, men så fort ljusen slocknar så är man nykter. Med ljus som brinner länge så kan man ha en riktigt lång fylla men slippa bakfyllan eftersom det bara är att släcka ljusen så försvinner den med. I övrigt räknas ölet som vanligt öl.



Kapitel 11:

Kampanjregler

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.

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 Livsmål, vilket har effekter på ens egenskaper så småningom. Livsmål är dock betydligt svårare att ackumulera.

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 (1) 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 (1) 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 (1) 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 (1) erfarenhetspoäng.

THO' MUCH IS TAKEN, MUCH
ABIDES; AND THO' WE ARE NOT NOW
THAT STRENGTH WHICH IN OLD
DAYS MOVED EARTH AND HEAVEN,
THAT WHICH WE ARE, WE ARE,
– ONE EQUAL TEMPER OF HEROIC
HEARTS, MADE WEAK BY TIME AND
FATE, BUT STRONG IN WILL; TO
STRIVE, TO SEEK, TO FIND, AND
NOT TO YIELD.

"ULYSSES"

AV LORD ALFRED TENNYSON

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 (det vill säga att figuren inte får göra något annat än studera, inte ens äventyra) får man ett (1) extra erfarenhetspoäng per månad i speltid. Detta är synnerligen vanligt vintertid om man inte har en gård att sköta. 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 ett (1) erfarenhetspoäng.



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 och efterforskning som krävdes. En till tre poäng är ganska lagom för resursskapande. Dessutom får man en extra fördel i att spelarna bryr sig om sina skapelser. En spelare som har kartlagt sitt slott eller sin gård känner sig mer delaktig kampanjen, eftersom han har varit med och format miljön, och delaktiga spelare är bra spelare.

Spelarnas belöning: Om man vill så kan man låta varje spelare dela ut ett (1) poäng till en valfri annan spelare, på villkor att spelaren motiverar varför den andre spelaren ska få ett poäng.

Exempel

Under vintern till 1194 så får Tuva möjlighet att lära sig att läsa och skriva. Nu är ju medeltida undervisning inte ett under av pedagogik, så huvudsakligen koncentrerar sig fader Harik, Tuvas lärare, på texten, närmare bestämt den Heliga Skrift – på latin.

Det innebär att Tuva tillbringar de tre vintermånaderna med att drillas i latinets böjningsformer. Tre månader med lärare ger tre erfarenhetspoäng. Det första spenderas efter en månad för att Tuva ska få skickligheten Latin +1. Att gå från ingenting till +1 kostar ett poäng. Detta kan inte minskas på grund av lärare, eftersom ett poäng är den minsta möjliga kostnaden. Alltså kostar det ett poäng att gå från ingenting till +1.

En månad senare har Tuva fått det andra poänget. Kostnaden för att gå upp från +1 till +2 är normalt två poäng, men den minskar med ett till ett poäng för att Tuva har en lärare.

Ännu en månad senare har Tuva fått ett poäng till. Kostnaden för att gå från +2 till +3 är tre poäng, vilket minskas med ett på grund av läraren till två poäng. Kruket är att Tuva bara har ett poäng, och hon skulle därför behöva studera en månad till för att få ett poäng till, men nu har våren kommit och Gared tänker lämna sin faders slott. Ska Tuva ha nytta av sitt poäng så kan hon spendera det på en specialisering, till exempel Böjningsformer.

Så efter tre månader med fader Harik så har hon Latin +2 och stakar sig på vart och vartannat ord. Hon har inte så god koll på grammatik och uttal, och hennes ordförråd är begränsat, men de glosor hon kan är hon en jävel på att böja.

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.

Man kan också använda erfarenhetspoäng för att skaffa specialiseringar. En specialisering kostar en erfarenhetspoäng. Vad man gör när man skaffar en är att man bestämmer ett smalare område av en skicklighet. Därefter betalar man sitt erfarenhetspoäng och vips så blir man bättre på detta smalare område.

Erfarenhetspoäng kan också användas för att köpa besvärjelser. Detaljer om detta står i kapitlet Trolldom, men i korthet så är det så att varje besvärjelse har en Kostnad. Så många erfarenhetspoäng går det åt för att lära sig besvärjelsen. Även när man forskar fram en ny besvärjelse så kommer man att få en kostnad, och det krävs så många erfarenhetspoäng för att man ska kunna forska fram den.

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 mästares 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, fejar vapen och rustningar och är allmänt hjälplig.

En betald lärare ger dessutom ett (1) 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.



Andra värden

Det är inte enbart skickligheter som påverkas av kampanjspelande. Det finns andra värden som också påverkas.

Egenskaper

Normalt sett så kan egenskaper inte ändras direkt av spelaren annat än med Livsmål. Det finns en 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.

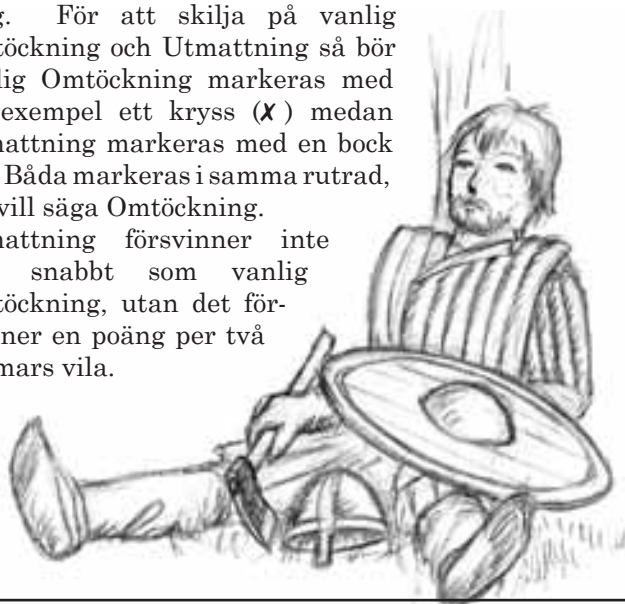
Utmattning

Utmattning är något som man kan få på olika sätt. Hittills har utmattning nämnts i samband med trolldom, men man kan också få utmattning som resultat av resor.

Utmattning mäts som en variant av Omtöckning. För att skilja på vanlig Omtöckning och Utmattning så bör vanlig Omtöckning markeras med till exempel ett kryss (X) medan Utmattning markeras med en bock (✓). Båda markeras i samma rutad, det vill säga Omtöckning.

Utmattning försvinner inte lika snabbt som vanlig Omtöckning, utan det försvinner en poäng per två timmars vila.

av Omtöck-



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.

Resor ger Utmattning enligt tabell 31. Eventuella riddjur blir också utmattade, vilket mäts i värdet "Synd om Hästen" som fungerar precis som Utmattning. Utmattning och Synd om Hästen är kumulativa. Det som man inte blir av med under viloperioden blir kvar till nästa dag.

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 eller Uthållig för hästen. Skulle slaget misslyckas kommer hästen vägra, trilskas 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 direkt.

Tabell 31: Resor

	Sträcka	Restid/dag	Utmattning	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 / 34 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.

Wargild

Allt eftersom egenskaper och Livsmål ändras så ändras också personens *wargild*. Precis som när man skapade sin figur så räknar man alla användbara sociala egenskaper som påverkar hur väl ansedd figuren är. Några få egenskaper räknas dubbelt. Vissa egenskaper (till exempel Älvablod) kan vändas. Det finns en lista med förslag nedan. Summan av detta räknas i pund.

Till denna summa lägger man till ens Livsmål, om man har något, som då räknas i silver. Summan är hur stor ens *wargild* är. Skulle summan vara noll eller mindre så räknas den som noll.

Wargild används inte så ofta i spel. Ibland kan man bli tvungen att lägga en pant på en ed som man svär motsvarande en andel av sin *wargild*, för att den andre ska godta eden. Bryter man mot eden är panten förverkad. Om man bryter mot en ed så kan man också få betala en bot baserad på ens *wargild*. Denna praxis kallas för *eadsgild* eller ”edsgäld”. Man kan också kräva en bot motsvarande ens egen och föröwarens *wargild* om någon gör en illa på något sätt, och motsvarande kan också avkrävas av en själv om man gör något illdåd. Utöver det så används *wargild* mest som ett mått på ens anseende. Ju högre *wargild* man har, desto bättre ansedd är man.

Egenskaper i wargild

Nedan är en lista på de egenskaper som skulle kunna räknas in när man beräknar *wargild*.

Räknas som vanligt: Arvtagare, Berest, Bildad, Bärsärk, Dåligt rykte, Fattig, Fiende, Förbannad, Förföljd, Girig, Gott rykte, Hantverkare, Heder, Impopulär, Inflytande, Jagad, Konstnär, Kontakter, Känslig för kristendom, Ledare, Lejonhjärta, Lättfotad, Lömsk, Populär, Prästvigd, Rikedomar, Troende, Ung, Vän

Räknas dubbelt: Adel, Fredlös, Galen, Ofri

Vänds: Edsvuren, Gammal, Lojalitet, Trollkarl, Älvablod

Exempel

Efter att Tuva har tillbringat vintern med att studera latin med sådan nit så bedömer spelledaren att det borde räcka för att kalla Tuva för läskunnig. Spelledaren väljer därför att ge Tuva egenskapen Bildad till +1 på grund av detta.

På grund av att Tuva numera är en bildad och läskunnig person så innebär det även att hennes *wargild* ökar. Hon har också fått 21 Trohet under tiden med riddar Gared, så hennes *wargild* är numera 1 pund 21 silver.

Livsmål

Ett Livsmål är ett värde som beskriver något som figuren strävar mot med sitt liv. Allt eftersom figuren arbetar i enlighet med sitt Livsmål så stiger värdet och ger efter hand spelmässiga fördelar till figuren.

Ära: Ära från dåd är vad som driver den här personen. Han vill bli omsungen och omtalad som en tapper hjälte. Man får poäng i Ära genom att göra hjältedåd och besegra fiender. Däremot får man inte Ära från onödiga grymheter – om en figur dräper sina motståndare när han kan skona dem så får han inte Ära för det.

Rikedom: Materiell rikedom innebär trygghet så småningom när man når sin ålders höst. Detta mäts dock inte i pengar, utan i markägor och handelskontakter. Pengar är bara ett sätt att flytta rikedom från ett ställe till ett annat, inte ett självändamål i sig.

Makt: Makt och inflytande handlar om att säkra sin egen och ens efterkommandes position, genom att skapa sig en maktbas. Makt är ofta lika med rikedom, men inte enbart: sociala kontakter, hedersskulder, vänskap inom rätt kretsar och gott rykte är minst lika goda baser för ens makt som rikedom.

Fromhet: Fromhet handlar oftast, men inte alltid, om tro. Oavsett orsak så handlar fromhet om medkänsla och medlidande för ens nästa. Att ta hand om sjuka, sårade och fattiga, att skydda pilgrimer och bönder, att ställa sig upp mot en grym övermakt, eller att vallfärda till heliga platser kan vara fromma handlingar.

Visdom: Figuren strävar efter kunskap och insikt, kanske i samband med trolldom, kanske på grund av yrkesarbetet, och kanske i samband med mer kyrkliga aktiviteter. Kunskap och insikt är dock vishetens ursprung, men inte dess mål.

Trohet: Trohetseder tar man inte lätt på i Västmark. Har man svurit trohet till någon så gäller det snudd på in i döden.

Ens Livsmål höjs med tiden, dels beroende på handlingar man gör, men också som en del av vinterfasen som inträffar varje år. Tabell 32 listar dåd som höjer ens Livsmål, och tabell 33 listar hur Livsmålet ändras under vinterfasen.

Varje gång en figurs Livsmål passerar ett hundratal poäng (100, 200, 300 och så vidare) så 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 Livsmål, 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.

Det kan hända att man inser att spelaren inte rollspelar för att uppnå sitt Livsmål. Det kan också hända att spelaren inte är nöjd med det Livsmål som figuren har, antingen på grund av att spelaren vill ha ett annat Livsmål till sin figur, har tröttnat på Livs-

målet, eller anser att det är logiskt för figuren att tappa sitt Livsmål.

Vad som händer då är att spelaren tar en ny egenskap till sin figur, nämligen Livskris till värdet -4. Så länge som man har egenskapen Livskris så får man inte några poäng i Livsmålet. Utöver det så fungerar egenskapen som vilken situationsegenskap som helst. Egenskapen Livskris blir ett snäpp bättre efter varje äventyr till dess att den slutligen försvinner när den når 0. Då har man kommit över sin livskris. Samtidigt försvinner Livsmålet. Alla poäng i Livsmålet går förlorade. Eventuella effekter i form av ändrade egenskaper som man har fått med tiden försvinner inte, utan kvarstår.

Vill man ta ett nytt Livsmål så går det bra, förutsatt att man inte redan har ett sedan tidigare. Om man redan har ett så måste man genomgå en livskris först, så att det första Livsmålet försvinner. Därefter skriver man helt enkelt upp det nya Livsmålet och får 0 poäng i det, varpå Livsmålet fungerar som vanligt.

Har man inget Livsmål så går det bra att ta ett rakt av.

Om man skaffar ett Livsmål till sin figur så får det anses som dåligt rollspel om man inte rollspelar det. Det får gärna vara någon form av insikt som står bakom Livsmålet.

Det finns ingenting som hindrar driftiga spelare och spelledare att uppfinna nya Livsmål, om de som finns uppräknade här inte räcker. Som vanligt krävs att man är lite försiktig med dem, så att de inte går över styr.

Tabell 32: Livsmål från dåd

	Ära	Rikedom	Makt	Fromhet	Visdom	Trohet
Ärva Livsmål från sina föräldrar	Föräldrarnas Livsmål / 10					
Få riddarslaget	100					
Rädda jungfru	10					
Svära bindande ed						20/snäpp
Sköta om man, hustru eller herre	5			5	5	10
Sköta om sjuk eller sårad	5			10	5	1
Vända andra kinden till				10		
Bli rådfågad			5		10	5
Skriva/kommentera en bok					20	
Ädel död	100					
Arrangerar tornerspel	20	20	20			
Vinner bohord/dyst vid tornerspel	20					10
Besegra fiende	1					
Besegra känd fiende	20					
Perfektion i skicklighet (1 per tillfälle)*	J, M	H, Ko	Ko, T	Ko, Ku	H, Ku, T	J, M
Öka skicklighet (1 per tillfälle)*	J, M	H, Ko	Ko, T	Ko, Ku	H, Ku, T	J, M

* Man får ett poäng i livsmålet om man ökar/får perfektion i en skicklighet vars gruppkod listas.

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 Livsmål.

Livsmål

Ens Livsmål höjs med tiden. Utöver höjningar från dåd som man gör så höjs de också vintertid, bara för att man är den man är och känner de man känner. Tabell 33 listar hur ens egenskaper och bekanta påverkar ens Livsmål. Gå ner i kolumnen för rätt livsmål. Hittar man ett plustecken på en rad så innebär det att värdet på den egenskap som står på raden läggs till på ens Livsmål. Står det ett minustecken så vänder man på egenskapen först (från minus till plus) och lägger sedan till den på sitt Livsmål.

Ens bekanta kan också påverka ens Livsmål. Alla bekanta, oavsett om de är statister, biroller eller andra figurer, och som har samma Livsmål, gör att ditt Livsmål ökar med en hundradel av deras (avrundat neråt).

Tabell 33: Livsmål under vintern

Egenskaper	Åra	Rikedom	Makr	Fromhet	Visdom	Trohet
Adel	+	+	+			
Berest					+	
Bildad			+		+	
Edsvuren						-
Gott rykte	+	+	+	+	+	+
Inflytande			+			+
Ledare	+		+			
Lejonhjärta	+					
Medkänsla				+		
Prästvigd		+	+	+	+	
Rikedomar	+	+	+			
Trollkarl/häxa			+		+	
Vän			+			+
Vänlig				+		

Åldrande

Allt eftersom figurerna 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 så är det läge att bromsa in ett par sekunder. Till att börja med bör man låta figuren dö. Figurens död kan vara dramatisk, man kan till exempel spotta skurken i ansiktet, eller slänga en sista förolämpning mot honom, eller så kan man vara lite mer personlig, och säga farväl till sina vänner eller ge dom den sista vitala ledtråden.

När dödsscenen är klar så är det dags att fundera på vad spelaren ska göra härnäst. Om spelaren inte vill hoppa av spelet 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. Detta är 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 döds skatter och inträde. Inträdet är en avgift till ens länsherre för att man ska få ta över egendomarna och består av ett pund silver. Döds skatten utgår till kyrkan och består av ens bästa djur eller motsvarande värde i pengar, natura, dagsverken eller gods.

I samband med detta så ska det också påpekas att det inte är en bra idé att de andra figurerna delar upp den dödes ägodelar mellan sig, vilket annars är ganska vanligt i rollspel. Det är nämligen i bästa fall stöld och i värsta fall gravplundring, och sådant kan leda till våldsamma släktfejder i Västmark. Den dödes ägodelar hör till den döde eller till dennes arvtagare, och om de inte begravs med den döde eller återbördas till släkten så kan det leda till bråk.

Tabell 34: Kanonisering

Troende plus tärning, svårighet 15

Nollat	Dåligt rykte inom kyrkan.
Misslyckat	Inget händer.
Status Quo	Figuren blir ett lokalt helgon.
Lyckat	Figuren saligförklaras av Vatikanen.
Perfektion	Figuren helgonförklaras, och kanoniseringen görs officiell av påven och gäller hela den kristna världen.

Man bör också tänka på den dödes rykte. ”Fä dör, fränder dör, men ett vet jag som aldrig dör, och det är domen över död man” heter det. Om figuren har egenskapen Troende kan man slå ett slag för egenskapen och konsultera tabell 34. Annars använder man den dödes Livsmål eller lämplig egenskap för att få en riktlinje om vad de efterlevande tycker om den döde. Har man egenskapen Populär eller högt i Livsmål så är det fullt möjligt att man långt efter den dödes frånfälle skålar till hans minne.

Spelledaren bör slutligen ta sig en funderare på hur spelarens nya figur ska introduceras. 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.

Familjen

Att bilda familj och skaffa ungar är inte så överdrivet vanligt i rollspel. Ofta ses det på med en föraktfull fnysning – ”Äh, mamma-pappa-barn är mesigt, ju!” – eller så 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 ålders höst.

Giftastankar

Det finns i princip fyra sorters äktenskap:

- ◆ De som arrangeras av föräldrarna
- ◆ De som arrangeras av föräldrarna, men där paret har veto
- ◆ De som bestäms av paret, men där föräldrarna har veto
- ◆ De som bestäms av paret

Ju rikare och mer inflytelserik man är, desto högre upp på skalan hamnar man. Om föräldrarna har egenskapen Adel (dvs att figuren har Adel) så är det alternativ 1 eller 2 som är det vanligaste. Om

man dessutom hör till en god familj (egenskaperna Inflytande eller Rikedom) så är det nästan garanterat alternativ 1 som gäller. Om man hör till en god ofrälse familj så är det huvudsakligen alternativ 2 och 3 som gäller. Hos andra ofrälse är det alternativ 2, 3 och 4 som gäller.

Giftermål av kärlek är ganska ovanligt. Det närmaste detta man normalt kommer är att två ungdomar har en herdestund i till exempel en lada, varpå den kvinnliga parten blir gravid och gifts bort med ”fadern” (inte nödvändigtvis flickans barns far).

Figurer 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 i valet av äkta hälft. 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 genom rollspelande. Ska slump användas så kan man slå ett slag för Adel eller Rik, plus skickligheten Romans eller Övertala. Ju högre slag, desto mer attraktivt blir äktenskapet. Med ett attraktivt äktenskap menas inte en vacker maka/make, utan ett politiskt fördelaktigt äktenskap.

Eget kurtiserande 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

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 på grund av att den äkta hälften visar sig vara närmare släkt än vad man trodde från början, på grund av att endera parten förfaller åt kätteri, eller på grund av att kvinnan är otrogen.

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 35: Äktenskap

Tärning + mod	Resultat
0 eller mindre	Miserabelt äktenskap
1-2	Dåligt äktenskap
3-7	Normalt äktenskap
8	Lyckligt äktenskap
9 eller mer	Förträffligt äktenskap

i en spelare är om möjligt ännu svårare – spelledaren kan man hålla lite distans till, men en annan spelare är... svårt.

När väl äktenskapet har kommit till stånd så kan man slå ett slag på tabell 35 för att se hur väl det faller ut. Man bör inte slå slaget förrän efter några månader, då kärleken inte bara är blind utan ofta går vilse på vägen. Man kan slå om slaget så fort någondera parten passerar ett jämnt hundratal Livsmål. Om föräldrarna är kloka får man +1 på slaget, likaså om paret själva vill gifta sig. Varje 100 poäng Livsmål som endera parten har ger +1 på slaget. Om endera parten har övervägande bra egenskaper så får man också +1 på slaget. Om endera parten däremot har övervägande dåliga egenskaper så får man -1 på slaget. Dessutom får man -1 på slaget om föräldrarna är giriga och arrangerar äktenskapet för familjens bästa snarare än barnens, och -1 på slaget om ålderskillnaden mellan makarna är större än 10 år. Alla dessa modifikationer är kumulativa.

Miserabelt äktenskap: Partnern slösar med pengar, är otrogen eller sprider illasinnade rykten om en. Det finns risk för intriger för att ha ihjäl den andra parten, och det finns mycket stor risk att barn är oäktingar. Ett slag på 0 på tabell 36 innebär att en oäkting föds. Varje år som äktenskapet fortgår ska man dessutom slå en tärning. På 0 så får figuren egenskapen Hat -1 gentemot den andra hälften, och på 1 så får figuren egenskapen Lättfotad -1. Om figuren redan har någon av dessa så blir de ett snäpp värre istället.

Dåligt äktenskap: Äktenskapet fungerar dåligt. Träta och osämja råder, och risken att det blir ungar av äktenskapet är rätt låg. Varje år som äktenskapet fortgår ska man dessutom slå en tärning. På 0 så får figuren egenskapen Butter -1. Om figuren redan har egenskapen så blir den ett snäpp värre istället. Slutligen får man en modifikation på -2 på tabell 36.

Lyckligt äktenskap: Äktenskapet går som på räls! Risken att det inte blir några barn i familjen är låg,

så figuren får en modifikation på +2 för slag på tabell 36. Varje år som äktenskapet fortgår ska man dessutom slå en tärning. På 8 så får figuren egenskapen Sorglös +1 gentemot den andra hälften, och på 9 så får figuren egenskapen Förälskad +1. Om figuren redan har någon av dessa så blir de ett snäpp bättre istället.

Förträffligt äktenskap: Partnern är älskvärd, klok och tolerant, och är både villig och kapabel att ställa upp med det mesta praktiska. Risken att det inte blir några barn i familjen är låg, så figuren får en modifikation på +2 för slag på tabell 36. Varje år som äktenskapet fortgår ska man dessutom slå en tärning. På 7 så får figuren egenskapen Sorglös +1 gentemot den andra hälften, på 8 så får figuren egenskapen Förälskad +1, och på 9 så får figuren egenskapen Rikedom +1. Om figuren redan har någon av dessa så blir de ett snäpp bättre istället.

Tillökning i familjen

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.

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 egenskapen Gravid. Naturligtvis kan kvinnan inte bli gravid igen förrän efter förlossningen. Skulle kvinnan någon gång få egenskapen Gammal -2 så kan hon inte längre bli gravid.

När barnet föds får modern skada motsvarande en skadepotential på 6 som fungerar som vilket skadeslag som helst. Får modern en Dödlig skada avlider hon i barnsäng.

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.

Tabell 36: Avkomma

Slag	Resultat
0	(Endast vid miserabelt äktenskap eller vid snedsteg.) En oäkting föds.
3 eller mindre	Ingen avkomma under året.
4	Tvillingar. Slå ett slag till; udda = flickor, jämnt = pojkar, 8 eller 9 = en av varje.
5 eller mer	Ett barn föds. Slå ett slag till; udda = flicka, jämt = pojke.

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 romarna, och Tire Nam Beo kom att kallas för Lyonia.

Under den keltiska tiden fanns det ett stort hot mot Västmark: den romerska expansionen. Från sina fränder i norr hörde man om Julius Caesars erövring av Britannien och fruktade för att något liknande skulle hända med Lyonia. Den romerska invasionen kom aldrig. År 180 satte Rom ut en utpost på sydöstra Lyonia och ockuperade området som motsvaras av nuvarande Estanien, men det var också det enda som hände vad gällde Rom. Rom hade sina egna problem. När det var dags för Lyonias erövring hade man sträckt ut Roms resurser till det yttersta. Istället fick de keltiska folken styra sig själva bäst de ville, och den romerska ockupationen i sydöstra Lyonia användes huvudsakligen för att handla med kelterna.

Den enda förändringen som egentligen inträffade efter Roms intåg i sydöst var att kristendomen fick fäste. Kristna missionärer kom huvudsakligen från Britannien och spred en syn på kristendomen som passade ganska bra för de keltiska stammarna. I första hand var det Etanni, nuvarande Estanien, som fick en kristen församling, men sakta men säkert spreds kristendomen västerut.

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

I BEGYNNELSEN SKAPADE GUD HIMMEL OCH JORD. OCH JORDEN VAR ÖDE OCH TOM, OCH MÖRKER VAR ÖVER DJUPET, OCH GUDS ANDE SVÄVADE ÖVER VATTNET. OCH GUD SADE: 'VARDE LJUS'; OCH DET BLEV LJUS. OCH GUD SÅG ATT LJUSET VAR GOTT. OCH GUD SKILDE LJUSET FRÅN MÖRKRET.

FÖRSTA MOSEBOK 1:1-4

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.

Den saxiska tiden började med stormsteg. I slutet av trehundratalet landsteg de första saxiska nybyggarna på Lyonia och grundade en koloni. Kolonin blev större och fler och fler klaner drevs undan i våldsam strider eller sögs upp i det nya saxiska samhället, och år 412 utropas furstendömet Wiederfan, "Det rika landet", av de saxiska nybyggarna.



Vart ligger Lyonia?

Lyonia ligger, eller rättare sagt låg, eller ännu mer rättare sagt "skulle ha legat", i vår värld, väster om de Brittiska Öarna. Det kan vara det som de iriska kelterna refererar till som De Levandes Värld (Tíre Nam Beo), mestadels på grund av att Tuatha Dé Danann gjorde det innan de fördrevs av mileserna. Här har älva-folk, 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 älva-folken på förnufts-läran, flydde in i älvariket och tog Lyonia med sig, kanske sjönk ön i havet, kanske har den aldrig funnits, eller så har den bara funnits i Sagovärlden. Vad än orsaken är har Lyonia försvunnit från den dödliga världen, och vem eller vad det än var som orsakade det så har denne knappt lämnat några spår kvar.

Det nyblivna saxiska kungadömet växte och frodades, och kom så småningom att omfatta ungefär en tredjedel av Lyonia. Vid det laget dog kung Sagran med två arvingar, Ideil och Thar och får arva varsin del av Wiederfan i syfte att styra riket tillsammans. De båda bröderna hade svårt att komma överens och det utmynnade i en kort tids fejd. Bråket varade i ungefär två år och slutade med att Thar tog den västra biten som ett eget kungadöme, kallat Wistfarthi eller Västmark. I och med att Wistfarthi blev

ett eget kungarike så upphörde också fejden, och de båda kungarikena blev goda vänner och snudd på allierade.

Under denna tid frodades de båda saxiska kungadömena. Wiederfan växte mot norr och kom att bli ett bälte tvärs över Lyonia. Wistfarthi hade inte så mycket utrymme att expandera, men levde gott på det utrymme som fanns. Det var fortfarande två saxiska och hedniska kungariket, även om kristendomen började få fotfäste. Det tog ända till år 622 innan Wiederfan blev kristet och Wistfarthi kristnades officiellt år 629.

Den nya tiden började i mitten av tusentalet. I och med att hertig Wilhelm av Normandie erövrade England och den engelska tronen har normanderna börjat stiga uppåt och få inflytande även på Lyonia. Bland de saxiska kungarikena är Wiederfan och Västmark de enda två som är kvar. Detta har gjort att de båda rikena har kommit ännu närmare varandra. De är den saxiska kulturens sista bastioner, men båda är väl medvetna om att de inte kommer att överleva om de inte anpassar sig. Så hellre än att falla för den nya tiden genom slag och eld så anpassar de sig till ett nytt Europa med ett normandiskt England i norr och med Frankrike och Spanien som mäktiga grannar.

Det innebär att ett nytt samhälle långsamt smyger sig in i Västmark och Wiederfan. Gamla invanda tankesätt håller på att luckras upp. Redan har edsvurna eorls och huscarlas blivit grevar och riddare med ärvda titlar. Detta samhällssystem har knappt slagit rot innan en ny penningekonomi har börjat smyga sig in i Europa, samtidigt som kungamakten stärks i en del länder som är väl förberedda för den nya penningekonomin och försvagas i länder som inte är det.

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 Britannien slutar. Visigoterna plundrar Rom.
- 412: Krig bryter ut på Lyonia då saxiska bosättare landstiger på Lyonia. Wiederfan (det rika landet) grundas av saxiska invandrare i mitten av Lyonia, efter våldsamma strider med den keltiska befolkningen. Den östligaste biten av ön styrs under Rom.

- 413: De tre stora murarna vid Konstantinopel börjar byggas.
- 418: Visigoterna får land i Gallien.
- 419: St. Germanus skickas till Britannien för att bekämpa kätteriet.
- 449: Enligt Bede kom de första anglerna, jutarna och saxarna till Britannien. I själva verket har de vandrat in under ungefär ett sekel.
- 451: Hunnen Attila invaderar Gallien.
- 455: Vandaler plundrar Rom.
- 480: Två bröder, Ideil och Thar, ärver varsin del av Wiederfan. De båda bröderna kommer inte överens.
- 481: Clovis tar tronen i Gallien och enar området till ett frankiskt kungadöme.
- 482: Efter en tids fejd splittras Wiederfan i en östlig och en västlig del. Den västliga delen får namnet Wistfarthi (de västra markerna eller Västmark).

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 rollspellet Västmark, men för de som verkligen vill och vågar är historierna om Richard Lejonhjärta och Robin Hood alltså inom räckhåll.

Ars Magica: ett historiskt fantasyrollspel om medeltida magi från (i kronologisk ordning) *Lion Rampant*, *White Wolf*, *Wizards of the Coast*, och senast *Atlas Games*, 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 1: 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 plansch med en färgkarta över England med de medeltida namnen.

Viking: ett svenskt historiskt rollspel 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. Tyvärr är det nerlagt.

Den nya tiden har också en helt ny kristendom. Kristendomen har utvecklats från att vara en fredlig religion som inte haft någon anknytning till statsmakten, till att bli statsreligion i det Romerska riket och därmed insyltad i statspolitiken. Ett påvestyre har tillkommit i katolicismen, och det senaste steget har varit det som markerats i den nya tiden: en

aggressiv kyrka som inte tänker låta sig hindras av avfällingar, otrogna, kättare och hedningar och som tar kriget till Guds fiender. Detta är också en sak som oroar både Wiederfan och Västmark, eftersom båda länderna är ganska toleranta gentemot just hednatroende (i alla fall relativt andra länder, även om en hel del inskränkthet förekommer i Västmark).

486	Ideil erövrar land norr om Wiederfan och utökar Wiederfan till grovt räknat dess nuvarande yta.	663:	Keltiska influenser över kyrkan upphör i England.
568:	Lombarderna flyttar in i norra Italien.	664:	Pest slår England.
570:	Muhammed föds i Mecka.	673:	Araberna anfaller Konstantinopel.
608	St Elsbeth börjar predika Kristi ord på allvar. Tjugo år senare har stora delar av Wiederfans och Wistfarthis befolkning anammat den kristna läran och den gamla Wotan-dyrkan trängts ut.	677:	St Wilfrid börjar omvända hedningarna i saxarnas hemland i norra Tyskland.
614:	Perserna erövrar Jerusalem.	690:	St Elsbeth och St Eileth helgonförklaras av Rom.
629	Kung Thar II kröns, och kristendomen blir officiell statsreligion i Västmark. Dock tillåts fortfarande den gamla tron och wotan-dyrkan.	697:	Kartago, Bysantiums sista fäste i Nordafrika, faller för muslimerna.
632:	Muhammed dör.	711:	Muslimerna börjar erövra Spanien. Kristna flyr till bland annat Lyonia och bosätter sig i öst.
633:	Muslimerna erövrar Syrien och Irak.	725:	Karl Martel kastar ut muslimerna som försöker erövra frankiskt land.
639:	Muslimernas erövring av Egypten påbörjas.	738:	Muslimerna handlar i Kanton i Kina.
649:	Första arabiska flottoperationen mot Bysantium.	756:	Muslimerna grundar emiratet Kordoba i Spanien.
		768:	Karl den Store ärver den frankiska tronen.

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.

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.

Så fungerar det dock inte över hela Lyonia. I Estanien är det Kyrkan som beskyddar och pengarna som styr, och Toulanien 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.

Kronan

Högst upp i Västmarks samhällspyramid finns regenten, vilken oftast (och just nu) är konungen, ibland drottningen och under korta perioder innan tronarvingen blir myndig en tillfällig regent som utses av den gamle kungen eller av rikets hertigar till dess att tronarvingen blir myndig och krönt till konung. Regenten har en hel del egen mark, så kallad kronomark, som hans egna inkomster kommer ifrån. Kronan är ärftlig och ärvs alltid av regentens äldsta son i första hand och av äldsta dotter i andra hand.

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 tronarvingen och hertigen av Varundel konungens näst äldsta son. I och med att den nuvarande konungen är barnlös är dessa båda hertigdömen utan hertig för tillfället. Thabeun och Conari är alltid ärftliga och tillfaller två familjer som är nära besläktade med Kronan.

Titeln ”hertig” kommer från germanska ”herzog” eller härförare (den engelska titeln ”duke” kommer från latinets ”dux bellorum” eller just härförare) och delades förr ut till de som kungen kunde lita på att de kunde framföra en här. I riket Västmark är en hertigs uppgift att han kan agera regent om kungen blir opasslig och även (som tidigare) agera som ställföreträdare för konungen som härens befälhavare i krig. Slutligen, och viktigast av allt, så är han en given pretendent till tronen om kungen skulle dö barnlös. Hertigtiteln är alltså inte en adelstitel i feodal bemärkelse, utan en titel på de som kungen litar mest på.

- | | |
|-------|---|
| 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: | Norrmän grundar Dublin. |
| 845: | En dansk flotta anfaller Hamburg. |
| 846: | Saracener anfaller Roms utkanter. |
| ~860: | Norrmännen upptäcker Island. |
| 866: | Danskarna erövrar York (Jorvik) och börjar kolonisera norra England. |
| 867: | Danskarna anfaller Mercia som betalar danegäld. |
| 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. |

Frälset

Frälset, eller adeln, är ättlingarna till dem 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.

Det finns egentligen bara tre grader i adelskapet i Västmark. Dessa är greve (*eorl*; jämför med svenska "jarl"), riddare (*cnihtas*; jämför med engelskans "knight" eller svenskans "knekt") samt herre eller fru, mer eller mindre i sjunkande ordning. En greve eller *eorl* är en person som har en grevetitel och besitter ett grevskap. En riddare eller *cnihtas* är en person som dubbats till riddare och alltså är en beriden krigare. En herre eller fru är varje annan person av adlig börd. Yngre personer av adlig börd (det vill säga ogifta barn till adliga föräldrar eller ännu ej dubbade riddare) kallas normalt "unge herrn" eller "junker" respektive "unga fröken".

Det finns ingen specifik rangordning för adelstitlar. En person med en grevetitel är inte automatiskt överställd alla de som bara har en riddartitel. Istället har man ett system med trohets seder. En riddare kan svära trohet till sin länsherre, som kan vara en rikare riddare, en greve eller till och med en hertig. Varje adelsman svär också en trohets sed till konungen och till Gud. Trohets seden till Gud går före eden till konungen, och eden till konungen går före en eventuell ed till en annan adelsman. Trohets sederna är också ömsesidiga, så att en riddare som inte svär någon trohets sed till en högre adelsman behöver inte tjäna honom i råd och dåd (*auxilium et concilium*), men får å andra sidan heller ingen som helst ynnest i gengäld, inte ens mat på bordet eller husrum. Så om man inte har något annat sätt att livnära sig på, det vill



- | | | | |
|------------|---|------------|--|
| 1000: | Island kristnas efter våldsamma dispyter. | 1147-1149: | Andra Korståget. Eleanor av Aquitanien orsakar skandal genom att följa sin make, Ludvig av Frankrike, på korståget. |
| 1012: | Krig på Irland mellan Brian Boru, den sittande kungen, och kungen av Leinster som vänder sig till norrmanerna i Dublin för hjälp. | 1154: | Henrik II tar den engelska tronen och grundar Plantagenets dynasti. |
| 1015: | Knut den Store blir kung av England och lyckas nästan ena alla vikingar. | 1187-1192: | Tredje Korståget. Saladin erövrar Jerusalem. |
| 1064: | Danmark och Norge sluter fred och Harald Hårdråde riktar sin uppmärksamhet mot 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. |
| 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. | 1192: | Richard Lejonhjärta tas tillfånga av hertig Leopold av Österrike. Västmarks kampanj börjar. |
| Ca 1090: | Skuggan anländer till Toulanen. | 1194: | Richard Lejonhjärta frigges mot en enorm lösen. |
| 1095-1100: | Första Korståget. Kungariket Jerusalem grundas. | | |
| Ca 1120: | Tempelriddarnas och hospitalerriddarnas ordnar grundas. | | |

säga att man är bra på att slåss och vinner pengar och ära och berömmelse på slagfältet eller äger egen mark (att själv bruka jorden är uteslutet), så bör man definitivt svära sin tjänst åt en högre adelsman.

För en ung adelsman börjar ridderskapet någonstans i de nedre tonåren, precis som de flesta lärlingskap, genom att den unge adelsmannen blir väpnare till en annan riddare. På samma sätt som man ofta arrangerar äktenskap av politiska skäl så arrangerar man ofta väpnarskap av samma anledning. Väpnartiden pågår med konstant träning till tjuogoett års ålder, då den unge riddaren är stark nog att bära full rustning och svinga de stora vapnen.

En del av de unga män som tränas till riddare är den äldsta sonen till en adelsman, och anses behöva vapenträning för att sköta sin förläning och sina framtida plikter. De flesta är yngre söner som inte kan hoppas på något större arv. Alternativet är att söka sig till kyrkan om man har en akademisk läggning, men de flesta blir riddare och söker sig till tjänst i ett adligt hushåll.

Fría män

Fría män är alla som inte är ofria. Egentligen borde även adelsmän räknas som "fría män", men de brukar oftast hamna under begreppet "frälset" istället, vilket smäller högre. Fría män har alla de rättigheter som ofria saknar – de får resa vart de vill, bosätta sig vart de vill, har samma lagliga skydd som alla andra, kan överklaga en länsherres dom eller handlingar till konungens domare, får inte säljas som träl, får bära vapen och så vidare. De har också en uppsättning med plikter, till exempel kyrkoplikt, skatteplikt och liknande, i något slags utbyte för de friheter de har.

Friheten kommer dock till ett pris. I och med att man inte har så stora plikter gentemot sin länsherre så har man inte heller någon rättighet till länsherrens stöd annat än rent fysiskt beskydd för invasionsarméer och banditer. Detta innebär att en svältande fri man får klara sig själv. Det är alltså inte alla fría män som är rika. Tvärtom är ganska många av dem fattiga som kyrkråttor som tvingas hyra sitt torp till ockerpriser från sin länsherre.

Det finns dock rika fría män, huvudsakligen i städer och som ägare av storgods. Till skillnad från ofria så har friborna rätten att bli rika. Det är ingenting som en ofri man ens kan hoppas på att bli. Men en fri man har också rätten att svälta, och det är en rättighet som en livegen eller träl inte behöver oroa sig för.

Lívegna och trälarn

Livegenskapen är en ofta missförstådd företeelse. En livegen är inte ett stycke egendom, till skillnad från en träl. En träl ägs av en annan människa, medan en livegen inte är någons egendom. Däremot, och häri ligger skillnaden, äger länsherren produkten av den livegenes arbete och den livegne är bunden till

marken han brukar. En länsherre kan befalla en träl att uppfylla hans önskan, men en länsherre kan inte befalla en livegen mer än vad lagen säger.

Trälarn och ofria har en stor fördel framför fría män: det är deras herres plikt att se till att de förblir vid god hälsa. De måste alltså näras, kläs och få vård, så även om det är en snål länsherre så kommer de förmodligen att klara sig. Det är en fördel som fría män saknar. Blir det svårt så ligger fría män betydligt sämre till än ofria.

Mark

Ytterst kommer all mark från Gud, som förlämnar jorden till Europas kungar genom påven. Konungen har i sin tur delat ut landet till vissa undersåtar som förläningar, som i sin tur delar ut delar av den till dem som svär undersåten trohet. Att förlämnas mark innebär att man har ansvaret för ett visst område och måste se till att samhället i området fungerar, till exempel genom att underhålla vägar, broar och kvarnar, eller genom att beskydda det från banditer och ogärningsmän. I gengäld har lantagaren (den person som förlämnas mark) rätt att ta ut skatt från området. Man måste tillhöra frälset för att få förlämnas mark.

Däremot får vem som helst besitta mark. Att besitta mark innebär en av två saker: antingen äger man marken eller så arrenderar man marken. Att äga

Exempel

Tuvas föräldrar är fría bönder som äger sin mark. En del av denna arrenderar de ut till arrendebönder i närheten. Samtidigt ligger marken som de äger i baron Sewicks förläning, som han har fått sig förlänad av greve Taran. Grevskapet ligger i hertigdömet Thabeun. Då gäller följande: arrendebönderna arrenderar marken av Tuvas föräldrar, som äger marken. Samtliga dessa lyder under och betalar skatt till baron Sewick, eftersom marken ligger i dennes förläning. Samma bit mark är alltså arrenderad, ägd och förlänad samtidigt.

Greve Taran och hertig Valachen kan inte ta ut någon skatt eller skicka befallningar till vare sig Tuvas föräldrar eller arrendebönderna. Däremot har baron Sewick fått sin förläning i utbyte mot en trohetsed gentemot greve Taran. Skulle greven råka ut för krig så kan han åberopa baronens trohetsed och begära att denne ställer trupp till grevens förfogande. Då skulle baron Sewick kunna kalla ut några personer i krigstjänst, och då skulle de som kallats till krigstjänst hamna under baronen som i sin tur står under greven i krigsorganisationen.

Rörigt? Vänta bara på vad som skulle hända om baron Sewick dessutom hade andra förläningar som han hade fått av andra grevar...



mark innebär att man kan bruka marken efter eget tycke. Marken är ens egen och man kan göra vad man vill med den, inklusive att arrendera ut den. Att arrendera mark innebär mer eller mindre att man "hyr" marken. Man betalar då arrende till den som äger marken som ersättning för att man får bruka marken på det sätt som avtalats.

Detta innebär att om någon är greve av Estwika så har denne marken runt omkring Estwika som sin förläning. En del av denna mark delar greven ut till en baron, som har den som *sin* förläning. En del mark inom baronens förläning ägs av fria bönder, som har köpt marken eller ärvt den av sin far. Skulle baronen dö och någon annan ta över förläningen så blir inte den markägande bonden av med sin mark. Den ligger fortfarande i samma baroni, och bonden äger fortfarande marken. Det enda som har ändrats är vem han ska betala skatt till och vem som kan kalla bonden till krigstjänst.

Även livegna har ett liknande förhållande. Även om de inte äger marken som de brukar så är de bundna till den. Skulle baronen dö och någon annan ta över

baroniet så är det inte mycket som ändras för den livegne. Det är en annan person som kräver in dagsverket, skatt och krigstjänst, men det är också allt.

Det finns en del mark i riket som inte ägs, arrenderas eller brukas av någon. Detta kan bero på att marken i sig är obrukbar, till exempel för att den är för stenig eller kuperad, eller för att den ligger för långt från byn för att jordbruk ska löna sig. Denna mark kallas "allmoge" och är i allmänhet fritt tillgänglig för alla. Liksom all annan mark så ligger även denna inom förläningen.

En del mark i riket, närmare bestämt ungefär en tredjedel, tillhör kyrkan. Denna kyrkomark kan delas ut till baroner och grevar, men oftare tillfaller den biskopar eller kloster, som i sin tur arrenderar ut den till bönder i närheten.

Slutligen finns det en del mark som Kronan inte har förlänat till andra. Denna kronomark besitts av bönder som betalar skatt direkt till Kronan, så kallade kronobönder. Skatt och arrende från kronobönder tas om hand av den lokale fogden.

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 icke uppodlad 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 begravningskostnader vara täckta.
Heriot	När en bonde dör tar länsherren hans bästa djur.

Skötning Man måste betala en så kallad skötning 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. Skötningen betalas ofta i samband med heriot och döds-skatt.

Kvarns katt 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.

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

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

Pannage Rätten att valla svin i skogsområden kan vara avgiftsbelagd.

Scutage För att slippa 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.

Religion

Västmark är, liksom så gott som hela Europa, kristet. Kristendomen är katolsk och tämligen medeltida. Allting läses på latin, och det är obligatorisk närvaro i kyrkan (ja, nästan i alla fall).

I Västmark finns det en liten rest av den gamla keltiska tron som fortfarande hålls vid liv. Det är huvudsakligen i norr och väster av riket som man hittar de som enbart bekänner sig till den Gamla tron. I resten av Västmark finns den Gamla tron kvar i form av seder och festivaler, som dock gjorts om för att passa kristendomen. Den Gamla tron är egentligen förbjuden, men man tillåts fortfarande att utöva den Gamla tron så länge som det inte märks.

Utöver det så finns det några få judar och muslimer i Västmark. Andelen judar och muslimer är dock försvinnande få.

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 västmarkingar 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 kungens 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. Älva-folken har trots allt en hel del makt, om så bara genom inflytande, även om få kristna vill erkänna det.



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

Kyrkans roll

En del spelare 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 långt efter Västmarks tid visade 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 hans huvud.

Vad i den sekulära världen kan vara mäktigare än en kyrka som sanktionerar konungen att styra sitt rike? Svaret är ett pragmatiskt "ingenting". 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 med 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, upp till en tredjedel av all mark i Europa år 1192.

Kort sagt, kyrkan är helt enkelt limmet som håller ihop det Europa som gestaltas i *Västmark*.

Doktrin

Hela den katolska doktrinen sammanfattas i trosbekännelsen, som instiftades i kyrkomötet i Nicea år 325 e. kr. Texten till denna lyder, i svensk översättning, som följer:

Vi tro på Gud Fader allsmäktig, himmelens och jordens skapare.

Vi tro ock på Jesus Kristus, hans enfödde Son, vår Herre, vilken är avlad av den Helige Ande, född av jungfrun Maria, pinad under Pontius Pilatus, korsfäst, död och begravnen, nederstigen till dödsriket, på tredje dagen uppstånden igen ifrån de döda, uppstigen till himmelen, sittande på allsmäktig Gud Faders högra sida, därifrån igenkommande till att döma levande och döda.

Vi tro ock på den Helige Ande, en helig, allmänlig kyrka, de heligas samfund, syndernas förlåtelse, de dödas uppståndelse och ett evigt liv.

Vad trosbekännelsen innebär för den normale västmärkingen är dock inte helt tydligt, så för säkerhets skull så förklarar vi den lite extra.

Det första stycket talar om skapelsen och om Gud själv: det finns en allsmäktig Gud som skapat himmel och jord. Detta är gemensamt för de övriga monoteistiska religionerna, dvs judendom och islam. Några samfund hävdar annorlunda. Katarerna hävdar till exempel att Gud skapade himlen och gjorde människan till sin spirituella avbild, men att den materiella världen och människans materiella hamn skapades av Djävulen. Detta är dock att betrakta som avvikande tro.

Det andra stycket talar om Jesus Kristus och sammanfattar hans liv i några korta satser. Kristus betraktas som Guds son som föddes till Jorden av jungfrun Maria. Bilden av jungfrun och Jesusbarnet är oerhört starka symboler inom katolicismen. Kristus dog, återuppstod och for upp till himlen, och har där bemyndigande att döma de levande och döda vid domedagen. Denna bit är också gemensam för de flesta kristna samfund med några få undantag. Några få samfund vägrar att erkänna Kristus som Guds son, utan anser honom vara en profet och förebild. Även muslimer ser inte Kristus som Guds son utan som en av Bokens profeter. Judendomen ger över huvud taget inte Kristus något erkännande som vare sig profet eller Messias.

Det tredje stycket innehåller fundamentet i den katolska doktrinen, och det är det som skiljer katolicismen från de ortodoxa kyrkorna. Den helige anden lades mer eller mindre till för att få kristendomen att inne-

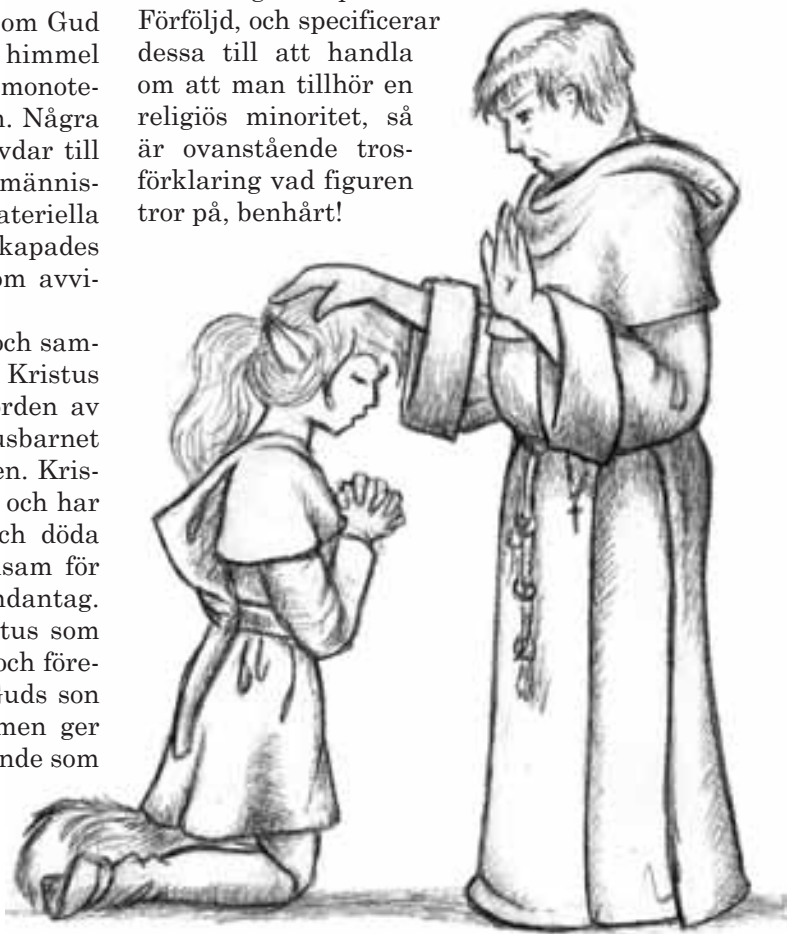
hålla ett heligt tretal, så att den lättare skulle kunna sväljas av den romerska populasen då kristendomen blev statsreligion i det romerska riket. Nu är treenigheten officiell doktrin i katolicismen, och treenigheten består av Gud fader, Sonen och den Helige ande.

Den heliga och allmänliga kyrkan och de heligas samfund är givetvis den katolska kyrkan, ledd av påven i Rom, och trots att det bara nämns i förbifarten så är det en vital del av den kyrkliga doktrinen. I princip får man tro hur man vill, så länge man erkänner den katolska kyrkan och påven som sitt världsliga överhuvud. Annars ställer man sig utanför den kristna gemenskapen och är därmed en kättare.

Slutligen kommer ett budskap om hopp. Människan kastades ut från paradiset sedan de syndat och synden har sedan ärvts hos människan sedan dess. Genom att få syndernas förlåtelse så kan man lösas från arvsynden och åter komma till paradiset. Syndernas förlåtelse får man endast genom att tro på Jesus Kristus som Guds son och världens frälsare. Dessutom, allting är inte slut bara för att man dör. Man kommer att återuppstå vid domedagen, och om man har levt ett rättfärdigt liv så får man leva för evigt vid Guds sida.

Detta är vad varje kristen person tror på i Västmark, och resten av Europa också för den delen. De undantag som finns är antingen gammaltroende, judar, muslimer eller tillhör någon avvikande kristen sekt, och utgör sammanslaget mindre än en tjugondel av Västmarks befolkning. Om en figur inte har egenskapen Tro och

Förföljd, och specificerar dessa till att handla om att man tillhör en religiös minoritet, så är ovanstående trosförklaring vad figuren tror på, benhårt!



Tid och kalender

Tid mäts inte alls som vi är vana vid. Faktum är att utöver helgondagar och högtider så mäts den knappt alls.

Tid

Även tid mäts annorlunda i Västmark – timmar används bara i astronomiska kalendrar, och sekunder och minuter är knappt kända annat än inom trigonometrin. Att dela in tid såpass mycket är bara löjligt. De flesta bryr sig egentligen bara om tidsskalan morgon, förmiddag, middag, eftermiddag, kväll och natt.

Det dominerande sättet är enligt tidegärdena i kyrkan och kloster. "Tidegärder" är de fasta bönetider då klostermunkar samlas i bön. Mellan dessa passas arbete in.

Tidegärd	Tid*	Klostersysselsättning efteråt
Matutin	01	Enskild bön, läsning i kapitelsalen
Laudes	03	Bäddning, toalettbestyr, städning
Prim	06	Arbete, kapitel sammanträde, 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.**

* Detta är ungefärlig tid, utgående från att solen går ner klockan 8 på kvällen. Går solen ner vid någon annan tid följer tidegärdena med.

** Om någon i klostret avlidit håller man likvaka med dödmessa under natten.

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.

Flyttbara högtiden

Påskdagen är basdatumet för en hel del kristna högtider under vår och försommar, och inträffar 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, som är till åminnelse av Kristi intåg i Jerusalem. *Kristi himmelfärds dag* inträffar torsdagen under sjätte veckan efter påsken, och är till åminnelse av den dag då den återuppvärdne Kristus steg upp till himlen. *Pingstdagen* inträffar söndagen 7 veckor efter påsk till minne av att den helige ande utgöts över apostlarna.

Orsaken till att påsken, och alla därtill relaterade högtider, flyttas på det sättet är att korsfästelsen inträffade under den judiska högtiden *pesach*, det osyrade brödets fest, som högtidlig håller uttåget ur Egypten. *Pesach* inleds den femtonde dagen i månaden *nissan*, vilket flyttas runt då den judiska kalendern är baserad på månens växlingar, inte solen.

Fasta högtiden

Hedniska högtider står i kursiv stil. Detta är inte alla helgondagar, men några av de viktigaste.

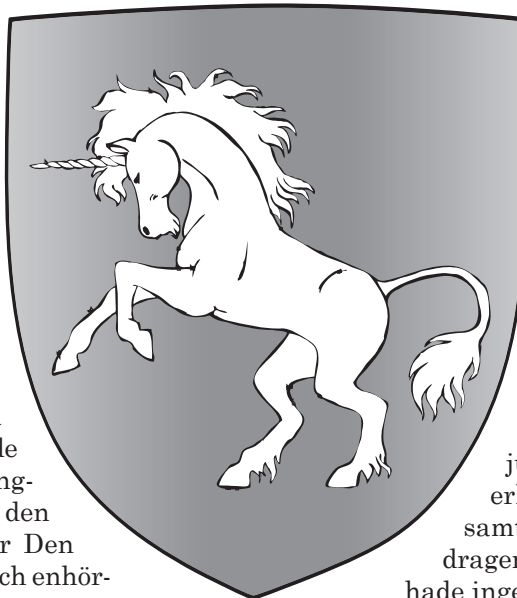
6 januari	Trettondagen
1 februari	St Brigid
2 februari	kyndelsmässodagen
6 februari	<i>imbholg</i> , inleder <i>earrach</i> , våren
17 mars	St Patrick
21 mars	<i>vårdagjämningen</i>
23 april	St George
8 maj	<i>beltaine</i> , inleder <i>samhradh</i> , sommarhalvåret
21 juni	<i>sommarsolståndet</i>
22 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	<i>lughnasa</i> , inleder <i>fomhar</i> , hösten
18 augusti	St Helena
23 september	<i>höstdagjämningen</i>
29 september	Mickelsmäss
8 oktober	St Demetrius
25 oktober	St Crispin
1 november	Allhelgona
	<i>Samhain</i> , inleder <i>geimreadh</i> , vinterhalvåret
9 november	St Theodore
22 december	<i>vintersolståndet</i>
25 december	juldagen, Kristi födelse

Västmarks riksvapen

Västmarks riksvapen är inte helt taget ur luften, utan betyder faktiskt någonting. Betydelsen hos vapnets enhörningsmotiv är så centralt för rollspelet *Västmark* att den till och med förekommer i spelets logotyp. Det är ett av de första riksvapnen i historien, men än så länge finns det ingen distinktion mellan ett större och ett mindre riksvapen.

Detta vapen är ganska nytt, och kom till under senare hälften av 1000-talet, förmodligen influerat av normandiska påfund i Toulanien.

Vapnet representerar Västmarks splittring mellan det nya och det gamla samhället. Det röda i vapnet står för Kristi blod och kunglighet. Enhörningen är däremot en mycket tvetydig symbol. En enhörnings horn påstås vara helande, och det sägs att när ormen, avundsjuk på de andra djuren, förgiftade källan som de drack ifrån så var det enhörningens horn som tog bort giftet. I den sagan är ormen en metafor för Den Onde, giftet står för arvsynden och enhör-



ningen är Jesus Kristus som frälser människan från det onda. Samtidigt står enhörningen också för älvafolken och deras magi. Vapnet kom till för att blidka älvafolken, som trots allt har en hel del inflytande i Västmark.

Det var ett visst mått av debatt kring hur kristet detta var eftersom kyrkan i Rom var skeptisk till ett riksvapen som står för både det heliga och det oheliga. Problemet löstes dock när den kardinal

som var motståndare till förslaget gick och dog. Kung Thar IV utnyttjade tillfället med att minnet "plötsligt försvann" i Rom och lät genom ombud "förtydliga" för kyrkan att vapnet officiellt stod för Kristi blod och rikets renhet. Så år 1078 försvann allt motstånd och den röda skölden med den vita enhörningen blev Västmarks riksvapen, till älvafolkens stora jubel. De hade ju trots allt fått ett officiellt erkännande av Västmarks kung, samtidigt som Vatikanen blivit dragen vid näsan, och älvafolken hade ingenting emot någondera.

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 kylar 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 delas geografiskt 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 Kelp tillhör också hertigdömet. Hertigdömet's huvudstad är också rikets huvudstad.

Hertigdömet Varundel avgränsas i norr av Elenmirth-skogens södra skogsbyrn, i öster av floden Ala, i väster av floden Falimar och i söder av havet självt. Mellan Alasjöarna ligger hertigdömet's huvud-

ort, staden Vadeltass. Varundel är Västmarks bördigaste hertigdöme och en hel del av överskottet skeppas norrut till Thabeun i utbyte mot timmer.

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

Conari är det östra hertigdömet, i skydd bakom Alafloden. Det här är ett väldigt varierat landskap, där boskapsuppfödning – särskilt av kor och svin – är den största inkomstkällan. Äl- 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 slottsruiner. Det finns tillräckligt många rivaliserande länsberrar 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 timmerflottnings.





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 ekar 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 älvestyre, 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 skeppsmas-

ter. Befolkningen lever huvudsakligen av skogsbruk, jakt och svedjebruk. Vid flodfårorna är skogen såpass bördig att den lämpar sig för konventionellt jordbruk, och det är dessa som står för huvuddelen av Alamirths livsmedelsproduktion. Kolmilning är också vanligt, och kolet används huvudsakligen i smedjor, både lokalt och söderut. Även ål- och dammfiske förekommer, men är inte så väsentligt.

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

Även de södra delarna av Felanibergen tillhör herigdömet. 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 förvånas över. Först omkring metern börjar det bli jobbigt. Sommarna 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.

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 skogsbyrn, och havet utgör den södra gränsen. Storleksmässigt utgör alltså Varundel det minsta hertigdömet, men trots sin litenhet är det ändå det rikaste hertigdömet, då marken är bördig lerjord som vattnas av floderna och terrängen är endast lätt kullig och lätt skogsbeklädd. Det är således ett mycket rikt hertigdöme med mycket rika skördar.

Huvudorten i hertigdömet är staden Vadeltass, strategiskt belägen mellan Alasjöarna. Staden är ett transportcentrum för järn, 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 Lilla Alasjöns utlopp.



Västmark í Europa

Riket Västmark är egentligen bara en avkrok i Europa. Dess roll i den internationella politiken är begränsad till Lyonia. Knappt något land på kontinenten tar hänsyn till det lilla riket, och man vinner heller ingenting på att försöka påverka det.

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 älvablod i sig till någon grad, även om det i de flesta fall inte ens märks. Av tradition har Västmarks kungar alltid sökt sig till Älvdrottningen för råd och militära allianser, och för det mesta brukar dessa löpa väl ut.

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

Det faktum att älvafolken erkänns som en politisk maktfaktor och accepteras har gjort att Västmark har hamnat något på kant med Rom, som inte kan acceptera dessa hedniska idéer. Men då Rom ligger tämligen långt bort och Alamirth betydligt närmare är det enkelt att se vem det är som har det tyngsta inflytandet. Även om Hennes Majestät inte har besökt Mirthanburg sedan Vår Herres år 867 har Hennes ambassadörer varit väl mottagna när de kommer.

Avranien

Avranien är ett splittrat land. Högländerna uppe i nordväst är ett helt annat rike än lågländerna i sydöst. Låglanden är den formellt och juridiskt sett styrande delen av riket, medan högländerna har avsat sig alla kopplingar till sin krona. Formellt sett är det alltså inbördeskrig i Avranien, men broderfolken har inte någon större lust att slåss mot varandra.

Det som stör både högländerna och Västmark är att den formella kungen av Avranien är en marionettkung under Toulanien. Det sägs ibland att när Toulanien säger "hoppla" så frågar Avraniens kung "hur högt?". Därigenom har någon form av informell allians kommit till stånd mellan Västmark och högländerna.

Klimatet i Avranien är kallare och råare, och det är inte alls lika fertil jordmån i riket. Man lever huvudsakligen av fisk och boskapsskötsel, och även om man till stor del även sysslar med jordbruk så är fisket och boskapen huvudnäringarna i riket.

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

Toulanien är formellt sett inte fiende till Västmark, men de båda rikena är inte på god fot med varandra. De flesta nordliga länsherrar är medvetna om att toulanska spioner spanar i området i Thabeun och norra Conari. Kungen har genom sina egna spioner fått reda på att något håller på att hända i Toulanien, och vänskapen med Wiederfan som ofta legat i krig med Toulanien gör ju sitt till.

Toulanien är ett frankiskt/normandiskt rike, i alla fall till styret. Huvuddelen av den ofrälse befolkningen är saxisk eller keltisk, men nästan hela adeln är frankisk eller normandisk och riket har en frankisk kung. 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. Det som stör de västmarkingar som vet något om Toulaniens folk är att den normale bonden huvudsakligen är en apatisk person som gör vad han är tillsagd. Det råder en stämning av uppgivenhet hos folket som inte finns någon annanstans på Lyonia.

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

Wiederfan

Wiederfan är grannlandet direkt öster om Västmark. De båda länderna har likartad kultur, gemensam historia och ungefär samma klimat. Wiederfan har dock inte lika snöiga vintrar som Västmark, vilket en del säger har gjort wiedernierna lite vekare. Å andra sidan har Wiederfan drabbat samman med Toulanien så ofta att de har härdats av det istället.

Det wiederniska kynnet är vida känt. En wiedernier är, anser man, en glad och våldsam prick som bråkar oftare än han behöver. Han är stor, muskulös och gärna en hästkarl också. Däremot är han inte allt för intelligent, och han skyndar inte direkt om han inte måste. Man skämtar gärna om korkade och lata wiedernier. Wiedernierna skämtar på motsvarande sätt med västmarkingar, som man anser vara gammalmodiga och "lite efter". Dessutom anser wiedernierna att västmarkingar super som svin och fumlar



runt i sänghalmen med vem som helst. De "frimodiga västmarkiska kvinnorna" är en vitt spridd myt i Wiederfan.

I egenskap av Västmarks närmaste granne och det land som är mest likt Västmark så är vänskapsbanden mellan de båda länderna mycket goda. Det finns dock vissa problem hos ädlingarna i Västmark att Wiederfan kan komma att ta över tronen i och med att kung Stefan Tyversten saknar arvingar och är gammal och döende. Wiederfan har dock sina egna successionsproblem. Hennes kungliga höghet Odesse Ideilgram är kronprinsessa och kommer att krönas till drottning när hon blir 21 år gammal. Detta ligger dock en bra bit in i framtiden (1198), så just nu är tronföljden osäker.

Wiederfan ligger i ett stort regnstråk mellan Wiedeborgen 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

Estaniens befolkning kommer från den tredje kolonisationsvågen (kelterna var den första, saxarna den andra och normanderna den fjärde) i samband med muslimernas erövring av den Iberiska halvön. Sedan den muslimska invasionen fullbordades så avslutades också flyktingströmmen, och nu har någon slags normalisering med relationerna till Spanien upprättats. Nu finns det tvärtom en hel del handelskontakter mellan det muslimska Kordoba-emiratet i Spanien och Estanien. Om man ska träffa på muslimer på Lyonia så är det i Estanien.

Eftersom Estanien huvudsakligen befolkades av personer som hellre flydde än som erkände sig underordnade ett folk som hade en annan religion så har kyrkan en väldigt stark ställning i Estanien. Kyrkan är dock inte så förtryckande som man kan tro. Den är egentligen bara överordnad adeln, och Estanien har inte heller någon kung (och har aldrig haft någon). Istället styrs riket av kardinal Matteus Vezzani i Roms namn, för att sörja för de själar som tvingats fly från sitt hemland på grund av muslimernas erövring.

Det förekommer dock inte någon egentlig fientlighet mellan muslimer och estaner. Handeln är alldeles för lukrativ för det, så muslimer tolereras i Estanien så länge de inte aktivt verkar för att sprida islam. Officiellt sett får muslimer inte utöva sin religion, men så länge det inte märks så kommer ingen att klaga eller göra något åt saken.

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 helt under-

ställd kyrkan. Estanien är nästan lika strikt styrt som Toulanien, men styret är ändå lättare, framförallt för de ofrälse. Det är mest adeln som klagar över det strikta styret.

England

Förhållandet med England har alltid varit gott. Englands och Lyonias saxiska befolkning kom ungefär samtidigt, och förhållandet mellan de två saxiska brödrafolken har varit exemplariskt. Detta ändrades något med den normandiska invasionen av England. Man har god kontakt med saxiska ofrälse och de få saxiska frankliner som finns i England, och sedan Henrik II:s regering så har förhållandet med den engelska kronan också stärkts. Relationen med den engelska adeln är dock inte den bästa – inte vänlig, men inte heller fientlig.

Frankrike

För ungefär 130 år sedan var man mycket orolig för en normandisk invasion av Lyonia. En viss invandring (med påföljande bråk) inträffade också i Toulanien i samband med Vilhelm Erövrarens härjningar i England, men någon invasion kom aldrig. Istället kom man att försöka få god kontakt med Frankrike och de nya härskarna över England, vilket lyckades ganska bra. Västmark har ganska goda relationer med England, även om dessa försämrats något i och med att kung Rikard Lejonhjärta har rest till Palestina på korståg. Kung Filip av Frankrike har också rest iväg på korståget, så även relationerna med fransmännen har försämrats.

Tysk-romerska riket

Kontakten med det tysk-romerska riket är sporadisk, och består huvudsakligen i handelskontakter via Hansan. Det är från Hansan som en stor del av vapnen i Västmark kommer. Resten importeras från Toledo i Spanien. Annars är kontakten sporadisk. Det finns trots allt ett Frankrike i vägen.

Vatikanen

Det finns en motsättning mellan kyrkan i Rom och Västmark. Att Västmark är ganska så tolerant gentemot hednatroende är något som kyrkan har svårt att se mellan fingrarna på. Kyrkan har dock ett helt korståg att ta hand om och Västmark är trots allt en oviktig avkrok i Europa, så därför har man aldrig gjort något mot Västmark.

Den kontinentala korstågshysterin har heller inte nått Västmark. En hel del riddare har svurit korsfarareden och farit till det Heliga landet, men långt ifrån alla. En stor del av dem stannade hemma.



Kläden

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

Material

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

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

Vadmal är grovt vävd ull som filtas 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.

Klädesplagg

Gemensamt för kläderna är att de utgår från mycket enkla mönster – 1990-talets skjortor är textiltekniska monster jämfört med en medeltida tunika.

En tunika är en undertröja, nästan som en enkla 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 en lång kjol till kjorteln. Den bör i de flesta fall vara fotsida. Ibland har de en hellång dräkt istället, som ofrälse brukar snöra ihop vid midjan med ett förkläde. Det kan hända att kvinnor bär manskläder – de är ofta bekvämare vid färder genom oländig terräng eller vid till exempel ritt.

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

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

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

En tabard är ett tygstycke eller ett ytterplagg som man bär ovanpå kläderna i rent dekorativt syfte. I sin enklaste form är det ett smalt tygstycke som når från axlarna till knäna eller marken med ett hål för huvudet, medan de mer avancerade varianterna har hopsydda sidor och kluven front och bak för att möjliggöra att man kan ha tabard till häst. Riddare bär ofta en tabard ovanpå rustningen. Den är ofta broderad med familje- eller ordensvapen.

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.

Överklassens kläder är nästan likadan som underklassens, men den är dyrare, finare och tillverkad av dyrare material.

Rustning

Rustning förekommer aldrig som vardagskläder. De som vanligen bär rustning även till vardags ses på som bråkmakare. Samma sak gäller överdrivna mängder vapen. Det är acceptabelt för riddare att bära ett svärd eller för ofrälse att bära en huggkniv till vardags, men det är inte acceptabelt att bära rustning och hela arsenaler med vapen till vardags. Rustningar och tyngre vapen är avsedda för krig, inte vardagsgöromål. Dessutom är risken större att rustningar slits, rostar eller möglar när de används än när de förvaras.

Gemensamt för alla rustningar är att de inte är styva. Detta hindrar inte rörligheten i någon större utsträckning 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 ylletyger. 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 har ofta svärd vid sidan och en dolk i bältet. Det är deras motsvarighet till slips.

Frísyren

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

Kvinnor bör ha långt hår. Adelskvinnor kan ofta ha invecklade frisyren 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 "skamklippa" – man rakar eller klipper av dem håret. Detta är en ganska vanlig "grå" bestraffning 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 definitivt kan försvara både sig och sin heder.

Stridande män föredrar att ha håret klippt kort i en slags "pottfrisyr" på vilken man sedan lägger en hätta som skyddar håret från brynjuhuvan. 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 på en häst. 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 knekt, kurir, vapensven åt en riddare, 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 max-



last på 250 pund eller 113 kg. Av dessa går ca 170 pund åt för ryttare och sadel, kvar alltså 80 pund last. I krig ökar siffran något; en tungt lastad häst kan utan allt för stora problem lasta 280 pund.

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

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

På grund av att en rustning väger och är ganska obekvämlig rider man så gott som aldrig rustad. Någon häst måste likförbannat bära rustningen, och eftersom det är bekvämare utan rustning än med tar man på den först när man måste.

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 sergeanter, 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.

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

Hästar äter enormt mycket. Hästen är van vid att tillbringa större delen av dygnet ätande. För en vildhäst räcker normalt det bete som den får i sig, men för en tamhäst kommer lite andra krav. Därför behövs normalt någon form av vallfoder (det vill säga hö) och kraftfoder (oftast havre men även korn) för att hästen ska kunna äta som den är van, under större delen av dygnet, och ändå arbeta åt sin ägare.

En typisk ridhäst äter ungefär tio pund hö varje dag. Hö är huvudsakligen till för att tillfredsställa hästens tuggbehov och för att aktivera tarmarna, och innehåller inte så mycket energi. Kraftfoder innehåller större delen av den energi som en häst förbrukar. Oftast utgörs detta av havre, men även korn används. En häst blir inte mätt på samma sätt som en människa, utan fortsätter att äta så länge det finns något att äta.

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.

Lyonia ligger dessutom i inloppet till Engelska kanalen, och stormar kan komma utan förvarning från Atlanten och skölja över ön. Detta är något som gör resor på sjön vid Lyonia än mer vanskligt.

Värdshus och övernattninɡ

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 åt resenärer. Man tar oftast emot kontant betalning, men det går för det mesta bra även med byteshandel eller arbete.

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

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



Kapitel 13:

Djur & Djurfolk

I *Västmark* är djur sällan avsedda att användas som monster eller något som man ska slå ihjäl för att stjäla skatten ifrån. Huvuddelen av allt rollspelande i *Västmark* rör jordnära intriger. Även om det kan vara mycket som står på spel, som till exempel kungarikets framtid, så är det oftast inget övernaturligt eller omänskligt som ligger bakom intrigen.

Bra mycket oftare är de varelser som ingår i samhället. Det finns en viss ekonomisk vinning i att ha djur, nämligen de produkter som djuret skapar i form av kött, mjölk, ull, skinn, päls med mera, eller de nyttor som de gör i egenskap av transportmedel, jakt-hjälpmiddel, muskelkraft eller liknande tjänster.

En del djur har man direkt spelmässig nytta av, som till exempel hästar och hundar. Andra djur kan vara intressanta som något som jagas eller utgör en mindre motståndare i ett äventyr. I båda fallen är deras respektive spelvärden intressanta, varför de listas i detta kapitel.

Monster som motstånd

Endast undantagsvis är djur motståndare till figurerna. Oftast rör det sig då om uppretade vilddjur som trängs in i hörn, försvarar sina ungar eller har blivit sårade sedan tidigare. Ytterst sällan är djuret eller "besten" någonting övernaturligt, och när det sker så är det oftast föremål för sagor och legender.

Det finns inga "egna" monster i *Västmark*. De som beskrivs här har förekommit i litteratur och saga, eller åtminstone i heraldiken. Eftersom mytologiska varelser varierar mellan olika sagor så finns det ingen "sann bild" av hur monstret är – alla sagor har sin variant, och om någon variant ska utpekas som sann så måste någon annan variant förklaras som falsk, missuppfattad eller som ett eget monster. Ingendera lösningen är särskilt vettig och samtliga leder till någon form av problem.

Några "monster" beskrivs inte i detta kapitel, utan hör mer till älvafolken. Vättar, troll, vildvittror och en del andra varelser hamnar i denna kategori. Även

BEWARE THE JABBERWOCK, MY SON!
THE JAWS THAT BITE, THE CLAWS THAT CATCH!
BEWARE THE JUJUB BIRD, AND SHUN THE FRUMIOUS BANDERSNATCH!

DIKTEN *JABBERWOCKY*,
"*THROUGH THE LOOKING GLASS*"
AV LEWIS CARROLL

om de ur alla synvinklar är "monster" så är de fortfarande mer älvafolk än monster och tas därför upp i kapitlet Älvafolk.

Av den anledningen har vi valt att tona ner monster och bestar, och istället valt att beskriva vanliga djur och deras roll i samhället. Om en spelledare vill använda bestar i sina äventyr så bör denne på sin höjd utgå från vad som står i detta kapitel, och med det som grund skapa något eget, som ligger mer i linje med den egna visionen.

Indelning

Det finns ingen vetenskaplig indelning av djur, annat än insekter, reptiler, däggdjur, fiskar och fåglar. Däggdjur och fåglar finns på land, och fåglar kan flyga och lägger ägg. Fiskar lever i vattnet. Därmed är delfiner och valar fiskar.

Reptiler lever både på land och i vatten, och kan vara benlösa och giftiga eller ha ben. I vilket fall som helst så är de kalla och slemmiga som fisken, och de är alltså Satans avföda.

Dessutom finns det insekter, vilket även omfattar spindlar och tusenfotingar. Även dessa är Satans avkomma.



Fler egenskaper

De egenskaper som presenteras nedan är särskilt skapade för djur. Det går att använda dem för djurfolksfigurer också om spelledaren så tillåter. 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 finns 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 skräma 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 dågift. 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.

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

+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 som inte kan släckas av vatten.

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 +7, 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 dressyrittsliknande momentet på tornerspel, är det oftast vältränade ridhästar som används, men en del envisas ändå med att ta den stora stridshästen då denna ofta är mycket vältränad och -dresserad, samt att den ser maffigare ut.

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

En ponny är egentligen ingenting annat än en liten häst. Normalt sett så får ofrälse inte rida på hästar, men däremot så får de rida på ponnies. Ponnies används också för ridträning av unga.

Ridhäst Egenskaper: Stor +6, Fyrfota +9, Vältränad +2, Lojalitet: ägare och tränare +1

Passgångare Egenskaper: Stor +6, Fyrfota +8, Vältränad +3, Lojalitet: ägare och tränare +3

Ridponny Egenskaper: Stor +5, Fyrfota +7, Vältränad +2, Lojalitet: ägare och tränare +1

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 +7, Fyrfota +7, Vältränad +1

Packponny Egenskaper: Stor +5, 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. Det finns även några starka ponnyraser som används som dragdjur,

Arbetshäst Egenskaper: Stor +6, Fyrfota +8, Vältränad +1

Stor Arbetshäst Egenskaper: Stor +7, Fyrfota +6, Vältränad +1

Arbetsponny Egenskaper: Stor +5, Fyrfota +7, Vältränad +1

Åsna 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 fällt 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

Kvalitet och djur

De djur som listas här är synnerligen normala djur. Andra djur kan ha andra egenskaper.

Ett djur av dålig kvalitet får egenskapen Gammal -1 eller en egenskap sänkt med ett steg per snäpp under Normal kvalitet. Ett djur av god kvalitet får en egenskap per snäpp över Normal kvalitet höjd med ett steg.



Andra djur

Hästar och hundar är de viktigaste djuren ur spelets synpunkt. De är visserligen inte så viktiga för den normala bondefamiljen, men det är inte så ofta figurerna spelar en normal bondefamilj.

Utöver dessa finns det några andra helt vanliga djur, som vi också bör ta upp.

Jaktfåglar

Falkenteri är en populär sport bland adelsmän, så jaktfåglar är mest av intresse för adelsmän som använder dem för denna sport.

Stor Rovfågel (örnar, stora falkar) Egenskaper: Liten -4, Vingar +12, Smidig +3, Klor +2, Näbb +2

Vanlig Rovfågel (falkar, hökar) Egenskaper: Liten -4, Vingar +13, Smidig +4, Klor +1, Näbb +1

Liten Rovfågel (små hökar, vråkar) Egenskaper: Liten -5, 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 – räv 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 +7, Klor +3, Tänder +3, Päls +2

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

Kronhjort Egenskaper: Fyrfota +8, Horn +2, Päls +1, Dålig syn -2, Luktsinne +2

Rådjur Egenskaper: Fyrfota +7, Liten -1, Horn +1, Päls +1, Dålig syn -2, Luktsinne +2

Älg Egenskaper: Fyrfota +6, Stor +6, 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



Bruksdjur

Getter och kor är de främsta källorna till mjölk och mejeriprodukter. Getter har man på gården där de får äta upp det mesta, medan man huvudsakligen tar korna i vall på ängar och hedar ute på allmänningen. Får vallas också på ängar och hedar, men deras mjölk tar man inte hand om. Istället är man intresserad av deras ull och deras kött.

Kor, får och svin slaktas i stor mängd när vintern kommer, och man behåller i princip bara avelsdjuren. Baggar får sällan bli vuxna, och inte heller tjurkalvar eller galtar. Dessa är bland de första som slaktas när hösten kommer. Däremot har suggor, tackor och kor större överlevnadschans. Några enstaka avelsdjur av hankön behåller man, men det är också allt. En del lånar till och med andras avelsdjur istället för att behålla några egna.

En ox är en kastrerad tjur. Oxar används enbart för att användas som dragdjur, då de är lugnare och lättare att kontrollera än en vanlig tjur men fortfarande lika starka. De är dock (av förklarliga skäl) inte användbara för avel.

Den viktigaste källan till kött för vanligt folk är höns och kyckling. Fågel är dessutom den enda form av kött som kyrkans män får äta, även om det i rättvisans namn ska sägas att vissa av kyrkans män inte låter sig hindras av det påbudet särskilt mycket...

Ett djur som man inte ska underskatta nyttan av är den vanliga huskatten. Katter förknippas ofta med häxkonst, eftersom deras ögon växlar form precis som månen och av tradition är månen och häxor tätt sammanknutna. Hur långsökt det än låter så är det ändå verklighet för västmarkingar. Men katter är ändå väldigt praktiska, eftersom de klarar sig själva genom att jaga möss, råttor och sorkar, som annars kan förstöra hela jordbruket för bönder.



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, men att faktiskt möta dem... nä!

Grip

Gripen är en våldsam best med en örns framben, huvud och vingar, och ett lejons kropp och bakben. De finns alltid i närheten av stora guldfyndigheter som de vaktar in till döden, då deras ungar måste äta guld för att växa. Det enda som kan locka dem från det guld de vaktar är hästkött i större mängd, som de slår ner på med våldsam kraft.

Det var länge sedan man såg gripar på Lyonia, men det sägs att de fortfarande finns i Avraniens inland, långt från dalar och fjordar. Det lär också finnas en och annan grip i Wiederbergen, i alla fall om man får tro de rykten som går i östra Västmark.

Egenskaper: Fyrfota +7, Vingar +10, Klor +3, Näbb +4, Stor +6



Hippogryf

Hippogryfen eller hästgripen är ett annat sago-djur med häskkropp, fågelvingar och gärna också örnhuvud. Ordet används ibland om den legendariska bevingade hästen Pegasos, som dock inte verkar vara en typisk hippogryf – hippogryfen kan ha örnklor istället för hovar.

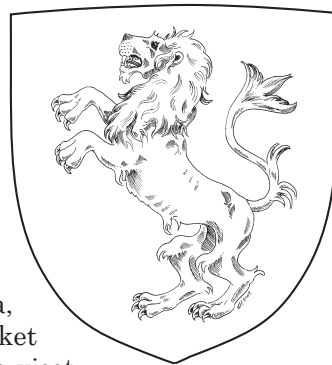
Hippogryfen är en dödlig fiende till den vanliga gripen, och de kan ofta ha våldsamma strider om de befinner sig i samma område.

Egenskaper: Fyrfota +9, Vingar +10, (Klor +3), Näbb +4, Stor +6



Lejon

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



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

Mantikora

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 +4, Fyrfota +12, Klor +3, Tänder +4, Gift +5, God Hoppare +8, Bildad +4

Panter

Pantern är en legendarisk katt som då och då kan synas i Lyonias skogar. Den är mindre än ett lejon och föredrar att anfälla 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



Enhörning

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.

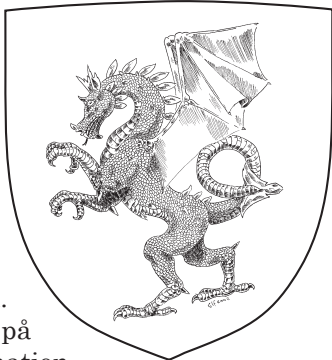
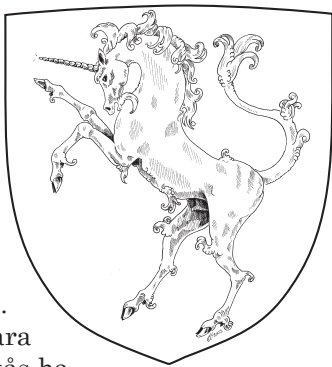
Drake

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 magi-inkarnation 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 huvudet taget och utan vingar, eller en kombination därav.

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

Egenskaper: Enorm +8, (Fyrfota +12), (Vingar +15), Eldsprut +4, Klor +6, Tänder +6, Gift +4 (oantänt eldsprut och blod), Bildad +4, Trollkarl +4 (glöm inte en hög trolldomsskickligheter – 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. Att med sitt eget blod ge nåd åt dem som felat anses vara en from handling, och därför är pelikanen en symbol för hängivenhet.

Storken är monogam i sin natur; varje par lever tillsammans i hela livet. De återvänder alltid till samma bo. De sköter om det noggrant 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

Djurfolken har 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 spelldare 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. Djurfolk är antropomorfa varelser – de har vaga likheter med originaldjuret men har en mer människolik anatomi och ofta också kläder på sig. Djurfolk är alltid däggdjur. Det finns inga djurfolksreptiler, insekter, fiskar eller fåglar.

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. Fone 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.

Lagen och djurfolk

Djurfolk har officiellt samma rättsliga skyldigheter och rättigheter som alla andra, med ett undantag: djurfolk kan aldrig få adelstitlar. De kan däremot vara fria, livegna eller trälar, precis som alla andra. I praktiken är djurfolk ofta diskriminerade. Denna syn är vanlig framförallt nere i söder och sydost, där den kontinentala kristendomen är som starkast.

Även halvfolk kan drabbas av samma diskriminering, men det finns ingen lag som förbjuder halvfolk att inneha adelstitlar. Halvfolk har dock en annan nackdel – i och med att de ofta kan tas för fullt mänskliga uppfattas det ofta som att de har förrätt människorna om de avslöjas, på grund av att de har hållit sin natur dold. Det är förmodligen det som Tuva var rädd för innan hon tog tjänst hos riddar Gared. Hade hon avslöjats så hade byborna helt enkelt överreagerat.

Lika rättigheter: Djurfolk betraktas som en normal del av samhället och värderas lika högt som vem som helst. Denna syn på djurfolk är mycket ovanlig och återfinns i nordvästra Thabeun.

Viss diskriminering: På papperet är djurfolk lika mycket värda som vem som helst. De får syssla med vilka aktiviteter de vill, men människor ser ner på dem. Resultatet är att djurfolks eadsgild alltid betraktas som hälften så mycket värd som den borde vara, även om deras wargild räknas som vanligt. Dessutom lär de få stå ut med vissa tillmälen. Denna syn är ganska vanlig i norra Västmark.

Öppen diskriminering: Djurfolk betraktas som föga bättre än djur. De får alltid de sämsta möjliga yrkena, ofta bara som dragare eller något annat kroppsligt arbete. De utsätts ofta för mobbning och förnedring. Djurfolks wargild räknas som hälften så stor som den borde vara. Denna syn är ganska vanlig i södra Västmark.

Full diskriminering: Djurfolk betraktas som djur och likställs med trälar, utom att ingen nödvändigtvis behöver äga dem. De har ingen *wargild* över huvud taget och ingen kommer att säga något om man skulle råka slå ihjäl någon. De som är vänliga mot djurfolk trakasseras. Denna syn är någorlunda ovanlig, och återfinns huvudsakligen i södra Västmark.

Ohyra: Djurfolk betraktas som djur, men deras närvaro accepteras inte ens. Djurfolk kastas ut ur byar eller slås ihjäl utan pardon. Ingen *wargild* utgår någonsin för djurfolk. Husdjur har det bättre än djurfolk. De som är vänliga mot djurfolk trakasseras och man är öppet fientliga mot sådana. Denna syn är mycket ovanlig och finns mestadels i sydöstra hörnet av Västmark.



Figuren

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

Djurfolks position i samhället är inte den bästa. De var tämligen jämlika med människor innan kristendomen kom till Lyonia, men därefter har djurfolken drabbats av förtryck. Halvfolk sitter i nästan samma sits, men har det lite bättre då de ofta är mycket lika människor. Egenskaper som Förföljd eller till och med Jagad kan därför vara rätt lämpliga för djurfolk.

Djur har sina egna språk. Språken är indelade efter djurfamiljer som inte är besläktade med varandra. Däremot finns det mängder med underspråk, en för varje art, som alla är närbesläktade med varandra (se sidan 62). Både djurfolk och djur kan lära sig dessa, samt även personer med Älvablod till minst +3 och de figurer som har någon egenskap som gör det möjligt att tala med djur (egenskapen Hamnskifte, till exempel, eller egenskapen Djurspråk). Några exempel finns i tabell 37.

Det går naturligtvis att spela vanliga djur också. Nackdelen är förstås att man har problem att kommunicera (se särskild ruta för detta). Vidare kommer man att få problem med att manipulera saker och ting, till exempel vapen och verktyg.



Tabell 37: 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.
Björnspråk	Björnar.
Hovspråk	Hästar och andra hovdjur.
Klövspråk	Kor och andra klövdjur.

Nya egenskaper

Talförmåga (o: +1 till +4) Egenskapen kan endast innehas av djur, och innebär att djuret kan tala. Egenskapen täcker inte språken. Dessa måste man lära sig som vanliga skickligheter.

- +1 Djuret kan tala med en viss person. Alla andra hör bara naturliga ljud från djuret, till exempel gläfsningar, morrningar, jamanen etc.
- +2 Djuret kan forma vissa ljud med munnen och därigenom tala, men det är näst intill omöjligt att förstå vad som sägs. Lyssnaren får -3 på sina slag för att förstå djuret.
- +3 Djuret kan forma de flesta ljud i mänskligt tal med munnen och därigenom tala, men det låter inte helt rätt. Man vet omedelbart att det inte är en människa som talar.
- +4 Djuret har ohindrad talförmåga.

Djurspråk (o: +1 till +4) Egenskapen gör att man kan lära sig djurspråk och eventuellt även uttala det. Egenskapen täcker inte språken. Dessa måste man lära sig som vanliga skickligheter.

- +1 Personen kan lära sig att förstå djurspråk, men inte tala det.
- +2 Personen kan efterlikna djurens ljud och därigenom tala djurspråk, men det är näst intill omöjligt att förstå vad som sägs. Djuret får -3 på sina slag för att förstå personen när denne försöker tala djurspråk.
- +3 Personen kan forma djurens ljud någorlunda rätt och därigenom tala, men djuret vet omedelbart att det inte är ett djur som talar.
- +4 Personen har ohindrad talförmåga.

Kapitel 14:

Älvafolk

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 (ljusalfar 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 i 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 människor.

Andra versioner säger att älvafolken härstammar från Lucifer Samael då han slängdes ut från himlen

– YOU SPOTTED SNAKES WITH
DOUBLE TONGUE, THORNY HED-
GEOGS, BE NOT SEEN; NEWTS
AND BLIND-WORMS, DO NO WRONG,
COME NOT NEAR OUR FAIRY
QUEEN.

*TITANIAS ÄLVOR,
”A MIDSUMMER NIGHT’S DREAM”
AV WILLIAM SHAKESPEARE*

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 älvorna 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 grönblå i hyn.





Västmarks älvafolk

Västmarks älvafolk har mestadels hämtats från "riktig" folktro. Namnen kommer huvudsakligen från de brittiska öarna och Skandinavien, och varelserna är 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.

Till skillnad från människor, halvfolk och djurfolk så 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.

En viktig sak som nästan alla älvafolk kan hantera, mer eller mindre instinktivt, är älvmagi. De kan sällan göra allt, utan har en eller två trick (motsvarande besvärjelser) som de kan använda sig av. I princip är det bara alver, leprechauns, troll och gwragedd anwnn som kan använda älvmagi fullt ut. Resten kan som sagt var enbart ett fåtal trick.

Olíka 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 älorna 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 enskilda individer som inte heller kan klassificeras.

Alver

Alver brukar allmänt definieras som älornas 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. Man tilltalar henne som Ers Majestät och omtalar henne som Älvadrottningen eller Hennes Majestät.

Tuatha Dé är de äldsta och äldaste 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** [thìna shì], eller de Ljusa Älorna. De lever mestadels under kullarna, men gör ibland besök på ytan. Daoine Sidhe utgör adelsskapet bland älorna, 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. De håller sig oftast dolda och osynliga, men om de visar sig så är det oftast som en högdragen, majestätisk och kylig varelse. 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** glömmer 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 pliktkänsla, 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 "fyllesjuka" leprechauns kallas ofta **cluracaun**.

Skogarnas skojare kallas ofta **Fir Darrig** [fear 'dearg]. De är småväxta varelser med vingar som ofta dansar ringdans i skogarna. De 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 anfalla 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 så förvandlas de till sten.

Vättar

Vättesläktet är älva världens 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 hamnskiftande 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 vättar, 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 älva folk. Till skillnad från de flesta andra älva folk 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 med, 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 [ˈboka] 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 blir 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 vatten. 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 [Gwageth 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 grönbleka 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 fagrade man kan tänka sig. De har ett litet problem – de smälter till en vattenpöl om de 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-oosh-kyä] på Irland.

Ospecíficerade 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 insparad i köttet hos en människa. **Leanan Sidhe** [ˈlan-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** [ˈban ˈniːja] tvättar de blodiga kläderna tillhörande dem som kommer att dö. Dess nära släkting, **Bean Sidhe** [ˈban ˈshi], 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.



Faran med älvafolk

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 Stryktålig-hetsslag 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.

Älvaritten

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. Man kan ibland hitta dem i riktigt gamla gravar, där endast benen är kvar.

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 förståndsrubbingar. 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 ett sådant ”skämt” 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.

Älvalandet

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.

Genom ridån

Och hur kommer man dit? Gå lite till höger.

Skämt åsido, älvalandet är ett ställe som man inte går till. Man kommer dit. Mäktiga älfolk kan utan allt för stora problem ta sig igenom ridån och gå över till andra sidan. Mindre mäktiga älfolk 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 Trolldom) 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

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.

Det finns inga städer i Älvalandet. Det närmaste man kan komma är Älvadrottningens slott. Slottets utseende är lika föränderligt som drottningens humör. Det kan ibland se ut som ett mörkt och olycksbådande slott byggt i svart sten och ek, och endast upplöst av facklor och fyrfat. Ibland kan det se ut som ett elegant palats med fantastiska trädgårdar, enorma glasfönster och stora salar. Ibland ser det närmast ut som ett sagoslott med höga tinnar och torn, spetsiga runda torntak, vita murar och dekorerade kreneleeringar.



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 älvarna i sin övernaturliga konservatism blir skadade av denna nya företeelse. Slutligen finns det de som tror att älvarnas 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 älvarnas aversion mot järn och stål är det förståeligt att de mestadels använder brons och koppar istället. Brons är det som är mest lämpat för vapen eftersom koppar är för mjukt, så majoriteten av alla beväpnade älvor bär rustningar och vapen av brons.

Älvastål

Älvafolken kan dock använda vissa former av 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.

Kallt stål

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.

Kallt stål kan ofta skada eller hindra älvafolk. Om den hindrar älvafolk så gör den det på så sätt att älvamagi inte kan påverka någon som bär kallt stål över en viss mängd och inte heller själva stålet. En sådan älva slagen i järn kan inte fly eller förstöra bojorna. Om kallt stål skadar så bränner det som den eld som stålet smiddes i.

Skydd från älvafolk

Det finns många sätt att skydda sig från älvafolk. Vissa fungerar, vissa fungerar inte – det varierar från älva till älva.

Observera att även om skyddet inte fungerar så blir älvafolken vansinnigt förolämpade om man använder sig av dem och de upptäcker det. I så fall har man lyckats skaffa sig inte bara en dödlig fiende, utan till och med en odödlig fiende, och det är ingenting som rekommenderas...

Hästska över dörren: Älvafolk kan inte passera en tröskel med en hästska över den. De kan inte heller passera en tröskel med järn i den.

Sax: En öppen sax synlig i ett rum hindrar älvafolk att gå in i det.

Kristna symboler: Älvafolk 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: Älvafolk 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: Älvafolk kan inte korsa en saltlinje.

Rinnande vatten: Älvafolk kan inte korsa rinnande vatten.

Bröd: Älvafolk 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 sadeltyg.

Klockor: Älvafolk tål inte ljudet av kyrkklockor; om de hör en kyrkklocka skadas de av ljudet.

Pentagram: Ett pentagram på dörren hindrar älvafolk att gå in.

Vigd jord: Jord från kyrkogårdar hindrar älvafolk att påverka bäraren på alla sätt. Älvafolk kan inte heller befinna sig på kristen helgad mark, till exempel i kyrkor eller på kyrkogårdar. Det kan till och med döda dem.



Älvafolk som figurer

Det går att bygga älvafolk som figurer. Det kommer dock att innebära vissa problem. Älvafolk 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 älvafolk mycket svåra att spelleda för.

Som spelare finns det också en hel del problem som man måste ta itu med. Även som spelledare är det bra att tänka på dessa problem.

Tid

Älvafolk har inget tidskoncept. De är tidlösa och har en tendens att tänka binärt om tiden: antingen är den totalt ointressant och bara rinner förbi, eller så är den högtintressant och kräver full uppmärksamhet. De har ofta samma sinnelag – antingen älskvärda eller tvärförbannade, och med mycket tvära kast däremellan. En sådan tidsuppfattning är svår att spela.

Detta innebär att älvafolk har svårt att förstå varför eller hur dödliga åldras. De ser ofta på dem som bräckliga och flyktiga varelser, ibland med överlägsenhet, ibland med medlidande.

Över huvud taget hänger de inte med och känns tidsmässigt felplicerade. Det gäller inte enbart bakåt i tiden utan även framåt i tiden – det går alldeles utmärkt att hitta plåtrustningar bland älvafolk, även om sådana ligger ett par hundra år framåt i tiden bland vanliga dödliga.

Älvmagi

Alla älvafolk är bundna av magi. Detta beror ytterst på att de **är** magi. För dem är verkligheten flytande. Vår påtagliga, statiska och tämligen fysiska verklighet beror ur älvafolkens synvinkel på en brist på fantasi.

Älvafolkens verklighet är helt annorlunda. För dem så är verkligheten beroende av drama. De ändrar sitt utseende och sin omgivning för att passa det dramatiskt korrekta i verkligheten. Det enda som är konstant för dem är dramat. Det är därför som det finns så starka band mellan älvafolk och författare, skådespelare och poeter.

Det finns en paradox i detta. För älvafolk är verkligheten inte bara en illusion. Det är också det enda som räknas. Sanningen är flyktig och flytande, men alltid sann. Drömmar är lika verkliga som fysiska föremål. Älvafolk har, genom sin magi, möjlighet att göra dessa favoritdrömmar verkliga, vilket de också gör.

Eftersom älvafolk också är magi så nås en slags magisk "dagdrömskonsensus" av vad som är trevligt, och lever i den illusionen. Hovintriger, bråk och käbbel levs ut på riktigt i dessa magiska "virtuella verkligheter", och genom älvmagins natur är dessa virtuella verkligheter högst verkliga.

Känslor

Älvafolk 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 infört sitt eget folk, beroende på att där är det enda tillfället som de får möjlighet att utvecklas innan det är för sent.

Älvafolk 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".

Älvafolk 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 några sekunds varsel.

Älvafolk gillar konflikter, så länge som de har kontroll över dem. Det är lite som att vi gillar krigsfilmer, men avskyr krig. De ger sig mer än gärna i kast med intriger, konflikter och ränkspel sinsemellan. Älvafolk kan bli mycket entusiastiska över en konflikt utifrån, eftersom det innebär variation till temat, men blir mycket förgrymmad när de upptäcker att de inte har kontroll över den. I så fall vill de helst avsluta den så snabbt som möjligt och till vilket pris som helst. Det spelar heller inte så stor roll om andra kommer i vägen när man försöker göra slut på konflikten.

Uppträdande

Försök gärna få älvornas talspråk att kännas urmodigt. De har ju trots allt varit med ett tag och hinner inte alltid ställa om sig till nymodigheter. När en älva svarar på det med förolämpningar som inte ligger Shakespeares långt efter.

För älvor är form och etikett en plikt. Man talar helt enkelt inte oartigt till andra, inte ens om man är tvärförbannad. Det går dock utmärkt att förolämpa någon, men man gör det då inte genom skällsord, utan genom kreativa liknelser. Älvafolk ser det mer eller mindre som en sport att kunna förolämpa någon så mycket som möjligt utan att det leder till fejd och duell.

Älvafolk håller alltid hårt på rang. Ju högre rang någon har jämfört med en själv desto mer formell och underdånig är man mot denne. Älvadrottningen är alltid högst. Ingen älva skulle någonsin få för sig att smutskasta Hennes Majestät. Visserligen går det att förolämpa henne, men man gör det då så konstfärdigt att hon uppskattar det av konsten. Detta är dock en känslig balansgång – går man för långt kan man mycket väl drabbas av hennes vrede.

Älvor blir aldrig familjära. Möjligen kan de bli förälskade, men det är inte samma sak. Om en älva inte är förälskad så är hon formell och artig. Även när hon är lekfull och på bushumör så är hon alltid formell i sitt tilltal.



Kapitel 15:

Spelleda Västmark

I det här kapitlet ska vi tala om spelledaren och dennes roll i *Västmark*. Dels försöker vi att hjälpa de spelledare som inte har någon tidigare erfarenhet av att spelleda, men vi kommer också att ge lite goda råd till mer erfarna spelledare, så att dessa lättare kan få fram *Västmark*-andan i spelet.

Att vara spelledare

En spelledare har ganska stort ansvar. Arbetet att leda en historia i *Västmark* kräver en del arbete, förberedelser och kunskande. Fast nu ska vi inte skrämja bort någon, för egentligen är det bara fyra saker man behöver kunna.

Reglerna: Reglerna är faktiskt fasligt enkla. Huvuddelen av reglerna som behövs står att finna i kapitlen *Regler*, *Strid* och *Trolldom*, och där är faktiskt kapitlet *Regler* det viktigaste. Första halvan av kapitlet *Strid* är också rätt vettigt att kunna. Resten, det vill säga andra halvan av kapitlet *Strid* (från och med *Avancerade regler*) samt kapitlen *Trolldom* och *Kampanjregler*, är det bra om man har läst igenom, men man behöver inte kunna dem utantill.

Bakgrunden: Kapitlen *Välkommen till Västmark* och *Lyonia* behöver man kunna, inte så att man kan dem utantill utan så att man vet hur miljön fungerar. Det finns lite mer information om miljön i övriga kapitel, i synnerhet i kapitlet *Strid* (om vapen) och i kapitlet *Varor och handel* (framförallt om hantverk och ekonomi).

Figurerna: Som spelledare bör man känna till spelarnas figurer. Det här får man på köpet om man sitter med när spelaren skapar sin figur. För man anteckningar så står man på rätt säker mark. Det viktigaste att anteckna är figurernas namn, lite om deras bakgrund, egenskaperna sorterade så att situationsegenskaper kommer först, följt av värdesegenskaper och oslagbara egenskaper, figurernas

– YOU HAVE POWER BEYOND IMAGINATION. USE IT WELL, MY FRIEND. DON'T LOSE YOUR HEAD!

JUAN SANCHEZ VILLA-LOBOS
RAMIREZ, "HIGHLANDER"

skickligheter och ett par stödord om deras personlighet. Sno gärna arbetsbladet från spelarna när de är klara med det. Då får du just detta gratis.

Hur man spelleder: Och det är det som vi går igenom i det här kapitlet.



”DO WHAT THOU WILT’ SHALL BE
THE WHOLE OF THE LAW.”

ALEISTER CROWLEY

”KUNDEN ÄR GUD.”

JAPANSKT ORDSPRÅK

De två reglerna

I de flesta rollspel brukar man inleda spelledarkapitlet med två regler. De båda reglerna brukar vara dessa två:

- 1) Spelledaren har alltid rätt.
- 2) Om spelledaren inte har rätt, se regel 1.

Även *Västmarks* spelledarkapitel inleds med två regler, fast inte de vanliga reglerna 1 och 2 ovan. Regler av motsvarande typ finns på ganska många ställen i världshistorien och litteraturen, och de börjar kännas lite uttjatade. Istället har vi valt ut två andra regler som vi anser bättre pekar på en spelledares uppgift och makt.

”Do what thou wilt’ shall be the whole of the law” sades en gång i tiden av Aleister Crowley. Vad man än tycker om ”den mest ondskefulla mannen i historien” är ovan nämnda citat högst användbar för spelledare. Spelledaren har absolut makt över reglerna och dess tillämpning. I rollspel är reglerna inte huggna i sten, utan snarare ett förslag på hur man avgör vissa situationer. Om reglerna kommer i vägen för förnuftet så har förnuftet företrädesrätt, och det är spelledaren som har det sista ordet.

”Kunden är gud” är ett japanskt ordspråk, och det handlar om servicekänsla. Poängen är nämligen den att rollspel inte är till för spelledaren, utan för att spelgruppen tillsammans ska ha roligt. Det innebär att arbetet som spelledare snarare är ett servicearbete än en ledarposition. På så sätt har spelledaren alltid precis lika rätt som en butiksinnehavare. Butiksinnehavaren är måhända boss över butiken, men om hon inte tänker på kundnytta så kommer kunderna att överge hennes butik. På samma sätt kommer spelarna byta spelledare om inte spelledaren tänker på ”kundnyttan”.

Sammantaget blir de här två själva kärnan i *Västmark*: spelledaren har absolut makt när det gäller att se till att spelarna har roligt, men det är också spelledarens enda uppgift att se till att spelarna har roligt. Så länge som spelledaren har dessa två regler i huvudet så är risken ganska stor att spelmötena blir rätt trevliga för alla inblandade.

Spelledarens uppgift

För att få lite koll på vad det innebär att vara spelledare så bör man titta närmare på vad spelledaren är och gör. Till en början kan det vara bra att veta vad en spelledare **inte** är:

Spelledaren är inte ett militärt befäl, så hon kan inte gorma order och förvänta sig att bli åtlydd. Vill spelledaren att spelarna ska göra som hon säger så måste spelledaren också visa att spelarna har något att tjäna på det, eller att hon i alla fall har så pass mycket respekt hos spelarna att de ändå gör som hon säger. Detta uppnår man inte genom att gorma order.

Att leda en spelgrupp inför ett nytt perspektiv i rollspel, nämligen ledarskapsrollen. Det kan vara en helt ny roll som man inte har haft tidigare om man bara har varit spelare. I egenskap av spelledare är man också ledare för gruppen. Detta märks synnerligen tydligt när man arbetar som regeldomare, men kan göra sig påmint vid andra tillfällen. Ett exempel är disciplin. Om spelarna börjar skrika i munnen på varandra så är det upp till spelledaren att dämpa spelarna och låta en person tala i taget.

En spelledare är inte en författare. Det är inte spelledarens uppgift att berätta en saga med spelarnas figurer som huvudpersoner. Spelledaren och spelarna skapar berättelsen tillsammans. Det innebär att spelledaren måste lyssna av spelarnas önsningar och tolka dem rätt. Detta är svårt, men om man lyckas får man ofta spelarnas respekt.

Spelledaren som berättare är en roll som man bör bemästra. Väldigt mycket av stämningen och nöjet i rollspel kommer från en bra beskrivning eller en väl berättad historia eller händelse. Man bör därför tänka både på berättarteknik lika väl som berättelsestruktur för att klara av den biten. Trots det får det berättartekniska inte ta överhanden över det interaktiva. Återigen, det är inte spelledarens uppgift att berätta en saga, utan hjälpa gruppen att skapa den tillsammans.

En spelledare är inte en regeladvokat. Det är inte spelledarens uppgift att käbbla om regler. Spelledaren är istället en regeldomare, vars uppgift är att tolka och applicera reglerna så opartiskt som möjligt. Hur man löser denna uppgift är upp till en själv. En del föredrar att använda alla regler, en del använder bara ett väl utvalt fåtal som passar dem, och åter andra struntar helt i reglerna och använder sitt eget sunda förnuft (kallas ofta ”friform”).

En spelledare är inte en motståndare. Rollspel är inte en tävling mellan spelarna och spelledaren, det är inte spelledarens uppgift att göra sig av med figurerna eller spelarnas uppgift att överlista och/eller slå ihjäl varje fälla eller motståndare som kommer i deras väg. Spelledaren är snarare en medkreatör





till berättelsen som hon och spelarna skapar tillsammans.

Det är spelgruppen som helhet som skapar fantastiska äventyr. Det är alltså inte enbart spelledaren som skapar, det är spelledaren och spelarna som tillsammans gör något. Spelledaren skapar ofta förutsättningar för äventyr, i form av platser, spelledarpersoner, intriger och liknande, men det är med hjälp av spelarna som dessa pusslas ihop till ett medryckande äventyr.

Spelledarens uppgift kan alltså sammanfattas med följande punkter:

- ◆ Gruppleddare
- ◆ Berättare
- ◆ Regeldomare
- ◆ Medkreatör

Kom ihåg att spelledaren har till uppgift att roa spelarna. Spelledaren finns för deras skull, inte tvärtom. Det innebär att spelledaren måste vara flexibel nog att kunna ändra sig efter vad ens spelare vill. Det är naturligtvis en känslig balans – en spelledare ska naturligtvis inte göra saker för spelarna som han själv tycker är tråkigt eller dumt. Man måste själv ha roligt, även som spelledare, annars är det ju lite meningslöst att syssla med rollspel.

I spelledarskapet ingår den svåra konsten att ta kritik. Man får aldrig ta åt sig om spelarna klagar och tycker att något är dåligt. Istället måste man försöka få reda på vad som är dåligt och göra något åt saken.

Om en spelare säger att något är dåligt så måste man fråga varför han tycker så. Spelledaren måste då analysera problemet och se om det kan finnas en lämplig lösning inom räckhåll. Hon kan bli tvungen att göra om saker och ting, eller kanske kompromissa. Poängen är att spelledaren måste lyssna på sina spelares önskemål. Om spelledaren inte klarar av detta så är det svårt att lyckas med den främsta uppgiften: att roa spelarna.

Regelhantering

Utöver de två reglerna ovan så bör spelledaren också veta hur man hanterat resten av reglerna. Det brukar i allmänhet inte innebära så stora problem, eftersom det krångliga med *Västmark* inte är reglerna, utan administrationen av själva spelet. Administrationen kommer vi till om en stund – vi börjar med att prata om hur reglerna ska hanteras.

- ◆ Reglerna 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. Om det gäller drastiska omskrivningar av reglerna så är det mer lämpligt att ta det efter spelmötet.
- ◆ Det är sällan värt mödan att följa reglerna slaviskt. Om man inte kommer ihåg en regel ska man inte avbryta för att kolla upp den. De flesta regler bygger på den enkla principen ”slå ett slag och högt är bra”. Ett fåtal regler använder en tabell eller en omräkning av något slag. Det kan vara värt att lära sig dessa regler utantill eller i alla fall markera var de står, men processen att kontrollera regeln ska inte störa spelflytet. Då är det oftast bättre att utgå från grundregeln ”slå ett slag” och se vad som händer.
- ◆ Undvik regeldiskussioner under spelmötet. De stör stämningen och spelflytet. Om det förekommer en regeldiskussion under ett spelmöte så har spelledaren alltid rätt. Om en diskussion påbörjas, avsluta den omedelbart och be spelaren att återuppta den efter spelmötet om det fortfarande är viktigt. Då är det bättre att erkänna att det är en dålig regel, men vidhålla att det är viktigare att rollspela än att utveckla nya regler och därför be spelarna att ta regeldiskussioner efter spelmötet. Det rekommenderas att omskrivningar och justeringar görs i samråd med resten av spelgruppen, dels så att alla är införstådda med ändringen och dels så att de som faktiskt tycker om den gamla regeln har möjlighet att uttrycka sitt stöd för den.
- ◆ 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.

Ordning och reda

En av spelledarens viktigaste roller är att hålla ordning på mötet. Detta märks särskilt tydligt i spelledarens aspekt som domare. Utifall att det någon gång skulle vara tveksamheter om reglerna så har spelledaren alltid sista ordet. Det gäller även om spelledaren har fel. Spelledarens uppgift är att hålla igång flytet, inte att kunna reglerna. Det innebär att om spelledaren vill komma förbi ett visst moment med ett enkelt tärningsslag, men reglerna säger att man ska slå flera slag och kolla i en tabell, så har spelledaren rätt att gå förbi momentet med sitt enda tärningsslag.

Disciplin innebär vissa grundläggande saker. Det handlar om att sätta en gräns om vad som är tillåtet och inte tillåtet. Allt detta är upp till varje spelledare och spelgrupp, men gränserna måste vara införstådda och ömsesidigt accepterade. Man behöver dock inte skriva något kontrakt eller några regler för vad som gäller, utan det räcker ofta med lite simpelt bondförnuft, artighet och etikett.

Till exempel borde nedanstående regler vara mer eller mindre underförstådda:

- ♦ Prata inte i munnen på varandra. Ger spelledaren ordet till en spelare så håller övriga tyst. Vill man säga något när någon annan ha ordet, begär uppmärksamheten.
- ♦ Stöka inte ner. Godispapper, tomflaskor och liknande ska städas undan, under spelmötet eller direkt efteråt.
- ♦ Håll ordning på prylarna.
- ♦ Fråga ägaren innan något lånas.
- ♦ Var försiktig med tilltugg och dryck – fler än en regelbok har blivit dränkt i cola eller kaffe och fettfläckar gör sig inte bra på figurbild.
- ♦ Används levande ljus är det strikt förbjudet att leka med dessa! Förutom att det faktiskt är en säkerhetsrisk så bryter det dessutom stämningen.
- ♦ Kom i tid. Blir man försenad, meddela detta i förväg.
- ♦ Stäng av alla mobiltelefoner. Eventuella anhöriga bör förberedas på att man helst inte vill bli störd.
- ♦ Respektera medspelarna.
- ♦ Respektera spelledaren och acceptera domslut. Eventuella klagomål bör tas efter spelmötet.

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.

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.

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 hindrar att man går utanför reglerna. Det finns två saker då detta

är aktuellt, dels när ett resultat är uppåt väggarna tokigt, och dels då reglerna inte klarar av att uttrycka något med tillräckligt mycket mystik.

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 spelmötet, inte bli slaktade.

Ändra inte reglerna hur som helst. Om man ändrar hur som helst blir reglerna inkonsekventa, och eftersom reglerna är *Västmarks* motsvarighet till naturlagar även världen inkonsekvent. 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?



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. De kan till exempel komma från en välbeskriven bakgrundshistoria till en figur – många bra äventyr har uppstått från denna källa. Ibland kommer idéerna helt spontant 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 har en minnesanteckning.

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 skickligheter 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 skickligheter kan användas, till exempel för att undvika strid.
- ♦ Flera möjliga lösningar på ett givet problem.
- ♦ 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.

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 lönn dörr 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 lönn dörren genom vilken skurken flyr på slutet. Naturligtvis är det ingen som märker den förrän det är för sent.
- ♦ Underjordiska katakomber är spännande när man kan vänta sig ras, bakhåll och fällor överallt. Det är också en praktisk begränsning av ett äventyr.
- ♦ 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.

Kort sagt: döm inte ut klichéerna i förväg, bara för att de är klichéer. Försök dock hitta en logisk förklaring på deras existens, så att de inte bara finns där för äventyrarnas höga nöjes skull. Skurkarna är garanterat inte så serviceinriktade.



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 så har man 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.

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 tröskeln 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 när man får

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.

Statister och biroller – värden och beskrivningar på dessa. Statister behöver mindre information än biroller.

Bakgrundsinformation – vad händer och varför? Glöm inte någon slags grundläggande tidslinje.

Namnlistor – en lång lista med namn och tomrum som kan användas för att ge namn åt helt improviserade spelledarpersoner. Gör gärna en lista med utmärkande drag också.

Platslistor – namn på vårdshus, berg, landmärken och annat som man kan komma förbi på resor i vildmarken.

Anteckningar – för gärna bok över spelarnas figurer. Det som du behöver veta är namn, egenskaper och skickligheter, samt några korta stolpar om deras respektive bakgrund.

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 kartskitser, dagboksutdrag, utdrag ur böcker, meddelanden skrivna på lappar och liknande pappersbaserade ledtrådar. De enklaste görs på rutat kollegieblock med en kulspetspenna, men detta är lite tråkigt. Har man tillgång till en dator kan man göra mycket snygga utskrift. Är man riktigt överambitiös kan man leta upp lite pergament eller vellum och kalligrafera ledtrådarna med kalligrafipenna och riktig medeltida skrivstil – det är himla snyggt, mycket imponerande och framförallt är det mycket stämningsfullt.



reda på att han är tjuv) 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 kan kräva lite berättande från spelledarens sida, kanske till och med i form av en text som delas ut till figurerna före spelmötet. Det är en bra idé att utgå från figurernas respektive bakgrunder när man inleder äventyret, så att det är naturligt för figurerna att göra vad de har gjort utan deras respektive spelares medgivande. Man ska dock vara försiktig – spelare är normalt inte så glada i att spelledaren "kidnappar" deras figurer.

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, utan kan också väva in nya element i kampanjen från vad som till synes var ovidkommande sidoberättelser.

Svårigheten med A- och B-historier ligger i synkroniserandet. Genom sin natur så kommer gruppen att dela på sig om man använder äventyr med A- och B-historier. Om man inte kan hantera delade grupper så bör man ta det lugnt med A- och B-historier, och istället försöka aktivera alla spelare i samma historia. Det är dock inte alltid som det går, och då tar man till just A- och B-historier.

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.

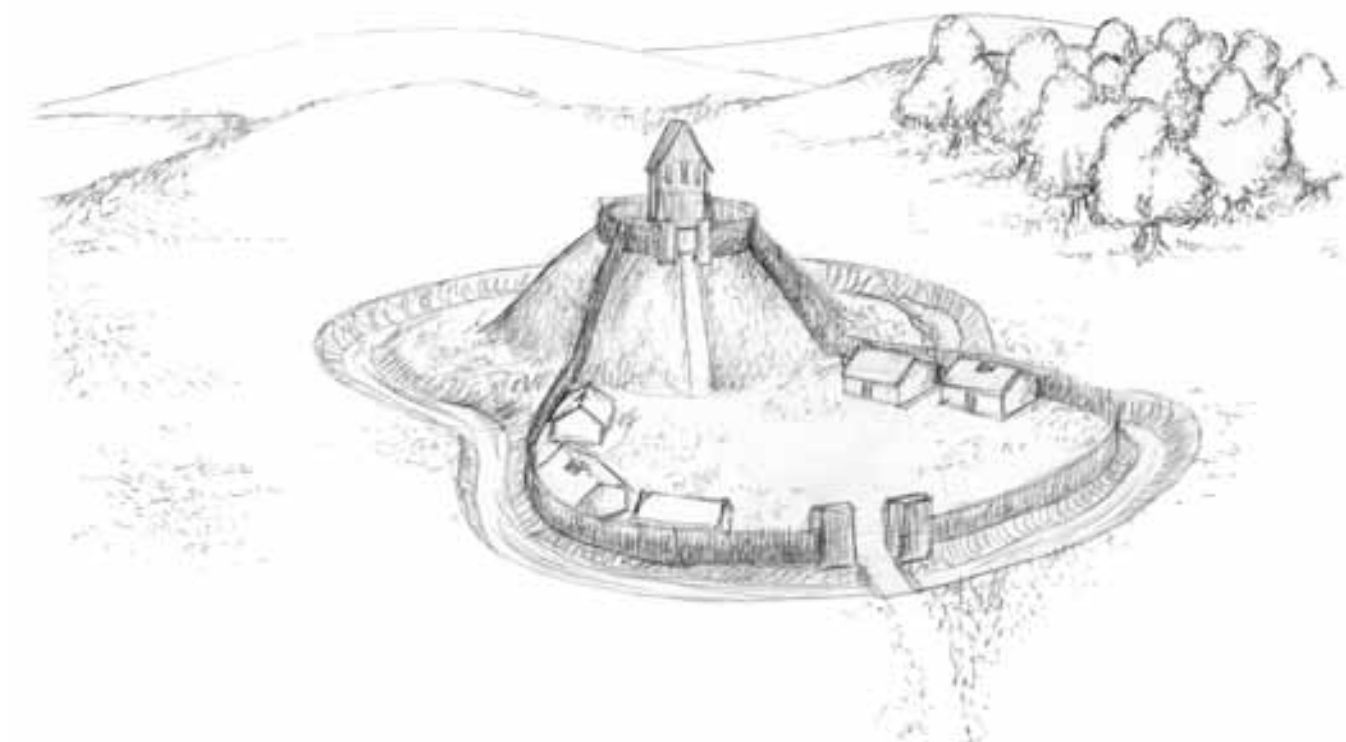
Eftersom mittdelen kan variera så mycket går det knappt att skriva några konkreta exempel på hur man skapar den. Det är bara att titta på andras äventyr för att se vad som borde ingå.

Det oförutsedda

Eftersom spelarna är mänskliga varelser och spelledaren inte är Sherlock Holmes eller oraklet i Delfi är det nästan omöjligt att förutse hur spelarna ska agera eller reagera. Därför måste en bra spelledare 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.

Då 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 fängsla 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.

Ordningen

Det är viktigt att tänka på i vilken ordning man beskriver saker och ting. Man lägger inte alltid märke till minsta lilla detalj på en viss plats. Tvärtom lägger man märke till det mest iögonfallande först, vilket ofta varierar med ens bakgrund och erfarenheter.

En god mall att utgå ifrån är denna:

Rörelser: Det första ögat lägger märke till är rörelser. Beskriv därför dessa först.

Hot: Det som uppfattas som hotande sätter igång adrenalinproduktionen i kroppen. Det behöver inte vara saker som rör på sig – till exempel är den mänskliga hjärnan inställd på att uppfatta vissa lukter (svavelväte), vissa färgkombinationer (till exempel knallrött eller gult och svart) och vissa former (spindelform, ormform med flera) som hotande, även om de inte rör på sig. Sådana saker bör beskrivas efter att rörelserna är beskrivna.

Överblick och iögonfallande detaljer: Hjärnan är inte bara inställd på att uppfatta vissa saker som hotande. Den har också en tendens att plocka ut saker som inte riktigt hör hemma i sitt sammanhang. Till exempel kan man lätt missa en persons klädsel om den bara är alldaglig nog, men man lägger märke till en kraftigt avvikande detalj som ett ärr i ansiktet eller en blomma i någon stark färg i knapphållet. När man beskriver en överblick bör man alltså ta en ganska grov översikt där man lägger till dessa detaljer. Till exempel bör man inte beskriva exakt vilka klädesplagg en bonde har på sig. Istället kan man nöja sig med att säga att bonden har jordfärgade kläder och en hiskligt sned näsa. En riddare bör man inte ens beskriva ansiktsdragen på – det man lägger

märke till där är den färgglada tabarden med den broderade vapenskölden.

Andra intressanta detaljer: Först när spelaren säger att hans figur tittar närmare kan man beskriva detaljer närmare. Det är då som man beskriver exakt vad personen har på sig, hur anletsdragen ser ut, hur stort rummet är och så vidare. 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.

Personer

När man skapar och beskriver en person så bör man beskriva en eller två utmärkande detaljer i utseendet eller uppträdandet. Referera till personer med namn eller utseende, aldrig med nummer. För det första lägger figurerna märke till just sådana detaljer. För det andra låter det betydligt bättre när spelarna använder dessa personliga detaljer när de refererar till personerna. ”Tredje vakten från höger” låter bra mycket sämre än ”vakten med kroknäsan” eller ”han som petar näsan”.

Ta också fasta på hur personer talar. Ett enkelt citat kan ofta forma en persons natur på ett sätt som det annars hade krävts flera sidor text för.

En bra spelledarperson bör överdrivas. Spelarna har åtskilliga spelmöten att komma in i sina respektive roller. En spelledarperson 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.

Platser

När man beskriver platser ska man aldrig ge exakta mått förrän spelarna säger att figurerna faktiskt mäter. Beskriv istället en plats i mer svepande ordlag och gärna relaterat till något som figurerna eller spelarna har en direkt erfarenhet av. Använd inte siffermått på hur stort något är, utan jämför istället storleken med något som spelarna borde känna till.

Precis som med personer bör man också beskriva vad som är utmärkande för platsen och vilket första intryck den ger. Här är mallen för vilken ordning man bör berätta saker och ting alldeles ypperlig.

Det är en bra idé att inte enbart beskriva platsens fysiska utseende, utan även vad som faktiskt händer på platsen. Det ger mer känsla av att platsen lever och inte bara är kuliss för något annat.



Händelser och handlingar

Att säga "plötsligt slås dörren upp" förtar effekten av att något sker plötsligt. Man har nämnt att något sker snabbt, innan man ens talat om vad som sker! Försök att beskriva vad som händer på så få ord som möjligt. Det innebär att man får skipa en massa beskrivande ord, och istället sakligt berätta precis vad som händer och ingenting annat.

Ovanstående exempel sägs bättre med tryck och kraft på följande sätt: "dörren slås upp!". Med dessa ord och rätt betoning har man beskrivit att något händer och vad som händer nästan lika snabbt som om det hade hänt i verkligheten. Spelarna lär hoppa till i och med att det faktiskt hände något utan förvarning, och kommer därefter att sitta spända på att höra fortsättningen.

Lagom många ord

Använd lagom många ord i beskrivningarna. I vissa fall är det användbart med många 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.



Skapa olika stämningar

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 Skövde till hertigdömet Thabeun. Här nedan kommer några saker att tänka på.

Att beskriva platser är ganska enkelt. Det är bra mycket svårare att skapa en stämning. Rätt spelmiljö kan hjälpa, men spelledaren är ändå tvungen att trollbinda spelaren med sina ord och minsta misstag kan bryta den stämning som man var ute efter att skapa.

Rädsla: Att skapa rädsla handlar om att ge lite tips om att något är "fel". 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 spårlost borta.

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.

Skräck: Skräck är mer omedelbar än rädsla och en mer fysisk känsla. Skräck handlar ofta om ett direkt hot mot figuren, och används ofta som det klimax som rädslan utmynnar i. Normalt börjar man alltså med att skapa en rädsla för något, och genom att sedan låta spelarna möta det de är rädda för, så kan man skapa en skräckstämning. Gör det överraskande och snabbt, så är chockeffekten garanterad.

Action: Action innebär att det händer ovanligt mycket. Dessa händelser behöver inte nödvändigtvis vara våld, utan kan mycket väl vara frågan om problem som får sina lösningar eller att man träffar på mycket intressanta personer. Eftersom det är frågan om att det ska hända ovanligt mycket, så blir det mycket svårt att upprätthålla en actionstämning under ett helt äventyr. Men genom att göra små pauser, kan man få det att verka som om det var action genom hela äventyret.

Vill man stressa figurerna, är det lämpligt att börja med att ge dem en uppgift att lösa inom vad som verkar vara rimliga tidsramar. Sedan kan man låta småsaker sinka figurerna. Varje sådan händelse i sig bör inte hota tidsplaneringen, men tillsammans bör de göra det.

Mystik: Mystik har mycket gemensamt med rädsla, då det i båda fallen handlar om att ge subtila beskrivningar utan överdrifter. Den stora skillnaden ligger i att när man skapar rädsla så är det något hotande, vilket det inte behöver vara när man skapar mystik. Mystik kommer av att spelarna ser en tydlig gräns mellan det som de vet och det som de inte vet. De subtila beskrivningarna är mer avsedda att intressera figurerna än att skrämma dem.

Komik: Det är alldeles för ansträngande och jobbigt att ha tät stämning jämt. Således lägger man ofta in ett litet skämt avsett att lätta upp situationen då stämningen blir allt för tät. Rätt använt kan komik vara en lättsam avspännare som gör att hela äventyret är bättre balanserat.

Rollspela strid

Strid är egentligen väldigt trist. Strid har i sig en tendens att gå över till taktiskt tärningsskyfflande. Ändå har strid en tendens att hamna i fokus i rollspel, så därför tar vi upp det särskilt.

Intressant terräng är intressant: För att spelarna ska ha möjlighet att göra något annat än att slå tärningar så måste de veta något mer än var tärningen finns. En spelare som har huvudet på skaft använder terrängen till sin fördel. Uppmuntra detta! Börja med att göra det möjligt att använda terräng, genom att beskriva den. Om spelarna själva kommer på bra saker som borde finnas och som kan utnyttjas, gå med på det om det gör striden mer intressant. Om en spelare vill att hans figur ska svinga sig i en lampkrona och sedan landa på en av skurkarna så finns det inget egentligt skäl till att det inte ska finnas en lampkrona att svinga sig i, även om du inte har nämnt att det finns någon.

Ett tärningsslag är inte ett svärdsslag: Betrakta inte ett tärningsslag som ett svärdshugg eller slag. Beskriv inte resultatet av tärningsslaget som ett slag, utan som en hel serie. Beskriv hur skurken pressas bakåt av figurens hugg, eller hur skurken snabbt kontrar och tvingar sig innanför figurens gard med en snabb serie slag, eller något i den stilen.

Kartan är inte din vän: Lagg aldrig fram en karta framför spelarna i en stridssituation. Så fort du lägger fram en karta så slutar spelarna att rollspela och börjar tänka på taktik istället. Det går bra att själv ha en karta för ens egen skull, för att hjälpa en att rättvist leda en rollspelsstrid, men där går gränsen. Beskriv istället vad som händer och hur det ser ut, svara på frågor om sådana uppstår, och räta ut frågetecken om sådana uppstår. Försök att inrikta uppmärksamheten på det dramatiska istället för det taktiska.

Kampanjen

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 "ska" man 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.

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 smyg in händelser som anspelar på den framtida utvecklingen av kampanjen.

Episodrollspel

Västmark lämpar sig utmärkt för episodrollspel, en term för rollspel 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, eller att kampanjen flyter samman till en stor enhet. Det är sällan meningen att man ska följa upp trådar som lämnats olösta – tvärtom är det mycket vanligt att det inte finns några trådar kvar som ska följas upp när äventyret väl är löst, och de som är kvar är inledningen på nästa äventyr.

Bakgrund och mål

När man definierar sin kampanj så är det två saker som man ska arbeta på ganska tidigt, målet och bakgrunden. Man bör ta tid på sig när man definierar dessa. Av skäl som förklaras nedan ska det inte gå snabbt att uppnå målet – det kan gott ta ett tag.

Utöver rent geografisk och politisk information så bör man även ta upp vad det är som gör själva historien. Ställ dig själv frågan ”vem är det som vill vad och varför” och försök sedan att besvara den. Upprepa det så mycket du vill, med de möjligheter som finns i den geografiska och politiska miljön. Rangordna sedan svaren efter hur stor påverkan de har på världen. Välj slutligen en nivå där du vill placera din kampanj.

När man har en bakgrund så är det ganska enkelt att definiera ett mål. 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!

Expositionen

Under expositionen introduceras spelarna till sina figurer, de andras figurer samt till miljön. Det är under den här tiden som spelarna växer in i sina roller och spelledaren blir varm i kläderna. Man kan gärna köra en del ”konventionella” äventyr som inte riktigt har med saken att göra för att få upp ångan, med några små antydningar om senare händelser och kampanjens övergripande historia.

Mittpunkten i expositionen markeras av ett äventyr som får stort intryck på historien och kampanjen. Det är nu som figurerna ska börja identifiera vem som står för vad, vilka som är antagonister och vilka som är protagonister. Även om de inte behöver få alla pusselbitar med en gång så ska de i alla fall börja sortera upp läget.

Expositionen bör bestå av någonstans mellan 10 och 15 episoder. I början bör bara ett fåtal episoder ha med den övergripande historien att göra, medan ungefär hälften av den andra hälften gärna får ha med den övergripande fasen att göra. Expositionen avslutas så småningom när spelarna har börjat urskilja ett mönster, och det får gärna avslutas med en motgång. Detta ger spelarna blodad tand så att säga, samt gör motsättningen mer personlig.

Uppstegringen

Vid det här laget borde spelarna vara på det klara med vad hotet är. Nu är det dags att framhäva och förstärka det hotet. Under uppstegringen börjar nu protagonisterna förbereda sig och kraftsamla inför framtiden. De vet vilka deras motståndare är och det är nu dags att se vilka resurser de har inför en konfrontation. Det är också dags att bygga upp antagonisternas styrkor. Det är också en punkt i historien där det inte längre finns någon återvändo.

Den här delen är den stora delen av en kampanj. Den får gärna bestå av tolv till sexton episoder ungefär. Episoderna bör till större delen bestå av sådana som för kampanjen framåt, även om avbrott bara är välkommet. Säg att två tredjedelar till tre fjärdedelar av den här fasen ska föra kampanjen framåt, medan resten inte behöver ha med saken att göra.

Dela gärna in denna del i två eller tre underdelar eller minikampanjer. Underdelarna ska fortfarande ha med förberedelsefasen att göra, men får gärna stå mer eller mindre självständigt. Det blir betydligt lättare att skriva då.

Under den här fasen bör man också utforska figurerna mer i detalj. Man kan gärna utnyttja de äventyr som inte för historien framåt till att utforska figurerna. Deras förflutna och personlighet bör spela stor roll i äventyren.

Uppstegringen avslutas vid det tillfälle i historien då figurerna går över från att vara reaktiva till att vara aktiva. De måste helt enkelt börja ta itu med det som de har satt sig för. Den får gärna avslutas med ett tillfälle som ställer allting som spelarna trott sig veta upp och ner.

Höjdpunkten

I höjdpunkten tar sig figurerna an de uppgifter som de har föresatt sig. Det är nu de ger sig in mot det slutliga målet och angriper antagonisten rakt på. Tidigare faser i historien har varit ganska långa. Den här är kort, actionfylld och intensiv.

Den här delen är ganska enkel att skriva, då figurerna konvergerar mot ett givet mål. Alla frågetecken rörande figurernas bakgrund bör besvaras under den här fasen.

Höjdpunkten är ganska kort, bara tre till fyra episoder lång, då målet äntligen är i sikte. Fasen bör avslutas med en rejäl omkullkastande händelse. Den här gången är det antagonisten som gör något drastiskt. Figurernas handlingar under fasen tvingar upp antagonisterna mot väggen, och nu är det dags att göra något åt det. Fram till dess kan spelarna känna att de har initiativet, men med avslutningen av den här fasen är det dags att kasta omkull spelarna en gång till. Denna plötsliga vändning ökar insatsen än en gång och stegrar historien mot dess klimax.

Det är möjligt (och till och med ganska vanligt) att ha flera höjdpunkter i en historia. Däremot är det ganska ovanligt att ha flera höjdpunkter i rollspelskampanjer.



Peripetín

Vid det här laget är alla korten på bordet. Det är nu som historiens höjdpunkt har kommit – den slutliga uppgörelsen mellan protagonist och antagonist. Man behöver inte göra särskilt mycket inför denna del. Det räcker med en enda eller möjligen två episoder, båda tätt sammanknutna till historien, där allting avgörs.

Det tar sällan mer än en eller två spelkvällar att avgöra denna fas. Dessa spelmöten bör vara täta, och det ska hända saker hela tiden. Det ska inte finnas mycket till eftertanke – allt sådant ska vara klart före peripetín.

Favoritskurkar

Darkness (Legenden – Mörkrets 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, värtalig 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 värtalig.

Kejsar Palpatine (Stjärnornas Krig): 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 (Fergully – den sista regnskogen): Hämndlysten och slemmig!

Jafar (Aladdin): Den perfekta ondskefulle trollkarlen som manipulerar en mesig sultan.

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.

Resultatet

Efter slutstriden är det dags för historien att lugna ner sig. De händelser som lett fram till historiens klimax får permanenta konsekvenser, och det är nu dags för figurerna att uppleva dessa förändringar. Även om man har haft en del idéer om vad man vill göra efteråt i huvudet tidigare, så är det först nu som man kan dra upp dessa idéer i detalj.

Det andra syftet med resultatfasen är att tillåta spelarna att vänja sig vid att historien och kampanjen snart är slut. Historien är slut och det är snart dags att gå hem. Vid det här laget är figurerna välkända för spelarna. Det är nu dags att ta farväl av dem.

Ett bra sätt att avrunda kampanjen är att låta figurerna uppleva några äventyr som liknar dem som man spelade i början av kampanjen, för att på så sätt poängtera för dem att de är annorlunda nu. Det påminner dem också om hur långt de har nått och är ett bra sätt att komma till rätta med figurerna.

Resultatfasen kan vara allt från ett spelmöte till tre eller fyra äventyr. Dra inte ut på det för länge, bara. Se bara till att eventuella lösa trådar från antagonistens fall knyts ihop. Det sista spelmötet bör vara ett sådant som spelarna kommer ihåg. Se därför till att planera det riktigt väl.

Avrundning

Vid det här laget har kampanjen pågått i flera månader, kanske till och med i mer än ett år. Att ha nått slutet är definitivt något som bör firas. Så förutom att sista spelsessionen bör avslutas med en stor smäll så bör man dessutom fira och avrunda. Se till att det finns tid för det.

Det är inte nödvändigt eller ens önskvärt att spelledaren ensam ska stå för arrangerandet av ett sådant firande. Spelgruppen har skapat upplevelsen tillsammans och bör således fira tillsammans. Dessutom brukar spelledaren vara rätt seg vid det här laget, och har förmodligen inte lust att arrangera en fest.

Uppföljaren?

Det är alltid möjligt att göra en uppföljare till en väl-skriven kampanj. Frågan är om man bör göra det. Vid det här laget är figurerna generellt sett så pass mäktiga att de är ospelbara. Dessutom är figurerna redan utforskade i detalj. En ny kampanj skulle förmodligen inte komma upp i samma nivå som den första, eller överskugga den helt, eller ställa så stora krav på spelarna att den inte skulle vara spelbar.

Dessutom är du som spelledare förmodligen smått utpumpad. Det är dags att ta semester och lämna över spelledarrollen till någon annan. Under en så lång kampanj bör det ha kommit upp idéer till andra kampanjer och andra historier som ska berättas hos de andra spelarna och även de bör få möjlighet att berätta sina historier.



Fällor i kampanjspel

Kampanjspel har en del alldeles särskilda fällor, som normalt inte uppkommer i vanliga äventyr. Även om det är omöjligt att nämna allihop så går det att täcka de flesta, de viktigaste och de vanligaste.

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 huvudentagonisten 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.

Tänk på spelledarpersonerna: Ett vanligt fel är att många spelledare ofta glömmer sina spelledarpersoner. Alla har vi minst en gång varit med om en rejäl strid i ett rum, medan vakterna sover och spelar tärning i rummet bredvid. När man lär sig och blir bättre som spelledare så upptäcker man ofta det felet. När man skapar en kampanj så bör man tänka på sina spelledarpersoner på långt större plan. Nu är det inte längre bara i rummet bredvid som spelledarpersoner kan reagera.

Varje handling från figurerna som skulle kunna väcka en spelledarpersons uppmärksamhet kan resultera i någon form av respons (detta gäller för övrigt även handlingar från andra spelledarpersoner). När kvällen är slut, sätt dig ner och fundera på vad som har hänt, om spelledarpersoner kan få reda på det och i så fall vilken respons det kan leda till.

Planera inte för långt: Ett mycket viktigt tips: planera inte hela historien på en gång. Förutom att det säkert tar ett år eller så att planera hela kampanjen i detalj så kommer säkerligen det mesta av det vara bortkastad tid när man väl kommer mot slutet till, eftersom spelare tenderar att vända upp och ner på de flesta planer. Det är inget fel med att ha en grov skiss och ett önskat mål att försöka nå fram till, men detaljerna kan man gärna lämna därhän eftersom de helt enkelt kommer att vara föråldrade när det är dags att använda dem.

Planera därför ungefär en till två veckor i förväg. På så sätt håller man kampanjen mer aktuell och mer dynamisk. Därmed blir kampanjen mer levande och mer personlig, då spelarna känner att de faktiskt påverkar vad det är som händer.

Förberedda händelser

Ett av de bästa knepen att använda i episka kampanjer är förberedda händelser. En bra förberedd händelse består av just vad som kan tänkas hända – ett litet miniäventyr, helt enkelt – samt några ingångsvillkor som måste inträffa för att händelsen ska kunna användas. Förberedda händelser tar man till när man har ett ”tomrum” i historien. Det ger något att göra när man inte har något att göra, kan bromsa ner allt för snabba spelare och kan också användas för att leda in nya trådar i historien. En bra förberedd händelse har en tydlig tråd in i kampanjen, till exempel genom en referens till något som hänt tidigare. Den kan också användas som en förutsägelse för vad som kommer att hända senare.

Kofötten

Då och då kan det vara nödvändigt att ge historien en ny riktning, antingen med en försiktig knuff eller med en rejäl råsop 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.

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.

Föraningar

Det kan vara en idé att ge föraningar om saker som kommer i framtiden i kampanjen. Dessa föraningar 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 föraningarna efter kampanjen – eftersom

kampanjen med mycket stor sannolikhet kommer att utvecklas allt eftersom spelarna fortsätter mot dess slut är det inte säkert att föraningarna kommer att stämma. Detta innebär en viss risk för "rälsning", det vill säga att kampanjen likt en järnvägsräls bara har ett spår som man inte kan avvika från.

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 eget 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.

När folk dör

När en figur dör så är han död. Det finns normalt sett 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 den 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 ledtråden 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.

Le 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".

Observera att det är figurerna som ska avgöra slutet på en kampanj, inte någon spelledarperson. Om det är en spelledarperson som avgör kampanjen bör han avlida under avgörandet eller strax efteråt.

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. 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.



Kapitel 16:

Kampanjer i Västmark

Många rollspel 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 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 spegelbild av vårt eget turbulenta samhälle idag.

Det är visserligen svårare att spelledda i ett rollspel med dynamisk världsbild, eftersom det är så mycket mer att tänka på. Dessutom har spel i en dynamisk spelvärld 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. En uppföljare är möjlig, men det blir sällan särskilt bra, eftersom den första kampanjen är utformad för att vara avslutad.

Fördelarna med den dynamiska spelvärlden är dock flera. I en statisk spelvärld är det inte så mycket som händer efter en stor kampanj. Skurken är besegrad, det 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

– A VORLON SAID, UNDERSTANDING IS A THREE-EDGED SWORD; YOUR SIDE, THEIR SIDE, AND THE TRUTH.

JOHN SHERIDAN,
"BABYLON 5"

Stopp!

Om du är spelare, sluta läsa nu. Om du är spelledare, se till att dina spelare inte läser detta kapitel. Det här kapitlet förklarar en hel del om bakgrunden till kampanjvärlden i *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.

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 bli omsjunget av senare generationer.

Man slipper också problem med uppstegring. I en statisk spelvärld måste utmaningen stegras allt eftersom spelarnas figurer blir bättre. Det ger lätt absurda effekter, när Ärkeondingen som skulle ta över världen är besegrad och det plötsligt visar sig att det fanns en ärke-Ärkeonding som försöker ta över världen och dessutom grannvärlden.



Teman

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. Riket 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 älvafolken 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 älvafolk 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 älvafolk 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 från Arabien och Främre Orienten i samband med korstågen. Det här har lett till ett mer förnuftsinriktat samhälle där folketro 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.

En bidragande orsak till förnuftssamhället är den kristna doktrinen. Den gamla tron har inte allsmäktiga gudar, utan gudarna gör lite som de själva vill, vilket ofta leder till ett slags ordnat kaos. Den kristna tron har en allsmäktig Gud som gör som han vill. Ändå verkar verkligheten inte vara helt och fullt godtycklig, utan på något sätt regelstyrd, och man har börjat fundera över vad dessa regler kan vara.

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 förmodligen att gå över i ren kemi så småningom.

Pengar kontra land

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 pengahandlingen 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.

Stasis mot förändring

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.

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 underköna 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 genomda, 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 Sånger. 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 germanska 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.

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.



Skuggan från norr

Rykten och nyheter har nått Lyonia från kontinenten: ett nytt korståg för att befria det Heliga Landet håller på att förberedas. Kung Henrik 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. Det ryktas även om ett odödligt folk i Felaniska Bergen som har makt att stå emot Skuggan.

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 älvafolken 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 stjäla 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 så kallade ”stelar” – någon form av stående pelare som fungerar som kraftcentra – som drar samman fruktans energi och länkar den vidare till de Odödliga. 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. Så listig är planen att ingen till dags dato har kommit på den.



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 plantera sina stelar 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 stelar 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 Tío 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 så ser de äldre ut än de tidlösa alverna, men de är 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 åtnjuter 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. En av dem övervakar konstruktionen av en stela i Västmark – det är mycket troligt att figurerna tvingas att konfrontera denne.

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 Lyonia 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 Lyonia skulle ta slut, alternativt erövra och förstöra Djuphem och dess källa. Inget av dem kunde de Gamla tillåta, så de började planera inför framtiden.

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 Lyonia 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. Väktarna är alltid skickliga inom sina gebit, och alltid lojala mot de Gamla. Var och en tränas av andra väktare så att de kan utveckla sina egna talanger, men de får även träning inom vissa ämnen som de anses behöva. Bland dessa ämnen finns strid och läskunnighet. Båda könen är representerade bland väktarna.

Det är fullt möjligt att en figur skulle bli väktare. Det är inte lätt och kräver att man vinner deras tillit. Skulle det lyckas så kan man räkna med att figuren försvinner ur kampanjen under ett par år under det att träningen pågår.

Hotet mot Västmark

De Odödliga lever av fruktan. Således är det deras mål att placera sina stelar så att de kan dra fruktan från Västmark. Kampanjen kan lämpligen börja med vanligt äventyrande – man löser problem här och där, reser runt en del och utforskar ännu mer. Därefter 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 en stela 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 skrönor.



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.

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. Den enda arvinge som han har haft dog för ett decennium sedan. Detta gör att det inte finns någon arvinge till tronen, så när kungen dör kommer alla som kan göra anspråk på tronen flyga på varandra i ett sönderslående inbördeskrig.

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 kungen att tro det samma. 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.



Konungens svärd

Utöver eventuella tronarvingar finns det gott om tronpretendenter. Hertig Wedarlaeg och hertig Valachen är två möjligheter, liksom biskop Sigismund av Ekalid. Dessa är så att säga favoriterna till tronen då de genom sin makt förmodligen är de som har störst möjlighet att ta den. Därutöver finns det knappt någon adelsman som inte kan göra anspråk på tronen genom någon avlägsen familjegren, och som inte det var nog så finns det tillräckligt mycket ingifte i historien för att göra åtskilliga av grannlandet Wiederfans adelsmän till tronföljare.

När kungen dör så kommer förmodligen alla dessa tronpretendenter att flyga på varandra och slita sönder landet i ett förödande inbördeskrig. Detta vet alla inblandade, inklusive kungen. Kungen har därför planerat ett eget motdrag, som kan ställa till det en del för de Gamla och deras plan.

Den viktigaste av riksregalierna i Västmark är konungens svärd, det svärd som har gått i arv ända sedan Thar I blev kung över den västra delen av dåvarande Wiederfan, det som kom att bli Västmark. Det är ett enkelt rakt svärd med ett konstfärdigt mönstrat och förgyllt fäste. Svärdet förvaras i en skida i rött läder med guldbeläggningar, och bärs alltid av kungen så fort denne visar sig offentligt i en maktutövande roll.

Av alla regalierna är svärdet den viktigaste, eftersom kungen vid kröningen tar svärdet i hand och svär att med det försvara riket, i utbyte mot att hans undersåtar svär honom trohet. Utan svärdet kan kungen inte svära att försvara riket. Därmed är eden värdelös och undersåtarnas trohetsed är inte bindande. Inte ens kungen kan ställa sig över denna lag.

Kung Stefan Tyversten har därför planerat att låta en av hans trognaste riddare, som själv saknar ambitioner till tronen eftersom denne är av frankisk börd, gömma undan svärdet till dess att det finns en värdig tronpretendent. Den här planen kommer naturligtvis att hamna i konflikt med åtskilliga andra personers planer, inklusive potentiella tronpretendenter och de Gamla. Det är, ur äventyrsskapandesynpunkt, ingen som helst nackdel.

Tronarvingen

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.



Sionprioraterna

Om vi ska inleda den här sagan så ska vi göra det i Jerusalem, ungefär år 33 efter Kristi födelse och efter korsfästelsen. Jesu anhöriga tvingades att fly från landet, och det sägs att Josef från Arimatea bar med sig kärlet för Kristi blod till en judisk koloni i motsvarande södra Frankrike. I samma område fanns senare en kungaätt, den merovingiska kungaätten, som till skillnad från alla andra kungaätter i Europa ansågs vara kungar av Guds blod, inte av Guds nåde. Den kontinentala grenen av ätten dog ut år 649 i samband med att kung Dagobert II stupade.

Den merovingiska kungaätten var ofantligt rik. Ingen vet varifrån dess rikedomar kom, men det var dessa rikedomar som var upptakten till de stridigheter som så småningom gjorde att ätten dog nästan ut år 649. Dagobert IIs baneman fick dock aldrig tag på skatten, och ätten dog inte heller ut helt och hållet. En son till Dagobert, Sigfried, undkom dock massakern och kom att skyddas av en hemlig orden, Priori Sion.

Sonen Sigfried kom så småningom att krönas till kung, men inte över sin faders kungadöme i Languedoc, utan över riket Wiederfan på Lyonia.

Kopplingen till Graal

I många illustrationer framställs Maria Magdalena som bärare av den heliga Graal. Samtliga är av något senare ursprung och inte från tiden kring Kristi korsfästelse, men de är ändå intressanta. Varifrån kommer den bildsymboliken, till exempel? För det var väl Josef från Arimatea som tog med sig kärlet som höll Kristi blod?

”Graal” kommer, så vitt man vet, från san grail, eller heligt kärl. Just ordet ”grail” är av keltiskt ursprung men har lånats in i franskan. I tidiga texter om tempelherrarna är dock stavningen annorlunda. De skriver inte san grail utan sang réal, kungligt blod. Återigen påminns vi om den merovingiska kungaätten och dess rätt till tronen genom Guds blod och inte Guds nåde.

Och det är också här som vi ger oss ut på farlig mark. Tänk er nu att Maria Magdalena stod närmare Jesus än vad Nya Testamentet antyder. Tänk om hon var Jesu hustru? Tänk om hon var havande när hon flydde från Palestina, havande med Kristi blod och avkomma? Plötsligt får både merovingernas rätt till tronen genom Guds blod och innebörden i sang réal en helt ny betydelse. Det skulle innebära att merovingerna skulle vara en kungaätt som är direkt nedstigande från konungarnas konung.

År 1128 kom Tempelherreorden till för att skydda kristna pilgrimer i det Heliga landet. Även denna orden uppvisade ofantliga rikedomar utan någon förklaring, och de har inte mindre än fem rika fästen i södra Frankrike som sägs skydda Graal, kärlet som höll Kristi blod.

Det är intressant att Graal nämns så ofta i samband med Tempelherrarna. Den heliga Graal, reli-

ken framför alla andra, kärlet som höll Kristi blod, dels vid den sista nattvarden men också fångade upp Kristi blod när det föll från såret i sidan på korset – blotta ordet för tankarna till kung Arthurs riddare. Kärlet påstås ha en helande kraft och påstås kunna hela alla sår, bota alla sjukdomar och även mätta de hungrande och släcka törsten för de törstande. Om nu detta ”kärl” skulle vara en familj istället för ett föremål så får Tempelherreorden en helt ny roll. I så fall skulle Tempelherreorden mer eller mindre vara en väpnad och offentlig front för den orden, Antiqua Ordo Mystique Priori Sion eller Sionprioraterna, som skyddar den merovingiska kungaätten.

Gabriel Malvoisin

Riket Wiederfans blivande drottning, kronprinsessan Odesse Ideilgram, har inte krönts till drottning av Wiederfan. Den unga prinsessan styr därför inte sitt rike. Makten är istället överlämnad till regenten, Gabriel Malvoisin, som styr riket med mild hand och med yttersta vördnad för hans blivande drottning. Malvoisins vördnad för prinsessan är näst intill religiös.

Gabriel Malvoisin har en hel del gemensamt med Tempelherreorden. Även om han inte är en av brödraskapet så är delar av hans släkt med i orden och han har god och regelbunden kontakt med dem. Tempelherreorden är också ovanligt stark i Wiederfan jämfört med resten av Lyonia, och Malvoisin sitter som knutpunkten i ett stort nätverk av kontakter. Till skillnad från resten av Europa så har både regent och prinsessa mycket stort inflytande över orden, även över delar av orden utomlands. Man kan nästan säga att Tempelherreorden är ett andra livgarde för prinsessan.

Om man forskar i Malvoisins bakgrund och korrespondens så upptäcker man små ledtrådar här och var. Bokstäverna AOMPS dyker upp här och var, liksom ordet Sion. En del är så finurligt kodade att om man inte vet var man ska leta och efter vad så hittar man det inte. Vet man vad alla ledtrådar betyder och känner till sammanhanget så kan man till slut lista ut att Malvoisin är en högt uppsatt medlem i Sionprioraterna, en hemlig orden som har funnits sedan 200-talet e Kr.

Han känner till Sionprioraternas hemligheter och delar deras tro på Jesus Kristus som anfader till den merovingiska kungaätten. Han har inte övergivit sin tro på Jesus som frälsare för den sakens skull, utan hans tro har tvärtom fördjupats av hans insikt. Han är obrottsligt lojal mot Sionprioraterna och deras skyddslingar den merovingiska kungaätten och skulle hellre dö än förråda dem.

Hans nuvarande mål är att styra riket så gott han kan (och han är inte dålig) för att sedan överlämna det till den sanna arvtagerskan den dag hon blir myndig och krönt till drottning av Guds blod.



Kronprinsessan Odesse

Den trettonåriga prinsessan och tronarvingen i Wiederfan har ärvt mer än sin mors skönhet. Hennes far kunde dra sin ättelinje i rakt nedstigande led till Sigfried, kung Dagobert IIs son. Det är inte allmänt känt att Wiederfans kungafamilj är en gren av den merovingiska kungaätten, men det är heller ingen hemlighet. Att de däremot är ättlingar till Konungarnas Konung i rakt nedstigande led är dock en hemlighet som ätten själva inte har någon aning om. Den gamle kungen, Sigwaerd, undrade en hel del över varför han hade så mycket att säga till om i Tempelherreorden, men fick aldrig något svar. Tidigare kungar har säkert undrat samma sak.

Prinsessan Odesse har också undrat samma sak, men till skillnad från hennes far och manliga företrädare så har hon faktiskt tagit reda på varför. Hon har en aning om att Malvoisin vet mer än han talar om och känner till hans inflytande i Sionprioraterna. Hon har gissat ganska bra när det gäller att hon och hennes familj på något sätt har med Graal att göra och har en känsla av att Graal är något helt annat än vad man tror. Arthur-legendens "Graal-familj" är säkert inte en beteckning på de av hans riddare som fann Graal, utan snarare en ättelinje som bevakat Graal sedan Josef från Arimatea lämnade det heliga landet.

Som synes är den unga prinsessan inte alls dum och kommer säkert att bli en god drottning. Hon har inte vågat yppa något av detta för någon, inte ens Malvoisin, men kommer förmodligen ställa honom mot väggen någon dag, förmodligen efter hennes kröning om åtta år.

Tack vare sina kunskaper har hon kunnat påverka Malvoisin mot beslut som hon vill se men som han ytterst motvilligt genomfört. Bland andra sådana beslut var Odesses Lättning, där skatteintaget efter en dålig skörd halverades, till stor glädje för bönderna i riket och till stort förtret bland rikets ädlingar, i alla fall inledningsvis. Många av de mindre trångsynta ädlingarna har upptäckt att lättningen fått bönderna att bli mer samarbetsvilliga och välvilligt inställda, vilket har gjort att deras inkomster har mer eller mindre varit konstanta.

Odesse har också ett visst intresse om vad som händer i grannriket Västmark. Att det saknas tronarvinge i Västmark anser hon är ett gravt problem som lätt kan smitta av sig till Wiederfan. Hon gör därför vad hon kan för att hålla Wiederfans ädlingar ute ur konflikten, så att den inte eskaleras in i Wiederfan. Hon har naturligtvis hört ryktena om en illegitim tronarvinge, och gör vad hon kan för att leta upp denne. Skulle det dyka upp en legitim arvinge till Västmarks tron så kommer hon att ställa sig bakom denne helt och fullt, och använda allt sitt inflytande för att få tempelherreorden och Wiederfans adel att göra detsamma.

Skuggan

Skuggan är bara delvis medveten om Odesses härstamning. De har märkt att Wiederfan har haft råd att försvara sig längre än man trott, trots en hård sparsamhet i riket. De har märkt ett ovanligt stort stöd från Tempelherrar och någon annan okänd makt bakom Wiederfan, och det har stört dem mycket. De stelar som planterats i Wiederfan samlar inte upp så mycket fruktans energi som de borde. Efter att ha undersökt saken fann de att det berodde på att folk helt enkelt hade hoppet uppe, trots krig och svåra umbäranden.

Av den anledningen har de valt Västmark som nästa mål. Wiederfan var en för tuff nöt att knäcka och gav inte det resultat som man önskade. Västmark verkar, efter inledande sonderingar, passa betydligt bättre trots sämre geografiskt läge.

De Gamla

De Gamla har ingen aning om Sionprioraterna eller vad som försigår i Wiederfan. Eftersom vare sig Sionpriorater, Tempelherrar och merovinger är något som påverkats av skuggan så har det helt enkelt inte varit intressant för dem. Däremot undrar de mycket över varför Wiederfan inte längre får lika mycket uppmärksamhet i kriget mot Skuggan och varför tyngdpunkten har skjutits över till Västmark. De har redan skickat ut några av sina Våktare med uppgift att finna vad det är som händer.

Hur använder man det här?

Sionprioraterna och prinsessan Odesse kan användas på många olika sätt i *Västmark*. En allians mellan de Gamla och den Lyoniska grenen av merovingernas ätt skulle säkerligen hjälpa i kampen. Vare sig tempelherrar eller Sionpriorater skulle ha något emot detta, men däremot skulle de Gamla vara mer tveksamma. De har inte så särskilt mycket till övers till kristenheten och skulle förmodligen dra öronen åt sig om Sionprioraterna avslöjades och det hela fördes på tal. I så fall krävs nog en hel del diplomati för att lyckas med detta.

Det här är definitivt ingenting som man bör slänga i ansiktet på spelarna. Tvärtom ska man hålla tvärtyst om det och avslöja så lite som möjligt. Då och då kan man skapa ett väl krypterat meddelande, helst i någon form av en handout, som om man avkodar den på rätt sätt kan avslöja någon detalj om Sionprioraterna. Sionprioraterna har väldigt mycket "hemlig orden" över sig. Försök anspela på detta, både om figurerna är Sionpriorater eller Tempelherrar själva eller inte.

Ett roligt chiffer som kan användas är att skriva ett helt vanligt brev, och sedan höja upp några få bokstäver ovanför baslinjen, precis så mycket att det märks. De upphöjda bokstäverna ska då bilda ett litet kort meddelande som har med Sionprioraterna att göra.



Kapitel 17:

Varor och handel

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.

Även om det finns pengar så är de inte särskilt viktiga. Det viktigaste är byteshandel eller tjänstutbyte, 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). I *Västmark* anges därför värdet på varor och tjänster med ett abstrakt "bytesvärde", som dock varierar med tillgång och efterfrågan.

Vi tycker idag att pengar är enkla och praktiska, men i det feodala samhället så är det inte fullt lika smidigt. För det första så finns det inte så enorma mängder silver att var och varannan person kan ha en kista fylld med mynt hemma. Pengar är heller inte aktiva som i den moderna ekonomin. Man kan inte låna ut pengar och få mer pengar (ränta) tillbaka som tack – detta är en dödssynd (girighet) och räknas som ocker. Man kan heller inte ta ut överpriser, delvis av samma skäl, men också på grund av att det finns ett gillesväsende som är till för att garantera både pris och kvalitet. Att något är syndigt har dock inte hindrat från att synda förut, men det är ännu ett hinder i vägen, speciellt i ett samhälle där ens anseende faktiskt betyder något.

Sammantaget leder allt detta till att pengar inte är intressanta i sig, eftersom de inte genererar rikedom. Därmed är sparande heller inte intressant. Rikedom skapas enbart genom produktion av varor, det vill säga genom tillverkning av gods eller brukande av land. Pengar är ett verktyg för att underlätta handel, det vill säga för att omsätta varorna.

- GOOD MORNING. I WOULD LIKE TO CASH IN THIS CHEQUE.
- OF COURSE. HOW WOULD YOU LIKE IT?
- EH, IN DUCKS, PLEASE!

*TERRY JONES,
"ANCIENT INVENTIONS"*

Pengar

Grunden för alla pengar är ett pund silver. Ett pund silver är precis vad det låter som; en mängd silver motsvarande viktenheten ett romerskt pund (tre kvarts engelsk pund eller 340 gram). Från ett pund silver får man 240 silvermynt, vardera vägande ungefär 1,4 gram. Den som slår mynt får behålla sex silvermynt av varje pund.

Alla andra valörer är enbart till för räkenskaper, men de förekommer ganska ofta i skattelängder, jordeböcker och andra juridiska dokument.

1 silver	Ett silvermynt vägande 1,4 g. Förkortas "d", från latinets "denarius". Motsvarar ungefär 100-200 kronor i 2002 års penningvärde.
1 shilling	12d. Räkenskapsenhet, finns inte som mynt. Förkortas "s", från latinets "solidus".
1 pund	240d = 20s. Räkenskapsenhet, finns inte som mynt. Förkortas "£", från latinets "librum".
1 mark silver	160d. Räkenskapsenhet, finns inte som mynt. Förkortas inte.
1 mark guld	6£. Räkenskapsenhet, används sällan, finns inte som mynt. Förkortas inte.



Klirrande mynt

Mynt präglas lokalt av (egentligen på uppdrag från) grevar, biskopar eller fria städer. Kronan tar alltid en del av de präglade mynten rakt in i statskassan – sex silver på pundet är det för närvarande, men det brukar stiga till tolv silver på pundet i orostider. Dessutom får den hantverkare som präglar mynten sex silver av varje pund. Även kronan präglar sina egna mynt. Skillnaden på lokala mynt och kungliga mynt är motivet – ett mynt har bilden av den som låtit prägla mynten tillsammans med någon devis och vapensköld, så kronomynt i Västmark har alltså en bild på kungen på ena sidan och den stegrande enhörningen på den andra.

Att mynten präglas lokalt kan ställa till problem. Mynt präglade någon annanstans har inte lika gott anseende, så i den mån de kan användas så är de mindre värda. I många fall är man tvungen att leta upp stadens gille och där byta in pengarna mot lokal

valuta, till en avgift av 20 % av myntens värde. Kronomynt går däremot att använda överallt.

För handelsmän är detta sällan något problem, i och med att man har varor med sig till platsen som man säljer och får betalt med lokala mynt, för vilka man köper varor på platsen som man tar med sig hem och får betalt för dessa i hemstadens mynt. Det viktiga är hur som helst myntets vikt, så vid större transaktioner väger man mynten, man räknar dem inte.

Observera att spelarna måste hålla reda på vem som präglat de olika mynten de har eller byta in dem mot varor som de lätt kan byta vidare, så som salt, kläde eller smör. Några väldigt värdefulla och lämpliga saker är peppar som har ett bra förhållande mellan vikt och värde. Även guld- och silverringar är mycket lämpliga bytesobjekt, som dessutom förmedlar informationen till omgivningen att den här personen kan betala för sig utan att någon kan stjäla dem allt för lätt.

Tabell 38: Enheter

Längd	Tumregel
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 mil = 8 farlong = 1609,344 m	1 mil = 1600 m

Vikt	Tumregel
1 lod = 1/32 pund = 14,1875 g	
1 uns = 26,3 g	
1 pund = 454 g	1 pund = 0,5 kg
1 stone = 6,35 kg	1 stone = 6,5 kg

Volym	Tumregel
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 m ³ ved	

Antal	
1 dussin = 12	
1 tjog = 20	
1 gross = 144	

Skuldebrev och pennínguäxlar

Vid behov av stora penningtransaktioner skriver man oftast ut ett skuldebrev. Skuldebrevet kan skrivas på vilken summa som helst, och gäller som en förbindelse hos den som skriver ut skuldebrevet att lösa in brevet mot den angivna summan, ofta med någonting, ofta ett gods eller ett stort landområde, i pant, med vilket man går i god för skulden. Skulle den som skriver ut brevet vara oförmögen att lösa ut skulden så kan man kräva panten som ersättning istället.

Vem som helst kan skriva ut ett skuldebrev, men man litar inte på dem om det inte är någon med medel som skriver ut det. Kronan kan skriva ut skuldförbindelser, men de litar man inte på. En adelsman kan också skriva ut en skuldförbindelse, och där är tilliten beroende på hur mycket land adelsmannen har. Judar litar man oftast på, men man tycker inte om det. De man litar mest på är de stora handelshusen i Italien och Hansan. Skriver dessa ut ett skuldebrev så kan man gott ha kvar det – det är så gott som säkra pengar.

Lån

Det är faktiskt möjligt att låna pengar. I princip är det två ställen som man kan gå till för att låna pengar, och det är en jude eller handelshusen.

Går man till en jude kan man ofta låna en mängd kapital, relativt enkelt, i utbyte mot dels en ränta och dels en pant. Vet man med sig att man kan betala tillbaka snabbt så är detta det bästa sättet. Judar är inte bundna av kristen lag och kan därför ta ränta.

Vill man inte betala ränta så är det handelshusen, antingen de italienska eller Hansan, eller kyrkan som man ska gå till. Dessa tar ingen ränta, men panten är desto högre. Båda har dessutom tillräckligt stor makt bakom sig för att kunna driva in en pant om lånet förfaller.



Bytestabellen

Bytestabellen är basen för anskaffandet av varor i Västmark. Det är ingen "riktig" tabell med pyjamasrader, utan egentligen en grupperad lista. Den listar upp ett antal varor grupperade efter deras relativa värde. Allt inom en bytesgrupp kan bytas mot en annan vara inom samma bytesgrupp. En given vara inom varje grupp är, grovt räknat, dubbelt så mycket värd som en vara ur gruppen närmast under. Det krävs alltså två varor ur grupp 3 för att byta till sig en sak från grupp 4, eller fyra varor från grupp 2 för att byta till sig en sak från grupp 4. Detta kan naturligtvis kombineras: en vara från grupp 3 och två varor från grupp 2 räcker för att byta till sig en vara ur grupp 4.

Tillgång och efterfrågan spelar naturligtvis in. Om en person blir erbjuden en vara som han inte vill ha, så räknar han den varan som från gruppen under dess nominella värde. Om den är totalt oönskad kan varan till och med komma från en ännu lägre grupp. Och tvärtom, om personen verkligen vill ha varan så räknar han den varan som från gruppen över dess nominella värde. Tabell 39 visar hur bytesvärdet ändras med tillgång och efterfrågan.

Det gör att två personer ofta kan vara oense om en varas värde. Om säljaren anser att varan är värd mindre än vad köparen anser så är det inga problem. I så fall kan bytet ske till köparens erbjudna pris utan problem, visserligen till säljarens förtjänst men dock inte till köparens förlust – köparen får betala precis så mycket som han anser att varan är värd.

Problemet uppstår när det motsatta inträffar: köparen erbjuder mindre än vad säljaren anser att varan är värd. I så fall måste säljaren höja värdet på affä-

ren eller köparen erbjuda ett motköp som tar ut eller i alla fall minskar skillnaden i värdet.

Man kan även tillåta ett motsatt slag för Övertala för de båda. Svårigheten bestäms genom att jämföra skillnaden mellan det värde som varan har och det värde som man anser varan vara värd. Den som har störst skillnad får en modifikation på +3 på sitt slag. Därefter slås slaget, och förloraren i slaget får ge efter och närma sig den andres värde. Om jämkning fortfarande inte är möjlig med det nya värdet så gör man om proceduren.

Tänk på att folk inte byter till sig vad som helst och särskilt inte i orimliga mängder. Att byta till sig en ringbrynja med hjälm mot 1024 kattungar är ingen trolig affär.

Kvalitet

Naturligtvis varierar kvaliteten på varorna upp och ner, speciellt de som tillverkas av hantverkare.

- ♦ Varor av **usel kvalitet** tillverkas av amatörer med ringa eller ingen utbildning eller träning. Bytesvärdet för sådana varor sjunker två steg.
- ♦ Varor av **undermålig kvalitet** tillverkas av lärlingar eller erfarna amatörer. De flesta hantverk som finns i byn tillhör denna nivå. Bytesvärdet för sådana varor sjunker ett steg.
- ♦ Varor av **normal kvalitet** tillverkas av lokala hantverksmästare och gesäller. Bytesvärdet för sådana varor står oförändrat i listan.
- ♦ Varor av **god kvalitet** tillverkas av hantverksmästare som får möjlighet att ta tid på sig. Bytesvärdet för sådana varor stiger ett steg.
- ♦ Varor av **superb kvalitet** tillverkas med största sannolikhet inte i Västmark, utan måste importeras eller specialbeställas. Bytesvärdet för sådana varor stiger två steg.

Handelsplatsen

Man kan inte få tag på allting överallt. Det finns inget storköp där man kan köpa allt från synålar till arabiska fullblodshästar, så man blir helt enkelt tvungen att anpassa sig efter var saker och ting finns.

Koden inom parentes vid varje handelsplats har med bytestabellen att göra. Vid en del varor i bytestabellen så finns det ibland en kod längs till höger som talar om var man kan få tag på just den varan. Det motsvarar då en av handelsplatserna nedan.

Mötande: Det är möjligt att möta någon efter en väg som man kan handla med. Sannolikheten är dock inte så stor, men den ökar i närheten av en mässa (se nedan). Denna "handelsplats" har ingen egen kod.

Finnes: Lokala jordbruksprodukter. Inför en mässa, det mesta.

Önskas: –

Tabell 39: Bytesvärde

Omständighet	Modifikation
Köparen har överskott på varan*	-1
Köparen har underskott på varan*	+1
Säljaren har överskott på varan*	-1
Säljaren har underskott på varan*	+1
Varan har affektionsvärde*	+1

* Detta ändrar vad köparen respektive säljaren anser att varan är värd.

Relativt värde	Resultat
Köparens värde > säljarens	Köp till köparens pris eller något lägre. Båda parterna nöjda.
Säljarens värde > köparens	Någon form av prisjämkning måste ske. Ingen av parterna helt nöjd.

Byn (B): Folk i byar är alltid intresserade av vissa grundläggande varor. Det finns också ett visst utbud av jordbruksprodukter och enklare hantverk. Verktyg och hantverksprodukter som tillverkas lokalt är ofta av usel eller undermålig kvalitet och sällan av god kvalitet eller bättre.

Finnes: Enkla redskap eller förnödenheter.

Önskas: Salt, tyger, järn.

Hantverkare (Hxx eller Uxx, där xx är ett tal):

Hantverkare är villiga att tillverka det som kunden önskar. Det är inte säkert att denne har det i lager, speciellt om varan ligger i bytesgrupp 5 eller högre. I så fall får man beställa det. Om man beställer en vara hos en hantverkare så lämnar man oftast en handpenning som hantverkaren får behålla om man inte håller avtalet och köper varan av honom senare. Kan däremot hantverkaren inte leverera varan så betalar denne dubbla beloppet tillbaka. Är ett föremål dyrbart så blir handpenningen självfallet större.

Kvaliteten på varorna är oftast normal eller god, men kan vara superb om man har tur och är villig att betala. God eller superb kvalitet måste alltid beställas. I en liten stad så är hantverkarna av nödvång ganska generaliserade, men inte så skickliga, och

deras varor är därför av normal eller god kvalitet. I en större stad kan hantverkaren vara specialiserad på ett smalare område, men mycket skickligare inom sitt smalare område. En sådan specialiserad hantverkare gör alltid varor av god eller superb kvalitet.

Det finns två sorters koder för hantverkare. De som markeras som Hxx (H följt av siffra) kan ibland köpas direkt eller har kort leveranstid, oftast samma dag som varan beställs. De som markeras som Uxx (U följt av siffra) måste **alltid** beställas och uppföras.

Se tabell 40 för en lista över vilka hantverkare som finns.

Finnes: Hantverkarens varor.

Önskas: Förnödenheter, råmaterial till hantverket, silver.

Veckomarknader (V): Dessa sker oftast någon dag mellan onsdag och lördag och hålls i städer eller i närheten av kloster och borgar. Är staden stor kan marknader hållas flera av veckans dagar. Kvaliteten är normal eller god, men sällan bättre.

Finnes: Lokala jordbruksprodukter och lokalt hantverk.

Önskas: Allt, som inte är för dyrt.

Tabell 40: Hantverkare

Kod	Hantverkare
H1	Byggmästare
H2	Handelshus
H3	Häroldsgillet
H4	Läkare
H5	Mäster Borstbindare
H6	Mäster Båtbyggare
H7	Mäster Drejare
H8	Mäster Finsmed
H9	Mäster Garvare
H10	Mäster Glasblåsare
H11	Mäster Målare
H12	Mäster Oljemåglare
H13	Mäster Repslagare
H14	Mäster Skräddare
H15	Mäster Smed
H16	Mäster Snickare
H17	Mäster Svarvare
H18	Mäster Tenngjutare
H19	Mäster Tunnbindare
H20	Mäster Vävare
H21	Rustmästare
H22	Vapensmed
H23	Instrumentbyggaren
H24	Mäster Sadelmakare

Mässor (M): Dessa sker någon gång per halvår och drar till sig utländska köpmän. En mässa hålls bara i handelsstäder och skyddas av en mäktig läns-herre, och denne låter alltid sina knektar patrullera vägarna inför mässan för att hålla dem säkra – en del snålare länsherrar gör det enbart under den här tiden. Kvaliteten varierar hejdlöst, men vill man få tag på något av superb kvalitet så är det oftast hit man får gå.

Finnes: Nästan allt.

Önskas: Nästan allt.

Kloster (K): Vissa varor och tjänster får man lättast tag på vid ett kloster. Detta rör huvudsakligen skrivmateriel och diverse skrivartjänster.

Finnes: Skrivmateriel.

Önskas: Nästan allt, så länge det inte är syndigt.

Tavernor och värdshus (T): Tavernor och värdshus tillhandahåller mat och dryck för dem som inte har möjlighet att laga mat själva. Underhållning, sällskap och kontakter finns där också. På värdshus kan man dessutom få möjlighet att övernatta, oftast på en bänk eller på golvet i skänkstugan.

Finnes: Tillagad mat och dryck, sovplats, stallplats.

Önskas: Pengar, råvaror, alkoholhaltiga drycker av finare sort, diverse små hantverk.



Bytesgrupp 1

Acceptabel fest för ofrälse (per person)	
Bägere (0,6 liter)	H7, H17
Bältesbörs	H9, H15
En bägere vin (0,6 liter)	T, V, M
Ett lod salt (14 g)	V
Ett stop öl (1,3 liter)	B
Fiskekrok	B
Fiskelina, per 25 fot	B
Fjäderpenna	K, M, H3
Fläskbit, pund (0,5 kg)	B
Färg, per stop (1,3 liter)	H11
Förseglingsband, rött, per fot	K, H3
Förseglingsvax, en stav	K, H3
Katt	B
Kolpenna	K, H3
Kraftig tråd, per 25 fot	H9, H14, H20, V, M
Kyckling	B
Limpa, brödkaka	B
Lädernål	H8, H9
Metalltråd, per fot (0,3 m)	H8
Målningsarbete, per 10 kvadratfot	H11
Ostbit, halvt pund (0,25 kg)	B
Paddel	H6, H16
Pergament, kvadratfot	K, H3
Pilspets	H15
Planka, 10 fot x 1 tum	H16
Rep, per fot	B
Ryggsäcksram	B, H16
Stav (per styck)	B
Stop (1,3 liter)	H7, H17
Synål	H8, H15
Sytråd, per 25 fot	H14, H20
Säck, liten	B
Tennsked	H18
Tross, per fot	H13
Träklubba	B
Trämugg	B, H16
Träsked	B, H16
Trätallrik	B, H16
Tyghink med träbotten	B, H16
Vaxljus	B, V, K
Påk	B



Bytesgrupp 2

Axelväska	B, H9, H14
Bakelse	B, V, M, T
Dryckeshorn	H16
En riddares måltid	T
Ett stop mjöd (1,3 liter)	T
Flinta & Stål	B, H15
Fyra ofrälse måltid	T
Förkläde	B, H16
Harpunspets	H15, H22
Hatt	H14
Honung, per pund (0,5 kg)	B, V, M
Honor	B, U14
Kalkon	B, V, M
Kruka, en bägere (0,6 liter)	B, H7
Krus, en bägere (0,6 liter)	B, H7
Kvast	B, H5
Lergök	H7
Lim, stop (1,3 liter)	H9
Linnelakan	H20
Liten kagge, 2 kannor (5 liter)	B, H19
Läderhink	B, H9
Läsa ett brev	V, K, H3
Madrass (halm)	B, H14
Matolja, en kanna (2,6 liter)	V, M, H2, H12
Stadig middag för en ofrälse	B, T, V, M
Normal fest för ofrälse	T, V, M
Nötkött, pund (0,5 kg)	B, V
Oljelampa	H7
Rakning	H4
Repstege, per fot	B, H13
Ryggsäck, liten	V, H9, H14
Sadelfilt	H24
Saltkar	H16, H18
Skriva ett brev	V, K, H3
Skurborste	H5
Spjutspets	H22
Sporrar, vanliga	H15
Struthätta	B, V, M, H14
Svarvad trämugg	B, V, M, H16, H17
Säck, stor	B
Tennburk	H18
Tenngeffel	H18
Träburk	H16, H17
Träskål	B, H17
Tunt filttyg	H20
Vadmal	B, H20
Vattenflaska	H16
Vattenskin	B, H9
Vetebröd	B, V, M
Ylletyg	H20
Åra	H6, H16

Ett givet föremål ur bytesgrupp 2 är värt ungefär ett silvermynt (1d).

Bytesgrupp 3

Block och talja	H13, H17
Bläck & horn	K, H3
Bra fest, acceptabel för adel (per person)	
Fiskenät, 7 fot högt, per fot	V, M, H13
Fruktjuice eller saft, kagge (5,2 liter)	V, B
Färsk fisk, per pund	V, M
Gatflicka, per tillfälle	
Getmjölk, ett stop (1,3 liter)	B
Hammare	V, H15
Handskar	V, M, H9, H14
Hovkrats	B, V, M, H15
Hovslagning	B, V, M, H15
Hästerskor, per uppsättning	H15
Jaktspjut	H15, H22
Kjol	B, H14
Koger	H22
Kortspjut	H22
Kruka, ett stop (1,3 liter)	B, H7
Lampolja, en kanna (2,6 liter)	V, H2, H12
Liten rundsköld, bucklare	H22
Läder, per skinn	V, H9
Mjölk, ett stop (1,3 liter)	B
Målningsarbete, föreställande, per 10 fot.....	U11
Ryggsäck, stor	V, H9, H14
Ryktborste	H5
Råhud	V, H9
Rökt kött, halvt pund (0,25 kg)	B, V
Sadelväskor	H9, H14, H24
Salt, ett pund (0,5 kg)	V, M
Saltat kött, halvt pund (0,25 kg)	B, V, M
Skidor	B, H16
Skinn	V, H9
Skor	V, H9, H14
Snöskor	V, H14
Sopborste	H5
Sporrar, försilvrade	M, U8
Stadsvaktsmuta	
Stallplats, per häst.....	T
Stege, 10 fot (3 meter)	B, H16
Stekpanna, liten	B, V, H15
Större kagge, 4 kannor (10 liter)	B, V, H19
Tennmugg	V, H18
Tenntallrik	V, H18
Tjockt filttyg	B, V, H20
Torkat kött, halvt pund (0,25 kg)	B, V
Träflaska	B, V, H16, H17
Tunika	B, V, H14
Underkläder	B, V, H14
Vanligt tält	V, H14
Vinteräpplen, per tjog	B, V
Vinäger, kagge (5,2 liter)	V, M
Vägröd, torkat kött, 4 veckor (16 kg)	B, V, T
Övernattning i skänkrum.....	T

Bytesgrupp 4

4 armborstlod	H22
6 pilar	H22
Blus	V, H14
Cider, kagge (5,2 liter)	B, V, M
Damsadel	H24
Dolk, kniv	B, V, H15
En mugg brännvin	T, V
Fin päls (3 kvadratfot styck)	V, M, H9
Färgat bläck & horn	K, V, M, H3
Färska bönor, per skäppa (20 liter)	B, V
Färska äpplen, per tjog	B, V
Färska ärtor, per skäppa (20 liter)	B, V
Glasburk	V, M, H10
Glasflaska, liten (0,6 liter)	V, M, H10
God middag för en riddare	T
Grädde, ett halvt stop (0,65 liter)	B
Hund, vanlig ras	B, V
Hästerskor, stridshäst, per uppsättning	V, M, H15
Inhemska dricksglas	V, M, H10
Kastrull, kanna (2,6 liter)	V, H15, H18
Kläde	V, M, H20
Klänning	V, H14
Kopiera en sida	K, H3
Kopparkastrull, kanna (2,6 liter)	V, H18
Kortbåge	U22
Kruka, kanna (2,6 liter)	V, H7
Kåpa	B, V, H13
Kängor	V, H9, H14
Långsköld	U22
Långspjut	U22
Läsa en mäsas	K
Mantel	B, V, H14
Mycket bra fest, per person	
Ridsadel	H24
Rundsköld	H22
Rökt fisk, per pund	B, V
Segelduk	V, H20
Smör, per pund (0,5 kg)	B, V
Sovfäll (30 kvadratfot)	V, H14, H20
Spikar, små, per tjog	B, V, H15
Sporrar, förgyllda	M, U8
Stekpanna, stor	B, V, H15
Stridslans	U22
Stövlar	V, H9, H14
Sända ett brev, per dags resa	K, H3
Tjänare, per vecka	
Tornerlans	U22
Tunna (80 liter)	H19
Två veckors färdkost för ofrälse (24 kg)	B, V, T
Vassle, ett stop (1,3 liter)	B, V
Öl, kagge (5,2 liter)	B, V, T

Bytesgrupp 5

Bodhran	H23
Bräckjärn	H15
En veckas färdkost för riddare (14 kg)	B, V
Fat (15 liter)	V, M, H19
Får eller get	B, V
Glasflaska, normal (1,3 liter)	V, M, H10
Gryta, två kannor (5 liter)	V, U15
Hacka	B, H15
Havre åt en häst, per månad	B, V, T
Högaffel	B, V, H15
Kärra, liten (300 pund last)	U16
Lie	B, V, H15
Linne	V, H14
Långbåge	H22
Messmör, per pund (0,5 kg)	B, V
Mjöd, kagge (5,2 liter)	V
Olivolja, en kanna (2,6 liter)	M, H12
Riddarsadel	H24
Riddarsköld	U22
Råpergament (10 kvadratfot)	M, K, H3
Rödvin, kagge (5,2 liter)	V, M
Smedhammare	H15
Spade	B, H15
Spikar, stora, per dussin	B, H15
Superb fest, per person	
Syndernas förlåtelse	K
Torkade böror, per skäppa (20 liter)	B, V
Torkade ärtor, per skäppa (20 liter)	B, V
Trumma	V, M, H23
Tvåhjulat vagn	U16
Ung falk	M
Vaddering till rustning	H14, H21
Vildsvin	V
Vitvin, kagge (5,2 liter)	V, M
Änterhake	H15

Ett givet föremål ur bytesgrupp 5 är värt ungefär en shilling (12d).

Bytesgrupp 6

Blockflöjt	V, H17, H23
Borr	V, H15
Brynjehuva	U21
Byk/badkar	U19
Enskilt rum, med dörr	T
Fett får	B, V
Fyrhjulat vagn	U16
Gamboised cuisse	U21
Glasflaska, stor (2,6 liter)	H10
Gryta, fyra kannor (10 liter)	U15
Guldblåd 4x4 cm	H8
Hjort	V, M
Härold, per dag	H3
Jakthorn	H23
Kedja, per fot (0,3 m)	H15
Kofot, stor	H15
Kopiera och illuminera en sida	K, U3
Kunglig fest (per person)	

Kärra, stor (600 pund last)	U16
Lagkunnig, per dag	H3
Läderharnesk	U21
Läkare, per dag	H4
Madrass (dun)	M, H14
Oxskjul	U1
Plog	U15
Rovor, en säck (25 kg)	B, V
Rödvin, bra, kagge (5,2 liter)	V, M
Schabrak	H14
Seldon	H24
Slägga	H15
Sprit, kagge (5,2 liter)	V, M
Sprit, kryddat, kagge (5,2 liter)	V, M
Träl	M
Träsåg	H14, U15
Tältsång	U14
Tänger, små	H15
Underhållning under en kväll	
Ung hök	M
Vedyxa	H15
Whisky, kagge (5,2 liter)	V, M

Bytesgrupp 7

Bila	U22
Gambeson	U21
Gammalt ök till häst	V, M
Glasspegel	M
Hjälmplym eller hjälmprydnad	U21
Hund, ovanlig ras	M
Hus eller stuga	U1
Härdat läderharnesk	U21
Importerad parfym	M, H2
Kittel, åtta kannor (20 liter)	U15
Komponera en kärleksdikt	U3
Parfym	V, M, H2
Plåtförstärkning av ringbrynrehosor	U21
Ringbrynrehosor	U21
Siden	M, U2, U14
Sidenslöja	M, U2, U14
Spett	H15
Stridsklubba	H22
Stridsyx	H22
Städ, litet	H15
Säckpipa, en baspipa	H23
Tacka med lamm	B, V
Turkisk båge	U2, U22
Tvärflöjt	V, H23
Tänger, stora	U15
Utsmyckade seldon	U24



Bytesgrupp 8

Bagge	B, V, M
Draghäst eller ponny	V, M
Dricksglas	U10
Komponera en elak dikt	U3
Kortsvärd, seax	U22
Luta	U23
Porslinskopp	U7
Roddbåt	U6
Rödvin, lagrat, kagge (5,2 liter)	M, U2
Silverring	U8
Stor kittel, 20 kannor (50 liter)	U15
Städ, stort	M, H15
Sugga	B, V
Säckpipa, tre baspipor	U23
Trumpet	M, U8, U23
Tränad falk	M
Utsmyckat schabrak	U14
Vinteräpplen, per tunna (800 st)	B, V
Årsgammal oxen eller ko	B, V, M
Åsna	B, V, M

Bytesgrupp 9

Damejeanne, 20 kannor (50 liter)	M, U10
Peppar, ett uns (26,3 g)	M
Förstoringsglas	U10
Komponera en hjälteballad	U3
Kristallglas	M, U10
Lada	U1
Lasthäst	V, M
Långbåt	U6
Långsvärd, svärd	U22
Mjölkkko	V, M
Mula, mulåsna	B, V, M
Rund eller konisk hjälm	U21
Särskilda seldon	U24
Timglas	U10
Tränad hök	M
Vitvin, lagrat, kagge (5,2 liter)	M, U2

En given vara ur bytesgrupp 9 är värd ungefär en mark silver (160d).

Bytesgrupp 10

Armborst	U22
Brigandin	U21
Enkel ridhäst	M
Franskt vin, kagge (5,2 liter)	M, U2
Guldring	U8
Tunnhjälm	U21
Inlagd fisk, per tunna (80 kg)	V, M
Kristallglas, fint	U2, U10
Oxe	B, V, M
Paviljong	M, U14
Spanskt vin, kagge (5,2 liter)	M, U2
Syndernas förlåtelse, dödssynd	K

En given vara ur bytesgrupp 10 är värd ungefär ett pund silver (240d).

Bytesgrupp 11

Genealogi	U3
Importerade kryddor, uns (26,3 g)	M, U2
Italienskt vin, kagge (5,2 liter)	M, U2
Krigsmaskinsbesättning, per månad	
Ringbrynreharnesk, inkl. hjälm	U21
Sigillstämpel, silver	U8
Silversked	U8
Tyskt vin, kagge (5,2 liter)	M, U2

Bytesgrupp 12

Fin ridhäst	M
Harpa	U23
Passgångare	M
Plåtförstärkning av ringbrynreharnesk	U21
Saltkar (silver)	U8
Silvergaffel	U8

Bytesgrupp 13

10 underbefäl, per månad	
5 riddare, per månad	
50 legosoldater, per månad	
Dryckeshorn (silver)	U8
Brynreharnesk med plåtdetaljer, inkl. tunnhjälm	U21
Inhemsk stridshäst	M
Långskepp	U6
Silverbägare	U8
Silvertallrik	U8

En given vara ur bytesgrupp 13 är värd ungefär en mark guld (6£).

Bytesgrupp 14

Andalusisk stridshäst	M
Herrgård	U1
Kogg	U6
Myrra, ett pund	M
Sigillstämpel, guld	U8
Silverspegel	U8
Spanskt fullblod	M

Bytesgrupp 15

Arabiskt fullblod	M
Plåtharnesk	U21, U2
Stenbro	U1
Frisisk stridshäst	M



Kapitel 18:

En bro för mycket

”En bro för mycket” är introduktionsäventyret till *Västmark*. Det är till för att man snabbt ska kunna komma igång med att spela *Västmark*, men också för att utgöra ett exempel på ett möjligt äventyr i *Västmark*.

Förberedelsen

Det är alltid bra att läsa igenom ett äventyr innan man spelar det, så det är naturligtvis det första som ska göras. Det andra som ska göras är att spelarnas figurer ska ses över så att man kan få in dem i äventyret på ett bra sätt. Ett vanligt problem med äventyr är nämligen att figurerna inte har någon anledning att ge sig in på äventyret, så med ledning av figurerna (och i synnerhet deras egenskaper och tjänst) så gäller det nu för spelledaren att komma på varför figurerna ska äventyra.

Handling

I korthet så bygger handlingen på en gammal rivalitet mellan två riddare, som kulminerar i en uppgörelse dem emellan när den ene riddarens brobygge kommer att skada den andre riddarens inkomster.

Riddar Lamb ska inviga en bro i en av sina byar, Sotby. Detta kommer att förkorta och förenkla handelsvägen genom hans mark, vilket hans granne, riddar Stoolpe, inte alls tycker om. Riddar Stoolpe tänker därför sätta käppar i hjulet för Riddar Lamb genom att försöka mörda honom och sedan sätta eld på bron. Mitt i denna konflikt hamnar figurerna.

Riddar Stoolpe tror sig ha goda chanser att dessutom lägga beslag på Sotby för egen räkning eftersom riddar Lamb inte har någon arvinge. Hans ende son dog för flera år sedan och sedan dess har riddar Lamb och hans fru Gerdrud fört en tillbakadragen tillvaro på sin gård. Riddar Stoolpe har hyrt in Magnus Grå, en mycket skicklig bågskytt, och en grupp rövare för att genomföra planen.

ÄVENTYR ÄR RESULTATET AV DÅLIG PLANERING.

ÖVERSTE BLATCHFORD SNELL

Stopp!

Det här kapitlet bör endast läsas av spelledaren. Även om man som spelare känner att man vill ”fuska” och skaffa sig en fördel i spelet genom att läsa äventyret i förväg så bör man låta bli – rollspel går inte ut på att vinna, utan att skapa en historia ihop. Det blir inte roligare av att man känner till äventyret i förväg – tvärtom – och på så sätt förstörs faktiskt nöjet för den ”fusande” spelaren.



Aktindelning

För att hjälpa spelledaren att leda äventyret så har vi delat in äventyret i fyra akter.

Inledning: Den första akten är inledningen. I den ska figurerna introduceras till miljön och till äventyret. De ska också få en uppfattning om vad det är som händer. Det händer inte så mycket som har med själva handlingen att göra. Istället är inledningen mest till för att se till att spelarna kommer ihop, begriper miljön och får de första ledtrådarna.

Partykrascharen: Den andra delen tar vid när mordförsöket på riddar Lamb inträffar. Detektivarbetet kommer att dominera denna del, då man försöker ta reda på exakt vad det var som hände, samtidigt som spelarna kommer att få försöka att värja sig från misstankar.

Slaget om Sotby: Den tredje akten handlar om anfallet på Sotby Bro. Huvudsakligen kommer man att syssla med taktisk problemlösning under stress (undsätta bybor som är instängda i brinnande hus, samt rädda bron från att brinna ner). Det kan bli våldsamt om spelarna gör något dumt, men om spelarna löser problemet väl så kan man undvika våldsamheter.

Uppgörelsen: Den fjärde akten handlar om att riddar Stoolpe försöker göra sig av med problemet för gott genom att helt enkelt anfalla gården samtidigt som Magnus Grå försöker mörda riddaren. Det kommer att bli strid och en vild jakt.

Rekvisita

”Rekvisita” är en benämning på saker och ting som man lämnar över till spelarna som hjälpmedel kring ett särskilt problem i äventyret, eller bara som stämningsskapande rekvisita i äventyret.

Det finns tre exempel på rekvisita som används i äventyret. Det första är en ”karta” över riddar Lambs gård. Lagg fram den när figurerna kommer fram till gården. Syftet med den är att spelarna ska få en uppfattning av hur gården ser ut. Det är inte meningen att den ska användas som underlag för taktiska beslut, så ta in kartan igen när det är dags för fjärde akten och spela striden utan karta.

Det andra är en ”karta” över Sotby. Denna bör läggas fram när figurerna kommer till gården. Denna kan gott användas under andra och tredje akten som underlag för strategiska beslut. I det fallet är det inget hinder för rollspelandet.

Den tredje saken är en illustration av spetsen på pilen som Magnus Grå använder för att skjuta riddar Lamb med. Den visar vad som är så speciellt med pilen, och detta kan i sin tur vara en ledtråd när man tittar på mordförsöket.

Kopiera gärna upp dessa hjälpmedel så att du kan ge dem till spelarna, istället för att bända upp boken och visa dem för dem.

Figurerna

Det kan vara lite knepigt att motivera figurerna (och därmed spelarna) att ta sig an äventyret, så för att hjälpa på den punkten så ger vi lite tips om hur man kan få in olika figurer. Det vore bra om figurerna kände varandra från början. De behöver inte vara bästa vänner, men de bör i alla fall känna till varandra, och de bör inte vara främlingar eller dödsfiender. Den viktigaste orsaken till att komma in på äventyret är den stundande mässan. Nästa problem är att få figurerna att stanna kvar i äventyret, och det har man lite mer motivation till.

Adliga figurer känner redan riddar Lamb. De kanske inte har träffat honom mer än ett par gånger, men det räcker för att riddar Lamb ska erbjuda mat och husrum till dessa. Även figurer med egenskapen Berest kan ha träffat riddar Lamb tidigare. Unga adliga kanske inte känner riddar Lamb, men deras föräldrar kan mycket väl göra det och säga åt ungdomarna att stanna på riddar Lambs gård på väg till mässan. Figurer med tjänst till någon av ovanstående följer lämpligen med på resan till mässan.

Figurer med **edsvuren tjänst** till handelsmän, hantverkare eller högre adliga kan lämpligen skickas iväg till mässan för att inhandla något som deras överordnade behöver. I så fall kan knekten Degal användas som motivation för att de ska känna någon samhörighet med riddar Lamb. Degal känner i så fall figurernas föräldrar eller figurerna själva, och erbjuder sovplats på riddarens gård, där han står i tjänst.

Även figurer som inte passar in på någon av ovanstående kategorier kan skickas med till mässan med hjälp av tjänst. Om en adlig ung herre och ung adelsfröken ska till mässan, och en tredje figur är munk med tjänst till sitt kloster, så kan adelspiltarnas far till exempel vända sig till klostret och be abboten att skicka med ett ”förkläde” för att se till att de inte gör något dumt, varvid den tredje figurens tjänst används som ursäkt.

Det lättaste är naturligtvis att spelledaren är med när spelarna skapar sina figurer och tar hänsyn till äventyret när figurerna skapas och godkänns. I så fall bör spelledaren inte göra allt för stort intrång på skapandeprocessen, utan bara föreslå.

Statister och biroller

De statister och biroller som finns i äventyret listas på sidan 208 och framåt. Läs igenom dessa så att du vet vilka de är och hur de hanteras.

Som synes är det ganska många personer i äventyret. De flesta av dem är dock bara statister som förekommer i bakgrunden för att ge lite lokalfärg till äventyret.

För gärna över de viktigare statisterna och birollerna på statistikort (se kapitel 19) så att de finns lätt tillgängliga under äventyret.



Akt 1: Inledningen

Akt 1 börjar med att figurerna är på väg till en stundande mässa, en större marknad. Exakt var mässan kommer att hållas är upp till spelledaren, men vi har använt Dunharwe, som lyder under greve Thergir av Nordwika, i norra Thabeun som plats för mässan. Mässan inträffar under högsommaren, strax före skördetiden. Resan till mässan tar figurerna via riddar Lambs ägor vid Sotby, där de kan hälsa på och övernatta.

Resan går genom ett halvkuperat jordbrukslandskap. Åkrar och ängar separeras av små häckar och stenmurar, och mellan byarna finns ofta små skogsdungar, bäckar och små sjöar. Det är mellan en och två timmars vandring mellan varje by. Det är högsommar och vackert väder.

Strax före ankomsten till Sotby så stoppas figurerna av en patrull under befäl av knekten Degal, som frågar ut om figurernas förehavanden och om var de är på väg. Om Degal ska användas som koppling (se Förberedelserna) så är det nu som han känner igen figurerna, om inte genom utseende så i alla fall vid namn. Degal kommer ogenerat att berätta om de mest pinsamma minnen som han kan komma ihåg om figurernas barndom under färden bort till gården.

Om figurerna nämner sina egna kopplingar till riddar Lamb så erbjuder han eskort bort till riddar Lambs gård och mer är det inte med den saken.

Riddarens gård

När figurerna kommer till riddar Lambs gård för första gången, låt dem få se rutan "Gården" med bild såväl som beskrivning. Det bästa är om man från början har kopierat sidan och klippt ut själva rutan. I så fall är det bara att ge spelarna en eller flera kopior av rutan.

Riddar Lambs gård är omgärdad av en träpalissad som är manshög. Gården består av ett större boningshus med kök (där pigorna och köksan bor), festhall, rum för herr och fru Lamb, och en vaktbostad för Degal och de fyra vakterna. Huset är L-format, med hallen och riddarens rum i ena längan, köket i hörnet, porten rakt igenom andra längan och vaktbostaden på andra sidan portgången. Dessutom finns ett stall för hästar och stallpojken, ett mindre förrådshus som är sammanbyggt med stallet, samt ett utedass.

Folk av adlig börd, folk med god ställning samt de som skickats ut av riddarens bekanta blir riddarens gäster, medan vanligt folk som endast känner Degal får jobba för brödfödan, till exempel genom att hämta vatten, laga mat, hugga ved eller underhålla gården. De som är av god ställning får sova i festsalen, medan de som är av mindre god börd får stoppas in hos knektarna eller i stallet.

Utanför gården, bara ett hundratal meter bort ligger en mindre by. Sotby är en normalstor by som dock haft ett stort problem. Man har saknat en bro över den mörka, djupa Sotån. Detta har gjort att

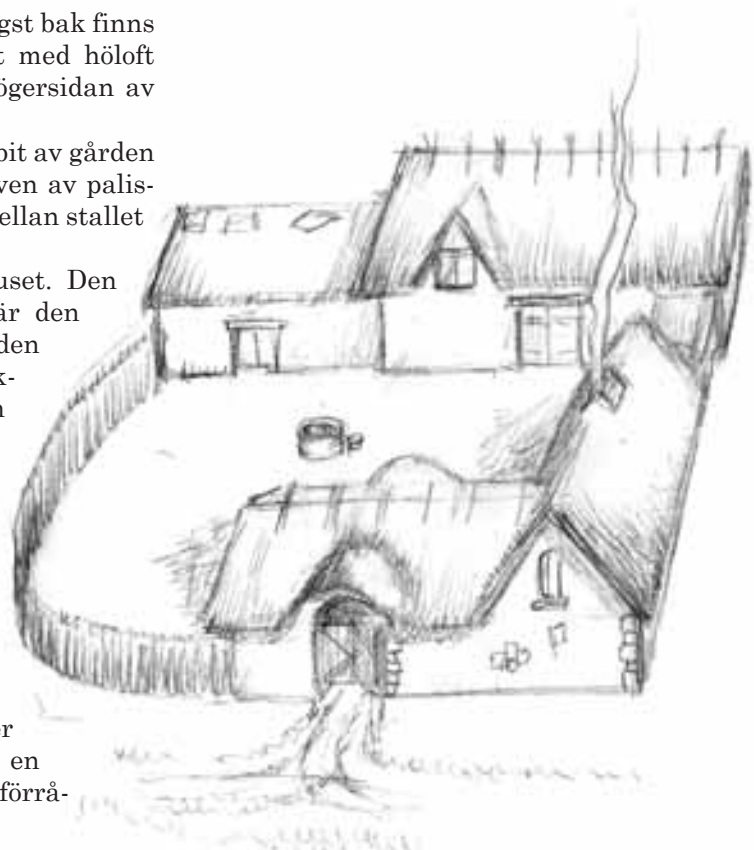
Gården

Så här ser riddar Lambs gård ut. Längst bak finns redskapsskjulet (vänster) och stallet med höloft (höger). Den lilla utbyggnaden på högern av stallet är dasset.

Mitt på gården finns brunnen. Den bit av gården som inte är omgiven av hus är omgiven av palissaden. Det finns en kort murstump mellan stallet och huvudbyggnaden.

Huvudbyggnaden är det främsta huset. Den bortre ändan av huvudbyggnaden är den stora hallen. Huvuddörren är på gården på långsidan av hallen. Observera rökålet i taket – här släpps röken från eldstaden ut. Hitom hallen finns riddarens sovrum (på övervåningen) och kök och förråd (på nedervåningen). Det finns en eldstad i köket där röken släpps ut i hallens tak, för att sedan dras ut genom rökålet.

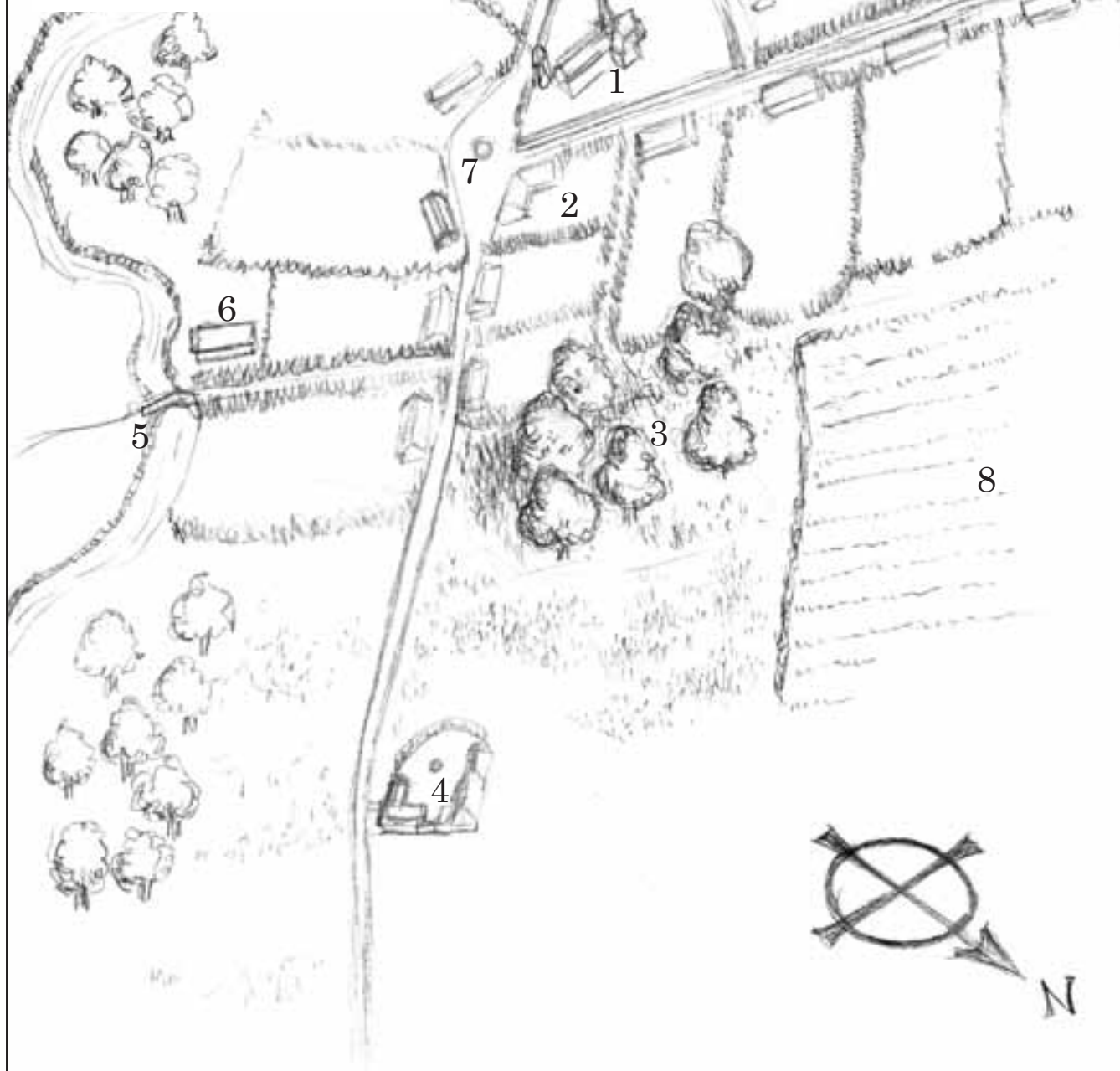
Tvärs igenom längan går portgången med en reglad yttre port. Mitt i gången finns en dörr till vänster som leder in till knektbostaden och en dörr till höger som leder in till köksförrådet



Sotby

Detta är en bild av hur Sotby ser ut. Det är inte en exakt karta och den är inte särskilt skalenlig. Avståndet från riddar Lambs gård till "torget" är ungefär 250 meter, så det är inga stora avstånd det rör sig om.

- 1 Kyrkan
- 2 Prästgården
- 3 Tingskullen
- 4 Riddar Lambs gård
- 5 Bron
- 6 Redskapsskjul vid bron
- 7 "Torget"
- 8 Åkrar (flera olika)



förbipasserande handelsmän, resande, soldater med flera hellre har sökt sig andra vägar för att nå marknaden.

Under vistelsen på gården så får figurerna veta att riddar Lamb ska besöka Sotby inom kort för att inviga den nya bron över Sotån. Riddar Lamb blir den förste som går över bron för att ge den och byn lycka i framtiden. Alla är inbjudna, antingen av riddaren eller av Degal.

Dagen efter

Själva festandet börjar inte förrän på eftermiddagen, så det finns lite dödtid på förmiddagen där spelarna bör uppmuntras att lära känna omgivningen lite. Det är inte en bra idé att ge spelarna helt fria tyglar. Om de tar tyglarna så är det jättebra, men om de inte gör det så finns det gott om personer att interagera med. Degal tvekar inte att ge unga väpnare ett par lektioner i hur riktigt folk slåss. Riddarens fru, Gerdrud, uppskattar gärna sällskap av allting kvinnligt och adligt. Riddaren själv är intresserad av nyheter och skvaller, och så vidare.

Det är en bra idé om spelarna under dagen får reda på fiendskapen mellan riddar Lamb och riddar Stoolpe. Det är också bra om de snappar upp lite rykten av olika slag, till exempel att riddar Stoolpe tydligen har anställt den kände bågskytten Magnus Grå som skogsvaktare, eller att det stryker omkring fredlösa i skogen, och liknande. Dessa rykten bör blandas in bland mer långväga rykten som inte har med äventyret att göra, vilket är ett utmärkt tillfälle att plantera rykten som kan leda till någon av kampanjerna senare (se kapitel 16: *Kampanjer i Västmark*).

Skvaller

Följande rykten går i byn och på riddar Lambs gård innan festen:

- ◆ Det stryker omkring fredlösa i skogen på andra sidan Sotån.
- ◆ Riddar Stoolpe har anlitat bågskytten Magnus Grå.
- ◆ Riddar Stoolpe har ingått en allians med riddar Wulf, en landägande riddare i söder, om att dela upp riddar Lambs ägor mellan sig.
- ◆ Det sägs att kung Rikard av England har vunnit en stor seger över saracenerna i det Heliga Landet.
- ◆ Baron Grips son ska gifta sig med greve Valachens tredje dotter nu till hösten.
- ◆ Tempelriddare har börjat visa ovanligt stort intresse för området kring Sotby.
- ◆ Kenner, en av Lambs knektar, har friat till fröken Siri.

Akt 2: Partykrascharen

Festen i Sotby inleds med att de för ändamålet anställda lekmännen börjar spela strax utanför byn. Med trumma, tamburin och säckpipa vandrar de rakt in i byn och stannar framför den fagraste mön i byn. Råkar det vara en kvinnlig figur som har Vacker +2 eller mer, och inte är allt för ovanlig av sig, så är det bara bra. Terdel, lekmännens ledare och mannen med tamburinen, bjuder in henne till festen som sommarens fagraste mö och festens drottning. Flickan kröns med en blomsterkrans och visas upp till en tron smyckad med björkris.

Skulle hon nu vägra, till exempel för att hon är blyg, envis eller bara snorkig (eller om en eventuell spelare tycker att det är fånigt), så blir flickan offentligt utbuad och utsatt för ett bombardemang av ätbara projektiler (grönsaker), innan Terdel utropar sig själv till festens kung.

Mat och dryck serveras under hela festen. Det är den goda oktoberbrygden från förra året som man har tagit fram, och den är vällagrad och stark. Mat i form av bröd, pajer, kallskuret och helstekt gris står uppställt på långbänkar, och det är bara att ta för sig. Lekmännen spelar och sjunger, dans pågår när folk har lust, flörtande pågår ungefär hela tiden, man tävlar och leker och har det allmänt trevligt.

Sotby

Centrum för Sotby, och vilken annan by som helst, är kyrkan. Kyrkan är relativt stor, eftersom den utöver Sotby får ta hand om omgivande byar. Runt omkring kyrkan ligger kyrkogården, där alla som har dött i byn begravts. Mitt emot kyrkan finns prästgården.

Precis utanför kyrkan ligger brunnen på en stor öppen yta som utgör något slags "torg". Det är på det här "torget" som alla festligheter sker.

Tingskullen i östra änden av byn är speciell. Det sägs att det är en gravhög efter en av de gamla keltiska kungarna, och att det finns en stor gulds katt begravd där. Ingen som har grävt i kullen har vad man vet någonsin hittat något, utom två personer som sägs ha hittat guld. Båda dog en förskräcklig död – den ene hittade en guldring som framkallade sådan avundsjuke att hans familj vände sig mot honom, och hans ande har aldrig fått frid utan spökar fortfarande vid Västvika gård, en halv dags resa åt väster. Den andre hittade ett guldbelagt svärd som ledde till en släktfejd, som slutade med att han blev uppspikad på ett träd och dog en fruktansvärd död. Hans banemän gick det inte bättre för – de gick vilse i en snöstorm och hittades inte förrän flera år senare. Av den anledningen vägar ingen gräva eller ens bosätta sig på tingskullen, men den används för ting för hela grevskapet då och då (men endast under dagtid). Kullen är bevuxen med stora bokar.

Tvärs igenom Sotby går en väg från sydväst till nordöst. En väg letar sig fram till bron, och två andra vägar går iväg mot nordväst för att sedan gå ihop

strax utanför byn. Varje familj har en gård med huset just intill vägen.

Husen är byggda av lera och halm som staplats på en stengrund och fått torka. Därefter har väggarna rappats med kalk. Taken är huvudsakligen av torv på takbjälkar, utom kyrkan som har ett tak av skiffer. Husen har normalt sett inga rum (det är bara riddarens gård som har rum), utan man sover, arbetar och bor i ett öppet rum. Boskapsdjur får i allmänhet dela hus med folket – folket sover på ett loft i ena änden, medan boskapen håller hus i andra änden. Man har en öppen eldstad i mitten och ett öppet rökhål i taket. De enda möbler som finns är i allmänhet ett bord och två långbänkar, utöver kistor och tunnor som man också sitter på. Bilden nedan visar hur ett typiskt Sotby-hus ser ut.

Bakom varje hus finns en liten köksträdgård, där man odlar kryddväxter, lök, rovor och liknande saker. Det finns även svin- och fårfallor i anslutning till huset. En del gårdar har även lite äppelträd, där man kan få äpplen för att tillverka cider.

Strax utanför Sotby ligger åkrarna, på vilka man arbetar gemensamt. Varje gård har en egen remsa, kyrkan har dessutom ett antal remsor och riddar Lamb har dessutom några remsor. Dessa remsor arbetar man gemensamt på. Vid skördetid så bärgas riddar Lambs och kyrkans remsor för sig, och varje familj bärgar skörden från sin remsa.

Den stora stunden

Vid solnedgången kommer den stora stunden. Riddar Lamb ska gå över bron.

Alla bybor samlas längs ån för att se på när deras herre skall företa sin vandring. Figurerna får trängas med dem. Alla är uppspelta efter den glada festen. Sorlet lägger sig när riddaren sakta och högtidligt vandrar ut på timmerbron. Han stannar upp och

Lekar

Följande kan man roa sig med om man inte vill äta, dricka, dansa och flörta.

Stenkastning: Tre små högar med stenar läggs upp på marken. De tävlande står tio steg bort med sex stenar var. Domarna (de övriga som står bredvid) ger signal, och de tävlande försöker då kasta ner stenhögarna så fort som möjligt. Efter varje kastad sten måste man svepa ett litet stop starkt mjöd. Efter ett par dueller kan man alltså ha nöjet av att vara rejält berusad.

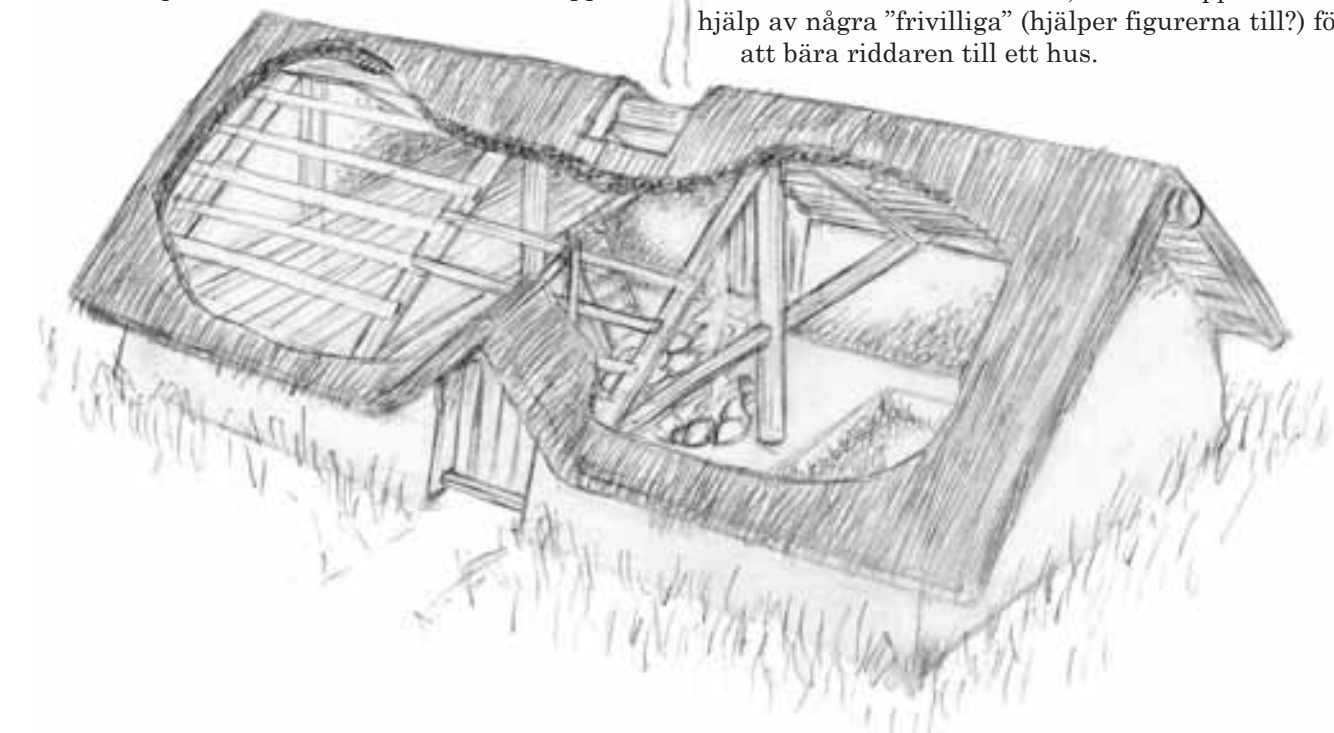
Dubbelbrottnig: Två personer binds ihop i en arm och ett ben. Sedan ska de brottas med ett annat par, även de hopbundna. Detta är en rejält fysisk lek där man verkligen måste känna varandra väl för att kunna besegra motståndarna. Man vinner när en person i det andra laget ligger på rygg.

Spänna råv: Två personer står rygg mot rygg. De böjer sig framåt och fattar varandras händer mellan benen. För övriga kan det räcka med en hand. Nu gäller det att rycka och dra så den andre faller omkull. En lek för de allra tuffaste eller de som redan har fått sina barn.

knackar lite prövande på timret med sin käpp. Han känner med handen på räcket. Han går vidare.

Då händer det! En pil genomborrar riddarens rygg, och han segnar ner på bron.

Byborna får panik och springer som yra höns överallt. Rop som "Vem var det?!" och "Är herr Lamb död?!" ekar genom byn. Degal och två av hans knektar springer ut på bron för att skydda och undsätta riddaren. Riddar Lamb lever, men knappt. De tar hjälp av några "frivilliga" (hjälpers figurerna till?) för att bära riddaren till ett hus.



Den skadade riddaren

Om någon av figurerna kan Läkekonst eller liknande kan denne ta en titt på riddaren. Endast Fader Peter, knektarna och eventuella läkekunniga personer släpps in av knekten som står på post utanför huset: *"Det ska inte bli någon lekstuga för att få se Herr Lambs lekamen!"*

Pilen har satt sig högt upp i ryggen. Riddaren svettas och svimmar av då och då. Fader Peter hävdar att såret måste sätta sig lite innan man kan försöka få ut pilen. Om ingen av figurerna är läkekunnig så körs figurerna ut.

Det går ganska lätt att dra ut pilen, men såret är djupt och det blöder kraftigt när man drar ut den. Varje person som har något värde i någon vapenskicklighet för pilbåge eller armborst kan tala om att pilen inte är en jaktpil, utan en pansarbrytande pil med fyrkantig profil.

Orsaken till att en sådan pil används är att den är framtung och går rakare och längre än en hullingförsedd jaktpil. Skadan blir inte lika omfattande av en sådan pil, men en konventionell jaktpil hade förmodligen aldrig nått fram.



Detektivarbete

Pilen kom bakifrån, alltså från byn. Den som sköt befann sig bakom byborna och spelarna. Detta kunde alla se och förstå. Problemet är bara att ingen sågs fly från platsen. Degal och hans knektar tar hjälp av figurerna för att söka igenom byn. En knekt stannar hos riddaren tillsammans med två kvinnor från byn och Fader Peter.

Alla hus söks igenom, från källare till vind. Inget hittas. Även om figurerna är "kommandosnabba" på att direkt efter illgärningen söka efter den skyldige hittar man inget. Detta på grund av att byborna i panik springer runt i hela byn.

Om någon av figurerna söker vid tingskullen med de stora träden så kommer en av bönderna, Fylle-Johan, förbi och säger: *"Det var en som-som-som kollade däruppe men han hittade inget. En av er tror jag det var, jag schåg inte schå noga."*

Fylle-Johan är (som vanligt) ganska berusad. Om figurerna förhör honom svarar han bara *"Hur han schåg ut? Vet inte (hick), han hade hu-hu-huva schå... ansiktet syntes inte. Han såg väl ut som (hick) en av er kan jag tänka, jag kan väl inte veta allt. Nej han... scha bara att han letat däruppe men... inte hittat någon."*

Om figurerna blir misstänksamma och klättrar upp i trädet hittar de en långbåge. Den sitter runt en gren i det lummiga lövverket. Uppifrån trädet kan man se bron. Det är dock ganska långt och man måste vara väldigt duktig för att kunna träffa en man på bron uppifrån Tingskullen...

Vad hände egentligen?

Under festligheterna smög Magnus Grå omkring och klättrade upp i ett träd på tingskullen och väntade efter en möjlighet att slå till. När så riddar Lamb skulle gå över bron fick han sin chans. Han tog sig bort till tingskullen och klättrade upp. Han lade en pil på strängen och siktade. När Riddar Lamb vände ryggen till sköt han. Efteråt satt Magnus Grå kvar och inväntade paniken bland bönderna. Han lämnade bågen för att inte bli fångad med några bevis på sig. Han klättrade sedan ner och rundade byn på bortsidan, innan han till slut tog han sig över Sotån och försvann in i skogen på andra sidan.

Det finns inte mycket bevis som pekar på detta. Bågen i trädet och Fylle-Johans vittnesmål (jo, det var Magnus Grå som han såg) är ungefär det enda som figurerna kan få tag på. En riktigt bra jägare kan se spår från Magnus Grå. Spåren leder åt norr bort från tingskullen, genom fälten och i en vid lov runt riddar Lambs gård, för att sedan försvinna ner i Sotån. Svårigheten att finna dessa spår ligger på ca 12, men ökar med 1 varje timme på grund av att det springer en massa människor i byn. När solen slutligen går ner så ökar svårigheten med ytterligare 3 om man har en fackla och med ytterligare 5 om man inte har det.

Det är i det närmaste omöjligt att få upp spåret på andra sidan Sotån – Magnus Grå har sopat igen spåren efter sig allt för väl. Förutom ett slag för att Simma för att ta sig över Sotån så krävs också ett slag för Spåra med svårighet på 18 (modifierat på samma sätt som ovan) för att finna spåret. I så fall leder det till rövarnas läger.

Hempfärd

Efter ett tag börjar så rykten att spridas. Alla verkar skylla på rövare, men några tittar snett på figurerna. Otrevliga rykten kommer att cirkulera: *"Vilka är de egentligen? Komma här och låtsas vara goda vänner med herr Lambs vaktkapten ... de kanske är i lag med han mördaren, han satt visst i trädet och sköt. Såg jag inte en av dem stå och hänga där tidigare?"*

Figurerna får med andra ord höra lite glåpord om sig själva. Figurer med god status klarar sig dock, men övriga kan mycket väl få en och annan gliring efter sig. Det är ganska naturligt, eftersom byborna är upprörda över händelsen. Stämningen är tryckt under kvällen. Alla väntar på nyheter om riddar Lambs hälsotillstånd.

Under natten så kommer Degal till figurerna och undrar om de kan hjälpa honom att eskortera riddaren till hemmet. Han behöver hjälp med att ordna en vagn, och naturligtvis behöver han ha förstärkningar till vaktstyrkan. Framförallt så behöver han inga frågor.

Resan tillbaka till riddarens gård går sakta. Det är natt. Skogen ligger kolsvart runt dem alla. Vagnen knarrar. Då och då hörs ljud från skogen. En gren knäcks. En räv skriker till.

Degal pratar inte under hela resan. Han misstänker att en viss Magnus Grå kan ha varit den som sköt. I så fall kan riddar Stoolpe ligga bakom dådet, och då bör riddar Lamb befinna sig i säkerhet på sin gård. Det krävs att någon av figurerna luftar liknande misstankar för att Degal ska öppna sig och tala om vad han vet. Annars håller han tyst.

Om gruppen delar sig

Om figurerna delar upp sig och går åt två håll så blir man tvungen att dela sin uppmärksamhet. Det går inte att spelleda två grupper precis samtidigt, så spelledaren får i så fall tilldela lite tid till den ena gruppen och lite tid till den andra, och växla däremellan. Detta kräver lite erfarenhet och organisationsförmåga, så en ovan spelledare bör försöka undvika att gruppen delas.

I just det här fallet så finns risken att gruppen som springer till Sotby får mycket att göra, medan gruppen som för hem riddaren får väldigt lite att göra. Det är naturligtvis inte bra – spelare som har tråkigt har... ehm... tråkigt. Så utifall att gruppen delar på sig så bör man försöka göra tiden meningsfull för dem som tar sig bort till gården. Det bästa är förstås om spelarna själva tar initiativ. Att stärka försvaret är en bra idé, liksom att ta hand om riddaren. Om spelarna själva inte tar initiativet så får spelledaren göra det, och se till att figurerna har något att göra. Degal kan till exempel berätta vad han vet om Magnus Grå redan nu (se akt 4).

Akt 3: Slaget om Sotby

På vägen hem gryr morgonen, men det är något konstigt med den. Det verkar mer som eldsflammar mot en mörk himmel. Sotby brinner!

I och med detta får Degal panik. Å ena sidan måste riddaren föras i säkerhet, men å andra sidan måste byn släckas. Han återfår fattningen och ger order om att figurerna snabbt ska springa tillbaka och rädda byn. *"Ni! Rädda byn! Vi för Herr Lamb i säkerhet! Ni måste komma efter så fort som möjligt. Jag fruktar det värsta!"*

I det här läget har figurerna ett antal alternativ.

- ♦ Springer de sin kos så lämnar de äventyret helt. Äventyret slutar nu.
- ♦ Skyndar de tillbaka till Sotby får de delta i slaget om byn och släckningsarbetet.
- ♦ Följer de med riddaren så kommer han hem i säkerhet, men gården får besök senare.
- ♦ Delar de på sig, så att några springer till byn och några följer med riddaren, så får spelarna uppleva båda händelserna.

Om spelarna inte vet hur de ska agera eller om spelledaren är ovan så bör Degal ge tydliga order. Peka med hela handen och beordra figurerna att undsätta byn! Var också tydlig med att säga till figurerna att de så fort som möjligt måste bege sig mot riddar Lambs gård.

Sotby brinner!

Ett rövargång, anlitade av riddar Stoolpe, har anfällt Sotby. De satte först eld på två uthus i ena änden av byn, för att locka till sig folk. Sedan satte de eld på redskapsskjulet vid bron och de två boningshusen närmast bron. När släckningsarbetet började på allvar och byborna var utspridda över byn så satte de eld på bron med hjälp av risknippen och halmbalar.

När väl bron satt i brand satte Magnus Grå igång med sitt verk och började skjuta ner bönder som försökte släcka bron. Tre av dem har han fällt, vilket gav precis önskat resultat – ingen vågar ge sig fram för att släcka bron. Bara för att klargöra att han har en långbåge så har han dessutom parkerat ett antal pilar i en och annan dörr. Bönderna kurar ihop sig i sina hus och sörjer att bron brinner ner utan att de kan göra något åt det.

Rövarna håller sig på andra sidan bron. Orsaken är enkel, de är få och bönderna är många. Arga och uppretade bönder är ingenting som man vill vara i vägen för. Det enda sättet att anfälla dem är över bron, och den står i ljusan låga. Därför håller sig rövarna på andra sidan och underhåller bron medan de kan.

Figurerna anländer till byn precis när solen går upp. I byn ligger tre döda bönder. Hinkar med vatten ligger omkullvälta här och var, och resterna av festen ligger som en sorgesam påminnelse om hur trevligt det var i byn bara för några timmar sedan.

Det är till detta kaos som figurerna anländer.



Rövarens taktik

Rövarena håller sig på andra sidan bron. De har ingen större lust att riskera liv och lem genom att springa rakt in i en skock arga bönder. Istället matar de elden bäst de kan och överlåter åt elden och Magnus Grå att hålla bönderna borta.

Skulle figurerna dyka upp och göra något konstruktivt så blir de tvungna att tänka om. Rövarena är lika många som antalet stridbara figurer. Skulle figurerna anfalla med avståndsvapen så tar de skydd bland träden och anfaller när de får möjlighet. Skulle figurerna ta sig över bron så kommer de till en början att hoppas att Magnus Grå är så bra bågskytt som han sägs vara, och fungerar inte det så anfaller de istället. Skulle rövarena ta allt för mycket stryk, så att mer än hälften av dem dödas eller tillfångatas, så flyr de.

Magnus Grå har sin egen taktik. Han håller sig gömd i skogens kant och skjuter där han får tillfälle. Han kommer att gäcka figurerna genom att skjuta mot dem ur bakhåll. I första hand försöker han störa och stoppa släckningen av bron. Markera detta och Magnus Grås skicklighet genom att fälla en och annan bonde. Om någon blir tillfångatagen så kommer han att skjuta fångarna innan de kan avslöja något.

Figurernas taktik

Låt spelarna hitta på en taktik – det är hela syftet med den här delen av äventyret. Kommer spelarna på en bra taktik så bör den fungera. Tänk även på att ju mer spelarna sår desto mer skadad blir bron.

Spelarna har tre problem att tänka på när de formulerar sin taktik, nämligen branden, Magnus Grå och rövarena. Branden är det mest uppenbara problemet. När figurerna börjar göra något åt det så kommer problem nummer två, Magnus Grå, att uppenbara sig, och när själva släckningsarbetet påbörjas så kommer problem nummer tre (rövarena) att märkas. Magnus Grå smyger omkring i utkanten av skogen och skjuter på vem som helst som han kan se. Därefter kommer det faktum att bron brinner, ett problem som inte kan åtgärdas eftersom ingen vågar sig ut för att släcka. Skulle släckningsarbetet påbörjas så kommer rövarena som problem nummer tre.

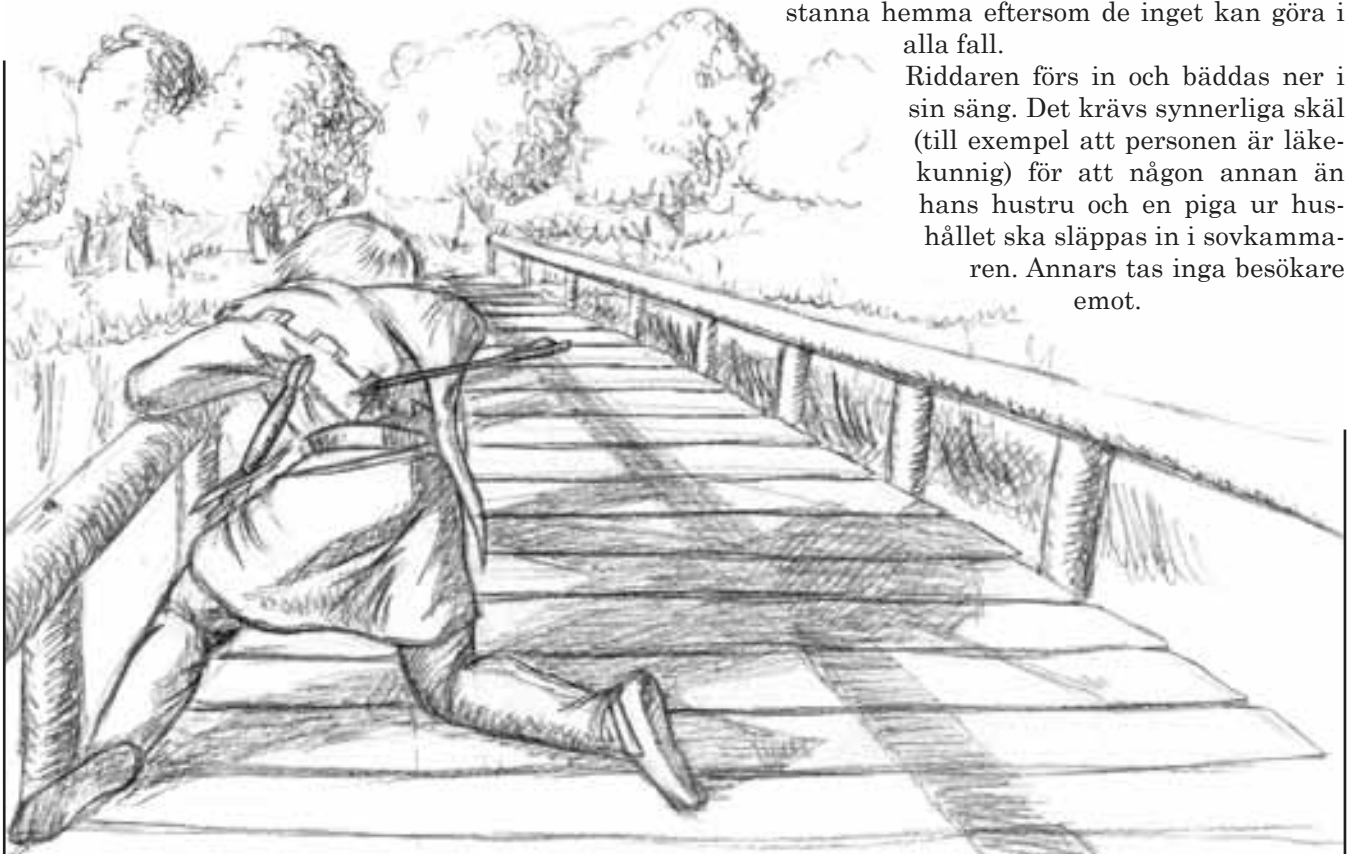
Att göra något direkt åt Magnus Grå är svårt, men man kan skydda sig mot honom. Genom att använda bord och dörrar som sköldar torde man kunna skydda sig mot hans pilar så att man kan komma åt och släcka elden. Om inte figurerna kommer på detta själva så låt någon av bönderna komma med förslaget. Om man använder bord och dörrar som sköldar kan figurerna få med sig ett antal mansfolk som är villiga att släcka.

Har man väl fått skydd så borde det vara möjligt att börja släcka bron. Fördelen med bron är att det finns en hel flod med vatten att släcka med. Det innebär dock en risk att rövarena anfaller, och förhoppningsvis ska figurerna kunna avvärja det hotet.

Hem till gården

Om figurerna eller några av figurerna följer med riddaren hem till gården så kommer de fram i lugn och ro. Fru och tjänstefolk är upprörda och rädda. De har redan hört om incidenten med skottet, men valt att stanna hemma eftersom de inget kan göra i alla fall.

Riddaren förs in och bäddas ner i sin säng. Det krävs synnerliga skäl (till exempel att personen är läkekunnig) för att någon annan än hans hustru och en piga ur hushållet ska släppas in i sovrummet. Annars tas inga besökare emot.



Akt 4: Uppgåelsen

Efter att bron är räddad och branden släckt så kan figurerna återvända till gården och riddaren. Om inte annat så sänder Degal en budbärare efter dem. Väl vid gården så kommer Degal att fråga ut figurerna. Han vill veta vad som hände.

Degal är tvärförbannad och svär hela tiden. Om figurerna talar om för honom vad som hände, i synnerhet om bågskytten, så kommer Degal att berätta om Magnus Grå och riddar Stoolpe. *"Det finns en förbannat duktig skytt hos herr Stoolpe. Magnus Grå tror jag han heter. Lortiga svin. Det kunde man förstå. Att en sån lismande tölp gör något sånt här?!"*

Figurerna lär vara rejält trötta vid det här laget – först en ansträngande dag, sedan en rejäl röjarskiva, och sedan en händelserik natt med handgemäng och allt. Om inte figurerna har fått någon vila efter nattens strapatser så är det rätt lämpligt att de tar sig en lur nu. Om inte, tveka inte att ge varje figur som stannar uppe en poäng Utmattning (se sidan 129) varannan timme om de inte tar och vilar lite.

På eftermiddagen kommer riddar Stoolpe på besök med fyra knektar som eskort. Med bullrande stämman ropar han efter Riddare Lamb. "Lamb! Kom ut! Vi måste talas vid. Ni vet vad det gäller." Riddar Stoolpe är högre och stolt och tänker inte ta någon skit från vare sig spelare eller spelledare.

- ♦ Om inte figurerna gör något så är allt tyst på gården. Riddar Stoolpe blir då förbannad och skriker förbannelser över Riddar Lamb innan han och följet beger sig därifrån.
- ♦ Om figurerna går ut och konfronterar honom så kan det uppstå dispyt och annan verbal pajkastning mellan dem. Riddar Stoolpe tolererar inga

Lagom motstånd

Det svåra är att avpassa motståndet till figurerna. Riddar Stoolpe anfaller gården med sina fyra knektar. Därtill kan även överlevande rövare hjälpa till. Dessutom finns Magnus Grå inne i gården. Om man räknar med att hälften av rövorna kom undan så är det alltså sex personer plus hälften så många man som figurerna som står som motstånd till figurerna plus Degal plus fyra knektar. Nu har vi heller inte räknat in hur många av figurerna som är stridbara, men det kan mycket väl hända att motståndet blir övermäktigt för figurerna om rövorna är med, speciellt som Magnus Grå härjar inne på gården.

Är man inte van spelledare så bör man ta det försiktigt. I så fall bör man nöja sig med knektarna, riddar Stoolpe och Magnus Grå. Skulle det behövas mer motstånd så kan man alltid skicka in rövorna sen.

som helst anklagelser från dessa lurkar utan kräver på sin ätts namn att få tala med Riddare Lamb. Ha roligt med den här konfrontationen och använd alla svordomar och fula uttryck som fantasin ger upphov till. *"Indisponibel, vafalls? Den slöfocken ligger väl och sover när hederligt folk är uppe och arbetar. Sabla missfoster!"*

Anfallet

Under besöket har Magnus Grå tagit sig in på gården och gömt sig på höloftet ovanför stallet. Där inväntar han nu natten för att släppa in Riddare Stoolpes mannar. Skulle figurerna av någon anledning hitta Magnus Grå innan anfallet börjar så skjuter han den som klättrar upp på loftet och flyr ut från stallet genom höluckan, ner på taket på redskapsskjulet och sedan iväg. I så fall blir det någon annan som får öppna porten, till exempel en av rövorna som klättrar in över palissaden.

Under natten kommer riddar Stoolpe och knektarna tillbaka för att anfalla gården. Riddar Stoolpes vakter är duktigt folk. Herr Stoolpe själv är en duktig krigsman med svärd, sköld och rustning.

Planen är att Magnus Grå ska öppna porten för anfallarna så att dessa kan storma in på gården. Kan han inte göra det direkt så försöker han skapa en avledande manöver. Att skjuta ner någon lämplig person är ett förslag, eller att sätta eld på redskapsskjulet eller stallet. Därefter så ska Magnus bågsytte göra det svårare för försvararna att försvara sig, och slutligen när gården nästan är övermannad så ska Magnus Grå försöka mörda riddar Lamb. Skulle Magnus Grå bli avslöjad så kan han inte öppna porten, men han kommer ändå att försöka med lönnmord och understöd.

Försök skapa en känsla av panik och att anfallarna kommer från flera håll, såväl inifrån som utifrån. Skapa en kaotisk känsla där spelarna tvingas att fatta snabba beslut med mycket litet faktaunderlag. Samtidigt som riddar Stoolpe och hans män anfaller genom porten och över palissaden så försöker Magnus Grå begränsa försvararnas rörlighet med sitt skytte. Magnus Grå skjuter inte på personer som är insyltade i närstrid med riddar Stoolpes män – risken är allt för stor att han träffar fel person – men om någon vistas på öppna gården så är han ett givet mål för bågskyttens pilar. Detta kan bli spännande när figurerna måste krypa under ladugolv och bakom tunnor för att undvika pilar samtidigt som de måste försvara gården.

När anfallarna har kommit in på gården och förskansat sig så upphör bågskyttet. Det är nog så bra det, för nu är det anfallarna som har övertaget. Från och med då så börjar Magnus Grå med nästa steg: att mörda riddar Lamb. En stund senare skriker en piga i högan sky inne i huset, när Magnus Grå tvingar sig in i riddarens rum. Pigans kämpar på vilt och Magnus Grå försöker ha ihjäl henne med sin dolk. Risken är stor att han lyckas döda både henne och riddaren om ingen ingriper.



Efterdöyníngar

Vad som händer efteråt är precis lika intressant som anfallet. Till att börja med, inom någon dag eller två så kommer riddarnas länsherre, baron Grip, i sällskap med fogden till platsen för att personligen undersöka saken. Fogden är den som formellt har hand om saken, men baron Grip vill ha insyn om han ska låna ut sina knektar till fogden.

Vidare kan det hända lite vad som helst, beroende på hur det gick.

Anfallet lyckas: Riddar Lamb dör, riddar Stoolpe har ihjäl alla överlevande och figurer kan endast överleva genom att fly och hålla sig dolda eller gömma sig och spela döda. Riddar Stoolpe skyller allting på figurerna och tar åt sig äran för att ha försökt stoppa dem men kommit försent. Kan figurerna fixa en kasse med vittnen från byn som intygar att de är schyssta prickar så kan de komma undan fogdens dom. Annars är risken stor att de döms fredlösa.

Riddar Stoolpe kommer att verka för att ta över Sotby med omnejd. Riddar Lamb har trots allt ingen son, och hustrun Gerdrud är i Stoolpes ögon ingen god förvaltare. *"Inte ska ett så stort ansvar falla på en ynkelig kvinna. Det handlar ju i alla fall om stora inkomster som ska komma baron Grip till glädje. Det bästa vore om någon i området med blick och sinne för ekonomi och utveckling tar hand om de stackars byborna i Sotby. Jag ska hålla min vakande hand över dem, herr baron."*

Och jo, riddar Stoolpe är faktiskt precis så hal.

Figurerna avvärjer attacken men riddar Stoolpe lyckas fly: riddar Stoolpe barrikaderar sig på sin gård och avvaktar. Han har inte resurserna att göra något åt riddar Lamb och skulle han fly så är risken rätt stor att han blir dömd fredlös i sin frånvaro. Fogden och baron Grip dyker upp för att ta reda på vad som har hänt. Förr eller senare dras han inför fogden av riddar Lamb som kräver upprättelse för Stoolpes illdåd. Riddar Stoolpe försvarar sig med att han har rätt att försvara sina marknadsandelar. Beroende på hur många vittnen som de båda parterna får ihop så blir riddar Stoolpe tvungen att betala mansbot för alla de som dödsats i striden mot gården, minus rövarena och hans egna knektar. Skulle någon av figurerna dö så blir mansboten till dennes släktingar ca fem gånger figurens *wargild*.

Figurerna lyckas gripa riddar Stoolpe: Riddaren hålls fängslad, antingen på riddar Lambs order, eller hans hustrus, till dess att Stoolpes släktingar betalar lösen. Riddar Lamb kommer ändå att dra in Stoolpe till fogden.

Figurerna dödar riddar Stoolpe: Figurerna grips och dras inför fogden för dråp. Riddar Lamb och hans män ställer upp som vittnen för figurerna. Riddar Lamb behöver i princip bara intyga att figurerna var hans gäster och försvarade hans gård så blir åtalet

Gubben i lådan

Låt gärna Magnus Grå fly undan och komma tillbaka senare som underhuggare för en ny skurk. Det är alltid roligt (frustrerande för spelarna) att ha en ständigt återkommande person som lägger krokben för figurerna. Efter en tid kan spelarna höra talas om ett mord där offret sköts från långt håll rakt genom halsen... men det kan bli en annan historia.

ogillat och figurerna släpps. Det står ju trots allt i lagen: *"Går någon hem till en annan, begår hemfridsbrott, dräper den hemmavarande honom vid sin husknut; före talan mot den döde, döme honom ogill hos fogde."* Möjligen kan figurerna få en samling personliga fiender i riddar Stoolpes släktingar. Fast i och för sig så lär riddar Stoolpes son inte vara direkt missnöjd över att ta över sin fars alla tillgångar.

Går det någorlunda väl så är riddar Lamb evigt tacksam gentemot figurerna. Så snart han har kvicknat till och orienterat sig om läget så erbjuder han sin eviga vänskap. De kommer alltid att vara välkomna till att gästa hans gård och han kommer alltid att svara för dem. Om någon eller några av figurerna är villig (och kan, framförallt) att tjänstgöra hos riddaren så finns det en gård norr om Sotby som denne kan få nyttja. Den är i behov av översyn och reparation, men den står till figurernas förfogande om de vill och kan. Vill de arrendera ut den så går även det bra.

Om figurerna i alla fall försökte försvara riddar Lambs intressen, eller har någon koppling till honom via Tjänst, så får sårade figurer naturligtvis den vård som krävs för att tillfriskna.

Belöning

Erfarenhetspoäng delas ut enligt mallen på sidan 125. Goda idéer i form av gott planerande i slaget av Sotby och försvaret av riddar Lambs gård bör belönas med ett erfarenhetspoäng per slag och spelare som bidrar med idéer. Glöm inte bort att spelarna ska få dela ut poäng till varandra också.

Glöm inte bort att räkna dåd som ger poäng i Livsmål, inklusive perfektion. Att besegra fiender kan ge Ära, att få riddarens tacksamhet ger poäng i Makt, och att ta hand om riddaren ger Fromhet.

Därmed är faktiskt äventyret slut. Tacka spelarna för deras medverkan, begär lite feedback, och börja planera inför nästa äventyr.

Personer

Det förekommer en hel del personer i äventyret, och det kan vara lite knepigt att hålla ordning på dem allihop. Man bör nog föra över dem, eller i alla fall de viktigaste, till statist- och birollskort så att man har koll på dem.

Riddar Lamb

Riddar Lamb är en 55 år gammal ganska mager man med skarp blick. Fiendskapen med riddar Stoolpe har pågått en ganska bra stund, men riddar Lamb har bidat sin tid. Att bygga bron skulle på sikt hjälpa hela bygden. Självklart skulle det bli mer inkomster för honom själv. Riddar Lamb är gift men har inga barn i livet. Hans son Fredi avled i sjukdom för 4 år sedan. Sedan dess har riddar Lamb och hans fru Gerdrud varit tystlåtna och hållit sig ifrån gillen och festligheter. Sotby bro skulle dock bli en vändpunkt för riddar Lamb.

Trodde han.

Namn: Riddar Lamb av Sotby

Citat: "Nej, pojke, håll ner hämlarna i stigbyglarna!"

Född: hösten 1136

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Adel +2, Gammal -3, Edsvuren: Skydda Sotby -2, Fiende: Riddar Stoolpe -2, Berest +2, Heder +3, Gott rykte +3, Hästminne +2, Klartänkt +2

Skickligheter: Etikett +2, Ledarskap +4, Enhandsvapen och Sköld +6, Stångvapen och sköld +6, Rida +4, Rörliga manövrer +3, Falkjakt +4, Geografi +3, Heraldik +3, Historia +2, Jakt +3, Jordbruk +2, Lokalsinne +2, Räkna +2, Språk: normandisk franska +3, Språk: latinska tecken +2, Taktik +3

Vapen: Svärd 4-3-5, Riddarsköld 1-3-8

Rustning: Ringbrynja och hjälm 7-3 (enkla systemet), Långärmad brynjehauberk 6-2: bröstorg, mage, armar; brynjehuva + konisk hjälm 8-2 huvudet (kroppsdels-systemet)

Fru Gerdrud

Gerdrud är en tyst kvinna som mest umgås med pigorna och ser efter hushållet. Innan hennes son Fredi gick bort var hon glad och munter. Numera är hon en spillra av sitt forna jag. De senaste fyra åren har hon varit tillbakadragen och närmast skygg för andra än sin man och folket på gården.

Gerdrud är bildad och klok sedan en tid i nunnekloster, och hon läser faktiskt bättre än sin man. Därför är det huvudsakligen hon som står för det ekonomiska och administrativa arbetet på gården. Hennes make får nöja sig med att ta hand om det rent ledarskapsmässiga och praktiska i byn och gården, något som han dock inte är särskilt dålig på.

Namn: Fru Gerdrud av Sotby

Citat: "Eilonwy, gå in till byn och se om du kan få tag på en fasan eller två."

Född: 1141

Modersmål: Västtunga, romerska tecken

Egenskaper: Adel +2, Bildad +2, Heder +2, Gammal -3, Genomträngande blick +2, Sjuklig -1, Viljestark +2

Skickligheter: Envishet +3, Etikett +4, Spela harpa +4, Djurlära +2, Kristendoms kunskap +6, Läkekonst +2, Legender +4, Språk: Latin +4, Språk: Normandisk franska +4, Sömnad +4

Vapen: –

Rustning: –

Degal

Degal är en kraftig man runt 40 år. Han har varit soldat och knekt under i princip hela sitt liv, ända sedan han kallades in som bondemilis som femtonåring. Därefter fortsatte han som legosoldat och överlevde ett par krig mellan Wiederfan och Toulanien, innan han till slut tog tjänst hos riddar Lamb.

Namn: Degal

Citat: "Hå! Upp med skölden och håll den uppe, annars får du dig en kyss som du sent kommer att glömma!"

Född: 1151

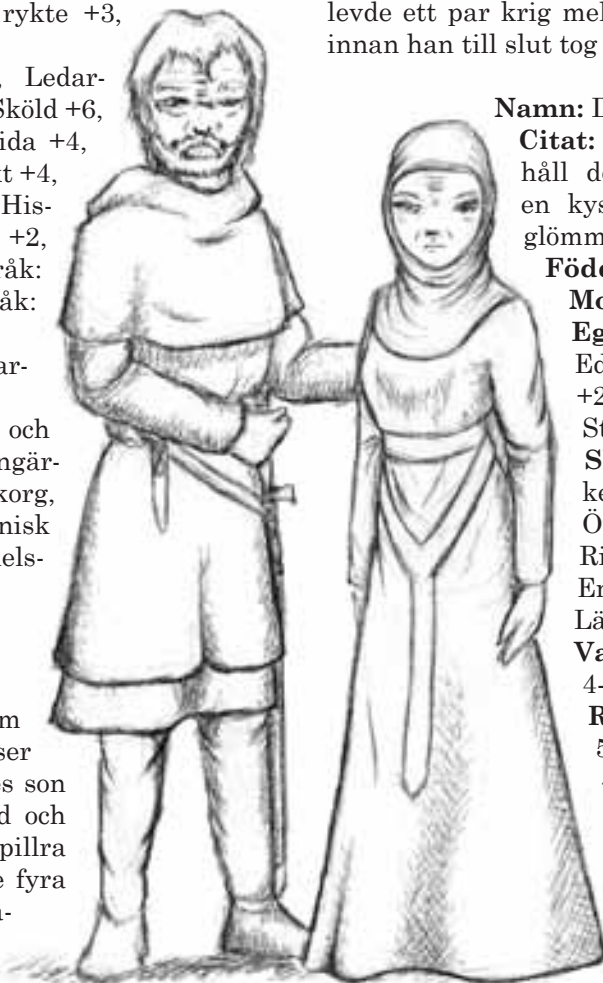
Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Berest +2, Edsvuren: Tjåna Riddar Lamb +2, Gott rykte +2, Järnfysik +2, Stark +1

Skickligheter: Hota +3, Styrkedemonstration +2, Supa +2, Överlevnad +3, Ledarskap +1, Rida +2, Rörliga manövrer +2, Enhandsvapen och Sköld +6, Lätta stångvapen +4, Taktik +4

Vapen: Svärd 4-3-5, Långspjut 4-3-3, Stor rundsköld 1-3-6

Rustning: Gambeson + hjälm 5-5 (enkla systemet), Gambeson 4-3: Bröstorg, mage, armar; Konisk hjälm 6-1: huvud (kroppsdels-systemet)



Riddar Stoolpe

Herr Stoolpe är en storväxt krigare med kraftig röst. Han är en gniden och girig man som tycker om att domdera och bestämma. Han är en usel lyssnare som alltid vet bäst. I grund och botten en normal herremän...

Denne man har under årens lopp dragit fördel av att hans byar ligger längs den bästa handelsruten. Nu har dock måttet blivit rejält rågat av att riddar Lamb låtit sina bönder i Sotby bygga en bro, en riktigt utomordentlig träbro som underlättar varutransport till de stora marknadsplatserna. Detta måste stoppas.

Riddar Stoolpe är opportunist och såg ett lämpligt tillfälle att slå bort riddar Lamb och samtidigt sno åt sig Sotby. Riddar Stoolpe har en son, Konrad och en hustru, Siiv.

Namn: Riddar Freiar av ätten Stoolpe

Citat: "Jag vill ha Sotby, och inte ens mesen Lamb ska få hindra mig!"

Född: 1154

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Adel +2, Fiende: Riddar Lamb +2, Girig +2, Rikedom +1, Impopulär +2, God hand med djur +2, Stor +1, Järnfysik +1, Stark +1, Raseri -2

Skickligheter: Hota +4, Supa +2, Ledarskap +2, Förhöra +2, Rida +4, Rörliga manövrer +2, Enhandsvapen och sköld +7, Stångvapen och sköld +5, Tunga enhandsvapen +3, Heraldik +2, Jakt +4, Lokalsinne +2, Taktik +3

Vapen: Långsvärd 5-3-5, Stridsyx 4-3-3, Riddarsköld 1-3-8, Dolk 2-2-1

Rustning: Ringbrynja och hjälm 7-3 (enkla systemet), Långärmad brynjehauberk 6-2: bröstsköld, mage, armar; brynjehuva+konisk hjälm 8-2 huvudet (kroppsdelsystemet)

Magnus Grå

Magnus Grå är en van skogsmänniska och troligen landets bästa bågskytte och spårare. Han är en överlevare som klarar sig själv. Han tog tjänst hos riddar Stoolpe för ett år sedan. Magnus Grå har en osviklig förmåga att röra sig tyst och smidigt överallt. Dessutom är han snabb när det gäller att gömma sig kvickt.

Om man följer hans bana kan man hitta misstankar om ett flertal mord på andra platser i landet. Magnus Grå har dock alltid klarat sig.

Namn: Magnus Grå

Citat: "Sitt nu så still, så ska du få se..."

Född: 1161

Modersmål: Västtunga

Egenskaper: Lömsk -2, God bågskytte +4, Hököga +2, Jagad: brottsling -2, Gömställe +2, Flyfotad +2

Skickligheter: Envishet +2, Leta +4, Överlevnad +5, Undre världen +3, Gömma sig +5, Simma +3, Djurlära +3, Fiske +3, Jakt +5, Lokalsinne +6, Spåra

+6, Taktik +4, Pilmakning +4, Bågskytte +8, Slagsmål +4

Vapen: Långbåge 6-4-1, Dolk 2-2-1

Rustning: -

Fader Peter

Fader Peter är kyrkoherde i Sotby socken. Han är en lugn och stabil klippa i ett stormigt grevskap, och det finns förmodligen ingenting som kan göra den gamle prästen upprörd. Han är läskunnig och lärd, och han kan till och med lite om läkekonst som han har snappat upp från tempelriddare när han studerade till präst. Han är Sotbys själavårdare framför allt, och definitivt inte en krigare.

Namn: Fader Peter

Citat: "Jag tror knappast att Vår Herre skapat riddar Stoolpe enbart som plågoris. Det finns en Herrens mening i alla hans verk."

Född: 1147

Modersmål: Västtunga, romerska tecken

Egenskaper: Prästvigd +2, Bildad +2, Gammal +1, Troende +3, Populär +1, Viljestark +4, Inflytande +2, Pacifist -2

Skickligheter: Envishet +4, Motstå tortyr +1, Etikett +3, Retorik +4, Övertala +3, Bibliotekskunskap +5, Djurlära +2, Filosofi +2, Geografi +3, Historia +4, Kristendoms-kunskap +6, Läkekonst +2, Legender +3, Räkna +4, Språk: Latin +6, Språk: Grekiska +3, Språk: Grekiska tecken +2, Teologi +4, Illuminering +5

Vapen: -

Rustning: -

Bönder

Bönderna i Sotby är inte kompetenta krigare. En handfull av dem har vapenträning i bakfickan, antingen som milis eller som bågskyttnar. Det bor närmare 250 personer i byn, fördelade på 28 familjer. Av dessa är det 16 som kan hantera spjut eller kortsvärd, och åtta personer till är dugliga skyttnar men inte mer. Tre av skyttarna är kvinnor. Ingen av dessa totalt 24 vapenföra har någon stridserfarenhet, ingen har någon högre grad av skicklighet inom vapenhantering och ingen av dem är något kompetent befäl. I första hand är byborna bönder som helst arbetar på sina fält, och våldsamheter är inte deras grej. Om de blir trängda så är de villiga att försvara sina hem och marker, men inte mer.

Några av individerna i byn listas upp här nedan, med en kort presentation. Spelvärderna listas dock inte eftersom de med stor sannolikhet inte kommer att behövas. Skulle det ändå behövas, ge dem en +4 eller +6 på sin bästa skicklighet och +2 på några till.

Fröken Siri: Sextonåriga fröken Siri är vackrast i hela området kring Sotby och hon vet det. Hon kräver uppskattning och smicker från alla manliga varelser, annars blir hon purken och stött. De enda som hon



kan acceptera att inte smöras inför är fader Peter och riddar Lamb. I synnerhet manliga adliga figurer kommer hon att kräva mycket uppmärksamhet från, och hon blir väldigt irriterad om hon inte får det. Det spelar inte så stor roll om figuren är gift eller inte. Det är inte det som det handlar om. Hon kräver helt enkelt uppmärksamhet. Hon vet om att hon är förlovad med Kenner, men det är svårt att lära en gammal hund att sitta, eller en ung fåfång jungfru att sluta flörta.

Fru Alvild: Alvild är Siris mor och en väldigt överbeskyddande sådan. Ingenting som hennes dotter gör kan vara fel. Å andra sidan så kommer fru Alvild aldrig att låta sin dotter att råka illa ut. Det innebär att om Siri flörtar med någon, även om denne är totalt ointresserad, så kommer Alvild att uppfatta det som att Siris uppmärksamhetsobjekt är den skyldige som har försökt förföra hennes dotter. Detta är speciellt känsligt nu, eftersom Siris förlovning till Kenner inte är offentliggjord än.

Siris antagonism med Wynja gör också att allt dumt som sägs om Siri automatiskt är Wynjas påhitt och att alla som framför någon form av kritik mot Siri säkerligen är duperade, förförda eller på annat sätt lurade av Wynja.

Fylle-Johan: Ända sedan Fylle-Johans hustru och barn dog i soten för åtta år sedan så har han aldrig varit sig själv. Han kom att dränka sorgen i sprit, och fastnade i flaskan. Han överlever nu genom det lilla han arbetar och Sotbys övriga invånares vänlighet och medtanke. Man har flertalet gånger försökt att bota hans alkoholism, men det har aldrig fungerat, till största delen på grund av att de medeltida fyllekurerna består av en del okunighet och två delar vidskepelse.

Knasige Sivor: Sivor är stum och dum, i alla fall i resten av Sotbys ögon. I en värld utan handikappstöd så kommer det inte att gå bra för en handikappad person. Det är precis vad som har hänt Sivor. Han kan inte tala och har aldrig fått möjlighet att lära sig något vettigt på grund av det.

Sivor är en rätt tragisk person, egentligen. Känner du att det är nedsättande att använda Sivor, eller att Sivor kommer att bli föremål för diverse nedsättande skämt, så använd honom inte.

Sigismund: Sigismund är Sotbys byäldste. Han är en gammal man, som har lärt sig den ädla konsten att manövrera sina och byns intressen bland de politiska intressen som finns bland

adelsmännen i området. Han har varit med om fejden mellan riddar Lamb och riddar Stoolpe under några decennier, och är väldigt glad över att Sotby ligger på riddar Lambs marker. Om han har någon svaghet så är det att han väldigt gärna berättar om sina erfarenheter till andra som finns i närheten, speciellt om han får i sig en öl eller fem, och det spelar ingen roll om andra vill lyssna eller inte.

Tar: Man brukar skämta att "Tar är en stor karl", och det stämmer i högsta grad. Han är hur lång som helst och hur stark som helst. Han är mycket förtjust i barn, och barnen i Sotby älskar honom. Att han tycker om barn märks också på hans familj: han och hans hustru Sigwyne har satt inte mindre än tolv ungar till världen sedan de gifte sig, och åtta av dem lever än. Han är en av de vapenföra i byn och kommer inte att tveka att ta ner yxan och skölden från väggen för att försvara sin familj och sin gård. Han har mycket stark hederskänsla och vet sin plats i världen. Tar fick en gång i tiden erbjudande att bli en av riddar Lambs knektar, men han kände att hans familj gick före riddaren.



Sigwyne: Hustrun till Tar är inte på långa vägar lika stor som Tar, men hon är inte mindre tuff för det. Hon är inte vapenför, men hon har en fruktad brödkavel. Det har hänt att hon till och med slängt ut sin man när hon är på uselt humör och han har blivit för full någon kväll. Trots detta älskar hon sin make och står på hans sida i vått och torrt, även om hon inte alltid håller med honom.

Fröken Wynja: Wynja är en tuff tjej med skinn på näsan. Hon är sexton år gammal, fräknig och tar inte skit av någon, inte ens riddar Lamb eller figurerna. Hon är en ganska lovande bågskytt, men har problem med temperamentet. Wynja kommer mer eller mindre att kräva att få vara med och spöa rövarna, så om inte någon gör något åt saken så kommer hon att ta sin båge och följa med figurerna in i strid. Siri och Wynja är ärkefiender, och så fort Siri försöker snärja någon i sitt garn så kommer Wynja vara där för att sätta käppar i hjulet med syrliga kommentarer.

Herewald: Herewald är Wynjas ensamstående far sedan hans hustru dog i soten för åtta år sedan. Han har fyra barn som fortfarande lever, varav Wynja är det äldsta barnet. Han är en god bågskytt och den i byn som ansvarar för att de bybor som har anlag för att bli goda skyttar får sin bågskytteträning varje söndag. Han är inte helt förtjust i att Wynja är en av dessa potentiella bågskyttar eftersom han anser att bågskytte inte är något som kvinnor ska hålla på med, men å andra sidan är han innerst inne väldigt stolt över sin dotter.

Riddar Lambs knektar

Utöver Degal så har riddar Lamb fyra knektar. Det är hyfsat dugliga män som Degal ser till att hålla i trim.

Kenner: Kenner är den yngsta av knektarna, strax över nitton år. Han tog tjänst hos riddar Lamb enbart för att imponera på fröken Siri, på grund av vilket han mobbas av de andra knektarna. Det verkar dock ha fungerat – han har friat till Siri och fått ett jakande svar från fru Alvild, eftersom han har en trygg tjänst hos riddaren och att Siri kan få en god tjänst på riddarens gård genom detta. Och det är ju inte helt dumt ur prestige-synvinkel. Deras förloving ska offentliggöras efter att riddar Lamb har gått över bron. Kenner kommer vara ganska svartsjuk om någon försöker flörta med Siri, och han kommer att gå emellan om han kan.

Jehan: Jehan är en normandisk legosoldat och god kamrat med Degal. Det var på grund av Degal som han följde med till Västmark och slog sig till ro som knekt åt riddar Lamb. Han är erfaren och cynisk, men tycker på det hela taget att livet hos riddar Lamb är rätt trevligt – han slipper allt problem i fält och han behöver inte göra något som han inte kan.

Aesgar: Aesgar är jämngammal med Degal, men har inte samma erfarenhet. Han tog tjänst hos riddaren efter att ett svårt år gjort att det var omöjligt att försörja hela familjen på gården. Sedan dess har han varit lojal och trogen, även om soldatlivet inte riktigt är hans gebit. Han har tvingats att försvara riddaren någon gång emellan åt, men har aldrig varit med om ett riktigt fältslag.

Uri: Uri började sitt liv som dräng på en bondgård, fortsatte med att vara dagverkare i Perenik, gjorde ett försök att bli murare och blev slutligen knekt på riddar Lambs gård. Han är helt enkelt en mångsysslare och det är hans stora styrka.

Egenskaper: Järnfysik +2, Styrkereserv +2, Stark +1, Kvik +1

Skickligheter: Styrkedemonstration +2, Rörliga manövrer +2, Enhandsvapen och Sköld +5, Stångvapen och sköld +4, Taktik +2, Lokalsinne +2

Vapen: Svärd 4-3-5, Långspjut 4-3-3, Stor rundsköld 1-3-6

Rustning: Gambeson + hjälm 5-5 (enkla systemet), Gambeson 4-3: Bröstkorg, mage, armar; Konisk hjälm 6-1: huvud (kroppsdelsystemet)

Dessa spelvärden är mer eller mindre gemensamma för alla knektar. Om spelledaren vill ge knektarna unika värden så går det bra, men det kommer förmodligen inte vara avgörande för äventyret.

Riddarens gård

Det är inte enbart riddar Lamb, hans hustru, Degal och knektarna som bor på gården.

Ari: Ari är stallpojken på gården. Han är sjutton år gammal och har en naturlig hand med djur. Hans favorithäst är den gamla draghästen på gården och han är svuren fiende med riddar Lambs stridshingst.

Esgithe: Esgithe av Vidfara har skickats till paret Lamb för att få sin uppfostran, en ganska vanlig sed i Västmark. Hon är en ung och osäker adelstös som inte har någon större erfarenhet av livet utanför sin familjs herrgård i Vidfara, och hittills har livet i Sotby visat sig vara ett äventyr. Till en början var hon helt förskräckt av att riddar Lamb levde så nära ofrälset, men nu har hon vant sig och har börjat se ett helt annat värde hos ”vanligt folk”. Hon är dock fortfarande ganska snorkig.

Urwidi: Urwidi är fru Lambs kammarjungfru. Hon är lite äldre än Gerdrud och har känt henne sedan båda var unga. Urwidi är dock ofrälse, men de är ändå så goda vänner som skillnaden i status tillåter. Urwidi är också den som står för köket och hon är en suverän kocka. Hon är av keltiskt ursprung även om hon har ett saxiskt namn, och ibland kan hennes keltiska blod flamma upp.



Talan: Talan är hovmästare till riddar Lamb. Det är en äldre herre, något äldre än riddar Lamb själv, som är oerhört formell så fort någon annan än riddar Lamb och hans fru är i närheten. De enda riktigt nära vänner som han har är riddar Lamb, fru Gerdrud och Urwidi, men om han är ensam med dessa så kan han vara väldigt familjär. Han har inte lätt för att bilda vänskapsband med andra, så det är inte särskilt troligt att figurerna får se denna sida av hans personlighet. Han är otroligt kunnig inom heraldik och känner till vartenda släktvapen i Västmark, de flesta andra på Lyonia och en del från kontinenten också.

Eilonwy: Eilonwy är en av de två pigorna på gården och den äldre av de båda, omkring fjorton år. Hon är blyg och tillbakadragen och gör helt enkelt sitt jobb. Hon är djurfolk och katt och som sådan tämligen självständig. Hon hamnade på riddar Lambs gård då hennes föräldrar dog i sjukdom och det inte fanns några släktingar i närheten. Hon kommer inte överens med Esgithe och hon är inte särskilt omtyckt av byborna i Sotby. Däremot kommer hon rätt bra överens med de andra personerna på gården.

Naja: Naja är den andra pigan, elva år gammal och glad och sprallig. Hon har väldigt svårt att hålla koncentrationen vid vad hon jobbar med just nu, vilket flera gånger har lett till diverse katastrofer och svarta rökmoln i köket. Det är dock närapå omöjligt att bli sur på Naja på grund av hennes gullighet och glada humör, så hon brukar komma ganska lindrigt undan.

Sigfern: Sigfern av Vallhamra har skickats till Sotby för att tränas som väpnare hos riddar Lamb. Han är tretton år gammal och precis i den ålder då han är livrädd för "tjejbaciller". Han är djupt övertygad om att han är den bäste kämpen någonsin, en villfarelse som Degal jobbar med att ta ur honom. Huvudsakligen är det Degal som står för Sigferns vapenträning, även om riddar Lamb tar hand om viss del av vapenträningen.

Lekare

Lekarna har anlitats för att underhålla vid festen då Sotby Bro invigs. De är visserligen fullt kapabla att slåss, men håller det hemligt och tänker inte hjälpa till om de inte måste. Byn är inte deras problem, och så dumma är de inte att de riskerar liv och lem om de slipper.

Terdel: Terdel är lekarnas ledare. Han är lång och ståtlig och gör ett nog så imponerande första intryck, men vid närmare betraktelse så upptäcker man att det är mest yta. Kläderna är egentligen rätt solkiga, och hans polerade uppträdande är faktiskt rätt bonnigt. Terdel är dock skicklig på att dölja detta. Terdel är en charmör av första klass, och han har en hel del erfarenhet av förförande. Dessutom är han en skick-

lig skådespelare, en imponerande talare och kan en imponerande mängd berättelser. Dessutom kan han spela luta.

Marita: Marita är Terdels hustru och sägs komma från Byzans. Hon är en mörkhårig mystisk skönhet med mörkt bruna ögon som brukar fångsla den manliga delen av publiken med sin "orientaliska dans". Utöver det spelar hon harpa och sjunger "orientaliska sånger". Hon har inte särskilt mycket emot Terdels flörtande, utan hugger tvärtom gärna in själv om han lyckas få någon dam på rygg (ofta till damens stora förskräckelse). Ska man vara petig så kommer hon inte från Byzans utan från Wiederfan, så hennes "orientaliska dans" är mer eller mindre erotiskt och avslöjande virvlande och hennes "orientaliska sånger" är mer eller mindre obegriplig rappakalja till konstiga toner.

Sinis: Sinis är jonglör och säckpipespelare. Han är mycket skicklig på båda områdena, men han har en något taskig säckpipa. Hans favoritnummer är att låna ett par tre hattar och jonglera med dem.

Rövare

Rövarna är fredlösa som lever i skogarna sydöst om Sotån. De vågar sig sällan över Sotån, eftersom de vet att Degal är mer än kompetent och tar det som en personlig förolämpning om de skulle göra något öster om Sotån. De utgörs av fredlösa, utstötta och andra som jagats iväg från byar i området, och de har därför slagit ihop sig till ett rövarband. Detta är dock en hård tillvaro, så när Magnus Grå erbjöd dem rejält med mat och kläder för att överleva nästa vinter slog de till. De ska bränna den nya bron i Sotby och vara riddar Stoolpe behjälpliga strax efter att bron brunnit ner. Utöver det ska de inte trakassera någon på riddar Stoolpes domäner. Skulle de bryta avtalet så ligger de brunt till, men samarbetar de så kommer riddar Stoolpe att hjälpa dem genom vintern – utan att det märks, förstås.

Rövarna leds av riddar Stoolpes närmaste man, Magnus Grå.

Hur många rövare som finns är upp till spelledaren. Det kan vara ett fåtal om de vapenföra figurerna är väldigt få, och det kan vara väldigt många om figurerna är både vapenföra och många. Rövarna är dock inte särskilt skickliga och de är inte heller särskilt goda taktiker. De litar mer på sitt större antal och hotfulla uppträdande än sin skicklighet i strid.

Egenskaper: Stark +1, Kvik +1

Skickligheter: Styrkedemonstration +2, Rörliga manövrer +2, Enhandsvapen och sköld +5, Taktik +2, Lokalsinne +4

Vapen: Svärd 4-3-5, Yxa 4-3-3, Stor rundsköld 1-3-6

Rustning: –



Kapitel 19:

Resurser

Detta kapitel innehåller lite användbara resurser i form av fem formulär och en lista över effekter och begränsningar. Syftet med dem är att hjälpa spelarna och spelledaren att göra spelet mer lätthanterligt genom att strukturera upp data så att det går lätt att hitta den data som man behöver just nu.

Arbetsblad och figurblad

Det första formuläret är ett **Arbetsblad** som man använder när man skapar sin figur. Det finns fem mindre rutor på det, numrerade 1 till 5, och en större. Varje ruta är avsedd att användas vid en av de fem faserna i bakgrunden när man skapar figuren.

I varje ruta finns några långa rader till vänster och några korta rader, markerade Skickligheter eller Egenskaper, till höger. På de långa raderna skriver man upp några stödord om just den fasan, medan man skriver upp önskade skickligheter respektive egenskaper på de korta raderna till höger.

När man har arbetat sig igenom sin bakgrund så sammanställer man egenskaper och skickligheter i listan i den nedersta största rutan, markerad Sammanställning, och sätter ut värden. Därefter renskriver man sammanställningen på ett figurblad (formulär nummer 2) och lämnar in arbetsbladet till spelledaren. Skriv gärna rent bakgrunden till dig själv också på ett separat papper.

Det andra formuläret är ett **Figurblad**. Det är på detta blad som man skriver ner figurens spelvärden. Egenskaper och skickligheter hämtas från arbetsbladet. Värden för vapen och rustning hämtas från reglerna (sidan 88 för vapen och sköldar och sidan 90 för rustningar). Fråga spelledaren om kroppsdelssystemet kommer att användas eller inte. Detta avgör nämligen om rutorna för kroppsdelar behöver kryssas i, samt om man ska hämta rustningsdata från tabell 25 eller 26.

Rutan Skador behövs normalt inte användas från början. I rutan Kampanj så behöver man fylla i fälten Wargild och Tjänst.

– THESE ARE MY GIFTS. THEY GIVE YOU MY POWER. MIRRORS TO TRAVEL. MIRRORS TO SPY. MIRRORS TO REMEMBER. MIRRORS TO FORGET. MIRRORS TO RULE THE WORLD!

*DEN ONDA DROTTNINGEN,
"10TH KINGDOM"*

Ytan högst upp med persondata fylls i med avseende på bakgrunden. De persondata som inte får plats i fältet högst upp skrivs lämpligen på baksidan eller på separat lösblad, tillsammans med kampanjdata, anteckningar och utrustning.

Trolldom

Det tredje formuläret, markerat **Trolldom**, är till för att en häxa eller trollkarl ska kunna bokföra sina besvärjelser. Det finns plats för fem besvärjelser på varje blad. Till vänster finns lite allmänna data om besvärjelsen. Till höger om dessa tre rutor för lite mer specifika besvärjelsedata. En ruta är till för att specificera Varaktighet, den andra är för Räckvidd och Area, och den tredje är till för Tidsåtgång.

I rutan för Varaktighet så kryssar man i den varaktighet som gäller för besvärjelsen. I rutan för Räckvidd/Area så kryssar man i värdet på räckvidden i kolumnen till vänster och arean i kolumnen till höger. I rutan för Tidsåtgång så kryssar man i lämplig ruta för tidsåtgången i kolumnen till vänster. Skulle besvärjelsen vara fördröjd så kryssar man dessutom i rutan Fördröjd samt någon av kryssrutorna till höger.



Besvärjelsen och effektlista

Det fjärde formuläret, som är markerat **Besvärjelser**, är ett arbetsblad för besvärjelser. Det finns fyra formulär på varje arbetsblad, så det kan alltså användas för fyra besvärjelser.

Vad man gör är att bestämma vilka effekter som ska användas och specificerar alla begränsningar. Vad som måste specificeras är effekterna (högst upp) och vilka begränsningar som används för Varaktighet, Räckvidd, Area och Tidsåtgång (man måste ha en begränsning av var och en av dessa kategorier). Däröver finns det utrymme för fler begränsningar, till exempel brytvillkor och liknande. Det finns dessutom förberedda fält för begränsningar som används när man skapar häxbrygder.

När man har bestämt effekter och begränsningar så summerar man ihop kostnaden längst ner. Det sista man gör är att skyffla poäng från Svårighet till Kostnad, eller tvärtom, och summera kostnad och svårighet längst ner.

Som hjälp till besvärjelseskapandet finns en lista med effekter och begränsningar på sidan markerad **Effektlista**. I listan finns alla effekter och begränsningar med namn och kostnad. Exakt vad varje effekt eller begränsning gör beskrivs i kapitlet Trolldom på sidorna 105-111.



Statistikort

Slutligen finns en sida med **Statistikort**. Det finns fyra kort på varje sida, som fungerar som ett rollformulär i miniatyr för statister och biroller. De fungerar ungefär som de vanliga figurbladen, och det är i allmänhet bara att föra över data från statist- och birollsbeskrivningar rakt över till korten.

I äventyr och bakgrundsmaterial från Rävsvans Förlag så kommer vapen och rustningar skrivas på ett speciellt sätt. Vapen skrivs enligt formatet "Namn: X-Y-Z" och rustningar skrivs enligt formatet "Namn: X-Y". Detta ska utläsas som att ett vapen har skadevärde X, Omtöckning Y och Stryktålighet Z, medan en rustning har skydd mot Skada X och skydd mot Omtöckning Y. Exempel på detta kan vara "Långsvärd: 5-3-5" eller "Långärmad brynjehauberk: 6-2", som alltså utläses att långsvärdet har Skadevärde 5, Omtöckning 3 och Stryktålighet 5, och att hauberken har skydd mot Skada 6 och skydd mot Omtöckning 2.

Det rekommenderas att spelledaren för anteckningar på sina statister och biroller, så att denne vet vad de har råkat ut för om figurerna skulle råka ut för dem igen.

Vill man vara ambitiös så kan man klistra upp statistikort på kort i A6-storlek och förvara dem i ett kartotek. Varje gång man skapar en ny statist så gör man ett nytt statistikort och sätter in i kartoteket. På så sätt så kan man snabbt och enkelt finna den statist man behöver när man behöver dem.

Kopiera hejvilt

Sidorna 215-220 (de som är markerade Arbetsblad, Figurblad, Trolldom, Besvärjelser, Effektlista och Statistikort) får kopieras för eget bruk.

Om du inte har lust att bryta upp ryggen på boken i kopieringsmaskinen så kan du också ladda ner de sex sidorna med formulär och listor från Internet och skriva ut dem i så många exemplar du vill. Adressen är:

http://www.foxtail.nu/vm_dl.html

Bläddra sedan neråt tills du hittar Figurblad, och följ instruktionerna.

Du behöver ha programmet Acrobat Reader för att kunna läsa och skriva ut sidorna. Om du inte har Acrobat Reader i din dator så finns det instruktioner för att kunna ladda hem och installera det. Programmet är gratis, ofarligt och dessutom rätt praktiskt. Rävsvans Förlag använder programmet för att distribuera andra produkter, så för att få full glädje av Västmark så kan det vara bra att ha programmet.

Å just det, på sidan www.foxtail.nu så finns det mängder av andra resurser från Rävsvans Förlag som man kan ladda hem, helt gratis.



Spelare

Namn

Född år Födelseplats

Fader Moder

Syskon

.....

Modersmål

[illegible]

Kampanj
Wargild Erfarenhet
Livsmål Tjänst

Skador			
Omtöckning	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Lätta skador	□□□□□	□□□□□	□□□□□
Allvarliga skador	□□□□□		
Dödliga skador	□□□□□		

Rustning	Skydd	Omt	Huvud	Bröstkorg	Mage	Armar	Ben
.....			☐	☐	☐	☐	☐
.....			☐	☐	☐	☐	☐
.....			☐	☐	☐	☐	☐
.....			☐	☐	☐	☐	☐
Summa			(enkla regler)				

[illegible]

Besvärjelse

Kostnad Svårighet ☐ Häxkonst ☐ Alkemi ☐ Älvamagi

Krav

.....

.....

Effekt

.....

.....

Varaktighet

☐ Runda ☐ Minut ☐☐ 4 tim ☐ Solupp/ned ☐☐ Dygn ☐ Månvarv ☐☐ År ☐ Decennium ☐☐ Livstid ☐ Cirkel ☐☐ Koncentration☐ Omedelbar

Räckvidd/Area

☐ Personlig ☐☐ Beröring ☐☐ Nära ☐☐ Synhåll ☐☐ Grevskap ☐☐ Rike ☐☐ Cirkel ☐

Tidsåtgång

☐ Handling ☐☐ Runda ☐☐ Cirkel ☐☐ Minut ☐☐ 1/2 tim ☐☐ 4 tim ☐☐ Fördröjd ☐

↑ kryssa här

Besvärjelse

Kostnad Svårighet ☐ Häxkonst ☐ Alkemi ☐ Älvamagi

Krav

.....

.....

Effekt

.....

.....

Varaktighet

☐ Runda ☐ Minut ☐☐ 4 tim ☐ Solupp/ned ☐☐ Dygn ☐ Månvarv ☐☐ År ☐ Decennium ☐☐ Livstid ☐ Cirkel ☐☐ Koncentration☐ Omedelbar

Räckvidd/Area

☐ Personlig ☐☐ Beröring ☐☐ Nära ☐☐ Synhåll ☐☐ Grevskap ☐☐ Rike ☐☐ Cirkel ☐

Tidsåtgång

☐ Handling ☐☐ Runda ☐☐ Cirkel ☐☐ Minut ☐☐ 1/2 tim ☐☐ 4 tim ☐☐ Fördröjd ☐

↑ kryssa här

Besvärjelse

Kostnad Svårighet ☐ Häxkonst ☐ Alkemi ☐ Älvamagi

Krav

.....

.....

Effekt

.....

.....

Varaktighet

☐ Runda ☐ Minut ☐☐ 4 tim ☐ Solupp/ned ☐☐ Dygn ☐ Månvarv ☐☐ År ☐ Decennium ☐☐ Livstid ☐ Cirkel ☐☐ Koncentration☐ Omedelbar

Räckvidd/Area

☐ Personlig ☐☐ Beröring ☐☐ Nära ☐☐ Synhåll ☐☐ Grevskap ☐☐ Rike ☐☐ Cirkel ☐

Tidsåtgång

☐ Handling ☐☐ Runda ☐☐ Cirkel ☐☐ Minut ☐☐ 1/2 tim ☐☐ 4 tim ☐☐ Fördröjd ☐

↑ kryssa här

Besvärjelse

Kostnad Svårighet ☐ Häxkonst ☐ Alkemi ☐ Älvamagi

Krav

.....

.....

Effekt

.....

.....

Varaktighet

☐ Runda ☐ Minut ☐☐ 4 tim ☐ Solupp/ned ☐☐ Dygn ☐ Månvarv ☐☐ År ☐ Decennium ☐☐ Livstid ☐ Cirkel ☐☐ Koncentration☐ Omedelbar

Räckvidd/Area

☐ Personlig ☐☐ Beröring ☐☐ Nära ☐☐ Synhåll ☐☐ Grevskap ☐☐ Rike ☐☐ Cirkel ☐

Tidsåtgång

☐ Handling ☐☐ Runda ☐☐ Cirkel ☐☐ Minut ☐☐ 1/2 tim ☐☐ 4 tim ☐☐ Fördröjd ☐

↑ kryssa här

Besvärjelse

Kostnad Svårighet ☐ Häxkonst ☐ Alkemi ☐ Älvamagi

Krav

.....

.....

Effekt

.....

.....

Varaktighet

☐ Runda ☐ Minut ☐☐ 4 tim ☐ Solupp/ned ☐☐ Dygn ☐ Månvarv ☐☐ År ☐ Decennium ☐☐ Livstid ☐ Cirkel ☐☐ Koncentration☐ Omedelbar

Räckvidd/Area

☐ Personlig ☐☐ Beröring ☐☐ Nära ☐☐ Synhåll ☐☐ Grevskap ☐☐ Rike ☐☐ Cirkel ☐

Tidsåtgång

☐ Handling ☐☐ Runda ☐☐ Cirkel ☐☐ Minut ☐☐ 1/2 tim ☐☐ 4 tim ☐☐ Fördröjd ☐

↑ kryssa här

**Trolldom**

Effektskiss	
.....	
.....	
Effekter	Kostnad
.....	
.....	
.....	
Begränsningar	Kostnad
Varaktighet:	
Räckvidd:	
Area:	
Tidsåtgång:	
För häxbrygder Potens:	
Avklingningstid:	
Snabbhet:	
Övriga begränsningar:	
.....	
.....	
.....	
.....	
9 Svårighet	Summa kostnad
+ flyttas från kostnad till	-
- svårighet eller vice versa	+
Slutlig svårighet	Slutlig kostnad

Effektskiss	
.....	
.....	
Effekter	Kostnad
.....	
.....	
.....	
Begränsningar	Kostnad
Varaktighet:	
Räckvidd:	
Area:	
Tidsåtgång:	
För häxbrygder Potens:	
Avklingningstid:	
Snabbhet:	
Övriga begränsningar:	
.....	
.....	
.....	
.....	
9 Svårighet	Summa kostnad
+ flyttas från kostnad till	-
- svårighet eller vice versa	+
Slutlig svårighet	Slutlig kostnad

Effektskiss	
.....	
.....	
Effekter	Kostnad
.....	
.....	
.....	
Begränsningar	Kostnad
Varaktighet:	
Räckvidd:	
Area:	
Tidsåtgång:	
För häxbrygder Potens:	
Avklingningstid:	
Snabbhet:	
Övriga begränsningar:	
.....	
.....	
.....	
.....	
9 Svårighet	Summa kostnad
+ flyttas från kostnad till	-
- svårighet eller vice versa	+
Slutlig svårighet	Slutlig kostnad

Effektskiss	
.....	
.....	
Effekter	Kostnad
.....	
.....	
.....	
Begränsningar	Kostnad
Varaktighet:	
Räckvidd:	
Area:	
Tidsåtgång:	
För häxbrygder Potens:	
Avklingningstid:	
Snabbhet:	
Övriga begränsningar:	
.....	
.....	
.....	
.....	
9 Svårighet	Summa kostnad
+ flyttas från kostnad till	-
- svårighet eller vice versa	+
Slutlig svårighet	Slutlig kostnad

Begränsningar

Area armlängd:	+2
Area synhåll:	+8
Area grevskap:	+16
Area nära:	+4
Area person:	0
Area rike:	+32
Bieffekt, försvårande:	-0,5/nivå
Bieffekt, omtöckning:	-1/nivå
Bieffekt, skada:	-2/nivå
Bieffekt, sänkt egenskap:	-2/nivå
Bieffekt, utmattning:	-1,5/nivå
Brytvillkor, krångligt:	-2/styck
Brytvillkor, svårt:	-1/styck
Brytvillkor, unikt:	-1
Brytvillkor, vardagligt:	-4/styck
Fortsättningsvillkor, krångligt:	-1/styck
Fortsättningsvillkor, svårt:	-2/styck
Fortsättningsvillkor, unikt:	-4/styck
Fortsättningsvillkor, vardagligt:	-1
Fördröjd aktivering, handling:	-1
Fördröjd aktivering, runda:	-3
Ingredienser, ovanliga:	-1/styck
Ingredienser, unika:	minst -2/styck
Ingredienser, vanliga:	-1
Räckvidd beröring:	-2
Räckvidd synhåll:	+2
Räckvidd grevskap:	+4
Räckvidd nära:	0
Räckvidd personlig:	-4
Räckvidd rike:	+6
Räckvidd/area cirkel:	0
Skickligheter, gesällnivå:	-1
Skickligheter, legendarisk nivå:	minst -2/styck
Skickligheter, skråmästarnivå:	-1/styck
Tidsåtgång cirkel:	-2
Tidsåtgång halvtimme:	-4
Tidsåtgång handling:	+2
Tidsåtgång minut:	-2
Tidsåtgång runda:	0
Tidsåtgång fyra timmar:	-6
Varaktighet cirkel:	0
Varaktighet decennium:	+8
Varaktighet dygn:	+2
Varaktighet koncentration:	0
Varaktighet livstid:	+10
Varaktighet minut:	-4
Varaktighet månvarv:	+4
Varaktighet omedelbar:	0
Varaktighet runda:	-6
Varaktighet soluppgång/nedgång:	0
Varaktighet fyra timmar:	-2
Varaktighet år:	+6
Verktyg, ovanliga:	-1/styck
Verktyg, unika:	minst -2/styck
Verktyg, vanliga:	-1

Effekter

Enkel handling:	+1
Helande:	+10
Motsatt handling:	+3
Nå en annan värld fysiskt:	+20
Nå en annan värld mentalt:	+10
Omtöckning:	+1/nivå
Omöjlig egenskap:	+3
Skada:	+2/nivå
Utmattning:	+1,5/nivå
Ändra egenskap:	+2/nivå
Ändra motstånd:	+0,5/nivå

Förtrolla föremål

Tidsåtgång dag:	-8
Tidsåtgång vecka:	-10
Tidsåtgång månad:	-12
Tidsåtgång år:	-14
Tidsåtgång fem år:	-16
Varaktighet permanent:	+15
Repetering:	+10

Häxbrygden

Potens:	+2/nivå
Avklingningstid decennium:	+8
Avklingningstid dygn:	+2
Avklingningstid livstid:	+10
Avklingningstid minut:	-4
Avklingningstid månad:	+4
Avklingningstid runda:	-6
Avklingningstid dag:	0
Avklingningstid fyra timmar:	-2
Avklingningstid år:	+6
Snabbhet halvtimme:	-4
Snabbhet handling:	+2
Snabbhet minut:	-2
Snabbhet runda:	0
Snabbhet vakt:	-6

Namn:
Citat:
Född:
Modersmål:
Egenskaper:
.....
.....
.....
Skickligheter:
.....
.....
.....
Vapen:
.....
Rustning:
.....
Omtöckning: □□□□□ □□□□□ □□□□□
Lätta skador: □□□□□ □□□□□ □□□□□
Allvarliga skador: □□□□□
Dödliga skador: □□□□□
Anteckningar:
.....
.....
.....
.....

Namn:
Citat:
Född:
Modersmål:
Egenskaper:
.....
.....
.....
Skickligheter:
.....
.....
.....
Vapen:
.....
Rustning:
.....
Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Lätta skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Allvarliga skador: ☐☐☐☐
Dödliga skador: ☐☐☐☐
Anteckningar:
.....
.....
.....
.....

Namn:
Citat:
Född:
Modersmål:
Egenskaper:
.....
.....
.....
Skickligheter:
.....
.....
.....
Vapen:
.....
Rustning:
.....

Omtöckning:	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Lätta skador:	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Allvarliga skador:												☐	☐	☐	☐	☐	☐
Dödliga skador:												☐	☐	☐	☐	☐	☐

Anteckningar:
.....
.....
.....
.....

Namn:
Citat:
Född:
Modersmål:
Egenskaper:
.....
.....
.....
Skickligheter:
.....
.....
.....
Vapen:
.....
.....
Rustning:
.....
Omtöckning: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Lätta skador: ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Allvarliga skador: ☐☐☐☐
Dödliga skador: ☐☐☐☐
Anteckningar:
.....
.....
.....
.....
.....



Kapitel 20:

Index

£	27, 189
Acrobat Reader	214
Adel	24, 127, 130, 136, 137
Alaflogen	145
Alamirith	144
Alasjöarna	145
Alkemi	98
Alkohol	92
Allegoriska bestar	156
Allmän skola, frånvaro av	24
Allmänna frågor	34, 215
Allvarlig skada	75, 84
Aln	190
Alver	160
Amputerande skada	75
Analfabetism	24
Andra gifter	92
Anfall	74
Anfallsslag	72
Antagonister	178
Antändning	87
Arbetsblad	36, 213, 215
Arbetshäst	153
Area	102
Armbröst	78, 89
Arrende	138
Arv	132
Asrai	162
Avancerade stridsregler	82-84
Ave Maria	30
Avklingningstid	92, 111
Avkomma	132
Avlägset besläktade språk	62
Avranien	133, 146
Avståndsvapen	63, 82, 79
Avståndsvapen, i rörelse	82
Bakgrund	31-34, 40, 215
Bakgrund, allmänna frågor	34
Bakgrund, barndom	31, 33
Bakgrund, uppväxt	32, 33
Bakgrund, vuxenliv	34
Bakgrund, yrkesverksamhet	32, 33
Bardisk, frånvaro av	26
Barn	132
Barndom	31, 33, 215
Bean nighe	162
Bean sidhe	162
Begränsningar	106
Begränsningar, area	106
Begränsningar, avklingningstid	111
Begränsningar, beskrivning av	106-111
Begränsningar, bieffekter	106

—WOULD YOU TELL ME, PLEASE,
WHICH WAY I OUGHT TO GO FROM
HERE?

—THAT DEPENDS A GOOD DEAL ON
WHERE YOU WANT TO GO, SAID THE
CAT.

*ALICE OCH CHESHIRE CAT,
"ALICE'S ADVENTURES IN WONDER-
LAND" AV LEWIS CARROLL*

Begränsningar, brytvillkor	107
Begränsningar, fortsättningsvillkor	107
Begränsningar, ingredienser	108
Begränsningar, lista	214, 218
Begränsningar, potens	111
Begränsningar, repeterande	110
Begränsningar, räckvidd	108
Begränsningar, skickligheter	109
Begränsningar, snabbhet	111
Begränsningar, tidsåtgång	109, 110
Begränsningar, varaktighet	109, 110
Begränsningar, verktyg	109
Behandla gift	94
Belastning	82
Bereda gift	94
Berättarteknik	174
Bestar	155
Bestar, allegoriska	156
Bestående men	84
Besvärja	103
Besvärjelser	101-124, 214, 216, 217
Besvärjelser, beskrivning av	114-124
Besvärjelser, fördröjd aktivering	103, 108
Besvärjelser, improvisera	111
Besvärjelser, nedteckna	111
Besvärjelser, negera	112
Besvärjelser, skapa nya	104, 217, 218
Bila	89
Biroller	172, 219

Biroller, beskrivning av 208-212
 Black Annis 162
 Bodach 162
 Bogies 161
 Bogles 161
 Brandskydd 87
 Brons 165
 Brownier 162
 Bruksdjur 154
 Brytvillkor 107
 Bwca 162
 Bytesdjur 154
 Bytesgrupp 191, 193-196
 Bytesgrupp, lista 193-196
 Bytestabell 191, 193-196
 Byxor 148
 Bäckhäst 162
 Bägare 190
 Böcker 27
 Cirkel 102, 103
 Cluracaun 161
 Coblynau 161
 Conari 145
 d 27, 189
 Dagligt vapenbruk 87
 Dagsmarsch 127
 Daoine sidhe 160
 De gamla 185, 188
 De tio 185
 De tolv 185
 Definition: anfallsslag 74
 Definition: anfallsvärde 75
 Definition: bestående men 84
 Definition: bra 39
 Definition: försvarsslag 74
 Definition: försvarsvärde 75
 Definition: handlingar 73
 Definition: runda 72
 Definition: skadepotential 75
 Definition: skala 70
 Definition: turordning 73
 Definition: vanskötsel 84
 Degal 198, 208
 Deklaration 72
 Delstrid 71, 72, 78, 82
 Delstrid, byta 72
 Delstrid, flera mot en 78, 82
 Demokrati, frånvaro av 24
 Den gamla tron 30
 Den vilda jakten 163
 Detana 145
 Disciplin 170
 Djur 151
 Djur, kategorier 151
 Djurfolk 10, 26, 151, 157
 Do what thou wilt 168
 Dra vapen 78
 Drake 156
 Drunkning 86
 Duergar 161
 Dussin 190
 Dynamisk spelvärld 181
 Dåsgifter 92
 Dödande gifter 92
 Dödlig skada 75, 76, 77, 84
 Each-uisge 162
 Eadsgild 41, 128
 Effekter 105, 214, 218, 112
 Effekter, beskrivning av 105
 Effekter, lista 214, 218
 Effekter, negera 112
 Effektlista 214, 218
 Efterskrift 227
 Egenskap, vanskött 84
 Egenskap, välja 68
 Egenskap, vända på 69

Egenskaper 37, 41, 43-56, 65, 69-70, 129, 132, 152, 158
 Egenskaper, använda flera 69
 Egenskaper, beskrivning av 45-56
 Egenskaper, bli bättre 129
 Egenskaper, för djur 152
 Egenskaper, för djurfolk 158
 Egenskaper, kategorier 45
 Egenskaper, lista 44
 Egenskaper, skala 70
 Egenskaper, skapa nya 45
 Egenskaper, slå för 65
 Ekalid 145
 Eld 86
 Elenmirth 144, 145
 En bro för mycket 197
 England 147
 Enhandsvapen 63
 Enhörning 156
 Erfarenhet 64, 69, 104, 125, 207
 Erfarenhet, vapenskickligheter 64
 Erfarenhetspoäng 69, 125
 Estanien 147
 Europa 135, 146
 Fachan 162
 Fackjargong 15, 20
 Fader Peter 209
 Fader vår 30
 Fallskada 86
 Familj 131
 Famn 190
 Farlong 190
 Fejd 29, 130
 Fel vapen 64
 Felaniska beergen 143
 Fenoderee 162
 Feodalism 136
 Figur 31-42, 100, 158, 166, 198, 199, 213, 216
 Figur, allmänna frågor 34
 Figur, bakgrund 31, 33
 Figur, barndom 31, 33
 Figur, bra 35
 Figur, bättre 37
 Figur, hjälte 35
 Figur, häxa 100
 Figur, kontroll 35
 Figur, normal 35
 Figur, suverän 35
 Figur, uppväxt 32, 33
 Figur, vuxenliv 34
 Figur, yrkesverksamhet 32, 33
 Figurbild 36, 213, 216
 Fir darrig 161
 Fogde 28
 Folklig rätt 28
 Försättningsvillkor 107
 Fot 190
 Frankrike 147
 Fredlöshet 29
 Fria män 138
 Frihetsstraff, frånvaro av 25
 Frisyser 149
 Fromhet 41, 128-130, 207
 Frälse 24, 137
 Fängelse 25
 Färger 149
 Förberedelser 172, 197
 Fördröjd aktivering 103, 108
 Författare 228
 Förflyttning 78
 Förfrysningsskador 85
 Förgiftning 91-96
 Förledd 164
 Förläning 138
 Förord 6
 Förstöra förtrollade föremål 112
 Försvar 72, 74



Försvarsslag	72	Kia sidhe	160
Förtrollade föremål	110, 112, 219	Kjol	148
Förtrollade föremål, förstöra	112	Kjortel	148
Gabriel Malvoisin	187	Klass	63
Gambeson	89	Kloster	142, 192
Gamboised cuisses	89	Kläder	148
Geografi	143, 164	Knästående	76, 77
Geografi, älvalandet	164	Kolt	148
Geografica Vistfarthi	6	Kombattant	71
Gerdrud	208	Kommunikation	57
Gesällskickligheter	38	Kommunism, frånvaro av	24
Ghillie dhu	161	Konungens svärd	186
Gifter	91-96	Kopiera	214
Gifter, beskrivning av	95-96	Kopparmynt	26
Gifter, kategorier	92	Kortsvärd	89
Gifter, nya	94	Kraftkällor	113
Gifter, värden	92	Krampgifter	92
Giftkokning	94	Krigsvapen	87
Graal	187	Kristendom	30, 133, 135, 140
Gradanbergen	145	Kristendom, doktrin	140
Grepp	80	Kronomark	139
Grip	155	Kroppsdelar	83
Gross	190	Kunden är gud	168
Grundregel	65	Kung	25, 136
Gud	29	Kunglig rätt	28
Guldmynt	26	Kunskaper	57
Gwagedd annwn	162	Kvalitet	153, 191
Gwyllion	162	Kvalitet, djur	153
Hallucinogener	92	Kvävning	86
Handel	189, 191	Kyrkan	30
Handelsplatser	191	Kyrklig rätt	28
Handling	105	Kyrkomark	139
Handlingar	72, 73, 78, 81	Köldskador	85
Handlingar, andra	78	Köpslå	191
Handlingar, reflex	81	Lag	28, 157
Hantverk	57, 192	Land	29, 138
Hantverkare	192	Lans	89
Harnesk	89	Leanan sidhe	162
Hauberk	89	Lejon	155
Heder	29	Lekare	212
Helgondagar	142	Leprechaun	161
Hell dig, Maria	30	Lin	148
Hertig	136, 145	Livegen	53, 138
Hippogryf	155	Livegenskap	53, 138
Hjäl	89	Livsmål	140, 128-130, 207
Hjälteförsäkring	69	Livsmål, effekter	129
Hosor	148	Ljusförhållanden	82
Hudangripande gifter	92	Lod	190
Hund	153	Lojalitet	29
Hänthet	63	Lyonia	133
Hästar	127, 149	Lån	190
Häxbrygder	110, 218	Långbåge	89
Häxkonst	98	Långsamma skador	85, 91
Högmålsbrott	28	Långsköld	89
Högtider	142	Långsvärd	89
Höjdfördel	81	Låsning	80
Höjdskillnad	81	Läkning	77, 84, 105
Ideilgram, Odesse	147, 188	Lärare	126
Improvisera besvärjelser	111	Lärlingsskickligheter	38
Index	220-226	Lätt skada	75, 76, 77
Ingredienser	108	Magi	27
Internet	214	Magiska skydd	52
Jaktbyten	154	Magnus Grå	197, 207, 209
Jaktfåglar	154	Makt	41, 128-130, 207
Järn	165	Malvoisin, Gabriel	187
Jävlar-anamma	57	Mantel	148
Kalender	142	Mantikora	155
Kallt stål	165	Manövrar	57
Kampanj	125-132, 176, 179, 181, 182	Manövrering	82
Kampanj, fällor	179	Mark guld	27, 189
Kampanj, regler	125-132	Mark silver	27, 189
Kampanj, tema	182	Mark	29, 138
Kanna	190	Marknader	192
Kapitalism, frånvaro av	24	Medeltida kläder	148
Kast	80	Medeltida äktenskap	131
Kelpie	162	Mil	190



Mirthanburg	145
Mode	148
Modifikation, strid	82
Monster	151
Motsatt slag	65, 66
Motsatt slag, svårigheter	66
Motstånd	65, 105
Motståndare	206
Mynt	190
Mässor	192
Mästarskickligheter	38
Namn	40
Nationalism, frånvaro av	24
Nedteckna besvärjelser	111
Nio	66, 69
Nivå	35, 36
Nivå, bra	35
Nivå, hjälte	35
Nivå, normal	35
Nivå, suverän	35
Noll	66, 69, 78
Nollad	66, 69, 78
Nya egenskaper	45
Nya skickligheter	57
Nådistöt	80
När man ska slå	68
Närbesläktade språk	62
Odesse, kronprinsessa	147, 188
Odödliga	184
Ofrälse	26
Omtöckning	70, 76, 77, 83, 92
Oslagbar egenskap	45
Packhäst	150, 153
Panter	155
Pater noster	30
Pengar	26, 27, 189, 190
Penningväxlar	190
Perfektion	67, 129
Phooka	161
Pilbåge	78, 89
Potens	92, 111
Privatliv, frånvaro av	28
Pund	27, 189, 190
Reflexhandlingar	81
Regent	136
Regler	169
Rekvisita	198
Religion	30
Repeterande	110
Resor	127, 149, 150
Resor, till sjöss	150
Responshandling	73
Resultat	67
Resurser	213
Riddar Lamb	197, 199, 208, 211
Riddar Lambs gård	199, 211
Riddar Stoolpe	197, 209
Riddare	137, 150
Riddarsköld	89
Ridhäst	150, 153
Rikedom	41, 128-130, 207
Ringbrynja	89
Rollspel	15, 16
Rollspela trollkarl	103
Rom	133
Runda	71, 72
Runda, sekvens	72
Rundsköld	89
Rustning	89-90, 148, 214
Rustning, ta på sig	90
Räckvidd	102
Rättssäkerhet, frånvaro av	24
Rättsväsende	28
Rökskada	87
Rövare	212
s	27, 189

Samhälle	24, 136
Shilling	27, 189
Siden	148
Siffror	70
Silver	27, 189
Silvermynt	24, 27, 189
Sionprioraterna	187
Sista vilan	130
Situationsegenskap	45
Sjöjungfru	162
Skada	74-77, 85, 86, 91, 105
Skada, beräkning av	74
Skada, drunkning	86
Skada, eld	86
Skada, fall	86
Skada, kvävning	86
Skada, läkning av	77
Skadepotential	74-75, 91
Skador, från köld	85
Skador, förfrysning	85
Skador, långsamma	85, 91
Skala	70
Skatter	130, 139
Skickligheter	37, 38, 57-65, 69-70, 109
Skickligheter, beskrivning av	59-64
Skickligheter, bli bättre	126
Skickligheter, kategorier	57
Skickligheter, lista	58
Skickligheter, skala	70
Skickligheter, skapa nya	57
Skickligheter, slå för	65
Skickligheter, strids	63
Skickligheter, under strid	78
Skickligheter, välja	69
Skickligheter, övertala	69
Skor	148
Skriftspråk	63
Skräma	75, 76, 77
Skuggan	184, 188
Skuldebrev	190
Skurkar	178
Skydd mot trolldom	165
Skydd mot älvafolk	165
Skäppa	190
Slag	65, 67, 68, 69
Slag, för övertala	69
Slag, när	68
Slag, resultat av	67
Slagsmål	63, 83
Slå för	65
Släkt	29
Småfolk	161
Snabbhet	92, 111
Socialism, frånvaro av	24
Sotby	197, 200, 201, 209
Sotby, bönder	209
Sotby, karta	201
Specialiseringar	39, 57
Speciella resultat	66
Spelare	16
Spelartips	18
Spelexempel	16-19
Spelledare	17, 35, 167
Spelledare, kontroll av figur	35
Spelvärden	37
Spjut	89
Spriggan	161
Språk	15, 62, 99, 158
Språk, avlägset besläktade	62
Språk, konventioner	15
Språk, närbesläktade	62
Språk, terminologi	20, 99
Statisk spelvärld	181
Statister	172, 208-212, 214, 219
Statister, beskrivning av	208-212
Statistikort	214, 219



Status quo.	66, 75, 76, 77, 80	Trolldom, effekter.	105, 214, 218
Stefan III Tyversten.	25	Trolldom, effektlista.	214, 218
Stela	184	Trolldom, egenskaper.	98
Stimulantia	92	Trolldom, erfarenhet	104
Stone.	190	Trolldom, fortsättningsvillkor	107
Stop.	190	Trolldom, fördröjd aktivering	103, 108
Strid	71-90	Trolldom, förtrollade föremål	110
Strid, andra handlingar.	78	Trolldom, improvisera	111
Strid, avancerade regler	82-84	Trolldom, ingredienser.	108
Strid, avståndsvapen	79	Trolldom, kraftkällor	113
Strid, bestående men	84	Trolldom, mer kraft	113
Strid, delstrid.	71	Trolldom, nedteckna	111
Strid, extra handlingar	78	Trolldom, negera	112
Strid, grepp.	80	Trolldom, nya besvärjelser	104
Strid, handlingar	72	Trolldom, potens.	111
Strid, höjdskillnad	81	Trolldom, repeterande	110
Strid, kast.	80	Trolldom, räckvidd	102, 108
Strid, kroppsdelar	83	Trolldom, skickligheter	109
Strid, låsning	80	Trolldom, skydd mot	52, 165
Strid, nådastöd.	80	Trolldom, snabbhet	111
Strid, runda	71	Trolldom, terminologi	99
Strid, siffror i	71	Trolldom, tidsåtgång	103, 109, 110
Strid, slagsmål	83	Trolldom, traditioner	98
Strid, till häst.	81	Trolldom, upphäva	112
Strid: reflexhandlingar	81	Trolldom, upptäcka	112
Stridshandling	73	Trolldom, varaktighet	102, 109, 110
Stridshäst.	150, 152	Trolldom, verktyg.	109
Stridsyxa.	88	Trolldomsblad.	101
Stridsskickligheter.	63	Trollskott	164
Stryktålighetsslag	72, 75, 76	Tronarvingen	186
Stål	165	Tronföljaren	186
Svårighet	65, 66, 70	Trosbekännelse.	140
Svårigheter, motsatt slag.	66	Trows	162
Svårigheter, skala	70	Trälar	53, 138
Svärd.	89	Träldom.	53, 138
Synd om hästen	127	Tuatha Dé Danann.	160
Sälfolk	162	Tum	190
T10-systemet	18	Tunika.	148
Tabard.	148	Tunnhjälm	89
Tabellindex, bokstavsordning	226	Turordning	73
Tabellindex, nummerordning	226	Tvåhandsvapen	63
Talan Wedarlaeg	145	Tyg	148
Tecken, för skrift	63	Tysk-romerska riket	147
Tema	182	Tärning.	65
Tempelherrar	187	Uns	190
Terminologi.	20	Upphäva trolldom	112
Terräng	82	Upptäcka gift	94
Thabeun	143	Upptäcka trolldom	112
Tid.	142	Uppväxt	32, 33, 215
Tidegärder	142	Utmattning.	105, 127
Tideräkning	142	Utrustning	42
Tidslinje	134-137	Vadeltass	145
Tidsåtgång	103, 109, 110	Vadmal	148
Till häst.	81	Valachen, hertig.	145
Tillökning	132	Valuta	26, 27, 189
Tips till spelaren	18	Vanskötsel	84
Tire Nam Beo	133	Vanskött utrustning.	84
Tjog	190	Vapen	63, 64, 70, 87-89, 214
Tjuvgille, frånvaro av.	25	Vapenbruk	87
Tjänst	40, 198	Vapen, dagligt bruk	87
Toulanien	133, 146	Vapen, skala.	70
Traditioner	98-100	Vapensköld	143
Traditioner, andra	100	Varaktighet.	102, 109, 110
Treenigheten	141	Waraloga.	98
Troende.	130	Wargild	28, 41, 128
Trohet	29, 41, 128-130, 207	Varor	189
Troll.	161	Varundel	145
Trolldom	27, 57, 97-124, 213, 216	Vatikanen	147
Trolldom, andra traditioner.	100	Wedarlaeg, hertig.	145
Trolldom, area	102, 106	Verktyg	109
Trolldom, att besvärja	103	Wicce	98
Trolldom, avklingningstid	111	Wiederbergen	145
Trolldom, begränsningar	106	Wiederfan	133, 146
Trolldom, bieffekter	106	Vinterhalvåret	130
Trolldom, brytvillkor	107	Visdom	41, 128-130, 207
Trolldom, cirkel	102, 103	Vuxenliv	34, 215



Tabellindex, nummerordning

Tabell 1: Nivåer	36
Tabell 2: Skicklighetsnivåer	38
Tabell 3: Definition av hur bra "bra" är	39
Tabell 4: Kapital och ägodelar	42
Tabell 5: Språk på Lyonia	62
Tabell 6: Stridsskickligheters omfattning och släktskap	64
Tabell 7: Svårigheter	65
Tabell 8: Vad man vet och kan	67
Tabell 9: Vad man har gjort	67
Tabell 10: Avståndsvapen	79
Tabell 11: Modifikationer i strid	82
Tabell 12: Skjutvapen i rörelse	82
Tabell 13: Kroppsdelar	83
Tabell 14: Skadevärden för nedkylning och förfrysning	85
Tabell 15: Skador från nedkylning och förfrysning	85
Tabell 16: Skada från drunkning/kvävning	86
Tabell 17: Fallskada	86
Tabell 18: Skada från brand	86
Tabell 19: Brandskyddsvärde	86
Tabell 20: Rökskadevärden	86
Tabell 21: Antändningsvärde	87
Tabell 22: Rökskador	87
Tabell 23: Vapen	88
Tabell 24: Sköldar	88
Tabell 25: Rustningsvärden för det enkla systemet	89
Tabell 26: Rustningsvärden för kroppsdelssystemet	89
Tabell 27: Skadesymptom från gifter	93
Tabell 28: Erfarenhetspoäng	100
Tabell 29: Tappningsfrekvens	113
Tabell 30: Källans storlek	113
Tabell 31: Resor	127
Tabell 32: Livsmål från död	129
Tabell 33: Livsmål under vintern	130
Tabell 34: Kanonisering	130
Tabell 35: Äktenskap	131
Tabell 36: Avkomma	132
Tabell 37: Djurspråk	158
Tabell 38: Enheter	190
Tabell 39: Bytesvärde	191
Tabell 40: Hantverkare	192

Tabellindex, bokstavsordning

Antändningsvärde	87
Avkomma	132
Avståndsvapen	79
Brandskyddsvärde	86
Bytesvärde	191
Definition av hur bra "bra" är	39
Djurspråk	158
Enheter	190
Erfarenhetspoäng	100
Fallskada	86
Hantverkare	192
Kanonisering	130
Kapital och ägodelar	42
Kroppsdelar	83
Källans storlek	113
Livsmål från död	129
Livsmål under vintern	130
Modifikationer i strid	82
Nivåer	36
Resor	127
Rustningsvärden för det enkla systemet	89
Rustningsvärden för kroppsdelssystemet	89
Rökskadevärden	86
Rökskador	87
Skada från brand	86
Skada från drunkning/kvävning	86
Skadesymptom från gifter	93
Skadevärden för nedkylning och förfrysning	85
Skador från nedkylning och förfrysning	85
Skicklighetsnivåer	38
Skjutvapen i rörelse	82
Sköldar	88
Språk på Lyonia	62
Stridsskickligheters omfattning och släktskap	64
Svårigheter	65
Tappningsfrekvens	113
Vad man har gjort	67
Vad man vet och kan	67
Vapen	88
Äktenskap	131

Välja egenskap	68
Vända på egenskap	69
Värderingar	29
Värdesegenskap	45
Värdshus	26, 150
Västmark, karta	144
Västmark, riket	21, 24, 133, 143
Västmark, riksvapen	143
Västmark, rollspelet	22
Västmark, vad som inte finns	24
Västtunga	40, 62
Vättar	161
Yard	190
Ylle	148
Yrkesverksamhet	32, 33, 215
Äldrande	130
Ägande	138
Äktenskap	131, 132
Älvabod	130
Älvadrottningen	160
Älvafolk	26, 146, 160, 165, 159, 184
Älvafolk, skydd mot	165
Älvalandet	164
Älvamagi	99
Älvamat	163
Älvaringar	163
Älvaritter	163
Älvastål	165

Ära	41, 128-130, 207
Äventyr	171, 197
Öka egenskaper	127
Öka skickligheter	126
Önskelista	35
Övernattning	150
Övernaturligheter	30
Övertala	70

Kapitel 21:

Efterskrift

Förra utgåvan av *Västmark* hade en efterskrift fylld med hyllning till dem som vågar drömma drömmar. Det är liksom lite meningslöst – alla drömmer drömmar, och att hylla allihopa... varför? Det var liksom ett tag sedan jag skrev den, och då tyckte jag att den var så vuxen och insiktsfull.

Herre min skapare vad jag lurade mig själv.

För så här är det: *Västmark* är ett rollspel om pojk-boksfantasier. Det är den sortens fantasier när man på något sätt är mindre och mer utsatt, men ändå har förmågan att besegra den hemska omgivningen. Det är den sortens fantasier som vi alla har haft en gång i tiden, och många fortfarande har kvar. När chefen hunsar oss så finns det en liten Clark Kent därinne, som helst skulle vilja slita upp skjortan och flyga ut genom fönstret. Det bor en Robin Hood någonstans längst inne i hjärtat på oss, som helst skulle stanna bilen och springa iväg till Sherwoodskogen med långbågen över axeln. Många av oss vill inte erkänna det, men så är det.

När jag spelar *Västmark* så spelar jag Tuva, en tös som egentligen är en rätt nertryckt tonåring, men som har fått möjligheten att göra något eget, och hon gör det med en kombination av gott hjärta, jävlaranamma och en rävhonas list. "Kostymen" som en flicka med räsvans spelar ingen som helst roll – det viktiga är att allt annat är dubbelt så stort, dubbelt så elakt och gärna skulle kaka Tuva till lunch, men att hon trots allt klarar skivan.

Och det är liksom det som är poängen.

Västmark är, precis som alla andra rollspel (inklusive ett antal rätt pretentiösa spel vars anhängare och skapare ofta hävdar motsatsen), ingenting annat än pojk- och flickboksfantasier – oftare pojkboksfantasier än flickboksfantasier, om jag ska vara ärlig, eftersom det finns fler rollspelande killar än rollspelande tjejer. Det är ingen idé att försöka göra rollspel till en ädel konst, eller en psykologisk resa, eller till en kreativ skapelse, eller något annat som rollspelskonstruktörer försöker säga oss att rollspel egentligen är för att det ska verka vara mer vuxet och

AND THE MAN IN THE RAIN PICKED
UP HIS BAG OF SECRETS, AND
JOURNEYED UP THE MOUNTAIN-
SIDE, FAR ABOVE THE CLOUDS, AND
NOTHING WAS EVER HEARD OF HIM
AGAIN, EXCEPT IN THE SONG OF
TUBULAR BELLS.

MIKE OLDFIELD,
"FAR ABOVE THE CLOUDS"

därmed mer tilltalande för en vuxen publik. Allt det där är egentligen svepskäl för att man ska kunna fortsätta att dagdrömma sina pojk- eller flickboksfantasier.

Västmark är helt enkelt ett verktyg för att man ska få återuppleva dessa små galna fantasier så som de faktiskt var när man var ung och en dunge i bostadsområdet kunde förflyttas till djupaste Sherwoodskogen och en röd handduk slängd över axlarna förvandlade en till en flygande superhjärte från planeten Krypton, då det enda man behövde oroa sig för var den högborne sheriffen från Nottingham eller Lex Luthors senaste kryptonitstrålvapen, då Englands frihet och Jordens fortsatta existens var på spel om man misslyckades.

I alla fall fram till lunch.

Krister Sundelin
Skövde, vintern 2003

Västmark skapades av

Krister "rävsvans é sexigt!" Sundelin

Stora bidrag från

Äktenskapsregler, bytestabell och äventyr:

Nils-Erik "mäktigare än både spelledare och spelkonstruktörer tillsammans" Fahlvik

Korrekturläsning:

Christer "vill du ha resultatet i smådelar eller vill du ha allt på en gång?" Törnqvist

Christoffer "det går finfint" Fogelström

Joakim "det låter tuffare än tandläkare" Kalcidis

Max "ain't workin" Bolotin

Christer "jag har ingen sida 145145" Levefelt

Clas "Kaninerna från Navarone" Kristiansson

Erik "Indragsspecialisten" Hörnberg

Dan "Dante" Algstrand

Hästfakta:

Maria "men det behövs inte" Persson

Best-illustrationer:

Eva "fiskar ju som en tok efter beröm" Florén

Omslagsbild:

Peter "min Mac kraschade i går kväll" Bergting

Små bidrag från

Johan Nordinge, ett par besvärjelser

Björn Hansson, ett par besvärjelser till

Fredrik Hedlund, ännu ett par besvärjelser

Tobias Åberg, stridsskickligheter



Ett särskilt tack till

Björn Hellqvist, för historia, historia och historia

Flemming Mouritsen, för böckerna och kaffet

Tobias Kleveland, för början

Rickard Johansson, för den första kampanjen

Olle Johansson, för servern

Speltestare

Artur "hur stavar efternamnet" Bartłomiejczyk, Andreas "hur mår min bok?" Selstam, Peter "krångligt" Bengtsson, Thérèse "jag tror att jag är blond i sängen" Novik, Tobias "jag har skaffat bil" Kleveland, Anna "pillar sig i naveln" Bergman, Fredrik "hobbymördare" Robertsson, Rickard "Ah! Oh! Dö! Pangpangpangpang!" Johansson, Krister "latent begåvningsreserv" Sundelin, Sofie "nämenåååå" Vinderslev, Martin "Hejsan, högdjuret" Lundmark

Dessutom tack till...

Joakim Kalcidis, Olle Sahlin, Carl-Johan Ström, Marco Behrmann, Lars Bergström, Roger Sjögren, Magnus Lundberg, Jonas Lundberg, Mats Boberg, Jonas Mellin, Magnus Björklund, Mats Sundberg, Bengt Lindqvist, det glada folket i FFFAB, Tidaholmsgänet, "Zawash", alla trogna kombattanter på R20_RPG, www.rollspel.nu och #rpgonline

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

Rävsvans Förlag

Kommanditbolaget Rävsvans Förlag är ett litet företag i Skövde som producerar rollspel, både som print-on-demand och som elektroniska dokument för gratis nerladdning från nätet. Debuten utgjordes av spelet *Trollvinter*, följt av det oseriösa superhjaltespelet *Too hard to duck!* *Västmark* var det första rollspelet som släpptes i elektroniskt format, och spelets tredje utgåva är det tredje spelet som släppts i tryckt form.

Rävsvans Förlags filosofi är att utnyttja fördelarna med print-on-demand-teknik och elektroniska dokument för att skapa och sprida rollspel som inte skulle bära sig med konventionellt offset-tryck på den svenska rollspelsmarknaden, huvudsakligen små spel med annorlunda miljö för specifika målgrupper, och att göra detta utan att tumma på kvalitet.

Fler produkter från Rävsvans Förlag finns hos specialiserade butiker. Rävsvans Förlag kan även nås på nätet på följande adress:

<http://www.foxtail.nu>