

Vintervaka

ett dogmarollspel av Vitulv

I nordlanden föll snön tungt över ett froststunget slättlandskap. Mellan de snötäckta bergens svarta toppar vrålade den iskalla vinden likt tordön från gudarnas ritt över himlavalvet. Världen låg öde och död. Trädens grenar låg tyngda av den oavbrutna vinterns eviga snötäcke. Vargarna slutade yla flera tidsåldrar tidigare.

Men i jordens sprickor fanns människorna. På var plats där världens skelett kunde erbjuda skydd för den oförlåtande kylans vind bet de sig fast i kampen för liv. De bröt de urgamla träden och slukade deras livskraft i edlens värmande lågor. De drap de enorma pälsbestarna vars pilgrimsvandring ledde dem förbi grottmassiven.

Men en dag slutade det blåsa. En sista, ensam snöflinga dalade sakta ned mot det nu tinande snötäcket och molnen bröt samman när solen äntligen vann sin tusenåriga kamp mot skuggan.

Ur grottorna kravlade de. Överlevarna. Jordens barn, som uthärdat den långa vintern. Och de beträdde en ny värld, ovan bergens skyddande mörker. En värld där gräset redan börjat gro när värmen snabbt spred sig över en tinande vaggå av liv.

Ur människans sköte sprang fyra hövdingar fram. Det folk som steg ur berget delades i fyra och följda av sina undersåtar drog de fyra i olika väderstreck. De skapade länder, olika men ändå lika.

En annan kraft hade känt hur världen på ytan tinat. Och ut ur de djupaste grottorna krälade sagofolket. Trollen var först, och deras urgamla hunger för människokött drev dem i hundratal ut ur bergets fot. Efter trollen kom dvärgarna vars skumma ögon betraktade människans stolta kroppar med avundsjuka och hat, ty själva var de krumma, satta och fula. Slutligen kom drakarna vars syften ingen levande man kan hävda sig känna. Så försvann den nyvunna fredssötman från människornas land och ersattes med rådslan för det som ruvade i månstrimmans silverne mardrömssken.

Och med de mörka sagofolkens uppstigande till ytan kom även snön tillbaka, ty vårvärmen skrämdes av väsen som skulle legat begravda...

Vintern är på återtag, starkare än förr. Svåra tider stundar. Men människans styrka skall inte underskattas. Fast övertygade är de att driva sagan tillbaka till djupet. Till avgrunden. Och när människor trängs föds hjältar. En av de hjältarna är du.

Vintervaka är ett fantasyrollspel i dogmaformat som utspelar sig i en karg värld där bergen står som

vakande monument över den hårda kamp för överlevnad som dagligen förs av en ännu famlande människostam. Nordlanden är den värld där sagan utspelar sig och folket som lever där har nått en nivå i utvecklingen som kan jämföras med vår egen – för tolvhundra år sedan.

Nordlanden är uppdelade i fyra länder vars gränser är mycket vaga, men vars geografiska egenskaper särskiljer både levnadssätt och mentalitet för de olika folken som lever där;

I **Galgforsa** styr storjarl Barg från sitt fäste Hjolpatrund. Galgerna är ett folk som, liksom de andra människofolken, formats av sin omgivning. Galgforsa är ett land där närheten till havet och floderna har skapat ett kargt och vindpinat klimat men också begåvat folket med skeppskonstens och valjaktens och fiskets priser. Galgerna är ett folk som lever av det havet har att erbjuda dem och det är också denna resurs som de har att erbjuda sina grannar när de handlar med spannmål, kreatur och smidesföremål.

Storjarlen Khamûl styr sitt rike, **Gryningsklippa**, från bergsfortet med samma namn. Khamûlerna lever bland bergens klipphyllor och i naturliga, såväl som uthuggna grottor. Folket i Gryningsklippa lever isolerat i mycket små och utspridda samhällen där de bryter och smider järnet som löper genom bergmassiven likt blodådror.

I den vidsträckta skogen **Ved** bor ett folk som lever av den rikedom av liv som skogslandskapet skänkt dem. I skogarna faller småvilt och stickhjordar för jägarnas pilar. Obegränsat med timmer och brännved i form av de stora torngranarna gör att skogsfolket har byggt livskraftiga samhällen i skogens utkanter, där den gränsar mot både Gryningsklippa och Galgforsa. Skogsfolket leds av två systrar vid namn Eje och Skuva.

Vindäng kallas den del av den oändliga tundran i öst som bebos av Nomadhövdingen Sagas folk. Flertalet stammar lever här utspritt och jagar under större delen av året de växtätande pälsbestar som utgör tundrans djurliv. Vid midvinter och midsommar samlas dock stammarna för att stärka vänskapsbanden mellan dem. Under dessa sammankomster inbjuds även folk från de tre andra länderna för att bedriva byteshandel där nomaderna själva erbjuder pälsar och skinn mot de varor som forslats dit av tappra handelsmän.

Galgforsa, Gryningsklippa, Ved och Vindäng skapar tillsammans Nordlanden - den värld som rollspelet Vintervaka utspelar sig i.

Regler

Att skapa en rollperson **[RP]**

Att skapa en rollperson i Vintervaka är lätt. Börja med att fördela 30 poäng på dina grundegenskaper. Grundegenskaperna är; Kropp, Klokhet och Sinne.

Välj sedan ett antal färdigheter som beskrivs här nedan. Du får lika många som grundegenskapen *Klokhet*/2. Avrunda uppåt om du får ett ojämnt tal. Du har ett grundvärde i dina färdigheter som motsvarar den grundegenskap som respektive färdighet bygger på (anges inom hakparenteser bakom färdighetens namn).

När du har valt dina färdigheter får du lika många poäng som *Klokhet* för att höja färdighetsvärdet **[FV]**.

Ex. Stefans rollperson, Jorn, har 10 i *Klokhet* och får därför välja fem färdigheter. En av färdigheterna blir *Smidighet* som bygger på grundegenskapen *Kropp*. Jorn har 8 i *Kropp* och får därför ett FV på 8. När han sedan skall höja FV väljer han att spendera 2 av sina 10 poäng på smidighet och får därför FV 10 i färdigheten.

Färdigheter:

Smidighet [kropp]: Rollpersonen kan utföra akrobatiska manövrar t.ex. höga och långa hopp, klättring och balansgång.

Simma [kropp]: Rollpersonen kan simma. Vid svåra förhållanden (t.ex. strömt vatten) måste ett färdighetsslag göras för att inte riskera att drunkna eller spolas bort.

Jakt [sinne]: Rollpersonen kan konsten att spåra såväl villebråd som personer samt att upprätta fällor.

Rida [kropp]: vem som helst kan sitta på en häst som skrittär men för att utföra handlingar på hästryggen (att slås t.ex.) eller rida mycket snabbt krävs ett färdighetsslag.

Hantverk [sinne]: Rollpersonen är duktig inom ett hantverk t.ex. smide eller snickeri. Specificera vilket hantverk din RP är duktig på. FV 10 motsvarar en normalskicklig yrkesman.

Kunskap [sinne]: Rollpersonen är kunnig inom ett ämne t.ex. örtlära eller kunskap om troll. Specificera vilket ämne din RP är duktig på. FV 10 motsvarar en normal lärd man med kunskaper inom ämnet.

Smyga [kropp]: Rollpersonen är van att verka i det dolda. Färdigheten omfattar att smyga, gömma sig eller skugga någon. Färdigheten används också för att dölja mindre föremål.

Runor [sinne]: Rollpersonen kan rista och tyda de runor som lärda män, handelsmän och hövdingar använder. Detta är ovanligt bland vanligt folk. FV 10

motsvarar att du kan läsa, FV 15 att du både kan läsa och skriva.

Retorik [sinne]: Rollpersonen vet hur man påverkar andra människor genom ordval, kroppsspråk och gåvor/mutor. Färdigheten används för att förhandla om priser, ljuga, muta någon eller helt enkelt bara att övertala någon att göra som man vill.

För att använda en färdighet slår du en tjugosidig tärning, **[t20]**. Om tärningsresultatet understiger ditt FV har du lyckats med din handling. Spelledaren kan välja att modifiera tärningslaget med plus eller minus om det finns omständigheter som underlättar eller försvårar handlingen, t.ex. torra kvistar på marken när man smyger.

Vissa färdigheter behöver man inte slå någon tärning för. Exempelvis så behöver inte en hantverkare slå varje gång han skall tillverka något. Hans FV är snarare en måttstock för hur hög kvalitet hans produkter håller. FV 10 medför att hantverkaren tillverkar varor av fullt tillräcklig kvalitet för att nå upp till marknadens standard medan en hantverkare med FV 15 tillverkar extraordinärt vackra och tåliga föremål.

Självklart är det fritt fram för spelledaren att hitta på nya färdigheter om de som finns inte räcker till.

Att strida

Din rollperson har ett antal kropps-poäng **[KP]** som alltid är samma som värdet för *Kropp*. När din rollperson blir skadad förlorar denne kropps-poäng. När kropps-poängen når noll är rollpersonen så pass skadad att han är utslagen och inte kan göra annat än möjligtvis krypa i skydd. När detta händer måste du slå ett slag med en t20 mot grundegenskapen *Kropp*. Om du misslyckas blir din rollperson medvetslös. Om din rollperson tillfogas så mycket skada att kropps-poängen sjunker till –10 eller mer är denne död. När din rollperson vilar läker denne 1 KP per dag. Om han dessutom får vård av en kamrat läker han ytterligare 1 KP per dag. En rollperson som får vård av en person med färdigheten Kunskap (läkekunskap) läker 3 KP/dag.

Din rollperson har också ett skyddsvärde **[SV]**. Skyddsvärdet är summan av *Kropp*+*Sinne*/2 samt ev. rustningsvärde, och/eller sköldvärde. Rustningsvärde och sköldvärde varierar beroende på vilken typ (om någon) av rustning din RP bär.

Din rollperson har dessutom ett attackvärde **[AV]**. Attackvärdet är summan av *Kropp*+*Sinne*/2 samt vapenvärdet. Vapenvärdet varierar beroende på vilken typ av vapen du använder. Generellt kan man säga att närstridsvapen med längre räckvidd har ett högre värde än kortare vapen.

I början av en strid slår alla deltagare 1t20 och lägger till värde för *Sinne*, detta kallas att slå för *initiativ*. Den som får högst får börja striden. Striden delas upp i runder. En runda pågår från att den kombattant som började striden (fick högst initiativ) har agerat till att den med lägst initiativ har avslutat sina handlingar. En runda pågår i fem sekunder och varje deltagare i striden får utföra en attack och förflytta sig [*Kropp*/2] meter. Väljer deltagaren att inte utföra någon attack får han förflytta sig [*Kropp*] meter.

En rollperson som använder två vapen (och därmed avstår från möjligheten att bära sköld) får utföra två attacker per runda om han inte förflyttar sig.

För att tillfoga en motståndare skada slår du ett slag med en t20 och lägger till ditt attackvärde. Om summan av tärningslaget och attackvärdet är högre än motståndarens skyddsvärde har du lyckats med din handling och tillfogat motståndaren skada. En lyckad attack med ett vapen gör alltid 1t20 KP i skada.

En obevapnad attack har alltid vapenvärde=1 och gör alltid 1t20/4 KP i skada.

Vapenvärde och kostnad i silvermynt för olika typer av vapen;

Vapen	Värde	Kostnad
Obevapnad attack	1	-
Dolk	2	1
Kortsvärd	3	2
Stridsklubba	4	2
Svärd	4	5
Stridsyx	4	1
Spjut	5	1
Pilbåge (räckvidd 50 meter)	1	3

Sköld- och rustningsvärde samt kostnad i silvermynt för olika typer av sköldar och rustningar;

Sköld/rustning	Värde	Kostnad
Liten rundsköld	1	1
Stor rundsköld	2	2
Läderharnesk	2	2
Ringbrynja	4	8
Läderhuva	1	1
Plåthjäl	2	4

Ex. Stefans RP, Jorn, skall strida mot ett otäckt troll som kidnappat och ätit upp tre oskyldiga människobarn. Jorn stöter på trollet i dess håla och de båda slår för initiativ. Stefan slår 8 och lägger till sin grundegenskap Sinne för att bestämma sitt initiativ. Jorn har 12 i Sinne och resultatet blir således 20. Trollet är slöare och får 15. Jorn börjar striden. Jorn springer fram fyra meter (han hade ju Kropp 8 som ni kommer ihåg) och sticker därefter trollet med sitt spjut. Stefan slår 1t20 och lägger till sin Kropp+Sinne/4

(som är 5) och vapenvärdet som i det här fallet är 5 (spjut). Han slår 7 och resultatet blir 17. Trollet bär ingen rustning och olikt drakar så är inte trollets hud så tjock att den ger något rustningsvärde. Trollets skyddsvärde är således Kropp+Sinne/2, i det här fallet 10 (Kropp 15, Sinne 5). Inga problem för Jorn som lätt övervinner trollets skyddsvärde med sin attack. Stefan slår 1t20 för att bestämma hur mycket skada trollet får. Han slår 8, inte tillräckligt för att sätta besten ur spel (trollet hade ju 15 i Kropp och därför 15 KP). Nu är det trollets tur som går till anfall med sin stridsyx. Trollet slår för sitt anfall och attackvärdet+1t20 blir nu 12.

Jorns skyddsvärde är 10 (Kropp 8, Sinne 12). Han är illa ute! Vilken tur att Jorn är klädd i brons – en skickligt tillverkad ringbrynja ökar hans skyddsvärde med 4 och trollets anfall lyckas inte tränga igenom rustningen när Jorn vrider kroppen för att möta attacken.

Utrustning

En normal bonde i Nordlanden tjänar ungefär 10-20 silvermynt per år även om han sällan ser pengarna då byteshandel är betydligt vanligare än handel med mynt. Silvermynt är något för handelsmän, kungar, kringresande krigare och äventyrare. Den vanligaste valutan är dock kopparmynten. Ett silvermynt är värt 100 kopparmynt. Silvermynt är ofta klippta i mindre bitar. Vanligt är halva mynt och fjärdedels mynt.

Din rollperson börjar alltid spelet med 1t20 silvermynt.

Här nedan följer lite exempel på utrustning som din rollperson kan köpa när du skapar denne. Priserna anges i silvermynt. Det finns även prisförslag på tjänster såsom övernattnings på värdshus;

Föremål/tjänst	Kostnad
Ridhäst	5
Vinterkläder (päls)	1
Vanliga kläder	0,5
Ett mål mat (värdshus)	0,2
Ett stop mjöd (värdshus)	0,1
Vattenflaska (läder)	0,5
Tält (läder, två personer)	3
Guldring	10
Övernattning på värdshus	0,5

Tabellen täcker bara in en bråkdel av all utrustning/varor som en rollperson kan tänkas vilja köpa. Det är upp till spelledaren att bestämma vad som finns utöver tabellens innehåll, och vad dessa varor kostar.

När du har köpt den utrustning du önskar är din rollperson klar att börja spela med.

Vitul vs

Vintervaka



I mörkret vakade trollet och dvärgarna
 Vakade över vinterns återtag
 Vakade över människans undergång
 Vakade med spjut
 Bakom drakens vingslag

I ljuset vakade människan
 Vakade över runors makt
 Vakade över hjältars födsel
 Vakade med spjut
 Bakom bronslädda portar

