

# semper para

## – Äventyrarutrustning

### Inledning

Erfarna rollspelare vet att de behöver mer än en kompetent rollperson och en genomtänkt och intressant bakgrundshistoria för att få ut det mesta av en kampanj – de behöver även utrusta rollpersonerna för alla de svårigheter och märkliga händelser som de förväntar sig skall inträffa (eller som de tänker orsaka själva). När det gäller utrustning finns det många stilar och personliga åsikter. Vissa spelare tycker att det är ett rent nöje att botanisera i utrustningslistor och att optimera sin utrustning för olika förhållanden och sålunda få ut så mycket som möjligt av sitt startkapital, medan andra ser utrustandet av rollpersonen mer som ett nödvändigt ont som spelledare och spelsystem påtvingar dem.

Olika spelledare har också olika inställning till hur detta sköts. Vissa tycker att alltför noggrant pysslande med utrustning är i vägen för historieberättandet, medan andra kräver att spelarna är så specifika som möjligt. Personligen tenderar jag mer åt det senare hållet för att undvika att spelarna förlitar sig på att de kan hitta den där snörstumpen de behöver när de behöver den. Istället vill jag se till att de tänker efter i förväg.

Utrustningsdetaljer kan också användas som markörer för att särskilja olika kulturer från varandra – ”Aha! detta är gnurfer, det ser man på deras förgyllda skäggvaxdosor!”

I denna artikel begränsar jag mig till fantasy och andra lågteknomiljöer, utan att sätta någon gräns för vad som är relevant. I högteknomiljöer börjar så småningom gränserna mellan ”rollperson” och ”utrustning” att upplösas; detta ser man tydligast i cyberpunkspel där en rollperson ibland kan ersätta hela sin kropp med olika cybernetiska system och så att säga internalisera allt han behöver.

I många kampanjer är rollpersonerna ofta utrustade med anakronistiska föremål som är lika främmande i ett medeltida eller pseodomedeltida samhälle som skjutvapen eller ficklampor. Mycket magisk utrustning lider av samma problem. Många saker skulle inte ha uppfunnits av folk i den miljö där de förekommer, medan andra ting, som ett lågteknosamhälle skulle ha behov av, inte verkar ha dragit tilldragit sig ärke-magikers och översteprästers intresse. Om magi är så vanlig som den är i till exempel de flesta *AD&D*-miljöer, borde väl någon ha uppfunnit en magisk flugfälla eller ett elixir mot baksmälla.

### Elddon

Alla med någon erfarenhet av att klara sig i vildmarken eller av att laga mat vet att förmågan att göra upp eld är av största betydelse för både överlevnad och bekvämlighet. Som 1900-talsmänniska är det dock ofta svårt att inse hur beroende man är av eld för värme, matlagning, smide och så vidare.

Det vanligaste sättet att göra upp eld är flinta och stål, men det finns många andra metoder, till exempel eldborr och liknande metoder som bygger på friktion mellan trästycken. Gemensamt för nästan alla metoder är dock att det tar tid att göra upp eld, särskilt under ogynnsamma omständigheter (regn, kraftig vind och så vidare). Detta är värt att tänka på när rollpersonerna skall förverkliga en komplicerad plan som kräver att de gör upp eld snabbt och säkert.

Att bygga en lägereld eller en brasa som brinner lagom länge och utan överdriven rökutveckling är också en konst. I vissa fall kan man behöva föra med sig ved i områden där det inte finns något brännbart.

### Ljuskällor

Ofta behöver äventyrare någon ljuskälla för sina värv. Beroende på i vilken kultur man befinner sig finns det olika alternativ: oljelampor (praktiskt i lugna situationer inomhus, men olämpligt i action-lägen), ljus av stearin eller vax (oftast dyrt men säkrare än oljelampor) eller facklor (bäst i de flesta lägen). I något mer avancerade miljöer kan det finnas sådana saker som fotogen- eller karbidlampor. I allmänhet är det bättre att se i mörkret än att föra med sig ljus, men utan magisk eller teknisk hjälp är detta givetvis svårt för de flesta.

### Mat och dryck

Om äventyrarna lämnar bebodda trakter eller av något skäl försöker undvika lokalbefolkningen måste de föra med sig mat och andra förnödenheter eller skaffa sig mat genom jakt, fiske och insamlande av ätliga växter. Om de inte rör sig i ett extremt bördigt område blir alternativ två en tidskrävande process som framtvingar långsamt resande. Plundring är behäftat med samma nackdelar.

Reskosten måste väljas med omsorg med tanke på att äventyrarna vill undvika undernäring. Det är dessutom bra om maten verkligen är så hållbar som försäljaren hävdar. Om de flesta sorters mat ska hålla någon

# atus

av Mats Blomqvist

längre tid måste de konserveras på något sätt, oftast genom torkning, jäsning, rökning eller saltning. Mycket av husmanskosten i olika länder är avsedd att vara lagringsbeständig (tysk surkål, svensk inlagd sill eller koreansk kimchi är tre exempel). En titt i kokböcker från olika delar av världen kan vara inspirerande för en ambitiös spelledare.

Mat är ofta tyngre än vad man tror; i många rollspelsystem är sådana produkter ofta både lättare, behändigare och mer lagringbeständig än i verkligheten. I många fall behövs ytterligare utrustning för att kunna laga mat (t. ex. kokkärl, kvarnar eller mortlar) och detta är ytterligare en vikt- och kostnadsfaktor att hålla i minnet. Om äventyrarna reser längs en handelsled blir väl detta inget större problem, men i ödsliga trakter är det ofta olämpligt att till exempel stanna och röka det hjortkött de just lyckats anskaffa, särskilt om Ondskans Härskares orchhorder är dem i hälarerna.

Vatten kan vara ett ännu större problem i vissa områden. Beroende på temperaturen konsumerar en människa mellan två och fem liter vätska per dygn. Rid- och packdjur dricker ofta ännu mer.

Behovet att föra med sig mat och vatten till packdjur så att de kan föra med sig till exempel handelsvaror och att fler djur kräver fler skötare som i sin tur kräver ännu mer mat och vatten är en serie samverkande omständigheter som komplicerar logistiken för äventyrare som skall genomföra stora skattletarexpeditioner eller handelskaravaner.

Trots alla dessa potentiella problem är det möjligt att resa relativt snabbt i vildmarken bara man känner till rådande begränsningar och har rätt färdigheter (vildmarksöverlevnad eller liknande kan bespara äventyrarna mycket besvär).

## Ryggsäckar och andra bärhjälpmedel

I många fantasyspel vandrar hjältarna omkring med packning som verkar inköpt i en modern vildmarksbutik. Det som irriterar mig mest är de ryggsäckar som förekommer i många spel. Ryggsäcken är troligtvis en militär uppfinning, avsedd att låta soldaterna bära med sig all sin utrustning och en viss mängd förnödenhet utan att marschförmågan går ned. Antagligen infördes de under mitten på 1700-talet; jag har i alla fall inte sett några illustrationer av ryggsäckar före Sjuårskriget (1756-1763). Moderna ryggsäckar med ram är ännu mycket senare. Deras allmänna genombrott har troligt-



vis minst lika mycket samband med världkrigen än med vildmarksresenärers behov av förbättrad utrustning.

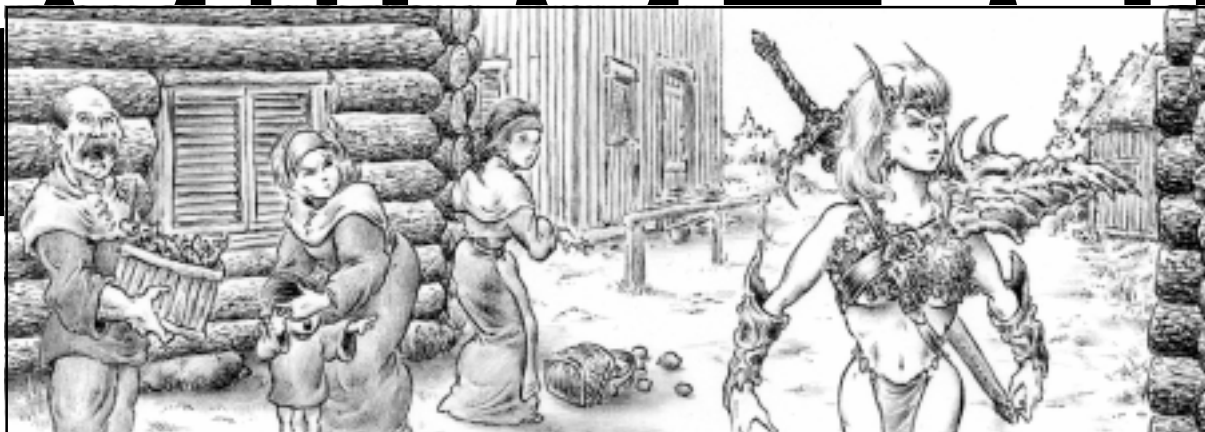
De utensilier som man använder för att bära med sig sin utrustning i en pseudomedeltida miljö (kontar, ränslar eller till och med kistor) är ofta otympliga eller obekväma och/eller med en betydligt mindre bärkapacitet än en modern ryggsäck.

## Inbrotts- och tjuvutrustning

I många kampanjer är vissa rollpersoner försedda med stora mängder dyrkar, filar, mejslar eller annan inbrottsutrustning. I en miljö som kan jämföras med det medeltida Europa är detta ofta en överloppsgärning. På en sådan teknologisk nivå är de flesta lås nämligen enkla och kräver inga komplicerade verktyg för att betvingas. I fantasyvärldar där det finns kulturer som präglas av mycket stort hantverkskunnande, exempelvis dvärgar, är förhållandena däremot helt annorlunda och förfinade inbrottsverktyg är nödvändiga för att man ska kunna ta sig in i de kryptor och skattkammare vars innehåll man trängtar efter.

Lås och låsanvändning är ofta kultur- och teknonivåspecifika. En aldrig så skicklig viktorsansk inbrottstjuv skulle vara tämligen hjälplös inför ett modernt kodlås, gravt överkvalificerad på vikingatiden och ganska konfunderad inför mycket av det han skulle se i det samtida Japan.

# semper bara



Andra vanliga utrustningsdetaljer är änterhakar, rep och annan klätterutrustning. Rep är alltid nyttigt att ha med sig, ty även om man inte tänker klättra kan det användas till mycket annat. Mer specialiserade klätterprylar behövs i allmänhet bara om man planerar en karriär som inbrottstjuv eller bergsklättrare.

## Fällor

Om det finns något som är mycket vanligare i rollspel än i verkligheten är det fällor. Vissa spelargrupper använder mekaniska fällor av typen björnsax som en form av portabelt minfält för att skydda nattläger och annat. Sådana manicker dyker dock inte upp förrän på 1800-talet, där de kan hittas i nästan vilken postorderkatalog som helst. Snaror och fällor baserade på andra principer såsom fallande tyngder, arborstliknande konstruktioner utlösta av snubbeltrådar och så vidare kan dyka upp i nästan alla miljöer. I många fall kan ett frikostigt bruk av fällor leda till juridiska och andra problem (anklagelser om misshandel, mordförsök, tjuvjakt och så vidare).

## Kläder

Något som äventyrarna inte alltid tänker på är att skaffa kläder som är lämpliga till de miljöer och klimat de rör sig i och till den sociala grupp de tillhör. Det är inte lika fatalt att uppträda i fel kläder inför kungen som att frysa ihjäl på tundran för att man glömde hur svår vinterkölden är, men det underlättar definitivt inte ens karriär vid hovet. Klädpraxis är kulturellt betingad och vissa typer av klädedräkt är ofta förbehållna vissa sociala eller etniska grupper eller det ena könet – ett exempel: en människa som konsekvent går klädd i alviska kläder kan ses som allt ifrån excentrisk till förrädisk av sin omgivning. Om äventyrarna rör sig flera olika sociala sammanhang eller över ett omfattande geografiskt område kan det vara komplicerat att hålla reda på alla de klädepersedlar de behöver.

## Tält och andra skydd

Under vissa betingelser är det mer eller mindre nödvändigt med tält eller någon annan form av skydd mot väder och vind, särskilt om äventyrarna inte kan fötuse hur vädret blir. Om det är sommar eller om de rör sig i tropiska eller subtropiska områden och de är härdade och vana vid strapatser kan de i många lägen undvara tält och sova i det fria (förutsatt att de vet att det inte kommer tropiska monsunregn eller andra dramatiska meteorologiska fenomen).

Jämfört med sina moderna motsvarigheter är medeltida tält tunga och otympliga (detta är ett av de områden där man verkligen ser vilken skillnad moderna syntetmaterial verkligen gör). Det krävs i allmänhet någon form av transport (båt, packåsa eller dylikt) för att kunna ta dem med sig. Sövsäcken är troligtvis relativt gammal och det fanns antagligen liknande företeelser redan på vikingatiden.

## Sadlar och annan riddjursutrustning

Sadlar är ofta avpassade till ett särskilt syfte (strid, långfärd, konstridning och så vidare) och kan vara ganska dyra – på ställen där hästar är vanliga och därför billiga kan en god sadel kosta mer än en häst. En god sadel är en bra investering, eftersom risken för skador på hästen minimeras.

Beroende på när och var kampanjen utspelar sig kan stigbygeln vara uppfunnen eller inte, en händelse av stor betydelse ur flera aspekter. Införandet av stigbyglar medför inte bara att kavalleri får en mera dominerande roll i krigföringen utan även att hästen blir användbar för betydligt fler ändamål och tillåter så småningom att den används av en allt större del av befolkningen (detta gäller naturligtvis inte nomadkulturer där alla rider jämt).



Ett vanligt tillbehör är sadelväsor, även om det är mycket vanligt att man överlastar de stackars hästarna på ett sätt som skulle få dem att gå på knäna i verkligheten.

## Navigationshjälpmedel

Det troligtvis viktigaste hjälpmedlet när det gäller att hitta i terrängen är kartor. Olyckligtvis är sådana ofta både sällsynta och dyra och i många fall får äventyrarna förlita sig på enklare skisser eller muntliga beskrivningar (något som givetvis tilltalar den komplikationsälskande spelledaren).

Om kompassen finns i spelvärlden är den ett praktiskt komplement till vildmarksutrustningen. Om äventyrarna vill utföra avancerad navigation, till exempel till sjöss, behövs sådana saker som sextant och astrolabium, men för den vanlige resenären är dessa naturligtvis helt onödigt.

## Kommunikationsutrustning

När det gäller kommunikationsutrustning är äventyrarna ofta begränsad av lågteknologin, men med lite fantasi kan man uppfinna metoder att utväxla enkla meddelanden på i alla fall några hundra meters håll. Med flaggor, speglar, visselpipor eller färgade tygstycken kan äventyrarna skapa enkla koder och till exempel varna för uppdykande fiender. En liknande, men mer klumpig metod, är röksignaler; dessa har nackdelen att alla kan se meddelandet, även om de i allmänhet inte kan tolka det; dessutom är "sändaren" statisk.

Ett mycket viktigt kommunikationsmedel (förutsatt att minst två rollpersoner i gruppen kan läsa och skriva) är det skrivna ordet. Papper, bläck och penna är därför en given del i den litterata rollpersonens utrustning.

Förutom att kunna utväxla brev och meddelanden kan man även göra skisser av exempelvis spår eller andra fynd eller föra anteckningar över sina upplevelser.

## Övrigt

Även om avancerad medicinsk utrustning inte är något som var och varannan äventyrare bär på är det ofta praktiskt att ha åtminstone någon form av bandage tillgängligt. Alla behöver dessutom en kniv av något slag och, beroende på den lokala kulturen, kanske någon form av ätredskap (sked, gaffel, ätpinnar eller dylikt).

Vissa utrustningsdetaljer är berömda för sin användbarhet av kampanjspecifika – och då ofta övernaturliga – omständigheter. I vissa kampanjer behöver äventyrarna till exempel vitlök, vigvatten och speglar för att känna sig skyddade mot diverse monster, medan utrustning för olika magiska formler och procedurer kan bli nästan hur omfattande som helst. Problemet är att sådana föremål ofta är extremt sällsynta och mycket dyra, men att äventyrarna behöver dem väldigt mycket när väl behovet uppstår. Om man inte har en snäll spelledare eller någon företeelse av typen "portable hole" eller liknande blir detta ett mer eller mindre oöverstigligt problem.

## Ordning och reda

När det gäller att hålla reda på vad av allt detta rollpersonen har med sig i varje givet tillfälle (och undvika att rollformuläret ser ut som en korsning av Dödhavsrollarna och ett plockepinnspel) är det praktiskt att särskilja på vad rollpersonen bär med sig jämt och vad som ingår i specialutrustningen för olika särfall. Man kan dela in det i till exempel "vildmarksutrustning", "inbrottsutrustning" och så vidare. Få saker är mer pinsamma än att få problem för att man inte kom i håg att man hade slut på någon vital utrustningsdetalj.