

ETT NYTT VÄRV TILL
HJÄLTARNAS
—TID—
TJÄNSTEHJON

**TEXT OCH BILD:
KRISTER SUNDELIN**

April, april! Den här artikeln var tänkt som ett aprilskämt. Sen upptäckte vi att Tjänstehjon var ett spelbart och rätt roligt värv att spela också. Men, öh, det är tanken som räknas, eller nåt.

Det finns de hjältar som står med skinande vapen och rustning och kämpar mot oöverstigliga odds, vidriga monster, faror bortom beskrivning och andra utmaningar.

Och det finns de som troget står strax bakom sin husbondes eller matmors sida, och ser till att vapen och rustning skiner, kläder är hela, att maten serveras, sängen är bäddad och lägret är packat vid avresan på morgonen.

Du är en av dessa osjungna hjältar, alltid diskret, alltid i bakgrunden, alltid plikttrogen, alltid till tjänst. Det är mer än ett värv, det är ett kall!

Det är inte din plats att kritisera din husbondes val eller mål. Det är din plats att möjliggöra dem. Om din husbonde drar ut på äventyr så står du alltid där strax bakom honom, trofast och stadig som en klippa. När hennes mage kurrar inför fältslaget står du där med en smörgås och en kopp kaffe under en linneduk på en bricka.

På sätt och vis är du en förlängning av din husbonde – en extra hjärna och en uppsättning extra armar och ben åt din husbonde. Om du gör ditt jobb rätt märks det inte att du gör det. Det blir bara gjort.

Detta förtroende är heligt. Det är också dubbelriktat – lika trogen som du är mot din husbonde, lika trogen är hon mot dig. Hon vet också att hon inte kan göra sitt jobb utan dig, och du är en lika intim del av hennes liv som hennes underkläder. Förmodligen vet du mer om hennes innersta hemligheter än vad hon vet om dig.

Men det avslöjar du aldrig. Du nickar, ler, och säger »ja, frun«, och gör ditt jobb.



Väljer du att spela ett tjänstehjon så gör du följande:

Lojalitet: Välj en annan rollperson som din husbonde eller matmor. Det måste kännas rimligt och den andra rollpersonens spelare måste vara med på det. Finns det ingen passande rollperson, välj en spelardperson som kan dra med dig ut på äventyr.

Tjänst: Välj en beskrivning av Betjänt, Butler, Dräng, Husa, Kammarjungfru, Kalfaktor, Lakej, Page, Passopp, Piga, eller Trädgårdsmästare som bäst beskriver din tjänst för din husbonde eller matmor.

Stridsfärdigheter: Fördela ut färdighetsvärdena 60, 50 på två valfria stridsfärdigheter. Övriga stridsfärdigheter får värdet 30.

Äventyraryrdigheter: Fördela ut färdighetsvärdena 65, 55, 55, 45, 35, 35, 25, 25, 25 på färdigheterna *Fingerfärdighet*, *Gömma sig*, *Handel*, *Leta*, *Lärdom*, *Skapa*, *Uthållighet*, *Viljestyrka* och *Vältalighet*. Resten av äventyraryrdigheterna får värdet 15.

Startutrustning: Du får följande startutrustning:

- ❖ Dolk.
- ❖ Välj en av: Kortsvärd, Yxa, Påk.
- ❖ Välj en av: Armborst, Flintläspistol.
- ❖ Vapenrock.
- ❖ Äventyraryrustning.
- ❖ Kläd- och skovårdsutrustning: skopps, skofett, skoborste, trasor, nål och tråd, ett urval knappar, klädborste och hopfällbara galjar.

YECH! EN NY FÄRDIGHET!

Vi gillar normalt inte nya färdigheter. De gör att de gamla blir urvattnade och mindre värda – »färdighetsinflation» är en bra beskrivning.

Eftersom vi har haft sådant laserfokus på äventyrande så har vi gjort designvalet att inte bara med färdigheter som används under äventyrandet. Inte ens en smed smider under äventyrets gång, så en färdighet för det har inte varit intressant.

Men för värvet Tjänstehjon behövs det en färdighet för »vardagsskapande» och annat skapande och tillverkande, så vi får vackert bita i det sura äpplet och tillföra färdigheten *Skapa*.

❖ **Matlagningsutrustning:** kniv, skärbräda, måttkopp, stekpanna, kastrull, kaffepanna, matolja, salt, kryddor, elldon, vedyxa.

❖ 100 silvermynt, plus din matmors/husbondes kassa om hon så vill.

Särskilda förmågor: Välj en av följande förmågor.

❖ **God morgon!:** Varje morgon är din husbondes/matmors skor, vapen och rustning putsade, kläder lagade, och frukosten serverad. Det gör ett av din husbondes/matmors slag för *Stigvana*, *Uthållighet*, *Status*, *Handel*, *Ledarskap* och *Härkonst* under samma dag blir två snäpp lättare.

❖ **Är det den här som du letar efter?:** Tre gånger per spelmöte har du precis rätt föremål som du eller din husbonde/matmor behöver för uppgiften, oavsett om det står på din utrustningslista eller inte. Det enda kravet är att föremålet ska vara bärbart och att det är du eller din husbonde/matmor som ska använda föremålet.

❖ **Diskret:** Det är ingen som lägger märke till dig så länge du är i din matmors eller husbondes närhet. En gång per strid, och om din matmor/husbonde är i samma zon, kan du välja att en fiende som går mot dig ignorerar dig för resten av striden och anfaller din matmor/husbonde istället. När du anfaller den fienden är fienden Överraskad.

❖ **Det var butlern som gjorde det:** En gång per spelmöte kan du välja att

lyckas med ett slag för en äventyraryrdighet, vilket som helst, även efter att det är slaget. Om det är ett motsatt slag räknas det som att du slog ditt färdighetsvärde.

❖ **Ja, frun?:** När din husbonde eller matmor kallar (att kalla på dig är en sidohandling för din husbonde/matmor) kan du stå vid dennes sida som din förflyttning. Om det är orimligt, till exempel för att du uttryckligen är på en annan plats, eller om du är inlåst, fasthållen, inspärrad eller fastkedjad, så måste du lyckas med ett slag för *Manövrer*.

FÄRDIGHETEN SKAPA

Färdigheten *Skapa* används för enkla hantverk och enkel konstruktion som kan utföras med en rimlig uppsättning verktyg och viss baskunskap. Färdigheten kan också användas för att reparera skadad utrustning, samt även för att laga mat.

Om det rör sig om mer komplicerade konstruktioner eller större projekt används färdigheten ofta som en del av en utmaning. *Skapa* används inte för improviserade konstruktioner, till exempel vindskydd, latrinalgropar och annat lägerbygge. Använd *Stigvana* istället.

Om du misslyckas kommer du inte lyckas skapa det du har tänkt dig, du lyckas inte reparera utrustningen, eller så går det du skapade eller reparerade sönder när du använder det.

Sedan tidigare skapade rollpersoner börjar med 15 % i färdigheten *Skapa*.



NYA VAPEN

Avståndsvapen	Färdighet	Skada	Egenskaper
Flintläspistol	Bågskytte	6T6	Högljudd, Svårladdad, Penetrerande

Högljudd: Att använda vapnet hörs över hela grannskapet. Med »grannskap» menas ett område som är bra mycket större än en zon,

men inte »för stort». Det kan vara ett helt slott, en stadsdel, en by, en liten ö, eller inom hörhåll.

Penetrerande: Målets *Skydd* räknas som 2T6 mindre, dock till minst 0T6.

Svårladdad: Att ladda vapnet tar tio stridshandlingar eller manöverhandlingar. Det kan laddas mellan strider i samband med att *Gard* återfås.