



## Sehl am Platze



Skala: 12 24 36 48 steg

### Sevärtheter

- 1 Treenighetskyrkan
- a Gölgeken
- b Gravplatsen
- 2 Förgiftade Äpplet
- 3 Brunnen & Torget
- c Straffstocken
- 4 Portuset & Fogdegården
- 5 Kvärnen & Kvardamnen
- 6 Soinfällorna

### Restläns

- 7 Prästgården
- 8 Herdens stuga
- 9 Hantverkarernas kvartier
- 10 Bauers gård

### Genesamtne byggnader

- 11 Stallarna
- 12 Ladån

### Vanliga bestäder

- 13-18 Bondgårdar
- 19 Ruinen
- 20 Fattigstugan

### Vägar & Stigar

- A Slottsstigen
- B Landsvägen
- C Till Bockmühle
- D Till Windmühle



# Kapitel XI: Ditt Hem



**S**lottet Wildenstein reser sig på en hög klippa invid en krök i den skummande Platzebäcken. Från dess tinnar kan man se kyrktornet i Fehl am Platze, och vice versa. Den lilla landsvägen som ringlar ut från kyrkbyn leder till staden bortom horisonten. Yttre stigar skär genom Sjumilaskogen. Några timmars promenad bort ligger byarna Bockmühle och Windmühle.

Så ser ditt hem och hela din värld ut. Nästan ingen av dina grannar har någonsin färdats utanför synranden, sedd uppe från slottets utkikstorn.

## Riket vid världen ände

**B**aroniet Platze ligger insprängt i ett större grevskap, men blyder varken under grevar, biskopar eller ens kejsaren. För läningen är i praktiken helt självstyrande. Den gavs bort till familjen von Platze för många generationer sedan, men

genom arvsskiftet, krig och intriger har den kommit att bli helt självstyrande. Förmodligen för att den är så obetydlig. Det sägs att slottet byggdes för att försvara ett närbeläget kloster under de mörka århundradena. Ingen kallalese har emellertid kommit därifrån så länge någon kan minnas. Invånarna i Platzedalen utgår ifrån att de har blivit bortglömda.

Baron Ferdinand, den nuvarande härskaren, lever stillsamt och tillbakadraget i sitt slott. Han är ogift och tycks ointresserad av att skaffa sig en gemål, trots att han saknar arvingar. Furstens affärer sköts helt av slottets Kansler och undersåtarna ute i byarna träffar nästan aldrig någon annan än slottsfogden. Honom ser de desto mer av.

Fogden ser till att bönderna utför sina dagsverken, betalar skatt och fyller sin husbondes lador. Prästen i kyrkbyn hjälper honom att hålla allmogen foglig, och om det inte skulle hjälpa finns en handfull fogdeknektar att tillgå.

## Baron Ferdinand von Platze - Furst

## Adolfus Steckenheim - Kansler



**F**erdinand har inga andra ambitioner än att äta gott, dricka mycket och sova länge. Han visar sig sällan utanför slottet. Stundtals har han varit borta så långa perioder att det börjat cirkulera rykten om hans död. Platzeborna vet mycket lite om sin furste.



**A**dolfus är en skrupelfri politiker och en hänsynslös intrigmakare. Han styr riket utan att sky några medel. Kanslern brukar beskrivas som grym, snål och iskall. Det är dessutom det vänligaste någon har haft att säga om honom.

## Werner Vogt - Fogde



Werner spänner bara Wögonen i bönderna för att få dem att lyda. Han är ingen grym man. Fogden är känd som rättvis och omutlig. Han är alltid tystlåten. Byborna vet ändå att han hatar sin herres kansler, utan att det behöver sägas öppet.

**STY:** 15      **SLAGKRAFT:** 3 T6  
**STO:** 14      **TÄLIGHET:** 15  
**BLI:** 12      **SMÄRTTRÖSKEL:** 6  
**SMI:** 11      **SNABBHET:** 12  
**KAR:** 11      **FÖRFLYTTNING:** 3 STEG

**SJÄLSEGENSKAPER:** Barmhärtighet 13, Tålmod 15

**TALANGER & GÄVOR:** Befäl, Fogde, Fruktad.

**FÄRDIGHETER:** Befallning 13, Envig 16, Folkvett 15, Fältslag 13, Jordbruk 15

**LÖSÖRE:** Bastardsvärd, Dolk, Hjälmkrossare, Krigarsköld, Stridshäst, Ringbrynjesärk, Stålharnesk, Stålhjelm.

## Fehl am Platze

Nästan alla människor som bor i de tre små byarna nedanför slottet föds, lever och dör inom baroniets gränser. Någon gång om året vågar de sig kanske ända bort till staden. Men få färdas längre bort än så.

Det är därför möjligt att beskriva hela deras värld på några få sidor. Läs dem, och minns att det också är din värld. Vi börjar med byn Fehl am Platze.

**1 TREENIGHETSKYRKAN** byggdes för flera hundra år sedan och sägs en gång ha besökts av Kejsar Fredrik Barbarossa. Han ristade till och med sitt namn i vapenhuset. Alla som någonsin levat i Platze ligger begravda på kyrkbacken (b), eller i kyrkogårdsmuren utanför. Det sistnämnda gäller de olyckliga satar som slutat sina dagar i galgeken (a). Att jorda någon helt utanför kyrkogården vore otänkbart. Kyrkan är enkel med vitkalkade valv, men pryds av målningar som är både skräm-

mande och vackra. Den största föreställer döden framför ett schackbräde. Fader Ikabod vet berätta att den gjordes av en pärlstickare vid namn Albertus, när den stora pesten härjade i landet för några hundra år sedan.

Platzeborna samlas i sin kyrka varje söndag, och då kommer även invånarna från Bockmühle och Windmühle på besök. Samlingen i kyrkan är den största händelsen på hela veckan, året om.

**2 FÖRGIFTADE ÄPPLET** är byns värdshus, och den naturliga mötesplatsen. Långväga gäster är sällsynta i Platze, men byborna träffas gärna för umgänge och skvaller. Gästgiver-skan Ilse Isengaard förörjer sig också som kalaskokerska och bryggare. Affärsverksamheten motsvarar ett burskapsbrev på ½ mark. Det har utfärdats av baronen.

**3 BRUNNEN** är också något av en samlingsplats. Förutom några kallkällor i skogen är brunnen den enda i hela Fehl am Platze som innehåller rent vatten. Bäckens vatten grumlas av kvarnhjulen, och duger bara åt djur. I gryning och skymning samlas bykvinnorna vid brunnen, innan de drar ut på åkrarna eller till sina hantverkssysslor.

Där finns också straffstocken (c), som fogden låser fast brottslingar i. De får då sitta på torget i väntan på räfst och rättning i några dagar.

**4 PORTHUSET** är den officiella vägen in i byn. Där har fogden och hans knektar en liten vaktstuga, och i tornhuset kan de låsa in all spannmål, som de krävt in av byborna. Porthuset bemannas sporadiskt. När vare sig fogden eller hans knektar är på plats brukar en brandvakt utses att patrullera byn.

**5 KVARNEN** har sett sina bättre dagar och sommartid kan det gnislande kvarnhjulet höras över hela nejden. Grannbyarna har egna kvarnar med modernare, vinddriven mekanism. Fehl am Platzes kvarn har ett burskap värt ½ mark.

**6 SVINFÄLLORNA** är byns stora betesskogar. Bygemenskapen äger en större boskapshjord, vars avkastning delas mellan byborna och fursten. Som framgår av namnet på betesmarken rör det sig om svin. Djuren sköts av en herde, som lever på byns bekostnad. Anställningen motsvarar ett bomärke värt ¼ mark.

**7 PRÄSTGÅRDEN** är byns största boningshus. Där bor prästen och hans ständige upppassare – klockaren. Bostadens matsal används ibland som domstol när tinget sammanträder. Fader

## Fader Ikabod - Präst



Ikabod delar sin husbond- Ies kärlek till god mat, vilket syns på magen. Han är också lättskräm, orolig och böjd att tro på allt skvaller som når byn. Särskilt om det handlar om dåliga nyheter. Platzeborna är nöjda över att ha välsignats med en så folklig präst.

## Grimm Gayle - Trashank



Gubben Grimm är Platze Gbornas huvudsakliga källa till nyheter. På sina tiggarfärder har han hört många sagor berättas, från världens alla hörn. Han återger dem alltid som dagens stora sanning och blir vresig om han ifrågasätts.



Ikabod har dessutom byggt upp ett anseeligt bibliotek i sitt hem, och uppträder ibland själv som skolmästare. Mot betalning, förstås. Prästen är en lämplig läromästare om din rollperson behöver lära sig läsa och skriva.

Fader Ikabod säljer också egenhändigt författade avlatsbrev, för att dryga ut sin världsliga lön. Till skillnad från vad många föreställer sig är prästen inte särskilt rik. Tjänstebostället finansieras helt genom det tionde, som furstens driver in för kyrkans räkning. När skatterna passerat kanslerns vågskål återstår ½ mark till prästhushållets levebröd. Bortsett från att han slipper arbeta lever Ikabod inte mycket bättre än en vanlig bonde.

**8 HERDENS STUGA** står halvt förfallen och lutar sig mot gaveln på närmsta bondgård. Här bor svinaherden Augustin Liebling i takdropp och drag. Han fungerar som svinaherde, djurskötare i det stora stallet och byns slaktare. Trots slitet ger det honom bara ¼ mark. Ach du lieber Augustin!

**9 HANTVERKARNAS KVARTER** innehåller både bostäder och hantverksbodar. Här bor Fehl am Platze lilla hantverkskollektiv med sina familjer och lärlingar. Baronen har genom åren delat ut tre små burskapsbrev:

- Fassbinders tunnbinderi och snickeri har ett burskapsbrev på ½ mark. I utbyte mot handelsprivilegierna levererar Hans Fassbinder extra stora vinfat till slottets källare.
- Isengaards bryggeri har ett burskapsbrev på ½ mark. I utbyte brygger Ilse så mycket must och öl som slottsherren kan dricka.
- Windmühles kvarn har ett burskapsbrev på ½ mark. I utbyte mot allt det mjöl som slottsherrens bagare behöver till festliga bakverk.

Lantadelns furstar uppskattar vanligtvis inte konkurrens från ett mäktigt hantverkarskrå på sina ägor. Därför är antalet privilegiebrev begränsade och den som vill göra andra inköp än matvaror måste bege sig till staden. Baronen tillåter bara en årlig marknad i Fehl am Platze – skördefesten.

**10 BAUERS GÅRD** är det största hemmanet i byn. Hälften av tegarna på alla åkrar tillhör gården. Här bor byns ålderman Udo med sin maka. Paret är barnlöst och jorden brukas av deras drängar och pigor. Bomärket de sitter på värderas till en hel mark. Det är Fehl am Platze enda arvshemman och ingen vet varför familjen Bauer fått sina privilegier. Som ålderman sammankallar Udo byalaget, när hela byn behöver

fatta beslut. Enklare tvistemål kan också avgöras vid tinget, genom enkel omröstning. Familjen Bauer kontrollerar emellertid fler röster än någon annan familj. Röstetalet baseras av tradition på gårdens storlek och varje jordägande familj har en röst för ¼ markland.

Notera att tinget aldrig avgör brottmål, och heller inte kan döma om tvisten rör ett burskapsbrev eller en ståndsperson. Då ligger domsrätten hos fursten.

**11 STALLARNA** står mitt i byn. Byalaget håller sig gemensamt med ett par oxar, en dragare, kärra och en plog. De får brukas av alla med en röst vid tinget.

**12 LADAN** används av alla jordbrukande familjer i byn. Eftersom åkrarna är gemensamma hamnar skördarna på samma ställe innan de fördelas mellan de olika spanningsbodarna. Ladan är byns centrala spannmålsmagasin.

**13-18 BONDGÅRDARNA** i byn består av hemman i storlekar om ¼ till ¾ markland. De befolkas av enkla bönder, drängar och pigor. Din första rollperson kan mycket väl komma från en av dessa gårdar.

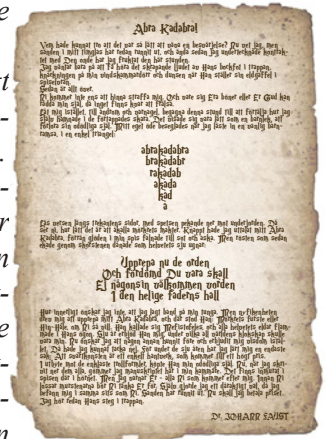
**19 RUINEN** har stått obebodd sedan hela huset brann ner för över en mansålder sedan. Det sägs att det spökar på platsen och bara byskvallret vet varför huset brändes ner. Gamle Grim var barn när den stora branden rasade. Han berättar:

*En gång, på den gamle slottsherrens tid, flyttade en lärd man från någon av de stora städerna in i huset. Han kallades för doktor och var mycket hemlighetsfull. Det sades att han var alkemist och kunde förvandla gråsten till guld.*

*Om nätterna kunde ett ensligt ljussken skymtas genom fönstret i doktors vindskammare.*

*En mörk natt ekade ett fasansfullt skrik genom byn, och efter det sågs den gamle alkemisten aldrig till. När byborna besökte huset i gryningen hittade de bara en askhög nedanför doktors skrivpulp. På borskivan låg ett utspillt bläckhorn och ett brev.*

*Man sade att den onde tagit doktorn. Huset brändes ner för säkerhets skull. I dag står bara skorstensstocken kvar.*



## Hans Fassbinder - Tunnbindare

## Ilse Isengaard - Gästgärdare



Som ung var Hans Fassbinder lekbroder i klostret utanför staden. Där lärde han sig sitt hantverk, men avlade aldrig klosterlöftet. Istället återvände han till Fehl am Platze, och belönades med ett burskapsbrev. Han är en av få som kan läsa i byn.



Ilse var en gång byns mest eftertraktade ungdom. Hon är fortfarande ogift, men åren börjar ta ut sin rätt. Hennes dörr står öppen för de mest luggslitna vandringsmännen. Byskvallret viskar att hon även ger Sjumilaskogens rövare en fristad.

**20 FATTIGSTUGAN** står inte öppen för lösdrivare, men den som tjänat dräng eller piga i byn ett helt liv kan få avsluta sina dagar här. Den kallas ibland också för Ättestupan. Fehl am Platze bönder donerar en liten summa varje år, som räcker till tak över huvudet för de sämst lottade på ålderns höst.

Fattiglapparna utser en egen ålderman, som förvaltar de fattiga slantarna. I utbyte mot enkelt vardagsslit får de arvlösa avsluta sina dagar i en gemensam storstuga, istället för att svälta på landsvägen. Men någon lyxtillvaro erbjuds inte. Endast på julnatten serveras det färskt kött och skummande mjöd. Gamle Grim är den äldsta invånaren i fattigstugan.

## Sjumilaskogen

**R**unt byn ligger en stor skog, och längs dess stigar hittar din första rollperson lika bra som i sin egen ficka. Där går vägar och upp trampade stråk du känner dig väl förtrogen med. De beskrivs här, tillsammans med några platser i omgivningarna.

**A SLOTTSTIGEN** ringlar sig bort från bäcken upp mot slottet. Det tar några timmar att gå hela vägen längs den upp trampade körvägen. Halvvägs mellan slottet och byn ligger Ljungfrukällan. Där porlar friskt vatten upp ur berget och ner i bäckfåran. Källan kallas så för att den oftast besöks av byns ungmöer. Enligt folksägnet kan den som druckit ur källan på midsommarnatten delta riskfritt i alla älskogslekar, utan att råka sätta några barn till världen.

**B LANDSVÄGEN** leder till staden en dagsmarsch väster om byn, och trots att de flesta bybor inte varit där mer än någon enstaka gång känner de flesta sig trygga på vägen dit. Staden beskrivs i nästa kapitel. Vägen korsar Platzebäcken en gång, via en gammal stenbro, innan den leder fram till stadens utkanter. Under brovalvet skummar en strid fors, och folk-sagorna vet berätta att det bor ett troll där. Nu visar sig ju trollen aldrig i dagsljus, men byborna skyndar sig helst över den gamla bron utan att titta ner i strömvirvlarna. Den som måste korsa bäcken efter mörkrets inbrott gör bäst i att smyga. Det sägs att till och med fogden brukar klä sin hästs hovar i mjukt tyg, för att inte väcka myten till liv.

**C BOCKMÜHLE** ligger uppströms, två fjärdingsvägar ut i Sjumilaskogen. Här blir bäcken grundare. Stigen korsar strömmen via flera små vadställen och hoppstenar. Bockmühle ligger precis intill den djupa tjärnen, där bäcken börjar. Byn är ganska lik Fehl am Platze, och trängs runt en liten puckelformad väderkvarn på en höjd.

**D WINDMÜHLE** ligger nedströms, tre fjärdingsvägar från Fehl am Platze. Här blir bäcken bredare, innan den kröker av ut i Sjumilaskogen i riktning mot landsvägen. Windmühle är ytterligare ett sömntigt samhälle, som ligger nedanför en väderkvarn i byns mitt. Halvvägs dit finns traktens bästa fiskeställe.

Byborna kallar platsen för Bakvattnet. Där har bäcken grävt ut en fåra som blivit både bred och djup med tiden. Strömmen drar runt bottenlammet i en cirkel, och nere i det grumliga vattnet finns de största fiskarna. Helt i enlighet med ordspråket.

## Världen bortom skogen

**S**jumilaskogen omger slottet och byarna på alla sidor. Som namnet antyder är det ungefär sju kejsrerliga mil till närmsta skogsbyn, vilket innebär att det krävs drygt en dagsmarsch för att nå baroniets gräns. Nästan alla platser som din första rollperson känner till ligger inom några timmars promenad från hemmet. För att söka äventyr längre bort måste du bege dig ut på vägarna och det kräver ett slag i Vildmarksvana varje tidegård (var fjärde timme).

**PERFEKT:** Resan går lätt. Du blir inte ens trött.

**LYCKAT:** Du får en trötthetspoäng för varje timme du färdas. Fyra på en tidegård.

**MISSLYCKAT:** Du får 1T3 trötthetspoäng för varje timme du färdas.

**FUMMEL:** Du får 1T3 trötthetspoäng för varje timme du färdas och går dessutom vilse på vägen. Spelledaren avgör var du hamnar.

*Kumulativa modifieringar:*

- +5 När du reser i din hemtrakt
- +5 Om du färdats samma väg förut
- 5 Om du lämnar vägen för småstigar
- 5 Om du lämnar stigen
- 5 Mycket svår terräng
- 5 Mörker, regn, snö eller dimma
- 5 Gick vilse vid förra slaget

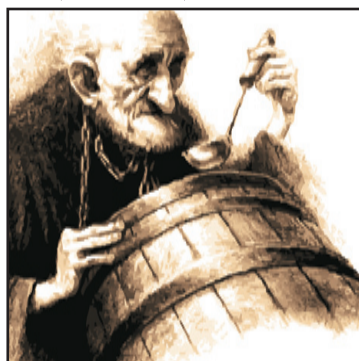
**EXEMPEL:** Om du följer landsvägen hemifrån till staden modifieras ditt slag med +10. Gör du resan i mörker blir modifieringen bara +5. I mörker, regn och dimma -5.

## Isa Bauer - Husnytt

## Udo Bauer - Bonde



**H**alvhäxan Isa kan bota Krämpor och blanda välgörande örter. Hon fungerar också som Fehl am Platze jordemor. De flesta betraktar henne som en grinig gammal gumma. Hon skvallrar därtill gärna om allt och alla, med en förkålek för elaka rykten.



**S**torbonden Udo brukar inte längre sina jordar. Arbetet sköts av drängar och pigor. Udo själv är en gniden snåljåp, som vakar svartsjukt över alla sina ägodelar. Han är misstänksam och efterhängsen. Därtill fjäskar han alltid för fogden.



FF	TIMME	4 TIMMAR	8 TIMMAR	10 TIMMAR	12 TIMMAR	KOM IHÄG:
1	1	1 mil	2 mil	2½ mil	3 mil	1 fjärdingsväg = ¼ kejsarmil
2	2	2 mil	4 mil	5 mil	6 mil	1 kejsarlig mil = 6-8 kilometer
3	3	3 mil	6 mil	7½ mil	9 mil	
4	4	4 mil	8 mil	10 mil	12 mil	
5	5	5 mil	10 mil	12½ mil	15 mil	

**Exempel:** Dirk vill gå ner i vikt och marscherar så långt han orkar. Med tre lyckade slag i Vildmarksvana orkar han gå tolv timmar. Då återstår endast fyra poäng av hans Tålighet på 16. Dirks förflyttning (3) tar honom tre kejsarliga mil varje timme. Han har hunnit nio mil när krafterna tryter.

Tabellen ovan visar hur många fjärdingsvägar du kan färdas på en timme och hur många kejsarliga mil du hinner under en tidegård på fyra timmar. Allt beror på hur hög din förflyttning är. Om du sitter till häst eller färdas i vagn kan du få använda riddjurets förflyttning istället för din egen. Men då måste du också klara ett slag i Rida eller Djurhållning utöver Vildmarksvanan, beroende på färd sätt.

Din Tålighet sätter en övre gräns för hur många timmar du orkar resa och avgör därför också hur långt du kan färdas på en dag. Kom ihåg att trötthetspoängen som förloras på resande fot bara kan återfås genom sömn.

**Exempel:** Magda oroar sig för Dirks hälsa och lånar Isaks häst för att hinna ifatt den försvunne kamraten. Med två i förflyttning och Tålighet 8 är sannolikheten för att hon ska hinna ikapp knekten låg. Men hästen har en förflyttning på fyra.

Magda slår ett slag i Vildmarksvana och misslyckas. Hennes Tålighet minskar till 5 redan under första tidegården. Men eftersom hon har häst får hon slå ett Ridaslag. Det lyckas och hon tillryggalägger fyra mil under den första etappen.

Nästa tidegård börjar. Magda lyckas nu med Vildmarksvanan, men klarar inte Ridaslaget. Hon blir inte lika trött men hinner bara två mil. Den tredje tidegården börjar precis som den första. Nu hinner Magda ifatt Dirk (som ju färdats nio mil), men hon har bara två poängs Tålighet kvar själv. Det blir nog Dirk som får hjälpa Magda hem efter några timmars rast.

## Genvägar & Senvägar

Naturligtvis behöver du inte komplicera en enkel resa med onödiga tärningsslag. Normalt sett färdas ingen mer än två hela tidegårdar på en dag, och spelledaren kan snabbt räkna ut hur lång en genomsnittlig för ett sällskap genom att se vem som lägst förflyttning.

Sjumilaskogen rymmer tillräckligt många faror för att vara spännande ändå. Få Platzebor vågar sig in i dess mörker, därför har byborna inga andra kunskaper om skogen än de som Gamle Grim brukar förmedla. Här följer några axplock:

*Minst ett rövarband har sin rövarkula i Sjumilaskogen. Dit drar de sig tillbaka med sitt tjuvgods, eftersom fogden aldrig vågar sända sina knektar så långt från allfarvägarna.*

*Ibland kan man hitta spår av kiselsten utlagda mellan träden. Dem ska man passa sig för. De leder till ett hus där en ondsint häxa har sin boning. Hon lockar oförsiktiga vandrare med bröd och tak över huvudet för att kunna slå klorna i dem.*

*Bortom häxans hus finns ett slott som nästan försvunnit under snår och törnen. Där sover en vacker prinsessa en evig sömn, efter att ha förtörnat häxan och stuckit sig på en förtrollad slända. Eller om hon bet i ett förgiftat äpple? Meningarna går isär om vad som hände.*

*En gång begav sig sju dvärgar in bland träden för att leta efter älvornas guld. Deras gruvhål blev så djupa att de aldrig kom upp igen, men antagligen finns de kvar nere i underjorden än idag. Dvärgar kan bli mycket gamla.*

*Mitt i skogen ligger en djup tjärn omgiven av mörka träd, där älvorna dansar över vattenytan i månskenet. Deras drottning vakar över allt levande i skogen. Henne ska man hålla sig väl med.*

Sanningshalten i Fader Grims berättelser har aldrig undersökts närmare. Men även om bara en bråkdel av berättelserna skulle visa sig sanna är det tillräckligt för att hålla Platzeborna borta från skogen. De flesta håller sig på landsvägen, och den leder till staden bortom skogsbrynet.

## Wanda Windvühle - Mjölnerka



Man säger att mjölnerkan har fler strängar på sin lyra än hantverket. Redan som ung gick hon i lära hos byns halvhexa, och lär kunna blanda enkla trollbrygder av växter, bär och rötter. Hon är byns största skvallerkärning med en förkärlek för olycka.

## Augustin Giebling - Svinherde



Ack, du stackars Augustin. Svinherden har aldrig fått mycket till uppfostran och hålls för en smula korkad av de andra byborna. Ensamheten driver honom ibland till barnsligheter, som att ropa "Varg!" fast ingen fara hotar.