



Staden Baden



Skala: 12 24 36 48 steg

Redan för närarna

- 1 Wilder Hirsch
- 2 Bruggertornet
- 3 Fogdeborgen
- 4 Hamnen
- 5 Spannmålsmarknaden

Omgivningen

- 16a-c Stadsgårdarna
- 17 Wettingen
- 18 Djävulskullen

Kyrkorna

- 6 Himmelsfärdskyrkan
- 7 Kappucinerklostret
- 8 S:t Nicholas kapell
- 9 Trekonungakyrkan
- 10 Helga Verenas kapell

Vägar & Särleder

- A Till Sehl-am-Platze
- B Uppströms (söder)
- C Nedströms (norr)

Seränheter

- 11 Rådhuset
- 12 Kurplatz
- 13 Slottsrutinen
- 14 Svavelkällan
- 15 Gålgbacken

Kapitel XII: I Främmande Land



HÄR ÄR DU:
Spelledaren kan placera Platze var som helst i Fausts värld. I det här kapitlet ligger baroniet vid Baden, i utkanten av Basel-biskoparnas gamla grevskap.

Sjumilaskogen slutar vid en stor flod. På bortre stranden reser sig en stad med höga murar. Den heter Baden och att besöka den är som att komma till ett annat land, trots att staden bara ligger en dagsmarsch från platsen där din första rollperson föddes.

Hit färdas Platzeborna för att handla på marknaden eller sälja sina varor. För den kuvade allmogen är de sällsynta stadsbesöken ett välkommet avbrott i vardagen. Bakom murarna finns en frizon utom räckhåll för baronens knektar.

Stad & Land

Baden fick sina stadsprivilegier beviljade av de mäktiga Habsburgarna redan 1297. I snart 200 år har dess hantverkare och köpmän arbetat ostört utan skatter eller pålagor. Det gör dem rika och det är inte svårt att förstå varför staden utövar en sån lockelse på människorna i Fausts värld.

Grevliga ätten von Toggen



Familjen Toggen stammar från de numera utdöda Toggenburggrevarna, men har av arvsskäl tvingats korta sitt adelsnamn för att behålla grevekronan. De är grevar utan grevskap, men vinner allt som oftast borgmästarvalet i Baden. Staden är deras maktbas.

Snyllan von Rhenstein



Den Rhensteinska ätten är Toggrarnas främsta moståndare i rådet. De äger flera köpmanshus, men har sin egentliga maktbas i ett stort antal lantgods runt staden. Ättens urhemman finns i staden Stein-am-Rhein.

Baden – Ett typiskt stadsfån



Innanför murarna utser köpmännen sin egen furste – borgmästaren. Rådsmännen väljer vanligtvis den kandidat som lovar att hålla flest ämbetsmän i hovet.

Om antalet någonsin blir lägre avsätts borgmästaren genast. Borgmästarämbetet kan inte ärvas.

Fogdeborgen som skyddar

stadens infart får en ny ståthållare vart annat år. Klostren räknas som arvods.

| | | | |
|------|---------|-------|-------|
| Mark | Apanage | Hovet | Skatt |
| 12 | 2 | 12 | |

ÄMBETSMÄN (SKICKLIGHET): Furste (18), kansler (17) och fem magistrater (15).

SLOTT & MURAR (FÖRSVAR): Fogdeborgen är ett kastell (10). Staden har en ringmur och ett kastell (8+10).

VASALLER (MARKLAND): Fogdeborgen (5), Klostret Wettingen (8), Kapucinerklostret (4) samt 2T6 gods i angränsande byar (2 vardera).

Baden

För att få utöva ett hantverk och sälja varor innanför murarna krävs ett burskapsbrev. Eller ett skråbrev. Stadens borgare vakar noggrant över sina privilegier. Överträdelser bestraffas av rådhusrätten med böter, spöstraff eller förvisning. Men trots de hårda reglerna står stadsportarna öppna för alla som vill köpa varor på stadens marknad. Här följer en kortfattade beskrivning av staden.

1 WILDER HIRSCH Vårdshuset Vilda Hjorten ligger nedanför Bruggertornet, till höger före norrporten. Här kan du köpa alla de varor som listas under "Resor & Irrfärder" i kapitel IV.

2 BRUGGERTORNET Bruggertornet är ett kastell som bevakar infarten till norra stadsporten. Den som vill passera in genom portvalvet utan burskapsbrev måste klara ett Folkvett

Savillen von Buchtdich



Kejsarens ivrigaste försvarare inom stadens hank och stör är den nyadliga ätten Buchtdich. En rik guldsmedsfamilj som adlats enbart för att de anses stå kejsaren så nära. Inga former av monarkistiskt fjäskande tycks vara ättens medlemmar främmande.

eller betala den i stadsprivilegierna fastslagna tullavgiften på "en penning per ben." Vandrare måste således hosta upp två penningar, och ryttare fyra, för att komma igenom nålsögat. Kärror beskattas per hjul. Bruggertornet utgör, vid sidan av ringmuren, stadens främsta försvarsverk. Stadsfängelset ligger i källaren.

3 FOGDEBORGEN Östra porten och stora bron överskuggas helt av den bastanta fogdeborgen. Här bor stadsfogden och hans knektar. Borgen tjänstgör som tullhus för resande längs vägen och floden. För den som saknar burskaps- eller skråbrev utfärdade i staden är avgiften även här, en penning per ben eller vagnshjul. Slå Folkvett för att slippa.

4 HAMNEN Flodfarnas farkoster lägger till vid bortre stranden, när de kommer med sina varor. På det sättet måste de passera fogdeslottets tullbro för att föra sina varor till torget. Den lilla byn som växt upp runt kajen rymmer allt från köpmanshus till godsmagasin och fiskebodas. Här finns en liten marknad där du kan handla varor från byarnas prislistor.

5 SPANNMÅLSMARKNADEN Hit driver bönderna sina kreatur på våren och hösten för att idka handel. Men kreatursmarknaden är öppen året om. Marknadsplatsen ligger utanför stadsmuren, men räknas som hörande till stadens hank och stör.

6 HIMMELSFÄRDSKYRKAN Med sitt kloktorn är katedralen stadens högsta byggnad. Nedanför dess yttermurar ligger benhuset, där stadens invånare får sin sista vila. Kyrkan lyder under biskopen i Basel och styrs av en ståthållare. Den utgör därför en oberäknelig maktfaktor inne i staden. Himmelsfärdsskyrkan är en förläning på åtta markland.

7 KAPPUCINERKLOSTRET De brunklädda tiggarmunkarna har ett kapitelhus i staden, där de agerar skrivare åt borgerskapet och driver ett litet tryckeri. Deras verksamhet motsvarar ett skråbrev på fyra mark.

8 S:T NICHOLAS KAPELL Det lilla kapellet med sitt vaktorn är allt som återstår av slottet Stein. Det är stadens äldsta kyrkobyggnad och tornet bemannas i dag bara av stadens egna vaktposter. Munkarna är sedan läge försvunna.

9 TREKONUNGAKYRKAN Den mindre kyrkan vid Kurplatz är tillägnad Matteusevangeliets tre vise män. Precis som den större katedralen styrs kyrkan av en ståthållare. Vasall till biskopen av Basel. Förläningen är på fem markland.

Markgrevarna av Habsburg



Slottet Habsburg lär vara Habsburgkejsarnas urhemman. Habsbergarna hävdar kusinskap på mödernet med den kejsarliga ätten. Familjen besitter ett stort antal gods som ännu inte erövrats av edsförbundarna. De äger också burskap i staden.

10 HELIGA VERENAS KAPELL Verenasystrarna har vigtt sitt liv åt att vårda stadens många pestsjuka, spetälska och döende. De flesta tar omvägar runt kapellet, som lyder under den stora Klosterkyrkan i Zurzach där helgongraven finns. Allmosorna från pilgrimmer motsvarar ett skråbrev på tre mark, och ger Verenasystrarna inflytande i rådet.

11 RÅDHUSET Badens rådhus må vara en oansenlig byggnad, men där fattas viktiga beslut. Här möts Edsförbundarnas riksdag och beslutar i alla gemensamma frågor. Trots att Badens borgare var bland de sista att ansluta sig till förbundet är stadsborna stolta över det arv de förvaltar. Gamle Grim kan berätta:

Det var en gång en grym fogde i staden Uri som hette Gessler. Han plågade sitt folk med orättvis behandling i kejsarens namn. Men i Uri fanns också en bonde som vägrade kröka rygg. Han hette Wilhelm Tell.

En dag bestämde sig Gessler för att utmana Wilhelm. Fogden hängde sin hjälm på en käpp utanför stadsporten och krävde att alla som passerade skulle buga för huvudbonaden. När Wilhelm nekade tog fogden ifrån bonden hans son, och tvingade pojken att stå käpprak på torget med ett äpple balanserande på huvudet.

“Du får din son tillbaka, om du kan pricka äpplet med ditt armborst”, lät fogden meddela.

Wilhelm siktade och sköt äpplet från pojkens huvud. Sedan lade han en andra skäkta i skåran och sköt fogden mellan ögonen.

“Kjesaren borde ha talat om för dig att man aldrig ska bocka och ta av sin huvudbonad i onödan”, sa Wilhelm.

Trots att mer än hundra år förflutit sedan folket i alpdalarna utmanade kejsaren och grundlade Edsförbundet betraktar Badensborna förändringen som en nyhet. Förbundsstäderna utser alltid en lojal stadsfogde, som vakar över Baden. Men många av stadens borgare och adelsmän har fortfarande starka lojalitetsband till kejsaren.

Till vardags används borgmästarsalen som domstol. På kullerstenarna utanför sker att partihandel i staden, under överinseende av skråväsendets främsta medlemmar.

12 KURPLATZ Här ligger krämarnas marknadsstånd. Det lilla torget utanför murarna är centrum för nästan all detaljhandel i staden. Här finns också flera badkällare med svavelvatten och heta stenar, som varit i bruk sedan romersk tid.

13 SLOTTSRUINEN En gång reste sig slottet Stein på höjden ovanför staden. Det förstördes när edsförbundarna fördrev habsburgarna och de kejsarliga styrkorna år 1415. Nu ligger där en ruin, täckt i murgröna.

14 SVAVELKÄLLAN De varma svavelkällor, som givit staden namnet Baden, bubblar upp i flodkröken och håller strömfåran isfri året om. En populär badplast även på vintern.

15 GALGBACKEN Trädens grenar har nöts ner av alla snaror som hängts på dem under årens lopp. Högst upp på kullen finns en glänta där stupstocken står. En kuslig plats.

Ut i vida världen

F från Fehl am Platze kan du ta dig till Baden på en dag. Sträckan går att promenera och sedan kan du färdas till andra platser inom grevskapet med hjälp av reglerna i föregående kapitel. Du kan naturligtvis ta dig hur långt bort som helst, genom att vandra dag efter dag. Men för riktigt långa och händelselösa resor blir de detaljerade reglerna otympliga. Använd gärna följande förenklade system för långa färder. Börja med att slå ett slag i Vildmarksvana.

PERFEKT: Du når ditt resmål utan större problem och på normal restid. Grattis!

LYCKAT: Du kommer fram på normal restid, om du övervinner vägens svårigheter. Annars fördubblas restiden.

MISSLYCKAT: Du når inte ditt mål och måste vända hem igen. På väg tillbaka stöter du på svårigheter. De måste övervinnas om du ska ta dig hem utan att gå vilse, som vid ett fummel. Svårigheterna längs vägen beskrivs nedan.

FUMMEL: Du kommer på avvägar och går hopplöst vilse. Spelledaren avgör var du hamnar, och förhoppningsvis har hon förberett ett äventyr som väntar i främmande land.

Restiden bestäms naturligtvis av sträckan du färdas. Om rese-sällskapet är större än en person slår den som visar vägen tärningsslaget. Så här lång tid tar det att färdas till:

NÄSTA STAD 1T3 dagar

INOM GREVSKAPET 2T6 dagar

NÄSTA GREVSKAP 3T6 dagar

FRÄMMANDE LAND 2T6+6 dagar

ORIENTEN 3T6 Månader

Kyburgarna



Historikerna hävdar att Kyburggrevarna dog ut på 1200-talet, men då räknar man inte med den gren av ätten som levde i Transylvanien. Med förbindelser i Tyska orden klamrar sig mäktiga Kyburgare fortfarande kvar i Edsförbundarnas länder.

Pfälgrevarna av Badenweiler



När de kejsarliga styrkora jagades på flykten hörde familjen von Badenweiler till de stora förlorarna. Ätten besitter stora förläningar på andra platser i kejsardömet. I Baden verkar den som riddare i kyrkornas tjänst och bidar sin tid.



KARTLÖST LAND: Människorna i Fausts värld har så dimmiga begrepp om geografi att spelledaren kan ta sig stora friheter i sina reseskildringar. Kartorna utgörs oftast av teckningar. Här är en samtida kartbild över Rhendalen norr om Basel.

Om ditt resesällskap består av fler personer slår vägvisaren tärningen för allas räkning. Om hela sällskapet färdas i vagn, till häst eller över ett hav kan spelledaren byta ut Vildmarksvana mot en mer passande färdighet. Exempelvis Djurhållning (vagn), Rida (hästar) eller Båtvett (fartyg).

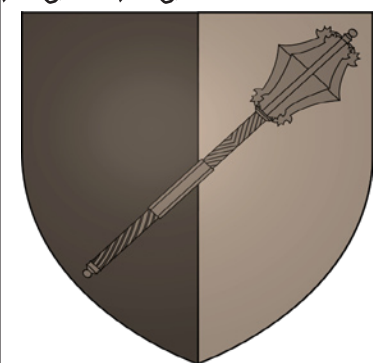
Svårigheterna du måste övervinna längs vägen sätter dina färdigheter på prov. För att kunna fullfölja din resa enligt plan måste du (vid ett lyckat slag eller ett misslyckande) klara ytterligare ett färdighetsslag, för att nå målet. Vilka av dina färdigheter som sätts på prov framgår av Pilgrimens Äventyr i slutet av det här kapitlet. I normalfallet är det vägvisaren som slår. Men slaget kan även omfatta fler personer i samma sällskap. Låt förnuftet avgöra.

Vilka färdigheter som kan sättas på prov under en resa framgår av tabellerna i Pilgrimens Äventyr, i slutet av detta kapitel. Slå slumpvis eller låt spelledaren välja en passande utmaning. Människorna i Fausts värld har så vaga kunskaper om geografiska frågor, att dessa förenklade regler sammanfattar deras världsuppfattning rätt väl.

Med några enkla tärningsslag kan rollpersonerna byta miljö snabbt, när handlingen och dramatiken kräver det, utan att spelarna behöver slösa värdefull tid runt spelbordet på att gestalta händelselösa resor.

Därmed inte sagt att en resa inte kan utgöra ett äventyr i sig. Ingenting hindrar spelledaren från att förbereda kartor och använda de detaljerade reglerna, när situationen kräver det.

Burgna Borgarsfäder



Borgarna i staden Kolmar är helt självstyrande, till skillnad från sina småkusiner i Baden. Staden är helt i skrävasendets händer, och är tillräckligt stor för att hålla lantadeln borta från makten. Staden utgör ett talande exempel på hur begränsad kjsarmakten är.

... och Romvärdare i Rhendalen



Rhendalen som sträcker sig norrut från Baden och Basel är ett exempel på motsatsen. Dalen är helt i händerna på små och uppstudsiga adelsfamiljer. Men deras inbördes stridigheter gör dem svaga, jämfört med en söndrande kejsarmakt.

Att besöka en stor stad är ett äventyr i sig. Du kan vidga dina wyer under vintern, om din tollperson behöver handla förnödenheter (se kapitel IV). Men för att få utnyttja stadens alla fördelar måste du övervinna alla färliga lockelser som lurar en lantlig besökare. Bestäm hur mycket pengar du tar med, och räkna med att dina färdigheter sätts på prov innan du får handla.

1-4 Ingenting händer. Du kan börja handla omedelbart.

5-6 Knektarna vid slottsporten stirrar misstänksamt på dig. Slå Folkqvett eller betala en penning i tullavgift. Om du är burgen eller adlig kan du använda Befallning istället.

7 En skamlös gatflicka/gatpojke bjuder ut sig. Din Kyskhet måste segra över Vällusten, om du inte vill förlora tid och 1T3 penningar.

8 En luggsliten klympling ber om pengar. Om Srikostigheten segrar över Girigheten skänker du 1T3 penningar.

9-10 Krögarnas gäststugor lockar. Om Måttfullheten besegrar Srosseriet kan du fortsätta med dina ärenden. Annars förläsar du bara tid.

11-12 Vårdshusets mjuka bolster tvingar dig att väga slit mot Lättja, om du vill hinna alla ärenden. Annars får du återvända hem tomhänt.

13 Någon tömmer ett nattkärll genom fönstret. Slå Smidighet för att undvika att bli nedstänkt. Med sölad klädedräkt måste du vända hem.

14-15 Bakom stadsmurarna finns många lutendrejare. Slå Intriger för att utföra dina ärenden. Vid ett misslyckande återvänder du tomhänt.

16 Du blir omkullsprungen av en burgen rådsmedlem. Bara din Hövlighet kan rädda dig från att kastas ut ur staden.

17 En närgången ljuv med Singerfärdighet 12 försöker vittja dina fickor. Om hon övervinnet din Blick har hon länsat hela din reskassa.

18 En köpman erbjuder varor från främmande land. Slå Tala (Franska/Italienska/Spanska/Etc) för att göra ditt livs affär. Du får slå av en tiondel av priset på en valfri vara, utan att behöva köpslå.

19 Pest och sjukdomar rasar innanför murarna. Du måste omedelbart lämna staden. Slå dessutom ett Karisma. Vid ett misslyckande slår du ett extra slag för ålderssvaghet.

20 Slå två gånger på tabellen.

När du motstått stadens alla lockelser kan du börja handla från prislistan i kapitel IV. Har du talangen Köpman kan du pressa priserna som vanligt.

Kom ihåg att du måste växla så fort du saknar jämna pengar (Intriger).

Perfekt: Du får ut 1T6+10 penningar ur varje daler. Eller betalar 1T6+6 penningar för varje ny daler du vill köpa.

Lyckat: Du får ut 12 penningar ur din daler. Du köper en daler för samma summa.

Misslyckat: Du får bara ut 2T6 penningar ur dalern. Varje ny daler kostar dig hela 1T6+10 penningar.

Fummel: Du får inte ut mer än 1T6 penningar ur dalern. Inga vill växla dina penningar till nya daler.