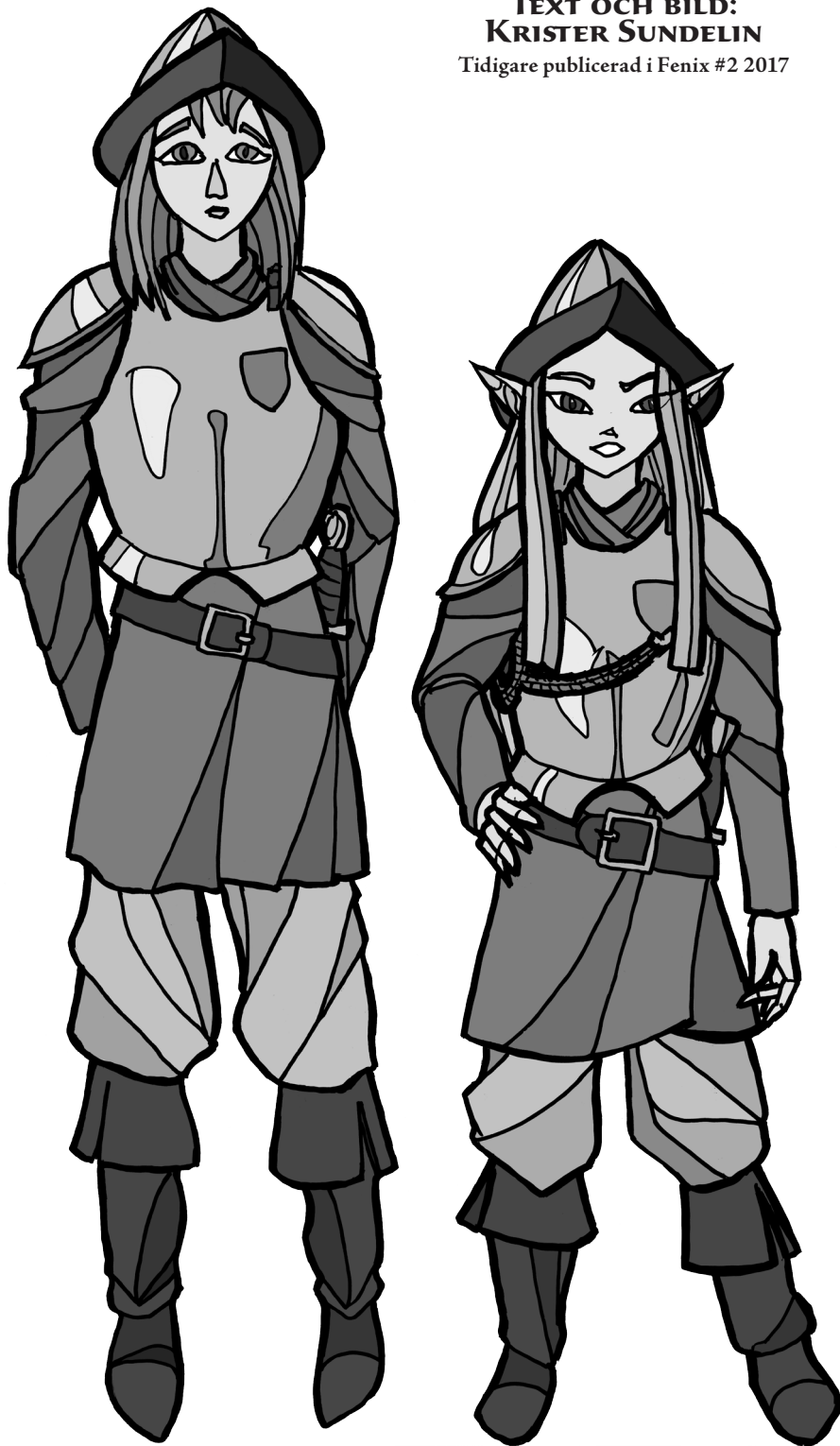


EN ARTIKEL TILL  
**HJÄLTARNAS  
TID**

# STADSVAKTEN I VREDHAMN

TEXT OCH BILD:  
KRISTER SUNDELIN

Tidigare publicerad i Fenix #2 2017



Den stolta staden Vredhamn är fylld med fantastiska möjligheter, med en skyddad djuphamn, goda vägar till och från staden, och en egen magikerakademi! En sak är dock säker: utan stadsvakten hade Vredhamn varit en mindre lugn plats och aldrig blivit den centrumpunkt för handel i Norden som den är.

## STADSVAKTENS UPPGIFT

Stadsvaktens ursprungliga uppgift var att ta in tull å markgrevens och stadens styres vägnar, stänga portarna på kvällen och patrullera gatorna om natten och spana efter brand.

Med tiden har dock stadsvaktens uppdrag breddats. Numera håller de även ordning på staden och ser till att inga brott går obesträffade – i alla fall inte de brott som ser till att handeln hotas.

Stadsvakten har sitt kontor i ett hus vid Norreport. Kontoret har en sovsal, en arrest, ett litet kök, ett uthus med toalett, och förstås själva kontoret. Utöver det finns baracker här och var i staden.

## ❖ KAPTEN AKI

Kapten Aki har varit Vredhamns vaktkapten i 276 år (men vilken alv håller ordning på åren?). Aki är i grund och botten lojal mot staden Vredhamn. Det är inte så att hon bestämmer över staden – det kan markgreven och borgmästaren tro att de gör om de vill – men hon håller ordning på den.

Kapten Aki låter varje ny markgreve och borgmästare upptäcka det själva, vanligen genom att låta markgreven och borgmästaren pissa in reviret och bråka och intrigera bäst de vill, tills de vänder sig till henne för stöd, varvid hon bara genom att vara vaktkapten visar var skåpet ska stå. Det kan ta några år, men till slut lär de sig och Aki har tid att vänta. Hon har trots allt varit vaktkapten under tio olika markgrevar och sexton borgmästare. Hon har också blivit avskedad fyra gånger, men har till slut alltid fått tillbaka sin post.

## ❖ HILDA

Hilda är äldst i stadsvakten (förutom Aki som inte räknas). Hon är en kraftig kvinna, lite långsam i kroppen men väldigt snabb i tanken. Hon har en kraftig röst som hörs över flera kvarter, och behövs det någon som vrålar order, instruktioner eller proklamationer så är Hilda rätt person.

Hilda har varit med förr och har sett i stort sett allt. Det är denna långa erfarenhet som gör att hon är så snabbtränkt. Hon är också lite husmor och extramamma åt alla i stadsvakten, utom Stein som hon är riktig mamma åt.

## ❖ ELRIS

Elris är lång som en flaggstång, väldigt intelligent, men blyg och lite nervöst lagd. Det är oftast Elris som listar ut saker, i synnerhet sådant som har med brott att göra, men det krävs att Aki ger order om att Elris förklarar sin hypotes för att de ska komma fram. Annars står Elris mest tyst i bakgrunden.

## ❖ STEIN

Stein är tillsammans med Widikund lite av stadsvaktens stormsoldater. Stein har en osviklig förmåga att misstänka fel person. Han går oftare efter magkänsla än efter bevis, och bryr sig inte om att tänka igenom sina misstankar. Han brukar bli väldigt förvånad när Elris bevisar att han har fel, men han är ärlig nog att acceptera det.

Stein är Hildas son och blir ibland banad av mamma, i synnerhet när han rusar in på felaktiga grunder eller när han rusar in och tar onödigt stora risker.

## ❖ WIDIKUND

Dvärgen Widikund är inte bara fyrkantig i kroppen, utan även fyrkantig i sinnet. Han tror på regler och procedurer – de finns där av en anledning – och är den i vakten som kan lagen bäst. Han är en gammal ärrad dvärgkrigare som slagit sig ner som stadsvakt i Vredhamn som ett slags »pensionsprojekt«.

## ❖ RAUGUN

Raugun har kontakter i Vredhamns undre värld. Det ärrade mörktrollet vet precis vem man ska fråga om man vill veta något. Man skulle kunna tro att ett mörktroll omöjligt skulle kunna röra sig inkognito i en människos-



tad, men Raugun vet hur man rör sig osedd och känner stadens skumma och ljusskygga kretsar. Man skulle nästan kunna tro att han är en före detta medlem i tjuvgillet – eller kanske en nuvarande medlem. Men han säger inget, och kapten Aki frågar inte så länge han gör sitt jobb.

## ❖ GENERISK STADSVAKT

Den generiska stadsvakten i Vredhamn är relativt kompetent, nog för att hålla ordning på buset i staden (men kanske inte bråkiga rollpersoner), men för det mesta är de bara inte särskilt intresserade.

Därför blir de normalt sett upprörda på folk som gör att de måste göra sitt jobb, och kan bli redigt förbannade på bråkstakar. De kan ta det som ett personligt misslyckande att de inte har uppfostrat bråkstakarna tillräckligt, eller som en personlig förolämpning att någon vågar utmana deras auktoritet. Några kan ta det som en möjlighet att tjäna kåren och sin stad, och några ser det som en möjlighet att visa sig på styva linan inför kapten Aki. Det brukar inte gå så bra – kapten Aki har varit med förr.

## 📖 GENERISK STADSVAKT

Gard: 15                      Hälsa: 20

Turordning: 2T6

Anfall:

- ❖ **Blydagg:** 65%, skada 2T6, Icke-dödlig
- ❖ **Svärd:** 55%, skada 5T6
- ❖ **Hillebard:** 75%, skada 5T6, Tvåhandsvapen, Otymlig, Fällande

Skydd:

- ❖ **Plåtharnesk:** skydd 2T6, Medeltung, Hård och stel

Språk: Allröna

Färdigheter: Grund 45%, Läsa lagen 75%, Hota 75%

## ❖ STADSVAKTENS ORGANISATION

Att kalla stadsvakten organiserad är lite väl snällt. Vid Norreport finns högkvarteret och arresten, men det finns även en barack vid Sörport och Österport och även ett i hamnen.

I barackerna i Sörport och Österport finns ungefär ett halvdussin stadsvakter. När portarna är öppna står alltid två vakter vid porten. Deras uppgift är att öppna och stänga porten, undersöka last på väg in i staden, och ta in tull. På natten, när porten är stängd, patrullerar de gatorna och spanar efter brand.

Hamnens stadsvakter tar inte in tull. Det gör hamnmästaren och hennes folk. Stads-

vakten är istället där för att hålla ordning på sjöbusar och annat drägg som kommer in från havet.

Högkvarteret i Norreport hanterar porten, tull och trafik, precis som Sörport och Österport. Där finns lite extra vakter att förstärka när det behövs, och det är från högkvarteret som kapten Aki dels organiserar och leder vakten och dels hanterar brottsutredningar.

Totalt sett finns det ca två dussin stadsvakter i staden, varav ungefär 18-20 är generiska stadsvakter.

## ❖ ATT JOBBA SOM STADSVAKT

Att ta anställning i stadsvakten är ganska enkelt. Allt en frivillig behöver göra är att övetala kapten Aki att du är en hederlig person, har heder nog att följa trohetseden mot staden, och visa att du är fysiskt och kompetensmässigt mogen för uppgiften. Exakt var gränserna går beror mest på hur stor folkbristen är i stadsvakten.

När du tar anställning så händer tre saker: du får svära en trohetsed till staden och stadsvakten, du får ta emot markgrevens pris, och du får din utrustning.

Trohetseden går så här:

»Jag, N. N, lovar och svär på denna dag, vid heder och samvete, att fullfölja min plikt som stadsvakt i Vredhamn och lyda mina överordnades order, för att skydda staden och dess medborgare, och upprätthålla stadens lagar, så hjälpe mig de gudar jag ber till.«

»Markgrevens pris« är 100 silvermynt. För detta förväntas du köpa nya kläder och stövlar, tvätta och tvaga dig i något av stadens badhus, och klippa håreer.

Du får ett plåtharnesk med hjälm, en blydagg och en hillebard. Vill du släpa på fler vapen så får du göra det, men tro mig, du tröttnar snart.

Du behöver inte oroa dig för logi eller mat. Du kan sova i barackerna och du får tre (enkla) mål mat om dagen.

Lönen är 2 silver om dagen som du arbetar. Du får en dag ledigt i veckan, sju dagar skördepermission, plus ledigt på upp till två mormorsbegravningar per år.

## NYA VAPEN OCH RUSTNINGAR

### ❖ EGENSKAPER

**Icke-dödlig:** Vapnet är avsett att slå ut snarare än att döda. Om vapnet gör skada på Hälsa måste målet slå ett slag för Uthållighet. Om slaget misslyckas spärras målets slag två snäpp fram till din nästa tur. Skada på Hälsa från vapnet läks som Gard, och försvinner så snart striden är över. (Markera därför skada på hälsa från vapnet på något annat sätt, exempelvis med ett snedstreck istället för ett kryss.)

**Hård och stel:** Rustningen har +1T6 i skydd om någon anfaller med Bågskytte, men slag för Manövrer blir två snäpp svårare.

### ❖ NYA VAPEN

Vapen	Färdighet	Skada	Egenskaper	Pris
Hillebard	Yxkamp, Spjutkamp	5T6	Tvåhandsvapen, Otympelig, Fällande	80 s
Blydagg	Slagsmål	2T6	Icke-dödlig	4 s

### ❖ NY RUSTNING

Rustning	Skydd	Egenskaper	Pris
Plåtharnesk	2T6	Rustning: medeltung, Hård och stel	250 s

## STADSVAKTSKAMPANJER

Fördelen med en stadsvaktskampanj är att du har en äventyrsplats gratis och du har aldrig problem att motivera rollpersonerna att äventyra. Du behöver bara låta kapten Aki ge rollpersonerna uppgiften att utreda något.

Nackdelen med en stadsvaktskampanj är att den är låst i staden. Men å andra sidan är staden en spännande plats!

### ❖ ROLLPERSONER I STADSVAKTEN

Normalt är ett värv vad rollpersonerna gjorde innan de blev äventyrare. Om ni spelar en hel stadsvaktskampanj är värvet snarare vad rollpersonerna gjorde innan de tog anställning som stadsvakter.

Du kan också använda det nya värvet Stadsvakt för att skapa sina rollpersoner. Då har de arbetat som stadsvakter så fort de började arbeta, och har aldrig gjort något annat.

### ❖ DAGLIGT ARBETE

Det dagliga arbetet i stadsvakten omfattar inte brottsutredningar så ofta. Det är inte så spännande och du kan lätt hoppa över det när det inte är viktigt.

Ibland kan du använda dessa dagliga arbeten för att starta upp ett nytt brottmysterium, till exempel att de upptäcker något konstigt när de skriver en rapport, eller ser en skurk under brandspaningen.

- ❖ Öppna och stänga portarna.
- ❖ Bevaka portarna.
- ❖ Stoppa bråk.
- ❖ Bevaka marknaden.
- ❖ Brandinspektioner.
- ❖ Brandspaning (nattpatrullens huvuduppgift).
- ❖ Skriva rapporter.

- ❖ Verkställa skamstraff och kroppsbestraffning.
- ❖ Leta efter försvunna husdjur.
- ❖ Städa baracker.
- ❖ Putsa och vårda utrustning.
- ❖ Vara redlig och ordentlig och ett föredöme för stadens medborgare.

### ❖ BROTTSMYSTERIER

Här är några tips på hur du kan använda brottsmysterier i din kampanj:

- ❖ Skapa ett mysterium som stadsvakten måste lösa – ett inbrott, ett mord, en stöld eller något annat. Använd mallen för brottsmysterier nedan.
- ❖ Gör ett mysterium till, fast använd några av personerna som du införde i det första äventyret. Sätt också in någon institution i staden, exempelvis handelsgillena eller markgreven, eller uppfinn ett tjuvgille eller till och med lönnmördargille.
- ❖ Gör ett tredje mysterium på samma sätt, fast använd en annan institution.
- ❖ Nu börjar du ha tillräckligt många olika grupper och personer för att sätta ihop dem i ett relationschema. Med schemat till hjälp kan du lätt hitta några nyckelparter för att få ett skelett till ett nytt brottmysterium. Hitta på fler parter för att fylla i luckorna.
- ❖ Allt eftersom du leder stadsvaktsäventyr kommer du behöva uppdatera relationschemat. Folk dör eller hamnar i finkan. Några drar från staden. Andra personer tar deras plats. Nya personer kommer in i staden. Du kommer också gradvis att utöka persongalleriet med fler personer.

### ❖ MALL FÖR BROTTSMYSTERIER

Den här mallen utgår från äventyrsmallen *Detektiväventyr* på sidan 65 i grundboken.

**Ett brott:** mord, utpressning, stöld, inbrott, kidnappning, stämpling.

**En brottsling:** en ärkerival, en slumpvis brottsling, en älskare eller älskarinna, någon hotad högt uppsatt person.

**Ett motiv för brottet:** hedersbrott, berika sig själv, göra sig av med en motståndare, röja bort ett hot, svartsjuka.

**En plats för brottet:** en mörk gränd, offrets hem, utanför staden, hemma hos någon annan, på arbetet, i kloakerna. Har brottsloffret flyttats?

**Ledträdsskedjor:** Sätt upp flera olika kedjor som rollpersonerna kan följa från brott till brottsling, exempelvis från brottslingen till en inbrottstjuv, från inbrottstjuven till tjuvgillet, från tjuvgillet till en gillesmästares betjänt.

**Ledtrådar till brottet och brottslingen:** kvarlämnade saker, brev, typiska sårskador, spår, glassplitter, särskild tobak, vittnen. Du kan ha en kedja av ledtrådar, Varje led i kedjan bör ha minst tre ledtrådar till nästa led.

**Falska ledtrådar:** samma sorts saker (ofta vittnesmål) som riktiga ledtrådar, men som leder iväg från kedjan.

**Någon som försöker dölja brottet:** när det märks att rollpersonerna är skurken på spåren försöker skurken förstås dölja sin skuld. Det leder till fler riktiga ledtrådar och fler falska ledtrådar. Dessutom kan skurken försöka avskräcka rollpersonerna.

**Den skyldige avslöjas:** angriper rollpersonerna, flyr, ger upp och tar sitt straff, bryter ihop. Sedan behöver du uppdatera persongalleriet och relationerna.

## VAD HÄNDER SEN?

En skurk som fångas levande släpas till arresten i vaktstugan och blir inlåst tills skurken kan ställas inför magistraten i Rätthuset.

Magistraten Ervis Krumevald är den som dömer i brottsmål och tvistemål. Tvistemålen tar ofta mycket lång tid, medan brottsmål går mycket fortare, såvida inte skurken råkar vara förmögen och inflytelserik och har råd att anlita advokater.

Normalt faller dock dom inom någon timme efter att stadsvakten släpar någon inför magistraten. Domen kan vara:

- ❖ Vite
- ❖ Skadestånd
- ❖ Skam (dvs skampålen eller stocken)
- ❖ Utvisning
- ❖ Kroppsbestraffning (spöstraff)
- ❖ Husarrest
- ❖ Låshus (dvs straffarbete)
- ❖ Dödsstraff (hängning för ofrälse, halshuggning för adel)

Vissa mål, så kallade högmål, får magistraten inte döma i. Högmål omfattar bland annat förräderi, mordbrand, pengaförfalskning och spioneri. De som gripits för sådana brott skickas till huvudstaden i kedjor och låst vagn för att dömas av kungens domare.

## NYTT VÄRV: STADSVAKT

Du har ett ganska bra jobb ändå. Du kan gå omkring och buffla dig mot stadens buse, peta i vagnar och korgar när de kommer in genom porten, göra livet surt för dem som mopsar sig, och kasta skurkar i finkan. Det enda du behöver passa dig för är äventyrare, som kommer med mycket silver och super och slåss. De är oftast bättre än dig på det, så det är bäst att bara markera sin närvaro mot dem.

Annars behöver du bara vandra på stadens gator och se viktig ut, och nattetid behöver du bara gå ett varv runt staden och ropa »klockan är ett och allt är väl!« – förutsatt att klockan är ett och att allt är väl, förstås.

För det får du två silvermynt om dagen, gratis mat och logi, rustning och vapen, sju dagar ledigt och två mormorsbegravningar om året. Det kanske inte är världens mest välbetalda och glamorösa jobb, men det är lagom händelseöst och ofarligt jämfört med lönen.

Väljer du att spela en stadsvakt gör du följande:

**Stridsfärdigheter:** Fördela ut färdighetsvärdena 70, 60, 50, 40, 30 på färdigheterna Bågskytte, Slagsmål, Spjutkamp, Svärdskamp och Yxkamp. Övriga stridsfärdigheter får värdet 30.

**Äventyrafärdigheter:** Fördela ut färdighetsvärdena 65, 55, 45, 35, 35, 25, 25, 15, 15 på färdigheterna Fingerfärdighet, Gömma sig, Lagkunskap, Leta, Manövrer, Spana, Uthållighet, Viljestyrka och Vältalighet. Resten av äventyrafärdigheterna får värdet 15.

**Startutrustning:** Du får följande utrustning:

- ❖ Dolk
- ❖ Blyddagg
- ❖ *Välj en av:* huggkniv, svärd, armborst
- ❖ *Välj en av:* hillebard och spjut
- ❖ *Välj en av:* vadderad vapenrock, läderharnesk, plåtharnesk
- ❖ Äventyrarutrustning
- ❖ Stadsvaktsbricka
- ❖ 100 silvermynt

**Särskilda förmågor:** Välj en av följande tre förmågor.

- ❖ **I lagens namn:** Du har laglig auktoritet, även om du inte har hög ställning i samhället. Om du ska slå ett slag för Status eller Lärdom, och situationen faller under ditt ämbete som stadsvakt, kan du slå för antingen Lagkunskap eller Viljestyrka istället.
- ❖ **Halt!:** När någon förflyttar sig kan du vråla »halt!« och försöka avbryta förflyttningen, även om det inte är din tur. Slå ett motsatt slag för Lagkunskap, Viljestyrka eller Status mot den flyendes Viljestyrka. Vinner du slaget förlorar motståndaren sin förflyttning.
- ❖ **Har du tur, ditt kräk?:** Tre gånger per spelmöte kan du bestämma att en motståndare med ett avståndsvapen har slut på ammunition.

