

Ruinen

Av: Max Wallinder.
Illustrationer: Petter Skarin.

Ruinen är en kort episod förlagd i en systemlös fantasymiljö. Den kan med fördel användas för att skapa aktivitet under händelselösa resor i glesbebyggda områden. Episoden är skriven för att kunna läggas in under pågående äventyr men riktlinjer ges också för tänkbara fortsättningar i form av äventyrsuppslag.

I en ruin möter rollpersonerna en liten och brokig skara människor som alla av en ren tillfällighet sökt skydd för regnet. Rollpersonerna har möjligheter att knyta nya bekantskaper eller skaffa sig svurna fiender då ett mystiskt överfall gör alla i sällskapet till misstänkta.

Beskrivning

I utkanten av en glesbefolkad landsbygd höjer sig en mindre ås över den omkringliggande trakten. Höjden är ståtligt klädd i höga lövträd som även döljer åsens omedelbara omnejd. Knappt skönjbar i det tät grenverket syns en brant utlöpare vid åsens fot. In under trädskronorna skymtar en stenbyggnad över backens hjässa och en lövtäckt stig slingrar sig upp mot krönet.

Upp på klippavsatsen står resterna av ett ensamt runt torn i spillrorna av raserade murar. Övervuxna stenblock och träbjälkar ligger utspridda bland undervegetationen och bråtet. Tornets övervåning är fylld av nedrasade stenrester då taket givit vika och dragit stora delar av yttermurarna med sig. Bottenvåningen tycks ha klarat sönderfallet bortsett från en saknad dörrpost och nedfallen murputs. Skör grönska spirar mellan golvets krångda stenspringor och döljer tillsammans med förvittrad inredning nedgången till källaren.

Under den grova träluckan leder en smal brant trappa ned till det trånga och fuktiga utrymmet. Källaren ser färdig ut med buktan-

de väggar och golv under ett tak täckt av nedhängande rötter.

Inledning

Under de mörka skyarna piskar vinande vindar ett iskallt hållande regn. Trädskronorna dansar vilt i stormen och det höga gräset tvingas i vågor ned mot marken. Vågen rollpersonerna vandrar på har sedan länge förvandlats till en sörjig lervälling och de genomvåta tunga kläderna klibbar irriterande mot deras blåfrusna kroppar. På väg mot de förhoppningsvis skyddande skogsdungarna får de syn på ett uppmuntrande ljussken inne bland träden.

Under det gungande grenverket ter sig ovärdet inte lika närvarande men den hala slutningen visar sig svårare än väntat att bemästra. Trots att ljuset inte syns nedanför klippuskottet är den stickande röken av vått brandvirke en desto tydligare vägvisare. Ovanför krönet möts rollpersonerna av det flackande skenet ifrån en lägereld tänd inuti tornet.

I tornet sitter fem huttrande figurer med utsträckta händer mot en liten sprakande eldstad. Våta kläder ligger utspridda för torkning och två mindre kärl är uppsatta över elden. Den skarpa röken svärta tar taket i sitt sökande efter utvägar och strilande rännilar sipprar ned längs de kala väggarna.

Sällskapet

Rollpersonerna erbjuds att slå sig ned vid elden och ta skydd för natten. Sällskapet presenterar sig stelt och låter sedan rollpersonerna inkvartera sig. Alla är frusna och hungriga och innan det torftiga men varma kvällsmålet förberetts så sågs inte så mycket. Under måltiden blir de flesta dock på bättre

humör och nyfikna på vilka stormen av en tillfällighet fört samman i ruinen (se Karaktärer).

Rollpersonerna har möjlighet att bekanta sig med det brokiga sällskapet och utbyta nyheter och historier. De kan också få reda på en del om trakten de befinner sig i och göra upp planer för framtiden (se Äventyrsuppslag).

I ett blygsamt försök att konversera med en av karaktärerna frågar Valder var hans riktiga kläder är när han studerat kläderna som spridits ut för torkning och den packning karaktären bär med sig. Uttalandet nedkallar efterlångsamt skrat från det övriga sällskapet och till och med Falach drar på smilbanden. När Aldien direkt och fortfarande leende förklarar för Valder att de är karaktärens riktiga kläder inser han sin fadäs och ber artigt och med sänkt blick om ursäkt.

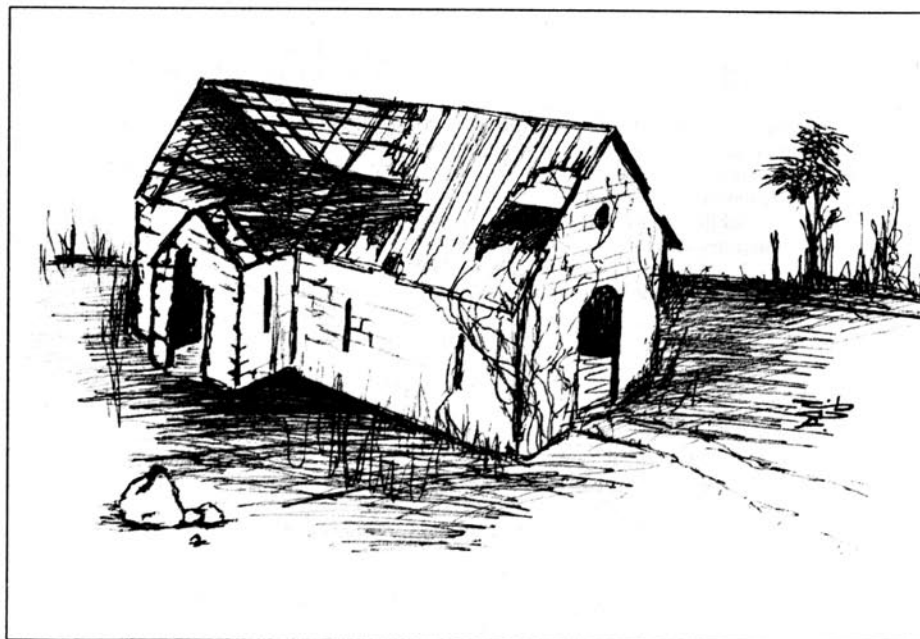
Under kvällen gör Ker ett utspel mot överheten och håller ett brandtal om orättvisa och förtryck. Då hans anklagelser avvärjs av Aldien ger Ker sig på Valder och ställer honom till svars. Valder känner sig förnärmat men hans anspråkslöshet hindrar honom från att försvara sig. Ker tolkar Valders uppträdande som ointresse och blir än mer upprörd och det hela slutar med att sällskapet handgripligen får lugna ned Ker.

Bakgrund

Natten sänker sig över ruinen och regnet öser oförtrutet ned utanför. Alla i sällskapet har gjort i ordning sina sovplatser och enats om att hålla eldvakt mot kylan. Luften är varm och fuktig och fylld av dofterna från det våta virket i eldstaden. Skogens nattliga ljud blandas med eldens knastrande och i bakgrunden regnets eviga strilande. Utmattade somnar alla snabbt kring de dansande lågorna och lämnar eldvakten åt sin ensliga uppgift.

När någon av rollpersonerna under natten utsetts till eldvakt försummar han oavsiktligt sin uppgift. Sakta låter han sig vaggas till söms av de mjuka ljuden och dofterna. Kort därefter vaknar Valder, i trängande behov av att låta på trycket. I eldens flackande sken ser han att rollpersonen slumrat till och bestämmer sig för att smyga förbi honom och sedan väcka honom när han kommit tillbaka. Då Valder är mycket artig och så långt som möjligt önskar undvika pinsamheter planerar han att väcka rollpersonen genom att "röra sig oroligt i sömnen" när han åter lagt sig till sömns.

Ruinen används ibland för övernattnings och som utkikspost av Falachs laglösa män. Just i natt är en sådan fredlös man vid namn Dren, på väg mot ruinen för att söka skydd undan stormen efter ett nattligt uppdrag. Då han när-



mar sig klippuskottet ser han eldskenet och smyger försiktigt uppför branten. Elden tyder på att det inte är hans vänner som slagit sig ned i ruinen, de hade varit betydligt mer varmsamma. Han anar att stråtrövare eller knektar överrumplat hans vänner, som annars är de enda som använder sig av ruinen. Stelfrusen och spånd som en bågsträng drar han sin dolk och förbereder sig på det värsta.

I tornet kan han svagt skymta liggande skuggor runt den falnande elden. Långsamt rör han sig mot ljuset då plötsligt en mörk figur dyker upp bakom ett träd. I panik hugger Dren till och rusar mot tornet. Väl framme i dörröppningen inser Dren sitt misstag. De som ligger här är bara vandrare som sökt skydd för natten och har inget med hans vänner att göra. Då han ska fly upptäcker han förvånat Falach och viskar hastigt hans namn. Dren får inget svar utan överraskas av Valder (som blev överfallen då han skulle uträtta sina behov) som sårad kommer krypande tillbaka.

Valders stönanden håller på att väcka sällskapet och Dren fattar ett ödesdigert beslut. Istället för att fly och riskera att bli jagad och tillfångatagen klättrar han upp till andra våningen och gömmer sig. Här kan han invänta ett bättre tillfälle att försöka fly och då Valder krupit genom dörröppningen innan Dren klättrade upp finns det inget som pekar ut var gärningsmannen tagit vägen.

Handling

Valder närmar sig åländes sin herre Aldien och väcker honom med en blodig hand. Han viskar ordet Falach (vilket han hörde Dren säga) och faller sedan medvetslöst mot marken och förblir orörlig. Alla andra håller på att vakna men ingen har lagt märke till någonting av det som inträffat. Aldien ger ifrån sig ett kvävt rop på hjälp samtidigt som han undersöker sin lärning.

Ett ögonblick senare har alla satt sig upp och ser yrvaket Valder ligga blodig på det fuktiga golvet. Med ens är alla uppe och rör sig kors och tvärs samtidigt som alla talar i mun på varandra. Lia försöker se över Valders sår tillsammans med Aldien. Ker rusar upp och bevapnad ställer han sig i dörröppningen och spanar ut i natten. Falach samtalar hetsigt med rollpersonen som satt eldvakt och frågar ut honom om vad det var som hände.

Det visar sig att Valder endast är ytligt skadad. Hans sår är ett smalt hugg under vänster nyckelben men han har trots den ringa blodför-

lusten tappat medvetandet, troligen av chock. Det lindriga såret är lätt att rengöra och förbinda och Valder kommer att bli fullständigt återställt inom kort. Hur länge det dröjer innan han vaknar är mer oklart men allra senast i gryningen.

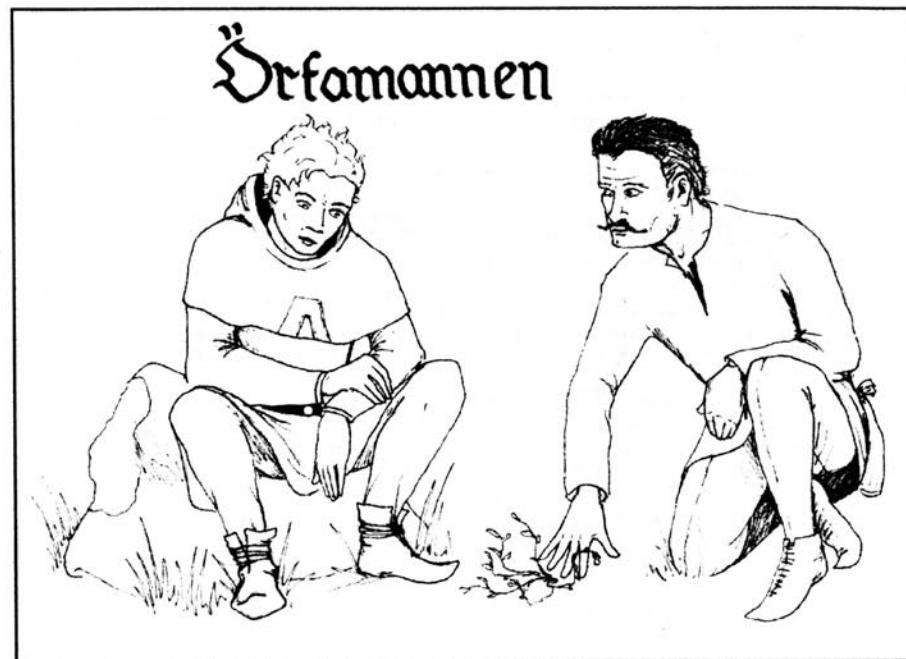
När Valders hälsotillstånd är klargjort och alla är införstådda med att han kommer att klara sig återstår att utreda hela situationen. Alla är mycket angelägna om att ta reda på vad som hänt och varför. Stämningen i sällskapet blir nu tryckt och laddad av misstänksamhet. Osäkerheten om vem som begått brottet sprider sig. I undersökningarna kommer det att dyka upp ledtrådar som pekar på att alla skulle kunnat begått överfallet. Misstankar och anklagelser vådras i djupa och heta diskussioner byggda på överlevnadsinstinkter snarare än logik.

Som spelledare får du själv avgöra vem som finner nedanstående ledtrådar, för vem i sällskapet de presenteras och vem som driver anklagelserna till sin spets. Förslagsvis bör så många som möjligt få reda på så mycket som möjligt för att rätt slutsatser skall kunna dras men lika intressant är det om information undanhålls eftersom misstänksamheten då tättnar än mer. Försök att aldrig helt avfärda en ledtråd och därmed också en misstänkt utan håll alla i sällskapet misstänkta så länge det går.

* Det första som uppmärksammas (om inte rollpersonerna gör det) är att leta efter fotspår. Valders hasande har suddat ut allt utom en mycket liten detalj i form av ett fotspår som leder in i tornet. Det är omöjligt att avgöra vem det tillhör även för ett tränat öga men det talar sitt tydliga språk; den som överföll Valder finns i tornet. (Naturligtvis är det Dren som gjort avtrycket innan han klättrat upp)

* Valders skada kan också ge ett par felaktiga ledtrådar. Att såret tillfogats honom framifrån och uppe på axeln tyder på att Valder gjort försumbart litet motstånd. Detta anspelar i sin tur på att han kände sin förövare och misstankarna faller återigen på sällskapet och kanske Aldien i synnerhet. Att förövaren inte slutförde sitt död när Valder var oskadliggjord tyder på att han ångrade sig eller stördes av något.

* Uppenbart misstänkt blir rollpersonen som satt eldvakt eftersom han hade möjlighet att begå överfallet när de andra sov. Han måste också i detalj redogöra för vad som hänt precis innan och hur det kommer sig att han inte kunde förhindra händelseförloppet. Om han förklarar sig genom att avslöja att han sov ligger han om möjligt än värre till, dels för att han sov på



sin post och dels för att han möjliggjorde brottet genom att inte kunna förhindra det.

* Alla som föreslår att några i sällskapet skall bege sig utanför tornet och leta efter förövaren eller eventuella ledtrådar blir kvickt misstänkliggjorda. De har då möjlighet att fly eller göra sig av med bevis. De korrekta ledtrådar de finner (se nedan) om de verkligen lämnar ruinen, tappar trovärdighet eftersom de kan vara fabrikationer. Å andra sidan är det kanske någon som inte tror att någon i sällskapet begått dådet och vill söka igenom närområdet för spår efter förövaren.

* Misstankarna kan komma att falla på Ker efter hans temperamentsfulla utbrott riktat mot Valder tidigare under kvällen. Det kan ha varit en hämndaktion eller så kan Ker ha konfronterat Valder igen och brusat över.

* Aldien kan bekräfta att Valders enda ring saknas (vilket bevisas av märket på fingret). Ringen var enkel men utgjorde ändå hans enda värdeföremål. Tog förövaren ringen efter anfallet eller blev Valder av med den då han attackerades? Sökandet inleds och den som är i besittning av ringen får en hel del att förklara.

(Valder blev av med ringen då han kröp tillbaka och den ligger nu nedtryckt i jorden bara tio steg från tornet)

* Någon erinrar sig hur en av karaktärerna tidigare under kvällen förödmjukats av Valder och spekulationer om hämnd sätts igång. Karaktären kanske bestämde sig för att visa Valder till rätta och låra honom en läxa och något gick snett eller urartade.

* Lia misstänks då hennes struthätta hittas genomvåt medan hennes övriga kläder torkat. Detta tyder otvetydigt på att hon varit ute i regnet men Lia kan inte förklara detta fenomen. (Orsaken är att under en kraftig stormby läckte en mindre ansamling vatten från ovanvåningen ned längs väggen och sögs upp av Lias håtta som tillsammans med hennes övriga kläder låg upp mot väggen.)

* På en vass stenflisa i dörrposten har en smal mörk tygremsa fastnat. Eftersom ingen under kvällen beklagat sig över att ha fått kläderna rivna måste det skett i samband med överfallet. De utspridda kläderna får alla, ett efter ett synas i sömmarna och varje liten skreva måste

av ägaren noggrant redogöras för. (Plagget med en smal rispa sitter förstås på Dren som ådrog sig den då han klättrade)

* Falach blir genast misstänkt eftersom det var hans namn som den svage Valder yttrade som sista ord innan han tappade medvetandet. (Egentligen upprepade Valder bara det sista han hörde Dren viska i mörkret)

* Valders lilla penningpung återfinns bland en rollpersons sängkläder och tankar om rånöverfall kommer på tal samtidigt som rollpersonen tvingas värja sig. (Valder råkade tappa penningpungen då han var tvungen att smyga mellan bäddarna när han begav sig ut i natten)

* Brottpsatsen är belägen femton steg från tornet och markeras av att Valders, nu av regnet otydliga hasande spår slutar vid roten av ett träd. Det går även att upptäcka vaga tecken på annan rörelse i området men all information har raderats av Valders krypande och det kraftiga regnet.

* Blodet på Aldiens händer och kläder kan tolkas som om han är förövaren och inte att han undersökte Valders sår innan de övriga i sällskapet vaknade.

* Det visar sig att Valders sticksår har exakt samma dimensioner som en dolk tillhörande en av karaktärerna (om det finns någon karaktär i besittning av en dolk eller ett liknande vasst föremål). Misstankarna förstärks av det faktum att karaktären i fråga slarvat något då han senast rengjorde sitt vapen och minimala rester av vad som kan tolkas som blod går att hitta längs bladet. Denna misstanke hindrar inte andra för att vapnet som användes vid dådet kan mycket väl ha hållits gömt både före och efter överfallet.

Avslutning

Avslutningen inleds med att Falach berättar för sällskapet att han sett en mindre grupp beridna knektar på väg upp mot tornet. Han är helt säker på sin sak och eftersom han stått i eldens sken är han också övertygad om att de sett honom och därför gör han sig redo att fly.

När denna händelse tar sin början är helt upp till spelledaren men några förslag lämnas här. Låt så många ledtrådar som möjligt ha tagits upp och diskuterats. Om sällskapet dragit

slutsatsen att ingen av dem begått dådet och de bestämmer sig för att söka igenom ovanvåningen efter en utomstående är det lämpligt att Falach avbryter aktionen med sin iakttagelse. Om sällskapet inte nått denna slutsats men ändå behandlat de flesta ledtrådarna kan Falach avbryta diskussionen. Om det skulle vara så att någon i sällskapet på ett tidigt stadium föreslår att ovanvåningen genomsöks är det upp till spelledaren hur situationen skall lösas. Antingen så finner och konfronterar sällskapet Dren eller så låter spelledaren Dren gömma sig för att sedan åter smyga sig tillbaka upp på ovanvåningen.

Meningen med avslutningen är att det tidigare stillsamma sökandet efter en förövare skall ersättas med ett kaos av händelser som kräver kvickhet i både tanke och utförande. Samtidigt som Falach gör sig i ordning (vilket kan väcka protester från alla håll), vet sällskapet att knektarna är på väg upp och då passar Dren på att fly (han är inte särskilt intresserad av att vänta på att knektarna söker igenom området) och det är stor chans att någon i sällskapet uppmärksammar detta. En uppsjö av möjligheter för karaktärerna står nu till buds men först skall redogöras för sällskapets övriga medlemmars ståndpunkter.

Falach vill själv fly och det föreslår han att de andra utom Aldien och Valder också ska göra. Han kan övertalas att överfalla knektarna genom att först splittra dem i skogen och sedan ta sig an dem en och en i bakhåll. Om övriga vill gömma sig i källaren väljer han att fly, en av dem måste ändå fly eftersom knektarna sett en person. Han är emot att jaga Dren då han misstänker att någon av hans kamrater ligger bakom överfallet.

Syskonparet vill helst fly men kan tänka sig att gömma sig eller till och med att strida om övertygande argument läggs fram. De är inte särskilt intresserade av att jaga Dren utan låter honom löpa för att själva rädda livhanken.

Aldien vill helst av allt invänta knektarna för hjälp och beskydd med tanke på Valders tillstånd. Han kan dock övertygas om att gömma sig i källaren om tillräckligt starka band skapats i gruppen. Är någon villig att sätta efter Dren och ta upp jakten på denne illgärningsman är Aldien mer än tacksam och utlovar belöningar.

Karaktärerna står nu inför en rad valmöjligheter men de måste agera snabbt om de vill ha tillgång till alla alternativ. De kan handla självständigt men har goda förutsättningar för att påverka sällskapet i endera riktningen. Nedan redovisas några tänkbara scenarion som kan användas som riktmärken för spelledaren.



Karaktärerna kan invänta vakterna för t ex samtal, förhandling, vilseledning, konfrontation eller bakhåll. Spelledaren får anpassa vakternas antal och styrka efter behov och syfte. Inledningsvis är vakterna bara intresserade av att få reda på vem som uppehåller sig i ruinen och vad de har för ärende. Om de misstänker att något är i görningen undersöker de sakernas natur mer ingående. Blir situationen hotfull kan aggressiviteten ta överhanden men är läget klart ofördelaktigt drar de sig undan. Skulle stridigheter uppstå försöker de hålla samman och dra sig tillbaka mot hästarna för att eventuellt kunna använda sig av dem i strid eller flykt.

En annan valmöjlighet är undvika patrullen genom att antingen gömma sig eller fly. Det finns möjlighet att gömma sig i källarutrymmet under tornet eftersom ingången är mycket svår att upptäcka. Detta alternativ bör ske i kombination med att åtminstone någon flyr (troligtvis Falach) eftersom knektarna sett en person i ruinen (den flyende kan också medvetet dölja källarnedgången för att försvåra upptäckt). Att fly eller gömma sig i skogspartiet runt åsen bör vara tämligen enkelt under rådande omständigheter (natt, storm och ytterst begränsade möjligheter för de spårande) om det sker kvickt så

att ett försprång skapas. Blir de som flyr sedda av knektarna tar ungefär hälften av patrullen upp jakten men avbryter den vid krönet (om inte framsteg gjorts) för att åter bege sig nedåt.

Om karaktärerna beslutar sig för att ta upp jakten på Dren så måste de skynda sig om de över huvud taget skall ha en möjlighet att fånga honom. Han är van att röra sig i vildmarken utan att bli upptäckt och kommer att göra allt för att inte låta sig fångas. Han kommer att fly i vida omvägar uppför åsen för att sedan kvickt ta sig ned på den andra sidan. Om Dren skulle tillfångatas är det upp till karaktärerna att avgöra hans öde men Falach kommer att tala för att låta honom löpa medan Aldien vill att rättvisa skipas.

Om sällskapet skulle misslyckas med att undkomma knektarna kommer de bryskt att föras ned i tornets källare där de förvaras under natten (med en stenbumling över luckan), för att under morgondagen släpas till närmaste rättsskipare. Naturligtvis kommer möjligheter för flykt att uppkomma.

Efterspel

Om karaktärerna blivit osams med syskonparet bör inget katastrofalt inträffa i framtiden men man vet aldrig. Syskonen skulle kunna ange karaktärerna mot att själva gå fria eller hetsa ortsbefolkningen mot dem. Dock bör ingen medveten och överlagd hämnd föreligga dels på grund av deras natur dels för att de omedelbart måste fly dessa trakter.

Skulle det utvecklas så att karaktärerna blir ovänner med Aldien (genom att t ex anfälla knektarna) utnyttjar han sin koppling med länsherrn som i sin tur gör dem fredlösa och utfäster en belöning för deras infångande. Det blir då genast mycket svårare för karaktärerna att röra sig i området trots att ingen direkt jakt inleds.

Om det skurit sig med Falach (genom att t ex Dren tillfångatogs) kan situationen bli direkt otäck så länge karaktärerna uppehåller sig i trakten. De kommer då att utsättas för överfall och kidnappningsförsök, kanske med dödligt uppsåt. Karaktärerna bör utsättas för planerade hämndaktioner och får sällan sinnesfrid.

Äventyrsuppslag

Rollpersonerna gör så pass gott intryck på Aldien att han blir övertygad om att han behöver deras beskydd under sina resor i området. Förutom en mindre ersättning får rollpersonerna i trevligt sällskap höra fantastiska historier och möjligheten att lära sig mer om otaliga örter. Under resan bekantar sig rollpersonerna med området och kan bli inblandade i lokala angelägenheter. Sköter rollpersonerna sin uppgift (vilket inkluderar stråtrövare, bondeuppror och naturens egna faror) och alla kommer väl överens kontakter Aldien dem när han åter ska bege sig ut på en längre resa.

Rollpersonerna övertalas av syskonparet om att låta dem slå följe med rollpersonerna för att lyckas fly utanför länsherrns gränser. Flykten undan knektarna gör rollpersonerna laglösa om de inte med list kan dölja sina förehavanden. De kommer att jagas från byar och städer ut på landsbygden och där få gömma sig hos förtryckta undersåtar bara för att upptäckas och tvingas på flykt igen. Som ersättning erbjuder Ker och Lia att göra rollpersonerna sällskap så länge de önskar och en evig tacksamhetsskuld.

Rollpersonerna tilltalas av eller sympatiserar med Falach och hans fredlösa vänners kamp



mot länsherrn och ansluter sig till gruppen. I gruppens planer ingår att stöta länsherrn genom ett uppror och ett attentat riktat mot själva tronen. Naturligtvis står inte länsherrn handfallen utan gör allt i sin makt (sökande knektar, spridning av rykten gällande upprorsmännens avsikter, idkar utpressning genom att straffa oskyldiga, försöker infiltrera gruppen, erbjuder lockbeten för bakhåll) för att hindra upproret. Om rollpersonerna önskar belöning för mödan erbjuds en sådan när länsherrn väl är oskadliggjord.

Karaktärer

Ker och Lia

Ker och Lia är syskon och av enkel börd. De har nyligen tvingats lämna sitt övergivna hem och har ingenstans att ta vägen. Bakgrunden är att länsherrn fängslat deras familj i jakt på upprorsmakare. De är rädda då de vet att de är eftersökta av knektarna.

Ker är 19 år och spensligt byggd. Det korta tovigga håret har en ljusbrun nyans liksom ansiktets begynnande skäggväxt. Hans solbrända ansikte präglas annars av de mörka smala ögonen och de håliga kinderna. Ker är praktiskt klädd i enkla naturfärgade kläder utan utsmyckningar.

Ker uppträder försiktigt och misstänksamt. Han gör allt för att skydda sin syster Lia och väntar sig alltid det värsta i alla situationer. Han

talat inte särskilt mycket utan lyssnar istället vaksamt. När han talar gör han det allvarligt med stora ord och inte sällan i hetsiga ordalag. Hans annars stilsamma hållning förändras till vilt gestikulerande då hans brinnande hat emot överheten förs på tal.

Ker kan hantera mindre enhandsvapen och har viss stridserfarenhet. Han har även fått insikt i lädergarvandets hemligheter. Ker har god fysik och rör sig snabbt och smidigt. Ker talar gärna om hur han och hans syster fördrevs ifrån sitt hem och nu jagas som djur av länsherrns knektar. Han talar om hur orättvisan styr världen och allt som oftast får Lia lugna ner honom innan han säger eller gör något oöverlagt.

Lia är 16 år och spådd i kroppen. Hennes raka mörka hår räcker henne till axlarna och luggen är klippt rak jäms ögonbrynen. Hennes ljusa smala ansikte domineras av de stora mörka ögonen. Lia klär sig i enkla men vackra kläder i ljusa färger.

Lia är mycket försynt och vänlig till sättet. Hon delar inte sin brors pessimism utan tror på människans välvilja. Hon talar sällan utan att ha blivit tillsagd och då mjukt och med djup artighet. Det melankoliska intrycket försvinner hastigt då hon som oftast spelar glada melodier på sin flöjt.

Lia är mycket skicklig på att spela flöjt och har grundläggande färdigheter i läkekonsten. Hon har även fått lära sig att rida. Lia rör sig kvickt men saknar styrkan.

Lia talar gärna om musik, dans och sång. Hon vill veta hur världen ser ut och höra berättelser om sällsamma platser och människor. Självtalar hon mycket litet men uppmuntrar gärna andra då hon är förtjust i historier.

Aldien

Aldien tillhör den lägre aristokratin men har hängivit sig åt vetenskapen och står för tillfället i länsherrns tjänst. Han skall tillsammans med sin lärling Valder kartlägga floran på länsherrns marker. Valder är även han en ädling och har efter klosterskola hamnat som botanikstuderande för den lärde Aldien.

Aldien är 47 år och har en klen kroppsbyggnad. I hans korta svarta hår syns gråa lockar. Hans mörkt solbrända ansikte pryds av en vältrimmad mustasch och ljusa plirande ögon. Aldien är klädd i vackert skurna kläder av fina tyger i vinrött och grått.

Aldien är en belevad man som har kastat av sig aristokratis trångsynthet och stelhet och agerar stiftfullt och öppet. Han är en god berättare med stadig röst. Han delar gärna med sig

av sina erfarenheter och är alltid intresserad av att införskaffa nya.

Aldien är både läs- och skrivkunnig och därmed allmänt insatt i historia, religion och statsvetenskap. Han har fördjupat sig inom botaniken och särskilt för örter och deras användning. Aldien är trots sin ålder uthållig och seg men styrkan tillhör det förflutna.

Aldien talar mycket och gärna om allt mellan himmel och jord. Han har många underliga berättelser ifrån sina långa resor och som den belåsta man han är sprider han gärna kunskapens ljus över sina medmänniskor. Helst av allt talar han dock om örter och deras fantastiska värld.

Valder

Valder är 18 år och stabilt byggd. Hans ljusa kalufs förstärker blekheten i det runda ansiktet och ovanför rosiga kinder gömmer sig djupa blå ögon. Valder klär sig i tjocka och dovt färgade kläden, liggandes i mjukt snittade veck.

Valder är blygsam och oerfaren. Han uppträder som om han alltid har något att lära och lyssnar intensivt. Han talar osäkert och aldrig utan en undrande blick mot Aldien. Trots sin storlek agerar han tafatt och ibland förvirrat.

Valder är hjälpligt läs- och skrivkunnig och har ytliga kunskaper i historia, religion och statsvetenskap. Han har lärt sig en del om örter och träsnideriets konster. Valder är inte särskilt rörlig men stark i kroppen.

Valder är inte särskilt talför och har sällan något han själv vill förtälja eller upplysa om. Han är dock väldigt duktig på att ställa frågor och i sin nyfikenhet få andra att berätta allt möjligt för honom.

Falach

Falach är en fredlös tjuvskytt som tillsammans med ett mindre sällskap gåckat länsherrn en längre tid. Sällskapet lever för det mesta ute i obebyggda områden men har emellanåt kontakt med befolkningen i hopp om hjälp, upplysningar och anslutning. Hans liv är ständigt i fara då knektarna regelbundet söker efter upprorsmännen.

Falach är 35 år och har en kraftfull kropp. Han har ett mörkbrunt, axellångt ovårdat hår som hålls borta från pannan med ett tunt läderband. Det väderbitna ansiktet karaktäriseras av den skarpa näsryggen och djupt sittande ögon. Falach är klädd i enkla och smidiga kläder i mörkgrönt och svart.

Falach är mycket tystlåten och en man av handling, inte ord. Hela hans kroppsspråk an-

das ut föraktet mot överheten och inte sällan förivrar han sig i sitt kraftfulla agerande. Då han talar gör han det korthugget med djup röst och ofta i form av uppmaningar.

Falach är mycket skicklig på att ta sig fram och överleva i skog och mark. Han hanterar måsterligt pil och båge och konsten att sätta upp fällor. Falach har hårdats av naturen och är både smidig och stark.

Falach talar sällan men är intresserad av länsherrens förehavanden och säger att han är ute i ärenden för den lokala skogvaktaren. När han tar till orda gör han det för att få något gjort och han kan vara mycket övertygande när han talar för de fredlösas sak.

Dren

Dren är 27 år och har en liten seg kroppsbyggnad. Han har kort, tovtigt smutsigt hår. Två stora mörka ögon sitter ovanför det sneda leendet som avslöjar illa skötta tänder. Dren är klädd i lager på lager av dåligt fästa slitna klädesplagg i mörka färger.

Dren talar fort och osammanhängande i korta oavslutade fraser. Han förklarar sin situation med att han var rädd för att sällskapet var rövare och han gömde sig på andra våningen för att försöka ta reda på mer om dem. Han säger att han precis anlänt och att han bara är en utblottad kringströvare som söker skydd för stormen. Med flackande blick förklarar han att inget vet om överfallet och flydde då han upptäckte knektarna.

Dren är van att röra sig både kvickt och smidigt i naturen och kan med lätthet försvara sig med sin dolk. Han försöker spela oskyldig och skulle aldrig försätta en chans att fly då han inser att hans möjligheter till detta klart överstiger hans övertalningsförmågor (han vill heller inte närvara då Valder kvicknar till, då han kanske skulle pekas ut).

Knektarna

Knektarna tjänstgör hos länsherren som emellanåt låter patrullera landsvägen nattetid för att avskräcka eller kanske även gripa smugglare och annat löst folk. Just i natt avbröt knektarna denna bevakning då de fick syn på ljusskenet inne bland träden.

Knektarna vill bara ha reda på vem som tagit skydd i tornet och vilket ärende de har på länsherrens marker. De måste sedan fortsätta sin patrull och mycket tack vare yttre omständigheter är de irriterade och uppträder överlägset och respektlöst (detta kan dock fort ändras om situationen skiftar inriktning). Är det ingen som uppträder konstigt eller något som på annat sätt gör knektarna misstänksamma ger de sig av igen. Tilläggas bör att det vanligtvis inte är tillåtet för vanligt folk att röra sig ute under dygnet mörka timmar utan tillstånd och sällskapet därför måste följa med vaktstyrkan tillbaka till närmsta inkvartering. Det är också möjligt att någon i patrullen känner igen syskonparet eller Falach och därför ingriper men de kanske också erinrar sig Aldien som på så sätt kan påverka deras uppträdande.

Knektarna ingår i den vanliga vaktstyrkan och utgör inte på något sätt elitsoldaterna. Detta innebär att de saknar ypperlig fysisk och psykisk träning inför stressituationer och reagerar precis som vem som helst. I strid försöker de först och främst försvara sig för att efter att ha överblickat händelserna retirera, samla sig och sedan göra regelrätta anfall. I strid är allt tillåtet och de inriktar sina attacker främst mot de minst rustade eller erfarna, gärna så att de alltid är i numerärt övertag och betar på så sett av sina motståndare. Vid massivt motstånd är flykt det enda alternativet, de är inte villiga att skadas svårt eller till och med dö för en okänd hand mitt ute i skogen.