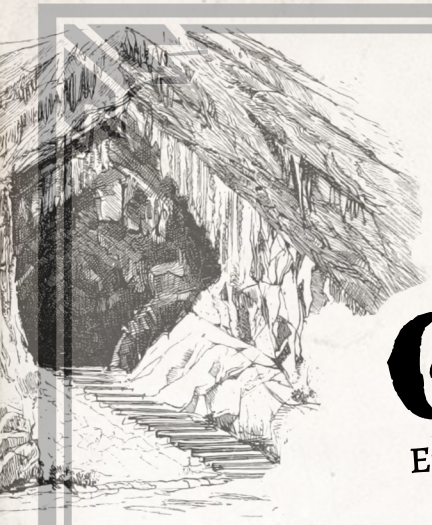

När den unga Ansgrid för länge sedan utmanade byns normer med sin vurm för örter och skogsfolk, agerade byn Trostendal resolut med att låsa in henne i berget. Nu minns ingen längre på vilka grunder. Likväl finns hon där. *Kan rollpersonerna hjälpa henne ut?* Rollspelsäventyret *Grottkrälaren* konstruerades för rollspelet *Dimmor & Borgar* som en del av en utmaning på rollspel.nu i oktober 2020.

Grottkrälaren

Ett ensidesäventyr till rollspelet *Dimmor & Borgar*

Första akten: En vädjan om hjälp

På en landsväg möter rollpersonerna ett sorgset äldre par - **Trine** och **Laufrid** - som berättar historien om hur byn **Trostendal** behandlade bygdens dotter **Ansgrid** när hon i tidiga år visade druida böjelser och sökte sig till skogsfolken. Av rädsla för att andra ungdomar skulle ta efter förseglade byborna en grotta och tvingade Ansgrid att bo där. Bara ett fåtal av byns äldre vet var grottan är belägen och ryktena säger att de turas om att ge henne mat varannan dag. Trine och Laufrid vädjar till rollpersonerna att forcera förseglingen och släppa ut Ansgrid; att hon mer än väl måste ha sonat sina påstådda brott efter så lång tid. De vandrar sedan vidare och önskar dem lycka till med uppgiften.

Rollpersonerna förväntas därefter fortsätta mot Trostendal som ändå ligger på deras resväg.

Andra akten: Trist stämning i Trostendal

I den lilla byn Trostendal medger folk att Ansgrid förmodligen finns kvar men byborna har väldigt olika minnesbilder av hur och varför domen någon gång verkställdes. Nästan ingen har sett Ansgrid på åtminstone ett decennium. Och inte ens byns äldste minns exakt vilka anklagelser eller vilken dom som låg till grund för bortförandet. Vissa hävdar att hon valde att lämna byn självmant, andra att hon fått vad hon förtjänar och hålls inspärrad. Improvisera gärna berättelser om henne och hur farlig hon är - som örtkunnig trollkvina i lag med skogens väsen.

Låt rollpersonerna prata med olika bybor som kan ge dem fragmentariska ledtrådar om Ansgrids situation och om grottans belägenhet. Dessa ledtrådar utgör tillsammans tillräcklig information för att kunna hitta grottan:

1. **Avstånd:** Grottan lär finnas en halv dagsmarsch bort, menar någon.
2. **Riktning:** För att komma till grottan behöver man passera Fjallaskogen i riktning österut, har någon annan hört.
3. **Terräng:** Grottan ligger mellan två till hälften gräsbevuxna lägre berg i ett i övrigt kargt bergslandskap, kan någon bekräfta.

Om rollpersonerna pressar en byäldste kan de få all information på en gång.

Tredje akten: Grottröj!

Rollpersonerna lämnar förhoppningsvis Trostendal när de har tillräckligt med ledtrådar för att kunna finna vägen till grottan. Den ligger en halv dagsmarsch från byn via en hjälpligt upptrampad väg. Vägen går genom den mindre **Fjallaskogen** och därefter in i ett mer bergigt landskap.

Vid foten där två berg möts ligger grottans öppning (ca 5x5 m) strax ovanför en välgjord stentrappa. Öppningen är förseglad med en trä- och metallkonstruktion med en mindre gallerdörr i mitten. Benbitar och matrester ligger i högar utanför trappan som drar till sig traktens djur.

När rollpersonerna anländer till platsen äter en svartbjörn på matresterna i trappan (för björnens värden, se *D&B* s. 137). Beroende på hur rollpersonerna agerar kommer björnen att angripa eller ge vika. Spelledaren avgör.

För att komma in i grottan behöver rollpersonerna först röja matrester och bråte utanför grottan. Att fysiskt forcera gallerporten kräver ett handlingsslag baserat på STY mot svårighetsgrad 16. Dörren går också att dyrka upp med dyrksats, svårighetsgrad 10.

I grottan lever sedan länge den skygga Ansgrid. Hon är mager, huden har bleknat och ögonen har förändrats och blivit djurlika och ljuskänsliga. Hon gömmer sig längst in i den trettio meter djupa grottgången. Ansgrid är först fientlig och misstänksam men förlikar sig snart med situationen och uttrycker en förvirrad tacksamhet.

Nu är frågan vad rollpersonerna ska göra av henne? Lämna henne i skogen? Be henne att ansluta sig till gruppen? Ta tillbaka henne till den fientliga byn eller söka upp Trine och Laufrid för hjälp? Låt denna del bli en kort epilog och acceptera spelarnas lösning på problemet om den är någorlunda rimlig.

Ansgrid som nyfiken druidlärling i unga år.
BILD: PUBLIK DOMÄN

Dimmor & Borgar

Dimmor & Borgar **är ett spännande rollspel som utspelar sig i en levande, lågmäld och nordiskinspirerad låg-fantasyvärld. Här finns få hjältar men stora utman-ingar. För att kunna spela äventyret behöver du ha tillgång till rollspelet *Dimmor & Borgar* som kan köpas billigt eller laddas hem helt gratis via drivethrurpg.com. Speldesign av Martin Broger Höglund.**

Det här äventyret är licensierat under den öppna och icke-kommersiella licensen *Creative Commons Attribution-NonCommercial 3.0 Unported License.*