Den unga kvinnan Frigrid lever ett förutbestämt och inrutat liv och förväntas snart ta över familjens bryggeri. Men drömmen lever om att en gång bli… en riktig druid! Problemet är bara att släkten misstycker och druidmästaren bor långt bort. *Kan rollpersonerna hjälpa henne på vägen?* Rollspelsäventyret *Druiddrömmar* konstruerades för rollspelet *Dimmor & Borgar* som en del av en utmaning på rollspel.nu i oktober 2020.

Druiddrömmar

Ett ensidesäventyr till rollspelet *Dimmor & Borgar*

Första akten: Hoppet lever i Farnisdal

Äventyret börjar med att rollpersonerna i brist på betalningsförmåga fått tillfälliga påhugg i den lilla byn **Farnisdal** (se *D&B* s. 120). Det kan vara som hästvakter, hästskötare eller som assistenter i smedjan. De tillfälliga påhuggen framstår emellertid som enformiga och olönsamma. De får sova i ett skitigt stall. Skildra detta tydligt.

I byn träffar de den olyckliga **Frigrid**, en ung kvinna från släkten Östergård som sedan barnsben närt drömmen om att en gång få bli druid. Henes två bekymmer är dock att den konservativa familjen vill att hon hellre övertar släktens bryggeri och att den druidmästare hon fått höra om bor i den höglänta byn **Gråklev** minst en och en halv dagsmarsch norrut mot den mörka skogen Norrveden.

Frigrid erbjuder rollpersonerna sin eviga tacksamhet och 100 guldmynt för att först hjälpa henne hela vägen till Gråklev och sedan stötta henne att få bli upptagen som lärling hos druidmästaren.

Om rollpersonerna antar uppgiften fortsätter andra akten. Annars får spelledaren försöka motivera spelarna eller dra åt tumskruvarna för att få dem att anta erbjudandet.

Andra akten: Resan till Gråklev

Innan Frigrid och rollpersonerna lämnar staden konfronteras de av **tre släktingar** till henne som kräver att hon stannar kvar. De hotar visserligen att stoppa sällskapet men är inte beredda att ta till våld för saken. Om rollpersonerna använder våld kommer övriga bybor att snabbt välja sida och driva ut rollpersonerna från byn. Släktingarna och övriga bybor har värden som en bybo/stadsbo (se *D&B* s. 134).

Vägen till Gråklev tar en och en halv dagsmarsch och kräver således en övernattning. När de övernattar/slår läger inträffar *minst* **ett slumpmässigt möte**. Slå en T6 och se vad som händer:

1-2. Bakhållet. Rollpersonerna blir vittne till när fem ulvsoldater angriper två hästburna och onyktra knektar från Riksrådet. Angreppet sker i form av ett välplanerat bakhåll. Samtliga inblandade har värden som en vakt/soldat (för värden se *D&B* s. 136). Rollpersonerna är initialt inte måltavlor men kan bli det om de ingriper på någon sida. Ulvsoldaterna kommer inte att döda knektarna, men kommer att förnedra dem genom att ta deras kläder och utrustning och skicka tillbaka dem till garnisonen i bara linningen.

3-4. Björnhonan. En björnhona närmar sig lägret (för värden, se *D&B* s. 137). Beroende på hur rollpersonerna agerar kommer björnen att angripa eller ge vika. Spelledaren avgör.

5-6. Missförståndet. Ett missförstånd uppstår när en liten grupp jägarkvinnor med starka sympatier för lodjursrörelsen (för värden, se *D&B* s. 134) misstar sällskapet för att vara kringresande ulvsoldater. Spelledaren avgör vilka konsekvenser missförståndet får. Ta med i beräkningen hur rollpersonerna väljer att agera. *Kanske får Frigrid panik och förvärrar läget eller kanske räddar hon situationen?*

Tredje akten: Lärling till varje pris

I den lilla, sömniga och högt belägna byn Gråklev (se längst upp t.v.) kan de finna den excentriske gamle druidmästaren **Silas** boendes i en dragig vindsvåning. Den vitskäggige mannen avfärdar dock besöket med att han inte är intresserad av någon lärling just nu. Utmaningen blir för gruppen att för Frigrids räkning hitta sätt att imponera på eller övertyga Silas. Var som spelledare öppen för olika lösningar. Vill de övertyga Silas, vädja till känslolivet, vilseleda eller hota? Olika lösningar är möjliga men bör få olika konsekvenser för den nya lärlingen. Om rollpersonerna hjälper Frigrid att lösa uppgiften får de den utlovade ersättningen och kan påbörja nästa äventyr.

Den olyckliga Frigrid från Östergård
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 utmaningar. 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.

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