

# Svartpacka!

Ett ensidesäventyr till rollspelet *Dimmor & Borgar*

När örtadottern Rusgrid på ålderns höst blir skumögd och virrig går pratet i byn. "Hon har slagit sig i lag med ondskan själv" menar många, "Det ser man på henne, hon är ju svartpacka". När Rusgrids plötsliga förvinnande sammanfaller med en för byn skakande händelse landar skulden snabbt på henne. *Men vad har egentligen hänt? Rollspelsäventyret Svartpacka! konstruerades för rollspelet Dimmor & Borgar som en del av en ensidesutmaning på rollspel.nu i oktober 2022.*



## Första akten: Tinget tar ton

Rollpersonerna har via ombud blivit ombedda att skyndsamt besöka den avlägsna byn Brickebo vid Norrvedens södra rand (se karta i *D&B* s. 109). I byn bjuds de in till tinget av byäldsten **Torarm** för att få veta att domen mot "svartpackan" (trollkvinna) **Rusgrid** nu fallit. Det måste ha varit hon som snittade **familjen Flint** arbetshästar strax över hoven så att de tvingades avlivas. Straffet är döden.

Rollpersonerna ombeds därför att med till buds stående medel återföra henne till byn så att domen kan verkställas. För det erbjuds de fri logi i byns värdshus under en månad och 5 guldmünt vardera.

Rusgrid beskrivs som skrämmande. Hon är tunn, blek och har ett kortklippt svartstripigt hår och en vit hinna över ögonen (sedan hon blev skumögd). Hon går klädd i flera lager virade smutsiga kläder.

Om rollpersonerna frågar runt bland byborna kommer de att inse att byborna inte varit blida mot Rusgrid. De har trakasserat, fördrivit och jagat henne så till den grad att hon bosatt sig i skogen. Ingen vet dock var hon befinner sig eller bor.

## Andra akten: Skogsröj

För att hitta Rusgrid behöver rollpersonerna bege sig in i den stora skogen Norrveden som ligger en fjärdingsväg (2,5 km) norr om Brickebo. De kommer där att kunna spåra eller få en skymt av henne - men först kommer de att råka ut för ett (eller flera) slumpmöte(n). Slå en T6 för att avgöra vad som händer rollpersonerna i skogen:

**1-2. Alfspratt.** Luriga små skogsalfer spelar rollpersonerna några spratt. Saker försvinner, byter plats eller går sönder. Det tar ett tag innan de inser att det handlar om just ofarliga skogsalfer.

**3-5. Onyktra jägare.** En grupp svårt onyktra jägare (se speldata i *D&B* s. 134) under ledning av skrävlaren **Tjädra Pilvinge** korsar rollpersonernas väg. Jägarnas reaktion beror på rollpersonernas uppträdande men jägarna har en tendens att missförstå både situationer och intentioner. Om rollpersonerna behöver ledtrådar så kan jägarna avslöja var ruinen finns.

**6. Ulvangrepp.** Rollpersonerna har extrem otur och angräps av en sällsynt jättevarg/ulv (se speldata i *D&B* s. 138). Vargskinnet kan säljas till en garvare i byn för några guldmünt.

När slumpmötet inträffat kan rollpersonerna slå varsitt slag på INT eller VIS för att söka efter ledtrådar i naturen som leder dem till Rusgrids ruin. Om inte det lyckas kan spelledaren slå på UPPMÄRKSAMHET för att få en skymt av Rusgrid och därmed få en riktning. Rusgrid är förvånansvärt snabb och kan inte fångas. Hon flyr rakt hem till sin ruin.

Ruinen ligger på en bergsknalle en halv dagsmarsch in i skogen.

## Tredje akten: Packan i ruinen

När rollpersonerna hittar Rusgrids gamla ruin är den oläst, rörig och full av bråte. Hon lever i armod och har svårt att ta hand om sig själv. Därav den stökiga tillvaron.

Rusgrid är oberäknelig, misstänksam, gör visst motstånd men överlämnar sig till slut. Hon menar att hon är oskyldig och att hon vet att det var familjen Lärk som snittade hästarna eftersom hon själv bevittnat detta (det visar sig att familjerna är i luven på varandra efter en uppslitande kärleksaffär vilket blir uppenbart på tinget). Men vem skulle tro på henne - en svartpacka?

*Nu står rollpersonerna inför ett dilemma. Väljer de att tro på henne? Får hon chansen att bevisa sin oskuld inför tinget? Och vem kommer att ta hennes parti? Men samtidigt - kanske blir det uppenbart att familjerna är i luven på varandra och att Rusgrids ord är sanna?*

Här har du som spelledare stora möjligheter att påverka avslutningen. Gör denna del till en kort epilög och låt rollpersonerna påverka utvecklingen.



Rusgrids ruin är full av ostädad bråte.  
BILD: PUBLIK DOMÄN

# Dimmor & Borgar

*Dimmor & Borgar* är ett spännande rollspel som utspelar sig i en levande, lågmäld och nordiskinspirerad lågfantasyvärld. 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. 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*.