

# Vättarnas vitterhet

Ett äventyr till rollspelet  
*Dimmor & Borgar*

Hur ska rollpersonerna hantera skogsfolkens ökade närvaro i skogen runt Hornsrand? Och är gruppen i gläntan verkligen vad den ser ut att vara? Äventyret *Vättarnas vitterhet* konstruerades för rollspelet *Dimmor & Borgar* som en del av en utmaning på [rollspel.nu](http://rollspel.nu) i oktober 2021.

För att kunna spela det här äventyret måste du som spelledare acceptera att skogsväsen som till exempel vättar förekommer i spelvärlden och inte bara utgör en mytologisk fond.

## Första akten: Hatet i Hornsrand

På den lilla jägarstationen Hornsrand strax söder om Norrveden (se karta i *Dimmor & Borgar* s. 109) träffar rollpersonerna jägarledaren **Frivandra Tjäder** på en avsides lönnkrog. Hon beklagar sig över att oknytt rör sig i skogarna nära byn och menar att de tar byns villebråd och får jägarna att bara våga jaga några timmar på dagtid. Rykten bland jägarna säger att det handlar om flertalet vättar. Kanske troll. Ingen har riktigt sett dem i öppet ljus men likväl känt av deras obehagliga närvaro.

Frivandra lovar att frikostigt utfordra rollpersonerna så länge de stannar i byn om de bara söker upp, dödar eller driver bort skogsvarelserna först under kommande natt. Hon kan också erbjuda sig att skänka några välgjorda jaktvapen eller läderrustningar i det fall rollpersonerna är tveksamma. Ge gärna en tydlig bild av hur mycket Frivandra föraktar skogsfolk och hur lite hon vet om dem. Hon vet dock var varelserna skulle kunna vara och ger en utförlig beskrivning till en öppen plats i skogen en dagsmarsch från byn.

Ingen av jägarna vid stationen vill eller vågar följa med rollpersonerna till platsen.

## Andra akten: Märkligheter i gläntan

Rollpersonerna torde inte ha några svårigheter med att hitta fram till den öppna gläntan i skogen. Väl där möts de av synen av ett tiotal obehäpnade vättar och ett groteskt mindre troll sittandes på träbänkar kring en ek. En äldre vätte ristar in symboler, skriker och talar om vartannat på skogsfolkens språk. Skildra gärna en lite obehaglig stämning i gläntan så rollpersonerna blir riktigt osäkra vad som sker där. Är det ett uppiggande möte? Ett hatiskt tal menat att hetsa mot byn?

Vad rollpersonerna inte vet är att det handlar om en improviserad skola. Vätten Floke fick idén att bilda sina fränder när han överhörde några människor samtala om en liknande verksamhet för en tid sedan. Han har sedan dess fört med sig en mindre grupp frivilliga skogsfolk från hembyn för att berätta det han vet om botanik, språk och kultur - utom synhåll för övriga artfränder. Nackdelen är att gruppen tvingats jaga i närområdet och rört sig allt närmare in på Hornsrand's domäner.

Reaktionen på rollpersonernas ankomst beror helt på rollpersonernas intentioner. Om rollpersonerna söker en fredlig lösning kan vättarna - efter viss eftertanke - tänka sig att flytta sig till en annan del av skogen. Om rollpersonerna söker konflikt kommer de att beväpna sig och försvara sig. Men bara så långt det är nödvändigt.

Om du behöver värden för skogsvarelser - se OGL System Reference Document v.5.1 s. 315 (vättar/"Goblins") och s. 351 (troll/"Troll").  
Finns att ta del av gratis på nätet.

## Tredje akten: Hjältar eller bedragare?

Beroende på hur rollpersonerna väljer att hantera detta kommer Frivandra och byborna att regiera på olika sätt. De kommer att kräva bevis på hur rollpersonerna löst problemet och kommer att behöva övertygas ordentligt för att tro på att rollpersonerna löst det på fredlig väg. Först om de övertygas kommer de att förverkliga belöningen.



Floke varnar för alrunans giftighet.  
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](http://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*.