

Visdomens vansinne

Ett ensidesäventyr till rollspelet *Dimmor & Borgar*

När byäldsten Harmes rövas bort en natt ställs byn inför ett ultimatum. Ett rövarband kräver att byn håller en fest och insamling till "visdomens ära". Om byn får ihop hundra silvermynt lovar de att släppa sin fånge. *Kan rollpersonerna hjälpa dem att rädda Harmes?* Rollspelsäventyret *Visdomens vansinne* konstruerades för rollspelet *Dimmor & Borgar* som en del av en ensidesutmaning på rollspel.nu i oktober 2022.



Första akten: Bysamlingen

Rollpersonerna besöker av någon anledning den pitoreska skogsbyn Klintero och hamnar snart i ett byråd där invånarna samlats för att ta del av ett välskrivet meddelande som lämnats till bybojken **Bjelke** av en maskerad man.

Byledaren **Alvilda** berättar att **Harmes**, en av byns kloka åldringar, har blivit bortförd av rövare. De kommer att behandla honom illa och lämna honom i skogen om han eller byborna försöker sig på några knep. Men om byn håller en fest till "visdomens ära" och samlar ihop hundra silvermynt till dem inom tre kvällar lovar rövarna att släppa sin fånge.

Byn tillfrågar genast rollpersonerna om de kan hjälpa dem. De har inte pengarna, menar de, men erbjuder femtio silvermynt och en valfri bok ur Harmes samling om de kan befria och återföra honom till byn.

Andra akten: Jakten på ledtrådar

Rollpersonerna vet inte var rövarna håller hus och behöver därför samla ledtrådar i byn. Låt dem själva söka svar - eller slå för **VISDOM** för att hitta olika ledtrådar:

1. Bjelke kan berätta att den maskerade mannen talade ett lokalt mål men hade märkliga lindade kläder (ovanliga för trakten).
2. I Harmes hus finns flertalet böcker eftersom han härbärgerar samtliga som byn äger. Där finns också ovanliga tyglindor



som kan användas för att svepa sig med.

3. Bybor kan berätta att Harmes och byledaren Alvilda nyligen haft en dispyt om inte köpa in fler böcker till den gemensamma samlingen.

4. Flera i byn tycker att Harmes är en udda figur och inte är särskilt angelägna om att se till att han återvänder.

I själva verket är det Harmes själv som iscensatt allt detta. Han har själv klätt ut sig till maskerad rövare och sedan försvunnit ut i skogen. Han tröttnade på att inte kunna köpa nya böcker och vill därför straffa byn samtidigt som han behöver pengarna. Planen är att avvakta ute i en skogsglänta och invänta byfesten och insamlingen, hämta pengarna och snabbt därefter återvända; både (hemligt) rik och uppskattad.

Rollpersonerna kommer förhoppningsvis att bli alltmer misstänksamma mot honom och "rövarna" ju fler ledtrådar de får. Ge spelarna en känsla av att allt inte stämmer.

Tredje akten: Bluffen uppdragas

Rollpersonerna kan avslöja bluffen och konfrontera Harmes direkt i hans läger i skogen eller när den maskerade Harmes återkommer för att hämta mynten. Han har bosatt sig bara några timmar bort. Harmes är inte våldsam och gammal som han är kommer han inte att hinna fly. Först erkänner han förstås inte men kommer snabbt att byta strategi genom att be om ursäkt och vädja till rollpersonernas eller bybornas samveten.

Om rollpersonerna avslöjar Harmes inför byborna kommer de att förvisa honom från byn och kasta böcker efter honom. Rollpersonerna belönar de oavsett med den utlovade summan.

Men kanske kan rollpersonerna påverka detta? Kan de påverka byborna att tänka om och hävda att Harmes ville allas väl? Han var ju trots allt ute efter visdom i folkets tjänst, även om hans handlingar bär drag av både egenmytta och vansinne



Harmes i sitt skogsläger.
BILDER: 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](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/).