



# **Jerkers arv**

**-ett äventyr till rollspelet Sägen**

**av**  
**Johan Berggren**

## Om äventyret

I början av äventyret anländer rollpersonerna (RP) till den avlägsna gamla gården Västangård där de har tänkt tillbringa några dagar med att spela rollspel. Äventyret går i korthet ut på att RP blir förvandlade till pysslingstorlek av de råttor som Jerker Holmgren, den trollkarl som tidigare bodde på gården, förslavat och gjort intelligenta. Jerker var syskonen Pauls och Jennys gammelfarbror. Det huvudsakliga problemet RP ställs inför är frågan gällande hur man blir stor igen. Fokus ligger på interaktion med varandra och råttorna.

## Bakgrund

Jerker Holmgren var äldre bror till Pauls och Jennys farfar samt en mäktig trollkarl. Under större delen av sitt liv reste han vida omkring i världen och lärde sig behärska de arkana konsterna. Släkten trodde dock alltid att han levde sitt liv som kringflackande sjöman, en tro som också förstärktes av de många underliga tatueringar han skaffade sig. För 20 år sedan återvände han dock till Västerbotten och köpte loss föräldrahemmet Västangård, i skogen mellan Vännäs och Bastuträsk, från sina släktingar. Han bodde där som en enstöring, arbetade med sina magiska experiment och hade endast sporadisk kontakt med släkten och omvärlden. Trots hans försök att förlänga livet drabbades han av en hjärnblödning under en inköpsrunda i slutet av maj 2010 och avled sedan efter en kort sjukhusvistelse, 97 år gammal.

Ända sedan han i ungdomen inledde sina magiska studier använde Jerker dresserade och magiskt förbättrade råttor som hjälpredor. Under åren blev hans råttor genom avel och trollkonster alltmer långlivade och intelligenta. Sedan han slog sig ned på Västangård så lät han också råttpopulationen expandera från ett fåtal till många tiotal. De förbättrade råttorna, som han kallade "rattor", blev magiskt bundna till ett område inom 200 meter från boningshuset på Västangård och har fortsatt att vara det även efter Jerkers död. De är inte längre tvungna att lyda Jerkers befallningar men kan inte lämna gården vilket de börjar bli frustrerade över. Viktigt är också att mattillgången märkbart minskat efter Jerkers försvinnande.

Vid Jerkers död ärvdes gården av hans åldriga bror, Pauls och Jennys farfar, som med hjälp av sina båda söners familjer nu röjt ut nästan allt av det obegripliga bråte som Jerker samlat på sig. Mycket av Jerkers samlade magiska kunskap finns dock samlat på nästan oläsbara spridda lappar som hans efterlevande släktingar pulat ihop i ett antal sopsäckar i den kombinerade vedboden och bastun. Paul hjälpte till med en del av röjningen i huset under två dagar i augusti och plockade på sig lite gamla böcker som han tyckte såg intressanta ut, främst kartböcker och reseguider. Familjen planerar att renovera huset under följande sommar i syfte att sedan hyra ut det eller eventuellt sälja det. Rattorna har av hans släktingars diskussioner förstått att Jerker förmodligen är död men deras försök att kommunicera med Paul och Jennys mamma, Magdalena Holmberg, misslyckades då hon inte kunde höra dem pga det drömlika tillstånd som hindrar de flesta människor från att se det fantastiska i världen. Magdalena såg och hörde bara ett antal vanliga råttor som hon jagade bort med en kvast.

Rattorna är alla i grunden påtagligt mer intelligenta än normala människor men rätt obildade och kortlivade. Jerker ville inte att de skulle börja få för mycket självständiga idéer, varför han bland annat inte lärde dem att läsa. Den äldsta av rattorna, den åldriga Scheherazade, är nu drygt 10 år och det är det äldsta någon av dem hittills blivit. På Västangård finns det för närvarande knappt 100 rattor, de flesta av dem är rätt unga. Viktigt är att Jerker använt rattorna för att diskret gräva fram de rätt stora guldfyndigheter som finns på gårdens mark. Det allra mesta av de guld de sökt fram har Jerker deponerat i Härnösands Gnombank men i ett dolt utrymme bredvid matkällaren i köksgolvet finns det lagrat guldklimpar för ett värda av knappt en halv miljon kronor.

Scheherazade är en gammal och grå ratta med fläckvist hårbortfall. I kraft av sin ålder och sin visdom är hon rattornas ledare. Hennes plan är att fånga RP med hjälp av den lilla flaska förminskningsbrygd som hon en gång lyckades stjäla av Jerker. Hon har med viss möda lyckats lära

sig att känna igen en hel del skrivna ord men detta är inte längre till så stor nytta då hon börjat se allt sämre. Hon kan en del enklare trollkonster, bland annat kan hon tända ljuslågor och göra sig själv osynlig. Scheherazade är övertygad om att RP, och då särskilt Paul och Jenny, vet hur man upplöser den besvärjelse som binder rattorna till gården. Hon känner på lukten att de är släkt med Jerker och hör under första kvällen hur de talar om magi. Det är mycket svårt att övertyga henne om motsatsen. Hon är i grunden rätt godhjärtad men är väldigt fokuserad på att frigöra sina barn, barnbarn samt barnbarnsbarn från deras slaveri innan hon dör. Hon är inte säker på om RP känner till guldgrävandet och är därför lite diskret gällande detta.

Näst efter Scheherazade är ren vita rattan Invictus högst i rang. Han är mycket listig, verbal och bra på att förhandla. Han har bland annat uppvisat en god förmåga när det gäller kontakt med andra djur i gårdens omgivning. Invictus är också känd för sitt mod då han många gånger under hösten och vintern gjort modiga proviantrundor, trots den hungriga räv som finns i närheten. Sanningen är dock att Invictus är rätt falsk och manipulativ. Han har faktiskt gjort ett slags avtal med den lokala räven vilket tillåter honom att använda denne för att göra sig av med rivaler bland rattorna. Invictus trivs i själva verket rätt bra med att vara bunden till gården, särskilt då detta gör det enkelt att utöva makt över de andra. Han hoppas i hemlighet att Scheherazades frihetsplaner ska misslyckas och irriteras över att hon tar så lång tid på sig att dö.

### **Scen 1: Första kvällen (tidsåtgång 30-45 min)**

Det är på kvällen söndagen 26 december och RP anländer till Västangård. De har fått skjuts dit av Pauls och Jennys pappa, Frank Holmgren. Frank lämnar av dem rätt hastigt och lovar att komma och hämta dem på tisdagen. Han har bråttom till en jaktstuga några km bort då han och några vänner ska göra ett sista försök att skjuta ett rådjur. Snön ligger djup, vilket gör det lite svårt att komma fram till huset. Då boningshuset vanligtvis endast är uppvärmt till 10 grader så krävs det lite eldande i vedspisen och kakelugnen innan det blir någorlunda behagligt inomhus.

RP är en grupp vänner som bestämt sig för att ägna några av mellandagarna till att spela rollspel vilket på spelledaren Pauls initiativ kom att ske på Västangård. Paul har tänkt sig att under de kommande dagarna börja spelada kampanjen *Vildhjärta* till *Drakar och Demoner 6*. Under söndagskvällen har Paul tänkt sig att de främst ska göra sina rollpersoner och äta tacos. Samt kanske börja spela lite. *Vildhjärta* handlar i korthet om att en grupp äventyrare fastnar i den av drakblod förtrollade skogen *Vildhjärta* och måste finna hemligheter samt döda monster för att komma ut igen. RP kan här ges lite tid att interagera med varandra under normala förhållanden. Under matlagningen håller Scheherazade förminskningsbrygden i tacoröran, vilken dock inte nödvändigtvis får direkt verkan. Under kvällen kan RP hitta konstiga böcker och annat bland de av Jerkers saker som står kvar i huset. De kan också få syn på råttor som betar sig underligt och kanske stjälar matvaror. Genom ett fönster kan någon av RP kanske se siluetten av en råtta som i månskenet verkar stå och prata med en räv.

### **Scen 2: Förvandlingen (20-30 min)**

Tillfället då RP krymper kan placeras när det verkar passas bra. Antingen kan de börja krympa när de fortfarande är vakna eller medans de sover. I båda fallen föreslås dock att de kläder de har på sig av någon underlig anledning också krymper, såvida du som spelledare inte vill skapa en pinsam situation där de nu nakna RP försöker improvisera fram kläder ur pappersnäsdukar och liknande. I vilket fall som helst krymper de gradvis, under någon minut, ihop till ungefär en tvärhands höjd. Efter att de krympt och hunnit agera ut lite kring det så blir de snabbt omringade av en hord av råttor som släpar dem inför Scheherazades. Scheherazade kräver att RP löser dem från deras fångenskap och kommer med en massa hotelser. Även om de lyckas övertyga henne om att de inte vet hur man kan frigöra rattorna så menar hon att de, som Jerkers arvingar, nu är ansvariga för deras situation. Hon kräver att de med hjälp av sina djupa kunskaper, de kan ju till exempel läsa, ska befria hennes folk. Scheherazade vet inte själv inte hur man kan göra RP stora igen, vilket hon dock

håller tyst om och uttrycker sig vagt gällande att hon inte tänker hjälpa dem innan de först hjälpt henne.

### Scen 3: Jakten på en lösning (60-50 min)

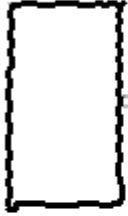
Det är ganska öppet hur RP löser sina problem. Improvisation och användning av berättarkorten uppmuntras. Här är några intressanta händelser och föremål som kan vara intressanta:

- I den kombinerade vedboden och bastun finns nästan alla Jerkers anteckningar packade i sopsäckar. Genom ihärdigt letande kan man där finna ett recept för ett motgift till förminskningsbrygden. Det enda som behövs för en person är tre droppar av förminskningsbrygden och lite sav från en gran. Efter ytterligare letande så kan man kanske hitta ett recept på förminskningsbrygd. Tyvärr så tar det ungefär 2 veckor att tillreda den.
- Någonstans, förmodligen hos henne själv, finns den flaska med förminskningsbrygd som Scheherazade använde. Tyvärr finns bara tre droppar kvar i den.
- Invictus ger RP ett erbjudande om att hjälpa dem om de lyckas få ut Scheherazade utomhus. Han berättar förmodligen inte att han planerar att bussa räven på henne. Däremot kan han mycket väl förklara att han gärna skulle vilja upprätta ett samarbete där han tillåts härska över gården mot att han levererar guld till dem.
- På ett passande ställe finns Jerkers beskrivning av besvärjelsen som binder rattorna och hur man bryter den. För brottet krävs att någon av "besvärjarens blod", det fungerar bra med Paul eller Jenny, spiller blod på gårdens mark och tre gånger säger "Må mitt stängsel vara brutet". Ett förslag är att Invictus på något sätt har hittat besvärjelsen och gömt den för att själv försöka förstå sig på den.
- Om Frank Holmgren eller någon annan fullstor människa skulle komma förbi så kommer de inte att se eller höra RP. De flesta människor kan inte se fantastiska saker, som lilleputtar, och RP kommer därför av dem att tolkas som råttor eller inte ses alls.
- Den silverskimrande nyckeln till Jerkers magiska bankfack i den gnomiska banken i Härnösand. Med hjälp av denna nyckel, som kan hittas på lämpligt ställe, kan man få tillgång till de stora rikedomar som Jerker samlat på sig under sitt liv. Kunskap om nyckelns funktion kan fås av Scheherazade, Invictus eller kanske något papper man kan hitta i anknytning till nyckeln.
- Om man vill ha lite mer action så kan RP bli anfallna av räven eller kanske en uggle. Eventuellt kan också Invictus och några av hans underhuggare gå till anfall för att hindra RP, om de tror att de kan komma undan med det.
- Rattorna stjälar all mat som RP tagit med sig till gården.

Alla sagor bör ha en sedelärande sensmoral. Om RP hjälper rattorna att bli fria så kanske de sedan hittar en ytterligare flaska med förminskningsbrygd med deras hjälp eller så visar det sig att förminskningen bara varar i några dagar. Förslagsvis fram tills ganska precis då Frank Holmlund kommer för att hämta dem. Om RP skulle hjälpa Invictus att upprätthålla rattornas fångenskap och kanske döda Scheherazade så kommer det att bli svårare att bryta förminskningen. De kommer då att få fortsätta att vara förminskade i de två veckor som det tar att göra en ny bryggd.

Stor improvisation uppmuntras dock.

Boningshus

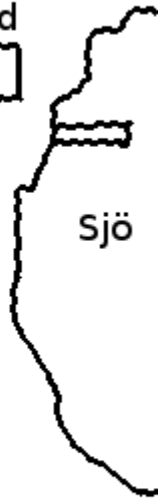


Ladugård

Bastu och  
vedbod



Sjö



## **Paul Holmgren (17 år)**

Du bor med dina föräldrar och din yngre syster Jenny i Umeå och går sista året på samhällsvetarprogrammet på Dragonskolan. Du uppfattas i regel som väldigt välordnad och påläst men har också en lite mer äventyrlig sida. Ända sedan du var liten har du fascinerats över hur stor världen är och hur många fantastiska platser man kan besöka. Du är fortfarande osäker på vad du ska göra efter gymnasiet men ett är säkert, du vill komma ut och resa i världen. Kopplat till ditt intresse för främmande platser är din uppskattning för rollspel samt science fiction och fantasy. Du spelar mycket datorspel, inte minst World of Warcraft.

Du har spelat rollspel i flera år och har länge velat spela rollspelkampanjen *Vildhjärta* till rollspelet *Drakar och Demoner*. *Vildhjärta* handlar i korthet om att en grupp äventyrare fastnar i den av drakblod förtrollade skogen Vildhjärta och måste finna hemligheter samt döda monster för att komma ut igen. Strax innan jul kom du överens med din syster, Jenny, och några vänner att det vore kul att ägna några av mellandagarna åt rollspel och du kom på den perfekta platsen för att få vara ifred. Din farfar ärvde i somras en gammal enslig gård utanför Vännäs från sin bror, Jerker. Trots att din familj hela din uppväxt bott i Umeå så träffade du bara Jerker vid ett enda tillfälle, på din farfars 75-årsfest för sju år sedan. Gubben verkar ha levt som en enstöring på gården, Västangård, fram tills han dog i en hjärnblödning. Slakten hjälps i somras åt att rensa ut det bråte som Jerker samlat i boningshuset och gjorde några mindre renoveringar. Tanken är att huset skall säljas så småningom men innan dess tycker du att det kan passa bra att spela rollspel i. Du hjälpte till med utställningen under en dag i augusti och märkte då att Jerker hade många gamla reseguider, vilka du tog hand om. Han reste visst mycket när han var ung.

Ni har tänkt vara i stugan i tre dagar och har därför packat en hel del mat. Nu i kväll hade ni främst tänkt äta tacos och göra rollpersoner. Ni kommer eventuellt hinna börja spela.

Om de andra i spelgruppen

- Jenny, din syster. Schysst och kul att umgås med.
- Paula, Jennys bästis. Har börjat spela rollspel rätt nyligen men klarar det bra. Söt och har rätt bra smak när det gäller böcker.
- Tommy, tvilling till Jens. Klasskompis sedan många år och pålitlig när något behöver göras.
- Jens, tvilling till Tommy. Mycket lik sin bror. Dock lite mindre ledande.

## **Dramatiska egenskaper**

Boklärd

Datorkunnig

Språkkunnig

Trovärdig

## **Drivkrafter:**

Rättfärdighet(Ljus)

Äventyrlighet(Mörk)

Kreativitet(Mörk)

Beskyddarinstinkt(Ljus)

## **Jenny Holmgren (16 år)**

Du bor i Umeå tillsammans med dina föräldrar och din äldre bror Paul. Du går andra året som estet på Midgårdskolans gymnasium. Du drömmer om att bli musikalartist då du både tycker om att sjunga och skådespela.

Du har sedan några år spelat rollspel tillsammans med din bror och lite annat folk. Ni har nu, under mellandagarna, tänkt att åka ut och spela rollspel en gård utanför Vännäs som er farfar just ärvt av din underliga gammelfarbror Jerker, som du visst ska ha träffat någon gång när du var liten vilket du inte minns. Släkten städade ut gården till viss del i somras men du har faktiskt inte varit där själv än. Det vore kul att få reda på mer om gubben.

Du tycker mycket om att spela rollspel. Du tycker om att gestalta olika roller, lösa gåtor och problem samt berätta spännande historier tillsammans. Under de kommande tre dagarna är det tänkt att Paul ska börja spela en rollspelskampanj som heter *Vildhjärta* till rollspelet *Drakar och Demoner*. Du har tänkt spela en gammal vitskäggit magiker, lite som Gandalf kanske. Paula, din bästis och klasskamrat, är också med och ni har kommit överrens om att hon ska spela din unga lärling som är en alv. Paula tycker väldigt mycket om alver och läser nästan lika mycket fantasy som din bror. Du tycker om att vara spontan och improvisera. Visserligen kan du förstå värdet med alla regelsiffror i rollspel men ibland tycker du att de snarare hindrar än hjälper själva rollspelandet.

### **Drivkrafter:**

Kreativitet(Mörk)  
Sanningssökande(Ljus)  
Spontanitet (Mörk)  
Vänskap(Mörk)

### **Dramatiska egenskaper**

Skådespelare  
Språkkunnig  
Charmig  
Musiker

## **Paula Svensson (16 år)**

Du bor tillsammans med dina två yngre bröder och dina föräldrar i Umeå. Du går andra året på estetprogrammet på Midgårdsskolan. Du har alltid tyckt om sagor och andra berättelser. Ända sedan du lärt dig läsa har du varit en stor bokslukare, mestadels inriktad på fantasygenren. Under hela din uppväxt har du varit mycket ute i naturen, inte minst genom engagemang inom scoutrörelsen vilket du ärvt av dina föräldrar. Det är din bästa kompis, Jenny, som i höstas fick dig att börja spela rollspel tillsammans med henne, hennes bror Paul och några fler. Ni har nu tänkt att spela rollspel och övernatta tre dagar i rad i en stuga som Paul och Jennys familj äger utanför Umeå.

Du är nyfiken och testar gärna nya saker. Du tycker om att vara i händelsernas centrum och få uppskattning för det du gör. Du eftersträvar i regel att vara ärlig mot de i din omgivning och förväntar dig att folk ska vara ärliga med dig. Du tycker väldigt mycket om djur de brukar tycka om dig.

Du tycker att Paul är en bra spelledare, fast å andra sidan är han den enda spelledare du haft. Han är en bra berättare och verkar tycka om rätt sorts böcker. Tvillingarna Jens och Tommy Martinsson vet du egentligen inte så mycket om även om du spelat med dem några gånger. De är väl rätt trevliga, som folk är mest.

Inför det äventyr som Paul har tänkt spela så har du och Jenny pratat ihop er lite. Jenny har tänkt spela en gammal skäggig magiker och du har tänkt att spela dennes alviska trollkarlslärling. Du har alltid tyckt att alver är häftiga.

## **Drivkrafter**

Nyfikenhet(Mörk)

Hjälpksamhet(Ljus)

Ärelystnad(Mörk)

Ärlighet(Ljus)

## **Dramatiska egenskaper**

Djurvän

Skådespelare

Överlevare



## **Jens Martinsson (17 år)**

Du bor i Umeå tillsammans med dina föräldrar och din tvillingbror Tommy. Du läser sista året på samhällsvetarprogrammet på Dragonskolan. Dina huvudsakliga fritidsintressen är judo, datorspel (främst World of Warcraft) och rollspel. Du spelar också gitarr i ett band tillsammans med några kompisar, ett intresse du inte delar med din bror.

Många tar fel på dig och din tvillingbror Tommy. Detta är dock inte så konstigt då ni faktiskt är enäggstvillingar och delar många intressen. Ibland hade det dock varit trevligt om ni haft lite fler tydliga olikheter då många ni känner lite mer ytligt inte ser skillnad på er. Du och din bror tycker mycket om varandra och i regel är ni överens men du försöker faktiskt ibland säga mot honom endast för att tycka lite annorlunda. Ni tävlar ofta kring olika saker och du tycker om att vinna.

Under de närmaste tre dagarna är det tänkt att du och Tommy, tillsammans med er klasskompis Paul, hans syster Jenny och en tjej som heter Paula ska sova över och spela rollspel i en stuga ute i skogen utanför Vännäs. Det är Paul och Jennys släkt som äger stugan. Paul, som är spelledare, och hans syster Jenny känner du sedan många år tillbaka. Paula har du dock bara spelat några gånger med. I äventyret som Paul tänkt spelledda hade du tänkt spela en mänsklig krigare av något slag.

Även om du och Tommy är lika så känns det som om det hela tiden är du som måste ta ansvar varje gång det är något viktigt som måste göras. Särskilt nu när era föräldrar har det jobbigt. Din pappa, som tidigare jobbat på Volvo, har varit arbetslös i nästan ett år nu och din mamma är sjukskriven från sitt jobb som undersköterska pga sina allvarliga ryggproblem. Ni börjar få det allt sämre ekonomiskt men Tommy verkar inte förstå att ni måste ta större eget ansvar då era föräldrar mår dåligt. Han verkar mest irritera sig på att du tar ansvar när han inte gör det.

### **Drivkrafter**

Trots(Mörk)  
Vinnarinstinkt(Mörk)  
Ärelystnad(Mörk)  
Ansvarskänsla(Ljus)

### **Dramatiska egenskaper**

Atletisk  
Kämpe(Judo)  
Datorkunnig  
Musiker

## **Tommy Martinsson (17 år)**

Du bor i Umeå tillsammans med dina föräldrar och din tvillingbror Jens. Du läser sista året på samhällsvetarprogrammet på Dragonskolan. Dina huvudsakliga fritidsintressen är judo, datorspel (främst World of Warcraft) och rollspel. Du håller också på en hel del med att skruva i datorer och annan elektronik, ett intresse du inte delar med din bror. Överlag är du bra på att bygga och reparera saker.

Många tar fel på dig och din tvillingbror Jens. Detta är dock inte så konstigt då ni faktiskt är enäggstvillingar och delar många intressen. Ibland hade det dock varit trevligt om ni haft lite fler tydliga olikheter då många ni känner lite mer ytligt inte ser skillnad på er. Du och din bror tycker mycket om varandra och i regel är ni överens men du försöker faktiskt ibland säga mot honom endast för att tycka lite annorlunda. Ni tävlar ofta kring olika saker och du tycker om att vinna.

Under de närmaste tre dagarna är det tänkt att du och Jens, tillsammans med er klasskompis Paul, hans syster Jenny och en tjej som heter Paula ska sova över och spela rollspel i en stuga ute i skogen utanför Vännäs. Det är Paul och Jennys släkt som äger stugan. Paul, som är spelledare, och hans syster Jenny känner du sedan många år tillbaka. Paula har du dock bara spelat några gånger med. I äventyret som Paul tänkt spelledda hade du tänkt spela en dvärgkriigare.

Även om du och Jens är lika så känns det som om det hela tiden är han som försöker styra och ställa. Särskilt nu när era föräldrar har det jobbigt. Din pappa, som tidigare jobbat på Volvo, har varit arbetslös i nästan ett år nu och din mamma är sjukskriven från sitt jobb som undersköterska pga sina allvarliga ryggproblem. Visst måste ni hjälpas åt mer, särskilt som familjen har börjat få det knapert ekonomiskt, men du tycker inte om att han hela tiden försöker bossa över allt.

### **Drivkrafter**

Trots(Mörk)

Vinnarinstinkt(Mörk)

Ärelystnad(Mörk)

Hjälpsamhet(Ljus)

### **Dramatiska egenskaper**

Atletisk

Kämpe(Judo)

Datorkunnig

Uppfinnare