

Slumpen och äventyr i Tassar & Morrhår

Många av händelserna i ett äventyr presenteras som om de sker av en slump för rollpersonerna, men självklart är de planerade av spelledaren för äventyrets skull. Sådana situationer brukar i äventyrsbeskrivningen inledas med frasen "rollpersonerna råkar av en slump..." och fortsätta med allt från "...få syn på en mystisk håla" till "...känner igen en stulen kopp på en loppmarknad", eller "...springer ihop med en gammal äventyrare på en krog". Tolkiens Bilbo är ett bra exempel. Bilbo hittar härskarringen av en *slump*. Sedan upptäcker han av en *slump* att ringen gör honom osynlig.

Slumpen kan användas för att koppla ihop och ursäkta ganska osannolika händelser i ett äventyr. Jämför med Star Wars där Luke Skywalker av en *slump* kommer i kontakt med två robotar som av en *slump* sammanför honom med hans syster (som han inte visste att han hade), Leia, som av en *slump* råkar vara ledare för rebellerna och dessutom tillfångatagits av den onde Darth Vader. Det *slumpar* sig också så att samma Vader är deras far och av en märklig *slump* konstruerade en av robotarna som påbörjade Lukes sökande efter Leia. I det här fallet höjer slumpen dramatiken i historien som berättas.

Dessa grepp, att använda slumpen som kickstart för ett äventyr eller som dramahöjare, både kan och bör du som spelledare använda. För att vara riktigt effektiv brukar de planerade slumpändelserna blandas upp med riktiga sådana, till exempel slumpade händelser under en resa. I allmänhet är det mycket roligare för alla inblandade ju längre spelledaren lyckas hålla sina spelare okunniga om vad som är slump och vad som inte är det.

För att hedra slumpens betydelse för oss rollspelare följer här ett par äventyr där slumpen spelar en stor roll, åtminstone så vitt rollpersonerna upplever det:

Dubbelgångaren

Felicia Tamtass, en mus bland ladugårdsmössen, blir av en slump igenkänd som på pricken lik Johanna Vildöra, en annan mus i ett annat mussamhälle bland de fria djuren långt inne i skogen. Det är en resande handelsman som upptäcker och berättar om likheten. Felicia blir nyfiken på hur det kommer sig att de är så lika varandra och bestämmer sig för att besöka Johanna. Hon känner rollpersonerna och organiserar en expedition lett av den resande handelsmannen till det fjärran mussamhället. Hela äventyret bygger sedan på ett antal slumpmässiga möten under resans gång. När Felicia och rollpersonerna anländer till mössen ute i skogen välkomnas de med öppna armar av Johanna. Det blir ett lyckligt återseende då det visar sig att Johanna är Felicias lillasyster som togs av en rovfågel när hon var barn. Men i stället för att bli rovfågelmatt lyckades hon slingra sig ur dess klor och föll ner mitt i mussamhället i skogen. Där vårdades hon tillbaks till full vigör och eftersom hon inte visste hur hon skulle hitta hem till Bortomberga igen slog hon sig ner bland sina nya vänner.

Vägvalet

Lille musen Algot Brytsvans har saknats i över en dag. Han var ute och lekte ensam i skogen. Mössen i Bortomberga organiserar en skallgång där alla delas upp i grupper och får var sin del av skogen att leta igenom. Av en slump råkar det vara äventyrarnas grupp som hittar spår efter Algot. De hittar spåret genom att en av äventyrarna trampar genom marken och faller ner i en tunnel. I samma hål ligger en röd mössa. Samma

röda mössa som Algot bar när han försvann. Rollpersonerna kan följa fotspår i tunneln som skulle kunna vara Algots. De leder till en korsning där tunneln delar sig i tre gångar. Marken är så hårt stampad i korsningen att rollpersonerna får -10 i CL för färdigheten Spåra. Förmodligen måste de gissa vilken av de tre gångarna de ska följa. Två av gångarna är blindgångar och leder till fällor avsedda att hålla obehöriga borta. Den tredje gången är den gång Algot tog (av en ren slump). Den leder till en port som leder ner till en stor lagerlokal med tjuvgods. Lagerlokalen mynnar ut i en dikestrumma halvfylld med vatten. Dikestrumman mynnar i sin tur ut i bäcken vid Bortomberga. I lagerlokalen har ett gäng rövare slagit sig ner. De är råttor och det är de som har byggt gången Algot trillade ner i. De har stulit pengar, mat och värdesaker från de fria djuren och förbereder sig som bäst att fly nedströms med sitt byte. Eftersom Algot upptäckte deras gömställe anar rövarna att det snart kommer att hittas av fler lokalbor. Därför har de bestämt sig för att ge sig av. De håller på att packa ett par flottar med tjuvgodset. I ett hörn i lagerlokalen sitter Algot bunden till händer och fötter. Rövarråttorna hittade honom i gången som ledde in till deras näste och har inte bestämt sig för vad de ska göra med honom ännu. Rollpersonerna kan välja att slåss med råttorna eller försöka frita Algot utan att råttorna märker det.

Lotterivinsten

På nyårsdagen varje år anordnar Petronella Örtofs ett lotteri. Petronella är en av de rikaste smådjuren i Bortomberga. Lotteriet är öppet för vem som helst att delta i och smådjur från när och fjärran brukar köpa en lott. Det här året är det igelkotten Alicia Rasptagg som vinner lotteriet. Petronella lejer rollpersonerna att forsla pengarna till Alicia. Alicia bor ute bland de fria djuren i skogen. Rollpersonerna får en karta över vägen till henne och en kista fylld med lotterivinsten. Det är en ansevärd summa pengar som ska fraktas. Längs vägen möter rollpersonerna inte bara rövare som vill åt lotterivinsten, de får även problem vid bäckar och tjocka snår, för att inte nämna hotande farliga rovdjur. Kanske möter de även ett och annat smådjur i behov av ytterligare hjälp under resan?