

F Ö R E N K L A D

# Tassar & Morrhår

Av Nils-Erik Lindström

## Vad är det här

*Förenklad Tassar & Morrhår* är en väldigt enkel regeluppsättning baserad på reglerna för rollspellet Tassar & Morrhår, som du kan köpa online på [www.tassarochmorrhår.se](http://www.tassarochmorrhår.se) eller i din spelbutik. *Förenklad Tassar & Morrhår* är tänkt att användas som regler om spelarna inte vill spela med de mer avancerade reglerna i regelboken Tassar & Morrhår, eller ifall de som spelar är väldigt unga.

Oavsett anledningen du väljer att spela med *Förenklad Tassar & Morrhår* går det att spela samma äventyr som de för vanliga Tassar & Morrhår. Systemen delar samma grund.

## Spelvärld

Precis som i rollspellet Tassar & Morrhår handlar det om smådjur som utför storverk. Spelarna antar rollen som smådjur i en fabel och skapar tillsammans en spelvärld där alla deras äventyr utspelar sig.

## Förhandskrav

Allt du behöver för att spela *Förenklad Tassar & Morrhår* finns i de här reglerna.

Innan varje spel måste man utse en Spelledare. Denne måste ha läst igenom reglerna i det här häftet och förslagsvis också ha ett passande äventyr tillgängligt.

Det finns massvis med extramaterial, äventyr och inspiration att hämta på Tassar & Morrhårs hemsida: [www.tassarochmorrhår.se](http://www.tassarochmorrhår.se)

## Grundegenskaper

I *Förenklad Tassar & Morrhår* används fyra grundegenskaper. De anger hur bra rollpersonen är på att utföra handlingar beroende av egenskapen. För att orka lyfta något måste du vara stark, för att springa fort måste du vara snabb, för att komma över en förkylning måste du vara tålig, osv. Grundegenskapsvärdena i *Förenklad Tassar & Morrhår* brukar variera mellan 5 och 10.

## Styrka (STY)

Värdet för Styrka förkortas STY och representerar rollfigurens styrka. En kontroll mot STY används till exempel för att lyfta tunga saker, bända upp hårda metallstänger eller bräcka upp tunga dörrar. STY används också i strid för att träffa någon med en snyting eller bitas hårt.

## Snabbhet (SNA)

Värdet för Snabbhet förkortas SNA och visar hur snabb, smidig, fingerfärdig och vig rollpersonen är. En kontroll mot SNA används till exempel för att dyrka upp ett lås, springa ifrån någon eller balansera på ett spänt snöre. I strid används SNA för att träffa ett mål med kastade stenar, spjut eller pilbågsskott.

## Kunskap (KUN)

Värdet för Kunskap förkortas KUN och symboliserar rollpersonens minne, inlärningsförmåga, syn, hörsel och allmänna kunskapsnivå. En kontroll mot KUN används för att få försöka få syn på något dolt, uppfatta ett lågt ljud, komma ihåg en lång ramsa eller för att kontrollera om rollpersonen vet hur man bakar goda kakor.

## Tålighet (TÅL)

Tålighet förkortas TÅL och visar hur seglivad, envis och uthållig rollpersonen är. En kontroll mot TÅL används för att hålla andan en längre stund, för att springa riktigt långt eller för att orka stanna uppe väldigt, väldigt länge utan att nicka till. TÅL används också för att se ifall rollpersonen undviker att svimma när hon slagit sig riktigt illa.

## Att utföra handlingar och chans att lyckas

När en rollperson försöker göra något svårt, som att klättra upp för ett stolsben, eller gömma sig för en katt, slår man en kontroll mot en av rollpersonens grundegenskaper. Det måste vara en grundegenskap som passar för handlingen som ska utföras. Ifall rollpersonen försöker klättra slår spelaren en kontroll för STY, ifall rollper-

sonen försöker gömma sig slås en kontroll mot SNA, osv. Värdet på grundegenskapen är rollpersonens chans att lyckas. *Chans att lyckas* förkortas *CL* i reglerna.

En *Färdighetskontroll* är ett slag med två tärningar. Ifall utfallet är lika med eller lägre än *CL* är kontrollen lyckad. En kontroll med resultatet 12, två sexor, är alltid ett misslyckande, oavsett hur hög *CL* är. Utfallet 2, två ettor, är alltid ett lyckat slag, oavsett hur låg *CL* är.

*Exempel: Igelkotten Aurora ska försöka simma över en strid bäck. För att lyckas med det tycker Spelledaren att Auroras spelare, Hanna, ska slå en kontroll mot Auroras SNA. Auroras SNA är 8, hennes chans att lyckas blir därför 8.*

## Färdighetsmeningar

En rollpersons *Färdighetsmeningar* är ett antal meningar, 3 eller fler, som beskriver vad rollpersonen är bra på. Alla handlingar rollpersonen gör som kan hänvisas till någon av meningarna får +1 i *CL*.

*Exempel: Igelkotten Aurora från exemplet ovan ska simma över bäcken. Hon har SNA 8 och spelaren påpekar att texten "Aurora är bra på att simma" finns uppskriven på rollformuläret. Eftersom färdighetsmeningen kan kopplas till den handling Aurora försöker genomföra, simma, ökar hennes chans att lyckas med ett, från 8 till 9.*

Varje färdighetsmening måste ange en enda handling som rollpersonen är bra på. Färdighetsmeningen får inte hänvisa till flera handlingar.



I slutändan är det spelledaren som bestämmer ifall en färdighetsmening är godkänd eller inte.

*Exempel: Följande färdighetsmeningar är godkända: Jocke är bra på att klättra. Jocke är bra på att simma. Jocke är bra på att bitas. Följande är inte godkända eftersom de hänvisar till flera handlingar: Jocke är bra på allt. Jocke är bra på sporter.*

Nedan följer en lista med förslag på handlingar som spelarna skulle kunna välja att deras rollperson är bra på. Självklart är det fritt fram att skriva ner färdighetsmeningar med andra handlingar än de listade här.

## Förslag på ämne för färdighetsmeningar

Blanda gifter, boxas, bitas, dyrka upp lås, finna mat att äta, flyga, få syn på saker, första hjälpen, gräva gångar, gömma sig, göra upp eld, hoppa långt, höra svaga ljud, kasta kniv, kasta lasso, kasta sten, klättra, känna dofter, köpslå, ljuga, läsa och skriva, laga mat, simma, skjuta pilbåge, skjuta slangbella, slåss med kniv, slåss med svärd, smyga, snatta små föremål, tränga sig igenom trånga utrymmen, uppfinna saker, uppföra sig väl, vårda skadade.

## Att hjälpas åt

Det är alltid effektivt att hjälpas åt att utföra en handling. Om flera rollpersoner kan hjälpas åt att utföra samma handling väljer deltagande spelare en av de deltagande rollpersonerna vars grundegenskap färdighetskontrollen sker mot. Denna kallas för den *aktiva* rollpersonen. De som hjälper till kallas för de *hjälpande* rollpersonerna. Var och en av de hjälpande rollpersonerna slår en färdighetskontroll. För varje lyckad handling får den aktiva rollpersonen +1 i CL. Efter att ha summerat hur mycket de hjälpande rollpersonerna ger i färdighetsbonus till den aktiva rollpersonens CL, utförs färdighetskontrollen för denne.



*Exempel: Mössen Pontus, Sofia och Jonte försöker flytta på en tung sten. Spelledaren bedömer att det krävs en kontroll mot STY för att orka flytta stenen. Pontus är starkast så han utses av spelarna till den aktiva rollpersonen. Han har STY 8. Sofia och Jonte blir de hjälpande rollpersonerna. Sedan slår de som spelar Sofia och Jonte var sin kontroll mot sin STY. Båda två lyckas. Pontus får +1 i CL för varje lyckat slag, Pontus CL ökar med +2 till 10.*

## Modifikationer på CL

Ifall Spelledaren anser att omständigheterna är sådana att det är lätt för rollpersonen att genomföra en handling, eller ifall hon har hjälpmedel, såsom en badring om hon ska simma, eller ett rep och äntherhake om hon ska klättra, ökar chansen att lyckas med +1 i CL. Glöm inte bort att oavsett hur högt CL råkar vara, är en kontroll med resultatet 12, två sexor, ett misslyckande.

På samma sätt kan CL minskas ifall Spelledaren bedömer att det är extra svårt att genomföra det rollpersonen försöker göra. Då får Spelledaren ge rollpersonen -1 i CL. Kom ihåg att oavsett hur lågt CL blir, är resultatet 2, två ettor, alltid en lyckad kontroll.

Spelledaren har rätt att bestämma att en handling helt enkelt inte går att genomföra. En mus kan inte flyga, den har inga vingar. En igelkott kan inte springa ifatt en bil, den är inte snabb nog. En katt kan inte tränga sig igenom in genom ett råtthål, det är för litet. Osv.

## Utrustning

Alla rollpersoner bär med sig, eller äger föremål. Kanske bär de stövlar, som mästerkatten i stövlar, eller bär med sig en pilbåge eller ett rep för att enklare kunna bestiga branter. Följande föremål är förslag på föremål rollfigurerna kan vilja äga eller bära med sig.

## Föremål

Stövlar (1 par)	Säck
Skor (1 par)	Rep
Sandaler (1 par)	Änterhake
Kjol	Pilar (10 st)
Strumpor (1 par)	Slungstenar (10 st)
Byxor	Snöre
Knäbyxor	Fackla
Hatt	Lykta
Smink	Påse med små spelkulor
Verktygslåda (med verktyg)	Pengapung/börs
Elddon	Pilbåge
Tält	Långbåge
Liten vagn	Armborst
Kastrull (att laga mat i)	Slunga
Tubkikare	Svärd
Glasögon	Hillebard
Monokel	Dolk
Armborstlod (10 st)	Påk
Poncho	Yxa
Slängkappa	Värja
Regnrock	Stav
Rock	Spjut
Dyrkset	Lans
Ryggsäck	Sovmatta

## Rollpersonsskapande

När rollpersonerna skapas slår spelarna 1T6+4 för varje grundegenskap rollpersonen har. Det innebär att varje rollperson har värden på mellan 5 och 10 i Styrka, Snabbhet, Kunskap och Tålighet.

Efter att alla grundegensaper är framslagna ska spelaren välja vilken art rollpersonen är. Rollpersoner får bara vara smådjur såsom mus, sork, råtta, groda, lämmel, igelkott, hamster, sparv, talgoxe eller liknande.

*Exempel: Helena ska skapa en rollfigur. Hon slår därför 1T6+4 för var och en av de fyra grundegenskaperna. Hon får resultatet STY: 6, SNA: 8, KUN: 5 och TÅL: 7. Eftersom Hanna gillar igelkottar bestämmer hon sig för att hennes rollperson är en igelkott.*

## Namn

Varje spelare väljer och skriver ner rollpersonens namn på sitt rollformulär. Spelaren skriver också sitt eget namn på rollformuläret så det blir lätt att hålla reda på vem som spelar vilken rollfigur.



*Exempel: Hanna tycker att hennes rollperson ska beta "Aurora", så hon skriver det vid texten "Namn" på rollformuläret. Vid texten "Spelare" skriver hon sitt eget namn, Hanna.*

## Färdighetsmeningar för nyskapade rollpersoner

Spelaren skriver sedan upp tre färdighetsmeningar som beskriver vad deras rollperson är bra på. Följ reglerna för färdighetsmeningar.

*Exempel: Hanna skriver ner följande tre färdighetsmeningar för sin rollperson: Aurora är bra på att simma. Aurora är bra på att höra svaga ljud. Aurora är bra på att laga mat.*

## Startutrustning

Spelaren får anteckna upp till fem föremål som hennes rollperson äger eller har med sig. Hon får komma på dem själv eller välja dem från utrustningslistan.

*Exempel: Hanna väljer att Aurora ska ha med sig en kastrull att laga mat i. En badring ifall hon måste simma, ett par bra skor, en kökskniv att skära mat med och en ryggsäck att bära utrustningen i. Allt som allt 5 föremål (Spelledaren är snäll och räknar "ett par skor" som ett föremål, inte två).*

## Erfarenhet

Efter varje äventyr en rollperson är med och avslutar får varje spelare skriva ner ytterligare en färdighetsmening med något som rollpersonen är bra på. Använd de vanliga reglerna för färdighetsmeningar. På så vis lär sig rollpersonen något nytt av varje äventyr.

## Strid

Ibland råkar smådjuren i bråk med andra djur. Det kallas för strid. Eftersom väldigt mycket händer så snabbt i strid har man särskilda regler för stridssituationer.

## Stridsrundor

Så snart ett rollperson anfaller ett annat djur, eller tvärtom, övergår man omedelbart till att mäta tid i *Stridsrundor*. Stridsrundor förkortas *SR*. Varje stridsrunda får alla deltagarna i striden en chans att genomföra en handling. Eftersom många handlingar utförs under en strid brukar den bestå av många stridsrundor efter varandra. En strid avbryts så snart alla som slogs flytt från striden, är medvetslösa eller helt enkelt inte vill slåss mer.

## Initiativ

Varje stridsrunda börjar med att alla som deltar i striden slår *Initiativ*. Det är ett tärningsslag som anger vem som får handla först i rundan. Initiativ slås med 1T6 och sedan läggs resultatet till rollpersonens SNA. Snabba rollpersoner har med andra ord lättare att få ett högre initiativ än långsammare.

*Exempel: Annas rollperson rättan Pontus Långöra har hamnat i strid med en elak vessla. Pontus har SNA 6. Anna slår för initiativ med en sexsidig tärning. Hon slår en fyra. Anna lägger ihop 4 med Pontus SNA på 6. Pontus initiativ blir 10. Förhoppningsvis har spelledaren slagit ett lägre initiativ för vesslan.*

Varje stridsrunda räknar Spelledaren ner från det högsta initiativet som slagits. Den som har högst får handla först. Därefter får den som har näst högst försöka göra något. Sedan den som har tredje högst. O.S.V.

*Exempel: Annas rollperson Pontus har initiativ 10. Spelledaren slår en tärning och lägger till vesslans SNA. Det blir sammanlagt 8. Eftersom det bara är de två inblandade i striden börjar sedan spelledaren med att bestämma att Pontus får försöka göra en handling innan vesslan, han hade högst initiativ. När Pontus försökt göra sin handling (oavsett om han lyckas eller misslyckas) så är det Vesslans tur att försöka göra sin handling.*



## Handlingar i strid

Varje stridsrunda får varje rollperson försöka utföra *en handling*.

Alla handlingar en rollperson försöker genomföra under en stridsrunda sker på rollpersonens initiativ.

När alla inblandade i striden har handlat är stridsrundan slut och en ny stridsrunda tar sin början. Alla slår initiativ igen.

*Exempel: I striden mellan Pontus och vesslan i exemplet ovan har Pontus högst initiativ och får försöka göra en handling. Därefter är det vesslans tur. När vesslans försök till handling är över har alla inblandade i striden försökt göra något, därför tar stridsrundan slut. En ny stridsrunda börjar omedelbart och det är dags att slå ett nytt initiativ för Pontus och vesslan för att se vem som får handla först i den stridsrundan.*

När det blir rollpersonens tur att försöka handla i en strid får spelaren nämna en handling som rollpersonen vill göra. Spelaren måste säga något i stil med "Min rollperson kommer att försöka bita katten i svansen" eller "Min rollperson försöker ge vesslan en snyting". Men det kan också vara "Min rollperson tänker fly från striden" eller "Min rollperson tänker inte göra något under stridsrundan".

Spelledaren bestämmer ifall det krävs ett täringsslag mot en grundegenskap för att lyckas med handlingen, eller ifall rollpersonen automatiskt lyckas. Till exempel krävs det en kontroll mot STY för att träffa någon med ett knytnävsslag. Men det krävs ingen kontroll för att "lyckas" göra ingenting, gå, springa eller fly från en strid.

## Anfall

Allt som oftast försöker de inblandade i en strid slåss, träffa någon annan med ett vapen eller bitas. Det kallas för ett anfall. Det finns två slags anfall, *närstrid* och *strid med avståndsvapen*.

*Närstrid* innebär att rollpersonen eller en motståndare försöker skada någon som står nära intill. Det rör sig ofta om anfall med sparkar, bett,

snytingar eller med svärd och dolk. För att lyckas med ett anfall i närstrid slår rollpersonen en kontroll mot sin STY.

*Strid med avståndsvapen* innebär att rollpersonen eller en motståndare försöker träffa någon som står en bit bort med hjälp av ett avståndsvapen. Det kan röra sig om kastade stenar, spjut, slungstenar, pilbågsskott eller märlor från en slangbälla. För att träffa en fiende eller ett mål med ett avståndsvapen måste spelaren lyckas med en kontroll mot rollpersonens SNA.

*Exempel: Åter till rätten Pontus strid med en vessla. Pontus försöker träffa vesslan med sin knytnäve. Det innebär att det är närstrid, och därför måste Anna, Pontus spelare, lyckas med en kontroll mot Pontus STY, som är 7. Anna slår en 3:a och en 4:a, sammanlagt 7. Anna träffar precis vesslan på nosen.*

## Skador i strid

Ifall en rollperson lyckas med sitt anfall på en motståndare så har hon antingen orsakat en skada på motståndaren eller så har hon fått motståndaren att fly. Motståndaren som blev träffad får själv välja om hon vill bli skadad eller bli jagad på flykt undan striden.

Varje skada ger -1 i CL på alla handlingar för den skadade. Alla skador en enskild rollperson eller motståndare har fått räknas samman. Det innebär att om en rollperson har tagit tre skador får hon sammanlagt -3 i CL på alla handlingar. Vid den femte skadan finns det en risk att rollpersonen svimmar av sina skador. Läs mer i stycket "Effekten av skador" nedan.

*Exempel: Pontus har precis träffat vesslan som han strider med på nosen. Spelledaren spelar vesslan och får nu valet mellan ifall vesslan ska ta en skada och få -1 på alla CL tills skadan är läkt eller fly från striden istället för att skadas. Spelledaren bestämmer att vesslan väljer att fly istället för att ta en skada.*



## Flykter och hur man hanterar dem

En spelare kan alltid välja att låta sin rollperson fly från en strid som sin handling på sitt initiativ. Eller så kan hon välja att fly istället för att ta en skada.

En spelare som väljer att låta sin rollperson fly från en strid måste nämna var hon flyr till. Platsen måste ligga en bit bort från platsen där striden utspelade sig. Men det måste gå att ta sig till den på kort tid. Till exempel får man välja att fly till ut rummet till hallen intill, eller in i ett råtthål. Men man kan inte välja att "fly hem", eftersom det ofta är väldigt långt borta för ett litet smådjur.

Ifall ingen fiende följer efter den som flyr så är striden över och spelet slutar använda stridsrundor.

Den som flyr från en strid får inte själv påbörja en ny strid med de som fick henne att fly. I alla fall inte förrän hon har hunnit hämta en vän som hjälper henne, eller ifall det gått en ordentlig stund och hon har fått slicka sina sår, så att säga.

Men de som fick en fiende att fly får självklart välja att följa efter den flyende. Ifall de vill följa efter den som flyr krävs det att de kan ta sig till den plats den flyende befinner sig på. Annars får

de inte följa efter, då avslutas striden. Därför kan det vara en bra idé att fly genom små råtthål eller under dörrspringor ifall man som smådjur jagas av ett större djur. Det större djuret kan helt enkelt inte följa efter.

Ifall förföljaren kan följa efter den som flyr fortsätter striden på den nya platsen med en ny stridsrunda. Man slår i så fall ett nytt initiativ och hanterar strid "som vanligt".

*Exempel: Vesslan som slogs med Pontus och fick ett slag på nosen flyr från striden. Spelledaren säger att vesslan flyr in i ett buskage intill den plats där striden stod. Anna som spelar Pontus säger att där kan vesslan gärna sitta och tycka synd om sig själv. Pontus tänker inte förfölja vesslan. Därmed är striden över och Anna och spelledaren slutar därför använda sig av stridsrundor och initiativ.*

## Skada sig på andra sätt än i strid

Det är en farlig värld för smådjur. Det är fullt möjligt att ta skador av att falla eller få något tungt över sig.

### Fall eller hopp från höga höjder

Ifall ett smådjur faller eller hoppar ner från ett *lagom högt föremål*, vilket är ett föremål högt som ett människostort bord, eller motorhuven på en bil, finns det en risk att hon skadar sig. Varje rollperson som hoppar eller faller från ett lagom högt föremål måste lyckas med en kontroll mot sin SNA eller ta en skada.

En rollperson som faller från ett *väldigt högt föremål*, vilket är ett föremål högt upp, som en lampa hängande i taket, eller ett fönster på andra våningen, måste lyckas med en kontroll mot sin SNA eller ta 1T6 skador. Även ifall hon lyckas med kontrollen tar hon en skada.

En rollperson som hoppar eller faller från en *jättehög höjd*, vilket är på samma höjd som ett hustak eller en balkong flera våningar upp, måste lyckas med en kontroll mot SNA eller ta 2T6 skador. Även ifall kontrollen lyckas kommer hon att ta 1T6 i skada.

Precis som i strid finns det en risk att rollpersonen svimmar vid fem eller mer i skada. Läs mer i stycket "Effekten av skador" nedan.

## Förgiftning

På samma vis kan rollpersoner ta skada av att råka äta gift eller bli bitna av en giftorm. De måste då lyckas med en kontroll mot sin TÅL eller ta 1T6 skador av giftet. Även ifall de lyckas tar de en skada.

## Drunkning

Alla som försöker simma i strömt eller stort vatten och misslyckas med en kontroll mot sin STY tar en skada. Det kan med andra ord sluta illa att ge sig ut på längre simturer ifall man inte är duktig simmare.

## Effekten av skador

Oavsett ifall rollpersonen skadade sig i strid, i ett fall eller en olycka ger varje skada -1 i CL på allt rollpersonen företar sig. Ju fler skador rollpersonen har, desto större summa minus får hon. Ett skadat smådjur har minus på alla sina CL.



I och med att en rollperson får sin femte skada måste spelaren omedelbart slå en kontroll mot TÅL för att se om rollpersonen svimmar av sina skador. Minuset på CL räknas inte med i TÅL-kontrollen. Oavsett hur många skador rollpersonen har slås kontrollen mot TÅL utan avdrag.

Om kontrollen misslyckas svimmar rollpersonen i 2T6 minuter i spelvärlden. Om kontrollen lyckas får rollpersonen fortsätta handla. Men varje gång hon tar ny skada måste hon upprepa kontrollen mot TÅL för att inte svimma.

En rollperson som svimmat har fortfarande lika många skador kvar när hon vaknar. Men för varje ny skada hon får måste spelaren lyckas med en kontroll mot TÅL eller svimma 2T6 minuter igen.

Det är möjligt att ha hur många skador som helst. Men ett smådjur som är avsvimmat blir mycket lätt dödat av ett anfallande djur. I så fall så måste spelaren skapa en ny rollperson.

På varje rollformulär finns en rad precis under grundegenskaperna. Sätt kryss i rutorna för varje skada rollpersonen tar och läs av hur många minus rollpersonen har på CL för närvarande.

Det är sedan enkelt att sudda bort kryssen allt eftersom skadorna läks. Vid fem eller fler skador är det markerat att en kontroll ska ske mot rollpersonens TÅL för att inte svimma.

## Återhämtning av skador

Enda sättet att bli av med skador är att låta dem läkas. Varje hel natts sömn en rollperson sover får spelaren avlägsna en skada.

*Exempel: Ifall rollpersonen har tre skador, och därför -3 i CL på allt hon försöker göra, har hon bara två skador kvar nästa dag och -2 i CL. Efter sammanlagt tre natters sömn är alla skador läkta och alla minus på CL är borta. Hon är då helt återställd.*



## Djur

Spelledarrollpersoner kan vara smådjur som spelarnas rollpersoner eller så är de någon av de större djuren som förekommer i världen. Alla Spelledarrollpersoner har grundegenskaper och färdighetsmeningar precis som rollpersonerna. Spelledarrollpersoner som är smådjur skapas med samma regler som rollpersoner. Spelledarrollpersoner som är andra djur hämtar sina grundegenskaper och färdighetsmeningar från passande beskrivning i texten nedan.

Lägg märke till att djurens grundegenskaper enbart är ett mått på hur stor chans de har att lyckas med handlingar som kräver en kontroll mot den grundegenskapen. En människa med STY 8 är oändlig mycket starkare än en mus med STY 8. STY är bara ett mått på CL, inte den faktiska kroppsstyrkan.

### Djur och skador

Skador på djur fungerar precis som för rollpersonerna. De tål lika många skador som rollpersonerna innan de riskerar att svimma. Det vill säga att de får minus 1 i CL för varje skada de tar. Vid fem skador ska de slå en kontroll mot sin TÅL för att se om de svimmar.

### Människor

Stora, oberäkneliga och möjligtvis livsfarliga. Många smådjur är rädda för människor.

**STY: 8 SNA: 6 TÅL: 7 KUN: 7**

#### Färdighetsmeningar

Människor är bra på att hinna ifatt smådjur.

Människor är bra på att få syn på smådjur.

Människor är bra på att ropa så att andra människor hör.

### Hundar

Människornas trofastaste tjänare. Mycket farliga för smådjur.

**STY: 8 SNA: 7 TÅL: 7 KUN: 5**

#### Färdighetsmeningar

Hundar är bra på att dofta sig till var smådjur är.

Hundar är bra på att bitas.

Hundar är bra på att skälla så att människor hör dem och dyker upp.

### Katter

En av människornas favoritudjur och en av smådjurens farligaste fiender.

**STY: 7 SNA: 8 TÅL: 6 KUN: 7**

#### Färdighetsmeningar

Katter är bra på att se i mörker.

Katter är bra på att smyga.

Katter är bra på att klättra.

### Rovfåglar

Rovfåglar är stora fåglar som tycker om att äta smådjur.

**STY: 7 SNA: 8 TÅL: 5 KUN: 6**

#### Färdighetsmeningar

Rovfåglar är bra på att få syn på smådjur.

Rovfåglar är bra på att flyga.

Rovfåglar är bra på att inte bli upptäckta.

### Smådjursstora djur

Detta är djur som är mindre än katter men större än smådjur. Hit räknas till exempel vesslor eller huggormar.

**STY: 7 SNA: 6 TÅL: 6 KUN: 7**

#### Färdighetsmeningar

Rovdjuret är bra på att smyga.

Rovdjuret är bra på att springa fort.

Rovdjuret är bra på att bitas.

### Riktigt små djur

Riktigt små djur är mindre än rollpersonerna. Dessa hålls ofta som husdjur av andra smådjur. Hit hör vattenödlor, smågrodor och insekter som spindlar, skalbaggar och kackerlackor.

**STY: 5 SNA: 5 TÅL: 2 KUN: 2**

#### Färdighetsmeningar

Djuret är bra på att gömma sig.

Djuret är bra på att smyga.

Djuret är bra på att ta sig in genom trånga utrymmen.

## Bygga världar

Antingen kan ni spela i *Bortomberga*, som beskrivs i regelboken till Tassar & Morrhår på sidorna 73 till 81. Kartan och texten om Bortomberga går också att ladda ner från Tassar & Morrhårs hemsida [www.tassarochmorrhår.se](http://www.tassarochmorrhår.se).

Eller så kan ni skapa er egen spelvärld. Välj i så fall en bekant omgivning. En skolgård eller lekplats. Kanske en närliggande skog, eller varför inte en sommarstuga ni alla känner till. Hitta sedan på var alla smådjuren bor. Bestäm också vilka rovdjur och faror man kan stöta på i spelvärlden. Det kan röra sig om allt från människor och deras fordon till vesslor och rovfåglar. Glöm inte att skriva ner var de farliga djuren oftast håller hus. En bra spelvärld består av både trygga och otrygga platser. Eller åtminstone platser som smådjuren inte gärna besöker om de inte absolut måste.

# Rollformulär

## Förenklad Tassar & Morrhår

Spelarens namn: .....

Rollpersonens namn: .....

Rollpersonens art: .....

Porträtt

STY

SNA

KUN

TÅL

Skador

-1 CL

-2 CL

-3 CL

-4 CL

TÅL &  
-5 CL

TÅL &  
-6 CL

TÅL &  
-7 CL

TÅL &  
-8 CL

TÅL &  
-9 CL

TÅL &  
-10 CL

TÅL &  
-11 CL

### Färdighetsmeningar

Utrustning

Anteckningar