

HJÄLTEPÖÄNG I TASSAR & MORRHÅR

Helt bortsett från att rollpersonerna är små talande och tänkande djur, är reglerna i Tassar & Morrhår förhållandevis realistiska. Till exempel kan strider vara brutalt dödliga, och att krascha i en jakt lika illa.

I fall spelledaren och spelarna vill spela i en mer actionbetonad miljö och fortfarande ha en chans att hålla sina rollpersoner vid liv använder man sig av Hjaltepoäng (HP). Hjaltepoäng tillåter också rollpersonerna att riva av alla de där halsbrytande manövrarna, som hjältar gör i actionfilmer, utan att hamna på bårhuset, som de nog skulle gjort i verkligheten.

Hjaltepoäng

Hjaltepoäng (HP) är poäng som spelaren kan spendera för att hennes rollperson ska lyckas med en kontroll mot en färdighet eller egenskap. Oavsett hur liten chansen är att lyckas med kontrollen så kommer kontrollen automatiskt att lyckas ifall rollpersonen spenderar en HP. På så vis används HP för att hålla rollpersonerna vid liv i situationer där de sannolikt skulle bitit i gräset.

Varje rollperson som skapas börjar spelet med en HP. Under spelets gång kan hon sedan få fler. Så fort en HP spenderas är den förbrukad. Men längre ner i texten beskrivs hur rollpersoner kan få fler Hjaltepoäng.

Förhållningsregler för HP

En viktig egenskap hos HP är att man får spendera dem efter att en kontroll misslyckats. Det vill säga att ifall spelaren är missnöjd med tärningsutfallet får hon spendera en HP för att ändra det till ett lyckat slag.

Genom att spendera en Hjaltepoäng kommer en kontroll mot den egna rollpersonens färdighets CL eller egenskap automatiskt att lyckas.

Genom att spendera en HP kan alla KP som orsakats en rollperson av ett enskilt anfall sättas till 0. Det vill säga att karaktären inte tar någon som helst skada av anfallet. I spelet har anfallet precis missat rollpersonen. Därför kan inte det anfallet heller orsaka några allvarliga skador. Lagg märke till att det inte bara är anfall i strid som går att undvika med en HP. Även skada från långa fall och förgiftningar går att undvika genom att spendera en HP. I spelet innebär bristen på skada av att rollpersonen har landat precis rätt för att inte slå sig, eller fått i sig extremt överksamt gift.

En rollperson kan spendera en HP för att lyckas med kontrollen mot rollpersonens Skadetröskel för att undvika en möjlig allvarlig skada. Oftast är det helt sonika "smartare" att betala en HP för att anfallet som orsakade den möjliga allvarliga skadan ska missa. Därmed slipper man alla dåliga effekter. Men det är fullt möjligt att bara "köpa bort" kontrollen mot skadetröskeln med en HP.

Spelaren får spendera en HP för att ha ett tidigare inte existerande föremål tillgängligt i spelet. SL har alltid sista ordet ifall den detaljen får ändras. Det måste vara ett föremål som med lite god vilja skulle kunna förekomma på platsen rollpersonerna befinner sig. Eller ett föremål som rollpersonen skulle kunna ha burit omkring på (men kanske glömde bort att hon bar på fram till nu).

Exempel: Musen Tussan Bark försöker bryta sig fri från ett fängelse som den våldsamme rövarhövdingen Ogham Morrtunga kastat henne i. Hon har precis insett att enda vägen ut ur fängelset är genom den lästa celldörren. Tussan Bark har färdigheten Inbrott och skulle kunna dyrka låset ifall hon bara hade sitt dyrkset. Tråkigt nog muddrade Morrtungas vakter henne och tog hennes dyrkar från henne innan de slängde in henne i cellen. Tussans spelare Erik tänker till och frågar spelledaren ifall tussan skulle kunna ha något gömt i sina kläder som hon skulle kunna använda som improviserad dyrk ifall han spenderar en av hennes HP. SL tycker att det går bra. I och med det kan Tussan Bark, i spelet, lirka fram den krokiga metallpinne hon sytt in i sin rockärm för just sådana här situationer. Vakterna hittade den inte och den går nätt och jämnt att använda

som dyrk. Tussan sätter omedelbart igång med att angripa celldörrens lås. Erik slår för hennes CL i Inbrott och hoppas på det bästa...

Begränsningar för HP

Enbart rollpersoner får ha och använda Hjaltepoäng. SLK får inte ha eller använda Hjaltepoäng.

HP får enbart användas av en rollperson för en kontroll mot en av den rollpersonens färdigheter eller egenskaper. Eller för att förse rollpersonen med ett föremål som skall användas av rollpersonen, eller bärs av rollpersonen.

En HP får spenderas för att lyckas med ett motståndsslag där rollpersonen är den aktiva parten.

En HP får spenderas för att motståndsslaget ska misslyckas ifall rollpersonen är den passiva parten.

Ifall rollpersonen vill ändra ett tärningsutfall som beror på miljö eller påverkar en annan karaktär måste hon agera på ett vis som innebär en kontroll mot någon av hennes egna färdigheter eller egenskaper för att få använda hjaltepoäng.

Exempel: Den upptäcktsresande råtten Pim Vigsvinge och hennes vägvisare Ramboldt passerar över en fallfärdig hängbro över en klyfta. Plötsligt brister hängbron och Pim och Ramboldt kommer att falla ner i klyftan ifall de inte lyckas få tag i hängbronns kvarvarande rep. Pims spelare slår en kontroll mot SNA för att få tag på repet men misslyckas dessvärre. Humboldt är en SLK och även han misslyckas med kontrollen mot SNA. Pims spelare kan inte spendera HP för att undvika att bron brister. Men Pims spelare kan spendera hjaltepoäng för att Pim ska lyckas med kontrollen mot SNA för att få tag i ett hängbrorep. Hon kan inte spendera HP för att Humboldt ska lyckas göra detsamma. HP får inte spenderas för att någon annan ska lyckas med sin kontroll. För att rädda Humboldt väljer Pims spelare att säga att när Pim fått tag på repet försöker hon få tag på Humboldt med sin andra hand. SL säger att det kräver ytterligare en kontroll mot SNA. Pims spelare slår två tärningar men misslyckas med kontrollen. Då spenderar hon en till HP för att istället lyckas. Därmed har hon fått tag på Humboldt och i sista sekunden räddat honom från en säker död.

Effekt av lyckade slag med HP

När en spelare spenderar en HP för att hennes rollperson ska lyckas med en färdighetskontroll innebär det att kontrollen lyckas med precis så mycket som den behövde för att gå hem. Det räknas som om man med två tärningar slog precis den CL som behövdes för att lyckas.

Ifall en rollperson lyckas med ett motståndsslag och är den aktiva parten så räknas det som om hon slagit precis den CL som behövdes för att lyckas.

Ifall en rollperson spenderar en HP för att ett motståndsslag ska misslyckas och hon är den passiva parten så misslyckas den aktiva parten precis med sin kontroll. Rent spelmekaniskt spenderar den passiva karaktären (rollpersonen) en HP för att lyckas precis så mycket att den aktiva karaktären precis inte lyckas med motståndsslaget.

Ifall någon spenderar en HP för att träffa med ett anfall har hon precis orsakat en träff. Grundskadan är 0. Det innebär att vapnet som rollpersonen anföll med enbart orsakar sin AV i skada.

Ifall någon spenderar en HP för att parera eller undvika ett anfall har hon lyckats precis så mycket hon behöver lyckas med för att inte ta någon skada av anfallet. Det rör sig rent speltekniskt om ett motståndsslag.

Särskilt lyckade slag och HP

Varje gång en rollperson slår ett särskilt lyckat slag under spelet får hon omedelbart en ny HP. På så vis bygger rollpersonerna långsamt upp sin mängd HP. Det finns ingen begränsning för hur många HP en rollperson kan ha.

Det spelar ingen roll vid vilket tillfälle det särskilt lyckade slaget sker. Ifall en spelare slår två tärningar för något som hennes rollperson försöker göra eller påverkas av och slaget blir särskilt lyckat, så får hennes rollperson omedelbart en HP.