

NYA ARTER TILL STÖRRE TASSAR & MORRHÅR

Av Nils-Erik Lindström

Självklart kan du som spelare välja mellan många fler arter än de som kom med i regelboken till Större Tassar & Morrhår. Här är 11 arter som inte fick plats.

Bäver

Slag: Vilddjur

Bävrar är kanske mest kända för sin fantastiska förmåga att fälla träd. Kvistarna använder de sedan för att bygga eller underhålla sina stora bostäder. Bävrar bygger sina bon som stora fördämningar tvärs över lugna åar eller invid vattendrag. Ingången till bostaden är alltid under vattenytan men boytan inuti ligger ovanför vattenytan. Bävrar är alltid otroligt stolta över sina bostäder och kan inte förstå hur andra djur kan vilja bo på något annat vis än de själva gör. De spenderar större delen av sin tid i vatten. Precis som Uttrar andas de syre och kan hålla andan väldigt länge. Bävrar kan hålla andan i TÅL*3 minuter utan problem.

Andra djur upplever att bävrar är skrytsamma och malliga över sina enorma bostäder.

En bäver har STO 3, och får färdigheterna Simma N1 och Släpa & knuffa N1. En vuxen bäver kan gnaga av och fälla ett vuxet träd på 2T6 timmars arbete. Bäverns förmåga att hålla andan innebär att de inte följer de vanliga reglerna för drunkning. Såvida de inte redan är medvetslösa tar de ingen KP-skada av drunkning förrän efter sin TÅL*3 antal minuter.

Get

Slag: Tamdjur

Getter bor nästan alltid som tamdjur hos människor. De är fredliga gräsätare och föredrar att fly framför att illa fäkta. Å andra sidan bär både hanar och honor horn som de kan stängas med. Andra djur uppfattar getter som likgiltiga och lite korkade. En allmän fördom är att getter inte bryr sig om något utom att äta och smälta mat. Vilket på många sätt stämmer.

Getter har STO 4. Se hur det påverkar Medvetande- och Dödsgräns i regelboken. De har INT -1 men färdigheten Finna föda N2. Eftersom de är tamdjur får de den påbyggnad som alla tamdjur får, Människokunskap N1. Om de känner sig hotade eller arga kan de stängas ordentligt med sina horn med AV +9.

Gräsand

Slag: Vilddjur

Gräsänder lever i såväl sötvatten som bräckt och saltvatten. De föredrar lugna sjöar eller miljöer hyggligt nära land. Hanarna är mycket mer färggranna än honorna och allmänt koketta. Honorna är överlag mycket mer jordnära och handlingskraftiga än sina manliga motsvarigheter. Gräsänder lever i par som oftast håller livet ut.

Gräsänder har STO 3. Som alla fåglar har de SKA -1 på grund av sin lätta benstomme. De har färdigheterna Finna föda N1, Flyga N1 och Simma N2.

Hare

Slag: Vilddjur

Harar är vänliga och fredliga gräsätare som sällan gör någon förnär. De är kända för att vara snabba löpare och i sprintar kan de komma upp i hastigheter nära 65 kilometer i timmen. De är också naturligt skickliga på att hoppa både långt och högt. Harar bor i grunda bon med sin partner och barn, om de har några. De är inte flockdjur som sina kusiner kaninerna. Harar är allmänt större än kaniner.

I en stridssituation försöker de alltid fly eller gömma sig. Men ifall de måste slåss kan de bita tillbaka ordentligt.

Harar har STO 3. De får SNA +1 samt färdigheterna Springa N1, Hoppa N2 och Lyssna N1.

Höna/Tupp

Slag: Tamdjur, flockdjur

Höns och tuppar hålls ofta av människovarelserna på såväl stora som små bondgårdar. De förekommer oftast i frigående flockar om 4T6 djur. De kan även förekomma i mycket större antal och hållas inlåsta i allt för små burar i jättelika "äggfabriker".

Frigående höns leds av en tupp. Han brukar uppfattas som stolt, snarstucken och överdrivet beskyddande av honorna i flocken. Hönorna brukar uppfattas som försiktiga och måna om att inte stöta sig med resten av flocken. Hönor och tuppar är dåliga på att flyga annat än mycket korta sträckor.

Hönor och tuppar har STO 3. Som alla fåglar får de SKA -1 på grund av sin lätta benstomme. De får färdigheten Finna föda N1. De får också färdigheten Flyga på 0-nivå, men kan inte köpa högre nivåer på den färdigheten eftersom de inte egentligen kan flyga. De kan däremot bromsa fall precis som alla fåglar, med den skillnaden att istället för att flyga iväg flaxar de ner till marken. Eftersom de är tamdjur får de den påbyggnad som alla tamdjur får, Människokunskap N1.

Kanin

Slag: Vilddjur eller tamdjur, flockdjur

Kaniner kan lika gärna förekomma som antingen tam- eller vilddjur. Tamdjuren är inte flockdjur. Vilddjuren är flockdjur. Precis som sina större kusiner, Hararna, är de allmänt fredliga djur som hellre flyr än illa fäktar. Vilt levande kaniner bor i grupper om 2T6 individer i hålor under marken. Flera hålor samlas under en flock på 3T6*3 medlemmar. Kaninerna i flocken samarbetar om att hålla vakt. Den vakt som får syn på en fara stampar med foten i marken för att signalera och varna övriga i flocken, så de kan fly till säkerhet.

Kaniner har STO: 2, se hur det påverkar Medvetande- och Dödsgräns i regelboken. Kaniner har färdigheten Springa N1, Hoppa N1, Gräva N1 och Lyssna N1. Kaniner som är tamdjur får den påbyggnad som alla tamdjur får, Människokunskap N1.

Stork

Slag: Vilddjur

Storkar är stora vita fåglar med långa ben. De är förvånansvärt graciösa med tanke på sin storlek. Storkar slår sig samman i livslånga par. De bygger sina bon högt upp i träd eller till och med på telefonstolpar eller människovarelsernas hustak.

Vintertid brukar de flesta storkar samlas i stora grupper och flyga till Afrika, men det finns de som stannar kvar över vintern.

De har få naturliga fiender på grund av sin storlek vilket låter dem leva ganska sorglösa liv. Storkar brukar anse sig förnämre än och mentalt överlägsna mindre djur. Andra djur tycker att de är fisförnäma och helt utan självinsikt.

Storkar har STO 4, se hur det påverkar Medvetande- och Dödsgräns i regelboken. Som alla fåglar har de SKA -1 på grund av sin lätta benstomme. De har Flyga N1, Finna föda N1 och Speja N1. En stork kan bära med sig smådjur upp till och med STO 2 när den flyger.

Svan

Slag: Vilddjur

Svanar är stora sjöfåglar som lever i små familjer. De är fredliga gräsätare som lika gärna äter gräs på land som sjögräs. De har få naturliga fiender och är kända för sin svala attityd och ståtliga hållning. Svanar lever i gifta par, snarare än flockar. Det enda som kan få en svan att bli riktigt arg är om något hotar hennes familj.

Svanar har STO 4, se hur det påverkar Medvetande- och Dödsgräns i regelboken. Som alla fåglar har de SKA -1 på grund av sin lätta benstomme. De har färdigheterna Flyga N1 och Simma N2.

En svan kan bära med sig smådjur upp till och med STO 2 när den flyger.

Tamgås

Slag: Tamdjur, flockdjur

Tamgäss finns i många slag över hela världen. De har lite kortare ben och är allmänt större än

sina vilda släktingar. Tamgäss kan inte egentligen flyga, även om de kan flaxa så att de precis lyfter från marken. Tamgäss brukar gilla mat och andra djur uppfattar dem ofta som vänliga och godmodiga men inte så klipska. Det som verkligen kan reta gallfeber på en gås är ifall något hotar deras familj. Då gör de allt de kan för att avvärja faran.

Tamgäss förekommer oftast på gårdar i flockar på 2T6 individer.

Tamgäss har STO 3. Som alla fåglar får de SKA -1 på grund av sin lätta benstomme. De får STY +1 på grund av sin allmänt bastanta kroppsbyggnad. De får färdigheterna Finna föda N1 och Simma N1. De får också färdigheten Flyga på 0-nivå, men kan inte köpa högre nivåer på den färdigheten eftersom de inte egentligen kan flyga. De kan däremot bromsa fall precis som alla fåglar, med den skillnaden att istället för att flyga iväg flaxar de ner till marken. Eftersom de är tamdjur får de den påbyggnad som alla tamdjur får, Människokunskap N1.

Utter

Slag: Vilddjur

Uttrar är skickliga simmare som trivs i vatten och lever kring grunda floder. Dess favoritföda är fisk. Uttrar andas luft men kan hålla andan flera minuter om dom måste. Även om de gillar att simma i vatten så bygger de sina bon på land. De föredrar små utrymmen under trädrötter eller i hålrum under stenar, med vatten i närheten. Uttrar är uppfinningsrika och kända för att vara en av få arter som brukar bära med sig och använda stenar som verktyg. De brukar ta dessa till hjälp för att knäcka musslors hårda skal. Uttrar är vana att tänka "utanför boxen" och är inte rädda för att prova nya lösningar på gamla problem. Andra djur upplever att uttrar är lite egensinniga men klipska.

Uttrar har STO 3 och får INT +1 för sin uppfinningsrikedom. Dessutom får de färdigheten Simma N2. Uttrars förmåga att hålla andan innebär att de inte följer de vanliga reglerna för drunkning. Såvida de inte redan är medvetlösa tar de ingen KP-skada av drunkning förrän efter sin TÅL antal minuter.

Örn

Slag: Vilddjur

Örnar är stora rovdjur som lever i skogar eller utmed kuster. De undviker gärna människovarelserna men är i övrigt inte rädda för något eller någon då de är ohotade i toppen av näringskedjan. Örnar är välkända för sin vaksamma blick och skarpa syn som tillåter dem att se detaljer på förvånansvärt långa avstånd. Örnar är skickliga flygare och kan till och med lyfta eller bära andra djur till skyn som är lika stora som de själva, det vill säga STO 3.

De flesta vilda djur som är lika stora eller mindre än örnar är rädda för dem. Tamdjur har mycket sällan mött örnar, så de kan ha svårt att förstå att de bör frukta dem. Andra djur upplever dem som hotfulla, beslutsamma och våghalsiga.

Örnar har STO 3. Som alla fåglar har de SKA -1 på grund av sin lätta benstomme. De har färdigheterna Flyga N1 och Speja N2. Örnens kraftiga klor anfaller med Klösning som om de var en STO större. De har AV +5.

Sammanfattning

Art	STO	Gregenskap 1	Gregenskap 2	Färdighet 1	Färdighet 2	Färdighet 3	Färdighet 4	Special
Bäver	3	-	-	Simma N1	Släpa & knuffa N1	-	-	Kan fälla träd på 2T6 timmar. Kan hålla andan i TÅL*3 minuter.
Get	4	INT -1	-	Finna föda N2	-	-	-	Stångning AV +9
Gräsand	3	SKA -1	-	Finna föda N1	Flyga N1	Simma N2	-	-
Hare	3	SNA +1	-	Springa N1	Hoppa N2	Lyssna N1	-	-
Höna/Tupp	3	SKA -1	-	Finna föda N1	Flyga N0	-	-	Kan ej bli bättre än N0 på flyga.
Kanin	2		-	Springa N1	Hoppa N1	Gräva N1	Lyssna N1	
Storck	4	SKA -1	-	Flyga N1	Finna föda N1	Speja N1	-	-
Svan	4	SKA -1	-	Flyga N1	Simma N2	-	-	-
Tamgås	3	STY +1	SKA -1	Finna föda N1	Simma N2	Flyga N0	-	Kan ej bli bättre än N0 på flyga.
Utter	3	INT +1	-	Simma N2	-	-	-	Kan hålla andan i TÅL antal minuter.
Örn	3	SKA -1	-	Flyga N1	Speja N2	-	-	Kraftiga klor AV +5