

SAMLADE TABELLER

Grundegenskaper

Grundegenskap	Värde
Styrka (STY)	2T6
Snabbhet (SNA)	2T6
Kunskap (KUN)	2T6
Tålighet (TÅL)	2T6

Grundegenskap	Värde		
	2	3	4
Storlek (STO)	2	3	4
Skadetröskel	TÅL	TÅL	TÅL
Medvetandegräns*	(TÅL + STY)/2	TÅL + STY	(TÅL + STY)*2
Dödsgräns*	(TÅL+TÅL+STY)/2	TÅL+TÅL+STY	(TÅL+TÅL+STY)*2

Egenskaper markerade med * påverkas av rollpersonens STO. Uträkningen är som angivet ovan. Enkel addition vid STO 3. Dubblera värdena vid STO 4. Halvera värdena vid STO 2. Avrunda uppåt.

Storlekstabellen

STO	Kategori	Arter	Längd
6	Enorma bestar	Hästar, kor, älgar, hjortar, människodjurens fordon, odl.	>250 cm
5	Jättelika bestar	Vuxna människodjur, grisar, vildsvin, baggar, odl.	140-250 cm
4	Jättestora bestar	Ej vuxna människodjur, getter, stora hundar, vargar, svanar, tranor odl.	80-140 cm
3	Stora bestar	Normalstora hundar, harar, katter, rävar, uttrar, bävrar, korpar, örnar, trutar, fiskmåsar, orrar, falkar, ugglor, odl.	40-80 cm
2	Små bestar	Små hundar, skator, duvor, kaniner, illrar odl.	20-40 cm
1	Jättesmå bestar	Möss, igelkottar, ekorrar, småfåglar, huggormar, kopparormar, vesslor, odl.	<20 cm

Färdighetsmatrisen

Grundegenskap	Färdighetsnivå												
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
3-4	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
5-9	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
10-11	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
12	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
13	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
14	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
15	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
16	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

Färdighetslistan

Färdighetsnamn	Grund-egenskap	Färdighets-slag
Avståndsvapen ⁺	SNA	Fysisk
Balansera	SNA	Fysisk
Bestkunskap	KUN	Mental
Desarmera fällor	SNA	Fysisk
Djurhistoria [*]	KUN	Mental
Doftspåra	KUN	Mental
Finna föda	KUN	Mental
Flyga [*]	SNA	Fysisk
Första hjälpen	KUN	Mental
Ge sig	KUN	Mental
Giftkunskap [*]	KUN	Mental
Gräva	STY	Fysisk
Hoppa	SNA	Fysisk
Hota	STY	Fysisk
Kasta ⁺	SNA	Fysisk
Klättra	SNA	Fysisk
Lagkunskap [*]	KUN	Mental
Leda	KUN	Mental
Ljuga	KUN	Mental
Lyssna	KUN	Mental
Läsa [*]	KUN	Mental

Färdighetsnamn	Grund-egenskap	Färdighets-slag
Människokunskap [*]	KUN	Mental
Närstridsvapen ⁺	STY	Fysisk
Olydighet	KUN	Mental
Precisionsläppa	SNA	Fysisk
Påverka människovarelse [*]	KUN	Mental
Råkurr	STY	Fysisk
Simma [*]	STY	Fysisk
Släpa & knuffa	STY	Fysisk
Smyga & gömma sig	SNA	Fysisk
Speja	KUN	Mental
Springa	SNA	Fysisk
Tränga sig igenom	SNA	Fysisk
Undvika	SNA	Fysisk
Vett & etikett	KUN	Mental
Öppna dörrar [*]	SNA	Fysisk

*Färdigheter markerade med * kräver att rollpersonen har minst N1 för att över huvud taget få använda den.*

Färdigheter markerade med + får enbart människovarelser eller möjligen apor ha nivåer i.

Färdigheter för nyskapade rollpersoner

Alla rollpersoner får de färdigheter och de nivåer som anges på rollpersonens artbeskrivning.

Ifall rollpersonen är ett tamdjur eller före detta tamdjur får hon även färdigheten Människokunskap N1.

Därefter får alla rollpersoner fyra olika färdigheter på färdighetsnivå 1, två färdigheter på färdighetsnivå 2 och en färdighet på färdighetsnivå 3. Spelaren får inte välja samma färdighet två gånger. Däremot får spelaren välja färdigheter som redan ingår i de en rollperson fått på grund av sin art eller tamdjursstatus. Hon får då lägga till N1, N2 eller N3 till den färdigheten.

Svårighetsgradstabellen

Svårighetsgrad	Bonus/ avdrag på CL	Exempel
Väldigt lätt	+4	En planerad manöver där inga uppenbara problem står att finna och som underlättas av omständigheterna. T.ex. att plocka upp något från marken eller hitta vägen i sitt eget hemkvarter. Rollpersonen lyckas oftast utan att behöva utföra en färdighetskontroll.
Lätt	+2	En manöver som vem som helst kan genomföra. Hoppa upp på en soffa. Känna igen brevbärarens doft och utseende. Rollpersonen lyckas oftast utan att behöva utföra en färdighetskontroll.
Ganska lätt	+1	Hoppa över en leksak utan att knuffa till den. Gömma sig i ett tjockt buskage.
Normal	±0	De flesta manövrar du utför i Större Tassar & Morrhår.
Problematisks	-1	Hoppa extra långt eller högt. Gå emot sina instinkter. Få tag på ett litet föremål som ligger svåråtkomligt till. Hålla sig flytande utan att kunna simma.
Svår	-2	Anfalla med avståndsvapen, balansera på en slak lina, smyga sig fram utan att kunna se, hålla andan väldigt länge.
Väldigt svår	-4	Anfalla ett mål som befinner sig inom 1 meter med avståndsvapen, snabbt hitta ett gömställe mitt på dagen och mitt i ett rum. Springa fort med bara tre ben.
Extremt svår	-8	Lyckas med att övertyga ett ilsket rovdjur att han ska låta dig gå genom att hänvisa till hans medlidande.
Anses omöjlig	-12	Dyrka upp ett av människovarelsernas låsta dörrar, klättra upp för en insåpad glasruta.

Skadeskaletabellen

STO	Skademultiplikator
1	0,25 (dela med 4)
2	0,5 (dela med 2)
3	1
4	2
5	5
6	10

Olyckatabellen

Förflyttningssätt	Färdighet	Svårighetsgrad	AV vid olycka
Simmandes	Simma	Lätt (CL +2)	+1
Till fots	Springa eller SNA på 0-nivå	Ganska lätt (CL +1)	+2
Flygandes för egen maskin	Flyga	Normal (CL ±0)	+10
Passagerare till djur som simmar	Simma eller SNA eller STY på 0-nivå	Väldigt lätt (CL +4)	±0
Passagerare till djur till fots	SNA eller STY på 0-nivå	Lätt (CL +2)	±0
Passagerare till djur som flyger	SNA eller STY på 0-nivå	Ganska lätt (CL +1)	+8

Vapentabellen

Naturligt anfall	STO 2 AV	STO 3 AV	STO 4 AV	Räck- vidd
Bett (icke rovdjur)	±0	+1	+3	Närstrid
Bett (rovdjur)	+2	+6	+8	Närstrid
Hack (fågelnäbb)	+1	+3	+6	Närstrid
Klösning (icke rovdjur)	±0	+1	+2	Närstrid
Klösning (rovdjur)	+1	+3	+5	Närstrid
Spark	+1	+3	+4	Närstrid
Sten (kastad eller släppt från hög höjd)	+1	+3	+4	Avstånd

Initiativslag i strider

Förflyttningssätt	Färdighet
Simmandes	Simma
Till fots	Springa (Eller SNA mot N0)
Passagerare	SNA mot N0
Flygandes för egen maskin	Flyga

Träfftabellen

2T6	Kroppsdel
2-4	Höger framben (höger vinge)
5	Huvud
6	Höger bakben (höger ben)
7	Vänster framben (vänster vinge)
8	Vänster bakben (vänster ben)
9-12	Kropp

Allvarliga skadetabellen

Kroppsdel	Tillfällig allvarlig skada	Permanent allvarlig skada
Huvud	Medvetlös 1T6 timmar. -1 SNA under 1T6 veckor.	Karaktären avlider omedelbart.
Kropp	-1 TÅL under 1T6 veckor.	-1 TÅL permanent.
Vinge/arm	Vingen/armen är obrukbar i 1T6 veckor. Rollpersonen kan inte flyga under tiden.	Karaktären förlorar hela eller en del av sin vinge/arm. Om hon är en fågel kan hon inte längre flyga.
Ben	-2 SNA under 1T6 veckor	Benet är helt av eller illa manglat. -2 SNA resten av livet.

Vapentabell, endast människovarelser (STO 5)

Tillhygge	AV	Räckvidd	Fattning
Spark	+8	Närstrid	-
Knytnäve	+5	Närstrid	-
Kniv (närstrid)	+9	Närstrid	1H
Kniv (kastad)	+8	Avstånd	1H
Värja	+10	Närstrid	1H
Svärd	+14	Närstrid	1H
Batong/påk	+9	Närstrid	1H
Yxa (närstrid)	+13	Närstrid	1H
Yxa (kastad)	+12	Avstånd	1H
Spjut (närstrid)	+12	Närstrid	2H
Spjut (kastad)	+13	Avstånd	1H
Slangbella	+6	Avstånd	2H
Slunga	+11	Avstånd	1H
Sten (kastad)	+5	Avstånd	1H
Plopp-pistol/gevär	±0	Avstånd	1H
Pilbåge	+11	Avstånd	2H
Armborst	+14	Avstånd	2H
Pistol	+16	Avstånd	1H
Hagelgevär	+17	Avstånd	2H
Jaktgevär	+20	Avstånd	2H
Luftpistol	+5	Avstånd	1H
Luftgevär	+6	Avstånd	2H

Manöversammanfattning

Manöver	Syfte	Motståndsslag mot	Misslyckande
Anfalla	Positionera sig så att man kan anfalla en fiende med närstridsvapen. Om anfallet sker med avståndsvapen får den aktive deltagaren CL -2 (Svår manöver).	Enbart kontroll mot färdighetsvärde. Om motståndaren använder färdigheten Undvika får den aktive deltagaren avdrag på CL.	Ingen
Annan handling	Utföra en ej stridsrelaterad handling under en eller flera stridsrundor.	Enbart kontroll mot färdighetsvärde.	Ingen
Förflyttning/ Positionering	Att förflytta sig närmare eller runt sin fiende. Bonus till sin egen nästa manöver mot samma fiende. Om karta används förflyttas RP sin FÖR antal meter.	Enbart kontroll mot färdighetsvärde. Om manövern är förberedande av anfall sker motståndsslag med CL för passande färdighet (Flyga, Springa eller Simma) eller SNA på 0-nivå.	Ingen
Ge sig	Använda färdigheten Ge sig i en strid. Om motståndare är av annan art måste RP först lyckas med kontroll mot Bestkunskap.	Enbart kontroll mot färdighetsvärde. Motståndare måste slå kontroll mot sin KUN för att över huvud taget anfalla en RP som lyckats utföra manövern Ge sig.	Ingen
Sikta	Rollpersonen förbereder sig för anfall nästa runda. I närstrid kan anfallaren då välja vilken kroppsdel som träffas av nästa anfall. I strid med avståndsvapen får hon svårighetsgrad Normal (ingen negativ CL-modifikation).	Inget	Inga fördelar på anfall nästa runda.
Störa	Negativ bonus för fiendens nästa manöver eller avbryta manövern Sikta.	CL för passande färdighet (Flyga, Springa eller Simma) eller SNA på 0-nivå mot motståndarens kontroll mot passande färdighet (SL avgör vilken). Om motståndaren använder färdigheten Undvika får den aktive deltagaren avdrag på CL.	Ingen
Tackla/Fälla	Den aktive deltagaren försöker med tyngd och teknik fälla en motståndare.	Slå ett motståndsslag med Råcurr eller SNA på 0-nivå. Ifall kontrollen lyckas så har motståndaren och tacklaren slagits till marken.	Olycks kontroll eller fall till marken. Den tacklade kan fortsätta som vanligt. Negativ modifikation CL -2 tills man genomfört manövern Förflyttning/ Positionering.

Manöversammanfattning (forts)

Manöver	Syfte	Motståndsslag mot	Misslyckande
Trick	Ge sig själv en stor bonus eller ge en motståndare en stor negativ modifiering. Stor risk.	Kontroll mot egen passande färdighet eller motståndsslag mot motståndares passande färdigheter.	Olyckskontroll
Undfly	Välj en fiende och avlägsna sig från denne så att den fienden inte får agera mot rollpersonen i striden längre.	CL för passande färdighet (Flyga, Springa eller Simma) eller SNA på 0-nivå mot motståndarens kontroll mot passande färdighet (SL avgör vilken).	Ingen
Undvika	Får användas när som helst förutsatt att ingen annan manöver redan utförts. Spendera hela stridsrundan med att ducka undan. Ett slag för alla anfall. Differens till RP's fördel. Alltid minst -1.	Enbart kontroll mot egen CL i Undvika.	Ingen

Fallskadetabell

Fallhöjd	AV	Motsvarar fall från
mindre än 1 m	ingen fallskada	En stol
1 m och högre	+2	Ett bord, ett personbilstak, en fönsterbräda
2 m och högre	+4	En högt skåp, ovsidan av en dörrkarm, ett skåpbilstak, en lekplatsklätterställning
3 m och högre	+6 och en Möjlig Allvarlig skada	En hög mur, ramen till en lekplatsgunga
4 m och högre	+8 och en Möjlig Allvarlig skada	Andra våningen på ett hus, taket på ett envåningshus
5 m och högre	+10 och en Möjlig Allvarlig skada	Taknocken på ett envåningshus, balkongräcket på andra våningen
6 m och högre	+12 och två Möjliga Allvarliga skador	Skorstenen på ett envåningshus
7 m och högre	+14 och två Möjliga Allvarliga skador	Tredje våningen på ett hus, taket på ett tvåvåningshus, toppen på ett äppelträd
8 m och högre	+16 och två Möjliga Allvarliga skador	Taknocken på ett tvåvåningshus, balkongräcket på tredje våningen
9 m och högre	+18 och tre Möjliga Allvarliga skador	Taket på ett trevåningshus
10 m och högre	+20 och tre Möjliga Allvarliga skador	Fjärde våningen på ett hus
därefter för varje 1 m	lägg till 2 på AV	

Samlade förkortningar

Tabellen nedan är en sammanställning av de förkortningar som förekommer i Större Tassar & Morrhår och vilka begrepp som de motsvarar, samt var i regelboken man kan läsa dess definition.

Förkortning	Fullständigt begrepp	Se regelboken sid
1H	Enhandsfattning	47
2H	Tvåhandsfattning	47
1T6	En sexsidig tärning	7
2T6	Två sexsidiga tärningar	7
APP	Applikationssätt	62
AV	Attackvärde	46
CL	Chans att lyckas	21
DÖD	Dödsgräns	11
FÖR	Förflyttning	10
KP	Kroppspoäng	11
KUN	Kunskap	11
MED	Medvetandegräns	11
N	Nivå/Färdighetsnivå	21
POT	Potens	62
RP	Rollperson	7
SKA	Skadetröskel	11
SL	Spelledare	5
SLRP	Spelledarrollperson	7
SNA	Snabbhet	10
SR	Stridsrunda	42
STO	Storlek	12
STY	Styrka	10
SV	Skyddsvärde	46
SVK	Skadeverkan	62
TÅL	Tålighet	11