

## Grundegenskaper

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

Grundegenskap	Värde
Storlek (STO)	1
Skadetröskel	TÅL
Medvetandegräns	TÅL + STY
Dödsgräns	TÅL+TÅL+STY

## 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	Icket vuxna människodjur, getter, stora hundar, vargar, odl.	80-140 cm
3	Väldigt stora bestar	Små hundar, harar, katter, rävar, uttrar, bävvar, korpar, örnar, trutar, orrar, falkar, ugglor, odl.	40-80 cm
2	Stora bestar	Skator, duvor, fiskmåsar, kaniner, illrar odl.	20-40 cm
1	Normalstora bestar	Smådjur, huggormar, kopparormar, vesslor, odl.	<20 cm

## Färdighetsmatrisen

Grundegenskap	Nivå												
	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

## Statustabellen

2T6	Status	Pengar på fickan	Fast egendom
2-4	Pank	0	0
5-6	Fattig	2T6*10	2T6*100
7-10	Medelklass	2T6*100	2T6*1000
11	Rik	2T6*1000	2T6*10000
12	Stenrik	2T6*10000	2T6*100000

## Färdighetslistan

Färdighet	Grund-egenskap	Färdighets-slag
Avståndsvapen	SNA	Fysisk
Bestkunskap	KUN	Mental
Boxning*	STY	Fysisk
Desarmera fallor	SNA	Fysisk
Djurhistoria*	KUN	Mental
Doftspåra	KUN	Mental
Eldmakeri*	KUN	Mental
Finna föda	KUN	Mental
Flyga*	SNA	Fysisk
Fäktning*	SNA	Fysisk
Första hjälpen	KUN	Mental
Giftkunskap*	KUN	Mental
Gräva	STY	Fysisk
Gömma sig	SNA	Fysisk
Hoppa	SNA	Fysisk
Hota	STY	Fysisk
Inbrott	SNA	Fysisk
Jordbruk*	KUN	Mental
Kasta	SNA	Fysisk
Klättra	SNA	Fysisk

Färdighet	Grund-egenskap	Färdighets-slag
Köpslå	KUN	Mental
Lagkunskap*	KUN	Mental
Ljuga	KUN	Mental
Lyssna	KUN	Mental
Läkekunskap*	KUN	Mental
Läsa och skriva*	KUN	Mental
Matlagning*	KUN	Mental
Människohistoria*	KUN	Mental
Människokunskap*	KUN	Mental
Närstridsvapen	STY	Fysisk
Råkurr	STY	Fysisk
Simma*	STY	Fysisk
Smyga	SNA	Fysisk
Speja	KUN	Mental
Stjåla	SNA	Fysisk
Tränga sig igenom	SNA	Fysisk
Undvika	SNA	Fysisk
Uppfinna	KUN	Mental
Vett och etikett	KUN	Mental

*Färdigheter markerade med \* kräver att en karaktär måste ha minst en nivå i färdigheten för att över huvud taget få använda den.*

## Färdigheter för nyskapade rollpersoner

En ny rollperson får fyra olika färdigheter på färdighetsnivå 1 och två färdigheter på färdighetsnivå 2. Hon får endast ha fyra olika färdigheter med N1 och ytterligare två olika med N2. Hon får

välja färdigheter som redan ingår i de färdigheterna en rollperson får på grund av sin art. Hon får då lägga till N1 eller N2 till den nivå arten har som startnivå.

## Utrustningstabellen

Föremål	Kostnad
Stövlar (1 par)	12
Skor (1 par)	5
Sandaler (1 par)	3
Kjol	7
Strumpor (1 par)	1
Byxor	15
Knäbyxor	12
Hatt	5
Smink	4
Verktygslåda (med verktyg)	55
Elddon	2
Tält	45
Liten vagn	130
Kastrull (att laga mat i)	4
Tubkikare	140
Glasögon	40
Monokel	15
Armborstlod (10 st)	10
Poncho	5
Slängkappa	5
Regnrock	15
Rock	10
Låsdyrkar	4
Ryggsäck	14
Säck	1
Rep, per 10 dm	2
Änterhake	3
Pilar (10 st)	5
Koger (bär max 20 pilar)	7
Slungsten (10 st)	1
Snöre (per 20 dm)	1
Fackla	1
Lykta	4
Lyktolja (20 timmar ljus)	1
Påse med små spelkuler	1
Pengapung/börs	3

Föremål	Kostnad
Ett mål lagad mat	2
Pilbåge	40
Långbåge	50
Armborst	150
Slunga	4
Svärd	80
Hillebard	100
Dolk	15
Påk	1
Yxa	30
Stridsyxa	70
Stridshammare	75
Stridsslaga	90
Värja	75
Tvåhandssvärd	90
Spikklubba	65
Stav	5
Spjut	30
Pik	65
Lans	60
Lätt rustning	40
Halvtung rustning	100
Tung rustning	250
Väldigt tung rustning	350
Liten sköld	20
Riddarsköld	60
Kravallsköld	100
Hotellövernattning i sovsal	4
Hotellövernattning i eget rum	20
Hotellövernattning i dubbelrum	30
Sovmatta	5
Säng	100
Sängkläder	7
Liten bostad	2000
Lagom stor bostad	5000
Vräkigt stor bostad	10000

## Närstridsvapentabellen

Tillhygge	AV	Räckvidd	Fattning
Knytnäve	±0	Närstrid	1H
Spark	+1	Närstrid	-
Bett (gnagare)	±0	Närstrid	-
Bett (rovdjur)	+2	Närstrid	-
Hack (fågelnäbb)	+1	Närstrid	-
Dolk	+2	Närstrid	1H
Värja	+2	Närstrid	1H
Svärd	+4	Närstrid	1H
Tvåhandssvärd	+6	Närstrid	2H
Hillebard	+7	Närstrid	2H
Påk	+2	Närstrid	1H
Stridsslaga	+4	Närstrid	1H
Spikkklubba	+4	Närstrid	1H
Stav	+4	Närstrid	2H
Yxa	+3	Närstrid	1H
Stridsyxa	+6	Närstrid	2H
Stridshammare	+5	Närstrid	1H
Spjut	+4	Närstrid	2H
Pik	+6	Närstrid	2H
Lans (från riddjur)	+8	Närstrid	2H

## Avståndsvapentabellen

Tillhygge	AV	Räckvidd	Fattning
Slunga	+5	10	1H/2H
Pilbåge	+4	20	2H
Långbåge	+5	30	2H
Armborst	+6	40	2H
Dolk (kastad)	+1	5	1H
Yxa (kastad)	+2	5	1H
Spjut (kastad)	+4	10	1H
Sten (kastad)	±0	5	1H

## Rustningstabell

Rustning	SV	SNA- och CL-modifikation
Lätt	1	0
Halvtung	3	-1
Tung	4	-2
Väldigt tung	5	-3

## Sköldtabell

Rustning	SV	SNA- och CL-modifikation
Liten rundsköld	1	0
Riddarsköld	3	-1
Kravallsköld	4	-2

## Handlingstabellen

Handling
Ytterligare en förflyttning lika med SNA (Springa)
Plocka upp ett föremål
Använda färdigheten Undvika
Genomföra ett anfall
Parera ett anfall med ett vapen
Använda färdigheten Första Hjälpen
Res sig upp
Använda färdigheten Gömma sig
Plocka upp ett kastvapen eller en pil till ett avståndsvapen och sikta mot motståndaren.
Att dra ett vapen
Allt som Spelledaren anser är en handling
Icke handlingar
Förflyttning lika med SNA
Släppa ett föremål på marken
Kasta sig handlöst till marken
Parera med en sköld
Parera med färdigheten Boxning eller Fäktning
Allt som Spelledaren tycker inte ska anses vara en handling.

## Negativa modifieringar för avståndsvapen

Målet	CL modifiering på anfallet
Varje SA över 0 till målet	-1
Målet befinner sig inom 1 decimeter från skytten	-4
Skytten har rört sig under stridsrundan	-1
Skytten är passagerare till ett flygande djur	-1
Målet har rört sig under stridsrundan	±0
Målet hukar sig eller står på knä	-1
Målet ligger ner	-2
Målet är helt omedveten om anfallet	+2
Målet befinner sig i skydd med halva kroppen	-1
Målet befinner sig i skydd med hela kroppen	Inget anfall möjligt
Målet använder färdigheten Undvika	Avdrag för differensen i färdighetskontrollen
Målet är ett flygande djur eller passagerare till ett flygande djur	-1
Målet har högre STO än skytten	Skytten får +1 för varje poängs skillnad i STO
Målet har lägre STO än skytten	Skytten får -1 för varje poängs skillnad i STO

## Träfftabeln

2T6	Kroppsdel
2-4	Höger arm (vinge)
5	Huvud
6	Höger ben
7	Vänster arm (vinge)
8	Vänster ben
9-12	Kropp

## Allvarliga skadetabeln

Kroppsdel	Tillfällig allvarlig skada	Permanent allvarlig skada
Huvud	Medvetlös 1T6 timmar. -1 SNA under 1T6 veckor.	Rollpersonen avlider omedelbart.
Kropp	-1 TÅL under 1T6 veckor.	-1 TÅL permanent.
Arm	Armen är obrukbar i 1T6 veckor. Alla föremål i handen tappas omedelbart.	Rollpersonen förlorar hela eller en del av sin arm. Om hon är en fågel kan hon inte längre flyga.
Ben	-2 SNA under 1T6 veckor	Benet är avhugget eller illa manglat. -2 SNA resten av livet.

## Manövertabellen

Manöver	Syfte	Motståndsslag mot	Misslyckande
Anfalla	Positionera sig så att man kan anfalla en fiende med närstridsvapen eller avståndsvapen. Alla som träffas i strid gör omedelbart kraschkontroll.	Fiendes SNA eller färdighet mot vapenfärdighet.	Ingen
Annan handling	Utföra en annan icke jaktrelaterad handling precis som om den utförs under en stridsrunda.	Enbart kontroll mot färdighetsvärde	Ingen
Gömma sig	Gömma sig för alla kvarvarande förföljare. Slå kontroll mot alla Fiender.	Alla fiender som får agera i jakten mot rollpersonen.	Ingen
Positionering	Bonus till sin egen nästa handling mot samma fiende.	Fiendes SNA eller färdighet	Ingen
Störa	Negativ bonus för fiendens nästa handling.	Fiendes SNA eller färdighet	Ingen
Trick	Ge sig själv en stor bonus eller ge en motståndare en stor negativ modifiering. Stor risk. Välj innan slaget ifall det är bonus för sin egen nästa handling, eller avdrag för fiendes nästa handling.	Fiendes SNA eller färdighet	Kraschkontroll
Undfly	Välj en fiende och avlägsna sig från denne så att den fienden inte får agera mot rollpersonen i jakten längre.	Fiendes SNA eller färdighet för att avbryta jakten gentemot den fienden.	Ingen

## Initiativslag för jakter

Förflyttningssätt	Färdighet
Simmandes	SNA eller Simma
Till fots	SNA
Flygandes för egen maskin	SNA eller Flyga

## Skadeskaletabellen

STO	Skademultiplikator	STO	Skademultiplikator
1	1	4	10
2	2	5	20
3	5	6	40

## Kraschtabellen

Kraschandets förflyttningssätt	CL	Kontrollmodifiering	AV vid krasch
Simmandes	SNA eller Simma	±0	1
Till fots	SNA	±0	2
Flygandes för egen maskin, eller buren av en fågel.	SNA eller Flyga	-1	10
Fordonsburen på mark	Passande färdighet	-1	12
Fordonsburen på vatten	Passande färdighet	-2	7
Fordonsburen i luften	Passande färdighet	-2	15

Rollformulär

# Tassar & Morrhår

Spelarens namn: .....

Rollpersonens namn: .....

Rollpersonens art: .....

Porträtt

Styrka

Snabbhet

Kunskap

Tålighet

Storlek

Skadetröskel

KP

Allvarliga skador

Läketid

1

Med:

Död:

Färdighet (STY)

N

CL

Färdighet (SNA)

N

CL

Färdighet (KUN)

N

CL

Ej spenderade erfarenhetspoäng

Pengar på fickan

Besparingar

Tillhyggen

AV

Räckvidd

Utrustning

Rustning och sköld

SV

CL-mod.