

Hund

Slag: Tamdjur

Hundar är en av människovarelsernas äldsta husdjur. Utvecklingsmässigt är de nära släktingar till vargar. Det finns massvis med hundraser. De har det gemensamt med varandra att de brukar vara mycket trogna sina ägare.



Bulldog

Bulldoggar är snälla, envisa och tålmodiga. De trivs så bra på sitt hemmateritorium att de blir oroliga om de hamnar på för dem okänd mark.

Bulldoggar har STO 3. De får SNA -1 men har SV 1 i skydd på grund av sitt rynkiga skinn som gör att både bett och slag glider av henne. Alla bulldogs har färdigheten Doftspåra N1. Bulldogs som befinner sig på platser de inte varit på tidigare blir så oroliga att de får CL -1 på alla mentala färdigheter fram tills dess att de bekantat sig med platsen under minst en timmes tid.

Bullterrier

Bullterrier är diciplinerade men envisa. De är också mycket lydiga och tillgivna sina ägare. Många bullterriers behärskar sitt humör väl och är svåra att reta upp.

Dessa hundar har STO 3 och får SKA +1 tack vare sin stabila kroppsbyggnad. Bullterriers har Doftspåra N2, Påverka människovarelse N1 men på grund av deras trofasthet sker alla kontroller mot färdigheten Olydighet på svårighetsgraden Problematisk (CL -1).

Chihuahua

Detta är en av de minsta hundarterna. Chihuahua blir aldrig särskilt stora men de kompenserar för detta i antal. En chihuahua som inte är tillsammans med andra chihuahua blir nervös och orolig.

De har STO 2, se hur det påverkar Medvetande- och Dödsgräns tidigare i den här texten. På grund av sin blygsamma benstomme får de SKA -1. De har färdigheterna Doftspåra N1 och Smyga & gömma sig N1. Ifall en chihuahua utför en handling, vilken som helst, och är i sällskap av en eller flera vänligt sinnade chihuahua, får hon CL +1 på alla färdighets- och grundegenskapskontroller. De vänligt sinnade djuren i rollpersonens närhet måste vara enbart chihuahua, inga andra hundraser, annars får hon inte sitt CL +1. Däremot gör det inget ifall eventuella motståndare inte är chihuahua.

Dalmatin

Dalmatiner är avlade för sin starka jakt- och vaktinstinkt. De är anmärkningsvärt intelligenta och brukar vara obrottsligt lojala mot sina ägare. Eftersom dalmatinernas päls inte innehåller lika mycket fett som andra hundarters päls så doftar de mindre än andra hundar.

Dalmatiner har STO 4, se hur det påverkar Medvetande- och Dödsgräns tidigare i den här texten. De är klipska och har KUN +1. De får färdigheten Doftspåra N1. Dalmatiners medfödda lojalitet gör det svårt för dem att motstå kommandon och därför sker alla deras kontroller mot färdigheten Olydighet på svårighetsgraden Problematisk (CL -1). Det är svårt att spåra en dalmatin med färdigheten Doftspåra. Alla försök av andra djur att doftspåra en dalmatin med färdigheten Doftspåra utförs på svårighetsgrad Svår (CL -2).

Ägares och flockens närvaro i äventyr

I varje äventyr styr SL hur mycket ägare och flockledare är "i vägen" för spelarna. De flesta hundägare vill inte låta sina hundar springa omkring löst utanför gården. De flesta kattägare blir oroliga och börjar leta efter sin älsklingskisse om hon är borta allt för länge. En flockledare förväntar sig att rollpersoner som är flockmedlemmar hjälper till att jaga mat till flocken. Kort sagt så kan ägare och flockledare ställa till med stora avbrott och problem för rollpersonerna när de är ute på äventyr.



Överlag dyker en rollpersons ägare eller flockledare upp och "stör" i 30% av alla äventyr genom att, i bästa välvilja, ställa krav och ge kommandon som hindrar rollpersonerna. I början av varje äventyr kan SL slå 1T6 för varje rollperson för att kontrollera om dess ägare eller flockledare kommer att dyka upp i äventyret. Om SL får resultatet 1 till 2 så kommer den rollpersonens ägare eller flockledare att dyka upp i äventyret (förutsatt att äventyret tillåter det) och komma med minst ett kommando som kan råka tillfälligt hindra roll-

personerna. De kommandon som ges kan vara allt från att maten är framme och att hon vill att djuret ska äta, till att hon vill att rollpersonen ska sitta med henne en stund, eller om rollpersonen är med i en flock, att flockledaren vill att hon ska vakta flocken under en kväll. SL ska inte berätta för spelarna om deras rollpersoners ägare och flockledare dyker upp i äventyret eller inte. Låt det istället komma som en överraskning.

SL behöver inte kontrollera ifall före detta ägare till rollpersoner som är före detta tamdjur dyker upp. Det är helt upp till SL att bestämma om den före detta ägaren förekommer i äventyret eller inte. Det kan till och med vara grunden till ett äventyr i sig att den gamle ägaren letar efter rollpersonen, eller tvärtom, att rollpersonen letar efter sin före detta ägare.

Exempel: Helenas rollperson Lizzy deltar i ett rollspelsäventyr. Innan äventyret kontrollerar hennes SL om Lizzys ägare kommer att dyka upp och störa henne under äventyret. SL slår 1T6 dolt för Helena. Resultatet blir en tvåa. Det innebär att Lizzys ägare kommer att dyka upp i äventyret förutsatt att SL hittar ett tillfälle där de kan dyka upp. SL antecknar att Lizzys ägare kommer att dyka upp utan att låta Helena se vad hon skriver.

Ägares kommandon

Ett kommando är en order som en ägare ger. Kommandon består ofta av ett enda eller några få ord, såsom "Kom hit", "Fot", "Ner från bordet", "Plats" eller "Attack". I Större Tassar & Morrhår får ett kommando inte bestå av mer än tre ord och en gest. En ägare kan till exempel ge kommandot "Hämta bollen" och peka på en boll. Rollpersonerna måste då lyda sin ägares kommando såvida de inte lyckas med en kontroll mot färdigheten Olydighet.

Djuren uppfattar inte alltid sina mänskliga ägares motiv till olika kommandon. Ägarna kan till och med upplevas som väldigt nyckfulla av djuren. Ifall SL har svårt att bestämma sig för vad ägaren vill ge för kommando så kan hon låta sig inspireras genom att slå på följande tabell:

Rollformulär

Större Tassar & Morrhår

Spelarens namn:

Rollpersonens namn:

Rollpersonens art: Kön:

Porträtt

STY

SNA

KUN

TÅL

STO

SKA

KP
Med:
Död:

Allvarliga skador	Läketid

Färdighet	N	CL
STY	0	

Färdighet	N	CL
SNA	0	

Färdighet	N	CL
KUN	0	

Ej spenderade erfarenhetspoäng

<input type="checkbox"/> Tamdjur
<input type="checkbox"/> F.d. tamdjur
<input type="checkbox"/> Vilddjur
<input type="checkbox"/> Flockdjur
Ägare/Flockledare
Beteende

Naturliga vapen	AV

Skydd	SV

Anteckningar