

Svårighetsgrader i Tassar & Morrhår

Mycket av problemlösningen och spänningen i Tassar & Morrhår cirklar kring hur väl rollpersonerna klarar av att hantera ett problem. Problemet kan vara av mildare grad, såsom att smyga över ett nystädat golv i människovarelsernas vardagsrum, eller av svårare grad, såsom att behöva gömma sig för katten när man står mitt på det nystädade vardagsrumsgolvet.

Tumregeln i T&M är som vanligt att hellre fria än fälla eftersom det ger ett roligare spel om spelledaren ger så få avdrag som möjligt på kontrollerna. Men i vissa fall är det uppenbart att man måste simulera att vissa handlingar är svårare på grund av omständigheterna än andra. Därför introducerar vi svårighetsgrader.

När RP eller SLRP försöker genomföra en handling som SL anser är Väldigt lätt eller Lätt får de en bonus på sin CL. I de fall handlingen bedöms som Svår, Väldigt svår, Extremt svår eller Anses omöjlig så får de som försöker sig på handlingen ett avdrag på sin CL.

Jämför handlingar mot följande tabell för att bestämma om omständigheterna orsakar bonus eller avdrag för CL.

Exempel: Musen Elvira vill klättra upp för ett frihängande kopparrör. Hon har Klättra CL 8. Spelledaren anser att det är svårighetsgrad Svårt eftersom kopparrörets yta är så glatt. Därför får Elvira -2 på sin CL. Elvira spelare ska slå en kontroll mot CL6 för att Elvira ska lyckas klättra upp för röret.

Svårighetsgrad	Bonus/avdrag på CL	Exempel
Väldigt Lätt	+4	En planerad manöver där inga uppenbara problem står att finna och som underlättas av omständigheterna. Såsom plocka upp något från marken som är gripvänligt. Klättra upp för en vägg där ett rep redan är fäst. m.m.
Lätt	+2	En handling som vem som helst kan genomföra. Vissla, kasta en brödbit till någon, hoppa hopprep.
Normal	±0	De flesta handlingar du utför i Tassar & Morrhår.
Svår	-2	Balansera på en slak lina, smyga sig fram utan att kunna se, hålla andan väldigt länge.
Väldigt svår	-4	Klättra med bara en hand ledig, snabbt hitta ett gömställe mitt på dagen och mitt i ett rum.
Extremt svår	-8	Lyckas med att övertyga ett hungrigt rovdjur att han ska låta dig gå genom att hänvisa till hans medlidande.
Anses omöjlig	-12	Dyrka upp ett av människobestarnas kassaskåp, klättra upp för en insåpad glasruta.