

# TASSAR & MORRHÅR

## – REGELSAMMANFATTNING

*Av Alexandra och Martin Lignell med tillägg av Nils-Erik Lindström*

*Alla sidangivelser syftar till Tassar & Morrhår andra utgåva. Vissa regler ligger på andra sidor än i första utgåvan, men det skiljer sällan mer än någon enstaka sida.*

### 1. Rollpersonen, sidorna 7-12, samt 26-28

#### Grundegenskaper, sidorna 8-9

**Styrka (STY):** Allmän råstyrka. Visar hur mycket rollpersonen kan lyfta och används vid närstrid.

**Snabbhet (SNA):** Förflyttningsförmåga. Skicklighet på att ducka undan och allmän reaktionsnabbhet. Används för avståndsvapen.

**Kunskap (KUN):** Minne och förmåga att komma på idéer och lösningar. Påverkar teoretiska/mentala färdigheter.

**Tålighet (TÅL):** Används för att räkna ut SKA, KP, MED och DÖD och för att motverka förgiftningar.

**Storlek (STO):** Alltid 1 för rollpersonerna. Ett värde som visar hur stor rollpersonen är.

#### Övriga egenskaper, sidorna 9-10

**Skadetröskel (SKA):** Hur väl rollpersonen kan undvika Allvarliga Skador. SKA = TÅL ± modifiering för art, dock aldrig lägre än 2. Se mer under "7. Skador" nedan.

**Kroppspoäng (KP):** Börja med 0 KP. Varje skada lägger till ett visst antal KP.

**Medvetandegräns (MED):** MED = TÅL + STY. När antalet KP når Medvetandegränsen svimmar rollpersonen i 2T6 minuter och blir försvarslös. Hon vaknar sedan med exakt lika många KP som Medvetandegräns.

**Dödsgräns (DÖD):** DÖD = TÅL + TÅL + STY. När antalet KP når Dödsgränsen dör rollpersonen.

#### Rollpersonens djurart, sidorna 10-12

**Påverkan:** Val av art påverkar grundegenskaper, SKA och vissa färdigheter. Se sida 10-11.

**Befriat husdjur:** Dessa har större kunskaper om människovarelserna. Se sidorna 11-12.

#### Pengar och tillgångar, sidorna 26-28

**Status:** När spelaren skapar sin rollperson får hon ett visst antal pengar och kanske en fast egendom (ett hus). Se sida 26.

**Ägodelar:** Listan för utrustning och eventuell bostad står på sida 27 med fler förklaringar på sida 28.

### 2. Rollpersonens färdigheter, sidorna 13-26

#### Färdighetsvärden, sida 13, 14 och 17

**Chans att lyckas (CL):** Denna siffra ska spelaren slå under eller lika med på två sexsidiga tärningar för att lyckas med sin rollpersons färdighet.

**Grundegenskapernas påverkan:** Varje färdighet påverkas av en grundegenskap. Detta visas i färdighetslistan på sida 17, men står också under varje färdighet.

**Färdighetsnivå:** Skrivs ut som "N" och kallas ibland enbart för "nivå". Beskriver hur duktig rollpersonen är på en färdighet. Tillsammans med färdighetens grundegenskap så ser man i Färdighetsmatrisen, på sida 13, vilken "chans att lyckas" rollpersonen får på sin färdighet.

#### Färdighetskontroller – koll på om rollpersonen lyckas, sida 13-18

**Färdighetskontroll:** Kontrollslag = 2T6 som ska bli lika med eller mindre än CL.

**Automatiskt Misslyckad Kontroll:** Om spelaren slår två sexor när hon slår rollpersonens färdighetskontroll blir det en automatiskt misslyckad kontroll. Detta gäller även om rollpersonen har CL på tolv eller högre. Om CL är lägre än 12 blir detta automatiskt en Särskilt Misslyckad kontroll. Se sida 13.

**Automatiskt Lyckad Kontroll:** Kontrollen lyckas alltid om spelaren slår två ettor. Detta gäller även om rollpersonens CL är lägre än två. Om CL är 2 eller högre så blir detta automatiskt en Särskilt Lyckad kontroll. Se sida 13.

**Särskilt Lyckad Kontroll:** Om spelaren slår en lyckad kontroll mot sin rollpersons CL och får två likadana resultat på tärningarna är det en Särskilt Lyckad kontroll. Spelledaren ger rollpersonen en ordentlig fördel. Se sida 15.

**Särskilt Misslyckad Kontroll:** Om spelaren misslyckas med kontrollen och får två likadana resultat på tärningarna är det en Särskilt Misslyckad kontroll. Spelledaren ger rollpersonen en ordentlig nackdel. Se sida 15.

**Ett nytt försök:** Om spelaren misslyckas med rollpersonens färdighetskontroll kan hon ibland få försöka igen, men får då -1 CL. Misslyckas kontrollen igen får hon göra ett tredje försök, men får då -2 CL, och så vidare. Spelledaren bestämmer om rollpersonen över huvud taget får flera försök. Så snart avdraget på CL gör att CL når 0 får rollpersonen inga fler försök. Se sida 16-17.

## Kontroller mot Grundegenskaper, sida 14

**Grundegenskapskontroll:** Ibland finns det ingen färdighet som täcker det som rollpersonen vill göra. Då kan spelledaren låta rollpersonen använda en passande grundegenskap för sitt kontrollslag med 2T6. Grundegenskapen blir CL.

**Ett nytt försök:** Om rollpersonen misslyckas med sin grundegenskapskontroll kan han/hon försöka igen om spelledaren anser att det går. Fungerar precis som för färdigheter ovan.

## Motståndsslag, sida 15

**Motståndsslag:** Ibland hamnar två personers färdigheter i ett motståndsläge. Exempel: En gömmer sig, den andre vill hitta den gömde, eller en anfaller och en parerar.

**Aktiv rollperson:** Den person som vill utföra något, exempelvis hitta en gömd person/anfalla.

**Passiv rollperson:** Den person som vill motverka, exempelvis den som vill gömma sig/parera.

## Hur gör man ett motståndsslag:

1. Passiv rollperson börjar. Tärningsslaget räknas bort från CL. Detta ger ett poängresultat.
2. Aktiv rollperson får + eller - på sin CL beroende på hur poängresultatet blev för den passive rollpersonen.
3. Aktiv rollperson slår en vanlig färdighetskontroll som ändrats enligt punkt 2 ovan. Lyckas den aktive personen så uppnår hon det som önskats. Om någon gömt sig blir den personen funnen, osv.

## Stödjande kontroller, sida 16

**Stödjande kontroll:** Ibland hjälps flera åt för att lyckas med en färdighetskontroll. Exempelvis när rollpersonen vill lyfta något tungt. Alla måste ha färdigheten som krävs.

**Färdighetsutövare:** En rollperson måste väljas som med sin Färdighets CL har ansvaret att lyckas.

**Medhjälpare:** Varje medhjälpare slår färdighetskontroll för färdigheten. Lyckad kontroll ger +1 CL till den som är färdighetsutövare. Särskilt Lyckat kontroll ger +2 CL till den som är färdighetsutövare.

**Färdighetsutövarens färdighetskontroll:** Färdighetsutövaren räknar samman sitt CL med samtliga bonusar från sina medhjälpare och slår sedan en kontroll mot detta.

## Färdighetsbeskrivningar, sidorna 18-25

**Lista med färdigheter:** Färdigheterna beskrivs på sidorna 18-25. Färdighetslistan hittas på sida 17.

## 3. Erfarenhet, sidorna 25-26

**Erfarenhetspoäng:** Efter avklarat äventyr får varje rollperson 1 erfarenhetspoäng. Om Spelledaren vill så kan erfarenhetspoäng delas ut efter varje spelmöte.

**Höj Färdighetsnivåer:** Varje nivå kostar 1 erfarenhetspoäng. Även höjning från exempelvis N2 till N3.

**Höj Grundegenskaper:** Varje steg som höjs kostar 4 erfarenhetspoäng.

**Justering av CL:** När färdighetsnivåer och grundegenskaper höjs förändras CL på alla färdigheter enligt Färdighetsmatrisen på sida 13.

## 4. Allmänt om Strid, sidorna 31-42

### Stridens faser, sidorna 31-33

**Stridsfaserna:** En stridsrunda har två faser i följande ordning;

1. Initiativfasen (ger turordning i handlingsfasen)
2. Handlingsfasen (förflyttning + handling [+ möjligtvis en "icke-handling"]) Om handlingen är ett anfall räknas eventuell skada och allvarlig skada ut.

### Steg 1: Initiativfasen, sida 31

**Initiativfasen:** Alla spelare slår 1T6 och lägger till sin rollpersons Snabbhet.

**Turordning:** Den med högst resultat utför sina handlingar först, och de andra följer i turordning med näst högst, osv. Om några har fått lika så handlar den med högst SNA först. Om de har lika hög SNA slår de en tärning var, den med högst värde av dem går först. Två rollpersoner handlar aldrig samtidigt.

### Steg 2: Handlingsfasen, sidorna 31-33

**Handlingsfasen:** Alla kan utföra EN handling och EN förflyttning under handlingsfasen. Förflyttningen sker antingen före handlingen, ELLER efter handlingen. Färdigheterna Boxning och Fäktning gör att du kan utföra ytterligare en handling. Se listan intill.

**Förflyttning:** Rollpersonen kan förflytta sig lika många decimeter som hon har Snabbhet. Rollpersonen kan inte förflytta sig vid två tillfällen, utan all förflyttning sker antingen före ELLER efter handlingen.

**Handlingar:** Vissa saker rollpersonerna gör räknas som en handling medan andra inte räknas som en handling. De som inte räknas som handlingar kan rollpersonen utföra utöver att hon gör en förflyttning och en handling. Som du ser i listan nedan kan du välja att utnyttja handlingar för att förflytta rollpersonen ännu mer. Se sidan 33.

**Uppskjuten handling:** Om rollpersonen inte är sist i turordningen kan hon vänta med sin handling för att se vad de andra gör. När som helst under striden kan hon avbryta någon annans handling och då göra sin handling och sin förflyttning. Det kan till exempel handla om att hon vill invänta och se om någon attackerar så att hon kan parera. Se sida 32.

ICKE HANDLINGAR
Förflyttning en gång lika med SNA (Antingen före ELLER efter handlingen).
Släppa 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, exempelvis säga något kort.
HANDLINGAR
Använda färdigheten Gömma Sig.
Använda färdigheten Första Hjälpn.
Använda färdigheten Undvika.
Dra ett vapen.
Genomföra ett Anfall (=Anfall)
Parera ett Anfall (=Parad)
Plocka upp ett föremål.
Res sig upp från liggande.
Ta fram ett kastvapen och Sikta mot en motståndare.
Ta fram en pil till ett avståndsvapen och sikta mot en motståndare.
Lägg till ytterligare en förflyttning lika med SNA (Med andra ord: rollpersonen förflyttar sig dubbelt så långt istället för att utföra någon annan handling - Hon springer SNA+SNA decimeter).
Allt som spelledaren anser är en handling, exempelvis klättra upp i ett träd.

## Övriga stridshändelser, sidorna 41-43

**Bakhåll och överraskning:** En rollperson kan bli så chockad att hon fryser till under strid. Spelledaren bestämmer om rollpersonerna riskerar att bli chockade eller inte. Slå initiativ som vanligt. Rollpersonen får inte göra något förrän det är dennes tur i initiativordningen. Rollpersonen måste lyckas med en kontroll mot CL 6 eller det högsta värdet på någon av färdigheterna Avståndsvapen, Boxning, Fäktning, Kasta, Närstridsvapen eller Råcurr. Om kontrollen lyckas får hon omedelbart göra precis vad hon vill. Om kontrollen misslyckas är hon chockad och får fortsatt inte kunna göra något. Hon får ett nytt försök på sitt initiativ nästa stridsrunda. Se sida 41.

**Anfall av flygande bestar:** Flygande bestar får enbart anfalla under en stridsrunda om de först lyckas med en kontroll mot färdigheten Flyga. Kontrollen görs när det blir deras tur i handlingsfasen. Om de lyckas med kontrollen får de anfalla vilket mål som helst, var som helst i striden, som går att anfalla uppifrån. Se sida 41.

**Anfall från passagerare till flygande bestar:** Passagerare till flygande bestar anfaller på samma initiativ som den flygande besten, högst SNA går först. Passagerare som sitter ovanpå den flygande besten får anfalla med avståndsvapen eller med långa närstridsvapen, såsom pik, lans eller hillebard. Passagerare som sitter under det flygande djuret, eller bärs i dess klor kan anfalla med närstridsvapen utan problem. Passagerare med närstridsvapen får enbart anfalla samma mål som det flygande djuret eller mål i närheten av detta. Anfall med avståndsvapen sker i bästa fall på SA 1. Se sidorna 41-42.

**Att anfalla flygande djur från marken:** Anfallaren måste antingen skjuta med avståndsvapen, själv vara eller kunna flytta sig till den rollperson som anfölls av det flygande djuret. För att hinna anfalla det flygande djuret eller dess passagerare måste anfallaren lyckas med en kontroll mot sin SNA. Anfall med avståndsvapen sker i bästa fall på SA 1. Se sida 42.

## Rustningar och sköldar, sidorna 35-38

**Skydd:** Sköldar och rustningar skyddar alltid mot anfall och skador. Inget slag för parering krävs.

**Skyddsvärde (SV):** Rustningar och sköldar har ett SV enligt tabellen nedan. Dra av SV från den skada personen med sköld eller rustning får. Skada - SV = KP. Om resultatet blir mindre eller lika med noll får personen ingen skada. Se sida 34-37.

**Allvarlig Skada:** Om en person får en möjlig Allvarlig skada, men samtidigt inte fått skada genom sin rustning eller sköld ignoreras den möjliga Allvarliga skadan. Om rollpersonen bär rustning och några skador på KP går igenom och hon samtidigt får en möjlig Allvarlig skada, så får hon lägga SV till sin Skadetröskel när man gör en kontroll för att undvika Allvarlig skada. Se "Allvarliga Skador" nedan, eller på sidorna 15, 29-30, samt 35-36.

## Rustningar och sköldar

Rustningar och sköldar	SV	SNA- och CL-modifikation
Rustning - Lätt	1	0
Rustning - Halvtung	3	-1
Rustning - Tung	4	-2
Rustning - Våldigt tung	5	-3
Sköld - Liten rundsköld	1	0
Sköld - Riddarsköld	3	-1
Sköld - Kravallsköld	4	-2

## 5. Närstrid, sidorna 34-38

**Anfall:** Gör ett kontrollslag för CL i Närstridsvapen. Om du lyckas har du träffat. Se sida 34.

**Attackvärde:** Förkortas AV. Varje vapen har ett AV. Attackvärdet står i Närstridsvapentabellen på sida 38 i regelboken, samt i tabellen här nedanför.

**Skada:** När du lyckas med ett Anfall så räknar du ut mellanskillnaden mellan ditt tärningsslag och ditt CL. Mellanskillnaden + vapnets AV blir den skada som offret får på sina Kroppspoäng. Dra bort offrets SV från dessa KP. Se sidorna 34-37.

**Allvarlig Skada:** Om spelaren slår ett Särskilt Lyckat slag på sitt anfall så är det möjligt att offret får en Allvarlig skada, se nedan under "5. Skador". Se även sida 15, överst till höger och sida 34, under Anfall.

**Parader/undvika skada:** Om någon attackerar din rollperson kan du välja att parera eller försöka hoppa undan istället för att anfalla. En parad är ett motståndsslag (se sida 2 i denna sammanfattning eller sidorna 15-16 i regelboken). Anfallaren blir aktiv rollperson och försvararen blir passiv rollperson. Om rollpersonen som parerar eller undviker anfalllet lyckas med sin kontroll får den aktive rollpersonen, anfallaren, avdrag på sin CL lika med så många poäng som kontrollen lyckades med. Se nedanför för detaljer, eller på sidorna 18-20, 24-25, och 34-35.

**Skada efter parad/undvikande:** Det är fullt möjligt att det trots allt blir skada på rollpersonen som försökte parera anfalllet. Den angripande aktiva rollpersonen ändrar sitt anfallsslag enligt reglerna för motståndsslag. Hon lägger sedan till vapnets AV och får ett värde för skada. Se "Skada" här ovanför.

**Parera med färdigheten Boxning:** Om rollpersonen använder färdigheten Boxning får hon parera hur många anfall som helst. Se sida 18.

**Parera med Fäktning:** Om rollpersonen använder färdigheten Fäktning och ett svärdslignande vapen får hon parera hur många anfall som helst. Se sidorna 19-20.

**Sköld och rustning:** Om den som blir attackerad bär sköld eller rustning så har hon alltid extra skydd. Inget slag för parad behövs för att använda skölden. Se sidorna 35-37 i regelboken.

**Närstridsvapen:** Alla tillhyggen som man kan slåss med utan att skjuta iväg eller kasta räknas som närstridsvapen. Även knytnävar, sparkar och bett hör till närstridsvapen. Se sida 38.

**Tacklingar:** Om en rollperson försöker tackla en annan rollperson så utför de ett motståndsslag med antingen färdigheterna Råkurr eller Boxning,

eller grundegenskapen Snabbhet\* - Bägge parter väljer mellan dessa tre och använder den som har högst värde. Lyckas angriparen så har båda fallit till marken. Om angriparen misslyckas så har bara hon fallit till marken, medan den tacklade kan fortsätta som vanligt. Se sidorna 38-39.

*\*I regelboken på sid 38 står det felaktigt angivet SMI. Det ska stå SNA istället.*

## Flykt från närstrid, sidorna 33-34

**Fly från närstrid:** När det är en rollpersons tur att agera enligt Initiativslaget kan hon välja att fly före eller efter att en handling utförts. Det krävs att rollpersonen förflyttar sig minst utom räckvidd för fiendens närstridsvapen för att hon ska kunna fly. Rollpersonen kan med andra ord först handla genom att anfalla och sedan fly genom att förflytta sig. Det kan vara klokare att låta bli att anfalla och utföra två förflyttningar istället. På så vis kommer man så långt från anfallarna som möjligt.

**Gratisanfall:** Alla som befann sig i närstrid med den flyende rollpersonen får genast utföra ett gratisanfall mot den flyende. Gratisanfallet sker helt utanför de normala reglerna för initiativ och handlingar. Det räknas inte som en handling.

**Undvika gratisanfall:** Den flyende får använda färdigheten Undvika mot ett av gratisanfallen när hon flyr. Hon använder färdigheten som en del av sin förflyttning.

## Närstridsvapentabellen

Tillhygge	AV	Räckvidd	Fattning
Knytnäve (hand/tass)	±0	Närstrid	1H
Spark (fot/tass)	+1	Närstrid	-
Bett (gnagare)	±0	Närstrid	-
Bett (rovdjur)	+2	Närstrid	-
Hack (fågelnäbb)	+1	Närstrid	-
Dolk/Kniv	+2	Närstrid	1H
Värja	+2	Närstrid	1H
Svärd	+4	Närstrid	1H
Tvåhandssvärd	+6	Närstrid	2H
Hillebard	+7	Närstrid	2H
Påk (träklubba)	+2	Närstrid	1H
Stridsslaga	+4	Närstrid	1H
Spikklubba	+4	Närstrid	1H
Stav	+4	Närstrid	2H
Yxa	+3	Närstrid	1H
Stridsyxa	+6	Närstrid	2H
Stridshammare	+5	Närstrid	1H
Spjut	+4	Närstrid	2H
Pik (lans till fots)	+6	Närstrid	2H
Lans (från riddjur)	+8	Närstrid	2H

## 6. Strid med avståndsvapen, sidorna 39-40

**Anfall:** Slå en kontroll mot rollpersonens CL i färdigheten Avståndsvapen eller Kasta, beroende på vilket sorts vapen hon använder. Om kontrollen är lyckad har hon träffat. Se sida 34.

**Attackvärde:** Förkortas AV. Varje vapen har ett attackvärde. Attackvärdet står i Avståndsvapentabellen på sida 39 i regelboken, samt här nedanför.

**Skada:** Om anfallet lyckas så räknar du ut mellanskillnaden mellan ditt tärningsslag och ditt CL. Mellanskillnaden plus vapnets AV blir den skada som offret får på sina kroppspoäng. Dra bort offrets SV från sköld, rustning och skyddande päls från dessa KP. Se sidorna 34-37.

**Allvarlig Skada:** Om spelaren slår en Särskilt Lyckat kontroll för rollpersonens anfall så är det

möjligt att offret får en allvarlig skada, se nedan under "7. Skador". Se även sida 15, överst till höger och sida 34, under överskriften Anfall.

**Räckvidd och Stridsavstånd:** Vapnets räckvidd anges i decimeter. När rollpersonen skjuter på ett mål som är inom vapnets räckvidd så anses anfallet ske på Stridsavstånd 0 (SA 0). Anfall mot mål inom dubbla räckvidden ger SA 1, trippla räckvidden ger SA 2, och så vidare. Se sida 39.

## 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

**Omladdning:** Att dra ett nytt kastvapen, ladda en slunga eller lägga en ny pil på pilbågen tar EN stridsrunda. Att ladda om ett armborst tar FEM stridsrundor. En rollperson kan alltså avfyra en pilbåge, eller kasta ett vapen varannan stridsrunda. En rollperson kan alltså avfyra ett armborst var sjätte runda.

**Missade mål och vänner i skottlinjen:** Det finns en risk att rollpersonen träffar något eller någon annan i skottlinjen om hon missar sitt mål med ett avståndsvapen. CL för detta är det lägsta av värdet 5 eller rollpersonens CL på anfallet. Slå en kontroll mot alla mål som spelledaren anser står i skottlinjen. Börja med möjliga mål närmast anfallet och därefter näst närmast. Etc. Se sida 40.

**Sköld och rustning:** Om den som blir attackerad bär sköld eller rustning så har hon alltid extra skydd. Inget slag för parad behövs. Se sidorna 35-37 i regelboken.

## CL-modifikationer för avståndsvapen

Målet	CL modifikation på anfallet
Om målet är inom vapnets SA 0.	±0
För varje stridsavstånd bort som målet är utöver SA 0 (SA1, SA2 och så vidare).	-1
Målet befinner sig inom 1 decimeter från skytten	-4
Skytten har rört sig under stridsrundan	-1
Skytten rider på ett djur (Passagerare till ett 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

## 7. Skador, sidorna 29-30

### Återfå Kroppspoäng, sida 29

**Första hjälpen:** En lyckad kontroll mot färdigheten Första hjälpen återställer 1T6 KP.

**Mat:** Alla som äter en måltid tillagad av en kock vars kontroll mot färdigheten Matlagning var lyckad återställer 1 KP. Kocken måste ha minst N1 i färdigheten Matlagning.

**Vila och sömn:** 1 timmes vila/sömn återställer 1 KP.

**Läkekunskap:** En hel natts sömn under vård av en rollperson som lyckas med en kontroll mot färdigheten Läkekunskap återställer alla KP.

### Allvarliga skador, sida 15 (längst upp höger), och 29-30

Följ nedanstående steg vid möjlig allvarlig skada:

1. Risk för allvarlig skada: Vid Särskilt Lyckade anfall så finns det risk att offret får en allvarlig

skada. Se sida 15, överst till höger och sida 34, under Anfall.

2. Skadetröskel (SKA): Om rollpersonen fått en möjlig allvarlig skada så slår spelaren en kontroll mot dennes SKA. Misslyckas kontrollen så har hon fått en Allvarlig Skada. Se sida 30.
3. Tillfällig eller permanent allvarlig skada? Om kontrollen mot Skadetröskel misslyckas så slår spelaren en kontroll mot offrets Tålighet (TÅL). Lyckas detta är skadan bara tillfällig. Misslyckas kontrollen är skadan permanent. Se sida 30.
4. Träfftabellen: När en rollperson får en allvarlig skada så slår offret på träfftabellen för att se vilken kroppsdel som skadats. En kroppsdel som blivit allvarligt skadad är försatt ur användbart skick. Se sida 30.
5. Allvarliga skadetabellen: När man kommit fram till om en allvarlig skada är permanent eller tillfällig, samt vilken kroppsdel som drabbats, så tittar man i allvarliga skadetabellen för att se hur rollpersonen påverkas. Se sida 29.

## Permanent eller tillfällig allvarlig skada

**Permanent eller tillfälliga skador:** Permanenta skador är sådana som inte läker med tiden, exempelvis en avhuggen arm, eller ett krossat ben. Det innebär att rollpersonen måste lära sig leva på ett annat sätt.

Tillfälliga skador läker under 1T6 veckor och efterlämnar kanske enbart ett ärr.

## 8. Faror, sidorna 43-45

**Fallskador:** Skada vid fall är lika med ett anfall med CL 12 och AV likamed varje fullständiga 3 dm fall. Varje hel meter fall orsakar en Möjlig Allvarlig skada. Se Fallskadetabellen nedan. T.ex. ger ett fall på 8 dm AV 2. En rollperson som lyckas med en kontroll mot sin SNA får räkna fallsträckan som hälften så lång. Rustningar skyddar precis som om det var ett anfall i strid. Se sida 43.

### Fallskadetabell

Fallhöjd	AV
mindre än 3 dm	ingen fallskada
över 3 dm	1
över 6 dm	2
över 9 dm	3
över 12 dm	4 + en Möjlig Allvarlig skada
över 15 dm	5
därefter för varje 3 dm	lägg till 1

**Drunkning:** Varje runda ett smådjur försöker simma genom väldigt strömt vatten eller försöker simma med en allvarlig skada måste hon lyckas med en kontroll mot färdigheten Simma eller börja drunkna. Varje runda ett smådjur drunknar eller hålls under vattnet mot sin vilja tar hon 1 KP i skada. Det går att rädda drunknande rollpersoner genom att kasta ut ett rep eller flytetyg till dem. Se sida 44.

**Gifter:** Alla gifter orsakar skada i form av KP. Slå motståndsslag med rollpersonens TÅL mot värdet för giftets potens (POT). Om kontrollen lyckas tar

rollpersonen inga negativa effekter. Om kontrollen misslyckas tar rollpersonen lika många KP i skada som giftets skadeverkan (SVK). Se sidorna 44-45

## 9. Jakter och flykter, sidorna 46-53

**Starta en jakt:** En jakt får bara påbörjas med att en rollperson försöker genomföra manövern Undfly. En strid kan övergå till en jakt om spelaren till rollpersonen som har högst initiativ säger att hon kommer påbörja en jakt genom att försöka fly. Alternativt kan en rollspelsituation övergå till en jakt med att en rollperson försöker fly och en annan rollperson försöker följa efter. Se sida 46.

**Deltagare och Passagerare:** En DELTAGARE är den rollperson som själv springer, flyger, simmar eller framför ett fordon i en jakt. En PASSAGERARE är alla rollpersoner som bärs, släpas eller sitter på/i en deltagare eller fordon som är med i en jakt. Se sida 46.

**Vänner och Motståndare:** En VÄN är en deltagare i en jakt som är på samma sida som den aktive deltagaren. En MOTSTÅNDARE är en deltagare i en jakt som inte är på samma sida som den aktive deltagaren. Se sida 46.

**Initiativ i jakter:** Alla spelare slår 1T6 och lägger rollpersonens SNA eller CL för färdigheten som används för jakten. T.ex. Flyga eller Simma. Se sid 46.

### Jaktens faser, sida 47

Varje jakt består av ett antal rundor, som i sin tur består av ett antal manöverfaser. Se sida 47.

#### 1. Initiativfasen.

Alla deltagarna slår för initiativ.

#### 2. Första Manöverfasen.

Deltagaren med högst initiativ är den aktiva deltagaren.

#### 2.1 Kraschkontroll.

Ifall deltagaren med initiativet slår ett Särskilt Misslyckande för sin manöver måste hon genomföra en kraschkontroll för att se ifall hon kraschar.



### 3. Andra Manöverfasen.

Deltagaren med näst högst initiativ får utföra en manöver i jakten. Den deltagaren med näst högst initiativ räknas som den aktiva parten under denna fas.

#### 3.1 Kraschkontroll.

Ifall deltagaren med initiativet slår ett Särskilt Misslyckande för sin manöver måste hon genomföra en kraschkontroll för att se ifall hon kraschar.

...Och så vidare tills alla deltagare i jakten har genomfört en manöver.

**Att avbryta en jakt:** En jakt avbryts omedelbart och övergår till en strid med "vanliga" stridsrundor när en deltagare kraschar. Om en deltagare lyckas med manövern Undfly eller Gömma sig så avbryts också jakten omedelbart. Se sida 47.

**Kraschkontroller:** En kontroll mot CL för samma färdighet eller grundegenskap som används för att delta i jakten. Vid misslyckande har man kraschat och riskerar att ta skada. Se sida 53.

#### Passagerare och misslyckad kraschkontroll:

Passagerare slår en kontroll mot det högsta av STY eller SNA. Ingen skada vid lyckad kontroll. Vid misslyckad kontroll tar hon skada enligt Kraschtabellen. Se sida 53

**Skada vid krasch:** Räkna ut hur många poäng kontrollen misslyckades med. Lägg till värdet för "AV vid krasch" från Kraschtabellen på sida 53. Detta är skadan som djuret eller fordonet tar.

Består som har högre STO än 1 får sin skada multiplicerad enligt Skadeskaletabellen. Se sida 52.

## Manövertabellen

Manöver	Syfte	Motståndslag mot	Misslyckande
Anfalla	Positionera sig så att man kan anfalla en fiende med närstridsvapen eller avståndsvapen. Alla som träffas i under jakten 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 fiendens 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

## 10. Specialregler för bestar, sidorna 54-62

**Bestar och STO:** Bestar kan ha högre STO än rollpersonerna. Olika STO förklaras i Storlekstabellen. Se sida 54.

**Bestars grundegenskaper:** Bestars grundegenskaper anger bara CL. De är inte ett mått på hur starka eller snabba bestarna är i förhållande till spelarrollpersonerna. Se sida 54.

**Bestars förflyttning:** Alla bestar med STO 2 eller lägre har ett separat värde för hur många decimeter de får röra sig på en stridsrunda, Förflyttning (FÖR). Bestar med STO på 3 eller mer är så stora att de kan förflytta sig var de vill i förhållande till rollpersoner med STO 1. Därför får de placera sig hur de vill i förhållande till smådjur. Deras FÖR anges som \*. Se sidorna 54-55.

### Strid med bestar, sida 55.

**Strid med bestar som har STO mindre än 2:** Alla stridsregler gäller som vanligt.

**Strid med bestar som har STO 3 eller högre:** Besten är så stor att den kan anfälla vem som helst i striden.

### Särskilt Lyckade anfall mot bestar med STO 3

**eller högre:** Spelarrollpersonerna är så små att de inte kan orsaka allvarliga skador om de slår en Särskilt Lyckad träff med sitt anfall. Besten som annfalls måste slå en kontroll mot sin SKA. Om den misslyckas får hon istället dubbelt så många KP i skada.