



Spelarens regler

HÄR FÖLJER DE REGLER som du som spelare förväntas kunna: regler för strid, döende och läkning. Problemlösning och sociala utmaningar avhandlas bara som hastigast då det främst hör till spelledarens uppgifter att sköta reglerna kring sådana situationer. Slutligen följer regler för hur du som spelare använder Erfarenhet för att förbättra din rollperson.

DIN ROLLPERSON KOMMER att hamna i strid många gånger. Stridsreglerna är detaljerade endast med tanke på att din rollpersons liv faktiskt står på spel. Om du inte är taktisk, inlevelsefull och modig riskerar striden att sluta med döden för dig eller dina kamrater. Detsamma gäller förstås om du är övermodig eller dumdristig.

Symbaroums strider ska vara färgstarka och det finns mycket utrymme för dig och dina vänner att beskriva och leva er in i kampen, anfallen och flykten. Spelledaren finns där för att avgöra resultatet av era infall och strategier, så tveka inte att vara kreativa.

Exempel: Som hjälp för att illustrera specifika regler används exempelrollpersonen Ogina, resen som skapades av vår tänkta spelare Mira i första delen av *Spelarens bok*. Resen Ogina är en del av teatersällskapet *Den vita duvan*, på resa genom *Davokar* mot högplatån *Karvosti*.

På vägen stöter sällskapet ihop med en grupp rövare, råbarkade sällar som tar andras skatter hellre än att själva riskera livet i skogarnas styggelsehemsökta ruiner. Spelgruppen är inte så sugen på att överlämna sina ärligt stulna daler och strid utbryter. Låt oss se hur det går för vår resliga hjältninna i tumultet!

Turordning

DEN SOM HAR högst *Kvick* får välja om den vill agera först eller avvakta. Det går bra att lägga sitt initiativ senare i turordningen men när den väl är satt går den inte att förändra. Skulle två personer ha samma värde i *Kvick* så jämförs *Vaksam*. Därefter får kämparna slå 1T20 (högst vinner) tills turordningen är fastställd.

STRID MED VAPNEN REDO

När striden börjar är det viktigt att veta om den startar med dragna vapen eller med svärderna i sina skidor och pilarna i kogret. Långa vapen får ett frislåg mot fiender under första rundan som kombattanterna möts, förutsatt att inte också fienden har långa vapen.

Exempel: Rövorna har *Kvick* 10, precis som Ogina. Rövorna har dock *Vaksam* 11, mot Oginas 9 så de agerar först. Men Ogina har en trästav med kvaliteten *Långt*. En av rövorna närmar sig Ogina med draget svärd, och genom att Ogina har längdfördel så slår hon ett frislåg först. Sedan återgår initiativet till rövaren, och därefter är det Oginas ordinarie tur. Runda två har Ogina inte längre nytta av sin långa stav, utan rövaren anfaller först.

Spelexemplet

Vi påminner gärna ännu en gång om det spelexempel som ingår i bokens fjärde del, där det beskrivs hur spelreglerna fungerar i praktiken. Exempeltexten börjar på sidan 237 och går igenom allt från initiativ och frislåg till mystiska krafter och problemlösning.

ÖVERRASKANDE STRID

Hur Överraskning uppnås beskrivs på sidan 162. När det handlar om grupper (exempelvis en grupp som ligger i bakhåll för en annan) ställs anfallarnas sämsta *Diskret* mot försvararnas bästa *Vaksam*. Den/de som överraskar får göra en extra stridshandling med *Övertag*, medan offret/offren inte får utföra några handlingar annat än *Försvar* mot den/de som överraskar. I runda därefter används normala stridsregler.

Om striden börjar överraskande behöver oförberedda stridande dessutom dra sina vapen. Alla korta vapen får dras ur sina skidor som en fri handling tack vare sin ringa vikt och längd. Att dra sitt vapen motsvarar annars en förflyttningshandling. Ett annat alternativ är att strunta i att slåss med vapen och istället använda slag och sparkar; naturliga vapen behöver inte dras, de anses alltid vara redo för bruk.

Exempel: Ytterligare en rövare smyger fram och närmar sig Ogina bakifrån. Vår rese ligger illa till! Den smygande rövaren har *Diskret* 10 och Ogina har *Vaksam* 10. Mira slår 12 och vår arma rese blir överraskande anfallen. Rövaren får göra en attack med *Övertag*; Ogina får försvara sig (med -2) men får inte utföra några handlingar (exempelvis använda sitt frislåg för spjutet) mot den överraskande rövaren.

Handlingar i strid

I STRID SKA din rollperson sparka och slåss, hugga och sticka, parera och undvika. Det gör rollpersonen med sina två handlingar per runda: en stridshandling och en förflyttning. Stridshandlingen kan ersättas med ännu en förflyttning, och förflyttning kan ersättas med flera andra typer av handlingar.

Utöver stridshandling och förflyttning får varje aktör göra reaktiva handlingar som frislåg och försvar. Dessutom finns fria handlingar, handlingar som är små eller kan göras parallellt med annat. Alla handlingar utom reaktioner utförs på rollpersonens initiativ. Reaktiva handlingar utförs som svar på fienders handlingar eller andra omständigheter.

STRIDSHANDLING

Den viktigaste handlingen i en stridsrunda är anfallet. Det är med den handlingen som din rollperson angriper sina fiender och försöker sårar dem med sitt vapen. Anfallet görs lämpligen med en aktiv förmåga om din rollperson har möjlighet. Passiva förmågor verkar tillsammans med aktiva.

Anfallet slås med [*Träffsäker*←*Försvar*]. Vissa förmågor låter dig dock anfalla med andra karaktärsdrag än *Träffsäker*, eller försvara dig med annat än *Kvick*, vilket i så fall anges i förmågans beskrivning.

Rollpersonens handlingsekonomi

UNDER EN RUNDA FÅR ROLLPERSONEN:

Göra en stridshandling så som en attack eller första hjälpen eller använda en aktiv förmåga. Stridshandlingen kan ersättas med en extra förflyttning.

Göra en förflyttning (10 steg) eller dra vapen eller ladda om eller använda ett föremål eller elixir.

Göra ett obegränsat antal reaktiva handlingar, så som att försvara sig eller slå frislåg.

Göra ett obegränsat antal fria handlingar, som att ropa en order eller ge en varning.

Resa sig upp från liggande ställning, vilket antingen kostar en hel runda (två förflyttningshandlingar) eller en förflyttningshandling om rollpersonen lyckas med ett *Kvick*.

Stridshandlingen måste inte vara ett anfall. Att ge första hjälpen eller använda andra typer av aktiva förmågor räknas också som stridshandlingar.

Stridshandling går att ersätta med ytterligare en förflyttning men det omvända är inte möjligt: en förflyttning kan inte bli en stridshandling.

Exempel: När det är Oginas tur att agera väljer hon att anfalla med kraften *Förvirring*. Den slås med [*Viljestark*←*Viljestark*]. Fienden har *Viljestark* 9 (+1), vilket gör att Mira måste slå under 16 (15+1) för att förvirra fienden. Mira slår 11 och fienden stannar upp, förvirrad. Kanske har vår rese en chans i sin första strid trots allt!

FÖRFLYTTNING

Förflyttningshandlingen avser en meningsfull förflyttning i strid. Förflyttningen sker på rollpersonens initiativ. Normalt sett spelar det exakta avståndet ingen roll. Det som är avgörande i strid är istället vilka som kan anfalla varandra i närstrid och vilka som kan anfalla på avstånd.

Om ett mer exakt avstånd behöver kalkyleras så utgör en förflyttning cirka 10 steg (10 meter), men rollpersoner som går in i närstrid med en fiende stannar då vid fienden om avståndet är kortare än tio meter.

Förflyttning används för att:

- Ta sig fram till en fiende och inleda närstrid.
- Ställa sig i ett flankerande läge mot en fiende som redan slåss mot en allierad.
- Komma förbi en fiende för att ta sig fram till en fiende längre bort (fienden som passeras får slå ett frislåg)
- Dra sig ur strid med en fiende (vilket ger denne ett frislåg mot rollpersonen). Om man slåss mot flera fiender i närstrid får var och en av dem ett frislåg.
- Skapa fritt skottfält mot en skyddad fiende.

Istället för förflyttning kan andra handlingar utföras under förflyttningshandlingen, t.ex.:

- Byta vapen
- Ställa sig upp efter att rollpersonen har ramlat omkull (kräver lyckat *Kvick*).
- Dricka/applitera ett elixir på sig själv.

Exempel: Eftersom vår kära rese Ogina står mellan två rövare är hon flankerad – det vill säga, rövarna har ett *Övertag* mot bjässen. Det löser Ogina med en förflyttning, som dock ger fiender som slåss med resen ett frislåg var (tur att Ogina just förvirrade en av dem!). Resen rör sig runt den förvirrade fienden, och får ett frislåg från den andra rövaren. När förflyttningen är klar har resen båda rövarna framför sig, och är inte längre flankerad.



REAKTIONER

Reaktioner görs som svar på andra handlingar, egna eller fiendens. Dessa kan utföras när som helst under rundan och är inte knutna till rollpersonens initiativ. Rollpersonen kan utföra hur många reaktioner som helst per runda, så länge det finns handlingar att reagera på. Reaktioner får tillgodoräkna sig effekten av passiva förmågor men inte av aktiva.

FRISLAG

Det finns tillfällen när din rollperson får möjlighet att göra ett frislav med ett vapen. Vanliga situationer är om rollpersonen har ett vapen med kvalitén *Långt* och om en fiende försöker fly ur en pågående närstrid eller springa förbi rollpersonen för att nå en allierad längre bakom linjen.

Frislav får tillgodoräkna sig effekten av passiva förmågor men inte av aktiva, och normalt får rollpersonen bara göra ett frislav per utlösande faktor och runda – om två fiender försöker dra sig ur närstrid erhålls bara 1 frislav, men om en drar sig ur och en springer förbi erhålls ett slag på dem var.

Levandegör striden

Hur anfaller ser ut beror helt på situationen och på den plats där striden utspelar sig. Kanske är rollpersonen beväpnad med en yxa som svingas och träffar sin fiende både i armen och i magen eller så är det ett armborst som avfyras från ett murkrön och slår in i bröstet på sitt mål. Det är viktigt att anfaller levandegörs och skapar dramatik.

Exempel: Låt oss titta tillbaka på frislavet som vår rese Ogina fick göra mot en av rövarna alldeles i början. Ogina har inga förmågor som påverkar staven, men hade hon haft det (förmågan *Stångverkan* exempelvis) hade de passiva delarna av den förmågan (exempelvis 1T8 i skada på novisnivå) räknats in när det var dags att göra ett frislav.

FÖRSVAR

Du får försöka försvara dig mot alla attacker som din rollperson utsätts för. Försvar utgörs av rollpersonens [Kvick←Rustningens begränsning, +1 om rollpersonen bär sköld].

När en rollperson blir attackerad slås Försvar som [Försvar←Träffsäker]. Om slaget lyckas undgår rollpersonen attacken genom att undvika eller parera. Misslyckas slaget träffar attacken och gör skada om vapnets skada är högre än det skydd spelaren slår fram för rollpersonens Bepansring.

Exempel: Vår resehjältinna Ogina blir flitigt attackerad av rövare och måste försvara sig. Turligt nog är Försvar en reaktiv handling, så Ogina får försvara sig hur många gånger som helst per runda. Oginas Försvar är 6 [Kvick 10, -2 för Läderförklädet och -2 för särdraget Robust]. Spelledaren berättar att fiendens Träffsäker är -1: illa eftersom det lämnar Ogina med ett effektivt Försvar på 5 (6-1). Attacken kommer och Mira rullar 9 på 1T20. Ogina blir träffad. Tur att Ogina på resars vis är segare och tuffare än de flesta när det kommer till att tåla skada.

Skada & Läkning

SKADOR SÄNKER OFFRETS Tålighet och när den når noll är varelsen död – om det inte är en rollperson, i vilket fall den istället räknas som döende. Skador kan läkas på en rad sätt, presenterade i detta avsnitt.

TÅLIGHET

Rollpersonens Tålighet utgörs av dess värde i karaktärsdraget Stark, dock lägst 10.

SMÄRTGRÄNS

Hälften av rollpersonens Tålighet avrundat uppåt utgör dess Smärtgräns. Här används faktiskt Stark, även om det är under 10.

Om en enskild attack ger en skada som efter att Bepansring har räknats bort är högre än den drabbades Smärtgräns, då har smärtgränsen passerats och en av nedanstående effekter inträffar. Notera att det är spelaren som väljer vad som händer, både för sin rollperson när den drabbas, liksom för fienden om det är rollpersonen som delar ut smärtan.

- Den drabbade ramlar omkull och måste resa sig upp (se Särskilda handlingar).
- Den som delar ut skadan får göra en fri attack mot den drabbade.

Exempel: Vår rese Ogina har Stark 11, därmed Tålighet 11 och Smärtgräns 6. Ogina slåss vilt mot två rövare, och båda rövarna få in varsin träff på vår hjältninna. Skadan, efter Bepansring, blir 7 (4+3). Eftersom ingen av träffarna i sig gjorde 7 i skada så går det inte över Oginas smärtgräns. Det ska mycket till innan rövare slår omkull vår robusta hjältninna! Hon kämpar oförtrutet vidare.

Långt senare under äventyret träffar Ogina en styggelsesmittad urorne. Nu är det fara å färde, ty en dylik genomkorrumperad svinabest kan slå omkull också de största kämpar. Mycket riktigt, Ogina träffas av en attack, tar 8 i skada efter att Bepansring räknas av. Detta är över Oginas smärtgräns på 6, och Oginas spelare Mira väljer att låta sin rese ramlar på ändalykten i leran som följd av praktsmällen.

DÖENDE ROLLPERSONER

När monster och spelledarpersoner når 0 i Tålighet är de döda om inte spelledaren vill annat. För rollpersoner gäller en annan regel.

När rollpersonen når 0 Tålighet faller denne ihop, döende och oförmögen att hjälpa sig själv på minsta vis. Varje runda som rollpersonen ligger på 0 Tålighet slår spelaren ett Dödsslag med 1T20 på sitt initiativ i rundan. Detta slås tills någon annan stabiliserar den döende rollpersonen med en örtkur, förmågan Medicus eller mystisk helning – eller tills spelaren slår 1 och vaknar eller 20 och avlider. Se tabellen till vänster för utfall av dödsslagen.

Exempel: Ogina har det inte lätt, den styggelsesmittade urornen rammar den ramlade resen igen och slår ner hennes Tålighet på 0. Illa! Ogina är ute ur striden och dessutom tvingas spelaren Mira slå ett dödsslag varje runda för att se om Ogina avlider till följd av sina skador. Rundan efter att Ogina fälldes slår Mira 3, resen ligger kvar på dödens tröskel. Runda två slår Mira 13, Ogina tar ett steg närmare döden. Två sådana slag till och Ogina är död.

DÖDA ROLLPERSONER

Döda rollpersoner får inte fortsätta vara med i spelet, men spelaren som gör en ny rollperson får göra det med all den erfarenhet som den förra rollpersonen hade samlat på sig. På så sätt hamnar man som spelare inte så långt efter de andra spelarna.

LÄKNING AV SKADOR

Läkning av skador kan ske naturligt, medelst alkemi och medicinsk vård eller med hjälp av mystiska krafter. Att ge första hjälpen till en döende kräver förmågan Medicus, en örtkur eller helande krafter.

- Naturlig läkning sker i en takt av en Tålighet per dag, utöver annan helning.
- Alkemisk örtkur läker en (1) Tålighet direkt.

Dödsslag (1T20)

1

Rollpersonens skada såg värre ut än den var, den kvicknar till med en 1T4 Tålighet kvar. Rollpersonen kan agera nästa runda.

2–10

Rollpersonen ligger kvar på dödens tröskel.

11–19

Rollpersonen tar ett steg mot döden, tredje gången det här utfallet inträffar dör rollpersonen.

20

Rollpersonen dör, men får säga några kärva sista ord om spelaren så önskar.

- Förmågan *Medicus* läker 1r4 till 1r8 *Tålighet* direkt, mer i kombination med örtkurer.
- Mystiska krafter som *Helbräddagörelse* och förmågan *Återhämtning* läker *Tålighet*, se respektive beskrivning för detaljer.

☞ Särskilda handlingar

STRIDENS FÖRHÅLLANDEN och kombattanternas beväpning påverkar stridsförloppet. I detta avsnitt beskrivs regler för skottfält, bruk av sköld, olika typer av *Övertag* med mera.

BLIND STRID

Att slåss förblindad är svårt, detsamma gäller under dåliga ljusförhållanden som i mörker, rök eller tät dimma. Alla som strider under sådana förhållanden får två chanser att misslyckas med sina framgångsslag, det vill säga rollpersonen slår två gånger och tar det sämsta om det gäller dem, eller slår två gånger och tar det mest fördelaktiga om endast fienden är påverkad av mörkret. Två stridande parter som båda är drabbade av mörker behöver inte justera sina slag mot varandra.

BRYTA NÄRSTRID

Att backa ur närstrid med en fiende sker på rollpersonens initiativ och kostar en förflyttningshandling. Fienden får då ett frislage mot rollpersonen. Detsamma gäller om rollpersonen befinner sig i strid med flera fiender – i sådana fall får varje fiende ett frislage mot rollpersonen när denne väljer att dra sig ur närstriden.

ANVÄNDA/APPLICERA ELIXIR

Att använda eller applicera ett elixir på sig själv eller sin utrustning räknas som en förflyttningshandling. Att använda/applicera det på någon annan räknas som en stridshandling.

FÖRSTA HJÄLPEN

Att ge första hjälpen till en skadad motsvarar en stridshandling och kräver en örtkur, förmågan *Medicus* eller helande mystiska krafter. Effekten av första hjälpen beskrivs under *Skada & Läkning*.

RESA SIG

Att slåss liggande är möjligt men är inte att rekommendera, då alla fiender i närstrid med rollpersonen har ett *Övertag* mot en liggande rollperson. Se regler för *Övertag* på sidan 162.

Att ställa sig upp är en förflyttningshandling om man lyckas med ett slag mot *Kvick*. Misslyckas slaget går hela rundan åt för att komma på fötter och ingen stridshandling får göras.

Förmågor & särskilda handlingar

Notera att det finns flera förmågor som påverkar rollpersonens kapacitet att utföra särskilda handlingar. Exempelvis kan man med nivån *Gesäll* i *Akrobatik* resa sig upp som en fri handling, förutsatt att man lyckas med ett *Kvick*. Och med förmågan *Sjätte sinne* på mästar-nivån får rollpersonen inga negativa modifieringar av att ägna sig åt *Blind strid* – vilket bland annat kan utnyttjas genom att attackera motståndare i mörker.

SKOTTFÄLT

Avståndsvapen kan inte skjuta förbi andra stridande, vilket innebär att en skytt (eller mystiker) kan behöva manövrera med förflyttningshandlingar för att få fritt skottfält. En tumregel kan vara att om en skytt eller mystiker står bakom allierade så att en fiende tvingas dra på sig frislage för att ta sig fram till skytten, då är också fienden skymd av en av skyttens allierade.

SKÖLD

Alla rollpersoner kan försvara sig med sköld, vilket ger dem +1 i *Försvar*.

Bruket av sköld omöjliggör användandet av projektilvapen och tunga vapen samt tar bort längdfördelen av att använda långa vapen då de måste användas med endast en hand. Undantaget är skölden *Bucklare*, som möjliggör användande av båda händer till annat, samtidigt som den ger +1 i *Försvar*.

OMRINGAD

Att omringa en fiende är ett effektivt sätt att bekämpa denne. Om två personer flankerar en fiende får båda *Övertag* mot målet. Maximalt fyra personer kan omringa ett mål, om de är fler når inte de övriga fram utan måste vänta och kliva fram först om en av omringarna stupar.

Terräng och förflyttningar avgör vad som är möjligt att uppnå. Dörrar, korridorer och smala passager kan utnyttjas för att inte bli flankerad. Kom också ihåg att varelser som försöker förflytta sig förbi en fiende drar på sig ett frislage. Frislaget kan undkommas om man väljer att omvandla rundans stridshandling till en andra förflyttning, vilket i så fall gör det möjligt för rollpersonen att runda fienden på avstånd.

Stridsskiss

För att få en bättre överblick i stridssituationer kan man ta hjälp av en skiss över slagfältet. Rita gärna upp området på papper och synliggör vem som står var med kryss eller enkla markörer. Även föremål i terrängen – som träd, stenbumlingar och byggnader – kan ges plats på skissen. Då blir det snabbt uppenbart vem som kan skjuta på vem, vem som flankerar vem och så vidare. En stridsskiss rekommenderas extra varmt för strider med många deltagare, som när rollpersonerna slåss mot ett lika stort antal fiender.

ÖVERRASKNING

Att smyga sig på en fiende är en aktiv handling och kräver ett lyckat [Diskret←Vaksam]. Om slaget lyckas får den som överraskar göra en extra stridshandling med Övertag, medan offret inte får utföra några handlingar annat än Försvar mot den som överraskar. Från rundan därpå fortgår striden som vanligt.

ÖVERTAG

Ibland får någon part ett Övertag i närstrid. Om rollpersonen har smugit sig på sin fiende och anfaller bakifrån räknas det som Övertag. Men övertag kan även uppstå under en strid, exempelvis när din rollperson och en allierad placerar sig så att ni flankerar en motståndare. Övertag uppstår också vid anfall mot någon som ligger eller som klättrar upp mot en.

På plan mark krävs handlingar, anfall eller förflyttningar, för att skapa ett Övertag. Om din rollperson har ett Övertag så slås framgångsslaget med +2 på karaktärsdraget, och attacken ger +1T4 extra i skada vid en träff.

Följande situationer ger övertag:

- Anfall mot en ovetande fiende. Kräver ett lyckat [Diskret←Vaksam].
- Alla närstridsanfall mot en flankerad fiende. En fiende är flankerad om två allierade står på var sin sida om fienden, det vill säga 180 grader från varandra. Det krävs vanligen en förflyttningshandling för att komma runt en fiende och flankera den. På motsvarande sätt kan en rollperson röra sig ur en flankerad position med en förflyttningshandling – då med följden att varje fiende får slå ett frislåg var.
- Alla närstridsanfall mot en liggande motståndare. Avståndsattacker får dock inget Övertag på liggande fiender.
- Alla anfall mot en fiende som är lägre belägen, exempelvis anfall från ett murkrön ner på fiender som klättrar upp för en stege mot rollpersonen. Detta gäller både närstrids- och avståndsattacker.

Andra viktiga regler

SPELLEDAREN SKÖTER DET mesta avseende problemlösning och sociala utmaningar, men här beskrivs grunden för hur sådant hanteras. I detta avsnitt behandlas också förbättringar av rollpersonen. Förbättringar görs med erfarenhet, vilket är en belöning som följer av äventyrande. Utdelandet av erfarenhet hanteras av spelledaren, medan förbättringar av rollpersonen sköts av spelaren.

PROBLEMLÖSNING

Problemlösning utgörs av situationer där din rollperson försöker uppnå något som kräver tärningslag men som inte är strid: spåra en flyende fiende, dyrka upp ett lås, övertala en vakt att släppa in dig eller efterforska lösningen på en gåta i ett bibliotek. Spelledaren sköter det mesta; som spelare behöver du bara vara redo att beskriva hur din rollperson försöker lösa problemet och sedan slå slaget som spelledaren kräver av dig.

SOCIALA UTMANINGAR

Sociala utmaningar består av viktiga förhandlingar, ofta med spelvärldens stora och mäktiga personer, grupper och monster – situationer som inte lämpar sig för strid och som inte enkelt löses med ett slag i Övertygande. Den sociala utmaningen löses kort och gott genom rollspelande från dig och dina vänner, där ni helt enkelt får övertyga, lura och förhandla er fram till en lösning. Spelledaren sköter den sociala utmaningens ramar, du ska spela din rollperson och tillsammans med dina medspelare genomföra en lyckad förhandling vid spelbordet.

Sociala utmaningar föregås ofta av problemlösningsscener där rollpersonerna samlar på sig fakta, hemligheter och rykten som kan nyttjas mot den som behöver övertalas.

FÖRBÄTTRING AV ROLLPERSONEN

Erfarenhet delas ut av spelledaren efter äventyret. Erfarenhet byts in mot högre nivåer i förmågor, eller används för att skaffa nya förmågor. Att skaffa Novis i en ny förmåga kostar 10 Erfarenhet, att höja från Novis till Gesäll kostar 20 Erfarenhet och från Gesäll till Mästare kostar 30 Erfarenhet.

Exempel: Resen Ogina överlever sitt första äventyr och tilldelas för detta 12 Erfarenhet. En ny förmåga på novisnivå kostar 10 Erfarenhet, men spelaren Mira väljer att spara sin erfarenhet: hon har fem novis-förmågor och vill höja en av dem till gesällnivå. Efter ännu ett äventyr får Ogina 9 Erfarenhet, totalt 21. Mira väljer att höja en förmåga till Gesällnivå (kostnad 20) och har ett (1) Erfarenhet kvar.

Tabell 23: **Lathund för strid** Följande lathund kan användas för att hålla reda på rundans olika faser.

<p>1</p> <p>Initiativ</p> <p>Initiativet avgör turordningen i strid, alltså i vilken ordning rollpersoner och fiender agerar.</p>	<p>2</p> <p>Förflyttning och stridshandling</p> <p>Varje aktör i strid har två handlingar: en förflyttningshandling och en stridshandling. De kan användas på nedanstående vis.</p>	<p>3</p> <p>Försvar</p>
<p>A. Överraskning: Om risk för <i>Överraskning</i> föreligger slås [Vaksam←Diskret] för att se om offret blir överraskat. Den som överraskar får göra en attack med <i>Övertag</i>, medan offret inte får göra annat mot den som överraskar än försvara sig.</p> <p>B. Långa vapen: Den med långt vapen får ett frislåg vid första kontakt med en fiende som inte har ett långt vapen.</p> <p>C. Kvick: Den med högst <i>Kvick</i> börjar när inte långa vapen eller <i>Överraskning</i> går före.</p> <p>D. Vaksam: Om flera parter har lika värde i <i>Kvick</i> går initiativet till den som har högst <i>Vaksam</i>.</p> <p>E. 1T20: Om också <i>Vaksam</i> är samma för två kombattanter slås 1T20 tills en slår högre och får initiativet.</p> <p>F. Fördröja: Det går att fördröja sitt initiativ och låta andra agera innan, men då behåller aktören sitt fördröjda initiativ genom hela striden.</p>	<p>A. Förflyttningshandling</p> <p>I. Gå in i närstrid: Att förflytta sig fram till en fiende för att utföra ett anfall. Ger en fiende med långt vapen ett frislåg, dock ej om anfallaren också har ett långt vapen.</p> <p>II. Ställa sig i ett flankerande läge vid en fiende som redan är i närstrid med en allierad. Detta ger båda de allierade ett <i>Övertag</i> mot fienden.</p> <p>III. Gå runt fiende: En cirkulär förflyttning i syfte att nå en fiende längre bort. Ger den passerade fienden ett frislåg.</p> <p>IV. Dra sig ur närstrid: Att ta sig ur närstrid ger alla motståndare ett frislåg var.</p> <p>V. Skapa fritt skottfält: Förflytta sig för att få fritt skottfält mot en skymd fiende.</p> <p>VI. Dra vapen</p> <p>VII. Byta vapen: Stoppa undan vapen och dra annat.</p> <p>VIII. Ställa sig upp (kräver lyckat <i>Kvick</i>): Komma upp på fötter igen efter att ha ramlat.</p> <p>IX. Dricka/applicera elixir: Att applicera ett elixir på sig själv eller sin utrustning.</p> <p>B. Stridshandling</p> <p>I. Anfall: Ett vanligt anfall med ett vapen.</p> <p>II. Aktiv förmåga: En attack med eller användning av en aktiv förmåga.</p> <p>III. Första hjälpen: Applicera en örtkur på en skadad eller döende kamrat.</p> <p>IV. Ytterligare en förflyttningshandling: Ersätta stridshandlingen med en förflyttningshandling.</p> <p>V. Förmedla elixir: Att applicera ett elixir på en allierad eller dess utrustning.</p>	<p>A. Försvar: Alla angrepp under rundan får bemötas med försvar, det effektiva försvaret utgörs av [Försvar←Träffsäker]. Lyckas försvaret missar attacken helt. Träffar attacken går man vidare till skada.</p>
		<p>4</p> <p>Skada</p>
		<p>A. Vapenskada: Den skada rollpersonen ger slås av spelaren; om rollpersonen blir träffad meddelar spelledaren vilken skada som drabbar den.</p> <p>B. Bepansringens skydd: Bepansringens skydd dras från vapenskadan. Rollpersonens skydd slås av spelaren; fiendens skydd hanteras av spelledaren.</p> <p>C. Faktisk skada: Offret tar lika mycket skada som [Vapenskada –Bepansringens skydd].</p> <p>D. Smärtgräns: Om den faktiska skadan är högre än den drabbades <i>Smärtgräns</i> väljer anfallaren effekten av det; antingen ramlar den drabbade omkull eller så får anfallaren göra ett frislåg.</p> <p>E. Dödsslag: Om skadan är större än den drabbades kvarvarande <i>Tålighet</i> är rollpersonen istället utslagen ur striden och döende. Rollpersonen måste slå ett döds-slag varje runda för att avgöra om den överlever eller dör.</p>



~~~~~ ◆ ~~~~~

**INNS DU ALBERETOR**, så som det var innan mörkrets horder kom vällande från öst? Jag minns det grönglittrande havet i Berendorias bukt. Jag minns Felanskogens mustiga dunkel. Och bilden av ätten Kohinoors palats i Kandoria kan jag frammana varje gång jag blundar. Så ta mig på mitt ord

– för äventyrliga lycksökare är vårt nya hemland så mycket mer än Alberetor någonsin var.

Visst förstår jag att skogarna lockar. Davokar har allt: mystiken, spänningen, lagren av lämningar från seklernas gång. Och inte minst finns där rikedomar att bärga, om inte i form av ruinernas ädelmetaller och artefakter så i form av värdefulla naturskatter. Men vår drottning förlovade rike har mer än så att erbjuda den driftige.

Alberetors rigida strukturer är slagna i spillror. Makt, rikedom och inflytande behöver inte längre ärvas eller erhållas som gåva från de redan mäktiga. Ambria är fullt av konflikter, problem och spänningar som väntar på ambitiösa personers inblandning. Så jag säger det igen. Davokar må locka men i Ambria finns otaliga vägar mot samma mål, oavsett om målet är rikedom, kunskap eller berömmelse!

Sanning fastslagen av Gammelmor Aledra, krogen Rådhusloftet, Yndaros

~~~~~ ◆ ~~~~~