

Spelledarens regler

SPELLEDAREN HANTERAR SPELETS övergripande regelverk och avgör vad som kräver tärningsslag, medan det är spelarna som slår själva slagen. Detta kapitel beskriver de regelaspekter som utgör spelledarens mer specifika ansvar, men glöm inte att spelledaren också bör vara inläst på och bekväm med de regler som presenteras i Spelarens bok.

DETTA KAPITEL INLEDS med regler för problemlösning och sociala utmaningar, följt av ett avsnitt som behandlar strid. Därefter kommer bland annat ett avsnitt om hur att hantera så kallade skuggor och korruption samt ett som innehåller en listning av extraregler som ni i spelgruppen gemensamt kan bestämma om ni vill göra bruk av eller inte.

Problemlösning

PROBLEMLÖSNING OMFATTAR ALLA situationer där slag behöver slås för att komma vidare, men som inte är strid. Exempel kan vara när man ska prata sig förbi en dörrvakt, spåra en styggelse genom ödemarken eller efterforska glömda hemligheter i ett bibliotek.

Regelmässigt utgörs problemlösning av tre sorters slag: enkla problem, graderade problem

samt utdragna problem. Slagen modifieras vanligen av ett karaktärsdrag hos en motståndare eller en svårighetsgrad satt av spelledaren, vanligen ett värde mellan +5 (busenkelt) till -5 (svårt).

Alla rollpersoner som vill får slå för att lösa problemet, med undantag av vissa graderade problem där de högre nivåerna kan kräva en viss förmåga.

ENKLA PROBLEM

Enkla problem utgörs av en utmaning som kräver ett lyckat slag mot [Karaktärsdrag ← Svårighetsgrad]. Utfallet kan endast bli lyckat eller misslyckat, och förmågor påverkar inte resultatet.

Exempel: Rollpersonerna hittar ett lik i en gränd i Yndaros. Med ett lyckat slag mot Vaksam kan en näsduk med ett anagram hittas på mordplatsen, en ledtråd som för rollpersonerna vidare i sökandet efter mördaren.

GRADER AV FRAMGÅNG

Vid lösande av graderade problem får rollpersoner som besitter förmågor av det mer lärda, sociala eller taktiska slaget fördelar. Kunskapsförmågor som *Alkemi*, *Medicus* eller *Monsterlörd* kan exempelvis krävas för att rollpersonen ska komma åt den högsta graden av information. I sociala situationer kan på liknande vis *Dominera* och *Ledarskap* ge extra information eller ett bättre resultat än det som går att få enbart med ett lyckat *Övertygande*.

Exempel: Rollpersonerna har fångat en rövare och förhör denne på detaljer om rövarens läger. Ett lyckat [*Övertygande*←*Viljestark*] gör att rövaren berättar var lägret finns och detaljer om antalet vaktposterna kring lägret. En rollperson med *Dominera* kan trovärdigt hota fången så att den också avslöjar vakternas rutiner, samt att rövarena har en allians med en svartkonstnär – och att en av dennes lärjungar finns i lägret som rådgivare åt rövarhövdingen.

UTDRAGNA PROBLEM

Vissa problem kräver en rad lyckade slag för att nå högsta möjliga framgång. Samtliga rollpersoner får slå slag vid utdragna problem och endast en av dem behöver lyckas vid varje försök för att komma vidare till nästa. Rollpersonen med högst värde i det aktuella karaktärsdraget får äran att börja, därefter slår de andra spelarna i fallande ordning.

Exempel: Rollpersonerna spårar en styggelse i *Tistla Fäste*. Spelledaren bestämmer att tre slag behövs för att spåra varelsen till dess gömställe. Ett lyckat slag gör att rollpersonerna följer spåret till rätt stadsdel, två lyckade gör att rollpersonerna följer spåret till rätt gata, och tre framgångar i rad leder dem till rätt hus.

Sociala utmaningar

SOCIALA UTMANINGAR UTGÖR problem som spelarna måste rollspela sig igenom. Det räcker inte med taktik och tärningsslag. Ofta föregås en social utmaning dock av problemlösning eller rent av strid, men den sociala utmaningen utmärks av att spelarna, genom sina rollpersoner, måste övertyga en spelledarperson, eller en fraktion, om att göra som rollpersonerna vill.

LÄMPLIGA SOCIALA UTMANINGAR

Viktiga förhandlingar är olämpliga att hantera med ett par slag i *Övertygande*, framför allt är det ofta mer givande för spelarna att rollspela sådana möten. Då kallas dessa för sociala utmaningar.



Ritualer

Mystiska ritualer är kraftfulla problemlösningsverktyg och det är viktigt att de kommer till sin rätt i spelet. Spelledaren måste hålla reda på vilka ritualer rollpersonerna har och vilka de kan få tillgång till via allierade.



Lämpliga sociala utmaningar är scener där en mäktig person, varelse eller grupp måste övertygas. Mindre viktiga personer kan också bli sociala utmaningar, om utfallet av scenen (vinst av framgång, kostnad av misslyckande) är tillräckligt betydelsefullt för rollpersonerna.

SPELLEDARENS ROLL

Spelledarens roll i en social utmaning består i att bedöma vad som står på spel för motparten: vad har de att vinna på att göra som rollpersonerna föreslår? Vad har de att förlora? Vad är alternativkostnaden för att agera på annat sätt? För att det ska räknas som en social utmaning måste det finnas en möjlighet till att både misslyckas och lyckas för rollpersonerna, även om oddsen kan luta starkt åt ena eller andra hållet.

VÄRDEN & SOCIALA UTMANINGAR

Sociala utmaningar löses inte genom tärningsslag per se, men inslag av problemlösning är vanligt. För att rollpersonerna ska veta mer om situationen, eller om den de ska prata med, behövs ofta problemlösning. Detta syftar alltså till att ge kunskap som rollpersonerna sedan kan använda i förhandlingen med personen eller gruppen i fråga.

Ett annat alternativ är att använda den sociala utmaningen som sista steget i en utdragen utmaning: rollpersonerna måste muta, övertyga och lura en rad administratörer, rådgivare och vakter för att få till en audiens med någon av Drottningens hertigar. Detta kräver tärningsslag som en utdragen utmaning. När rollpersonerna väl står framför hertigen eller hertiginnan övergår spelet till en ren social utmaning.

ERFARENHET

Om utmaningen är tillräckligt betydelsefull – genom att en framgång eller ett misslyckande bär stor tyngd för rollpersonernas chans att nå sina mål – så ska den ge en (1) erfarenhet, även om inget tärningsslag slås.

Exempel på sociala utmaningar

- ... att förmå en baron att släppa rollpersonerna ur fångenskap mot att de gör något smutsjobb som baronen vill ha gjort.
- ... att få en lindorm med storhetsvansinne att tänka på rollpersonerna som alltför betydelselösa för att döda, och hellre låta dem löpa så att de kan sprida ordet om ormens förskräcklighet.
- ... att från en greve förhandla till sig besittningsrätten för en borg, återtagen från ett rövarband; greven måste välja mellan att låta rollpersonerna bli vasaller, installera någon annan som baron eller låta borgen stå tom.

Strid

I STRID HANTERAR spelledaren allt motstånd och väljer vilka förmågor eller särdrag fienden använder. Nästan alla slag slås däremot av spelarna; de värden spelledaren använder är oftast (se ruta till höger) statiska modifikationer av rollpersonernas värden.

Exempel: Rollpersonerna hamnar i strid med en styggelsesmittad beamon med Träffsäker 11 (-1). Spelledaren slår inte något tärningsslag för björnens anfall, istället slår spelarna sitt [Försvär -1], alltså modifierat av björnens Träffsäker. Misslyckas spelarens slag träffar björnbesten med sin attack.

LÄMPLIGT MOTSTÅND

Varje väsen och monster har ett motstånd angivet: Svagt, Ordinärt, Utmanande, Starkt eller Mäktigt. Varje nivå av motstånd utgår från hur farligt motståndet är, baserat på antalet av och nivån i de förmågor som den behärskar. Notera att monstren kan vara mer eller mindre farliga för en viss grupp rollpersoner beroende på hur spelargruppen är sammansatt. Erfarna spelare kommer att utnyttja sina förmågor och krafter bättre, samt hjälpa varandra på ett sätt som gör dem starka som grupp. Du kommer som spelledare snart att lära dig att anpassa motståndet efter spelgruppen så att striderna blir spännande. För en balanserad spelgrupp med jämn fördelning av krigare, mystiker och tjuvar gäller i stort det följande:

Svagt motstånd: En rimlig utmaning för en nyskapad rollperson. Två eller tre fiender på den här nivån är farligt för en nyskapad rollperson.

Ordinärt motstånd: En farlig fiende för en ensam rollperson. Lämpligt motstånd för två nyskapade rollpersoner.

Utmanande motstånd: En farlig fiende för en erfaren rollperson. Lämpligt motstånd för två erfarna rollpersoner och en klar utmaning för en grupp nyskapade rollpersoner.

Starkt motstånd: Motsvarar en mycket erfaren rollperson, utgör ensam en utmaning också för en grupp erfarna rollpersoner.

Mäktigt motstånd: Utgör ett hot värre än någon enskild hjälte, och är ensamt en dödlig utmaning också för en grupp välrenommerade rollpersoner.

MONSTRUÖSA SÄRDRAG

Monstruösa särdrag (se sid 198-201) är avsedda att användas av spelledarens monster mot rollpersonerna, så dessa är skrivna ur monstrets perspektiv, alltså så att de anger vad spelarna måste slå för att stå emot eller undvika särdragets effekt.

FÖRMÅGOR

Förmågorna i Spelarens bok är skrivna ur rollpersonens perspektiv, det vill säga att rollpersonen är den som agerar och att målet är en fiende. När det omvända sker, alltså att rollpersonen är målet, så vänder spelledaren på karaktärsdragen för framgångsslaget. Om kraften anger ”effekten fortsätter tills rollpersonen misslyckas med [Listig←Stark]” blir effekten på rollpersonen det omvända: Effekten fortsätter på rollpersonen tills det att rollpersonen lyckas med [Stark←Listig].

Exempel, Motståndares förmågor: En lönnmördare beväpnad med stryparsporer anfaller resen Ogina. Spelarens bok utgår från rollpersonens perspektiv och anger att stryparsporer (Stryparkonst på gesällnivå) kräver ett slag i [Listig←Kvick] för att få effekt. I det här fallet är det istället en rollperson som försvarar sig, vilket innebär att karaktärsdragen byter plats. Spelledaren informerar Mira att hon ska slå [Kvick←Listig].

Vidare meddelar spelledaren att Mira har -3 på slaget mot Kvick, eftersom lönnmördaren har Listig 13 (-3). Ogina har Kvick 10, så Mira måste slå 7 eller lägre för att motstå stryparsporerna. Mira slår sitt slag: 8. Lönnmördarens stryparsporer träffar resen mitt i plytet!

EFFEKT-TÄRNINGAR FÖR MOTSTÅNDARE

Precis som med framgångsslag är det endast spelare som slår tärningar för effektslag; spelledaren använder typvärden för spelardarpersoner. Därför anges effekttärningar på spelardarpersoner som fasta värden, exempelvis 4 istället för 1T8. Spelardarpersoner ger alltså en fast skada medan rollpersonens Bepansring slås. Omvänt så slår spelaren för sin rollpersons skada medan spelardarpersonen har ett fast värde på Bepansring. Det fasta värdet för en tärning är lika med hälften av dess högsta utfall.

Exempel, Motståndares effektslag: Vår hjältninna Ogina har träffats av stryparsporer. Förmågan Stryparkonst på gesällnivå berättar att sporerna ger 1T4 skada i 1T4 rundor. Eftersom det nu är en rollperson som är offer och en spelardarperson som anfaller omvandlas detta till statiska värden. Skadan på Ogina blir 2 per runda i 2 rundor.

Något senare misslyckas Ogina med försvaret mot fiendens svärdschugg och blir träffad. Spelledaren meddelar att skadan blir 4 (högsta utfallet av 1T8 delat med 2) och att Mira ska slå tärning för sin Bepansring (Läderförkläde 1T4) och förmågan Robust (1T4). Mira slår 1+2=3, vilket resulterar i att Ogina tar 1 i skada.



Slag mot motståndarens värde

Notera att spelarna vid vissa tillfällen förväntas rulla tärningsslag åt sina motståndare. För att utfallet ska bli fördelaktigt för rollpersonerna ska de i sådana fall slå över, inte under, motståndarens värde.

Ett exempel på detta är den mystiska kraften Förhäxa. Om rollpersonerna utsätts för denna ska de varje runda slå ett slag mot den förhäxande mystikerns Viljestark, och hoppas att slå över.



Strid för nybörjare

Ett tips för att sätta ihop ett balanserat motstånd för nyskapade rollpersoner är att utgå från antalet rollpersoner:

Fyra nyskapade rollpersoner kan möta något av följande:

Fyra fiender på nivån svagt motstånd

En ordinär fiende och två svaga

Två ordinära fiender

En utmanande fiende



Tabell 24: Varelsers skuggor

VARELSE	FÄRG PÅ SKUGGA
Naturnära väsen	Grönt, rött och vitt, ibland andra klara grundfärger.
Civiliserat väsen	Guld, silver, koppar, ibland andra metalliska nyanser.
Korrumperat väsen	Svart och lila dominerar hos styggelser och varelser som är nära att helt korrumperas, medan varelser som bara berört eller berörts av korruptionen får förändringar i sina grundfärger så som ärgad koppar, svartnat silver, sjukligt grönt, rostbruna stråk i det röda eller askgrå fläckar i det vita.

Tid i spelet

EFTERSOM ROLLSPELSÄVENTYR UTSPELAR sig i fantasin behövs ett sätt att simulera tid, både för att hålla reda på hur länge olika effekter håller i sig (exempelvis från elixir eller mystiska krafter), och för att ha koll på relationen mellan enskilda personers förflyttningar och handlingar. I Symbaroum används följande indelning för att tydliggöra vad som händer.

SCENER

Grunden i spelet är scener som kan sägas motsvara en scen i en film: en plats, ett par personer och något viktigt som händer (en utmaning). Både spelare och spelledare kan starta scener, en spelledare genom att slänga den på spelarna och spelare genom att deras rollpersoner agerar. Många förmågor och krafter verkar under en hel scen.

För att det ska räknas som en scen måste en utmaning finnas med och i och med det risker eller kostnader för rollpersonerna. Spelets system för Erfarenhet bygger på antalet scener som en rollperson genomlever.

MELLANSPEL

Mellanspel är en scen som saknar utmaning. Ofta är det en stämningsscen, exempelvis där rollpersonerna pratar ut om någonting eller en planeringsscen där rollpersonerna planerar inför något som komma skall. Det kan också vara en resa som endast beskrivs i generella ordalag.

Mellanspel skiljer sig från scener genom att inte ge Erfarenhet. Detta helt enkelt eftersom de saknar utmaningar och risker för rollpersonerna.

RUNDOR

När en strid startar bryts scenen ner i rundor, där varje rollperson och fiende har två handlingar per runda och agerar i turordning beroende på initiativ. När alla har agerat på sitt initiativ är rundan slut och en ny inleds.

Skugga & korruption

ALLA VARELSER OCH TING i världen omges av mystiska skuggor som ser olika ut beroende på hur respektive varelse/ting förhåller sig till världens stora och djupa krafter. Merparten av de människor som lever i davokarregionen är omedvetna om skuggornas existens; vissa har kanske hört talas om dem men betraktar dem ändå som irrelevanta eftersom endast mystiker verkligen kan se dem.

SKUGGORNAS ROLL

Den pågående kampen mellan civilisationens strävan att betvinga den vilda naturen och den korruption som överexploateringen föder är ett bärande tema i spelet. Skuggornas huvudsakliga funktion är att introducera dessa krafter och dynamiken dem emellan för spelarna.

Skuggor har två funktioner i spelet. Den ena är att rollpersoner med förmågan *Häxsyn* kan genomskåda falskspel genom att aktivt använda sin förmåga. Den andra är att spelledaren kan besjåla världen och gestalta dess stora och uppenbara konflikter på ett personligt och andligt plan.

KORRUPTIONENS KRAFT

Makt korrumperar, i Symbaroum bokstavligen så. En bärande idé i Symbaroum är att naturen förmörkas när den exploateras hårt – och att den slår tillbaka. Den resulterande förmörkningen lever sedan sitt eget liv och kan i sin tur smitta sin omvärld. Mystiker lever med ett ständigt hot om korruption, då de tvingar världen att böja sig efter deras vilja. Regelmässigt går tanken igen i konceptet skuggor samt i varelser som styggelser och vandöda.

Korruption startar på noll (0) och ökar i takt med att rollpersonen smittas av mörkret. Rent regeltekniskt förvandlas rollpersonen till en fullvärdig styggelse när dess värde i korruption övergår dess värde i *Viljestark*. Men redan tidigare börjar rollpersonen få fysiska tecken på sin tilltagande korruption, i form av stigman.



TEMPORÄR KORRUPTION

Temporär korruption är ett tillfälligt uttryck för världens motvilja mot att kuvas och utnyttjas. Den bleknar bort av sig självt efter scenens slut men är farlig eftersom det kan driva upp den totala korruptionen över korruptionströskeln (styggelsemärkt) och än värre, över värdet i *Viljestark* då rollpersonen direkt förvandlas till en styggelse.

Handlingar som ger temporär korruption är:

- Att använda en mystisk kraft eller ritual: 174 temporär korruption
- Användande av smittade artefakter: varierar, men oftast 174 temporär korruption
- Skada från vissa styggelser med särdraget *Korrumperande attack*
- Davokars mörka delar: att spendera tid i Davokars mörka delar är farligt, korruptionen varierar från 174 temporär korruption per dygn till 176 temporär korruption per timme. I det mörkaste mörka sägs korruptionen vara direkt permanent

PERMANENT KORRUPTION

Permanent korruption innebär en varaktig förändring av rollpersonens väsen. När den permanenta korruptionen når upp till rollpersonens *Korruptionströskel*, det vill säga dess halva *Viljestark* (avrundat upp), så räknas rollpersonen som styggelsemärkt och får en permanent Stigmatisering (se tabell 25). Stigmat försvinner om den permanenta korruptionen sänks under *Korruptionströskeln*.

Om permanent korruption når till *Viljestark* eller över förvandlas rollpersonen till en styggelse. Rollpersonen kan inte räddas på något sätt.

Permanent korruption erhålls av:

- Att binda en artefakt till sig (ger 1 *Korruption* eller kostar 1 *Erfarenhet*), vilket krävs för att använda dess krafter.
- Att lära sig en mystisk kraft eller ritual: 1 permanent korruption.
- Att rollpersonens totala korruption når rollpersonens *Korruptionströskel* under en scen: 174 permanent korruption.

Tabell 25: Styggelsemärken

EXEMPEL PÅ STIGMAN

Ett varande sår som inte läker
Missfärgat hudområde, blemmor eller svåra eksem
Bölder i mun och hals, som spricker vid olämpliga tillfällen
Rovtänder eller naglar som antar kloliknande form
Ett märke som med fantasi kan ses som en mörk runa eller otäck symbol
Ögon som glittrar svagt i mörkret
Gulnade ögon eller ögon som faktiskt svartnar vid vrede, hunger eller lust
En svag odör av förruttnelse vilar runt personen, trots att den ser hälsosam ut
Andedräkt som osar svavel
Vener som bultar svart vid vrede eller andra starka känslor
Mörka stråk i blodet, syns när varelsen blöder
Kall som ett lik eller febevarm utan andra sjukdomstecken
Ondsint tungomålstal i sömnen
Sömngång med dragning till smittade artefakter och onda platser
Tillbakabildning av syn, övergång till att förlita sig mer på andra sinnen
Smak på kadaver, måste äta något dött och surnat varje dag för att inte svälta
Smak för rått kött, måste äta färskt rått kött varje dag för att inte svälta
Törst på varmt blod, måste dricka varmt blod varje dag för att inte törsta

SKUGGANS FÖRÄNDRING

En varelses skugga avspeglar i ökande grad dess korruption och varelser med förmågan *Häxsyn* eller användare av ritualen *Offerrök* kan skatta graden av korruption. Rent regeltekniskt har korrumperade varelser två skuggor, en som representerar grundkulören och en som representerar korruptionen.

Grundskuggan utgörs av [*Viljestark -Korruption*] och om det värdet är högre än *Korruption* är grundskuggan den starkaste och tydligaste skuggan. När *Korruptionen* blir samma som eller högre än grundskuggan blir *Korruption* den starkaste skuggan. Om korruptionen blir lika hög som värdet i *Viljestark* blir varelsen genomkorrumperad och förvandlas till en styggelse.

Tabell 26: Korruption

GRAD AV SMITTA	KORRUPTIONSVÄRDE	EFFEKT
Styggelsesmittad	Total korruption 1+	Korruptionen kan ses med <i>Häxsyn</i> (gesäll) och ritualer som <i>Offerrök</i> . Temporär korruption bleknar bort efter scenens slut.
Styggelsemärkt	<i>Korruptionströskel</i> uppnådd	Rollpersonen får ett fysiskt stigma som tecken på sin korruption. Ett stigma utlöst av temporär korruption läker ut efter ett dygn, ett permanent sitter kvar tills den permanenta korruptionen sänkts med ritualer.
Styggelse	<i>Viljestark</i> uppnådd	Rollpersonen förvandlas till en styggelse och blir en spelledarperson. Ingen känd ritual kan rädda rollpersonen.

STIGMATISERING

Styggesmärkta varelser får välja ett stigma. Stigmat är ett fysiskt tecken på korruption, temporärt eller permanent. Stigmat kan under fel omständigheter upptäckas av omgivningen om rollpersonen misslyckas med ett [Diskret←Vaksam].

Stigmatisering finns precis som korruption i två former: en temporär och en permanent. Den

temporära uppträder när rollpersonens totala korruption, inklusive temporär korruption, når upp till korruptionströskeln, och den permanenta när den permanenta korruptionen ensam når upp till korruptionströskeln.

Spelaren väljer ett stigma (se tabell 25) som passar dennes rollperson, vare sig det gäller för temporär eller permanent korruption.

Öarskilda regler

I **DETTA AVSNITT** samlas ett antal regelrelaterade fenomen som inte riktigt passar in under ovanstående avsnittsrubriker men som ändå utgör centrala inslag i regelverket.

KONFLIKTER ROLLPERSONERNA EMELLAN

Spelet Symbaroum är skapat för att underlätta samarbete mellan spelarna och mellan spelare och spelledare; det är byggt på premissen att rollpersonerna kan vara oense men inte strida mot varandra – då anses spelets anda ha gått förlorad.

Om strid utbryter mellan rollpersoner rekommenderas att spelledaren bryter in i spelet och frågar spelarna hur de anser att situationen kan lösas. Visst kan det komma till rena stridigheter men sådana hanteras i så fall bäst som en berättelse utan tärningslag, där ingen rollperson dör om inte spelaren själv tycker att det passar berättelsen.

Däremot finns det situationer när rollpersonerna är kraftigt oense och med reglernas hjälp försöker lura eller på annat sätt förleda varandra. Då utses den agerande parten till den som får slå slag, och den andra får agera motstånd enligt formulan [10 – Karaktärsdrag]. Vanliga situationer är när en rollperson försöker lura, stjäla eller placera något på en annan rollperson. Då kan man slå [Diskret←Vaksam] även fast spelarna själva förstår är medvetna om vad som pågår.

Exempel: Spelargruppen har tagit en fånge. En av rollpersonerna – en människa – vill tortera fången på information. Men Miras rollperson Ogina kliver emellan. Spelledaren frågar: "hur borde detta sluta?" och spelarna kommer gemensamt fram till att resen Ogina enkelt knuffar bort den mindre människan från fången.

SKADA AV GIFT & SYRA

Gifter skadar varje runda och påverkas inte av *Bepansring* när de väl har börjat verka. Gifter fortsätter att skada tills verkningstiden gått ut, eller tills någon applicerar ett motgift och lyckas med ett slag mot *Listig*.

Syra angriper varje runda och måste tränga genom *Bepansring* för att ge skada. Att få bort syran från kropp eller rustning kräver att någon spenderar en stridshandling och lyckas med *Listig* (tvättar bort syran med vatten, jord eller något liknande).

SKADA AV FALL

Rollpersoner som ramlar från hög höjd riskerar att skadas svårt. Skadan är densamma som meter i fallhöjd. Ett lyckat *Kvick* gör att rollpersonen landar bättre eller till och med lyckas bromsa fallet längs en vägg eller på annat sätt, med effekten att rollpersonen tar mindre skada: dra då av 3 från antalet meter i fallhöjd.

Vatten eller annat mjukt underlag ger också dämpning, lämpligen dras ytterligare 5 meter från fallhöjden. *Bepansring* skyddar som vanligt.

Exempel: Rollpersonerna befinner sig på en repbro som kollapsar. Fallhöjden är 20 meter men ravinens botten är täckt med tjock mossa och vattenpölar vilket gör att spelledaren drar bort 5 meter från fallhöjden, effektiv höjd 15 meter. En av rollpersonerna har rustning 1T6 och faller till marken. Spelaren slår för *Kvick* och misslyckas. Skadan blir 15 – 1T6. Hade slaget i *Kvick* lyckats hade skadan istället blivit 12 – 1T6.

SPELLEDARPERSONER BLANDAR SIG I

Det finns två sätt att hantera situationer när spelledarpersoner slåss på rollpersonernas sida: 1: Ge dem till en spelare och låt denne hantera spelledarpersonen under striden, eller 2: Hantera dem själv, summariskt.

I det senare fallet behöver spelledaren inte slå tärnningar utan bara beskriva vad personen gör och vad som händer. Effekten av deras attacker kan uppskattas, liksom hur de tål träffar med mera. Det viktiga är att inte gå in och spela dem aktivt, eftersom spelledarens uppmärksamhet bör vara riktad mot scenen som pågår och berättelsen i stort. Handlar det om en väldigt viktig scen kan det därför vara mer spännande att välja alternativ 1.



Klan Zareks hövding
Monovar uppsutten
på en av klanens två
tämjda daraker, på
väg till ett möte med
hertig Alesaro av Nya
Berendoria.

Regelalternativ

HÄR FÖLJER EN rad alternativa regler för de grupper som önskar utveckla eller inveckla spelet inom ett visst område. Regelalternativen är tänkta att fungera som moduler vilka enkelt kan adderas till grundreglerna.

Följande moduler presenteras:

- Direkt dödande skada
- Modifikation vid kritisk skada
- Monstruösa särdrag för rollpersoner
- Spela som styggelse eller vandöd
- Omslag för Erfarenhet
- Omslag för Korruption
- Perfekta träffar och bortfumlade försvar
- Rollpersoners livsmål
- Skalenlig förflyttning
- Slå fram karaktärsdrag
- Specifik erfarenhet
- Övertyga rollpersonerna emellan

DIREKT DÖDANDE SKADA

Spelgrupper som vill känna dödens vingslag tydligare i strid kan lämpligen nyttja följande regel för direkt dödande skada:

Regeln för döende används precis som vanligt, med undantag för situationer då rollpersoner hamnar på o *Tålighet* efter en attack som också överskrider dess *Smärtgräns*. En sådan kraftfull skada dödar direkt; ett par minnesvärda sista ord är allt rollpersonen hinner med.

MODIFIKATION VID KRITISK SKADA

För somliga känns det rimligt att svårare skador ger mindre chans att lyckas med kommande framgångsslag. För dessa grupper rekommenderas följande regel:

När en varelse i en attack får en skada som överstiger dess *Smärtgräns* tvingas den därefter

Tur och skicklighet

Regeln *Omslag för erfarenhet* öppnar för en delvis annan spelstil, där en spelare väljer att satsa på en tursam rollperson snarare än på en skicklig sådan: tänkbara exempel är att spela ett barn eller en mycket ung person där höga värden i förmågor känns lite opassande men där tur passar bättre in.

till en andra chans att misslyckas med alla sina framgångsslag. En kritiskt skadad rollperson slår med andra ord två slag för sina egna slag och tar det sämsta utfallet. Om fienden är kritiskt skadad slår rollpersonen istället två slag och tar det bästa. Effekten av kritiska skador håller i sig tills varelsen återhämtat sig eller helats minst en (1) *Tålighet*.

Notera att denna regel inte påverkar odöda eftersom de inte har någon *Smärtgräns* – dessa blir med andra ord relativt räknat bättre om extraregeln används, eftersom alla andra blir lite mer sårbara.

MONSTRUÖSA SÄRDRAG FÖR ROLLPERSONER

Om spelgruppen och spelledaren samtycker kan en rollperson ha ett särdrag som släktet annars saknar, eller sakna ett som släktet annars har.

Det rimliga är att spelgruppens balans hålls i schack genom att erbjuda samma möjlighet för alla spelare – och att särdragen också ges en berättelsemässig betydelse: en barbarättad rollperson kanske har jätteblod i sina ådror (*Robust*) medan en ambrisk karaktär föddes under en ödestyngd solförmörkelse (*Skräckslå*) och så vidare.

Alla monstruösa särdrag kostar som motsvarande grad av förmågor och rollpersoner bör inte ha högre grad än I om inte särskilda omständigheter föreligger och spelgruppen ser det som något som bidrar till kampanjen. Ännu bättre blir det förstås om någon eller några har ett starkt och klart ohälsosamt intresse för rollpersonerna och deras udda förmågor. "Ingen välsignelse som inte har sin egen lilla förbannelse med sig" som man säger i Davokar.

SPELA SOM STYGGELSE

En rollperson som förstyggas kan fortsätta i spel om spelledare och spelgrupp samtycker. I vissa spelgrupper kan detta ses som något som förhöjer världens elände på ett bra sätt, medan det för andra förtar en stor del av korruptionens slutgiltighet.

Som styggelse slutar rollpersonen att räkna korruption, vilket kan vara en stor fördel. Notera dock att rollpersonen just fått en rad mycket fanatiska fiender, vilket spelledaren ska utnyttja till att försvåra för spelgruppen på spännande sätt.



*Förekommande
men mindre vanliga
perfekta träffar
och fummel*

För de grupper som vill ha med perfekta träffar och fummel men inte önskar se dem förekomma fullt så ofta rekommenderas att spelaren måste slå igen om den slår 1, och då lyckas med slaget för att få en perfekt träff. Och motsvarande: om den slår 20 ska spelaren slå igen och om rollpersonen misslyckas med slaget så fumlar denne. Detta sänker förekomsten av perfekta och bortfumlade slag betydligt men låter dem finnas med som möjliga utfall.



OMSLAG FÖR ERFARENHET

I vissa lägen hänger allt på ett slag – en kritisk attack, ett möjligen förödande skadeslag eller något liknande. För vissa grupper upplevs det som mer spännande att kunna få slå om det – för en kännbar kostnad. Följande mekanik kan då användas:

Alla tärningslag får slå om, till kostnaden av en (1) Erfarenhet, som försvinner permanent. Endast ett omslag får göras för varje given handling.

Denna regel innebär – förutom viss spelarkontroll över dramatiska vändpunkter – också en utökad överlevnad för rollpersoner, vilket kan vara av godo, speciellt om det kombineras med Direkt dödande skada och/eller Perfekta träffar och bortfumlade försvar (se nedan).

I det sistnämnda fallet behöver man komma överens i spelgruppen om vilka slag som går att slå om för Erfarenhet, och vilka som inte gör det.

Spelgruppen behöver ta ställning till:

- Går det att slå om Dödsslag?
(Rekommendation: Nej)
- Går det att slå om Bortfumlade försvar?
(Rekommendation: Nej)

OMSLAG FÖR KORRUPTION

Precis som möjligheten att införa omslag för Erfarenhet kan en liknande lösning väljas där man betalar för omslag med korruption. Världens mörker har växt sig så starkt att det slinker in i dess många glipor och också tar fäste där desperationen är som störst.

Detta gör flörtandet med mörkret mer påtagligt för alla, eftersom också icke-mystiker utan tillgång till artefakter kan lockas mot det långsiktiga fördrävet för kortsiktiga vinster.

Alla tärningslag får slå om till kostnaden av ett (1) permanent Korruption. Endast ett omslag får göras på varje givet slag.

PERFEKTA & BORTFUMLADE SLAG

Vissa spelgrupper uppskattar tärningarnas dramatik mer än andra och för dessa kan regeln för perfekta respektive bortfumlade slag innebära en extra krydda. För grupper som ogillar dramatiska utfall beroende på slumpen är detta lämpligen något som lämnas därhän.

- Perfekt träff (1 på 1T20 vid anfallsslag):
Rollpersonen gör +1T6 skada
- Bortfumlade anfall (20 på 1T20 vid anfallsslag):
Motståndaren får ett frislåg mot rollpersonen.
- Perfekt försvar (1 på 1T20 vid Försvar):
Rollpersonen får ett frislåg mot anfallaren.
- Bortfumlade försvar (20 på 1T20 vid Försvar):
Motståndaren gör +3 i skada.



lasogoi av Brigo medförde denna skrift från Odabans ruinstad. Antas uttrycka ett ordspråk, ungefär: "I kompakt mörker framträder hoppets gnista som tydligast."

ROLLPERSONERNAS LIVSMÅL

Ett alternativ – eller tillägg – till målsättningar för rollpersonen är livsmål. Livsmål utgör en sammanfattning av rollpersonens värderingar, principer eller levnadsregler, kort och gott vad rollpersonen tycker ger livet, och döden, mening. Om målsättningar handlar om vad rollpersonen vill uppnå så handlar livsmålen om hur livet ska levas, och om vad rollpersonen är beredd att göra för att nå sina mål.

Livsmål passar ibland bättre än målsättningar i klassiska äventyr, då dessa vanligen är uppdragsstyrda snarare än målstyrda. Rollpersonerna ges ett uppdrag av en spelleddarperson snarare än att det är spelarna som väljer mål för spelgruppen. Med livsmål kan spelaren agera enligt sin rollpersons principer under uppdragen och berika spelupplevelsen för alla.

Livsmål kan också användas som tillägg till personliga målsättningar och gemensamma mål för spelgruppen. Då kan målen utgöra intressanta komplikationer och orsaker till friktion i spelgruppen. Alla rollpersoner kan vara rörande överens om vad gruppen ska uppnå, men vara oense om hur de ska nå dit, vad det får kosta i termer av principer och andra människors väl och ve.

Oavsett om livsmål används ensamt eller tillsammans med målsättningar är det viktigt att se till att de bidrar till spel och spelgruppens upplevelse: friktioner i gruppen är roliga medan öppna och oförenliga motsättningar kan vara tröttsamma. Planera alltså livsmålen tillsammans i gruppen, och se till att de öppnar för en intressant snarare än en destruktiv dynamik.

Att byta ut livsmål görs mellan äventyr. Det är högst rimligt att rollpersonens dramatiska leverne förändrar hur denne ser på världen och sig själv.

Exempel på livsmål kan vara:

Barmhärtighetens väg: Att visa nåd mot en fiende som har kapitulerat eller att förlåta dem som gjort ont är en grundförutsättning för allt gott. Alla förtjänar en andra chans. En persons karaktär sätts på prov först då de egna värderingarna möter starka negativa känslor som hat och hämndlystnad. Frågan är då om du visar dig vara en brutal best eller en person med värdighet och ett barmhärtigt hjärta?

Berömmelse: Alla kommer en dag att dö och ditt namn och rykte är allt som blir kvar till eftervärlden. Också i livet kan stordåd ge stora fördelar, och efter din död lever dina barn med ditt namn, på gott och ont. Berömmelse är faktiskt det närmaste odödlighet man kan komma.

Den starkes rätt: Livets lag är enkel, det gäller att äta eller ätas. Det handlar inte om vad som är

rätt, utan vad man kan komma undan med. Vissa skyddar sig med vackra ord om principer och värderingar för att kunna sova gott om natten, men när allt ställs på sin spets är var och en sig själv närmast. Samarbete är förstås nyttigt ibland, men endast meningsfullt så länge inte medelmåttorna håller dig tillbaka.

Enkelhetens frälsning: Livet är enkelt och endast genom att ge upp falska drömmar och påhittade behov kan man inse det. Att arbeta när man orkar, äta när man är hungrig och sova när man är trött, det är allt som behövs. Det är i det enkla man känner igen livsmästaren.

Familjens band: Blodet är allt och viktigare än alla andra lojaliteter. Man kan svära eder hit eller dit, men i slutet är det endast blodets tvingande band som faktiskt betyder något. Det spelar ingen roll om man håller med sina släktingar i sak, eller ens om de är bra personer. Familjen kommer alltid först. Om du inte kan lita på sitt eget blod, vem kan du då lita på?

Finess: Minsta motståndets lag är inte din stil. Att agera med stil och finesse är viktigare än att alltid lyckas. Om man inte tänker göra något perfekt kan man lika gott avstå. Att tröska fram i livets grå grottekvarn är detsamma som att dö lite varje dag. Det finns en finare sorts existenser som berikar livet med skönhet och elegans och det är till denna andliga elit du vill höra.

Frihetens imperativ: Individens frihet är överordnat allt annat. Plikt och trohets seder är den fege sköld mot livet. Att inte oombedd lägga sig i andras affärer, och att agera fri från andras påtryckningar och åsikter är vägen mot ett bättre liv – och kanske en bättre värld. Att på dödsbädden kunna säga att man har levt fri och efter eget huvud är viktigare än allt annat.

Givmildhetens lag: Att dela med sig är centralt. Ett samhälles nivå av godhet kan mätas mot hur det hanterar sina svagaste, och detsamma gäller individens agerande: är du en god person eller bara ett litet kryp? Om man har ett överflöd så delar man med sig.

Hämndens tvång: Öga för öga, tand för tand – det är den naturliga lagen. Alla andra lagar är falska, förvirrade och moraliskt förklenade. Om man inte hämnas oförrätter, vem är man då egentligen? Allt som då blir kvar är tomma ord. Endast handling räknas.

Kunskapens ljus: Förståelse för tillvaron är meningen med livet. Kunskap ska vördas, samlas, spridas och utvecklas. Livet blir så lätt ett enkelt accepterande av det vardagliga, och ett slavlikt följande av lust, plikt och fördom. Att gå till sängs klokare än man steg upp på morgonen, liksom att

när ens liv är till ända ha burit kunskapens ljus längre ut i mörkret, det är i sanning en meningsfull livsgärning.

Löftets obrytbarhet: Att stå för sitt ord och att hålla det man lovar, det är det avgörande värdet hos en person. Pålitlighet är det enda som räknas. När du ligger kall i graven, vad säger folk om dig då? Var du en person att lita på eller bara någon som sade det andra ville höra för egen vinnings skull?

Naturens helighet: Naturen är alltings bas och den ska hanteras varsamt. Ta inte mer än du behöver och var noga med att ge tillbaka när du kan. Att som vissa se sig som skild från naturen är inte bara blint utan också farligt. Naturen måste försvaras mot dem som av egoism eller dumhet exploaterar den.

Ordningens måste: Lagar och regler finns av en anledning och ska följas. Ibland är reglerna till synes ett hinder, men det är endast tillfälligt. Över tid är lag och ordning enda räddningen från kaos, för dig och dina efterkommande.

Plikten framför allt: Den ed du svurit är det viktigaste i livet. Inte ens om överheten visar sig vara falsk eller behäftad med brister kan du bryta ditt löfte. Felet med världen är att så få står vid sin ed, att så många glömmer sin plikt. Utan plikt-trogenhet är en person enbart slav under lust och fåfänga, medan däremot en ed hållen in i döden ekar genom evigheten.

Rikedomens förädling: Många kämpar fåfängt efter ära, berömmelse och principer när det varaktiga är mitt framför näsan på dem: det som består är rikedom – ägande av mark och guld. Andra konkreta värden som affärsrörelser, byggnationer och liknande är likaså viktigt, då de utgör monument till skaparens storhet. Vare sig det ska användas i detta livet eller byggas för kommande generationer är det rikedom som driver världen framåt och ger ett ynka liv ett uns av mening.

SKALENLIG FÖRFLYTTNING

Symbaroum utgår från att förflyttning i strid är abstrakt, det vill säga att en förflyttning utgör en meningsfull handling snarare än tillryggaläggande av ett specifikt avstånd. För vissa grupper är detta

inte tilltalande, och de föredrar en skalenlig förflyttning, vanligen för att de också spelar med figurer på ett rutnät eller spårar positioner och förflyttningar som kryss på ett rutat papper.

Då rekommenderas att förflyttningen utgör 5 rutor (2 steg eller 2 meter per ruta). De varelser som är bredvid varandra är i närstrid, om avståndet är en eller flera rutor måste avståndsattacker användas för att nå en fiende.

Fördelarna med en skalenlig förflyttning är att skottfält, vem som är i närstrid med vem och vem som får slå frislåg på vem när de passerar är lätt att se. Nackdelen är att det kräver lite mer planering och för vissa grupper innebär en liten förlust i dramatisk effekt, då spännande strid förvandlas till en mer matematisk exercis.

SLÅ FRAM KARAKTÄRSDRAG

För klassiskt skolade/lagda grupper finns möjligheten att slå fram karaktärsdrag istället för att fördela poäng på dem. Enklast är att spelaren slår 2T6+3 åtta gånger (en för varje karaktärsdrag) och sedan placerar ut värdena som det passar enligt tänkt rollperson.

SPECIFIK ERFARENHET

Erfarenhet kan delas ut specifikt, istället för genom den generella modell som är standard och som innebär att spelaren fritt kan välja vad erfarenheten läggs på. Varje spelgrupp får avgöra vad som passar bäst för dem.

Specifik erfarenhet innebär i all enkelhet att spelaren enbart får lägga erfarenhet på förmågor som har använts under äventyret, eller på nya förmågor. Förmågor som inte har använts i någon scen får inte heller förbättras.

ÖVERTYGA ROLLPERSONERNA EMELLAN

Spelgruppen behöver komma överens om huruvida [Övertygande←Viljestark] ska kunna användas rollpersonerna emellan. Vissa kommer att anse att socialt tryck och manipulation är realiteter i en lite grupp och alltså vilja ha det så, medan andra grupper kommer anse att det förstör spelet eftersom det förtar en av tjusningarna med rollspel: att få agera fritt i en fantasivärld. Båda lägren har rätt.

Den stående rekommendationen är att låta det variera och bara tillåta användande av Övertygande mot andra rollpersoner i dramatiskt avgörande situationer: "Döda henne inte" är dramatiskt intressant medan "Ge mig din andel av skatten" inte är det. Ett par gemensamma riktlinjer för när det passar in och veto från spelaren vars rollperson utsätts för övertalningsförsöket är nog en framkomlig väg.

Avståndsvapen och skalenlig förflyttning

Om skalenlig förflyttning används bör slagfälten ges olika karaktär. Slukhål och raviner minskar framkomlighet utan att skymma skottfält, vilket är till skyttarnas fördel. Terräng med träd eller enstaka pelare kan varieras med områden med mycket skydd i form av ruiner. I kombination med olika typer av fiender leder detta till att varje batalj innebär en unik taktisk utmaning.



Kampanjregler

KAMPANJREGLERNA I DETTA KAPITEL ger ett regelmässigt stöd för att hantera vissa specifika företeelser i Ambria och Davokar – i detta fall sådant som har att göra med resor i spelvärlden, dess ekonomiska system samt de åldrade artefakter som rollpersonerna kan stöta på i Symbaroums ruiner.



Resor & möten

RESOR I AMBRIA är utdragna affärer med enformigt öppna odlingslandskap, medan Davokars inre bjuder på mer spänning än de flesta överlever – i alla fall om man saknar erfarenhet och inte läser tecknen på fara i tid.

Följande avsnitt erbjuder en mer ingående beskrivning av de tre terränger som presenteras i tabell 27: Färdsätt och tid, tillsammans med förslag rörande vilket slags motstånd rollpersonerna kan tänkas möta. Förslagen hänvisar till varelser som i sin tur får en grundlig genomgång i denna boks sista kapitel (sid 202-233).

AMBRIA

Ambrias hjärteland är uppodlat och väl bevakat av ädlingars krigare eller Drottningens egen armé. Gränslanden, så som bergen i söder och öster samt randmarkerna mot Davokar, undviks av de som

inte måste färdas där. Gränslandens baronier och friherrestyren är svagare och mer godtyckliga, en del sägs uppvisa rena rovriddarfasoner gentemot såväl egen befolkning som resenärer. Till det kommer förstås också alla faror som tränger ut ur Davokars och bergskedjornas djup.

Förslag på möten i Ambrias gränsområden:

- **Mänskliga antagonister:** Kultist (Invigd, Sektledare), Stråtrövare (Rövare, Rövarhövding), Häxjägare (Självlärd häxjägare, Svartkappa), Skattletare (Lycksökare, Plundrare), Klankrigare (Bykrigare)
- **Vilddjur:** Mara
- **Reptiler:** Kanaran
- **Flygfän:** Kränka
- **Styggelse:** Styggelsefödd (Styggelsefödd människa)
- **Gastar:** Frostljus, Dragoul

Tabell 27: Färdsätt och tid

FÄRDSÄTT	AMBRIAS SLÄTTER	LJUSA DAVOKAR	MÖRKA DAVOKAR
Dagsmarsch	20 km	20 km	10 km
Forcerad marsch*	40 km	30 km	15 km
Dödsmarsch**	60 km	40 km	20 km
Dagsritt	40 km	30 km	10 km
Forcerad ritt*	60 km	45 km	15 km
Dödsritt**	70 km	50 km	20 km

*Forcerad förflyttning innebär regeltekniskt att ingen naturlig läkning sker

*Dödsmarsch eller -ritt innebär risk för liv och lem under förflyttningen. Alla som genomför förflyttningen tar minst 1 *Tålighet* i skada per dag och måste slå *Stark* för att inte ta 1T6 *Tålighet* i skada. Ett slag på 20 innebär att varelsen skadats dödligt i en olycka.

DET LJUSA DAVOKAR

I barbaklanernas land drar bestar omkring på jakt och nära ruiner och slukhål rör sig hungriga monster. Alver ställer till förtret för vandrare och ibland görs regelrätta räder mot bosättningar och utposter som sticker alverna i ögonen. Annars är det mänskliga rovdjur som är främsta oron nära skogens bryn: härjande klankrigare och rövarband, samt avundsjuka skattletare, för lata för att själva utmana ruinerna men dådkraftiga nog att medelst vapenhot lätta på en återvändande kollegas bördor.

Förslag på möten i det ljusa Davokar:

- **Alver:** Våralver, Sommaralv (Försommaralv, Sensommaralv)
- **Troll:** Rovtroll (Hungrigt)
- **Mänskliga antagonister:** Kultist (Invigd, Sektledare), Stråtrövare (Rövar, Rövarhövding), Jägarkårist (Jägarsoldat, JägarKapten), Skattletare (Lycksökare, Plundrare), Klankrigare (Bykrigare, Gardeskrigare)
- **Spindlar:** Etterskara
- **Vilddjur:** Mara, Baiagorn, Uorne
- **Reptiler:** Kanaran

- **Flygfän:** Kränka
- **Styggelse:** Styggelsefödd (Styggelsefödd människa, Styggelsefödd älg)
- **Gastar:** Frostljus, Dragoul, Nekromag

DET MÖRKA DAVOKAR

Det mörka Davokar är till stora delar okänt, men med rätta fruktat. De väsen och ting som återvändande skattletare berättar om lägger myt till fantasi, men mer nyktra redogörelser gör gällande att en lång rad överldsväsen och människohatande oknytt trängs i urskog och ruiner.

Förslag på möten i det mörka Davokar:

- **Alver:** Sommaralv (Försommaralv, Sensommaralv), Höstlav
- **Troll:** Rovtroll (Hungrigt, Grupplevande), Härskartroll, Ärketroll
- **Spindlar:** Etterskara, Drypargadd
- **Vilddjur:** Mara, Baiagorn, Uorne
- **Reptiler:** Kanaran, Lindorm
- **Flygfän:** Kränka, Trollslända
- **Styggelse:** Styggelsefödd (Styggelsefödd älg, Styggelsefödd uorne), Urstyggelse
- **Gastar:** Dragoul, Nekromag, Griftgångare

Pengar

VÄRLDENS EKONOMI ÄR tungt naturabaserad och därmed lokal. Ambriska vasaller betalar sina hertigar med rustade krigare, och bygger sin egen förlänings förmögenhet på torparens dagsverken och bärgad jordfrukt. Barbarernas byhövdingar tillhandahåller också krigare till sina klanhövdingar, och det är istället trälars arbete som bär upp hushållens ekonomi.

Bruket av mynt har länge funnits i Ambria och i och med dess utökade användning har den ambriska ekonomin blivit regional. Allt fler av

söderns vasaller betalar numera sold till sina furstar i reda mynt, vilket i sin tur har gjort att furstarna kan hålla sig med soldenärer, också kallade hyrsvärd. Drottningen har till och med ett eget stående livregemente, betalt med lödigt silver.

Pengar

1 daler → 10 skilling → 100 örtegar

Tabell 28: Mutor

RISKNIVÅ	INNEBÖRD	MUTANS STORLEK
Låg	Göra sitt jobb snabbare	En tiondel av dagsinkomsten. Om det blir lägre än en örteg så görs smörjningen med en matbit eller liknande.
Medel	Bryta mot regel	En dagsinkomst
Hög	Bryta mot en lag	10–100 dagsinkomster, samt att den som mutas måste ha en god chans att undgå upptäckt. Mycket få etablerade personer begår brott med dödsstraff eller exil på straffskalan enbart för pengar.

DALER, SKILLING & ÖRTEGAR

Huvudvalutan är daler och denna delas sedan upp i skilling (10 per daler) och örtegar (10 per skilling eller 100 per daler). Bönder hanterar sällan pengar större än skilling då de flesta transaktioner sker i form av byteshandel med örtegar och skilling som mellanvärde. Daler är krämarnas mynt och ofta då i form av gäldebrev snarare än kontanta medel. Ädlingarnas fogdar räknar också i daler, men hanterar den vanligen i form av dagsverken och naturaprodukter. På samhällets botten består ekonomin av tjänster, allmosor, tigarbröd och enstaka örtegar.

GÄLDEBREV

Etableringen av dalern har gjort att bruket av gäldebrev också spritt sig bland ambriernas ädlingar. Välbeställda och välrenommerade individer kan upprätta gäldebrev, där personen med sigill och i vittnens närvaro utlovar att bäraren (fordringsägaren) kan plocka ut pengar från någon ur gälde-närens familj, alternativt från ett handelshus eller annan institution som då i sin tur kräver summan av gälde-närens familj.

Tabell 29: Bosättningar och utrustning

BOSÄTTNING	ENSTAKA TING	MÄNGD TING
Ensam gård	1 skilling	1 daler
Enslig by	1 daler	10 daler
Vanlig by	3 daler	30 daler
Handelsstation	10 daler	100 daler
Ambrisk stad	50 daler	500 daler
Tistla Fäste	100 daler	1.000 daler
Yndaros	1000 daler	10.000 daler

FRAMTIDA ANDELAR

Framtida andelar har växt fram i Tistla Fäste som ett sätt att finansiera äventyr i Davokars djup. Risker är skyhöga men avkastningen kan också bli exponentiellt större. Framtida andelar består av ett bevittnat kontrakt där investerare betalar kontanta medel till ett högriskföretag med löfte om återbäring i proportion till investeringen.

Exempel: Rollpersonerna behöver kapital och väljer att investera i framtida andelar. Grafoldo, baron av Erebus, ska sjösätta en expedition till något som kallas Beremegos triumfbåge. Spelledaren berättar att äventyret har en rad utmaningar: om alla löses är det värt fem gånger pengarna tillbaka, om hälften löses får de nätt och jämt pengarna tillbaka. Om färre än hälften av utmaningarna löses förloras allt. Rollpersonerna satsar 1000 daler och följer expeditionen in i Davokar för att skydda sin investering.

BOSÄTTNINGAR & UTRUSTNING

När rollpersonerna äventyrar i världen kommer de att vilja införskaffa utrustning. Olika platser har olika förutsättningar att mätta rollpersoners behov på den punkten. Bosättningars storlek och den därmed sammanhängande tillgången till gods och kapital, avgör tillgången till varor. Se Tabell 29.

Enstaka ting: den högsta kostnad på ett enstaka föremål som går att köpa i bosättningen. Det går troligen att beställa dyrare föremål till platsen (beroende på kommunikation med omvärlden), men då tillkommer restid dit och tillbaka och priset blir 50 procent högre än annars.

Mängd ting: den högsta summa som sammantaget kan köpas av en viss vara på platsen. Dividera summan med högsta kostnaden för enstaka ting så får man antalet varor som finns inne av den varan.

Exempel: Rollpersonerna befinner sig i en enslig by och frågar efter kvävarsporer (kostnad 2 daler). Byns kloka gubbe skruvar på sig och mumlar om dålig skörd – de har inget inne, högsta priset på en vara är 1 daler. Rollpersonerna frågar då efter Långfärdsbröd (kostnad 1 daler) och gubben skiner upp: det har han! Rollpersonerna köper allt han har, vilket är 10 stycken (mängd ting 10 / enstaka ting 1 = 10).

MUTOR

Mutor är vanliga som smörjmedel i Ambria och förekommer också bland barbarerna i form av gåvor. Värdet på en muta beror på vem som ska mutas (inkomst) och vilken slags handling mutan är tänkt att svara mot (risk för den mutade). Se Tabell 28.

Artefakter

ALLTSEDAN URMINNES TIDER har mystiker bundit andar och egen kraft i föremål, och på så sätt skapat det som nu är känt som artefakter. Varje artefakt är ett uttryck för den bundna kraftens vilja och ingen vilja är utan konsekvens för den som försöker betvinga den. Alla artefakter är med andra ord behäftade med risker – speciellt för brukare som är ovana att hantera mystiskt laddade föremål.

Skapandet av artefakter är numera mycket sällsynt, delvis för att många artefaktmakande ritualer har förlorats under sekternas gång. Att binda kraftfulla andar har heller aldrig varit riskfritt, och aldrig mer så än i dessa mörkra dagar när Den eviga natten drar allt närmare.

Att hitta en artefakt kan utgöra höjdpunkten i ett äventyr och är inte sällan början på ett nytt äventyr. Kanske är det också det första steget nerför korruptionens hala trappa.

ANALYSERA ARTEFAKTER

Förmågorna *Häxsyn* (slag mot *Vaksam*) och *Lärd* (slag mot *Listig*) kan användas för att förstå vad en artefakt är, vilka krafter den har och vilka eventuella risker som finns med att binda den till sig.

Den som binder en artefakt till sig får förstås genast reda på dess krafter och nackdelar. Men när det väl är gjort är det också för sent att ångra sig: eventuella negativa följder av bindandet kommer att drabba rollpersonen utan pardon.

BINDA ARTEFAKTER TILL SIG

För att använda en mystisk artefakt måste användaren göra den till sin. När en rollperson har gjort det får spelaren veta artefaktens alla förmågor och nackdelar.

En rollperson kan binda en artefakt till sig till en kostnad av en (1) Erfarenhet. Alternativet är att betala med en (1) permanent Korruption, om rollpersonen saknar erfarenhet eller inte vill använda den i sammanhanget.

ANVÄNDA ARTEFAKTER

Har man väl bundit till sig en artefakt är det fritt fram att använda den. Exakt hur det går till beror på artefakten, men föremålets krafter följer alltid den här mallen:

Titel: Artefaktens namn

Beskrivning: Artefaktens historia, legender och tidigare ägare, samt vad som är mer allmänt känt eller ansett om dess krafter.

Kraft: Hur kraften eller krafterna fungerar. Oftast finns det en allmän kraft, som varje person som bundit artefakten till sig kan använda, och därtill sådana som kräver en förmåga för att utnyttjas.

Handling: Vilken handling som krävs för att aktivera kraften.

Korruption: Vilken korruption som aktiverandet av kraften ger användaren.

SKYMNINGSVATTEN

Skymningsvatten är ett exempel på en artefakt som spelledaren kan använda i något av sina egna äventyr, och med den som inspiration kan spelledaren även utveckla egna mytiska eller mystiska föremål. Just skymningsvatten sägs ha skapats för första gången på ett slagfält under Det stora kriget, just innan Mörkermästarnas horder skulle välla in i Alberetor. Numera skapas det av Prios högsta präster och skickligaste teurger i samband med sommarsolståndet.

När den döende solens sista strålar flödar genom ljusgården i Tempelvalls mäktiga katedral fångas det i de heliga gråterskornas tårar, för att därefter droppas i en kristallflaska, helgad för ändamålet. Endast en sådan flaska skapas per år och dess kraft innehåller Prios välsignelse och dom, destillerad till en handfull droppar.

Detta ljusbringande elixir sägs kunna bota sjukdomar, skrämja styggelser och – om flaskan krossas – förbränna det oheliga från förbannade platser. Skymningsvattnet går förstås inte att köpa eller tillskansa sig genom förhandlingar, utan föräras alltid kyrkans mest trogna tjänare inför viktiga uppdrag. Det är däremot möjligt att en eller annan flaska har kommit på avvägar sedan ljusets förkämpar fallit i strid mot mörkret.

Det heliga skymningsvattnet går inte att binda till sig med korruption, det krävs ett permanent Erfarenhet för att komma i åtnjutande av vattnets kraft. Rollpersoner som binder sig till vattnet tar direkt skada, 1T4 per poäng av permanent korruption de besitter. Om rollpersonen går ner till o *Tålighet* förbränns rollpersonen till en hög med aska – här gäller inte regeln om dödsslag!

Rollpersoner med permanent Korruption får slå ett slag för [*Vaksam – permanent Korruption*] för att inse att vattnet kommer att döma dem hårt. Vattnet bränner också bort den permanenta Korruption rollpersonen har.

Skymningsvatten har därtill följande egenskaper och krafter:

Solens sken: I handen på den som underkastat sig ljuset och bundit det till sig kan flaskan flamma upp med solens ljuskraft, så att omgivningen badar i ljus likt en molnfri dag med solen mitt på himlen.

Handling: Fri

Korruption: Ingen

Spontant skymningsvatten

Det sägs att skymningsvatten kan uppstå spontant men att det endast sker under särskilt heliga betingelser och att dess kraft i sådana fall endast är aktiv under en kort tid. Bland annat sägs Prios ha välsignat vattnet i en porlande bäck vid en rastplats i Titanerna; en bäck ur vilken drottning Korinthia drack med kupade händer bara ögonblick innan hon för första gången skådade Ambria, badande i en aftondimma belyst av Prios sista ljus. Ett litet kapell har anlagts på platsen och berättelserna är många om sjuklingar och krympingar som där har funnit bot och lindring.

Andra rykten berättar att en källa vid soltempelruinen öster om Karvosti besitter skymningsvattnets egenskaper – ett tydligt tecken på att solriddarna gjorde rätt i att befria ruinen från alver och häxdyrkare – och om en utbrytarby vid älven Eanor där en brunn påstås ha blivit välsignad. En liten pojke hoppade ner i brunnen för att undkomma de styggelser som attackerade kolonin; styggelserna som hoppade efter förbrändes av vattnet och pojken var den ende som överlevde slakten.

Solens droppar: Flaskan innehåller 1T10 droppar heligt ljusvatten, vilka kan droppas på en sjuk eller skadad person och bota denne. Varje droppe gör allt nedanstående när det droppas på en varelse. När alla droppar har använts är flaskan tom och Prios ljus borta.

- Helar 1T10 *Tålighet*
- Fungerar som ett medelstarkt motgift
- Renar ett poäng permanent Korruption
- Ger varelsen dess Korruption i skada, om den har någon sådan.

Handling: Aktiv

Korruption: Ingen

Helig synergi: Den som har bundit skymningsvattnet till sig kan använda dess ljus för att förstärka teurgiska krafter. Dessa får sin effekttärning höjd ett steg. Synergien kan göras en gång per scen.

Handling: Reaktiv

Korruption: Ingen

Ljusbringarens rättarting: Den som underkastat sig skymningsvattnet kan med en tanke krossa flaskan och släppa lös dess dömande ljus. Alla närvarande varelser med minst ett (1) i Korruption tar

sin Korruption i skada, medan varelser som tillhör kategorin styggelser tar 1T10 + 10 i skada. Detta drabbar såklart även bäraren själv.

Handling: Fri

Korruption: Ingen

Skinande undergång: Om den som bär och som har bundit skymningsvatten till sig någonsin blir styggelsemärkt detonerar flaskan, med samma effekt som för kraften Ljusbringarens rättarting.

OPADIAS ORMSTAV

Den ormhövdade runstav som nyligen försvann från Ordo Magicas kapitel i Tistla Fäste sägs ha tillhört Opadia, en nu avliden stavmagiker – mäktiga magiker som enligt legenden verkade som livvakter åt den siste symbariske kejsaren och vars ättlingar sägs leva i en överväxt ruin någonstans inne i Davokar.

Opadia var bekant med Lasifor Nattbäcka och levde en tid i det då unga Tistla Fäste. Hon stupade i strid mot anfallande alver och staven såldes till Ordo Magica, varifrån den alltså har försvunnit.

Stavbett: Den som har bundit ormstaven till sig kan låta staven bita giftigt samtidigt som den träffar i närstrid. Stavslaget måste skada för att giftbettet ska ta. Giftet är medelstarkt och ger 1T6 i skada i 1T6 rundor.

Handling: Reaktiv

Korruption: 1T4

Bitande fjättrar: Besitter stavens mästare för många *Stångverkan* kan staven slås mot ett offer i närstrid som träffas automatiskt. Staven slingrar sig runt offret och biter det om och om igen. Bäraren måste klara [*Viljestark* ← *Stark*] varje runda för att staven ska behålla sitt grepp. Offret får agera som vanligt men drabbas av en bettattack varje runda, 1T6 i skada. Om någon skada penetrerar bepansringen aktiveras ett gift, 1T6 i skada i 1T6 rundor. Giftet drabbar bara en gång, men betten fortsätter. Om offret kommer loss landar staven på marken, återigen en runstav.

Handling: Aktiv

Korruption: 1T6

Stavmagiker – myt eller verklighet?

Trots att en handfull trovärdiga vittnen säger sig ha träffat stavmagiker är deras existens omdebatterad. Det tycks ju näst intill omöjligt för kapabla utforskare att uthärda farorna i Davokars djup; hur kan då en hel by, rimligtvis full av barn och gamlingar, ha överlevt där i århundraden!?