



DEL 3:

# HJÄLP MED LÉN



# Regelalternativ

**HÄR FÖLJER EN RAD REGLER** för spelare och deras rollpersoner. De flesta reglerna är frivilliga eller alternativa, medan ett par är fördjupningar och förtydliganden som behövs för att spela med de förmågor som introduceras i Spelarens handbok. Som alltid ska alternativa regler diskuteras i spelgruppen och godkännas av spelledaren innan de införs i spel; de påverkar ju alla, även spelledarens arbete.

## Otränat användande av alkemiska vapen

De alkemiska vapen som kan användas av alla medför ett mått av risk för otränade användare; anfallsslag med utfallet 20 (eller om det används mot RP, ett Försvarsslag med utfallet 1) innebär att vapnet detonerar i användarens händer.

Då tar användaren full skada av vapnet, inget Försvar får slås. Dessutom tvingas alla som befinner sig direkt invid användaren slå för Försvar för halv skada.

Tränade användare riskerar inte sådana katastrofala misstag.

## ALKEMISKA VAPEN

Många alkemiska vapen kan användas av vem som helst, men endast en tränad användare gör det säkert. De mer avancerade typerna kan inte användas alls utom av därför tränade personer. En sammanställning ser ut som följer:

**Alkemiskt eldrör (bärbart):** kräver *Belägringskonst* (gesäll) för att användas säkert.

**Alkemiskt eldrör (stationärt):** kräver *Belägringskonst* (gesäll) för att alls kunna användas.

**Alkemisk granat:** vem som helst kan använda den, men det krävs *Alkemi*, *Belägringskonst* eller *Pyroteknik* för att använda den helt säkert.

**Alkemisk mina:** kräver antingen *Försåtsgillrare* eller *Pyroteknik* för att alls kunna användas.

**Bräschkruka:** Vem som helst kan använda en bräschkruka men endast en person med förmågan *Belägringskonst* eller *Pyroteknik* kan göra det säkert.

## AVSTÅNDSKATEGORIER

Vissa spelgrupper finner grundreglerna för avståndsvapen alltför förenklade eftersom de inte tar hänsyn till avstånd; det är där endast en fråga om att se sin fiende och att ha eller inte ha fritt skottfält. Om spelgruppen önskar mer nyanserade och taktiskt relevanta regler kan följande riktlinjer komma till användning:

Varje strid inleds på ett av situationen och terrängen bestämt avstånd (spelledaren avgör). De olika avståndskategorierna ger modifikation på att träffa och på skada, och svarar mot ett antal förflyttningshandlingar, dvs. det antal förflyttningar som närstridskämpar måste spendera för att komma fram till skyttarna.

Notera att mystiska krafter inte påverkas av dessa regler, varken positivt eller negativt.

En tydlig effekt av dessa regler är att avstånds-krigare inte kan agera effektivt på närstrids-avstånd, utan måste förflytta sig (och dra på sig frislåg) eller byta vapen. Förmågorna *Akrobatik*, *Närstridsskytte* och *Snabbdrag* kommer då ytterligare till sin rätt.

## BLI VANDÖD ISTÄLLET FÖR DÖD

Släktet vandöd är en plåga som sprider sig i Ambria och Davokar, oklart varför men teorier om världens förfall och de högre lagarnas nära förestående sammanbrott har förts fram som en möjlig orsak.

För de spelgrupper som så önskar finns möjligheten att bli vandöd i pågående spel, det vill säga att rollpersoner istället för att dö blir vandöda. Denna valfria regel kan med fördel kombineras med den alternativa regeln för Direkt dödande skada, detta för att öka chansen att det inträffar.



Ett annat alternativ är att låta de spelare vars rollpersoner dör slå ett slag för att istället bli vandöda, lämpligen då mot *Viljestark*.

### BLI VANDÖD ISTÄLLET FÖR GENOMKORRUMPERAD

En underförstådd tanke i *Symbaroum* är att vissa gaster kan vara genomkorrumperade utan att helt förlora den egna viljan. Om spelgruppen så önskar gäller detsamma även svartkonstnärer som istället för att bli styggelser när de genomkorrumperas får slå *Viljestark* för att istället bli vandöda, i enlighet med släktet som presenteras i *Spelarens handbok*.

### BRAGDER

För spelgrupper som vill att spelarnas rollpersoner ska vara mer som riktiga hjältar kan bragder vara ett alternativ. Bragder utgörs av handlingar som endast verkligt heroiska personer kan komma undan med. Notera dock att detta ger rollpersonerna tillgång till handlingar som allvarligt påverkar spelbalansen till deras fördel. Å andra sidan, i hjältemodigt spel är detta såklart själva poängen.

Bragder kostar en (1) Erfarenhet – eller en (1) permanent Korruption – att aktivera.

**Snabbslående:** Hjälten slår först i rundan. Om någon annan använder snabbslående i samma runda avgörs initiativet mellan dessa på sedvanligt vis.

**Perfekt försvar:** Hjälten parerar eller undviker framgångsrikt en attack som annars skulle ha träffat hjälten. Det perfekta försvaret kan endast användas en gång per runda.

**Orädd:** Hjälten ignorerar effekter av skräck, så som det monstruösa särdraget *Skräckså*.

**Stålblick:** Hjältens blick får en fiende att ta ett steg bakåt och inte anfalla hjälten. Om strid redan pågår kan fienden istället anfalla en annan varelse; om strid inte startat anfaller fienden inte förrän någon annan faller första hugget.

**Virvelvindsattack:** Hjälten gör en attack mot varje fiende inom närstridsavstånd.

**Ren träff:** Hjälten attackerar som vanligt och den eller de attacker som träffar gör maximal skada.

### Alkemiska vapen

I slutskedet av Det stora kriget, när maktbalansen fortfarande var jämn och utgången oviss, skickade Korinthias arméstrateger två snabbseglande skepp västerut på jakt efter ett rykte. Spioner och vittberesta köpmän talade om alkemiska vapentyper med fruktansvärd slagstyrka, utvecklade av stadsstaterna där och använda i strid mot varandra och mot en urstark gemensam fiende (jättar enligt vissa rapporter, alver eller urmonster enligt andra). Skeppen återvände tomma på skatter men fyllda med vapen.

Den enklaste formen av alkemiskt vapen är granaten. Mer massiva pjäser finns också, i form av raketbatterier som kastar svärmar av ylande eldpilar mot fienden och enorma alkemiska eldrör som spyr brinnande död framför sig. Under krigets slutskede gjorde Ordo Magicas alkemimästare försök att utveckla de importerade uppfinningarna – bland annat experimenterade man med helgjutna eldrör, som alltså laddades om efter varje avfyrning istället för att (som de inköpta eldrören av trä) brinna upp vid användning. Mästarna lyckades väl och järnrören blev snabbt standard och följdes av bärbara varianter som kunde hanteras av enskilda sappörer till fots.

Precis innan krigsslutet, när drottningen satt fängslad, köpte ett desperat krigsråd även in två enorma pjäser från stadsstaten Koral. De hann aldrig fram för att bidra till stormningen av Mörkermästarnas fästning men de följde med över bergen och finns kvar – eldröret "Vulkanen" i Agrella och det enorma raketbatteriet "De fyra ryttarna" i den Yndariska sappörkårens ägo.

Alkemiska vapen är fortfarande en ovanlighet i Ambria. De är dyra och få till antalet, eftersom såväl Ordo Magica som riket i stort har haft fokus på annat efter krigsslutet – merparten av de eldrör som idag används av sappörer och pansaralkemister följde med i flyttlassen över Titanerna. Men det kan mycket väl komma att förändras. Mycket tyder på att såväl granater som eldrör och raketbatterier kommer att bli livsnödvändiga om och när drottningen bestämmer sig för att tränga djupare in i Davokar.

**Stålsättning:** +1t4 bepansring under resten av rundan

**Ignorera korruption:** Under resten av rundan spelar hjältens ackumulerade korruption ingen roll; alla slag slås som om denne hade 0 i korruption. Hjälten drar dock på sig korruption som vanligt, och den kommer i spel rundan efter.

Tabell 6: Avståndskategorier

AVSTÅNDSKATEGORI	EFFEKT PÅ AVSTÅNDSVAPEN	UNGEFÄRLIGT AVSTÅND	ANTAL FÖRFLYTTNINGAR
Närstrid	Anfall endast möjligt under första rundan och bara om initiativet hålls av skytten	1–2 meter	Ingen
Kort	+2 på Träffsäker, +1T4 i skada	10 meter	1
Medellångt	Ingen	20 meter	2
Långt	–2 på Träffsäker	50 meter	5
Extremt	–5 på Träffsäker, –1T4 i skada	100 meter	10



## BÄRFÖRMÅGA

För de spelgrupper som vill presenteras här regler för hur mycket rollpersonerna kan bära och ändå agera utan svårigheter.

Din rollperson orkar inte bära hur mycket saker som helst. För att veta om hon blir utmattad av att kånka runt på ruinskatter, mästersmida barbaryxor eller förgyllda helrustningar så mäts föremålen abstrakt i antal snarare än vikt. Din rollperson orkar bära sin *Stark* antal föremål utan att påverkas negativt av bördan. Om rollpersonen bär fler föremål än sitt värde i *Stark* ges ett avdrag på -1 per föremål utöver *Stark* på *Försvar*, på samma sätt som rustningar ger *Begränsning*.

En person kan maximalt bära *Stark*  $\times 2$  antal föremål, sedan kan personen inte förflytta sig alls någon längre sträcka.

Fördelen *Packåsnä* gör att bärformågan beräknas på *Stark*  $\times 1,5$  istället, avrundat uppåt.

Utöver denna grundregel gäller:

- Kläder, bälte och stövlar räknas inte mot bärformågan.
- Ryggsäck, säck, axelremsväska och andra smidiga behållare räknas inte som föremål, endast deras innehåll räknas.
- Tunnor, kistor, skrin och andra otympliga förvaringskärl räknas som föremål i sig själva, utöver innehållets föremål.
- Mindre föremål (mynt, smycken, ädelstenar) väger ingenting om man inte har många med sig. De räknas som ett föremål per 50 stycken.
- Rustningar som bärs som skydd räknas inte mot bärformågan, då de har sin *Begränsning* istället. Rustningar som fraktas men inte bärs som skydd motsvarar lika många föremål som sin *Begränsning*.
- Vapen som har kvaliteten *Massivt* räknas som två föremål.
- Vapen som bärs dragna, i rollpersonens händer, ger ingen belastning (men signalerar hotfullhet). Vapen som bärs i packning, i sin skida eller fäste ger belastning.

En rollperson som bär mer än sin bärformåga får dessutom svårt att hålla tempot uppe på längre marscher; kategorierna i tabell 27: Färdsätt och tid på sidan 184 i *Symbaroums grundbok* blir en grad värre när rollpersonen bär mer än denne tål. En dagmarsch räknas som forcerad marsch och forcerad marsch räknas som dödsmarsch. En överlastad person orkar inte genomföra en regelrätt dödsmarsch. Dessutom påverkar avdraget *Stark* för slag som krävs under en dödsmarsch (vilken alltså infaller redan på distanser som normalt täcks av forcerad marsch).



Skymningsbrödernas kloster sett från en av Titanernas många dalgångar.

## EFTERFORSKNINGAR I ARKIV

Alla kan söka information i arkiv och bibliotek men det förutsätter att det framstår som troligt att den information som eftersöks finns på den plats där den söks (att leta efter vägen till Symbar i Tistla Fästes stadsarkiv är med andra ord lönlöst). Att ta reda på var viktig information kan finnas kräver ofta ett lyckat slag för *Kontaktnät* av lämplig sort.

Rent praktiskt hanteras efterforskningar så att rollpersonerna formulerar en fråga riktad till dokumentsamlingen. Om spelledaren bedömer att dokumenten kan innehålla information som är relevant slår en rollperson som behärskar förmågan *Lärd* ett slag mot *Listig*, medan övriga rollpersoner slår ett slag mot [*Listig* - 5]. En rollperson med fördelen *Arkivarie* får en andra chans att lyckas med alla slag i en efterforskning.





Varje rollperson som deltar i efterforskningen får slå; den med högst chans att lyckas slår först och sedan kommer de andra i fallande ordning. Misslyckas slaget är loppet kört för den rollpersonen och denne måste leta vidare någon annanstans. Men om någon lyckas med sitt slag levererar spelledaren ett svar på frågan.

Om svaret på frågan ligger inom ett specifikt kunskapsfält som täcks av en annan förmåga kan denna användas som *Lärd* just för den efterforskningen: förmågor som *Alkemi*, *Artefaktmakande*, *Giftbrukare*, *Medicus*, *Monsterlärd* samt olika varianter av *Mystisk tradition* kan alla tänkas spela en sådan roll. Om svaret på rollpersonernas fråga är komplext kan förmågorna också ge fördjupade grader av framgång, enligt reglerna för *Grader av framgång* i grundboken (sidan 172).

### BÖRJA MED FRI ERFARENHET

I Grundboken på sidan 179 presenteras den valfria regeln *Omslag för erfarenhet*. Med den i åtanke, och på grund av de nya möjligheter som uppstår genom införandet av fördelar och nackdelar, kan vissa grupper föredra att bygga rollpersoner på ett annat sätt än genom Grundbokens standardmodell – det vill säga att börja med fri erfarenhet istället för att välja en (1) förmåga på gesällnivå och två på novisnivå (alternativt fem på novisnivå).

Att börja med fri erfarenhet innebär att varje spelare 50 *Erfarenhet* att använda till sin rollperson, vilket kan ökas med nackdelar och sedan användas för att införskaffa fördelar, förmågor och särdrag. Men de kan också sparas för omslag, om den alternativa regeln *Omslag för erfarenhet* används av spelgruppen.



## FLER RITUALER FÖR MÄSTERRITUALISTER

Förmågan ritualist sätter en gräns på sex ritualer, uppnått på mästarnivå. För de spelgrupper som verkligen gillar ritualer och tycker att halvdussinet ritualer inte är något att skryta med för en mästare rekommenderas denna alternativa regel.

Mästerritualister kan lära sig ytterligare ritualer, till en kostnad av 10 Erfarenhet per ritual. Endast mästare kan skaffa dem, en i taget; för mindre framstående ritualister gäller nivåerna inom förmågan upp till mästarnivå.

## FLYKT & JAKT

När rollpersonerna försöker fly från någon som jagar dem föreslås att spelledaren löser det med utgångspunkt i karaktärsdraget *Kvick*. Om rollpersonerna bestämmer sig för att hålla ihop ska rollpersonen med lägst *Kvick* slå ett slag, modifierat av den kvickaste förföljarens *Kvick*. Flyr rollpersonerna var för sig måste alla spelarna slå ett slag, återigen modifierat av den snabbaste förföljarens *Kvick*. Och om det istället är rollpersonerna som jagar används samma formel, frånsett att modifikationen då görs med det långsammaste bytets *Kvick*.

Under själva flykten slås ett slag mot *Kvick* varje runda – om den som jagas lyckas drar han/hon ifrån ett steg, om den jagade misslyckas knappar jägarna in på sitt byte. För att undkomma måste den jagade nå ett övertag på 3, dvs. att denne lyckas tre gånger mer än den misslyckats. Och det villebråd som misslyckas tre gånger mer än det lyckas blir förstas infångat.

---

**Exempel:** *Barbartjuven Hoska var nära att undkomma osedd efter ett lyckat inbrott i Tistla Fäste när en ensam stadsvakt fick syn på honom – jakten är igång! Hoska har Kvick 13 och vakten Kvick 9 (+1), vilket innebär att Hoskas spelare måste slå mot 13+1=14 i sitt försök att skaka av sig jägaren.*

*Första rundan slår spelaren 7 – Hoska drar ifrån och har övertag 1. Turen håller i sig och det andra slaget landar på 13: övertag 2. Ett lyckat slag till skulle betyda att Hoska har kommit undan! Men tyvärr blir det tredje slaget 17: vakten knappar in och övertaget minskar till 1. Hoskas spelare suckar nervöst. Jakten går vidare!*

---

## FÄLLOR

Såväl tränade som otränade rollpersoner kan gillra fällor för att skydda en plats eller försinka en fiende. Reglerna för bärbara fällor eller fällor som snabbt byggs ihop på plats följer här.

Specifika fällor beskrivs i avsnittet Fällor i kapitlet Utrustning på sidan 127.

## Gillra fällor

Rollpersonen kan med ett lyckat *Listig* gillra en medförd mekanisk fälla.

Otränade personer (dvs. de som saknar förmågan *Försåtgillrare*) kan enbart rigga mekaniska fällor, vilket kräver ett slag i *Listig*. Om de då slår 20 på framgångsslaget utlöses fällan i nycket på dem.

Tränade fällmakare kan rigga en mekanisk fälla eller alkemisk mina som en stridshandling, och kan dessutom gillra improviserade fällor. För det krävs förmågan *Försåtgillrare*, eller *Pyroteknik* för enbart alkemiska minor.

## Upptäcka fällor

Den som är på väg in i fällan upptäcker den om de lyckas med [*Vaksam*←*Listig*].

## Passera fällor

En upptäckt fälla kan passeras på två sätt:

den kan hoppas över som del av en förflyttningshandling, vilket kräver ett [*Kvick*←*Listig*]. Misslyckas slaget utlöses fällan och personen fastnar i fällan, dvs. förflyttningen avbryts.

Om terrängen tillåter kan man istället gå runt fällan, vilket kostar en förflyttningshandling, eventuellt mer beroende på terrängen.

## Desarmera fälla

Det går också att oskadliggöra en upptäckt fälla.

En otränad person kan inte desarmera fällor – de måste försöka oskadliggöra dem genom att skjuta eller peta på dem med ett långt verktyg (kvaliteten *Långt*). Oskadliggörandet är en stridshandling och kräver ett [*Träffsäker*←*Listig*] för att lyckas.

En person med förmågan *Försåtgillrare* kan desarmera en fälla med ett [*Listig*←*Listig*]. Tränade *försåtgillrare* behöver inte heller ett långt verktyg för att göra det.

## Komma loss ur en fälla

Fällor ger ofta skada vilket specificeras i beskrivningen av fällan eller om det är en improviserad fälla i förmågan *Försåtgillrare*. Dessutom fastnar den som klev i fällan om fällan har sådana kvaliteter; det står i så fall i fällans beskrivning, och där anges också vad som krävs för att komma loss.

## FÖRSÄLJNING AV BEGAGNAT GODS OCH SKATTER

Ofta vill rollpersoner sälja av gods i form av använda vapen och rustningar. Sådana begagnade bruksföremål säljs för halva priset till handlare (dessa



putsar upp varorna och säljer dem sedan till fullpris i sin tur). Föremål som har förlänats mystiska kvaliteter tenderar att behålla sitt värde över tid och säljs alltid till ett pris som motsvarar varans fulla värde. Även vanliga handelsvaror säljs till inköpspriset, varför sådana fynd kan betraktas som otympliga men värdefulla skatter.

### INKOMST AV FÖRDELAR

För de spelgrupper som mer aktivt använder tiden mellan äventyr till kampanjspel kan Fördelar användas som inkomstkällor. De mest uppenbara är *Berättare*, *Bländverk*, *Falskspelare*, *Imitator*, *Kartograf*, *Medium*, *Musikant*, *Taktisk spelare* och *Utbrytarkonstnär*. Om spelaren rimligt kan förklara hur en annan färdighet används för att inbringa pengar kan spelgruppen såklart accepterar det.

En gång per äventyr (lämpligen mellan äventyr) får spelaren slå mot det karaktärsdrag som färdigheten baseras på; om den saknar sådant används det högsta av *Listig* eller *Övertygande*. Ett framgångsrikt slag ger en nätt vinst om 1T10 daler.

### MANÖVRER

För de spelgrupper som vill se mer valfrihet i det taktiska spelet kan manövrer vara ett bra val, då manövrer ger alla aktörer i strid fler alternativ att välja mellan under stridsrundan. En nackdel är att detta komplicerar striden avsevärt, både avseende hur många handlingsalternativ som spelare och spelledare måste hålla reda på och sifferexercisen kring det hela. Strid tar med andra ord betydligt längre tid att genomföra. Vissa grupper kommer att se detta som en fördel, andra inte.

Manövrerna tangerar i vissa fall också förmågor vilket i viss mån suddar ut gränsen mellan förmågor och taktiska val tillgängliga för alla. Förmågorna är dock i dessa fall klart bättre, men det är värt att prata i spelgruppen om man vill ha en sådan ändring av spelet.

En del av manövrerna får sin poäng främst då gruppen också använder den alternativa regeln Skalenlig förflyttning (sidan 181 i grundboken), men det går i viss mån att kompensera med bruket av en enklare Stridsskiss (sidan 162 i grundboken).

Här följer en rad manövrer som alla rollpersoner och fiender kan försöka sig på, för att förbättra sitt eget läge eller försvåra för fienden.

#### Avväpna

Du anfaller fiendens vapen eller sköld i syfte att få denne att tappa det [*Träffsäker*←*Stark*]. Angreppet gör ingen skada på fienden, och om försöket misslyckas öppnar du dig för ett frislåg från fienden.

#### Fullt anfall

Du satsar allt på närstridsangrepp under rundan, vilket ger dig en andra chans att lyckas med närstridsattacker. Samtidigt får du också en andra chans att misslyckas med *Försvar* under rundan.

#### Fullt försvar

Du satsar allt på att försvara dig och får en andra chans att lyckas med alla *Försvar* under rundan. Du får inte göra några angrepp under rundan.

#### Fördröja initiativet

Du väljer att fördröja ditt initiativ under rundan för att låta andra agera innan dig. På ditt ordinarie initiativ anger du vilka som får agera före dig, sedan kommer din tur. Rundan efter är du åter på din ordinarie plats i initiativordningen.

#### Gift på vapen

Du lägger en stridshandling på att applicera gift på ditt vapen, och för att lyckas krävs ett slag i *Listig*. Om du slår 20 går något allvarligt fel och du blir själv förgiftad.

Giftet räcker till en träff, sedan måste en ny dos appliceras.

#### Gripa initiativet

Du satsar allt på att gripa initiativet och gör så med ett lyckat slag mot *Viljestark*. Om du lyckas räknas ditt initiativ som 5 högre under rundan. Nackdelen är att din snabbhet kostar i precision; du får en andra chans att misslyckas med dina framgångsslag under rundan, vare sig ditt försök att gripa initiativet lyckades eller ej. Rundan efter är du tillbaka på din vanliga plats i initiativordningen.

#### Hålla fast

Du anfaller med brottning i syfte att hindra fienden från att röra sig eller agera [*Stark*←*Stark*]. Särdraget *Robust* ger en bonus för slag [*Stark*←*Stark*], +2 för nivå I, +4 för nivå II och +8 för nivå III. Denna bonus gäller såklart både för brottaren och dess offer, om den senare är robust. Ett slag slås per runda för att fortsätta fasthållningen.

Om anfallet misslyckas får fienden istället ett frislåg på dig. Notera också att den som håller fast inte kan göra annat än att brottas.

#### Pressa bakåt

Du anfaller fienden med stort tryck och försöker driva fienden bakåt, ut ur ett rum eller ut för ett stup eller liknande. Du måste inleda din runda med att pressa och spenderar både din stridshandling och din förflyttning på försöket. Ett lyckat anfall gör halv skada men pressar också fienden en halv



Skrift ristad på stenblock nära Marsken, möjligen ett meddelande till resenärer i området, varnande för fientliga alver.



förflyttning (5 meter) bakåt. Om försöket misslyckas får fienden istället ett frislåg på dig.

#### Slå medvetslös

Du anfaller ur övertag i syfte att slå en fienden medvetslös. Angreppet görs som vanligt, men istället för att ge skada slås 1T12 mot skadan; om slaget är under skadan faller motståndaren ihop medvetslös.

Om slaget misslyckas förloras övertaget på fienden (se grundboken sidan 162 för mer om Övertag).

**Exempel:** *Ogina har smugit på en vakt och försöker slå denne medvetslös. Angreppet lyckas, skadetärningen slås och vakten skulle egentligen ta 6 i skada. Oginas spelare slår 1T12 och försöker slå under 6; hon slår 4 och vakten segnar ned framför resens fötter.*

#### Sikta noga

Du tar tiden att sikta noga med ett avståndsvapen och får en andra chans att lyckas med ditt anfall. Priset är en förflyttningshandling, alltså att du inte kan förflytta dig på din runda.

#### Tackla omkull

Du anfaller i syfte att få omkull fienden [Stark←Stark]. Risken finns att du själv också faller omkull, oavsett om du lyckas med tacklingen eller ej; ett lyckat slag mot Kvick håller dig på benen. Tacklingen räknas som din stridshandling och varelsor med Robust adderar +2 per nivå i särdraget till sitt Stark när tacklingen görs.

#### Tjurrusning

Du störtar fram mot en fiende och gör en dubbel förflyttning och en stridshandling i närstrid. Tjurrusningen måste ske i en rak linje mot fienden. Om anfallet misslyckas får fienden ett frislåg på dig.

#### MONSTERTROFÉER

För den som nedlägger monster och samlar troféer finns daler att tjäna, även om tillvaratagandet av de värdefulla delarna kan leda till problem för den ovane – förruttnelse förstör många troféer helt och sänker värdet på andra. För att alls lyckas

tillvarata en trofé krävs ett lyckat Listig, vilket ger en trofé i dåligt skick vid ett lyckat slag och ingen trofé alls vid ett misslyckat. För att få en trofé i gott skick krävs ett lyckat Listig tillsammans med förmågan Monsterlärdd eller fördelen Vildmarksvana; misslyckas slaget blir troféen istället i dåligt skick.

Längst ned på sidan finns en lista över uppenbara och mer esoteriska troféer som monsterjägare kan samla på sig under sina jakter.

#### MÄSTERSMIDEN

Rollpersonerna kan under sina äventyr komma över mästersmida vapen och rustningar, och skulle de finna värdeföremål eller rena slantar under resorna kan de istället köpa mästersmiden av särskilt skickliga smeder.

Mästersmeden äger förmågan att addera en eller flera kvaliteter till föremålet i fråga, alternativt att avlägsna negativa kvalitéer. För varje tillagd eller avlägsnad kvalitet ökar föremålets kostnad/värde kumulativt med  $\times 5$ . Mystiska kvaliteter kan också smidas in, då till värdet  $\times 10$ .

**Exempel:** *Ett svärd med värde 5 daler mästersmids med kvalitén Djupverkande. Då blir det värt 25 daler ( $5 \times 5$  daler). Vill spelaren dessutom att svärdet ska vara Precist stegras värdet till 125 daler ( $5 \times 5 \times 5$  daler). Om spelaren dessutom vill att svärdet ska vara Brinnande blir priset 1250 daler ( $5 \times 5 \times 5 \times 10$  daler), ett vapen i sanning värdigt drottningar och alvfurstar!*

#### PAKTMAKANDE

Att ingå en pakt med en av världens makter är en genväg till kunskap och makt – men det är inte riskfritt och en säker väg mot förstygelse. I folkmun är paktmakande och svartkonst ofta samma sak, men även om många svartkonstnärer utnyttjar pakter som en väg till makt är paktmakandet öppet för alla som är modiga eller desperata nog.

Paktmakandet kräver kontakt och överenskommelse med ett tillräckligt mäktigt väsen som dessutom är intresserat av att agera beskyddare för rollpersonen; oftast ingås pakten med en naturmakt eller odöd ande.

Tabell 7: Monstertrof  er

MOTST��ND	EXEMPELTROF��	V��RDE (GOTT SKICK/D��LIGT SKICK)
Svagt	En upps��ttning jakaart��nder	1 daler/Inget
Ordin��rt	En maras svarta skinn eller en drypargadd, uppn��lad p�� en tavla	10 daler/1 daler
Utmanande	Ett par trollsl��ndevingar eller ett uornehuvud	100 daler/10 daler
Starkt	En lindorms hypnotiska ��gon	500 daler/50 daler
M��ktigt	Ett ��rketrollskranium	1000 daler/100 daler







## Paktmakande makter

Vilka makter kan tänkas söka pakter med rollpersoner? Rent generellt handlar det om mäktiga väsen, alltså monster ur släktena Bestar, Gastar eller Styggelser med minst Starkt och gärna Mäktigt motstånd. Ett par utmärkta exempel på möjliga paktmakande makter finns redan i de äventyr som Järnringen hittills har publicerat, men vi kan givetvis inte gå in på exakt vilka här ...

Makten investerar kort och gott en del av sin kraft i rollpersonen, antingen för att få en agent som kan nå platser den själv inte kan ta sig till, eller för det mer långsiktiga målet att suga i sig rollpersonens själskraft då denne slutligen korrumperas – eller först det ena och sedan det andra. I det första fallet kommer rollpersonen att tvingas agera för att nå mål som makten vill uppnå. I det andra fallet kommer makten att försöka lura rollpersonen att genomkorrumperas, genom pakten eller på andra sätt.

### Paktens fördelar

Rollpersonen kan få Erfarenhet för permanent Korruption; varje permanent Korruption ger 1T12 Erfarenhet. Första gången detta sker är vid paktens upprättande. Takten är sedan maximalt ett permanent korruption/1T12 Erfarenhet per äventyr. Spelaren väljer själv om och när ytterligare korruption och Erfarenhet ska tas emot.

Rollpersonen får tillgång till maktens alla monstrosa särdrag, förmågor, mystiska krafter och ritualer. Rollpersonen måste betala Erfarenhet för gåvorna i vanlig ordning.

Rollpersonen kan via makten få tillgång till andra särdrag och förmågor, även om makten själv inte besitter dem; kostnaden är då högre, ett permanent korruption – som inte ger erfarenhet – för tillgång till själva förmågan och sedan måste rollpersonen betala med erfarenhet i vanlig ordning.

### Paktens pris

Rollpersonen måste acceptera ett av maktens mål som sitt eget, och driva på mot det. Antingen ersätter maktens mål ett av rollpersonens egna mål, eller så läggs det till som ett ytterligare mål för rollpersonen. Detta mål bestäms i samband med att pakten ingås.

Rollpersonen kan inte längre ha personliga mål som går emot maktens intressen. Även detta klargörs i samband med att pakten ingås, och är ett tvingade krav för att pakten ska kunna genomföras.

Om rollpersonen under spel börjar avvika från eller direkt gå mot maktens mål och intressen kommer makten att veta det. Först kommer den att varna rollpersonen i form av mardrömmar, fysiskt obehag och liknande. Sedan, om inte rollpersonen går tillbaka till paktens villkor, börjar makten motarbeta rollpersonen aktivt; förvägra rollpersonen ytterligare erfarenhet för korruption samt lägga en förbannelse på rollpersonen – antingen dubblas all korruption rollpersonen ådrar sig eller så läker den inga skador spontant, och även annan läkning halveras. En annan variant är att alla slag mot paktbrytarens mest använda karaktärsdrag får en andra chans att misslyckas. Makten kommer

att välja den variant av förbannelse som ställer till mest problem för paktbrytaren.

### Att bryta en pakt

Att bryta en pakt är så vitt känt omöjligt. Det går att tillfälligt gömma sig för pakten och paktbrottets pris inne i en häxcirkel, en magisk cirkel eller ett sanktum (se ritualerna med samma namn). Så snart rollpersonen går utanför dem återkommer förbannelsen med full kraft.

## SKADA PÅ BYGGNADER

Ibland händer det att rollpersonerna skyndsamt måste forcera ett fysiskt hinder, eller att motståndarna vill ta sig igenom detsamma för att nå rollpersonerna. För de spelgrupper som så önskar ges här regler för detta.

Ett antal nya begrepp införs i relation till byggnader:

**Tålighet:** När en byggnad når noll i *Tålighet* ligger den öppen för anfallaren: en mur faller, en port krossas, en vägg kollapsar etc. Bräschan är stor nog för att fienden ska kunna storma in, max 1T4 fiender per runda mot försvarare som kan stå max fyra i bredd.

**Brytpunkt:** Om en byggnad tar hälften av sin *Tålighet* under en runda – dvs. dess Brytpunkt överskrids – så uppstår bräschan direkt. Notera att detta avser all skada byggnaden tar under en runda, inte i en enskild attack som är fallet med levande varelsers smärtgräns. Så med tillräckligt många trebuchetter samlade kan ett slotts murar fås att rämna på en slagfältsrunda, i alla fall teoretisk.

**Skydd:** Skydd motsvarar byggnadens *Bepansring* men fungerar lite annorlunda. Vapen med kvaliteten Raserande ger full skada på strukturer och ignorerar dess Skydd. Alla andra vapen och verktyg måste gå igenom dess Skydd för att alls göra åverkan på strukturen. Förmågor som annars ger pansarbrytande attacker har inte denna effekt på byggnader.

### Sätta eld på byggnader

Att sätta eld på träbyggnader är en vanligt förekommande belägringsteknik. Detta kräver någon form av eldfängt material – antingen en alkemisk granat, ett flammande oljekrus eller liknande, annars måste torra kvistar och fnöske samlas in. Därefter slås ett lyckat slag mot [*Listig* - *Skydd*] för att få elden att ta sig. Eld gör då 1T4 i skada och räknas som att den har kvaliteten Raserande. Den som tänder en eld exponeras normalt för avståndss attacker från byggnaden i fråga, ifall byggnaden har gluggar eller om fiendens skyttar finns på byggnadens tak.



Tabell 8: Skada på byggnader

STRUKTUR	TÅLIGHET	BRYTPUNKT	SKYDD*
Torp	10	5	5
Gård	10	5	10
Vaktorn, trä	10	5	15
Vaktorn, sten	40	20	20
Fort, trä	50	25	15
Gods	100	50	10
Fort, sten	200	100	20
Borg	500	250	20
Slott	1000	500	20

\*Vapen med kvaliteten Raserande ignorerar byggnadens Skydd och skadar dess Tålighet direkt. Förmågor som annars ger pansarbrytande attacker har inte denna effekt på byggnader.

De som befinner sig i en brinnande träbyggnad riskerar att ta skada varje runda bygganden brinner, ett lyckat *Stark* per runda krävs, annars börjar personen ta 1T4 i skada per runda av rökångor och hettan, rustning skyddar ej. När väl ett *Stark* misslyckats fortsätter skadan automatiskt varje runda. Det enda sättet att avbryta den är att lämna byggnaden eller på annat sätt hämta andan och kyla ner sig.

Att släcka en brinnande byggnad när man befinner sig i den kräver riklig tillgång till vatten, sand eller liknande och elden dör när någon av brandbekämparna lyckas med ett [Listig -antal rundor elden härjat efter den första]. Den som släcker en eld på detta sätt kommer att exponera sig för fientliga avståndsattacker.

## ÅTERVINNA LOD OCH PILAR

För vissa spelgrupper upplevs det som realistiskt och också önskvärt att pilar och lod som avfyras i strid riskerar att gå sönder. Detta gör att skyttar måste planera sitt skjutande bättre (pilar blir en resurs) samt att det finns ett värde i att spendera tid på att samla upp pilar efter strid. Och vem vill inte att ens bågskjutande rollperson med grym min ska gå runt bland de fallna och plocka pilar, muttrandes när en av dem visar sig avbruten?

För de grupper som så önskar följer regler för återvinnandet av pilar och lod.

- En ordinär projektil visar sig ha gått sönder om man slår över 10 med 1R20. Detta gäller alla projektiler som inte har kvaliteter.
- En projektil med en kvalitet av något slag (Balanserad, Djupverkande) har gått sönder om man slår över 15 med 1R20.
- Projektiler med mystiska kvaliteter har gått sönder om man slår 17 eller över på 1R20.

## TRADITIONERNAS HEMLIGHETER

De mystiska traditionerna hyser hemligheter som de inte gärna delar med andra. Reglerna för alkemi och artefakter tar inte hänsyn till hemlighetsmakeriet. För de spelgrupper som vill nyansera skapande förmågor i linje med spelvärldens traditioner följer här regler för deras hemligheter.

De hemliga recepten och processerna är enbart kända av rollpersoner från respektive fraktion, men kan användas av alla som kommit över de hett eftertraktade mysterierna i spel; vare sig de lärt sig av någon som behärskar dem, läst hemliga texter i ämnet eller genom att ha köpt sig kunskapen på den svarta marknaden i Tistla Fäste eller annorstädes.

Om denna regel används måste varje alkemist och artefaktmakare välja att tillhöra en tradition.

Fördelen *Förbjuden kunskap* ger i så fall också rollpersonen tillgång till samtliga traditioners recept från start.

### Häxkonstens hemligheter

- **Alkemi:** Transformerande brygd, Törnekryp
- **Artefaktmakande:** Anletsbark, Häxfläta, Häxsärk, Djurmask, Marlitmantel, Svedduk, Sår-läkande spindel
- **Smideskonst:** Blodsgjutande och Vedergällande

### Ordensmagins hemligheter

- **Alkemi:** Alkemisk granat
- **Artefaktmakande:** Alkemisk mina, Formelpergament, Formelsigill, Gniststen, Härskarring, Ordensmedaljong, Ordensrober, Tankekristall
- **Smideskonst:** Brinnande och Giftdrypande

### Symbolismens hemligheter

- **Alkemi:** Krigsmålning
- **Artefaktmakande:** Fjärrvapen, Ritualkodex, Ritualsigill
- **Smideskonst:** Banevapen

### Stavmagins hemligheter

- **Alkemi:** Inget
- **Artefaktmakande:** Runstav, Stavfot, Stavhuvud
- **Smideskonst:** Syraosande

### Svartkonsternas hemligheter

- **Alkemi:** Andevän, Skuggbleka, Homunculus
- **Artefaktmakande:** Dödsmask, Golpadda, Järnkrona, Mötessten
- **Smideskonst:** Vardaglig rustning, samt Dödsruna och Ohelig



## Vapenhand

Om träffområden används är det klokt att bestämma om rollpersonerna är höger- eller vänsterhänta. Lämpligen har rollpersoner samma hänthet som spelaren i fråga, och att alla spellearoller är högerhänta som standard.

Tabell 9: Träffområden

1T10	KROPPSDEL	EFFEKT VID ÖVERSKRIDEN SMÄRTGRÄNS
1	Höger ben	Ramlar omkull. Halv förflyttning resten av scenen.
2	Vänster ben	Ramlar omkull. Halv förflyttning resten av scenen.
3–5	Bål	Tappar luften, får inte agera på en runda.
6–7	Höger arm	Tappar det man håller i handen vid ett misslyckat Kvick. En andra chans att misslyckas med alla slag som kräver att armen används under resten av scenen.
8–9	Vänster arm	Tappar det man håller i handen vid ett misslyckat Kvick. En andra chans att misslyckas med alla slag som kräver att armen används under resten av scenen.
10	Huvud	Målet tar 1t6 extra i skada och blir dessutom medvetslöst i 1T4 rundor.

## Teurgins hemligheter

- **Alkemi:** Vigvatten
- **Artefaktmakande:** Lyckomynt, Välsignad kåpa, Pestmask, Solmask
- **Smideskonst:** Helig

## Trollsångens hemligheter

- **Alkemi:** Inget
- **Artefaktmakande:** Ny järnpaktsring
- **Smideskonst:** Skaldharnesk, samt Dundrande

## TRÄFFOMRÅDEN

Denna valfria regel innebär att anfall träffar specifika kroppsdelar och att skador som överskrider smärtgränsen ger olika effekt beroende på var träffen tar. Dessutom kan rustningar delas upp och enskilda rustningsdelar bäras på olika kroppsdelar, beroende på vad spelaren vill ge sin rollperson.

### Sikta högt respektive lågt

Rollpersonen kan välja att sikta högt respektive lågt, för att komma åt oskyddade delar av målet, eller i förhoppningen att en bra träff ska ge en viss effekt – att målet ska förlora förflyttning eller tappa något. Att sikta högt eller lågt ger –2 på anfallsslaget.

### Sikta på kroppsdel

Rollpersonen kan sikta på en specifik kroppsdel på målet, i syfte att träffa ett mindre skyddat område eller uppnå en viss effekt vid en bra träff. Att sikta på en specifik kroppsdel ger –5 på attackslaget.

### Rustningsdelar

Rollpersonen kan använda olika rustningar på olika kroppsdelar, för att spara pengar och minska begränsning men samtidigt skydda de viktigaste kroppsdelarna så mycket som möjligt.

Rustningsdelar kostar andelar av den fulla rustningen, och har en del av rustningens begränsning. Begränsningen avrundas uppåt så att 0,5 blir 1.

Tabell 10: Rustningsdelar

RUSTNINGSDEL	PRIS/BEGRÄNSNING
Benskenor	20 % (10 % per ben)
Harnesk (bål)	40 %
Armskenor	20 % (10 % per arm)
Hjälm	20 %

## RYKTE

I Symbaroums spelvärld dräller det av äventyrare och en del av dem har överlevt så pass halsbrytande äventyr att de blivit kända – eller ökända. Sådan ryktbarhet är dock ett tveeggat svärd: visst kan man få vissa sociala fördelar av sitt kändisskap men är man känd kan det också vara svårt att färdas inkognito. Dessutom har rykten ett innehåll, i form av de handlingar eller motsvarande som rollpersonen är (ö)känd för. Innehållet kommer att leda till olika bemötande av olika personer och på olika platser. Att bli igenkänd är sällan alltid bra, liksom att även ett nidrykte kan komma en till fördel, bland ett visst klientel.

Värdet Rykte anger hur känd rollpersonen är och modifierar det följande:

- Rykte modifierar *Diskret* negativt när rollpersonen försöker vara anonym och undgå uppmärksamhet.
- Ryktet modifierar *Övertygande* negativt när rollpersonen försöker påverka en sympatisör från en fientligt inställd fraktion. Kräver att rollpersonen känns igen genom sitt rykte.
- Rykte modifierar *Övertygande* positivt när rollpersonen använder sitt namn och sina dåd som argument för att få speciella fördelar av åhörarna.

### Förändring av rykte

Rollpersoner kan påverka sitt rykte genom eget agerande, främst genom äventyrande men också

## Sikta högt eller lågt

### 1T10 HÖGT:

- 1 Höger ben
- 2 Vänster ben
- 3–4 Bål
- 5–6 Höger arm
- 7–8 Vänster arm
- 9–10 Huvud

### 1T10 LÅGT:

- 1–2 Höger ben
- 3–4 Vänster ben
- 5–7 Bål
- 8 Höger arm
- 9 Vänster arm
- 10 Huvud



Tabell 11: Rykte

VÄRDE	MOTSVARANDE	EXEMPEL
0	Vanligt folk	—
1	Framstående medborgare	Kadra, lycksökare i Tistla Fäste
2	Erfaren äventyrare	Lysindra Gyllengripen, framgångsrik skattletare
3	Lokalt erkänd hjälte	Garm Maskkrälare, svartalfernas hjälte i Tistla Fäste
4	Vida känd hjälte	Serex av Attio, åldrad krigshjälte från det Stora kriget
5	Framstående ledare	Iakobo av Vearra, kommendör för templärerna i Den döende solens ridderskap
6	Mytisk personlighet	Lasifor Nattbäcka, Tistla Fästes borgmästare; Yeleta, Huldren på Karvosti
7	Ambrias hertigar	Esmerelda, drottningens syster och hertiginna över Kasandrien
9		Barbarernas storhövding Tharaban
10		Ambrias drottning Korinthia

Tabell 12: Förändring av rykte

AKTIVITET	EFFEKT PÅ RYKTE
Ordinärt äventyrande	±0. Ett äventyr per årstid (fyra per år) räcker för att behålla ryktet stabilt (exempelvis äventyren i krönikan om Kopparkronan: Det Förlovade Landet, Vilddjurets märke och Döda Drömmars Grav)
Publikt äventyrande	+1 per äventyr med stort publikt genomslag, i en stad eller med stor effekt på omgivningen (exempelvis Väktarens vrede, Törnetronen del 1)
Hjältevisor	+1 till en kostnad av 10 daler. En rollperson med fördelen Musikant kan själv stå för detta. Visor kan endast ge +1 på ryktet.
Anger tydligt sitt namn, presenterar sig	+1 vid det aktuella tillfället men ingen effekt bortom det.
Frånvaro, vila eller tystnad	-1 per årstid av vila eller tystnad (fyra per år); inklusive äventyr som helt undgår offentligheten.

genom uppmuntrandet av skryt, sånger och skrönor. Omvänt kan rollpersoner också anstränga sig för att försöka agera diskret, i syfte att inte bygga ett rykte. Att alltid bli igenkänd är verkligen inte i alla rollpersoners intresse.

### Typ av rykte

Förutom det rent numeriska värdet har ryktet också ett innehåll, lämpligen beskrivet i form av ett par epiteter, en kort mening eller två. Ryktets innehåll kan också det vara en komplicerande faktor, beroende på om man alls vill bli igenkänd och av vem. Epitetet "Tistla Fästes räddare" ger en sorts reaktion medan "Edsbrytare" ger ett helt annat bemötande. Olika fraktioner och deras sympatisörer reagerar förstås helt olika, utifrån deras värderingar och målsättningar. Ett rykte som "Häxmördare" ger rollpersonen ett positivt mottagande i Tempelvall och i vissa kretsar i Yndaros; mottagandet blir ett annat på Karvosti eller vid ett möte med häxor djupt inne i Davokar. Kort och gott: rollpersonens rykte kommer att påverka hur omgivningen ser på rollpersonen och vad dennes ord är värt.

### ÖVERLAPPANDE EFFEKTER

När en rollperson får eller drabbas av överlappande effekter gäller följande regler:

- **En andra chans att lyckas/misslyckas på framgångsslag:** endast ett omslag görs, oavsett hur många sådana effekter en rollperson har på sig eller varifrån de kommer.
- **Samtidig andra chans att lyckas och misslyckas:** dessa tar ut varandra, och omslag blir endast aktuellt om rollpersonen har fler av den ena sorten än den andra.
- **Flera bonusar eller avdrag på samma framgångsslag slag:** dessa läggs ihop så länge de kommer från olika källor – Fördelar, Utrustning eller Elixir. Om flera modifieringar förekommer från samma typ av källa (exempelvis flera föremål som ger bonus på samma sak) så gäller endast den högsta modifieringen från den källan.
- **Ökande effekttärningar:** Effekter som ger ökande effekttärningar kan maximalt öka tärningen till 12. Därefter blir varje ytterligare ökning istället +1.



### Spelgruppen och ryktet

Det är fullt möjligt att rollpersoner i samma grupp har olika stort rykte beroende på om rollpersonen skryter om sina äventyr, får skaldar att besjunga stordåden – eller tvärt om, håller sin medverkan hemlig och aktivt döljer spår efter sin framfart.

