

SYMBAROUM REGELREFERENS 1.0

VAD KAN JAG GÖRA I STRID? S 157 GB

- En **stridshandling** (attack, första hjälpen, aktiv förmåga, extra förflyttning)
- En **förflyttning** [10 steg / 10 m / 5 rutor] (förflyttning, dra vapen, ladda om vapen, använda föremål/elixir)
- Obegränsat antal **reaktiva handlingar** (försvar) eller fria handlingar (ropa order/varning)
- **Resa sig upp** från liggande (kostar 2 förflyttningar eller 1 om lyckas med *Kvick*)

INITIATIV / ÖVERRASKNING S 162–163 GB

- **Initiativ:** Högst *Kvick* börjar om inte **Överraskning** eller **Långa Vapen**
- **Överraskning:** [*Vaksam* ← *Diskret*]
- **Långa Vapen:** Frislag första rundan mot kortare vapen

ÖVERTAG S 162 GB

- **Övertag** ger +2 på attackslaget samt **1T4 extra skada** vid träff
- **Anfall mot ovetande fiende:** [*Diskret* ← *Vaksam*]
- **Flankering:** Kräver 180 grader mellan angriparna
- **Anfall mot liggande fiende** (gäller inte avståndsattacker)
- **Anfall mot lägre belägen fiende** (dvs högre terräng)

STRIDSHANDLINGAR S 163 GB

- **Anfall:** Vanlig anfallshandling
- **Aktiv förmåga:** Attack eller användning av aktiv förmåga
- **Första hjälpen:** Applicera en örtkur på skadad/döende allierad
- **Extra förflyttningshandling:** Ersätta stridshandlingen med extra förflyttning
- **Förmedla elixir:** Till en annan spelare

STRIDSMANÖVRER S 103 SH

- **Avväpna:** [*Träffsäker* ← *Stark*]
- **Fullt anfall** (närstrid): Ger **2T Plus** vid anfall, men också **2T Minus** i *Försvar*
- **Fullt försvar** (närstrid): **2T Plus** *Försvar* per runda, men inga attacker
- **Fördröja initiativ** (närstrid): Välj var i rundan du vill agera (baserat på *Kvick*)
- **Gift på vapen:** 1 stridshandling för att applicera gift på vapen. Slå *Listig*. Om du slår 20 förgiftar du dig själv.
- **Gripa initiativ:** Slå *Viljestark*. +5 på *Initiativ*. **2T Minus** på alla handlingar under rundan oavsett om du klarade *Viljestark*
- **Hålla fast:** [*Stark* ← *Stark*]. Särdrag *Robust* ger bonus (Nivå I +2, II +4, III +8). Slå varje runda för att upprätthålla taget. Misslyckas du får fienden ett frislage
- **Pressa bakåt:** Lyckat anfall gör halv skada samt pressar tillbaka fienden ½ förflyttning (5 m). Misslyckas du får fienden ett frislage
- **Slå medvetlös:** Anfall som vanligt (måste ha *Övertag*) men slå 1T12 mot skadan. Om slaget är högre än skadan faller fienden ihop medvetlös. Misslyckas du förloras *Övertaget*
- **Sikta noga** (avstånds vapen): **2T Plus** vid anfall, men ingen förflyttning tillåten
- **Tackla omkull:** [*Stark* ← *Stark*]. *Kvick* för att inte själv också falla omkull. Särdrag *Robust* ger bonus (Nivå I +2, II +4, III +6).
- **Tjurrusning:** Du gör en dubbel förflyttning samt en stridshandling per runda. Misslyckas du får fienden ett frislage

ANDRA CHANS

- **Andra chans att lyckas** (fördel - förkortas **2T Plus**): Slå två tärningar och välj den bästa
- **Andra chans att misslyckas** (nackdel – förkortas **2T Minus**): Slå två tärningar och välj den sämsta

FÖRFLYTTNING S163 GB

- **Gå in i närstrid:** Ger motståndare med **Långt Vapen** ett frislag
- **Ställa sig i flankerande läge:** Vid en fiende som redan är i strid med en allierad. Ger bägge allierade Övertag
- **Gå runt fiende:** För att nå fiende längre bort. Ger den passerade fienden ett *Frislag*
- **Dra sig ur närstrid:** Ger alla fiender ett *Frislag* var
- **Skapa fritt skottfält:** Förflyttning för att skapa fritt skottfält
- **Dra vapen eller Byta vapen**
- **Ställa sig upp:** Komma på fötter efter att ha ramlat. Kräver ett lyckat *Kvick*
- **Dricka/applicera elixir:** På sig själv

SPECIELLA STRIDSREGLER S 161 GB

- **Blind strid: 2T Minus** vid anfall, men också **2T Plus** i *Försvar*
- **Bryta närstrid:** Ger varje fiende ett *Frislag*
- **Sköld:** Sköld ger +1 i *Försvar*

PERFEKTA SLAG S 179 GB

- **Kritisk träff:** 1 på T20 vid *attack*: +1T6 skada
- **Perfekt försvar:** 1 på T20 vid *Försvar*. Du får ett *Frislag* mot fienden

BORTFUMLADE SLAG S 179 GB

- **Bortfumlad attack:** 20 på T20 vid *attack*: Fienden får ett *Frislag* mot dig
- **Bortfumlad försvar:** 20 på T20 vid *Försvar*. Fienden gör +3 i skada

AVSTÅNDSSTRID S 99 SH

Avståndskategori	Effekt	Avstånd	Antal förflyttningar
Närstrid	Anfall endast möjligt under första runda och endast om initiativet hålls av skytten	1–2 meter	Ingen
Kort	+2 <i>Träffsäker</i> , +1T4 skada	10 meter	1
Medellångt	Ingen	20 meter	2
Långt	-2 på <i>Träffsäker</i>	50 meter	5
Extremt	-5 <i>Träffsäker</i> , -1T4 skada	100 meter	10

SKADA S 160, 179 GB

- *Tålighet* avgör antal "hit points" och beror av *Stark*
- *Smärtgräns* = *Tålighet* / 2 avrundat uppåt
- Enskilda attacker som gör skada $\geq$ *Smärtgräns* leder till något av följande (spelaren väljer):
 - Den drabbade faller omkull
 - Den som delar ut skadan får göra ett *Frislag* mot den drabbade
- 0 *Tålighet* = karaktären är döende och måste slå ett *Dödsslag* varje runda. Detta fortgår tills *Tålighet* > 0
- **Direkt dödande skada:** Enskild attack som medför att RP hamnar på 0 *Tålighet* och som också överskrider *Smärtgränsen*

TRÄFFOMRÅDEN S 108 SH

- **Sikta högt eller lågt: -2 på anfallsslaget**

Sikta högt (IT10)	Sikta lågt (IT10)
1 – höger ben	1–2 – höger ben
2 – vänster ben	3–4 – vänster ben
3–4 – bål	5–7 – bål
5–6 – höger arm	8 – höger arm
7–8 – vänster arm	9 – vänster arm
9–10 – huvud	10 – huvud

- **Sikta på kroppsdel: -5 på anfallsslaget**

IT10	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. 2T Minus med alla slag som kräver att armen används resten av scenen
8–9	Vänster arm	Tappar det man håller i handen vid ett misslyckat Kvick. 2T Minus med alla slag som kräver att armen används resten av scenen
10	Huvud	Tar IT6 extra i skada samt medvetslös i IT4 rundor

LÄKNING S 160–161 GB

- **Naturlig läkning:** 1 *Tålighet* per dag utöver annan läkning
- **Alkemisk örtkur:** Låker 1 *Tålighet* omedelbart
- **Medicus (Förmåga):** Låker 1D4 till 1D8 *Tålighet* omedelbart, mer i kombination med Örtkurer
- **Mystiska krafter:** T ex *Helbräddagörelse* och *Återhämtning* – se respektive *Mystisk kraft*

TRANSPORT/LÅNGFÄRD S 184 GB

- Se Tabell 27 s 187 GB

BÄRFÖRMÅGA S100 SH

- **Normal bärförmåga:** Stark antal objekt
- **Maximal bärförmåga:** Stark x 2 antal objekt, men -1 i *Försvar* per överskjutande objekt (samma som rustningars *Begränsning*)
 - **Kläder,** bälte och stövlar räknas inte in
 - **Smidiga behållare** (ryggsäck, säck, axelväska mm) räknas inte, men däremot deras innehåll
 - **Otympliga behållare** (kista, skrin, tunna mm) räknas däremot
 - **Mindre föremål** (mynt, ädelstenar mm) räknas som ett objekt per 50 mindre föremål
 - **Rustningar som bärs** räknas inte då de redan medför *Begränsning*
 - **Rustningar som fraktas** räknas som samma antal objekt som deras *Begränsning* anger
 - **Massiva vapen** räknas som 2 objekt
 - **Dragna vapen** räknas inte, men räknas om de förvaras i packning eller i skida
- **Långfärd:** RP som bär över sin bärförmåga räknas som en kategori sämre vid långfärd (s 184 GB; Tabell 27)

OMSLAG FÖR KORRUPTION S 179

- Alla tärningsslag får slås om en gång, men till priset av 1 permanent *Korruption*. (Alternativt kan 1 *Erfarenhetspoäng* användas för att köpa omslag). *Dödsslag* och *Bortfumlade försvar* får aldrig slås om.

MYSTISKA KRAFTER S 126 GB & S 74 SH*

- Mystiska traditioner skyddar mot korruption, dock bara för de mystiska krafter som ingår i den aktuella traditionen. Traditionslösa mystiker har inte detta skydd.

Mystiska traditioner		
Häxkonster	Svartkonst	Stavmagi*
Ordensmagi	Traditionslösa mystiker	Trollsång*
Teurgi	Symbolism*	

Använda mystiska krafter	
Att använda en mystisk kraft	Traditionslös: 1T4 temporär korruption Novis (I): 1T4 temporär korruption Gesäll (II): 1 temporär korruption Mästare (III): 1 temporär korruption
Att lära in en mystisk kraft	Traditionslös: 1 permanent korruption Novis (I): Ingen permanent korruption för att lära mystiska krafter på novisnivå Gesäll (II): Ingen permanent korruption för att lära mystiska krafter på gesällnivå Mästare (III): Ingen permanent korruption för att lära mystiska krafter på mästarliv

KORRUPTION S 174 GB

Total korruption = Temporär korruption + Permanent korruption

Smittograd	Korruptionsvärde (total korruption)	Effekt
Styggesmittad	Total korruption + 1	Korruptionen kan ses med <i>Häxsyn</i> och ritualer som <i>Offerrök</i> . Temporär korruption bleknar bort efter scenens slut
Styggesmärkt	Korruptionströskel uppnådd (<i>Viljestark</i> /2)	RP får ett stigma (Tabell 25, s. 176). Temporär läker efter ett dygn. Permanent förblir tills korruptionen sänks
Stygges	<i>Viljestark</i> uppnådd	RP blir en SLP. Inget kan rädda RP

Handlingar som ger temporär korruption	Handlingar som ger permanent korruption
Använda mystisk kraft eller ritual: 1T4 temporär korruption	Binda en artefakt till sig i syfte att kunna använda dess kraft. 1 korruption
Använda smittade artefakter: varierar, men oftast 1T4 temporär korruption	Lära sig en mystisk kraft eller ritual utan skydd från en Tradition: 1 korruption
Skada från vissa styggelser med särdraget <i>Korrumperande attack</i>	RP:s totala korruption når korruptionströskeln under en scen: 1T4 korruption
Davokars smitta kan orsaka 1T4 till 1T6 temporär korruption per timme eller dag	Inträda i Davokars mörkaste delar och liknande: 1T4 korruption eller mer

Exempel på stigman			
1: Ett varande sår som inte läker	6: Ögon som glittrar svagt i mörkret	11: Mörka stråk i blodet, syns vid blödning	16: Smak på kadaver, måste äta något surnat och dött varje dag för att inte svälta
2: Missfärgat hudområde, blemmor eller svårt eksem	7: Gulnade ögon som svartnar vid vrede, hunger eller lust	12: Kall som ett lik eller feberförm, utan andra tecken på sjukdom	17: Smak på rått kött, måste äta färskt rått kött varje dag för att inte svälta
3: Bölder i mun och hals, som spricker vid olämpliga tillfällen	8: En svag odör av förruttnelse omger RP, trots att den ser hälsosam ut	13: Ondsint tungomåltal i sömnen	18: Törst på varmt blod, måste dricka varmt blod varje dag för att inte törsta
4: Røvtänder eller naglar, som antar kloklänkande form	9: Andedräkt som osar svavel	14: Sömngång med dragning till smittade artefakter och onda platser	19: Huden bleknar till nästan genomskinlighet, bränner sig även i svagt solljus
5: Ett märke som med fantasi kan ses som en mörk runa eller otäck symbol	10: Vener som bultar svart vid vrede eller andra starka känslor	15: Tillbakabildning av syn, övergång till andra sinnen	20: Näsa eller öron smälter bort eller faller av

KARAKTÄRSDRAG & FRAMGÅNGSSLAG S 100 GB

Diskret (Discreet)	Undvika upptäckt, smyga, smugla saker, skugga en person, ficktjuveri
Kvick (Quick)	Undvika att bli träffad, initiativ, klättra, balansera, springa
Listig (Cunning)	Minnas fakta, slutledningsförmåga, forskning
Stark (Strong)	Tåla skador/gift/sjukdom, lyfta tunga saker
Träffsäker (Accurate)	Träffsäkerhet med vapen, öga-hand-koordination
Vaksam (Vigilant)	Upptäcka dold person/sak, undvika bakhåll/fällor, upptäcka fara.
Viljestark (Resolute)	Lyckas med eller motstå diverse magi, motstå mental påverkan.
Övertygande (Persuasive)	Påverka/övertyga andra, ledarskap.

SEKUNDÄRA EGENSKAPER:

- **Tålighet (maximal):** Stark (dock aldrig lägre än 10)
- **Smärtgräns:** Stark/2 (avrundad uppåt)
- **Försvar:** Kvick
- **Korruptionströskel:** Viljestark/2 (avrundad uppåt)

FRAMGÅNGSSLAG S 101 GB

Situationer	System
Träffa en motståndare	[Träffsäker ← Försvar]
Hålla en motståndare nere	[Träffsäker ← Stark]
Lista ut en motståndares lösenord	[Listig ← Listig]
Styra in artilleri på en flyende fiende	[Listig ← Kvick]
Administrera rätt dos gift	[Listig ← Stark]
Styra in artilleri på en ovetande motståndare	[Listig ← Vaksam]
Undvika en motståndares attack	[Försvar ← Träffsäker]
Smyga upp på en vakt	[Diskret ← Vaksam]
Övrraska någon i strid (för att få ett Frislag)	[Diskret ← Vaksam]

Värde	Modifikation
5	+5
6	+4
7	+3
8	+2
9	+1
10	0
11	-1
12	-2
13	-3
14	-4
15	-5

Märka ett ovetande offer	[Diskret ← Vaksam]
Gömma ett korruptions-stigma	[Diskret ← Vaksam]
Övertala en motståndare	[Övertygande ← Viljestark]
Låtsas recitera Prios bön vid gudstjänst	[Övertygande ← Vaksam]
Undvika en kastad tingest	[Kvick ← Träffsäker]
Undvika en jägares fälla	[Kvick ← Listig]
Försvara sig mot ett angrepp	Kvick minus rustningens Begränsning
Blockera ett slag med ett föremål	[Viljestark ← Träffsäker]
Inse att du är bevakad från avstånd	[Viljestark ← Diskret]
Angripa motståndare med eldsflamma	[Viljestark ← Kvick]
Förtrolla en motståndare	[Viljestark ← Viljestark]
Övervinna en motståndares förtrollning	[Viljestark ← Viljestark]
Förvirra en fiende	[Viljestark ← Viljestark]
Övervinna rädslan för ett förestående möte	[Viljestark ← Viljestark]
Hålla en motståndare i en magisk snara	[Viljestark ← Stark]
Koncentrera sig trots svår smärta	[Viljestark ← Vapenskada]
Öppna en utlöst fälla med råstyrka	[Stark ← Listig]
Brottas med en motståndare	[Stark ← Stark]
Knocka en motståndare till marken	[Stark ← Stark]
Gömma ett sår från en misstänksam vakt	[Stark ← Vaksam]
Fiende smyger upp på RP	[Vaksam ← Diskret]
Upptäcka tecken på fiendeaktivitet	[Vaksam ← Kvick]
Hålla fast en fiende med piska eller lasso	[Vaksam ← Stark]
Kommer nära en gömd fälla	[Vaksam ← X], X = fällans svårighetsgrad