Designmål

Detta är nya grundregler till Symbaroum och är ett experiment för mig att balansera upp förmågorna.

- Bara spelarna slår, aldrig spelledaren.
- Vid varje regelmoment slår spelaren enbart en tärning.
- Inga matematiska beräkningar under spel.
- Ingen stat dump för karaktärsdrag.
- Förmågorna följer en klar struktur.
- Förmågorna har enkla förklaringar.
- Förmågorna skapar inte brutna kombinationer.
- Förmågorna ska inte handla mestadels om strid.

Innehåll

Karaktärsdrag 2
- Genomföra en handling 2
- Motstånd 2
- Modifikationer 2

Konflikt 3
- Strid 3
- Fiender som motstånd 3
- Effekt och Skada 3
- Läkning 3
- Fly 4

Erfarenhetsmarkörer 4

Korruption och Skugga 4

Förmågor 5
- Allmänna 5
- Diskret: Vildmarken 6
- Kvick: Natten 7
- Listig: Skriften 8
- Stark: Järnet 9
- Träffsäker: Blodet 10
- Vaksam: Väsendet 11
- Viljestark: Slöjan 12
- Övertygande: Handen 13

Ändringslog 14

Karaktärsdrag

Släkte	*Ambrier*	*Barbar*	*Bortbyting*	*Rese*	*Svartalf*
Diskret	10	10	10	8	12
Kvick	10	10	10	8	12
Listig	11	10	10	8	10
Stark	10	10	10	14	8
Träffsäker	10	11	10	12	8
Vaksam	10	10	10	10	10
Viljestark	10	10	10	8	10
Övertygande	10	10	10	10	10
Förmåga	Dominera	Akrobatik	Mystisk kraft: förväxling	Robust	Kortlivad
	Kontaktnät	Kontaktnät	Lärd	Stångverkan	Obemärkt
	Privilegiad	Vildmarksvana	Ståndaktig	Tvåhandskraft	Överlevnadsinstinkt

Du får fem poäng att sätta ut valfritt och får sänka valfria karaktärsdrag för att få fler poäng.

Ett karaktärsdrag får maximalt avvika 3 steg från normalvärdet ovan efter alla poäng satts ut. En bortbyting har exempelvis mellan 7-13 i sina karaktärsdrag.

Du får också en valfri förmåga på nivå 1 (se *Förmågor*, sida 5) som kännetecknar just det släktet.

Rollformulär

Genomföra en handling

Välj en förmåga, som (i regel) är kopplat till ett karaktärsdrag, och slå 1T20.

Handlingen lyckas om du slår upp **till och med karaktärsdraget värde** samt *över Motstånd* (normalt 0).

Motstånd

Mellan 0-10, utifrån situation, där 0 är det normala och 10 är extremt svårt. För slag mot Viljestark kan Motstånd aldrig understiga den Skugga som rollpersonen har (se *Korruption och Skugga* på sida 4).

Modifikationer

Förmågor kan göra slag Enkla (slå 2T20, välj valfri) eller Svåra (slå 2T20, motståndet väljer).

Konflikt

En sekvens av aktiva handlingar blir tillsammans en konflikt, exempelvis jakter, ett gräl, strid eller liknande. Välj en inbördes turordning mellan rollpersonerna. Den spelare som agerar väljer en förmåga och slår normalt 1T20 mot ett karaktärsdrag. Lyckas slaget får rollpersonen lägga till sin effektärning (1T6) till tidigare resultat. Misslyckas slaget får motståndarna lägga till 3. Förmågor kan komma att ge en bonus på effektärningen, ofta via resurser, och höjer då tärningstypen, i grund från 1T6 till 1T8.

Den sida som når 10+ efter ett slag vinner.

Alla slag ska beskrivas av vinnarsidan utifrån situationen! Ta i beaktande tidigare händelser, omgivning, utrustning, modifikation och sammanlagt resultat. Om idéerna tryter ska förlorarsidan beskriva en situation som ska överkommas.

Strid

Vid konflikter med våld får motståndarna en handling var och agerar innan rollpersonerna får göra sina handlingar. När alla agerat betraktas det som att en stridsrunda har förlutit. Under den första rundan får spelarna får använda förmågan Initiativ för att få en fri handling innan motståndarna hinner agera. Överraskade personer får däremot bara göra reaktiva handlingar under den första stridsrundan.

En kombattant får göra a) en **aktiv handling** per runda och b) en **reaktiv handling** per runda (se *Förmågor*). **Fria handlingar/attacker**, som kommer av reaktiva förmågor, sker direkt.

Fiender som motstånd

Motståndarna kännetecknas av Motstånd (0-10), vilket inkluderar dess storlek och krigsvana (normalt 0). För effekttärningar gäller fasta värdet, vilket är halva maxvärdet av effekttärningen (i grund 3).

Effekt och Skada

Effekttärningen vid ett lyckat anfall ger Skada till försvararen. Stark 14+ höjer effekttärningen ett steg. När Skadan uppgår till kombattantens Stark (normalt 10) förlorar den medvetandet och dör inom en timme om ingen lyckas med en förmåga för att motverka detta. Om en enskild Skada uppgår till halva Stark (avrunda uppåt) får försvaren ett Ärr - en permanent Skada som aldrig kan läka. För var tredje ärr får rollpersonen en beskrivning av ett lyte. I sig gör lytet inget, annat än att ge en beskrivning.

Läkning

Rollpersonerna läker 1 Skada per dag. Har du Stark 14+ läker du istället 2 Skada.

Fly

Förflyttning sker fritt, men om någon är i närstrid vid förflyttningen får dess motståndare en gratis attack.

Erfarenhetsmarkörer

Varje gång spelaren slår 2T20 och lyckas med båda tärningarna får spelaren en erfarenhetsmarkör. När spelaren spenderar dessa för någon av effekterna nedan går markören till spelledaren. I slutet av omgången tar spelledaren bort alla sina erfarenhetsmarkörer och spelarna får lika många Erfarenhet var som markörer, upp till max fem. Använd Erfarenhet för att köpa nya förmågor eller förbättra existerande.

- Höjer effekttärningen ett steg.
- Slå om effekttärningen.
- Byta mål i strid efter att effekttärningen har slagits.
- Förstärker en mystisk kraft.
- Ge någon annan en fri handling (se *Förmågor*).
- Har någonting oväntat i packingen som är till nytta.
- Säkert någonting mer som ni i gruppen kommer på så länge det inte är att läka Skada/Korruption eller på annat sätt rädda karaktären, för då används markörerna bara till det.

Korruption och Skugga

Använda artefakter och mystiska krafter ger Korruption. Om Korruption någonsin uppnår till Stark blir varelsen en styggelse. Skulle personen få Korruption motsvarande halva Stark i en handling får den en Skugga – permanent Korruption som aldrig kan blekna – och för var tredje Skugga ska spelaren beskriva ett stigma som rollpersonen fått. Normalt får en människa tre stigman innan den blir en styggelse.

Skuggan består medan Korruption bleknar bort efter varje scen, såvida personen inte på något sätt är påverkad av en mystisk kraft, exempelvis via en kontinuerligt aktiverad artifakt.

Symbaroum, nytt kraftsystem

Förmågor

Individer i Symbaroum är magiska och förmågorna är en stor del av detta. Du börjar med nivå 1 i din släkt-förmåga och får utöver detta a) tre förmågor på nivå 1, b) en förmågor på nivå 2 och ytterligare en på nivå 1 eller c) du börjar med nivå 2 i din släkt-förmåga och får två förmågor på nivå 1.

Nivå 1, aktiv: 4 Erfarenhet. Används som en handling i en stridsrunda. Annars står det ett tidsspann.

Nivå 2, reaktiv: 6 Erfarenhet. *Aktiveras normalt i en specifik situation.* Max en reaktiv handling per stridsrunda, ifall det är aktuellt. Annars står det ett tidsspann.

Nivå 3, passiv: 10 Erfarenhet. Alltid aktuell när den är tillämpbar.

Om spelaren, efter karaktärsskapandet, köper en förmåga som är ett föremål, person eller grupp så ska spelledaren ta det som en signal att föra in det naturligt i historien så snabbt som möjligt, om ni inte kommer överens om att det sker "bakom kulisserna" medan rollpersonen gör annat.

Se häfte där alla förmågor finns som sammanfattande kort.

Allmänna

Alla rollpersoner har dessa tre förmågor till nivå 3.

Handling

Nivå 1: Lyckat Karaktärsdrag: du åstadkommer vad karaktärsdraget står för.

Nivå 2: *Du utsätts för något som du vill motstå.* Lyckat karaktärsdrag: du ignorerar dess effekt.

Nivå 3: När du slår 2T20 och lyckas med båda tärningarna får du en erfarenhetsmarkör.

Initiativ

Nivå 1: Används i första rundan i strid. Lyckat Kvick: du får en fri handling och får tillbaka din aktiva handling..

Nivå 2: *Du utsätts för en överraskning.* Lyckat Vaksamhet: du får göra en fri handling och du återfår din reaktiva handling. Misslyckas slaget har du försakat din reaktiva handling.

Nivå 3: Du kan alltid göra din handling Svår (2T20) (se förmågan Handling, nivå 3).

Stridshandling

Nivå 1: Lyckat Träffsäker: Du får slå din effekttärning (1T6) som Skada på försvararen.

Nivå 2: *Du blir attackerad.* Efter motståndarens handling återfår du din reaktiva handling. Lyckat Kvick. Du får dra av din effekttärning (1T6) från Skadan.

Nivå 3: Vapen och rustning samt sköld höjer effekttärningarna på Nivå 1 respektive 2 ett steg.

Diskret: Vildmarken

[Stigfinnare, Utbygdsjägare, Örtmakare]

Exceptionellt diskret

Nivå 1: +1 på Diskret

Nivå 2: +2 på Diskret (totalt +3)

Nivå 3: +2 på Diskret (totalt +5)

Vildmarksvana

Nivå 1: Lyckat Diskret ger dig och dina fränder mat och sovplats varje dag under en veckas resande.

Nivå 2: *Du blir påverkan av eld, kyla, regn eller storm*. Lyckat Diskret: du får fullt skydd, oavsett om elementen är skapade på naturlig eller onaturlig väg.

Nivå 3: Alla slag mot Vaksamhet är i grund Enkla (2T20).

Giftbrukare

Nivå 1: Lyckat Diskret: Effekttärningen för dina vapen höjs ett steg. Bonusen varar tills scenen är slut.

Nivå 2: *Du utsätts för en negativ effekt av gifter, droger eller örter*. Dess effekt har ingen verkan på dig.

Nivå 3: Du är under hemlig täckmantel och tillhör ett större namn inom din kultur. Samspråka med din spelledare vad detta innebär.

Naturlig krigare

Nivå 1: Lyckat Diskret: Du gör en obeväpnad attack.

Nivå 2: *Någon angriper dig obeväpnad* (ex. djur): Dina slag mot Kvick är Enkla (2T20).

Nivå 3: Du har klor, spiksvans eller annat som ger ett steg högre effekttärning vid obeväpnad strid.

Obemärkt

Nivå 1: Lyckat Diskret: du blir osynlig när du rör dig i skuggor och du kan se osynliga företeelser.

Nivå 2: *Du blir skuggad*. Du blir medveten om förföljarna. Lyckat Diskret: de förlorar spåret direkt.

Nivå 3: Folk har svårt att komma ihåg ditt utseende.

Stryparkonst

Nivå 1: Lyckat Diskret: du kan slå ut ett passivt människostort mål som är omedveten om dig.

Nivå 2: *Du håller på att förlora medvetandet*. Lyckat Diskret: du håller dig vaken.

Nivå 3: Du tillhör ett hemligt sällskap. Samspråka med din spelledare vad resursen innebär.

Kvick: Natten

[Ficktjuv, Infiltratör, Gycklare]

Exceptionellt kvick

Nivå 1: +1 på Kvick

Nivå 2: +3 på Kvick(totalt +3)

Nivå 3: +5 på Kvick (totalt +5)

Akrobatik

Nivå 1: Du behöver aldrig slå för att klättra eller balansera.

Nivå 2: *Du håller på att ramla*. Lyckad Kvick: du håller dig på fötterna och får en fri handling.

Nivå 3: Vid jaktsekvenser slår du en högre effekttärning (1T6 → 1T8) vid lyckade slag.

Lönnstöt

Nivå 1: Försvarare mot dina attacker kan aldrig använda andra reaktionshandlingar än från Handling.

Nivå 2: *Du blir attackerad.* Lyckat Kvick: Du undviker Skada och får göra en fri attack med dolk.

Nivå 3: Anfall med dolkar har alltid Motstånd 0.

Slipprig

Nivå 1: Lyckat Kvick: du kan klara dig undan tillfälligt genom att skylla på andra.

Nivå 2: *Du får en fri attack mot dig*. Kvick för att undvika är Enkelt (2T20).

Nivå 3: Slag för att klämma sig ur något (ex. bojor) är alltid Enkla (2T20).

Snabbdrag

Nivå 1: Förmågan Initiativ använder alltid Kvick vid överraskning.

Nivå 2: *Du gör en handling.* Kan ta fram något i samband med att du gör en handling.

Nivå 3: Du får göra en extra reaktion per runda, även om det är en reaktion på samma handling.

Tvillingattack

Nivå 1: Lyckat Träffsäker: du träffar med en attack och en frände får en fri attack mot samma mål.

Nivå 2: *Du blir attackerad.* Lyckat Kvick: Du sänker skadan med din effekttärning (1T6) och en frände får göra en fri attack mot anfallaren.

Nivå 3: Att slåss med ett vapen i varje hand höjer effekttärningen ett extra steg (1T6 →1T10).

Listig: Skriften

[Ordensmagiker, Nedtecknare, Svartkonstnär]

Exceptionellt listig

Nivå 1: +1 på Listig

Nivå 2: +2 på Listig (totalt +3)

Nivå 3: +2 på Listig (totalt +5)

Alkemi

Nivå 1: Lyckat Listig ger en dos av noviselixiren motgift, spökljus, långfärdsbröd eller örtkur.

Nivå 2: *Du får händerna på en dos noviselixir.* Det är elementaressens, magikoncentrat, syndroppar, gastdamm, livselixir eller kvävarsporbomb.

Nivå 3: Slaget på Nivå 1 ger 1T6 doser.

Lärd

Nivå 1: Du känner om något är magiskt. Lyckat Listig: Du vet vilka magiska krafter ett föremål besitter.

Nivå 2: *Nivå 1-slaget misslyckas.* Du känner istället en kontakt i en större stad med rätt kunskap.

Nivå 3: Har tillträde till alla bibliotek i världen.

Medicus

Nivå 1: Lyckat Listig: Personer i din närhet, som fått Skada under dagen, läker din effekttärning (1T6). Slå en ny tärning för varje person.

Nivå 2: *Du använder droger eller örter.* De höjer effekttärningen för läkning med ett (1T6 →1T8).

Nivå 3: Du kan tala med vålnader eller nyligen avlidna och kan aldrig bli skrämd eller få sjukdomar.

Taktiker

Nivå 1: Lyckat Listig: första slaget i en konflikt är Enkelt (2T20) för alla fränder som ännu inte agerat.

Nivå 2: *Sällskapet måste hastigt iväg*. Lyckat Listig: du har en gömma med relevant packning.

Nivå 3: Som en fri handling efter ett lyckat slag höjer du effekttärningen för någon annan ett steg.

Mystisk kraft <tematisk sfär>

Ger tillgång till en tematisk sfär. Såvida du inte tillhör dess tradition, ger Mystisk kraft dig 1 Skugga.

Nivå 1: Lyckat Listig: Kraften du utför sker efter 10 minuter och ger dig 1T6 Korruption.

Nivå 2: *Du aktiverar kraften:* Kraften du utför får effekt i slutet av nästa stridsrunda så länge du inte utsatts för Skada, faller eller måste slå ett slag mot Viljestark under den tiden.

Nivå 3: De två högsta utfallen på Korruptions-tärningen (ex. 5, 6 på 1T6) räknas som Korruption 1.

Stark: Järnet

[Bärsärk, Ligist, Riddare]

Exceptionellt stark

Nivå 1: +1 på Stark.

Nivå 2: +2 på Stark (totalt +3)

Nivå 3: +2 på Stark (totalt +5)

Robust

Nivå 1: Kan inte bli omkullslagen.

Nivå 2: *Du är fastkedjad i en icke-magisk boja*: Lyckat Stark: du sliter sönder bojorna.

Nivå 3: Rustningar skyddar en extra effekttärning högre (1T6 → 1T10).

Livvakt

Nivå 1: Förmågan Initiativ använder Stark.

Nivå 2: *När en frände utsätts för något fysiskt*, ta smällen. Skulle ni båda råka ut för samma effekt, exempelvis bli omkullslagna eller skadade, så drabbas du enbart en gång.

Nivå 3: Rustningar skyddar en extra effekttärning högre (1T6 → 1T10).

Rustmästare

Nivå 1: Rustmästaren förstår automatiskt en rustnings mystiska krafter.

Nivå 2: *en vän blir träffad*. Du höjer dess effekttärning. Du får tillbaka din reaktiva handling.

Nivå 3: Du ingår i ett gille. Samtala med din spelledare om vad detta innebär.

Tvåhandskraft

Nivå 1: Lyckat Stark: kan kasta en frivillig människostor person fem meter åt valfritt håll.

Nivå 2: *Du blir anfallen*: Lyckat Kvick. Du sänker Skadan med din effekttärning (1T6) och vräker omkull anfallaren.

Nivå 3: Istället för att vräka omkull anfallaren kan den kastas fem meter åt valfritt håll.

Återhämtning

Nivå 1: Lyckat Stark: du gör din effekttärning (1T6) i Skada på någon i din närhet. En negativ effekt som någon utsatts för i din närhet upphör.

Nivå 2: *Någonting har tappats i scenen.* Lyckat Stark. Du har plockat upp det.

Nivå 3: Läker 2 i Skada extra varje dag.

Träffsäker: Blodet

[Bågskytt, Duellant, Soldenär]

Exceptionellt träffsäker

Nivå 1: +1 på Träffsäker

Nivå 2: +2 på Träffsäker (totalt +3)

Nivå 3: +2 på Träffsäker (totalt +5)

Kortlivad

Nivå 1: Använd Träffsäker istället för Övertygande när du förolämpar någon.

Nivå 2: *Du lyckas med ett slag*. Gör en fri handling och ta 1T6 i Skada före eller efter handlingen.

Nivå 3: Har du Skada har du alltid en högre effekttärning (1T6 →1T8).

Fint

Nivå 1: Så länge du är ren kan du använda Träffsäker istället för Övertygande för att imponera.

Nivå 2: *Du utsätts för all sorts smuts*. Allt detta verkar aldrig fastna på det. Du har alltid en skinande rustning, perfekt hårsvall och ett vinnande leende.

Nivå 3: Vapen i din ägo anses ha fin kvalitet och höjer effekttärningen ett extra steg (1T6 → 1T10).

Prickskytt

Nivå 1: Spendera en aktiv eller fri handling för att slippa slå för nästa avståndsattack.

Nivå 2: *Du blir angripen av ett avståndsvapen*: Lyckat Kvick: du får dra av 1T6 från Skadan och får göra en fri handling.

Nivå 3: När du använder avståndsvapen har du alltid Motstånd 0.

Sköldkamp

Nivå 1: Lyckat Träffsäker: vräk omkull motståndaren.

Nivå 2: *En frände blir attackerad av ett avståndsvapen.* Lyckat Träffsäker. Du tar bort skadan helt.

Nivå 3: Slå din effekttärning (1T6) för att göra Skada när du använder nivå 1.

Stångverkan

Nivå 1: Du kan tackla upp vilken normal dörr som helst. Lås eller tvärslå spelar ingen roll.

Nivå 2: *Någon rusar mot dig när du håller ett spjut med räckvidd.* Du får göra en fri attack.

Nivå 3: Om du har ett spjut med räckvidd kan du aldrig bli omringad.

Vaksam: Väsendet

[Falkenär, Häxjägare, Spejare]

Exceptionellt vaksam

Nivå 1: +1 på Vaksam

Nivå 2: +2 på Vaksam (totalt +3)

Nivå 3: +2 på Vaksam (totalt +5)

Djurfrände

Nivå 1: Ett av dina karaktärsdrag räknas ha 13 i värde, vilket symboliserar att du använder djuret. Dör djuret får du byta ut det till nästa spelmöte men måste byta vilket Karaktärsdrag den ger värde till.

Nivå 2: *Om du blir träffad*: din djurfrände slänger sig emellan och tar smällen. Tålighet 5.

Nivå 3: Du kan kommunicera med den djurgrupp som din frände tillhör.

Häxsyn

Nivå 1: Lyckat Viljestark: ser högsta värdet av Korruption eller Skugga. Ger 1 temporär Korruption.

Nivå 2: *Känner på sig när en entitet utsätts för Korruption*. Lyckat Viljestark: säger vem/vad det är, om entiteten är inom synhåll.

Nivå 3: Ser en syn, på nivå 1, när entiteten senast utsattes för Korruption och får reda på både dess värden i Korruption, Skugga och Viljestark.

Monsterlärd

Nivå 1: Lyckat Listig: allt gruppen gör mot monstret är Enkelt (2T20) i grund.

Nivå 2: *Monstret är hotfullt.* Lyckat Listig: den väljer att inte attackera om såvida den inte hotas.

Nivå 3: Du känner alltid på dig när det finns ett monster i närheten. Inte var, men att den finns.

Sjätte sinne

Nivå 1: Lyckat Vaksamhet: gruppen behöver inga facklor i mörka områden.

Nivå 2: *En frände befinner sig i fara.* Du känner detta. Lyckat Vaksamhet: du vet var någonstans.

Nivå 3: En gång per spelmöte kan spelaren få en ledtråd, om vad som ska hända, från spelledaren.

Överlevnadsinstinkt

Nivå 1: Får använda Vaksamhet istället för Kvick när vid reaktionsslag.

Nivå 2: *Du råkar i bakhåll.* Lyckad Vaksamhet: du får två fria handlingar.

Nivå 3: Alla Vaksamhetsslag är Enkla (2T20) i grund.

Viljestark: Slöjan

[Häxkonstnär, Mystiker, Teurg]

Exceptionellt viljestark

Nivå 1: +1 på Viljestark

Nivå 2: +2 på Viljestark (totalt +3)

Nivå 3: +2 på Viljestark (totalt +5)

Häxkonster (tradition)

Nivå 1: Lyckat Viljestark: Med hjälp av offer frigör du kraften och utför dess effekt efter 10 minuter. Om du inte spenderat en scen på att skaffa offret kan du betala 1 daler eller 1T6 Korruption istället.

Nivå 2: *När du utsätts för påverkan av en kraft:* Alla slag för Viljestark är Enkla (2T20).

Nivå 3: Du får köpa vilka krafter som helst utan att behöva få Skugga.

Ordensmagi (tradition)

Nivå 1: Lyckat Viljestark: Du utför en kraft som tar dig 10 minuter, kräver 1T6 Korruption, men de två högsta utfallen på Korruptions-tärningen (5, 6 på 1T6) räknas som Korruption 1.

Nivå 2: *När du aktiverar en kraft:* du påverkar upp till fem individer.

Nivå 3: Du kan aldrig ta Skada av eld, vare sig den är naturlig eller onaturlig.

Svartkonst (tradition)

Nivå 1: Lyckat Viljestark: du får 1T6 Korruption och utför kraften efter 10 minuter. Om du slår lika med eller under din Skugga lyckas slaget och kräver endast 1 Korruption.

Nivå 2: *Du vidrör någon med Korruption:* Lyckad Viljestark: Du får veta dess Korruption och Skugga.

Nivå 3: Slag som involverar personer du vidrört inom en vecka, och som har Skugga, är Enkla (2T20).

Teurgi (tradition)

Nivå 1: Lyckat Viljestark: Du utför en kraft efter 10 minuter och ger dig 1T6 Korruption. Du lyser upp (styrka: fackelsken) och höjer dina effekttärningar ett steg tills dess att Korruptionen bleknat.

Nivå 2: *Du får Skada eller Korruption:* Du får välja om du ska ta det som Korruption eller Skada.

Nivå 3: Varje sommar, den dag solen står som högst, sänks både Skugga och Ärr ett steg.

Trollsång (tradition)

Nivå 1: Lyckat Viljestark: Du utför en kraft efter 10 minuter och ger dig 1T6 Korruption. Effekten avtar aldrig av sig självt, utan du väljer när den ska sluta.

Nivå 2: *Du blir attackerad medan du brukar kraften:* Lyckat Kvick: Du får dra av 1T8 från Skadan.

Nivå 3: Du har en extra reaktionshandling per runda.

Övertygande: Handen

[Charlatan, Orakel, Skattletare]

Exceptionellt övertygande

Nivå 1: +1 på Övertygande

Nivå 2: +2 på Övertygande (totalt +3)

Nivå 3: +2 på Övertygande (totalt +5)

Kontaktnät

Nivå 1: Lyckad Övertygande: en gång per spelmöte kan du lösa en uppgift genom att be om en tjänst.

Nivå 2: *Du hamnar i trubbel.* Lyckad Övertygande: du kan avvärja situationen med att hänvisa till personer du känner. Vad detta ger för konsekvenser beror från situation till situation.

Nivå 3: Ditt kontaktnät är ett hemligt gille. Samspråka med din spelledare vad resursen innebär.

Dominera

Nivå 1: Lyckad Övertygande: du får gratis transport och beskydd till platser inom en veckas restid.

Nivå 2: *Misslyckad Övertygande-slag*. Genom hot får du ändå din vilja igenom. Vad detta ger för konsekvenser senare beror från situation till situation.

Nivå 3: Du har ett större handelsområde. Samspråka med din spelledare vad resursen innebär.

Ledare

Nivå 1: Lyckad Övertygande: första slaget i en konflikt är Enkelt (2T20) för alla som ännu inte agerat.

Nivå 2: *Ni råkar i bakhåll.* Lyckat Övertygande: alla fränder som ännu inte agerat får en fri handling.

Nivå 3: Du har en mecenat. Samspråka med din spelledare vad resursen innebär.

Privilegierad

Nivå 1: Lyckat Övertygande: din titel gör att lägre folk åtlyder dig.

Nivå 2: *Om du slår över ett av dina karaktärsdrag*. En gång per speltillfälle så assisterar en tjänare dig så att du ändå klarar handlingen.

Nivå 3: Du tillhör en hemlig sekt i överklassen. Samspråka med din spelledare vad resursen innebär.

Ståndaktig

Nivå 1: Får använda Övertygande istället för Viljestark.

Nivå 2: *Reaktionsslag mot magi eller korruption:* Du ignorerar effekten och får en fri handling.

Nivå 3: Alla reaktionsslag med Viljestark är Enkla (2T20) i grund.

Kommentarstråd

https://www.rollspel.nu/threads/nya-grundregler-till-symbaroum.83680/

Ändringslog

240724

- Skrev karaktärsskapande, konflikterregler och förmågor.

240727

- Omformulerade konfliktreglerna. Band samman konflikt med strid på ett mer naturligt sätt.
- Rustningstärning och vapentärning är nu bara effekttärning, vilket är vad en person slår i konflikt.
- Effekttärningen kan vara resurser. Omformulerade alla grupper i förmågor som “resurser”.
- Man slår inte för karaktärsdrag. Att få slå en tärning är att aktivera en förmåga.
- Lade till förmågorna Handling, Initiativ och Stridshandling.
- Läkning ökar till 2 för Stark 14+.
- Lade till en kommentar om att köpa nya förmågor.
- Lade till Erfarenhetsmarkörer.
- Lade till Designmål.
- Lade till lyten under Skador.
- Lade till en regel om att Fly.
- Förmågor
    - Akrobatik fick Nivå 3 ändrad.
    - Djurfrände: Djuret har 5 i Tålighet.
    - Giftbrukare fick Nivå 1 ändrad.
    - Medicus fick Nivå 3 ändrad.
    - Privilegad fick Nivå 1 ändrad.

240728

- Lade till förmågor specifika för släktet.
- Drog ned antalet förmågor man får från början till 3 nivå 1-förmågor eller 1 nivå 2-förmåga.
- Omformulerade Konflikt-reglerna så att det är mer uppenbart att motståndarsidan aldrig slår.

240801

- Döpte om föremåge-kategorin “Staden” till “Arket”.
- Strid är omformulerat.
- Kortlivad är ändrad till att vara mindre destruktiv. Nivå 3 är omskriven.
- Fyllde på med information kring Häxkonster, Ordensmagi, Teurgi och Svartkonst
- Fyllde på med information kring Mystisk kraft.

- Fint nivå 3 ger nu alltid en extra nivå-tärning för vapen.
- Överlevnadsinstinkt nivå 2 ger nu två fria handlingar vid bakhåll.
- Tog bort förmågorna Ritualist, Järnnäve och Strålkast.
- Flyttade Mystiskt kraft till Arket (Listig) från Slöjan (Viljestark).
- Tog bort förmågan Förväxling. Det får vara en mystisk kraft istället.
- Flyttade Häxsyn till Väsendet (Vaksam) från Slöjan (Viljestark).

240804

- Döpte om föremåge-kategorin “Arket” till “Skriften”.
- Utformade texten kring Korruption och Skugga. Gav länk till kraft-dokumentet.
- Häxsyn nivå 1 och 3 skrevs om för att följa texten för Korruption och Skugga.
- Skrev om nivå 1 på Mystisk kraft och Ordensmagi för att följa texten kring mystiska krafter.
- Tog bort förmågan Långlivad och ersatte den med Trollsång (tradition).
- Bortbytingar får Ståndaktig istället för Långlivad som släkt-förmåga.
- Resar får Stångverkan istället för Långlivad som släkt-förmåga
- Sänkte Resars Viljestark från 10 till 8.

240808

- Ändrade nivå 2 i Teurgi.
- Lade till en rad om effekttärning på 0 och 1 och hur den höjs.

240817

- Omformulerade texter för att de ska vara tydligare och ha bättre flöde.
- Skrev om nivå 3 i Snabbdrag.

240819

- Ändrade nivå 1 och 3 i Trollsång.

240826

- Skrev om avsnittet om Strid, för att tydliggöra stridsrundor.
- Bytte plats på nivå 2 och 3 i Giftkännare.
- Skrev om nivå 2 och 3 på Medicus.
- Skrev om nivå 1 i Återhämtning.
- Skrev om nivå 3 i Giftkännare
- Skrev om nivå 2 i Akrobatik

240902

- Skrev om nivå 1 och 3 för Lönnstöt
- Skrev om nivå 1 för Slipprig.
- Nivå 1 för Livvakt gäller bara vid överraskning.

240907

- Försvar via Kvick drar av 1T6 på inkommande Skada istället för tar bort Skadan helt.

241108

- Kortade ned texten kring konflikt, strid och skada för att göra den tydligare.

241114

- Lade till länkar från släktesförmågor till förmågebeskrivningarna.
- Förtydligade att handlingar kräver aktivering av en förmåga som använder sig av karaktärsdrag.
- Tog bort Tålighet som term och införde Ärr - permanent Skada - så att den följer samma procedur som Skuggan för Korruption.
- Skrev om nivå 1 och 3 på Stridshandling, för att förtydliga att effekttärningen ger Skada och att vapen och rustningar höjer effekttärningen ett steg.
- Ändrade alla förmågor, förutom för Sköldkamp, som tog bort Skadan helt till att de sänker Skadan med 1T6.
- Lade till namnen på elixiren på Alkemi samt beskrivningar.
- Lade till beskrivningar av stigma genererat från Skugga.
- En Lärd känner om någonting är magiskt.
- Ändrade Livvakt, nivå 1.
- Ändrade Giftbrukare, nivå 1.
- Ändrade Obemärkt, nivå 1.
- Kastade om nivå 1 och 2 på Snabbdrag.
- Teurgi, nivå 3, sänker både Ärr och Skugga varje midsommar.
- Ändrade sköldkamp, nivå 3.
- Ändrade Taktiker, nivå 3.
- Ändrade Lönnstöt, nivå 3.
- Ändrade Prickskytt, nivå 3 till att använda samma mekanik som Lönndom, nivå 3.
- Lade till “människostor” som krav på Stryparkonst, nivå 1.

241120

- Kastade om nivå 3 till nivå för Rustmästare.
- Skrev om förmågan för Rustmästare, nivå 2.

241124

- Tog bort restriktionen att en rollperson bara fick köpa från en av de åtta förmåge-kategorierna.
- Tog bort att man kan få en till reaktiv handing med erfarenhetsmarkörer.
- Lade till att man kan spendera erfarenhetsmarkörer för att förstärka en mystisk kraft.
- Lade in en länk till ett häfte där varje förmåga finns som ett kort.
- Ändrade nivå 1 och 3 för Trollsång.

250130

- Tog bort kommentaren att vapen höjde Effektskadan.
- Dubblade kostnaden för Nivå 1 till 4 poäng, för att undvika att man köper alla förmågor snarare än att specialicera sig. Dessutom kostar då en fullärd förmåga 20 poäng istället för 18.
- Skrev om texten om hur många förmågor rollpersonen börjar med.