

Symbaroum errata

VERSION 1.0



TROTS IDOGT ARBETE och värdefull hjälp av speltestare har ett antal otydligheter och balansproblem smugit sig in i Symbaroums grundbok. Tack till de spelare och spelledare som har hjälpt oss att återfinna dessa, och extra applåder till de av er som också kommit med kloka förslag på rättelser och förtydliganden.

FÖRTYDLIGANDE: Ett förtydligande avser en regel som finns (i alla fall underförstått) och gäller som tänkt men som vi inte lyckats förklara på ett begripligt eller tillräckligt tydligt sätt.

RÄTTELSE: En rättelse är en ändring av det som anges i grundboken, och ändringen görs i syfte att rätta till spelbalansen.

BEPANSRING (MONSTERS VÄRDEN)

RÄTTELSE: Några av de monster som har *Bärsärk* till minst nivå gesäll har sin bepansring felaktigt angiven som: "X, X+3 mot en träff per runda". *Bärsärk* på gesällnivå ger +2 i skydd mot alla attacker. Korrekt värde för dessa är alltså "X+2".

Följande monster ska alltså ha Bepansring enligt nedan:

- **Rovtroll, Hungrigt och Grupplevande:**
Bepansring: Trollskinn 4
- **Härskartroll:** Bepansring: Trollskinn 7
- **Ärketroll:** Bepansring: Trollhud 10
- **Baiagorn:** Bepansring: Björnsärk 4

BEVÄPNING (MONSTERS VÄRDEN)

RÄTTELSE: Vissa monster besitter förmågorna *Naturlig krigare* och *Järnnäve* samt det monstrosa särdraget *Robust*. Det sätt som dessa interagerar på har på sina håll blivit fel.*

Ärketroll har dessutom endast en attack och dess skada är fel angiven.

Följande gäller därmed för nedanstående monster och deras skador/antal attacker:

- **Härskartroll:** Bevärning: Klor (kort) två attacker mot samma mål, skada 13 och 10
- **Ärketroll:** Bevärning: Klor 16 (långt)
- **Lindorm:** Bevärning: Bett (kort), en attack skada 14 eller två attacker mot samma mål, skada 12 och 8
- **Urstyggelse:** Klor (långt) antingen en attack skada 20 eller två attacker mot samma mål, skada 18 och 14.

Samtliga attacker ger dessutom 4 temporär korruption.

*Särdraget *Robust* ger extra skada till en attack per runda, men är passiv. *Naturlig krigare gesäll* ger två attacker som en aktiv förmåga, *Järnnäve mästare* är också aktiv - de kan alltså inte båda verka samtidigt. Ett monster som är gesäll i *Naturlig krigare* och *mästare* i *Järnnäve* får välja mellan att göra två attacker eller att göra en attack med +2 i skada. *Robust* kommer att ge extra skada på en av de två attackerna från *Naturlig krigare gesäll*.

BLODSBAND (RITUAL)

FÖRTYDLIGANDE: Ritualen sänker Permanent korruption, vilket inte helt tydligt framgår av beskrivningen i grundboken.

BÄRSÄRK (FÖRMÅGA)

RÄTTELSE: På novisnivå står det nu att karaktärsdraget *Kvick* sänks till 5 vid beräkning av *Försvär*. Det korrekta är att karaktärsdraget som *Försvär* baseras på sänks till 5, oavsett vilket karaktärsdraget är. Förmågan *Taktiker* (gesäll) låter rollpersonen använda *Listig* istället för *Kvick* vid beräkning av *Försvär*. Förmågan *Sjätte sinne* (gesäll) låter rollpersonen använda *Vaksam*. I kombination med *Bärsärk* (novis) sänks då *Listig* respektive *Vaksam* till 5 avseende *Försvär*.

ERFARENHET

FÖRTYDLIGANDE: Vi rekommenderar att erfarenhet delas ut vid äventyrets slut, då kan alla spelarna i egen takt planera sin rollpersons utveckling utan att påverka spelet. Ett alternativ för de spelgrupper som inte tycker det stör att ta Erfarenhet allt eftersom är såklart att istället dela ut Erfarenhet direkt efter scenens slut. Detta kanske framför allt lockar grupper som spelar med den alternativa regeln Omslag för Erfarenhet.

FLAMMANDE TJÄNARE (RITUAL)

FÖRTYDLIGANDE: Den exempeltjänare som anges i grundboken (s 142) utgår från en medeltung rustning, svärd och sköld. Mystikern får detta med ritualen, det vill säga detta är grundversionen. Om mystikern kommer över en tung rustning kan ritualen utföras på den istället, precis som andra vapen kan användas som bevärning på en flammande tjänare.

FÖRMÅGOR SOM ERSÄTTER ETT KARAKTÄRSDRAG MED ETT ANNAT

FÖRTYDLIGANDE: Vissa förmågor ersätter ett karaktärsdrag med ett annat. Dessa ersättningar gäller också då i alla förmågor som baseras på karaktärsdraget i fråga, under förutsättning att andra begränsningar respekteras. Exempel: *Sjätte sinne* låter en skytt ersätta *Träffsäker* med *Vaksam* enbart för attacker med avståndsvapen, medan förmågan *Prickskytt* använder *Träffsäker* på gesällnivå. En rollperson med både *Sjätte sinne* och *Prickskytt* kan använda *Vaksam* för alla slag med *Träffsäker* där avståndsvapen används.

Det är alltid frivilligt att ersätta ett karaktärsdrag med ett annat, dvs det behöver inte göras om inte det nya karaktärsdraget är högre än det första.

FÖRSVAR (MONSTERS VÄRDEN)

RÄTTELSE: Ärketroll ska ha *Försvär* +7

HAMNSKIFTE (MYSTISK KRAFT)

FÖRTYDLIGANDE: En hamnskiftare kan välja olika bestar allt eftersom vad som passar situationen. Bestens värden förblir desamma men spelledaren kan låta bestars sinnen spela in i problemlösning, ex. kan en jakaar (vargbest) kanske spåra enbart på lukt medan en mara ser i svagt ljus och så vidare.

Hamnskifte ger inte någon förmåga att kommunicera med bestar, förvandlingen omfattar endast fysiska attribut.

INKOMSTER

I tabell 18: Inkomster anges Daglönarens dagliga sold till 1 örteg; det ska vara 1 örteg på landet och 1 skilling i stad - det vill säga detsamma som omkostnaden för att leva ett enkelt liv på landet respektive i staden. Daglönare lever ur hand i mun, med andra ord.

JÄRNNÄVE (FÖRMÅGA)

FÖRTYDLIGANDE: På mästarnivå kan man göra en extra stark attack per runda, som ger 1T8 i skada. Denna tärning ersätter då den T4 som förmågan ger till alla attacker på gesällnivå, de läggs med andra ord inte ihop.

KASTVAPEN

FÖRTYDLIGANDE: Att dra ett kastvapen är en fri handling (Kastvapen s 148).

LEDARE (FÖRMÅGA)

FÖRTYDLIGANDE: Ledarens korruptionströskel baseras fortfarande på *Viljestark*.

LIVSELIXIR (ALKEMISKT ELIXIR)

RÄTTELSE: Livselixir ska dessutom ge 1 Temporär korruption per runda det verkar (s 153). Detta för att balansera elixirets helande kraft mot andra sätt att läka skador.

FÖRTYDLIGANDE: Elixir verkar på rollpersonens initiativ, vilket innebär att om rollpersonen agerar tidigt i striden och inte tagit skada så händer ingenting. Då kommer den helande effekten först på rollpersonens tur i nästkommande runda.

LÅNGT (KVALITET)

FÖRTYDLIGANDE: Kvaliteten Långt ger rollpersonen maximalt ett frislag per runda, dock enbart mot en fiende med icke långt vapen, och enbart i den runda du och fienden möts. Du kan utdela frislaget både på din egen handling (om du flyttar fram till fienden) och på fiendens (om fienden flyttar fram till dig).

Gesällnivån på förmågan *Stångverkan* upphäver begränsningen på ett frislag per runda. Du får dock fortfarande bara frislag under den runda du och fienden möts, och fienden får fortfarande inte själv ha långt vapen.

Mästarnivån på förmågan *Stångverkan* innebär att de av dina frislag du gör på fiendernas handling som träffar också avbryter respektive fiendes anfall. Fienden räknas dock fortfarande som att ha mött dig; dvs för att fortsatt förhindra fienden från att anfalla dig måste du aktivt anfalla (och träffa) denne. Fiender som du håller stången med mästarnivåns effekt kan inte anfalla dig med stridshandlingar, men är inte hindrade från att själva göra frislag om den situationen uppkommer.

MAGIKONCENTRAT (ALKEMISKT ELIXIR)

RÄTTELSE: Magikoncentrat ger också 1T4 Temporär korruption, detta för att balansera elixirets effekt (s 153).

MATERIAL FÖR MYSTISKA KRAFTER

FÖRTYDLIGANDE: Material som används för mystiska krafter förbrukas när kraften kastas. Detta har normalt sett ingen inverkan på spel, då material är angivet för att skapa känsla och ge spelaren något att utgå ifrån beskrivningen av kraftens användande (se Material s 130).

MONSTERLÄRD (FÖRMÅGA)

FÖRTYDLIGANDE: Förmågan monsterlärd ger vid ett lyckat *Listig* spelaren tillgång till fiendens alla värden och stats - även för specifika fiender/individer av en viss sort. Notera att rollpersonen endast kan studera en fiende per runda, trots att förmågan har handlingstypen fri. Om fienderna är flera och varierande måste spelaren välja vilken rollpersonen studerar först och vilka som studeras senare rundor.

MONSTERS ANFALLSSLAG

FÖRTYDLIGANDE: För att underlätta för spelledaren anges på sidan 3 i denna errata alla monsters anfallslag. Notera att deras bästa attack kan vara ett monstros särdrag eller en mystisk kraft och inte det vapen som anges under *Beväpning*.

MOTSTÅNDARES MODIFIKATIONER

FÖRTYDLIGANDE: Motståndares modifikationer beräknas utifrån deras karaktärsdrag på följande sätt: Modifikation = (10 - karaktärsdrag). Exempel: Ett monster med karaktärsdrag 11 får modifikationen -1 (10 - 11 = -1), ett monster med ett karaktärsdrag på 7 ger modifikationen +3 (10 - 7 = 3).

MONSTER OCH MOTSTÅNDARE (VÄRDEN, SAMMANFATTNING)

RÄTTELSE: För tydlighets skull återges på sidan 4 justerade värden för monster som har felaktigheter i grundboken.

NATURLIG KRIGARE (FÖRMÅGA)

RÄTTELSE: Mästarnivån ska vara en passiv förmåga, d v s att alla de attacker som sker med naturliga vapen får +1T6 i skada.

OMKOSTNADER

RÄTTELSE: I tabell 20: Omkostnader anges Liv i fält per dag till 10+ daler. De värden som gäller är givetvis de som anges under det, för fotsoldat, ryttare och riddare.

PRICKSKYTT (FÖRMÅGA)

FÖRTYDLIGANDE: Förmågan *Prickskytte* på gesällnivå når fast offret för förflyttning, men inte för handlingar som att dra vapen, ladda om eller liknande. Endast faktisk förflyttning påverkas.

PROJEKTILVAPEN I NÄRSTRID

FÖRTYDLIGANDE: Ett projektilvapen kan inte avfyras i närstrid. Skytten måste antingen välja att Bryta närstrid (s 161) eller byta vapen (en förflyttningshandling för de flesta vapen, dock inte vapen med kvaliteten *Kort* vilka dras som en fri handling). *Försvar* påverkas inte av att befinna sig i närstrid med ett projektilvapen i händerna.

Tabell: Monster och anfallslag

MONSTER	FÖRMÅGA	ANFALLER MED KARAKTÄRSDRAG	MODIFIKATION
Våralv	–	Träffsäker	0
Försommaralv	Sjätte sinne	Vaksam (pilbåge)	-5
	–	Träffsäker (svärd)	0
Sensommaralv	–	Träffsäker	-5
Höstalv	Larvböld	Viljestark	-5
	–	Träffsäker (svärd)	+1
Rovtroll, hungrigt	–	Träffsäker	-3
Rovtroll, grupplevande	–	Träffsäker	-3
Härskartroll	–	Träffsäker	-3
Ärketroll	Järnnäve	Stark	-8
Kultist, invigd	–	Träffsäker	0
Kultist, sektledare	Förhäxa	Automatisk framgång	0
	–	Träffsäker (svärd)	+1
Rövare	–	Träffsäker	0
Rövarhövding	Dominera	Övertygande	-5
Jägarsoldat	–	Träffsäker	-1
Jägarkapten	Taktiker	Listig	-3
Sjävlärd häxjägare	–	Träffsäker	0
Svartkappa	–	Träffsäker	0
Lycksökare	–	Träffsäker	-1
Plundrare	Järnnäve	Stark	-5
Bykrigare	–	Träffsäker	-5
Gardeskrigare	Järnnäve	Stark	-5
Etterskara	–	Träffsäker	-5
Drypargadd	–	Träffsäker	-3
Mara	–	Träffsäker	-1
Baiagorn	–	Träffsäker	0
Urorne	Järnnäve	Stark	-5
Kanaran	Stryparkonst	Listig	-6
Lindorm	Järnnäve	Stark	-3
Kränka	–	Träffsäker	-3
Trollslända	–	Träffsäker	-5
Stygelsefödd människa	–	Träffsäker	-5
Stygelsefödd jakaar	Järnnäve	Stark	-5
Stygelsefödd urorne	Järnnäve	Stark	-5
Urstyggelse	Järnnäve	Stark	-8
Frostljus	–	Träffsäker	0
Dragoul	Järnnäve	Stark	-5
Nekromag	Bända vilja, Skräckslå	Viljestark	-5
	–	Träffsäker (gastklor)	0
Griftgångare	Järnnäve	Stark	-5
	Gravkyla	Viljestark	-3

Tabell: Rättade värden för monster

MONSTER	BEVÄPNING	BEPANSRING	FÖRSVAR
Rovtroll	-	Trollskinn 4	-
Härskartroll	Klor (kort) två attacker mot samma mål, skada 13 och 10	Trollskinn 7	-
Ärketroll	Beväpning: Klor 16 (långt)	Trollhud 10	+7
Rövarhövding	-	-	0
Baiagorn	-	Björnsärk 4	-
Lindorm	Bett (kort), en attack skada 14 eller två attacker mot samma mål, skada 12 och 8	-	-
Urstyggelse	Klor (långt), en attack skada 20 eller två attacker mot samma mål, skada 18 och 14. Samtliga attacker ger dessutom 4 temporär korruption.	-	-

RENANDE ELD (RITUAL)

FÖRTYDLIGANDE: Ritualen sänker Permanent korruption, vilket inte helt tydligt framgår av beskrivningen i grundboken.

RÖVARHÖVDING (MONSTER)

RÄTTELSE: Rövarhövdingen ska ha *Övertygande* 15 (-5), *Kvick* 13 (-3), *Vaksam* 11 (-1) och *Träffsäker* 5 (+5). Detta ger *Försvar* 0 (Rövarhövding s 211).

SJÄLSSTEN (RITUAL)

FÖRTYDLIGANDE: Ritualen sänker Permanent korruption, vilket inte helt tydligt framgår av beskrivningen i grundboken.

SKADETÄRNINGAR HÖGRE ÄN 1T12

1T12 är den högsta skadetärning som man kan uppnå. Om man innehar den och (via en artefakt eller dyligt) får skadan höjd ytterligare nivå ger den ytterligare nivån +1. Exempel: *Svavelkaskad* gör 1T12 i skada och om rollpersonen får en artefakt (exempelvis Eldstenen från Det Förlovade Landet) som ökar skadetärningen med en valör blir skadan istället 1T12+1.

SKJUTA IN I NÄRSTRID (SÄRSKILD HANDLING)

FÖRTYDLIGANDE: Det finns inget avdrag på chansen att träffa när man skjuter in i närstrid. Notera dock att det krävs fritt skottfält (se Skottfält s 161), då skyttar ofta måste spendera en förflyttning för att få fritt skottfält mot en fiende. Detta är av relevans för vapen vilka kräver en förflyttningshandling som omladdning (ex armborst).

STÅNGVERKAN I (FÖRMÅGA)

FÖRTYDLIGANDE: Gesällnivån upphäver begränsningen på ett frislag per runda. Dock ges fortfarande bara frislag den runda rollperson och fiende möts, och fienden får fortfarande inte själv ha långt vapen. Två långa vapen tar ut varandra.

Mästarnivån innebär att de frislag som görs på fienders handlingar också avbryter respektive fiendes anfall - om frislagen lyckas. För att fortsatt förhindra fienden från att anfalla måste denne anfallas aktivt (och träffas) med stridshandlingar. Frislagen sker som vanligt endast när kombatanterna möts. Fiender som hålls stängna kan inte anfalla med stridshandlingar, men de får frislag som vanligt, exempelvis om spjutkampen drar sig ur närstrid.

STÅNGVERKAN II (FÖRMÅGA)

FÖRTYDLIGANDE: *Stångverkan* förutsätter att rollpersonen har

det långa vapnet i två händer, även om ex spjut går att använda med en hand (Långa vapen s 149). Ett spjut använt med en hand förlorar inte bara kvaliteten Långt utan användaren kan inte heller använda *Stångverkan* för att få frislag mot fiender, då denna effekt är beroende av kvaliteten Långt.

SKYDDSHELGON (RITUAL)

FÖRTYDLIGANDE: *Skyddshelgon* kan inte förses med andra vapen eller annan rustning (som en *Flammande tjänare* kan). Om skyddshelgonet med *Erfarenhet* införskaffar en förmågan som rör vapen omvandlas vapnet till motsvarande typ. Med *Stångverkan* blir det en ljushillebard (med kvaliteten *Djupverkande*), med *Tvåhandskraft* omvandlas vapnet till en tvåhands stridssläga av ljus (och behåller därmed kvaliteten *Länkat*). Med *Tvillingkraft* får skyddshelgonet två ljusgissel etc.

Skyddshelgonets rustning kan inte ändras, men förmågan *Rustmästare* gör den bättre såklart.

RÄTTELSE: Skyddshelgonets vapen (ljusgissel) ska däremot ha kvaliteten *Länkat*. Dessutom ska ljusgisslet göra 1T8 i skada, inte 1T6.

SKÖLDKAMP (FÖRMÅGA)

FÖRTYDLIGANDE: På gesällnivå följs en lyckad vapenattack av en separat attack med skölden. Den attacken görs som vanligt med ett eget anfallsslag för att avgöra träff eller miss.

TEMPORÄR KORRUPTION

RÄTTELSE: Temporär korruption som uppkommer när någon av använder en mystisk kraft eller ritual ändras till 1T4 korruption (s 176). Detta för att ge självlärda besvärjare avsedd risknivå. Nuvarande nivå är alltför bestraffande och gör självlärda besvärjare svårspelade eller i varje fall inte så roliga/spännande att spela som det var avsett.

FÖRTYDLIGANDE: Temporär korruption försvinner efter scenens slut, i enlighet med tabell 26 (s 176).

TÅLIGHET (SEKUNDÄR EGENSKAP)

FÖRTYDLIGANDE: Under sekundära egenskaper borde *Tålighet* definieras som "Tålighet = Stark (minst 10)". (se Sekundära egenskaper s 101).

ÅTERHÄMTNING (FÖRMÅGA)

RÄTTELSE: *Återhämtning* kan användas en gång per strid där rollpersonen har tagit skada. Detta för att förmågan ska balansera bättre mot andra sätt att läka skada.