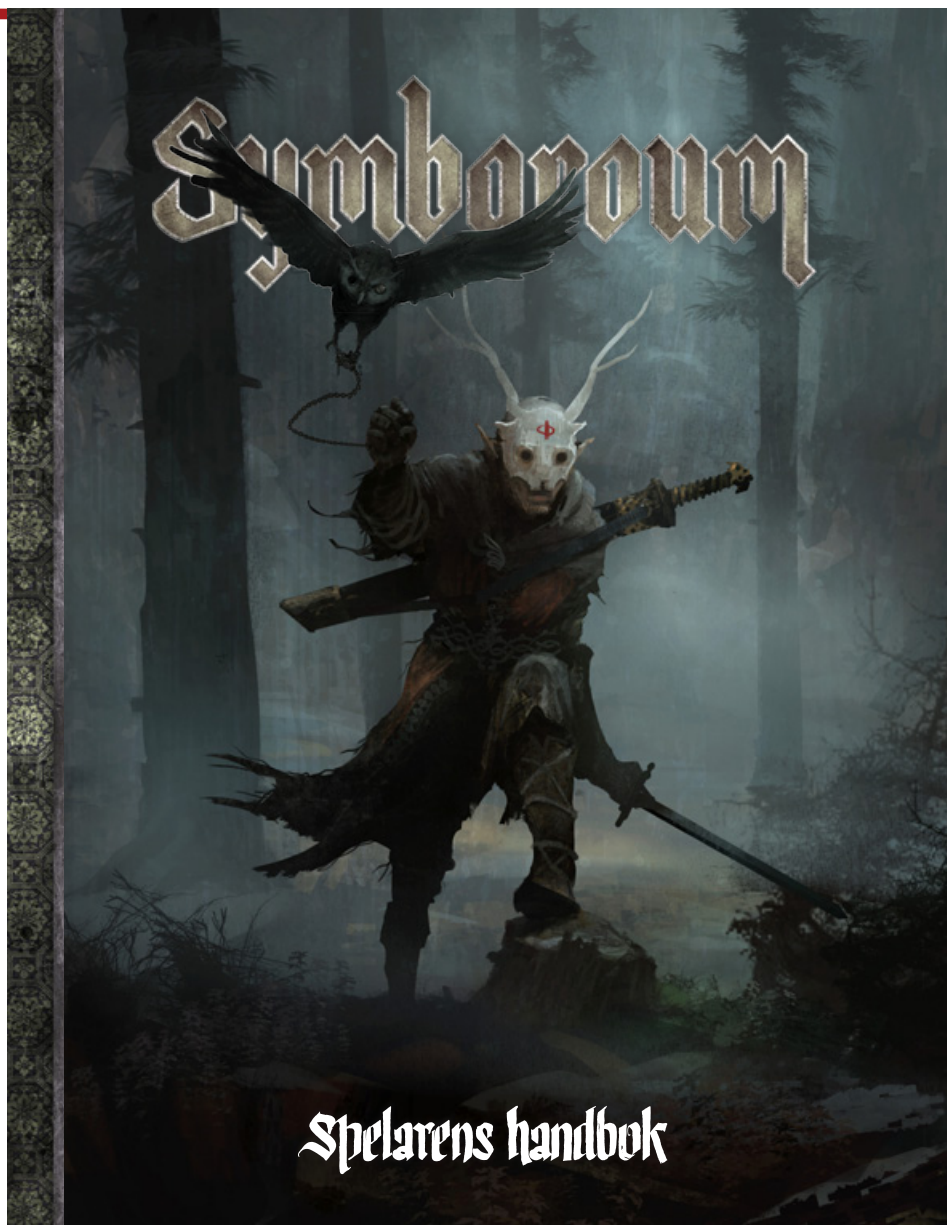


EXTRA ALLT

Fenix har träffat Järnringens Mattias Lilja för ett snack om den kommande *Spelarens handbok*. Om det strålände vädret bidrar låter vi vara osagt, men det skiner verkligen om Lilja när han får gå loss om *Symbarooms* troll, artefaktmakare, alkemiska eldrör och elityrken. Och efter en stund är det omöjligt att inte flina med: att döma av samtalet innebär *Spelarens handbok* en rejäl utveckling av *Symbaroom*, vad gäller både regelverk och spelvärld.

BILD MARTIN BERGSTRÖM



INTERVJU MED MATTIAS LILJA INFÖR SPELARENS HANDBOK TILL SYMBAROOM

*Kan man inledningsvis få en övergripande bild av innehållet i *Spelarens handbok*?*

Spelarens handbok ger *Symbarooms* spelare väldigt mycket mer att välja på - fler släkten, yrken, förmågor, krafter, ritualer, utrustningsalternativ och allt detta kryddat med sammanhörande regelalternativ. Det är en rejäl utökning av spelarnas arsenal. Samtidigt tillför texten mer kött på spelvärdens ben. Många av grundbokens släkten och yrken var avsedda för spelare som är nya för *Symbaroom*; i *Spelarens handbok* förutsätter vi att spelarna är lite varma i kläderna, förstår mer om världen och är redo att axla roller som ligger närmare spelets kärna och grundkonflikt.

Om vi börjar med de nya släktena, nu kan man spela både alv och troll om jag förstår rätt?

Spelarens handbok presenterar *Alv*, *Troll*, *Dvärg*, *Alvtagna människa* och *Vandöd* som

spelbara släkten. Alver är som bekant skogen Davokars väktare och grundare till Järnpakten, en orden som bekämpar korrruptionen. Trollen lever i underjorden och har länge försökt hålla sig till sitt, något som blir allt svårare i takt med att korrruptionen tilltar. Dvärgar är ett tidigare träsläkte, skapat av *Symbarooms* mästare för att slava och tjäna. Numera är dvärgarna sina egna mästare, fullt inställda på att inte tjäna någon annan än den egna familjen.

Alvtagna människor är sådana som tagits av alver i utbyte mot en bortbyting. Att som människa växa upp bland alver är inte alltid är så magiskt som det låter. Alverna ser dem ungefär som en jägare betraktar sina hundar - nyttiga och värda ömhet men knappast någon jämlike.

Vandödhed är en förbannelse eller smitta som tycks spridas i världen, kanske i sig ett symptom på en alltmer korrumpad värld. Vandöda är utmanande att spela, då de är

jagade av många - häxjägare som vill bränna dem på bål, mystiker som vill studera dem i detalj samt förstås en allmänt fientlig fackel- och höjtjugeviftande befolkning. Tjusningen är att få spela en roll som balanserar på kanten till avgrunden.

Det har hörts vissa oroliga röster rörande möjligheten att spela speciellt alv, att det skulle förta en del av mystiken kring Davokar. Hur ser ni på det?

Att spela alv innebär inte att man vet allt om vare sig Davokar eller det egna folkets intriger, fraktioner och historia. Detsamma gäller representanter för andra släkten som troll eller dvärg. Man känner till det man har sett och upplevt, därutöver är man hänvisad till berättelser, legender och rykten - precis som den genomsnittlige ambriern. Som en slags tumregel kan man säga att en alv eller ett troll vet lika mycket om sin uppväxtplats och sitt folk som en ambrier med förmågan

Lärd vet om dessa släkten - ibland mindre, eftersom den lärde ambriern sannolikt har information från källor som unga alver och troll inte ens vet existerar.

Arketyperna är numera fyra till antalet. Hur har ni resonerat där?

Jägarna bakades tidigare in i arketyperna *Tjuv*, något som fungerade i grundboken men som i takt med utvecklingen av *Spelarens handbok* skavde allt mer. Jägarnas roll (i samhälle och strid) gjorde att vi ville förtydliga skillnaderna mot tjuvarna. Dessutom införde vi arketyperiska förmågor - alltså förmågor som i någon mån sammanfattar arketyperns särart - och i och med dem blev det helt uppenbart att *Jägaren* är en egen arketyl. De arketyperiska förmågorna är inte något som alla inom arketyperna har, eller ens vill ha. Men många spelare kommer nog att snegla mot dem över tid, eftersom de lyfter arketyperns yrken på sätt som torde locka de flesta.

Apropå yrken, kan du i sammanhanget passa på att säga något om Elityrken?

Elityrken är en samling yrken som man inte kan ha från start. Enkelt uttryckt kan man säga att de har inträdeskrav som rollpersonen måste uppfylla innan denne kan accepteras som en av yrkets representanter; de är något att sträva efter och sikta mot när man förbättrar sin rollperson. Elityrken läser nämligen upp tillgången till unika förmågor och krafter.

Exempel på elityrken är *Templär*, *Vredergardist* och *Drottningsspion* samt specialiseringar inom de olika mystiska traditionerna; häxorernas stigar är varsitt elityrke kallade *Grönvävare*, *Blodvadare* och *Andebesvärjare* medan teurgerna har vägar kända som *Själasörjare* och *Inkvisitor*. Svartkonstnärernas specialiseringar kallas *Demonolog* och *Nekromantiker* medan ordensmagins tre skolor utgörs av *Illusionist*, *Mentalist* och *Pyromantiker*.

Ni har också infört ett system för Fördelar och Nackdelar?

Mja, egentligen bygger detta vidare på något som anades redan i grundboken, där särdrag som *Kontakt nät*, *Privilegierad* och *Vildmarksvana* introducerades. Dessa hör nu till en vidare kategori som kallas *Fördelar*. *Paria* och *Kortlivad* är exempel på nackdelar.

Fördelar och nackdelar har sina främsta effekter i sociala situationer och vid problemlösning; de sätter färg på och särskiljer rollpersoner från varandra utan att ge lika stor spelmekanisk påverkan i strid som särdrag eller förmågor. Nya fördelar är bland annat *Bluffmakare*, *Förbjuden kunskap* och *Personlig tjänare*. Bland nya nackdelar återfinns exempelvis *Drogberoende*, *Impulsiv* och *Ärkefiende*, för att nämna några.

Spelarens handbok introducerar flera nya mystiska traditioner. Vad tillför de?

Vi var aldrig klara med mystikerna i *Symbaroums* grundbok och *Spelarens handbok* ger oss tillfälle att dyka djupare i ämnet, bland annat genom att introducera fler mystiska traditioner. De nya traditionerna *Symbolism*, *Trollsång* och *Stavmagi* är också på olika sätt historiskt knutna till den gamla värld som den genomsnittlige ambriern inte vet så mycket om.

Stavmagikerna är en orden bestående av asketiska krigarmunkar sprungen ur den siste symbariske kejsarens livvakt, med målet att återupprätta sin förlorade heder och sätta en rättmätig arvtagare på Symbars törnetron. Symbolisterna är runmagiker som länge levit i området Vajvod i östra Davokar. Deras runmagi är långsam men nästan helt befriad från korruptionens effekter. Trollsångare är krigarpoeter och skalder bland troll, alver och dvärgar. Deras sång kanske inte är lika mäktig som andra traditioners krafter, men å andra sidan är deras sånger sådana att de går att skandera samtidigt som man slåss med vapen i hand.

Det kommer också ny utrustning, eller hur? Det har ryktats om alkemiska vapen, för att nämna ett exempel.

Alkemiska vapen är en förlängning av människans försök att tämja och betvinga naturen. Här kan det vara läge att citera *Spelarens handbok*:

“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. Alkemiska vapen är fortfarande en ovanlighet i Ambria men det kan mycket väl komma att förändras. Mycket tyder på att såväl granater som eldrör och raketbatterier blir livsnödvändiga om och när drottningen bestämmer sig för att tränga djupare in i Davokar”

Alkemiska vapen är inte heller den enda typ av ny utrustning som presenteras i *Spelarens handbok*; rollpersoner med förmågan *Artefaktmakare* kan skapa allehanda lägre artefakter som *Formelpergament*, *Häxfläta*

och *Pestmask*. *Smideskonst* är en annan ny förmåga, och på mästartnivån kan smeden smida in mystiska kvaliteter i vapen. Där märks bland annat kvaliteterna *Dundrande* och *Dödsruna*. Reglerna för alkemi är också avsevärt utökade och alkemister får i och med *Spelarens handbok* en lång rad nya recept att försöka koka ihop.

Om vi börjar avrunda, hur skulle du säga att spelarnas möjlighet att skapa och utveckla rollpersoner påverkas av Spelarens handbok?

Spelarens handbok ger spelarna mycket nytt. Om man gillar siffor så tillför boken fem nya släkter, drygt tjugo nya yrken, ett femtiotal för- och nackdelar, ett trettiotal förmågor och lika många ritualer samt cirka tjugo krafter. Och då har vi inte ens gått in på nya regler eller räknat upp de många nya vapen och rustningar som finns med. I kombination med grundbokens redan avsevärda katalog av val öppnas många möjligheter som inte tidigare funnits.

Det starkaste beviset för att *Spelarens handbok* är något alldeles extra är den reaktion vi fått från våra speltestgrupper och korrekturläsare; en överväldigande positiv respons. En del speltestare har gått så långt att de säger att *Spelarens handbok* tillåtit dem spela *Symbaroum* på helt nya och spännande sätt - vilket såklart är precis vad vår ambition har varit!

Avslutningsvis, om du bara får nämna en företeelse eller detalj, vad är du själv mest nöjd med eller förtjust över?

Oerhört svårt att säga, men om jag måste välja så blir det följande tre saker: tjuvyrket *Tidigare kultist*, alltså en avhoppare från en nattdyrkande sekt som nu flyr från både lagen och sina tidigare sektränder. Sedan måste jag nämna det alkemiska elixir som kallas *Transformerande brygd*. Denna korruptionsinducerande dryck kan enbart skapas av alkemisten själv eller köpas på den svarta marknaden i Tistla Fäste. Brygden låter brukaren - för en kort stund och till ett högt pris - låna ett par monstruösa särdrag i bästa Dr Jekyll & Mr Hyde-stil; vi har haft fantastiskt roligt med det i speltesten, även om ett par av de mer desperata experimenten slutat med ond och deformerad död. Slutligen vill jag ange jägaryrket *Järnsvuren* som en personlig favorit; att äntligen kunna - i både regelteknisk och ideologisk mening - få chansen att ansluta sig till järnpakten och dess kamp mot mörkret, det är liksom en logisk förlängning på flera av mina egna rollpersoners strävan allt sedan vi började skapa *Symbaroum*. Att bli antagen till elityrket *Järnsvuren* är förvisso inte lätt, men synnerligen tillfredställande när det väl händer.

VAPENMÄSTARE

”Du vill överleva, jag vill dö på ett sätt att minnas med vördnad”

Inom krigarkasten i Ambria och Davokar återfinns individer som helt och hållet gått in för att bemästra sitt vapen och dess strids-teknik. Dessa vapenmästare har med enveten träning kommit att uppnå särskild skicklighet med vapnet, inte sällan knutet till en uttalad filosofi om kampen, livet och döden.

I Ambria är de kända som *Svärdshelgon*, eftersom de ägnar sitt liv åt att nå perfektion. Bland Davokars barbarer är de kända som *Yxkonstnärer*, och inte sällan använder de en yxa i varje hand – en tradition som också har plockats upp av vissa svartalfsstammar i Davokar. Alvernas andliga motsvarighet till vapenmästare kallas *Spjutsdansare*, en konst som inte sällan utövas av avtagna människor. Hos trollen anses kättingvapnen särskilt ädla då de både är krävande och extra effektiva i rätt händer. Sådana *Stridsgisslare* återfinns faktiskt också – oberoende av trollens förkärlek för länkade vapen – på Ambrias arenor, inte sällan i resars händer.

Viktiga karaktärsdrag:

Träffsäker 13+, Kvick 11+

Förslag på släkte:

Svärdshelgon: Ambrier, bortbyting

Stridsgisslare: Rese, troll

Spjutsdansare: Alv, avtagen människa

Yxkonstnär: Barbarättad människa, svartalf

Lämpliga förmågor:

Svärdshelgon: Akrobatik, Rustmästare, Svärdshelgon

Stridsgisslare: Tvåhandskraft, Snärjande strid, Stridsgisslare

Spjutsdansare: Akrobatik, Stavkamp, Stångverkan eller Snärjande strid (om kedjestav används)

Yxkonstnär: Akrobatik, Tvillingattack, Yxkonstnär

Möjliga fördelar:

Arvegods, Kommenderande stämma, Kontaktnät, Personlig tjänare, Priviligierad, Seglivad, Taktisk spelare

Tänkbara nackdelar:

Hederskodex, Ärkefiende



ARTEFAKTMAKARE (ELITYRKE)

Obs! För att alls komma ifråga för ett elityrke måste rollpersonen ha samtliga förmågor som listas under krav på förmågor, varav minst en av dem till mästarnivå.

”Jag lägger min själ i det jag skapar.”

Att skapa artefakter är en högt eftertraktad konst som dock länge varit försvunnen, åtminstone bland alver och människor. Hos trollen har den alltid bevarats som en närmast helig verksamhet. På senare tid har kunskapen också återerövrats av både alver och ambrier, i båda fallen från troll. Alverna har fått den åter som en gåva från en tidigare allierad i dessa mörka tider, och Ordo Magica har också kommit över artefaktmakandets hemligheter på något vis. Kunskapen har snabbt spridits bland ordensmagikerna så att varje kapitel snart har en artefaktmakare på plats.

Viktiga karaktärdrag:

Listig 13+, Viljestark 11+

Förslag på släkte:

Alv, alvtagen människa, ambrier eller troll

Krav på förmågor:

Lärd, Mystisk kraft (valfri), Ritualist, Smideskonst

Andra krav:

Inga

Invigdas förmågor:

Artefaktmakande

Möjliga fördelar:

Arkivarie, Arvegods, Besittning, Förbjuden kunskap, Kontaktnät

Tänkbara nackdelar:

Protege, Aldrad

Artefaktmakande inom Ordo Magica

Artefaktmakandets plötsliga återkomst till Ordo Magica har fått andra att undra varifrån kunskapen kommer. En version säger att de ambriska mystikerna har stulit konsten av troll – kanske till och med fångat och torterat troll – medan en annan version lyder att trollens härskare givit konsten i utbyte mot något för trollen mycket värdefullt. Vilken av versionerna som är sann är inte lätt att sja om och Ordo Magicas ledning säger inte ett knyst om saken.



SAPPÖR

”Din rustning och dina murar är min förbränningskammare.”

Krig bedrivs i form av fältslag och belägringar, och för båda dessa behövs kvalificerade fältarbeten. I Ambria tillfaller sådana uppgifter främst hennes majestäts sappörkår, 7:e hären, Yndarien. Ordo Magica har också en egen avdelning för slagfältsalkemi vid sitt fäste i Agrella. Kända som ”pansaralkemisterna” står denna sappörelit till Kasandriens tjänst. Även de andra hertigdömena har sappörförband men knappast av samma kvalitet. Alla sappörer tränas i belägringsvapnens konst, från ballistor till trebuchetter, och de mer kvalificerade hanterar vant de alkemiska vapnen. Sappörer tränas även i enklare fortifikationsarbeten som att bygga rytthinder samt att gräva löpgravar och underminerande tunnlar.

Ordo Magica har insett att resar är synnerligen lämpliga som pansaralkemister och ordensmagikerna har på försök skolat in ett antal resar i de alkemiska vapnens bruk. Dessa eftertänksamma bjässar har också övertygande visat att man kan utnyttja det alkemiska eldrörets tyngd och goda grepp som ett inte oävet tvåhandskrossvapen. Detta förväntas öka sappörens överlevnad, då de efter att ha bränt av sitt fruktade alkemiska eldrör befinner sig på oroande kort håll från fienden.

Viktiga karaktärsdrag:

Listig 13+, Träffsäker 11+

Förslag på släkte:

Ambrier eller rese

Lämpliga förmågor:

Alkemi eller Smideskonst, Belägringskonst, Rustmästare eller Tvåhandskraft

Möjliga fördelar:

Fingerfärdig, Förbjuden kunskap, Kontaktnät, Marschvana, Packåsna

Tänkbara nackdelar:

Drogberoende, Sävlig

