



# Symbaroum

## Guida Rapida al Gioco

Gli elementi fondamentali di tutte le creature che si avventurano nel Davokar vengono descritte di seguito, focalizzando l'attenzione sugli aspetti più rilevanti per il giocatore.



### **Gli attributi**

Gli otto attributi, condivisi da tutte le creature del gioco, costituiscono la spina dorsale del regolamento. Sono stati sviluppati per riflettere le caratteristiche di base che il Personaggio (PG) ha sviluppato nel tempo e che offrono una conseguente misura di quanto sia in grado di affrontare le sfide che gli vengono proposte. Quando il PG affronta una sfida, il giocatore deve tirare un dado a 20 facce (D20); per poter avere successo, il risultato deve essere inferiore o uguale al valore dell'attributo coinvolto nel test.

Un aspetto determinante della fase di creazione del PG è decidere quali debbano essere i suoi punti di forza. Gli attributi primari previsti sono:

Associazione culturale  
"Il Salotto di Giano"  
Via Erminia Frezzolini, 18  
[info@ilsalottodigiano.it](mailto:info@ilsalottodigiano.it)  
[www.ilsalottodigiano.it](http://www.ilsalottodigiano.it)  
CF 97868360583

1. Furtività
2. Rapidità
3. Astuzia
4. Vigore
5. Precisione
6. Attenzione
7. Tenacia
8. Persuasione

Il valore degli attributi viene tipicamente compreso in una scala che va da un minimo di 5 ad un massimo di 15 punti; ci sono due modi di distribuire questi valori sulla scheda del PG:

1. assegnare i valori 5, 7, 9, 10, 10, 11, 13 e 15 a ciascuno degli attributi;
2. distribuire gli 80 punti disponibili tra i diversi attributi secondo le proprie preferenze, tenendo presente che nessun valore può essere inferiore a 5 o superiore a 15 e considerando che un solo attributo può essere settato al valore massimo;

Gli attributi secondari derivano da quelli primari ed includono:

1. Resistenza (è il numero di punti ferita disponibili ed è sempre uguale al Vigore ma mai inferiore a 10; quindi se il PG ha Vigore 5 avrà comunque 10 punti di Resistenza)
2. Soglia di Resistenza (pari a Vigore/2 arrotondato per eccesso)
3. Difesa (pari alla Rapidità)
4. Soglia di Corruzione (pari a Tenacia/2 arrotondato per eccesso)

## Le Razze e i Trattati

Il manuale base prevede 4 razze giocabili: Uomini (Ambriani o Barbari), Goblin, Orchi e Changeling. In termini di meccaniche di gioco le razze differiscono le une dalle altre secondo i Trattati applicabili. A parte questo, si differenziano essenzialmente per storia, cultura e posizione sociale. I Trattati definiscono sia caratteristiche fisiche che sociali di una razza. Ad esempio tutti i goblin e gli orchi hanno di default il Tratto **Emarginato**, che li obbliga a cominciare il gioco con meno denaro rispetto ad altri PG e che impone un doppio successo in 2 tiri di dado in caso di sfide sociali. Gli umani Ambriani, invece, iniziano il gioco con il Tratto **Privilegiato**, che funziona sostanzialmente al contrario rispetto al precedente.

I Trattati fisici funzionano nello stesso modo delle Abilità (vedi di seguito) e possono essere sviluppati ulteriormente spendendo punti esperienza. Ad esempio l'orco può prendere il Tratto **Coriaceo** divenendo quindi più letale in combattimento, più resistente al danno ma anche più semplice da colpire; il changeling può prendere il Tratto **Mutaforma** che gli permette di alterare il proprio aspetto, la propria voce ed anche i propri abiti.



# Symbaroum

## Archetipi e Professioni

I tre archetipi del gioco - Guerriero, Furfante e Mistico - coprono le principali esigenze di combattimento e problem solving. Nel manuale base ogni archetipo prevede 5 professioni: per esempio Mercenario e Duellante (Guerriero), Stregone e Teurgo (Mistico) o Cacciatore di Tesori e Ranger (Furfante). Per ogni professione viene proposto un set di Abilità, Trattati e Razze che consentono di poter iniziare a giocare immediatamente. In ogni caso, tanto gli archetipi quanto le professioni, sono mere raccomandazioni, da considerarsi quali suggerimenti o motivi di ispirazione. Non è scritto da nessuna parte che il giocatore debba pescare da un lotto di build preconfezionate.

## Abilità

Le Abilità sono ciò che conferisce al PG di Symbaroum il suo ruolo distintivo ed il suo posto nel mondo di gioco. Rappresentano la capacità di una persona di utilizzare i suoi attributi di base quanto più efficacemente possibile e sono gradualizzate secondo una scala che comprende tre livelli: Novizio, Adepto, Maestro. La maggior parte delle 35 Abilità disponibili sono relative al combattimento. Alcune consentono al Personaggio di attaccare o difendersi utilizzando attributi diversi da Precisione o Difesa. Ad esempio il livello Novizio dell'Abilità **Pugno di Ferro** consente di attaccare utilizzando l'attributo Vigore (solo per il corpo a corpo), mentre l'Abilità **Sesto Senso** permette di tirare su Attenzione (in luogo di Precisione) negli attacchi a distanza. Altre Abilità permettono di fare più danno (Berserker, Guerriero Naturale, etc), di bloccare i nemici (ad es. Tiratore Scelto), di evitare attacchi gratuiti quando viene oltrepassato un nemico (ad es. Acrobazia, Cavalcare) o di diminuire la Difesa o il valore di Armatura di un avversario (ad es. Potenza a Due Mani).



Alcune Abilità di combattimento possono essere utilizzate per risolvere altri test (Acrobazia può essere utilizzata per arrampicarsi su un muro senza fare ricorso ad un tiro di dado) ma ci sono anche Abilità che hanno poco o nulla a che vedere con il combattimento. In funzione del livello, l'Abilità **Erudito** prevede alcune conoscenze sociali o arcane ed offre la possibilità di leggere e comunicare in linguaggi diversi dal Comune. **Guaritore** permette di trattare e valutare ferite/malattie; **Alchimia** consente di produrre e riconoscere tossine ed altri elisir. Esiste la possibilità di utilizzare l'Abilità **Attributo Eccezionale** che consente di aggiungere da 1 a 3 punti ad un singolo attributo (a seconda del livello di competenza prescelto). Sono ovviamente previsti dei Poteri Mistici (vedi di seguito). Tipicamente, un PG inizia con due Abilità a livello Novizio ed una a livello Adepto (ma il giocatore può anche scegliere 5 abilità a livello Novizio). Molta dell'efficacia delle Abilità del singolo PG passa attraverso la loro corretta integrazione con quelle del resto del gruppo; è sempre opportuno dialogare con gli altri giocatori per trovare i giusti equilibri in grado di massimizzare l'efficacia e la resa dell'intero party.

### **Le Tradizioni Mistiche e le Abilità**

Tutti i PG possono imparare ad utilizzare i Poteri Mistici ed i rituali, ma non senza correre il rischio di diventare spiritualmente corrotti. Per ridurre il rischio di acquisire Corruzione, il PG deve conoscere e praticare una Tradizione Mistica (Magia, Teurgia o Stregoneria), appositamente prevista per soddisfare questa esigenza. Una volta fatto questo, il giocatore può comunque scegliere qualunque incantesimo voglia, ma la Tradizione prescelta limiterà l'impatto della Corruzione solo per i Poteri Mistici appartenenti alla Scuola selezionata.

**I Maghi dell'Ordo Magica** sono tradizionalmente descritti come attenti studiosi delle leggi naturali. Possono portare attacchi tramite gli incantesimi *Muro di Fiamme* e *Cascata Sulfurea*; influenzare il nemico con *Controllo Mentale* e *Confusione*; manipolare la gravità con *Proiezione Mentale* e *Levitazione*.

**I Teurghi** sono servi di Prios, il morente Dio del Sole. Tra le altre cose, essi possono curare i feriti e gli ammalati utilizzando *Imporre le Mani* o *Assorbi Ferita*; ricevere da Prios forza e sostegno tramite *Aura Sacra* o *Maglio Purificatore*; procurare danno con *Raggio Infuocato di Prios*.

**Gli Stregoni** assecondano il potere della natura, seguendo il sentiero del sangue, dei venti e di tutte le cose viventi. Ad esempio essi possono divenire tutt'uno con la natura utilizzando *Forma Animale*; possono intrappolare i nemici con *Rampicanti Costrittori* e procurare danno con *Nugolo di Larve* o *Tempesta di Freccie*.

E' inoltre prevista la possibilità di accedere all'oscura tradizione della **Negromanzia**, praticata da Mistici che, invece di evitare il contatto con la Corruzione, preferiscono abbracciarla.



Il Salotto di Giano

# Symbaroum

## Corruzione

La Corruzione è il modo in cui la natura risponde ai tentativi dell'uomo di manipolarla. Le regole fanno distinzione tra Corruzione Temporanea e Corruzione Permanente. La seconda interviene quando il PG impara un'abilità mistica o un rituale, quando si lega ad un artefatto o quando la sua Corruzione Totale raggiunge la Soglia indicata nella Scheda del PG. La Corruzione Temporanea scompare alla fine della scena e viene acquisita quando il PG lancia incantesimi, usa artefatti mistici, subisce ferite da un certo tipo di mostri oppure viaggia attraverso le zone più oscure del Davokar. Per calcolare la Corruzione Totale di un PG è necessario sommare la sua Corruzione Temporanea al valore di Corruzione Permanente. In funzione dell'ammontare di Corruzione Totale il PG potrà ricevere uno *stigma*, un segno esteriore del suo malessere spirituale (una vena nera sul viso, ad es.). Quando la Corruzione Totale di un PG raggiunge o supera il suo valore di Tenacia, il PG si trasforma in un abominio (una "bestia corrotta") e non è più considerato giocabile.



Associazione culturale  
"Il Salotto di Giano"  
Via Erminia Frezzolini, 18  
[info@ilsalottodigiano.it](mailto:info@ilsalottodigiano.it)  
[www.ilsalottodigiano.it](http://www.ilsalottodigiano.it)  
CF 97868360583

## Il Combattimento

Il Combattimento è uno degli aspetti più rilevanti di Symbaroum. I vicoli di Forte Cardo o di Yndaros nascondono insidie pericolose tanto quanto quelle del Davokar e i PG sono costantemente esposti all'eventualità di dover ingaggiare qualche nemico. La base del sistema di combattimento è costituita dal lancio di un dado a 20 facce (analogamente a quanto avviene per qualsiasi Test). In fase di attacco il giocatore tira il D20 "contro" l'attributo coinvolto nell'azione (normalmente Precisione, ovvero l'altro attributo coinvolto in funzione di specifiche abilità che consentono di invertire l'attributo di riferimento): come di consueto, il successo si ottiene con un punteggio pari od inferiore al valore dell'attributo coinvolto (modificato dal valore di Difesa dell'avversario).

**Ad es.** Il mio guerriero attacca un brigante; ho Precisione 13 ma l'abilità Pugno di Ferro mi permette di switchare il tiro su Vigore, attributo valorizzato a 15. Il Master mi comunica che il brigante ha un valore di Difesa di -2. Il valore soglia è quindi 13 (15 di Vigore - 2 di Difesa): tiro il dado ed ottengo 10, quindi colpisco il mio avversario. Una volta che il mio colpo è andato a segno devo quantificare il danno. Il mio guerriero è armato di ascia, un'arma che causa 1d10+1 di danno; tiro il D10 ed ottengo 8 (risultato totale: 9). Il Master mi informa che il malcapitato brigante ha un valore di armatura pari a 3. Il danno procurato, quindi, ammonta a 6 punti resistenza.

Una volta esaurito il turno di attacco dovrò difendermi dalla replica del mio avversario. Per poter fare questo dovrò lanciare un D20 e verificare che il relativo risultato sia pari od inferiore al mio valore di Difesa. Nel caso in cui il test abbia avuto successo il colpo del mio avversario sarà stato inefficace; nel caso in cui, invece, il mio risultato (al netto degli eventuali modificatori comunicati dal GM) sia stato superiore al mio valore di Difesa, dovremo quantificare il danno. Per far questo dovremo tirare il dado Armatura (ogni tipologia di armatura offre un certo tipo di dado "protezione", ad un D8); tale risultato dovrà essere sottratto al valore del danno procurato dal nemico: il risultato costituirà l'ammontare di punti da sottrarre al mio valore di Resistenza. E' importante sottolineare che in Symbaroum il combattimento è sempre estremamente letale.

Peraltro non si potrà invocare la fortuna o la crudeltà del Master perché in questo sistema...il Master non tira mai i dadi!!!