

CREARE UN PERSONAGGIO A SYMBAROUM

In Symbaroum il master non tira i dadi, sono sempre i giocatori a farlo. I giocatori attaccano e si difendono tirando un dado mentre le caratteristiche dei mostri, o la difficoltà delle prove, danno loro dei modificatori a tale tiro. *Ad es. quando un mostro attacca, è il personaggio che deve fare un tiro di Difesa, altrimenti il mostro lo colpisce.*

Ogni personaggio ha degli **Attributi** che sono poi le sue caratteristiche psicofisiche (*Astuzia, Attenzione, Furtività, Persuasione, Precisione, Rapidità, Tenacia, Vigore*) e che si usano per fargli compiere azioni (attacchi, diplomazie, ecc.). Quando in un potere o in una abilità ci sono due *Attributi* separati da una freccia (←), significa che il secondo *Attributo* darà un modificatore al primo.

Per riuscire in un test, si deve lanciare 1D20 e ottenere un risultato pari o inferiore all'*Attributo* usato (con i modificatori del caso)

Non esistono classi, nel senso che tutti i personaggi hanno accesso ad *abilità* e *poteri mistici* (questi ultimi trattati a tutti gli effetti come *abilità*). Starà ai giocatori bilanciare gli *Attributi* del proprio personaggio per riuscire meglio nelle abilità in cui vogliono specializzarsi. Ogni abilità ha 3 gradi di "perfezione": Novizio - Adepto - Maestro.

Importante e da tenere bene a mente è il concetto di **Corruzione**: la *Corruzione* può essere accumulata dai personaggi nel corso di una missione per effetto di un luogo o di una bestia contaminata, oppure quando si imparano e si lanciano incantesimi. E' distinta in *Corruzione permanente*, che diventa parte del personaggio, e *Corruzione temporanea*, che il personaggio può "guarire" dopo poco tempo; ma occorre fare attenzione perché se la *Corruzione totale* di un personaggio (permanente+temporanea) supera la sua *Soglia di Corruzione* può sviluppare delle caratteristiche spiacevoli...

Si può scegliere una Professione o un Archetipo (Capitano, Avventuriero, Mistico, ecc., semplici combinazioni di *Attributi* e *Abilità* suggerite dal Manuale), oppure si può semplicemente definire il proprio personaggio modulando gli *Attributi* e scegliendo *Abilità* a piacere.

Si sceglie una razza La razza permette di accedere a <i>Tratti</i> particolari che possono occupare slot <i>Abilità</i> o essere "gratuiti"	Umano Ambriano	Il popolo che ha colonizzato la zona a sud del Davokar e che contrappone la sua disciplinata civiltà al selvaggio mondo della natura	Possono scegliere fra i tratti <i>Contatti</i> o <i>Privilegiato</i>
	Umano Barbaro	Il popolo selvaggio ha imparato a convivere con la natura più estrema e vive fra le fronde del Davokar periferico.	Possono scegliere fra i tratti <i>Contatti</i> o <i>Figlio della Natura</i>
	Changeling	I "bambini sostituiti", strani esseri dalle sembianze elfiche ma che vivono fra gli umani... non molto ben visti da questi ultimi	Hanno il tratto <i>Vita Lunga</i> e possono scegliere il tratto <i>Mutaforma</i> che però occupa uno dei loro slot <i>Abilità</i> .
	Orco	Spono esseri solitari che emergono dal bosco senza ricordi o personalità. La loro natura è bizzarra e variegata e alcuni di loro si dedicano anche alla magia e allo studio...	Hanno il tratto <i>Vita Lunga</i> e <i>Emarginato</i> , e possono scegliere il tratto <i>Coriaceo</i> che però occupa uno dei loro slot <i>Abilità</i> .
	Goblin	Piccoli e bistrattati, hanno una breve vita e sono usati per i lavori più umili e sporchi. Hanno una forte energia interiore, probabilmente alimentata dalla rabbia del riscatto	Hanno il tratto <i>Vita Breve</i> e <i>Emarginato</i> , e possono scegliere il tratto <i>Istinto di Sopravvivenza</i> che però occupa uno dei loro slot <i>Abilità</i> .

Si definiscono gli Attributi Per farlo tutti gli attributi partono da 5, poi si hanno 40 punti da distribuire liberamente con una sola limitazione: il valore massimo raggiungibile è 15 e solo un <i>Attributo</i> può arrivarci.	Astuzia	È l'intelligenza, il livello di istruzione, la capacità di compiere ricerche di qualsiasi tipo e risolvere problemi
	Attenzione	È la capacità di osservazione, di percezione dell'ambiente, l'acutezza dei sensi, la finezza dell'udito
	Furtività	È l'abilità a muoversi silenziosamente, nascondersi ma anche la rapidità di mano, l'abilità di nascondersi addosso cose
	Persuasione	È la capacità di convincere gli altri, di spingerli a fare qualcosa ma anche di ispirarli o spaventarli
	Precisione	Si usa per colpire in corpo a corpo o con armi da tiro, ma anche nel coordinamento occhio-mano per svolgere compiti
	Rapidità	È la capacità acrobatica, la velocità, i riflessi e influenza l' <i>iniziativa</i> nello scontro e la capacità di <i>difesa</i>
	Tenacia	È la capacità di resistere a poteri di influenza mentale e alla <i>Corruzione</i> , fondamentale per chi vuole usare poteri mistici
	Vigore	È la forza e robustezza del personaggio, la sua capacità di resistere al dolore, al veleno e alla malattia e da i punti ferita

Si calcolano gli Attributi Secondari	Resistenza	È pari al <i>Vigore</i> ma mai inferiore a 10 (se il <i>Vigore</i> è meno di 10)
	Soglia di Resistenza	È pari a <i>Vigore</i> /2 (arrotondato per eccesso)
	Difesa	È data da <i>Rapidità</i> + eventuali <i>Tratti</i> - ingombro dell'armatura
	Soglia di Corruzione	È pari a <i>Tenacia</i> /2 (arrotondato per eccesso)

Si scelgono 3 Abilità	Due sono prese a livello <i>Novizio</i>	In base alla scelta delle abilità, viene scelto un equipaggiamento base, arma e armatura.
	Una è presa a livello <i>Adepto</i>	

Si calcola l'Ombra
 È una sorta di aura visibile solo a chi ha Vista Stregata. Dipende dal grado di corruzione
 Gli esseri civilizzati non corrotti hanno un'aura di una sfumatura metallica. Quelli con debole corruzione possono avere una varianza di quel colore, es. rame ossidato, argento chiazato ecc. Le creature corrotte hanno l'Ombra nera o viola.

Si determinano le proprietà
 Ogni personaggio comincia con 5 Talleri, un sacco a pelo, utensili da cucina, acciarino e un pugnale, + equipaggiamento in tono con il tipo di personaggio.
 Armatura leggera + l'arma (o le armi) che usano le abilità scelte (se non ne hanno, si può scegliere fra un bastone, un'arma ad una mano o un'arma a distanza)