

# Symbaroum

## Présentation rapide

“... **ET LE JOUR** se leva, lorsque l’engeance du Serpent prit les armes, lorsque les crimes des jours innombrables durent être dénombrés et expiés, corne après corne, croc après croc. Et les yeux aveuglés des pêcheurs versèrent des torrents de larmes, leurs gorges tranchées gémirent lorsqu’ils s’enfuirent sur leurs membres brisés. Alors, Symbaroum s’enfonça dans un sommeil sans rêve...”

### Un royaume perdu de Symbaroum

Il y a bientôt vingt ans, la jeune reine Korinthia mena son peuple désespéré vers les terres du Nord, loin de sa patrie ravagée par la guerre et la magie noire. Après avoir pacifié ou expulsé les barbares vivant dans la région, elle entreprit d’édifier sa nouvelle capitale sur les ruines de Lindaros, une cité-État jadis prospère, abandonnée deux siècles auparavant. La reine rendit grâce à Prios, le dieu solaire et déclara la renaissance de son royaume, sous un nouveau nom, Ambria, “Rayonnant”.

Peu après leur arrivée, les Ambriens entreprirent leurs premières expéditions dans l’immense forêt de Davokar, à la recherche de ressources naturelles mais aussi de trésors dans ces lieux envahis par les ruines. Les barbares résidant à la lisière des bois leur déconseillèrent vivement de telles incursions, parlant d’attaques-éclair de gardiens, de bêtes voraces, et de puissants trolls. Ils insistèrent sur le fait que seule une fine couche de terre et de racines protégeait les habitants de cette région d’un mal ancien qui y sommeillait, des abominations et des créatures surnaturelles à l’origine de la destruction de Symbaroum, l’antique civilisation disparue des peuples barbares.

La reine Korinthia ignore pourtant ces oiseaux de mauvais augure. À présent, le mal semble sur le point de s’éveiller dans les sombres profondeurs de Davokar.

Les opportunités pour votre personnage, vivant dans la région, sont innombrables. Il sera peut-être, par exemple, amené à aider la reine Korinthia dans ses ambitieux projets civilisateurs ou rejoindre les barbares qui tentent de comprendre et de préserver les secrets de Davokar. Vous pourrez également affronter les anciennes puissances de la région dans l’espoir d’y gagner gloire et trésors. Quoi que vous décidiez, Symbaroum vous entraînera dans de longues et périlleuses expéditions au milieu de ruines antiques, de dangereux périple sur des eaux d’un noir impénétrable et sous des cieux sans étoiles, et des affrontements avec des chefs barbares, des trolls voraces et des abominations en fureur.

Dans ce monde, chaque pas mène vers l’aventure et le moindre de vos souffles pourrait bien être le dernier.



## Mécanique de Jeu

CE DOCUMENT PRÉSENTE rapidement les éléments principaux nécessaires à la création de personnage et des mécaniques de jeu de Symbaroum. Il n'est en aucun cas exhaustif, mais cela vous permettra de vous faire une idée sur l'esprit des règles et de leur fonctionnement.

Ce texte est divisé en trois sections. La première explore les éléments de base du jeu. Dans la seconde, la création d'un personnage-joueur (PJ) est expliquée et dans la dernière, enfin, nous le mettons en action. Si vous aviez des questions, vous pouvez nous retrouver sur [Facebook](#) ou sur notre site web, ou encore sur notre page de [financement](#)

## Principes de base

LES ATTRIBUTS FONDAMENTAUX de toutes les créatures vivant dans la région du Davokar sont listés ci-dessous avec l'explication de ce qu'ils représentent pour le personnage-joueur.

### ATTRIBUTS

LES HUIT ATTRIBUTS de toutes les créatures présentes dans l'univers de Symbaroum sont au centre de ce système de règles. Ils sont censés représenter les différentes forces qu'un PJ a développées tout au long de sa vie et, de ce fait, comment il est préparé à réagir face à différentes situations. Quand le PJ est confronté à un défi, le joueur lance un D20 en essayant d'obtenir un résultat inférieur à la valeur de son Attribut. En d'autres termes, plus la valeur d'un Attribut est haute, plus le PJ est doué dans ce domaine.

L'un des aspects les plus importants de la création d'un personnage est de choisir ses points forts parmi les Attributs. La valeur d'un Attribut va normalement de 5 à 15. Il existe deux façons d'attribuer des valeurs aux Attributs d'un personnage. La première consiste à assigner les valeurs 5, 7, 9, 10, 10, 11, 13 et 15 à des Attributs. La seconde consiste à distribuer 80 points selon votre choix (aucune valeur ne doit être inférieure à 5 ou supérieure à 15).

Les Attributs secondaires sont dérivés des Attributs de base et comprennent : l'Endurance (= valeur attribuée à Force, mais jamais inférieure à 10), la Résistance à la douleur (= valeur attribuée à Force/2), la Défense (= valeur attribuée à Agilité), la Résistance à la Corruption (valeur attribuée à Volonté/2).

participatif qui ouvrira le mardi à minuit (mercredi 00 : 00).

### Contrôle des joueurs

Dans Symbaroum, les joueurs gèrent tous les jets de dés de leur personnage (PJ). Cela permet au Meneur de Jeu de se concentrer sur la narration et l'interprétation des personnages non-joueurs (PNJ). Allez voir la section FAQ de notre page de financement pour de plus amples informations à ce sujet.

Tableau : Les Attributs

ATTRIBUTS	EXEMPLE D'ACTIONS
Agilité	Initiative, équilibre, escalader, esquiver un coup, sprinter...
Astuce	Se remémorer un événement, tirer des conclusions, faire des recherches...
Discrétion	Éviter d'être détecté, se faufiler, dérober un objet, filer quelqu'un, faire les poches de quelqu'un...
Force	Supporter les dégâts / le poison / la maladie, faire des tours de force...
Persuasion	Influencer / convaincre d'autres personnes, donner des ordres, mobiliser d'autres personnes...
Précision	Coordination main-œil, toucher un ennemi avec un arc / une épée / une hache...
Vigilance	Détecter une personne / un objet, déjouer une embuscade, pressentir le danger...
Volonté	Réussir ou résister à différents sorts, éviter d'être influencé...

## RACE ET TRAITS

QUATRE RACES JOUABLES sont disponibles dans le livre de règles : Humain (Ambrien ou barbare), Gobelins, Ogre et Changelin. Du point de vue des mécaniques de jeu, leurs Traits sont différents, tout comme leur histoire, leur culture et leur statut social.

Les Traits correspondent à la fois aux aspects sociaux et physiques d'une race. Par exemple, tous les gobelins et tous les ogres possèdent le Trait Paria, ce qui les fait démarrer avec moins d'argent et les oblige à faire deux jets de dés pour réussir dans la plupart de leurs défis sociaux. Les humains ambriens, quant à eux, peuvent avoir le Trait Privilegié avec l'effet inverse de Paria.

Les Traits physiques fonctionnent comme des Talents (voir plus loin) et peuvent être développés en dépensant des Points d'Expérience. Par exemple, un ogre peut être Robuste, donc frapper plus fort, mieux résister aux dégâts tout en étant plus facile à toucher. Un changelin peut Se Camoufler et ainsi altérer la perception qu'ont les autres de son apparence, de sa voix, voire de ses vêtements.

## ARCHÉTYPES ET PROFESSIONS

LES TROIS ARCHÉTYPES de jeu — Guerrier, Mystique et Voleur — couvrent les fonctions majeures nécessaires pour le combat et pour résoudre les problèmes d'un groupe d'aventuriers. Dans le livre de règles, chaque Archétype est illustré par diverses Professions. Par exemple Mercenaire ou Duelliste (Guerrier), Mage ou Théurge (Mystique), Chasseur de trésor ou Éclaireur (Voleur). Chacune d'entre elles est accompagnée de suggestions quant aux Attributs, aux Races et aux Talents qui lui correspondent.

Cependant, les Archétypes comme les Professions ne sont que de simples recommandations. Ils sont uniquement destinés à servir de source d'inspiration et d'exemple. Vous n'êtes pas obligés de choisir parmi les quinze Professions citées lorsque vous créez votre personnage. Nous y reviendrons un peu plus tard.

## TALENTS

LES TALENTS OFFRENT vraiment à un personnage de Symbaroum son rôle et sa place dans le monde. Ils représentent les aptitudes d'une personne à utiliser de façon optimale ses capacités basiques et ils se déclinent en trois niveaux : Novice, Adepté, Maître.

La plupart des 35 Talents sont relatifs au combat. Certains permettent au personnage d'attaquer ou de se défendre avec d'autres Attributs que la Précision ou la Défense. Par exemple, le niveau Novice du Talent Poing de Fer vous permet de faire un jet de dés avec l'Attribut Force de votre PJ lorsque celui-ci est engagé dans un combat au corps à corps. Le Talent Sixième Sens vous permet d'attaquer avec Vigilance (à la place de Précision) lorsque vous utilisez une arme à distance. D'autres Talents permettent de causer plus de dégâts (ex. Berserker, Combattant Naturel), d'abattre vos ennemis (ex. Tireur d'élite), d'esquiver les Attaques d'opportunité lorsque vous passez près d'un adversaire (ex. Acrobat, Cavalier) ou de diminuer la Valeur de Défense ou la Valeur d'armure d'un adversaire (ex. Frappe à Deux Mains).

Certains Talents de combat peuvent être utilisés dans d'autres situations (Acrobat peut vous permettre d'escalader un mur sans avoir à faire un jet de dés), tandis que certaines n'ont souvent rien à voir avec les affrontements. Selon votre niveau, le Talent Savant vous procure des connaissances sociales ou sur des arcanes, en plus de la capacité de lire et de communiquer dans d'autres langues. Medicus vous permet de soigner et d'examiner des blessures ou des maladies. Alchimie vous permet de bien connaître poisons et autres élixirs, et aussi en préparer. Le Talent Attribut Exceptionnel autorise un personnage à ajouter 1 à 3 points à la valeur d'un Attribut. Enfin, des Talents Mystiques sont disponibles et sont décrits plus loin.

Un PJ commence traditionnellement sa partie avec deux Talents au niveau Novice et un au niveau Adepté. Il est intéressant de noter que la plupart des effets des Talents viennent de la façon dont





vous les combinez. Si vous voulez jouer de manière plus sérieuse, consultez les autres joueurs avant de choisir les Talents de votre PJ. L'efficacité d'un groupe d'aventuriers dépend grandement des Talents de chacun de ses membres et de leur complémentarité!

## De l'expérience des PJ

Dans Symbaroum, un PJ gagne normalement un Point d'Expérience pour chaque conflit résolu ou chaque défi réussi. Par la suite, ces points peuvent être échangés contre de nouveaux Talents ou pour augmenter le niveau de ceux qu'il possède déjà. C'est la base de la progression des personnages.

## TALENTS ET TRADITIONS MYSTIQUES

**TOUS LES PJ** peuvent apprendre des Talents mystiques (c'est-à-dire des sorts) et des rituels, ce qui entraîne le risque d'être spirituellement corrompu. Afin de diminuer les chances de corruption, vous devez maîtriser la théorie et la pratique de certaines Traditions Mystiques (Magie, Théurgie ou Sorcellerie) créées dans ce but. Vous pourrez alors décider d'apprendre n'importe quel sort. Néanmoins chaque tradition ne vous protège de la corruption que lors de l'apprentissage et de l'utilisation des types de sorts abordés par sa théorie et sa pratique.

### ORDO MAGICA

Les Mages de l'Ordo Magica apprennent à maîtriser les forces de la nature. Ils peuvent, par exemple, atteindre leurs adversaires avec des sorts comme Mur de Feu ou Jet de Soufre. Ils peuvent influencer leurs ennemis grâce à Contrôle des Esprits et Désordre ou manipuler la gravité avec Télékinésie et Lévitacion.

### LES THÉURGES

Ce sont les serviteurs du Dieu soleil mourant Prios. Ils peuvent, par exemple, traiter les blessés et les malades avec Soins ou Blessure Héritée, puiser dans la force de Prios grâce à Aura Sainte ou Marteau Ensorcelé, ou bien atteindre leurs ennemis avec Brûlure de l'Âme.

## LES SORCIÈRES

Elles utilisent les pouvoirs des animaux, du sang, du vent et de tout ce qui pousse. Les Sorcières peuvent, par exemple, ne faire plus qu'un avec la nature par le biais de sorts comme Métamorphose ou Étreinte de la Nature, ou prendre leurs ennemis au piège avec Enchantement ou Vignes. Peste ou Flèche du Vent peuvent atteindre leurs adversaires.

## Magie noire

Il existe aussi une sombre tradition de Magie Noire, pratiquée par des Mystiques qui préfèrent embrasser la Corruption plutôt que la fuir. Ce sujet sera abordé plus en détail dans le livre de base.

## CORRUPTION

**LA CORRUPTION EST** la réponse de la nature à toutes les tentatives pour la déformer, la violer ou l'exploiter. Les règles font la distinction entre la Corruption Temporaire et la Corruption Permanente. Cette dernière atteint un PJ, par exemple, quand celui-ci apprend un Talent Mystique ou un rituel, se lie à un artefact mystique ou lorsque son Total de Corruption dépasse sa Résistance à la Corruption. La Corruption Temporaire disparaît à la fin de la scène et elle se gagne notamment en lançant des sorts, en utilisant des artefacts mystiques, en se faisant blesser par certaines bêtes ou en traversant certains endroits particulièrement sombres de Davokar.

Pour calculer le Total de Corruption, on ajoute simplement toutes les Corruptions Temporaires à la Corruption Permanente du PJ. Selon la hauteur du Total de Corruption, le PJ reçoit des Stigmates physiques ou spirituels. Lorsque le personnage reçoit son premier Point de Corruption, son Ombre (son aura) est souillée (cette atteinte est détectable grâce à des rituels, des sorts ou au Talent Vision de l'Ombre). Lorsque le total de Corruption d'un personnage dépasse sa Résistance à la Corruption, le PJ souffre de certaines formes de stigmates physiques — par exemple des blessures qui ne se referment pas, les yeux qui luisent dans le noir, une haleine putride, un goût de viande crue ou de sang tiède dans la bouche.

Puis, lorsque le Total de Corruption d'un personnage dépasse le double de sa Résistance à la Corruption, on ne peut plus rien pour lui. Le PJ devient alors une bête corrompue et cette condition est irréversible.

## ÉQUIPEMENT

Voici enfin quelques mots sur l'équipement, pour être plus exact, sur les armes et armures de Symbaroum. Dans les mains d'un personnage, une arme fait, de base, entre 1D4 et 1D10 de dégâts. Cela va de Désarmé (D4) à l'arme lourde (D10) en passant par la dague (D6) ou l'arme à une main (D8). L'armure portée par un PJ absorbe entre 1D4 et 1D8 points de dégâts. Notez que les PNJ et autres antagonistes ont des valeurs de dégâts et d'armure fixes, allant respectivement de 2 à 5 pour les armes et de 2 à 4 pour les armures.

À ces valeurs s'ajoutent les Qualités de l'équipement. Une arme à une main basique fait 1D8 de dégâts, mais la Hache du Corbeau possède la Qualité Éventreur qui lui confère +1 dégât et (malheureusement) la rend aussi cinq fois plus chère. D'autres

Qualités donnent des bonus pour toucher la cible avec l'arme (Précis(e)), augmentent sa Valeur de Défense (Équilibré(e)), ou offre à son possesseur une attaque d'opportunité lorsqu'il rentre dans la mêlée (Long(ue)).

Les armures possèdent toujours la Qualité Encombrante, ce qui réduit la Valeur de Défense de son porteur : cela le rend plus facile à toucher, mais il encaisse plus de dégâts. Mais ceci peut être compensé, jusqu'à un certain point, par la Qualité Flexible (moins handicapante, mais aussi beaucoup plus chère).

En d'autres termes, démarrer avec une valeur basique de dégâts ou d'armure et rajouter des Qualités positives ou négatives (par exemple Émoussée ou Lourde) permet de créer ou d'imiter facilement n'importe quel type d'arme ou d'armure spécifique.

## Création d'un personnage

### PREMIÈRE APPROCHE

**CETTE PRÉSENTATION RAPIDE** des règles ne couvre évidemment pas l'intégralité des aspects de la création d'un personnage. Mais même en rajoutant l'intégralité des options du livre de règles, la création ne devrait pas prendre plus d'une demi-heure. Allez, c'est parti!

### PAR OÙ COMMENCER ?

**LORSQUE VOUS CRÉEZ** votre PJ de Symbaroum, vous pouvez vraiment commencer comme bon vous semble. Si vous avez trouvé un Talent ou un rituel mystique que vous aimez particulièrement, vous pouvez vous en servir comme point de départ pour choisir ensuite votre race, vos Attributs, votre équipement et d'autres Talents. Peut-être êtes-vous plutôt intéressé par le fait de jouer une race spécifique? Alors, commencez par écrire que votre personnage est un ogre ou un goblin et partez de là. Quelqu'un d'autre aura peut-être un faible pour un certain type d'arme — un fléau, une épée courbe à deux mains ou une arbalète — il pourra aussi se servir de cette préférence comme base pour construire son personnage.

Notez que la création « étape par étape » qui suit n'est rien d'autre qu'un exemple. Elle sert à montrer comment vous pourriez créer votre PJ. Dans cet exemple, je vais créer un guerrier et je me concentrerai sur les règles principales en mettant de côté tout ce qui a trait à l'histoire, à la situation ou aux ambitions du personnage.

### ÉTAPE PAR ÉTAPE

**APRÈS MÛRE RÉFLEXION**, je décide de démarrer en attribuant une race à mon personnage. Je désire créer un humain ambrien qui vient d'arriver du royaume déchu d'Alberetor et qui ignore encore tout ou presque d'Ambria et des secrets de la forêt de Davokar (exactement comme moi, nouveau joueur que je suis). Dans le cas d'un humain ambrien, je dois choisir entre les Traits Contacts (qui me permet d'avoir accès à l'assistance et aux renseignements de certains groupes ou certaines factions) ou Privilégié (qui m'offre plus d'or au début du jeu et un rang social, ce qui peut se révéler utile dans certaines situations). Je vais prendre ce dernier Trait en imaginant mon personnage en noble laissé en arrière afin de commander les défenses de quelque site historiquement important.

Donc... Mon PJ est issu de la petite noblesse, une sorte de commandant. Je jette un œil aux Archétypes et découvre les Professions Capitaine et Chevalier. La première me semble être le plus en accord avec mes intentions. Je prends donc quelques instants pour choisir les Attributs et les Talents qui sont suggérés. Il est écrit que mon Attribut le plus fort devrait être Persuasion et que je devrais prendre les Talents Domination, Maître, Expert en Armures et Combattant au bouclier. C'est principalement le Talent Domination qui attire mon attention...

Le niveau Novice du Talent Domination permet au PJ d'utiliser son Attribut Persuasion plutôt que Précision lorsqu'il attaque au corps à corps. À cela s'ajoute, au niveau Adepté, une possibilité pour le PJ de faire hésiter son ennemi pour que celui-ci cherche une autre cible à attaquer. J'aime bien cette idée, et j'imagine déjà mon personnage comme un guerrier dur et confiant qui domine le champ de ba-



taille en silence, immobilisant ses ennemis par la seule force de son regard! Évidemment, cela signifie que je dois attribuer une forte valeur à l'Attribut Persuasion. Je m'occupe alors des Attributs avant d'ajouter de nouveaux Talents.

Je choisis de répartir les valeurs prédéfinies 5, 7, 9, 10, 10, 11, 13 et 15. Avant toute chose, j'attribue la valeur 15 à Persuasion. Je voudrais aussi que mon personnage soit imposant et donc j'assigne 13 points à Force. La question maintenant est donc «Quels seront ses points faibles?». Bien... c'est un commandant, donc je suppose qu'il aura des gens sous ses ordres pour l'infiltration, l'exploration, et d'autres tâches. Il aura donc une valeur de 5 en Discrétion, 7 en Vigilance et 9 en Astuce. Les valeurs restantes pour Précision, Agilité et Volonté sont plus ou moins les mêmes, mais je vais tout de même attribuer le 11 à Volonté, afin de lui accorder un léger avantage lorsqu'il s'agit de résister aux sorts, de contrôle mental ou autre.

Retour aux Talents ... Je pourrais choisir Maître, mais, après m'être rendu compte que cela ne me serait pas d'une grande utilité au niveau Novice (j'ai déjà Domination au niveau Adept), je préfère prendre Expert en Armures. Cela m'offre directement la possibilité d'augmenter de 1 rang mes dés de Valeur d'Armure (par exemple, D4 -> D6 ou D6 -> D8). Pour mon deuxième Talent au niveau Novice, j'ai envie de choisir quelque chose qui donne du relief à mon personnage, quelque chose qui brise l'image traditionnelle du commandant. Je choisis Vision de l'Ombre. Il sera donc capable de détecter l'Ombre dominante d'un lieu ou d'une personne. Il a été laissé en arrière en Alberetor parce qu'apparemment, il avait le « nez creux pour sentir les créatures touchées par la corruption ». Mais attendez... Vision de l'Ombre utilise l'Attribut Vigilance pour démasquer les hérétiques et révéler la corruption! Je ferais mieux de retourner aux Attributs et augmenter celui-là. J'échange alors la valeur de Vigilance qui est de 7 avec celle de Volonté qui est de 11.

En ce qui concerne les Traditions et les pouvoirs mystiques, je n'en veux pas pour mon personnage. Idem pour la Corruption. Bien sûr, le Talent Vision de l'Ombre coûte 1D4 de Corruption Temporaire. Mais forcer les Ombres à révéler leurs secrets ne se pratique pas sans risque. En revanche, ce Talent ne coûte aucune Corruption Permanente. Je me tourne plutôt vers la section des armes et des armures!

En tant qu'humain Privilégié, je commence le jeu avec 50 thalers d'argent dans ma bourse. Par un heureux hasard, c'est exactement le prix d'une armure de plates complète. Donc si je l'achète, je ne pourrais rien me permettre d'autre. Finalement, je ne veux pas d'une énorme armure de plates. De toute façon, ce n'est pas assez pratique. Je penche plutôt en faveur d'une armure d'écaillés standard. Elle coûte 5 thalers et me donne -3 en Défense



## EDOGAÏ ARO

<b>Race</b>	Humain (Ambrien)
<b>Trait</b>	Privilégié
Agilité : 10, Astuce : 9, Discrétion : 5, Force : 13, Persuasion : 15, Précision : 10, Vigilance : 11, Volonté : 7,	
<b>Talents</b>	Domination (Adept), Expert en Armures (Novice), Vision de l'Ombre (Novice)
<b>Armes</b>	Épée de duel 1D8 (Précise), Arc 1D8
<b>Armure</b>	Armure d'écaillés 1D8
<b>Défense</b>	8 [Agilité 10, Encombrant -3, Bouclier +1]
<b>End.</b> 13	<b>Rés. à la douleur</b> 7
<b>Argent</b>	13 thalers

(Encombrante) et absorbe 1D6 dégâts - plutôt 1D8 puisque j'ai le Talent Expert en Armures.

Parfait. Il me reste encore de l'argent pour m'offrir une bonne épée. Mon choix s'arrête sur l'épée de duel qui coûte 25 thalers. Elle possède la Qualité Précise qui me donne +1 quand j'attaque. J'ajoute à mon équipement un bouclier standard (+1 en Défense), un arc et un carquois de vingt flèches. Avec

## Au combat!

### FAISONS SIMPLE

**SEULES LES BASES** du combat seront traitées ici. Edogaï traverse les Titans (une haute chaîne de montagnes) avec une caravane. Ils se dirigent vers Yndaros, la capitale ambrienne. Les chariots ont fait halte et Edogaï s'éloigne pour soulager un besoin pressant. Alors qu'il se reboutonne, il entend un grondement. Il se retourne et se retrouve face à face avec un jakaar solitaire (une bête ressemblant à un loup). Le prédateur semble affamé, prêt à tout et, de ce fait, suffisamment stupide pour s'attaquer à notre brave capitaine.

Tout d'abord nous devons bien comprendre les mécaniques de base du combat. Pour résumer, chaque fois qu'un joueur est confronté à une difficulté quelconque dans l'univers du jeu, il doit lancer un D20. Pour que son personnage réussisse à surmonter l'épreuve, le résultat du dé doit être inférieur ou égal à la valeur de l'Attribut utilisé. Par exemple, si le personnage doit faire une action qui lui demande d'être silencieux ou prudent, l'Attribut qui est concerné pour faire le jet est Discrétion. Au contraire, s'il cherche quelque chose ou s'il est sur ses gardes, alors le jet se fait avec l'Attribut Vigilance.

Mais il faut tenir compte de deux paramètres. Tout d'abord, les Talents qui représentent une aptitude particulière du PJ. Parfois, ils offrent au joueur la possibilité d'utiliser un autre Attribut que celui normalement utilisé dans certaines situations. Dans le cas de ce cher Edogaï, le Talent Domination lui permet d'attaquer avec son Attribut Persuasion plutôt que Précision, car il s'agit d'un combat au corps à corps. Un autre personnage qui maîtriserait le Talent Poing de Fer ferait un jet sous Force, etc. Le second paramètre porte sur la Difficulté de nombreux défis. Elle augmente ou diminue selon à qui ou à quoi le personnage est confronté. Se faufiler derrière un garde est, par exemple, plus ou moins difficile selon si le garde est Vigilant ou pas. Frapper un ennemi avec une épée devient plus difficile si celui-ci est Agile. D'après les règles, les modifications de Difficulté d'une tâche sont appliquées en modifiant la valeur du jet à effectuer, le plus souvent en accord avec la valeur d'un Attribut de l'opposant. Dans les faits, si le garde susmentionné possède une valeur de Vigilance à 10, aucune modification

les armes à distance, je dois faire un jet avec l'Attribut Précision lorsque j'attaque, mais c'est le prix à payer pour attaquer de loin, n'est-ce pas?

Voilà, mon personnage est terminé. Il ne lui manque plus qu'un nom... Après un rapide coup d'œil aux suggestions dans la section des races, je décide de le baptiser Edogaï de la maison Aro. Maintenant, mettons Edogaï à l'épreuve!

n'est faite (±0); si le garde est réellement négligent et n'a que 5 à son Attribut Vigilance, le joueur doit ajouter 5 (+5) à l'Attribut dont il se sert pour faire son jet. En revanche, si le garde est si alerte qu'il a 15 en Vigilance, alors le joueur doit enlever 5 (-5) à l'Attribut sous lequel il jette son D20.

À cause de ce dernier point, les caractéristiques du jakaar qui attaque Edogaï sont indiquées avec les modificateurs aux Attributs, imposés aux jets du joueur, ainsi qu'une valeur fixe pour les armes et l'armure :

### JAKAAR SOLITAIRE

<b>Force</b>	Faible [ceci évalue la force du PNJ de Faible à Puissant]
<b>Race</b>	Bête
<b>Trait</b>	Armes Naturelles II [+2 dégâts], Armure I [2 à la valeur d'armure]
Agilité : 15 (-5), Astuce : 7 (+3), Discrétion : 11 (-1), Force : 10 (0), Persuasion : 5 (+5), Précision : 13 (-3), Vigilance : 10 (0), Volonté : 9 (+1),	
<b>Talent</b>	Aucun
<b>Armes</b>	Morsure 4 (courte portée)
<b>Armure</b>	Peau de Loup 2
<b>Défense</b>	-5 [Agilité 15]
<b>End</b> 10	<b>Rés. à la douleur</b> 5

Edogaï a le temps de dégainer son épée avant que le jakaar ne se mette en mouvement. Il active aussi sa Vision de l'Ombre pour savoir si le jakaar est touché par la Corruption et, de ce fait, plus dangereux qu'une bête ordinaire. Le Meneur de Jeu me demande alors de faire un jet sous Vigilance avec le Modificateur -1 (l'Attribut Discrétion de mon ennemi) pour avoir la capacité de lire son Ombre. Je lance donc le D20 et prie pour obtenir un résultat inférieur ou égal à 10 [Vigilance 11 avec le Modificateur de -1]. Le jet donne un 7. Le Meneur de Jeu



m'annonce que, suite à ma perception de l'Ombre de la bête, celle-ci n'est pas souillée de Corruption. Il me rappelle ensuite de jeter 1D4 pour savoir à quel point cette lecture a corrompu Edogaï. J'obtiens un 2 et le note sur ma feuille de personnage à l'emplacement de la Corruption Temporaire.

Quand le jakaar se jette en avant, on détermine d'abord l'ordre d'Initiative, grâce à l'Attribut Agilité. La bête obtient 15, Edogaï 10. Donc, le jakaar attaque le premier.

Le Meneur de Jeu me demande de jeter un D20 sous Défense, avec le modificateur de l'attribut Précision du loup qui est -3. Ainsi, je dois obtenir 5 ou moins pour éviter la morsure [Défense 8 avec un modificateur de -3]. Le jet est un 7 et le jakaar parvient à mordre mon PJ. Mais il me reste encore une chance de ne pas subir de dégâts.

Le Meneur de Jeu annonce que la morsure m'inflige 4 points de dégâts. Je lance mon dé d'armure (D8) et obtiens un 3. Un croc de l'animal parvient à pénétrer mon armure d'écaille, mais la blessure n'est pas trop grave (4-3 = 1). Je note donc que j'ai reçu un point de dégât sur ma feuille de personnage. C'est désormais le tour d'Edogaï de contre-attaquer!

Le Meneur de jeu m'informe que la Défense de l'ennemi est égale à -5. Mais je préfère tenter d'abord de Dominer la bête. Cela demande que je réussisse un jet sous Persuasion en prenant en compte le modificateur de Volonté de l'ennemi [Persuasion 15 avec le modificateur +1 de Volonté = 16]. J'obtiens un 4 et le pauvre loup sera alors incapable d'attaquer au prochain tour. À l'attaque!

Pour toucher, je dois obtenir un résultat inférieur ou égal à 11 avec mon D20 [Persuasion 15 et Arme Précise +1, modifié de -5 par la Défense du jakaar = 11]. Le Dieu soleil Prios sourit à Edogaï et le dé s'arrête sur un 9. Mon Meneur de Jeu grommelle que la Valeur d'armure du jakaar est de 2. Je jette donc un D8 pour déterminer les dégâts causés par mon attaque et obtiens un 5!

Le jakaar subit 3 points de dégâts et le second tour de cette scène de combat commence. La bête est subjuguée par ma présence et elle est incapable d'attaquer. Elle préfère tourner les talons et s'enfuir. Le Meneur de Jeu m'informe que je peux tenter une Attaque d'Opportunité, comme quand l'ennemi tente de sortir de la mêlée, mais je décide de ne rien en faire. Après tout, je suis un homme d'honneur, pas un malfaisant qui poignarde un animal blessé dans le dos!

Alors que la Corruption Temporaire s'évanouit lentement de son corps, Edogaï de la maison Aro retourne à la caravane, un sourire aux lèvres, à la recherche de quelqu'un capable de s'occuper de sa morsure...

Merci d'avoir lu ce court récapitulatif du livre de règles de Symbaroum. Nous poursuivrons avec d'autres exemples de personnages. Nous espérons qu'il vous a donné un bon aperçu des mécaniques principales de ce jeu. Il reste néanmoins beaucoup d'autres points à découvrir en jouant, comme les Pouvoirs Mystiques à peine évoqués ici, les Avantages des PJ, les poisons et les élixirs, le déplacement, les différents types d'action, les blessures, les soins et la mort, la portée de tir, etc.

