

DEMAIN DES L'AUBE

*Demain dès l'aube à l'heure où blanchit la campagne,
Je partirai, vois-tu, je sais que tu m'attends,
Ô Davokar, ton chant, est un foyer ardent
Qui appelle mon âme par-delà les montagnes*

Ugo Vyctar,
barde de la cour d'Yndaros

Vous trouverez ici un petit système pour simuler les voyages à *Symbaroum*. Evidemment, si vous avez décidé de scénariser directement le voyage, ce n'est pas la peine de l'utiliser, cela finirait par surcharger la session.

Le système nécessite l'emploi d'un jeu de cartes standard.

Attention, le système ne vise à calculer la rapidité de déplacement. Pour cela, vous pouvez utiliser le calculateur automatique produit par les fans de *L'Anneau unique* à l'adresse : <http://anneau-unique.com/> ou le tableau de la page 184 dans le LdB. Le système fourni ici n'a pour but que de rendre aux déplacements leur dangerosité dès lors que l'on n'arpente pas les grandes routes dans un pays en paix. Si les Pjs suivent les grandes routes et font usage des auberges, des villages etc. comme relais, il est sans doute inutile d'appliquer le système. Il entre en jeu lorsqu'ils avancent en marge des communautés humaines, notamment en Davokar mais également en Ambria par exemple par souci de discrétion. Le système va déterminer à quel point le voyage fut mouvementé (pour cela LdB, p. 184).

Paramètres du voyage

Commencez par déterminer la distance à parcourir. Vous pouvez pour cela utiliser la carte du monde fournie avec l'échelle. Evidemment, il s'agit de distance à vol d'oiseaux donc au niveau du sol, vous pouvez multiplier par deux sans problème, le cadre de jeu

de *Symbaroum* étant sans doute des collines vue la proximité des chaînes des Titans et des Ravens. En montagne, évidemment, il faut un multiplicateur bien supérieur, mais très variable selon que l'on emprunte uniquement de grandes vallées glaciaires, que l'on progresse sur des lignes de crête ou que l'on doit couper les lignes de plis principales.

Fixer ensuite un objectif chiffré à atteindre par l'application du système. Vu l'échelle du jeu, je dirai 1 pour 6 km, mais cela dépend du temps que vous voulez consacrer au voyage et du nombre de joueurs à la table.

Le groupe décide de quitter Thistle Hold pour explorer Black Leech Rift. La distance est d'environ 130 km, disons 260 km au sol, soit un objectif de 43 points à accumuler. C'est déjà une grosse expédition : puisque le livre de base indique que l'on se déplace dans la forêt de 20 km par jour, les Pjs crapahutent près de deux semaines en territoire hostile.

La progression

Le groupe se donne ensuite un guide qui va tester sous *Vigilant* en début de voyage.

Le groupe se dote également d'un "commissaire" qui gère les provisions. Il teste sous *Cunning* en début de voyage. Notez le score de ce jet, c'est le niveau des *Provisions*. Le jet peut être modifié par l'abondance des biens dans la zone de départ. *Mules*

Le commissaire est le chasseur de trésor goblin, Slink. Il gère la préparation du matériel et des provisions et teste *Cunning*. Son score est de 15 et il obtient 13. Le joueur note *Provisions* 13/15.

Chaque joueur tire ensuite une carte à son tour. La valeur chiffrée correspond à la distance parcourue sans heurts jusqu'au prochain tirage (si vous souhaitez quelque chose de moins abstrait, appliquez simplement le modificateur de vitesse choisi plus haut pour avoir des km). Lorsque les joueurs ont accumulé

DEMAIN DES L'AUBE

suffisamment de points pour représenter la distance à parcourir, le but est atteint. La valeur moyenne des tirages est de 5,5.

Notre groupe va a priori devoir tirer 7-8 cartes pour atteindre Black Leech Rift, soit deux tours de table avec quatre joueurs. La première carte tirée est un 7, soit 42 km. Puisque l'on progresse de 20 km par jour en marchant, le meneur décrit deux jours de progressions sans rien de notable.

Deux facteurs peuvent modifier la valeur de la carte :

- le guide a raté son jet initial : toute carte d'une valeur supérieure à 7 est remplacée par une valeur de 1. En revanche, le guide a maintenant une chance de réaliser son erreur et lance à nouveau le dé.
- Chaque personnage *Fatigué* dans le groupe abaisse la valeur de la carte de 1, chaque personnage *Epuisé* ou pire l'abaisse de 2. Un personnage ayant perdu plus de points de vie que son score en *Pain Threshold* compte comme *Fatigué*. En-dessous de 6 points de vie, on compte comme *Epuisé*. Les malus dus à la fatigue et aux blessures se cumulent. Un personnage *Epuisé* et réduit à 5 points de *Thougness* ou moins impose donc -4 à chaque carte. Pour avancer, un groupe peut donc avoir à se résoudre à abandonner l'un des siens...

La valeur de la carte peut tomber à 0 mais pas être négative.

N.B. : vous pouvez, si vous le préférez ou si vous n'avez pas de cartes, remplacer le tirage carte par carte par les joueurs par un tirage unique sur le site <https://www.random.org/playing-cards/>

Demandez 20 cartes et, sans que les joueurs ne les voient, commencez à décrire les événements. Le résultat leur semblera plus narratif car ils ne tirent pas de cartes eux-mêmes, mais en pratique le résultat est exactement le même.

Fatigue et Péripiéties

Lorsqu'une « figure » est tirée cela entraîne trois conséquences.

1) *Vérification des réserves* : le personnage avec le plus petit score en *Resolute*, teste. En cas d'échec, le score de *Provision* augmente de 1. A chaque fois, on change de personnage pour ce test, dans l'ordre croissant de *Resolute*, quitte à revenir au personnage avec la plus faible *Resolute* quand la boucle est bouclée. Ces jets peuvent à terme amener le score de *Provisions* à dépasser le *Cunning* du *Commissaire*. A partir de là, la pénurie commence à se faire sentir (voir *Fatigue*).

2) *Péripiéties* : le meneur met en scène une scène qui a trois caractéristiques : Intensité, Nature et Menace.

Intensité : la valeur de la figure (de Valet à Roi) donne directement "l'intensité" de la péripiétie. Les Valets entraînent des événements à l'impact mineur (voir un simple bonus/malus de progression sur la prochaine carte ; une modification de 1 du score de *Provisions etc.*) ; les Rois indiquent de potentielles catastrophes ou de "vrais coups de chances".

Nature : les « couleurs » des cartes donnent au meneur une indication sur l'origine de la péripiétie à introduire.

CŒURS : faune/flore TREFLES : terrain/aura*
CARREAUX : population PIQUES : climat

* J'entend par "aura" la corruption ambiante de Davokar qui peut contaminer les personnages.

Les péripiéties de Terrain et de Climat peuvent aussi servir à obliger le guide du groupe à relancer son jet initial contre une difficulté liée à l'*Intensité* de la péripiétie (typiquement Valet 10, Reine 12, Roi 15).

DEMAIN DES L'AUBE

Pour plus de "diversité" ou pour favoriser l'inspiration, le meneur peut aussi regarder la dernière carte tirée avant la figure pour disposer de deux "influences". Ainsi, une figure de Trèfles (Faune/Flore), sortie après une carte de Bâtons (Climat) pourrait signifier qu'un ours s'est réveillé de son hibernation à cause du redoux, qu'une mule se brise la patte sur un sol trop meuble, suite à un violent orage, qu'un chien de chasse subit une corruption spécifique qui le rend agressif *etc.*

Menace : la question est ici de savoir dans quelle mesure l'événement sera favorable ou non aux Pjs. Pour cela, le meneur choisit un Niveau de Menace et teste avec 1d10. S'il fait au-dessus, la péripétie est a priori favorable aux Pjs, inférieur ou égal, elle est a priori dangereuse pour les Pjs. Le Niveau de Menace doit être fixé en fonction des lieux et de la nature de l'événement.

Le but du tirage est que les Pjs ignorent si la péripétie va être à leur avantage. Vous avez donc la possibilité d'infiltrer un traître dans leur groupe sous l'apparence d'un innocent pèlerin ou un blessé qui se révélera bien ingrat et les détruira.

Si vous le pouvez, centrez la péripétie sur le personnage du joueur qui la tire.

Exemples de niveaux de Menace

Exemple 1 : les Pjs cheminent en été sur en bordure de Davokar sur les terres d'un clan barbare avec lequel ils ont passé une alliance : la Menace pourra être élevée en Faune/Flore et Terrain/Aure, mais plus faible en Population (demeurent quand même les monstres !) et Climat.

CŒURS : 7 TREFLES : 5
CARREAUX : 5 PIQUES : 3

Exemple 2 : ils parcourir en hiver les plaines d'un duché dont le seigneur a décrété leur mort. Le niveau de Menace sera élevé en Climat et Population, mais faible en Terrain et Faune/Flore.

CŒURS : 2 TREFLES : 2
CARREAUX : 7 PIQUES : 7

Exemple 3 : le groupe a pénétré en automne le cœur sombre de Davokar.

CŒURS : 8 TREFLES : 7
CARREAUX : 9 PIQUES : 5

3) *Fatigue* : chaque membre du groupe doit tester *Strong* ou *Resolute* contre 10 pour les valets, 13 pour les reines et 15 pour les rois. L'aptitude *Bushcraft* donne un bonus de 3 par niveau de l'aptitude. Ce jet s'effectue avec un malus égal à *Cunning* du Commissaire - score en *Provisions*. N'oubliez pas que le score initial est peu à peu modifié par les jets de *Vérification des réserves*.

En chaque d'échec, le personnage est *Fatigué*. Il subit dorénavant un Désavantage (-2) à tous ses jets, jusqu'à l'arrivée ou jusqu'à ce que le groupe fasse une halte d'une journée entière. Un personnage *Fatigué* qui rate un nouveau jet est *Epuisé*. Dorénavant, il jette toujours 2d20 en retenant le pire lors de la résolution des actions. Lors des échecs ultérieurs, le personnage subit 1d6 points de dommage (sans armure évidemment !).

Pour simuler les marches forcées, les joueurs peuvent décider d'un commun accord de prendre un bonus de 1 sur les valeurs de cartes tirées en échange d'un malus de 2 sur les jets de fatigue. S'ils sont chanceux, ils peuvent arriver à terme vite et donc sans avoir tiré trop de figures.

N.B. : si le voyage est fluvial, on ne tire pas la fatigue.

HALTES ET REPOS :

DEMAIN DES L'AUBE

Les crans de fatigue se récupèrent un à un en réussissant des jets de *Strong* après une journée de repos. Chacune d'elle est simulée par un tirage "blanc" de deux cartes : les cartes à valeur sont défaussées sans accroître le total de points déjà accumulé ; les cartes à figure entraînent une *Péripétie* (mais pas de nouveau jet de fatigue). Il faut parfois choisir entre continuer à avancer en étant épuisé ou se reposer au risque que des trolls ne tombent sur le campement ! La récupération de la fatigue intervient après la résolution de la (ou les) *Péripétie(s)*.

Un personnage qui n'a pas à se reposer durant cette halte peut en profiter pour chasser, cueillir des baies, récupérer des racines *etc.* à proximité immédiate du camp. Un jet de *Vigilant* réussi permet de modifier de -1 le score de *Provisions*. Quel que soit le nombre de chasseurs, ce dernier jet ne peut être modifié que de 1 par jour.

OPTIONNEL :

Si vous appliquez ce système vous pouvez aussi vouloir offrir une Aptitude qui lui soit liée.

STRIDER : le personnage est particulièrement expérimenté et doué dans le domaine du voyage dans les étendues sauvages et un chef d'expédition efficace.

A chaque rang d'expérience, le personnage modifie de +1 la valeur de toute carte tirée par un membre du groupe ; les jets de *Menace* sont également accrus de 1 et si ce modificateur rend la *Péripétie* favorable, on l'ignore simplement. Le personnage peut donc éviter que les Trolls ne surprennent le groupe mais pas faire en sorte qu'ils viennent leur chanter un berceuse.

DEMAIN DES L'AUBE

EXEMPLE DE VOYAGE :

Quatre aventuriers quittent Thistle Hold pour explorer Black Leech Rift. Ils doivent parcourir 260 km au sol et le meneur leur fixe un objectif de 42 points.

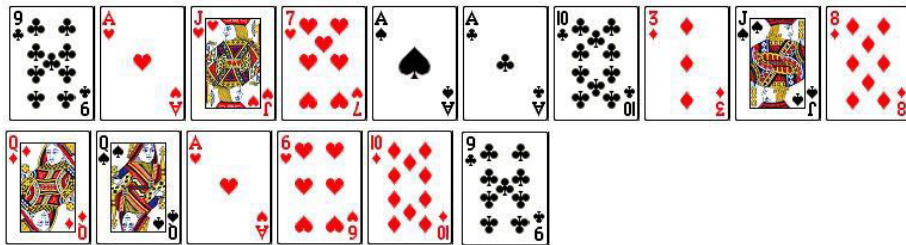
Le groupe compte le ranger Vaonar, la sorcière Raelma, le chercheur de trésor goblin Slink et le mage Aemon.

Le guide est Vaonar, *Vigilant* 14, qui tire son dé et obtient 16, ça commence mal... Le commissaire est le mage Aemon, *Cunning* 13, tirage 11, pas de problème de ce côté là pour l'instant, mais la marge de sécurité est faible.

Le meneur décide que pour le début du parcours, jusqu'à 26 points, on considère que le groupe progresse dans le Light Davokar mais dans un climat de tensions avec les barbares... Le meneur établit donc ainsi les niveaux de Menaces de la zone :

CŒURS : 7 TREFLES : 5
CARREAUX : 6 PIQUES : 3

On pratique ensuite les tirages dont le résumé ici. Dans le récit qui suit, le chiffre entre parenthèse indique la valeur cumulée des tirages.



VAONAR : 9. Malheureusement, puisque son jet de guide a échoué et le groupe se heurte à des fondrières peu dangereuses ; la valeur tombe à 1 ; Vaonar tente de réaliser son erreur et tire contre *Vigilant* : 6. Il réalise son erreur et corrige la trajectoire.

RAELMA : 1 (2), décidément contourner les fondrières prend du temps !

SLINK : Valet de Cœurs, une *Péripétie* impliquant la faune et/ou la Flore ! Le groupe teste ses réserves, en utilisant le *Resolute* de Vaonar, soit seulement 8 : 14, échec. Les *Provisions* passent à 12 contre un *Cunning* du *Commissaire* de 13. Pas de problème pour l'instant. Jet de Menace de la *Péripétie* : 2. La *péripétie* est défavorable et avec 2 le meneur active une classique attaque de quatre Jakaars (nombre des Pjs). Une fois le combat réglé, on procède aux jets de *Strong* contre 10 (Valet) : seul Aemon rate. Il est maintenant *Fatigué*.

AEMON : 7, -1 car un membre du groupe est fatigué (8).

VAONAR : 1, - 1 car un membre du groupe est fatigué (8).

RAELMA : 1, -1 (8). Le groupe n'arrive pas à progresser dans un couvert extrêmement touffu, la route prévue par Vaonar se révélant envahie par des plantes épineuses. Peste soit de l'ivrogne qui lui avait donné ces informations !

SLINK : 10 (-1) ! Miracle, le petit chasseur de trésor a découvert le lit asséché d'un torrent pierreux où les ronces n'ont pas pris et le groupe progresse maintenant vive allure (17).

AEMON : 3 (-1). Malheureusement l'ancien cours d'eau obliquait trop à l'ouest, il faut s'enfoncer à nouveau dans les sous-bois (19). L'atmosphère se fait plus tendue... on approche du Davokar sombre.

VAONAR : Valet de Trèfle une *Péripétie* impliquant le Terrain/Aura ! Le groupe teste ses réserves, en utilisant le *Resolute* de Slink, soit 10 : 12, échec. Les *Provisions* passent à 13 contre un *Cunning* du *Commissaire* de 13. Pas de problème pour l'instant, mais le prochain échec va lancer les difficultés. Jet de Menace de la *Péripétie* : 8. La *péripétie* est favorable. Le meneur demande un jet de *Vigilant* à Vaonar qui le réussit : il repère qu'un énorme arbre a été récemment abattu par une tempête et que son tronc permet de passer une profonde crevasse qui aurait demandé un long détour. Passer sur ce "pont" nécessite toutefois des jets de *Quick* à +5. Tout le monde réussit et le meneur décide que ce "raccourci" offre un +3 sur la prochaine carte. Pour la *Fatigue*, on procède aux jets de *Strong* contre 10 (Valet) : tout

DEMAIN DES L'AUBE

le monde réussi, même Aemon malgré son malus de 2. Il risquait d'être *Epuisé* mais n'est toujours que *Fatigué*.

RAELMA : 8 (-1 pour le personnage fatigué, +3 pour la *Péripétie* précédente, soit 10, total 29). Le groupe est maintenant entré de plein pied dans le Davokar sombre et le meneur modifie les niveaux de *Menace* :

CŒURS : 8 TREFLES : 7
CARREAUX : 9 PIQUES : 5

SLINK : Reine de Carreaux !! Horreur !! Le groupe a attiré l'attention d'un habitant des profondeurs de la forêt (Carreaux = Population)...

Le groupe teste ses réserves, en utilisant le *Resolute* d'Aemon, soit 15 : 12, succès. Les *Provisions* restent à 13. Jet de *Menace* de la *Péripétie* : 7. La *péripétie* est défavorable et correspond à un opposant *Challenging*. Un Aboar surgit au milieu de la nuit alors que l groupe campe. Au terme du combat, Aemon et Sling ont chacun perdu plus de points de vie que leur *Pain Threshold*. Le mouvement est donc ultérieurement diminué de 2, pour un total de -3 (Aemon est aussi *Fatigué*). Pour la fatigue, on procède aux jets de *Strong* contre 13 (Reine) : Aemon rate en raison de son malus de 2. Il est *Epuisé*. Le groupe subit maintenant un malus de -4, donc -3 à cause d'Aemon. Certains pensent déjà qu'ils feraient mieux de le laisser derrière... Ils n'avancent plus qu'à grand peine alors qu'ils sont en territoire éminemment hostile ! On envisage de prendre un jour de repos, mais les joueurs craignent qu'un autre groupe ne les coiffe au poteau et décide de poursuivre.

AEMON : Reine de Piques ! Catastrophe ! Une *Péripétie* de Climat... Le groupe teste ses réserves, en utilisant le *Resolute* de Raelma, soit 15. 17, un malheur n'arrive jamais seul... Les provisions commencent à manquer ! Jet de *Menace* de la *Péripétie* : 1. La *péripétie* est défavorable. Un orage d'anthologie s'abat sur Davokar ! La foudre frappe un grand arbre qui explose littéralement criblant d'éclat de bois en feu l'espace du campement ! Les dommages infligés ont raison de Slink et au matin il faut se résoudre à enterrer le

malheureux chasseur de trésor... Magnanime, le meneur décrète que cette bouche de moins à nourrir ramène à 13 le score de *Provisions*, supprimant le malus aux jets de fatigue. Aemon qui, *Epuisé*, doit prendre le pire de deux jets rate encore. Il subit cette fois 1d6 points de dommage. Il est présent à moins de 6 points de vie, infligeant un malus de 4 aux déplacement du groupe.

VAONAR : 1 (-4, soit 0, on reste toujours à 29...). Le groupe patauge dans la boue et cherche désespérément à sortir d'un chaos de troncs abattus par le tempête.

RAELMA : 6 (-4, soit 2, total 31). Le groupe approche la grande rivière, le sol se fait fangeux, la taille des moustiques inquiétantes...

(LE JOUEUR DE SLINK) : 10 ! (-4, soit 6, total 37). Alors que tout semblait perdu, le groupe découvre que des pierres dressées gravées de runes barbares balisent un chemin et progresse rapidement. La grande rivière est bientôt en vue. Mais dans l'état où est Aemon, une nouvelle confrontation lui serait fatale. Et les Rois ne sont pas sortis...

AEMON : 9 ! (-4, soit 5, total 42, le total est atteint). Par un coup de chance incroyable, nos héros épuisés découvrent une vieille barque, sans doute abandonnée par une autre expédition. Après l'avoir quelque peu remise en état, nos héros traversent le fleuve et débarquent sur le site mystérieux de Black Leech Rift !

Le système a donc permis de modéliser les 13 jours de voyage avec 16 tirages, générant seulement deux combats à gérer à part. Bien que très mouvementé, le voyage s'est joué en une heure de temps réel.

DEMAIN DES L'AUBE

Voici quelques exemple de moteurs de péripéties par type de carte. Evidemment, il faut les adapter au contexte exact.

Pour CARREAUX et CŒURS, lisez directement le jet de Menace sur le tableau (N étant le nombre de Pj). On ne rencontre pas d'Abomination en dehors des zones réellement dangereuses.

RESULTAT	OPPOSITION
1	N-1 Weak
2	N Weak
3	N-2 Weak, 1 Ordinary
4 Max avec 1 Valet	2 Ordinary
5 Min. avec 1 Reine	N-2 Weak, 2 Ordinary
6 Min. avec 1 Roi	N-1 Weak, 2 Ordinary
7	1 Challenging
8 Max avec Reine	1 Challenging
9	1 Strong
10	1 Mighty

Les différentes figures ont des valeurs minimales ou maximales.

Ex. : dans le Davokar profond, le niveau de *Menace* des Carreaux/Population est de 9. Sur le tirage d'un Valet, le meneur obtient un 8. Il devrait opposer aux joueurs un adversaire *Challenging*, mais la carte tirée étant un Valet, il redescend à 4 et choisit 2 adversaires *Ordinary*

CARREAUX : Population des lieux.

Brigands ; espions ; communauté (hérétiques, lépreux) repliée sur elle-même ; criminel en fuite ; amants en fuite ; contrebandiers ; braconniers ; trahison du guide/ rencontre d'un nouveau guide ; un cadavre mystérieux (pestiféré ?) ; chasseur de sorcière soupçonneux.

TREFLES : Terrain/Aura.

Gué/crue* ; éboulement ; glissement de terrain ; avalanche ; pont (brisé*)/ bac (inutilisable*) ; marécages ; source empoisonnée ; sables mouvants ; émanation gazeuse ; échouage sur un ban de sable ; abri naturel.

*si la péripétie est défavorable évidemment

PIQUES : climat

Orage ; grêle ; neige ; brouillard ; gel.

Ces *Péripéties* sont a priori défavorables, mais si le résultat du tirage de Menace est favorable, mettez-les en scène comme des moyens d'échapper à des poursuivants, l'orage effaçant les traces, le brouillard permettant de passer inaperçu ou au contraire de lancer une attaque surprise ; un orage peut gonfler une rivière et éviter un portage, une phase de beau temps donner un bonus au prochain jet de fatigue *etc.* Vous pouvez également décrire un orage, grêle *etc.* mais en fournissant d'emblée un abri découvert par le Pjs qui a tiré la carte, neutralisant la *Péripétie* qui devient ainsi juste narrative.

CŒURS : Faune/Flore.

Chute d'arbres ; champignons ; moisissures ; incendie de forêt ; ronces vénéneuses ; racine qui cause entorse à homme ou cheval ; prédateur naturel qui dévaste le camp ; moustiques qui empêchent de dormir ; bête malade quelconque ; un cheval/un animal de bat seul..., un corbeau mort avec message ; plantes aux vertus rares.

N'oubliez de faire affecter l'équipement : l'orage peut faire fuir les chevaux, emporter une partie des bagages, faire pourrir la nourriture *etc.* Si l'équipement est compromis, infligez des malus à tous les jets de Fatigue postérieurs.