



# S onge

Un univers de cape et d'épée médiéval-onirique

## LIVRET DE RÈGLES

Qui habite les songes ne meurt jamais.

**Georges Schéhadé**, *Les Poésies* (Gallimard).

*Ce livret de règles peut être lu par les joueurs et par le Conteur*

**Conception et réalisation du jeu** : Pierre Gavard-Colenny.

**Mise en page** : Pierre Gavard-Colenny.

Version 3.0 (15/05/02)





Ce jeu est proposé sous le principe du **sharegame**. Le *shareware* propose de tester un logiciel en faisant appel à l'honnêteté de celui qui l'utilise pour, s'il l'utilise régulièrement et l'apprécie, s'enregistrer auprès du créateur pour une petite somme d'argent. Ce principe peut s'étendre aux jeux de rôle sous le principe du *sharegame* : si vous aimez ce jeu, ne nous envoyez pas d'argent, mais donnez-nous vos impressions, des encouragements, etc., par e-mail (Saladdin@wanadoo.fr) ou sur le livre d'or du site <http://songe.onirarts.com> !!!

Attention, *sharegame* ne signifie en aucun cas libre de droits. Vous pouvez copier ce livret et le distribuer à vos amis, tant qu'il reste complet (y compris cette notice) et inchangé, et que vous ne touchez pas d'argent pour cela. Vous ne pouvez ni vendre ce livret, ni le reprendre sur votre site Internet. **Tous les textes restent la propriété exclusive de l'auteur, et ne font pas partie du domaine public.**



Ce système de jeu s'inspire d'un certain nombre d'autres systèmes. Ainsi, quelques concepts importants des règles de *Songe* sont empruntés au jeu de rôle *Theatrix*, un jeu édité par Backstage Press (en anglais uniquement ; épuisé), tout spécialement en ce qui concerne les Points d'Action et la répartition des Traits en trois niveaux. La création de personnage s'inspire de celle d'*HeroWars*.

Si les jeux de rôle sans dés vous intéressent, vous pouvez vous procurer *Ambre* (Descartes Éditeur) et *Everway* (publié par Wizard of the Coast — en anglais ; épuisé). Sur Internet, vous pouvez consulter *Heritage*, fortement inspiré de *Theatrix*, à l'adresse suivante :

<http://www.landshut.org/bnla01/members/BulletShower/index3.htm>

Si cela n'est pas déjà fait, nous vous conseillons de lire le *Livre des Brumes*, qui contient tout ce que vous devez savoir sur l'univers de *Songe* avant de commencer à jouer. Vous serez ensuite prêt à lire le présent livret, qui contient les mécanismes du jeu.

Avant de poursuivre votre lecture, nous vous conseillons de vous munir de papier, de photocopies de la feuille de personnage fournie en fin de livret, ainsi que d'un crayon et d'une gomme.

## Un mot sur la philosophie du jeu...

Les règles de *Songe* n'utilisent pas de dés. Le jeu se veut volontairement orienté vers le *roleplay* ; pourtant, les combats n'en sont pas exclus pour autant ! Les concepts énoncés dans ces pages peuvent rebuter certains joueurs, plus habitués à manier les dés pour résoudre les actions de leur personnage ; ceux qui ne se sentent pas à l'aise avec ces règles peuvent utiliser leur système de jeu favori pour l'adapter à l'univers de *Songe*. Quant aux autres, le jeu de rôle sans dés leur offrira des merveilles de *roleplay* et d'amusement...

# Création de Personnage

La création de personnage est entièrement basée sur les envies du joueur. Il ne connaîtra aucun frein qui l'empêcherait de développer le **personnage de ses rêves**. Après tout, pourquoi commencer à jouer avec un paysan s'il veut jouer un héros tout de suite ? Certes, cela demande une certaine maturité du joueur : car après tout, il ne sera limité **en rien** ; ce sera à lui de choisir librement les forces et les faiblesses de son personnage.

C'est la raison pour laquelle la création de personnage ne demande aucune répartition de points entre des compétences ou des caractéristiques, ni de tirage de scores aux dés : à partir de la description du personnage, on attribue des scores à diverses catégories, et non l'inverse. Toutefois, le Conteur pourra équilibrer les personnages une fois finis, comme nous le verrons plus loin.

Prenez à présent une feuille de personnage, et de quoi écrire. Nous allons suivre pas à pas la conception d'un **Arpenteur des Brumes** (ainsi sont nommés les personnages-joueurs dans *Songe*)...

## Le Concept

Il vous faut tout d'abord réfléchir à un **Concept** pour votre personnage. Le Concept est la première image qui colle au personnage, qui peut aller de son métier à sa nature profonde. Voilà quelques exemples de Concepts, en vrac : Détective Privé, Saltimbanque, Chasseur de Primes, Vampire Végétarien, etc. Si ce Concept est double (s'il contient en réalité deux concepts en un), comme par exemple « Momie Détective Privé », soulignez le Concept principal qui vous semble le plus important pour votre personnage (quel est le concept qui dirige la vie du personnage ? Le fait qu'il soit une Momie, ou qu'il soit Détective Privé ?).

De ce Concept découleront les trois Compétences principales du personnage. Un Détective Privé, par exemple, pourra avoir les Compétences Filature, Logique et Contacts. Nous aborderons les Compétences un peu plus loin...

## Description du personnage

Maintenant que vous avez votre Concept, il va vous falloir décrire votre personnage en un petit paragraphe (ou plus !) qui racontera son passé, son présent, son apparence physique et ses capacités. C'est l'étape la plus importante de la création de personnage : en effet, c'est de cette description que vont découler toutes les données chiffrées du jeu !

Votre personnage est-il un homme ou une femme ? Un hu-

main ou non ? De quoi a-t-il l'air physiquement ? Est-il fort, maigre, gros, laid, habile, maladroit, intelligent ? Que sait-il faire ? Possède-t-il des manies, des phobies ? Quelle est son histoire personnelle ?

Vous pourrez revenir sur cette description plus tard, mais tâchez de fixer votre Arpenteur le plus précisément possible, dès le début.

Une fois cela fini, vous pouvez commencer à remplir la feuille de personnage, en débutant par sa race, son sexe, sa taille, son poids, la couleur de ses cheveux, de ses yeux et de sa peau, ses signes particuliers, son nom, son prénom et son surnom...

## Les Caractéristiques

Il vous faut ensuite déterminer les Caractéristiques de votre Arpenteur des Brumes. Contrairement à d'autres jeux de rôle, il n'existe pas de liste préétablie de Caractéristiques dans *Songe*. On ne note sur la feuille de personnage que les Caractéristiques qui sortent du commun des autres personnages, en bien ou en mal.

Les Caractéristiques représentent quelque chose d'inné chez le personnage, ou quelque chose qui s'est perfectionné avec le temps, mais qui n'a pas été appris (par opposition aux Compétences). Voici quelques exemples : Force, Vue, Odo-rat, Volonté, Agilité, Dextérité, Perception, etc.

Les Caractéristiques sont notées par des ronds (●), représentés sur l'échelle de valeur suivante :

—	Exceptionnellement Faible
●	Faible
● ●	Moyenne
● ● ●	Forte
● ● ● ●	Extraordinaire

Les personnages ordinaires n'ont que des Caractéristiques Moyennes (●●). Il est extrêmement rare que des personnages disposent d'une Caractéristique Extraordinaire, et les personnages-joueurs devraient avoir des Caractéristiques allant de Faibles à Fortes. C'est au joueur d'estimer le nombre de ● dans chacune des Caractéristiques du personnage, selon ce qu'il veut en faire.

Il est inutile de noter les Caractéristiques moyennes sur la

feuille de personnage, ne notez que celles qui sortent de l'ordinaire. Ainsi, si l'Arpenteur doit effectuer un test de Force et qu'il n'a pas cette Caractéristique notée sur sa feuille, c'est qu'il a une force Moyenne de ● ●, et non qu'il est dénué de

toute force.

L'**Imago (IMA)** est une Caractéristique spéciale, qui représente le potentiel magique du personnage : son score est en moyenne de ● et non de ● ● comme les autres. C'est la seule Caractéristique que tous les joueurs doivent indiquer sur leur feuille de personnage. En général, seuls les mages ont plus de ● en Imago.

### Les Compétences :

Les Compétences sont notées de la même façon que les Caractéristiques, par des ronds dont voilà l'échelle de valeur :

—	Non Possédée
●	Faible
● ●	Moyenne
● ● ●	Forte
● ● ● ●	Maîtrisée

Chaque Compétence peut être associée à une Spécialisation, rajoutant ● au total lors de la résolution d'une action. Par exemple, si le personnage possède la Compétence « Escrime (Feinte de Gilbert) », sa Spécialisation Feinte de Gilbert lui donnera un bonus de ● lorsqu'il tentera une telle feinte en cours de combat. Ces Spécialisations feront la différence avec quelqu'un possédant la Compétence à un niveau identique.

Par défaut, certaines Compétences communes non notées sur la feuille de personnage ont un niveau Moyen, comme la Pêche, la Lecture, etc. Comme pour les Caractéristiques, seules les Compétences sortant du commun sont notées. D'autres Compétences ne sont pas communes, et sont au niveau Non Possédée.

Voilà quelques exemples de Compétences communes (niveau Moyen) :

Bricolage  
Lire et Écrire  
Cuisine  
Danse  
Persuasion  
Vigilance  
Etc.

Voilà quelques exemples de Compétences (niveau Non Possédée) :

Alchimie  
Serrurerie  
Chiromancie  
Dressage  
Etc.

Déduisez les Compétences que possède l'Arpenteur à partir de la description que vous avez faite de lui au départ, ainsi que leur niveau. C'est le moment également de choisir une ou plusieurs Compétences martiales pour le personnage,

Ex : Rapière, Arc, Dague, Fronde, Bâton, etc.

### Les Descripteurs

Les Descripteurs ne sont pas quantifiés par des ronds. Ce sont des éléments de *background* du personnage, ou des particularités physiques et des dons pouvant être activés en cours de partie. Par exemple, le personnage pourra être « Maudit », posséder un « Sixième Sens », etc. Ces Descripteurs peuvent être activés par des Points d'Action (ou « PA » — voir plus loin).

Vous trouverez en annexe une liste non exhaustive de Descripteurs pour votre personnage, ainsi que leur explication.

Les Descripteurs peuvent être activés en utilisant un PA : cette utilisation doit avoir une incidence sur le scénario (quand l'utilisation est passive, sans incidence sur le scénario, cela est gratuit et ne coûte aucun Point d'Action). L'activation dure le temps de la scène en cours.

### Les Traits

Les Traits représentent le caractère du personnage. Est-il Jovial ? Lâche ? Cupide ? Honnête ?

Les Traits se répartissent en trois niveaux : Modéré, Fort et Extrême, selon le degré du Trait possédé par le personnage. Un personnage étant Lâche Modéré ne s'enfuira pas forcément si ses amis sont en danger, mais un Lâche Extrême le fera sans hésiter une seule seconde.

De plus, les Traits se répartissent en deux catégories : les Traits Apparents et les Traits Intimes. Les Traits Apparents sont ceux qui apparaissent aux yeux de votre entourage, tandis que les Traits Intimes sont ceux que vous possédez réellement en vous, et qui sont généralement cachés aux autres. Par exemple, un personnage qui paraît Jovial (Trait Apparent) pourra s'avérer être en fait Cruel et Cupide (Traits Intimes), sans que personne ne le sache forcément.

Les Traits peuvent être activés avec des Points d'Action. Ainsi, un défaut, s'il est activé à un moment majeur de la partie, rapportera un PA (en fin de partie), que cette activation soit voulue ou non — mais l'activation doit être importante, au point de vue dramatique. Le Conteur peut réclamer la dépense d'un PA quand il le juge nécessaire. Par exemple, un Lâche Extrême devra dépenser un PA pour abandonner ses amis à la mort pour sauver sa vie... Si le joueur n'a plus de PA, il peut soit choisir de s'endetter en Karma négatif, soit trouver une bonne raison pour expliquer la non-activation de son Trait.

Enfin, le Conteur peut modifier les Traits d'un personnage si le joueur ne les joue pas bien.

### Les Points de Mana

Le nombre de Points de Mana dont dispose votre Arpenteur est égal à l'Imago de ce dernier multiplié par 4, chiffre auquel on ajoute 4.

Exemple : si votre personnage n'a qu'un Point d'Imago, il aura 8 Points de Mana ( $[1 \times 4] + 4$ ) ; s'il a 2 PI, il aura 12 PM

([2 x 4] + 4). S'il a 3 PI, il aura 16 PM ([3 x 4] + 4), etc.

## Les Éclats

Les Éclats (abréviation pour « Éclats de Songe », même si personne n'emploie plus cette expression, ni ne la connaît) sont des capacités oniriques et magiques particulières que possèdent la plupart des Arpenteurs des Brumes. En général, l'Arpenteur moyen possède entre un et cinq Éclats au cours de sa vie ; les joueurs peuvent en choisir deux pour leur personnage lors de sa conception (trois s'ils ne sont pas magiciens).

Pour activer un Éclat, il faut dépenser un Point d'Action (ou deux, ou trois, selon la puissance de l'Éclat), puis dépenser le nombre de points de mana requis, indiqué dans la description de l'Éclat.

Voici quelques exemples d'Éclats. Le nom de l'Éclat est suivi, entre parenthèses, du coût en Points de Mana, puis du coût en Points d'Action. Un « A » signifie un coût de 1 PA, « A A » un coût de 2 PA, et « A A A » un coût de 3 PA.

### *Esquive de la planche (4 / A)*

Le personnage peut esquiver en se penchant en arrière, le buste totalement à l'horizontale, les genoux pliés à quatre-vingt-dix degrés en arrière. Il peut utiliser cet Éclat pour esquiver des flèches ou des balles visant son torse.

### *Combat funambulesque (4 / A)*

En activant cet Éclat, le personnage pourra effectuer le combat en cours sur un espace réduit (corde, corniche, etc.) sans aucun malus et sans risque de tomber (sauf si l'adversaire décide de le projeter hors de cet espace).

### *Sourire désarmant (4 / A)*

Le personnage peut faire un sourire qui déstabilise la personne en face de lui, l'empêchant d'agir pendant une fraction de seconde. Cela ne marche que pour les personnes du sexe opposé.

### *Propreté (3 / A)*

Le personnage peut automatiquement débarrasser ses vêtements de la poussière et de la saleté accumulés au cours de son voyage. Il disposera ainsi toujours d'habits propres.

### *Réveil (3 / A)*

Le personnage peut se lever à l'heure précise qu'il désire le lendemain de l'activation de cet Éclat, sans avoir besoin de se faire réveiller par quelqu'un ou quelque chose.

### *Boussole (4 / A)*

Le personnage est capable de retrouver automatiquement la direction générale d'un lieu qu'il a déjà visité auparavant, à condition qu'il se situe dans le Rivage où le personnage se trouve actuellement.

### *Boussole des Brumes (6 / A A)*

Le personnage est capable de retrouver automatiquement la direction générale d'un lieu qu'il a déjà visité auparavant, même si celui-ci se trouve dans un autre Rivage.

### *Souvenir des Brumes (6 / A A)*

Le personnage, en activant cet Éclat, peut parvenir à se souvenir de tout ce qui lui est arrivé lors de sa dernière traversée des Brumes.

### *Souvenirs impossibles (6 / A A)*

Le personnage parvient à se souvenir de tout ce qui est lié à un objet ou une personne ayant disparu à jamais dans les Brumes. Si quelque chose ou quelqu'un disparaît, à n'importe quel moment, le PJ ressent un trouble désagréable annonçant que quelque chose ou quelqu'un est tombé dans les Brumes (il ne sait pas de qui ou de quoi il s'agit). L'activation est automatique.

### *Imitation de voix (7 / A A)*

Le personnage peut imiter la voix de n'importe quelle personne dont il a déjà entendu la voix.

### *Masque (6 / A A)*

Le personnage peut prendre le visage de n'importe quelle personne qu'il a déjà vue au moins une fois, et ce, pendant toute une Scène.

### *Épée de justice (5 / A)*

Le personnage peut rendre son arme lumineuse.

Les joueurs sont fortement encouragés à inventer leurs propres Éclats. Voici comment déterminer leur coût, à la fois en Points de Mana et en Points d'Action :

Déterminez d'abord l'importance de l'Éclat pour connaître son coût en Points d'Action :

— L'Éclat est Mineur, il n'a aucune réelle incidence sur la partie et/ou n'est pas très puissant : 1 PA.

— L'Éclat est Majeur, son activation peut bouleverser la partie et/ou est très puissant : 2 PA.

— L'Éclat est Suprême, sa puissance est vraiment énorme : 3 PA.

Ensuite, on détermine son coût en Points de Mana en multipliant par deux le nombre de PA qu'il coûte et en ajoutant à cela un chiffre calculé selon les indications ci-dessous :

Activation automatique (le personnage n'a pas besoin de se

Aire d'effet	Soi-même	Quelqu'un d'autre Un objet Une zone restreinte	Un petit nombre de personnes Plusieurs objets	Un grand nombre de personnes Une grande zone
coût	+1	+2	+3	+4

Si le Karma du personnage est négatif (voir plus loin), le Conteur peut annuler l'Activation d'un Éclat à condition que celle-ci ait une incidence importante sur la partie, en attribuant au joueur un Point d'Action en contrepartie.

concentrer pour activer l'Éclat) : +1

Si l'Éclat est souvent utile au cours d'une partie : +1.

Si l'Éclat est utile de plusieurs façons différentes, s'il n'a pas un effet unique : +1.

*Exemple : Boussole des Brumes est un Éclat*

*Majeur (2 PA), qui a pour aire d'effet « soi-même » (+1). Son coût est donc de  $(2 \times 2) + 1 = 5$  Points de Mana. Imitation de voix est un Éclat Majeur (2 PA) qui a pour aire d'effet « soi-même » (+1), qui est souvent utile au cours d'une partie (+1), et qui est utile de plusieurs façons différentes — il permet de reproduire des voix différentes (+1). Son coût est donc de  $(2 \times 2) + 1 + 1 + 1 = 7$  Points de Mana.*

### Le Karma :

C'est un indicateur de l'intérêt que porte l'univers de jeu à votre personnage. Plus le chiffre de Karma est élevé ou bas, plus l'univers s'intéresse à votre personnage, et le placera dans des circonstances particulières. Plus le personnage a un Karma s'approchant de 0, plus il sera considéré comme normal, équilibré, mais banal.

Au début de la partie, le Karma du personnage est normalement égal à 0.

### Non chiffré :

Buts  
Etc.

### Les Points d'Action :

Ils remplacent en quelque sorte les dés dans *Songe*. Ils sont très utiles, et sont utilisés tout au long du jeu (voir plus loin). Lors de sa création, le personnage dispose de 8 Points d'Action.

### Les Niveaux de Blessure :

Un personnage ordinaire (une Constitution moyenne de ●●) possède 2 niveaux de Blessures Légères, 2 de Blessures Sérieuses, 1 de Blessure Grave et 1 de Blessure Mortelle. Les personnages ayant une Constitution de ●●● ont un niveau supplémentaire en Blessures Légères et un en Blessures Sérieuses, et les personnages ayant une Constitution de ●●●● ont, en plus, un niveau supplémentaire en Blessures Graves et Mortelles. Les personnages de faible Constitution (●) ont un Niveau de Blessures partout. Les personnages extrêmement faibles n'ont qu'un Niveau de Blessures Légères et un Niveau de Blessures Mortelles...

Grisez les cercles concentriques correspondants à vos niveaux de Blessure sur la feuille de personnage :

### La Magie

CON	Blessures Légères	Blessures Sérieuses	Blessures Graves	Blessures Mortelles
—	1	—	—	1
●	1	1	1	1
●●	2	2	1	1
●●●	3	3	1	1
●●●●	3	3	2	2

Pour pratiquer la magie, le personnage doit choisir **trois mots-pouvoir** et **quatre mots-clés** (voir le chapitre sur la Magie pour de plus amples informations). Le premier mot-pouvoir sera à ●●●●, le deuxième à ●● et le troisième à ●. Deux des mots-clés auront un niveau de ●●●, et les deux autres auront un niveau de ●●.

Il est conseillé au futur mage d'avoir un Imago au moins égal à ●●.

### Équilibrer les personnages

Certains PJ de votre groupe, lors de la phase de création de personnage, peuvent s'avérer vraiment plus forts que les autres. Vous pouvez choisir, si vous le désirez, d'accorder alors aux autres personnages quelques avantages (points de Karma positifs, Points d'Action supplémentaire) en fonction de l'écart qui les sépare. La plupart du temps, toutefois, vous donnerez des points de Karma négatifs à un personnage vraiment trop supérieur aux autres, afin d'équilibrer la partie.

# RESOLUTION DES ACTIONS

Lorsqu'un personnage tente une action, la première chose à vous demander est la suivante : la réussite de cette action est-elle **nécessaire** au déroulement de l'histoire en cours ? Si la réponse est **oui**, l'action devra réussir (plus ou moins bien selon la difficulté et les capacités de celui qui l'accomplit). Si la réponse est **non**, alors entre en jeu la règle de résolution des actions.

Tout d'abord, si le joueur veut obtenir une **réussite automatique** de cette action et qu'il possède la Compétence (à un niveau convenable) ou le Descripteur approprié, il peut choisir de dépenser **un Point d'Action** ou plus (selon la Difficulté) pour cela. L'action sera automatiquement un succès, plus ou moins important selon la difficulté. La réussite automatique d'une action Difficile coûte 1 PA, celle d'une action Très Difficile coûte 2 PA, et celle d'une action Exceptionnelle coûte 3 PA. Il faut cependant que l'action reste cohérente par rapport au personnage : un simple bûcheron ne pourra, par exemple, pas parvenir à construire un canon.

Si le personnage ne possède aucune Compétence ou Descripteur approprié, ou à un niveau non convenable, mais qu'il souhaite quand même réussir cette action automatiquement, il peut choisir de dépenser **un point d'intrigue supplémentaire** à ceux que coûterait une action automatique s'il possédait la Compétence ou le Descripteur. Encore une fois, cela doit rester cohérent par rapport au personnage !

Dans tous les autres cas, pour évaluer la réussite d'une action, il faut additionner la Caractéristique du personnage impliquée dans l'action avec la Compétence utilisée, la Difficulté (un ○ annule un ●) et les bonus accordés au joueur (voir plus loin). Si le nombre de ● final est supérieur ou égal à 4, l'action réussit, sinon elle échoue.

## Difficulté :

- ● Très Facile
- Facile
- Moyen
- Difficile
- ○ Très difficile
- ○ ○ Exceptionnelle

Exemple : Arthur, Détective Privé (son Concept), veut suivre discrètement un suspect dans la ville. Il additionne son score en Perception ● ● avec sa Compétence Filature ● ● ●. Le Conteur décide que la Difficulté de cette action est de ○ ○, car les rues sont quasiment désertes, et le personnage d'Arthur peut se faire remarquer plutôt facilement. Si l'on en restait là, Arthur échouerait, car son total serait de ● ● ●. Mais Arthur joue son personnage à la perfection, et décrit tout ce que fait son personnage pendant la filature (faire semblant d'acheter quelque chose à un vendeur ambulant, courir dès que le personnage filé tourne au coin d'une rue, etc.), et le Conteur lui accorde un bonus de ●, suffisant pour

que l'action réussisse. Si Arthur s'était contenté de dire « je le file », il n'aurait pas eu de bonus et aurait échoué.

Si l'action réclame seulement une Caractéristique (ex : épreuve de Force pure), on ajoute ● ● (l'équivalent d'une Compétence moyenne) à celle-ci.

## Bonus

Souvent, c'est le Bonus que vous accordez au joueur qui déterminera la réussite ou non de son action. Ce Bonus peut être dû à plusieurs facteurs, mais c'est le plus souvent la qualité du *roleplay* du personnage qui primera. Ainsi, si le personnage du joueur est plutôt faible en combat, mais qu'il cherche toujours à trouver de nouvelles astuces pour s'en tirer, il pourra obtenir régulièrement des Bonus. De même, toutes les actions en cohérence avec le style de jeu obtiendront des Bonus, tandis que celles en contradiction avec celui-ci n'en auront pas. Les actions appropriées au genre ont en effet plus tendance à réussir que les autres (dans le style cape et d'épée, par exemple, s'accrocher au chandelier pour sauter sur un adversaire a de bonnes chances de réussir). S'il n'y a pas de *roleplay*, pas de prises de risque, pas de cohérence avec le style, les chances de succès du personnage resteront minces. Accordez également un Bonus à toutes les actions originales, belles, faites pour la gloire. N'accordez aucun Bonus à des phrases du type « je le frappe », mais récompensez systématiquement les actions comme « je saute du balcon en m'accrochant à la tapisserie, et je me balance pour atterrir sur le balcon d'en face, la rapière à la main, pour porter une estocade au Méchant ». Souvenez-vous de cette règle d'or : « la Fortune sourit aux audacieux ». Donnez également des Bonus aux actions drôles si elles le méritent. Enfin, si l'intrigue le réclame, attribuez des Bonus au joueur. Le Conteur peut également ajouter les Points de Karma positif d'un joueur, s'il le désire, et si l'action en court est exceptionnelle.

## Actions groupées

Si plusieurs personnages prennent part à une même action, leurs compétences et caractéristiques peuvent agir de conserve : il suffit au Conteur de baisser la Difficulté de l'action à un niveau qui lui semble raisonnable.

# DEPENSE ET GAIN DE POINTS D'ACTION

Les Points d'Action sont le moteur du jeu : ils remplacent les dés des jeux de rôle traditionnels. Encouragez vos joueurs à en dépenser un maximum (vous pouvez utiliser, pour les représenter, des friandises du style M&M's ou bonbons, que les joueurs mangeront à chaque fois qu'ils dépenseront un PA — rien de tel pour les motiver à la dépense !). Un des seuls moyens d'en regagner sera leur *roleplay*...

## Points d'Action (dépense) :

- Activation d'un Trait / Éclat / Descripteur.
- Réussite automatique d'une action Difficile (1 PA), Très Difficile (2 PA), Exceptionnelle (3 PA), uniquement si cela reste **cohérent** par rapport au personnage.
- Dépense de 2 PA si le joueur n'a pas le bon Trait ou la bonne Compétence, ou à un degré non convenable (ce n'est PAS une réussite automatique).
- Activation d'une Affirmation (rendre réel un fait ou une opinion).
- Dans les moments importants (ex : tuer le grand méchant), le MJ peut réclamer la dépense de 1 ou 2 PA (par joueur). Si les joueurs refusent, le méchant est, par exemple, sauvé par une coïncidence.
- Conserver un objet particulier.
- Laisser une trace d'une blessure faite à un adversaire (voir chapitre « Combat »)
- Remonter son Karma (3 PA pour une case de Karma).
- Avoir sous la main un objet qui lui manque.
- Associer une pièce d'équipement à son personnage.

Le joueur peut s'endetter en PA par un montant égal de Karma négatif. S'il ne veut pas s'endetter, il doit fournir une bonne raison pour la non activation du Trait.

## Points d'Action (gain) :

- Activation d'un défaut (un PA par aventure).
- Roleplay dans les sous-intrigues (selon la complexité et le danger).
- Activation du Karma négatif.

## L'équipement

Les personnages de *Songe* se comportent, parfois, comme dans un rêve. Dès lors, ils parviennent à faire des choses impossibles dans d'autres jeux de rôle. L'une de ces choses est qu'ils peuvent trouver dans leur équipement des objets utiles, mais qu'ils n'avaient pas pensé à acquérir (ils *pensaient* les avoir pris, mais ne les ont pas sur eux). Ces objets sont des objets anodins et non personnalisés. Quand l'un des joueurs souhaite retrouver dans son sac tel ou tel objet courant, il peut dépenser un Point d'Action (2 pour un objet un peu moins courant). Bien entendu, les objets réellement contenus dans le sac de l'Arpenteur n'ont pas besoin de Points d'Action pour être sortis !

Le joueur peut également rendre une pièce d'équipement de son personnage partie intégrante de ce dernier. Il doit pour cela dépenser 3 Points d'Action. Ainsi, un personnage tenant tout particulièrement à sa rapière peut dépenser 3 PA pour en faire un élément indissociable de lui, qui ne pourra lui être enlevé que sous des circonstances exceptionnelles, et qu'il pourra *toujours* retrouver par la suite, d'un moyen ou d'un autre.

## Les Affirmations

Un Point d'Action peut être utilisé pour rendre vrai un fait inventé par le joueur. Par exemple, si le joueur veut que son personnage ait un ami dans un lieu de l'univers de jeu, il peut dépenser un PA pour qu'il y en ait effectivement un. Mais il peut aussi dépenser un PA sur les lieux d'un crime en affirmant « J'ai trouvé un indice, c'est un mouchoir avec des initiales brodées dessus » !!! Cette règle est très puissante, et toujours soumise à l'approbation du Conteur. Notez également que l'on ne peut contredire une Affirmation antérieure à l'aide d'une autre Affirmation.

## Acquérir des Éclats en cours de partie

Les personnages peuvent acquérir des Éclats en cours de partie. Pour cela, ils doivent dépenser un nombre de Points d'Action égal au coût de l'Éclat en Points de Mana. Cela ne peut se faire que s'il y a une bonne raison pour que l'Arpenteur acquière soudainement cet Éclat : entraînement auprès d'un professeur, entraînement répété seul, lecture de manuscrits précieux, etc.

# LE KARMA

Le Karma représente l'intérêt que l'univers porte au personnage. Plus un personnage aura de Karma (positif ou négatif), plus il sera impliqué dans des événements semblant arriver par hasard. Accidents, coïncidences improbables, aventure surgissant de nulle part, etc. sont le lot des personnages ayant un fort Karma.

De plus, le Karma influe sur la chance du personnage. Plus il aura de Karma négatif, moins il aura de chance, et plus les événements qui se dérouleront lui seront défavorables. Au contraire, si le personnage a beaucoup de Karma positif, les événements lui seront favorables.

Un PJ ruinant totalement une Histoire, ou échouant et faisant empirer la situation, recevra en fin de partie une case (ou plus...) de Karma négatif.

Le Conteur peut décider, à certains moments clés, d'ajouter votre score de Karma au résultat de la résolution d'action. Ainsi, avoir un Karma négatif vous handicapera sûrement aux moments les plus cruciaux, tandis qu'un Karma positif vous permettra de mieux réussir. Le Conteur octroie un Point d'Action par activation de Karma négatif, mais l'utilisation du Karma positif par le Conteur est gratuite.

Le Karma négatif peut empêcher l'Activation d'un Éclat (si cette Activation a une incidence importante sur la partie) ; dans ce cas-là, le Conteur donnera également 1 PA au joueur en contrepartie.

## Gagner ou perdre du Karma

Sur la feuille de personnage, le Karma est représenté par un cercle encadré par deux séries de 5 cases. Chaque case représente un cinquième de point de Karma, positif ou négatif (on les appelle *case de Karma*, par opposition aux *Points de Karma*). Si le joueur atteint 5 cases de Karma négatif, il les efface et se note un « -1 » dans le cercle réservé aux Points de Karma (inversement, s'il obtient 5 cases de Karma positif, il se note un « +1 »), puis continue à cocher des cases : au bout de 5 cases supplémentaires, le « -1 » devient un « -2 », etc. Il est bien sûr impossible d'avoir à la fois du Karma positif et du Karma négatif !

Le Conteur peut décider à n'importe quel moment d'attribuer des cases de Karma au joueur, selon les actions qu'il fait faire à son Arpenteur. Le plus souvent, cependant, il attribuera des cases de Karma négatif : seules les actions vraiment exceptionnelles sont assez grandes pour refaire gagner du Karma à l'Arpenteur.

Si vous ne disposez plus de Points d'Action, vous pouvez vous endetter en Karma négatif. Ainsi, pour chaque Point d'Action supplémentaire désiré, vous perdez une case de Karma. Trop s'endetter en Karma négatif peut s'avérer dangereux... Et il faut trois Points d'Action pour récupérer une case de Karma.

# LE COMBAT

Les combats peuvent se dérouler de plusieurs manières. Pour un combat contre un PNJ Mineur isolé, qui n'a qu'un niveau de Blessures Légères, ne calculez rien, mais décrivez simplement la passe d'armes. Ne vous engagez dans la Résolution de Combat ci-dessous que si la somme Caractéristique + Compétence du PNJ est supérieure à celle du joueur (cela signifie soit que le joueur est faible, soit, ce qui est plus probable, que le PNJ est plus fort), ou si le joueur doit affronter tout un groupe de PNJ Mineurs.

Les PNJ Mineurs n'ont qu'un Niveau de Blessures Légères : ils tombent à la première Blessure qu'ils prennent. Cela ne signifie pas forcément qu'ils meurent !!!  
 Les PNJ Moyens ont un Niveau de Blessures Légères et un Niveau de Blessures Graves : ils tombent au bout de deux Blessures.  
 Les PNJ Majeurs ont leurs Niveaux de Blessures calculés de la même manière que les Arpenteurs .

On oppose l'arme de l'attaquant à l'armure de l'adversaire sur le tableau ci-dessous :

- A aiguille, fléchette, petite morsure d'animal
- B Dague, flèche, piétinement
- C Epée courte, feu, balle
- D Epée lourde, marteau de guerre
- E Canon

- X aucune armure
- a cuir souple
- b cuir épais
- c cotte de mailles
- d armure complète
- e armure magique

	X	a	b	c	d	E
A	1	0	-1	-2	-3	-4
B	2	1	0	-1	-2	-3
C	3	2	1	0	-1	-2
D	4	3	2	1	0	-1
E	5	4	3	2	1	0

## ETAPE 3

On additionne ensuite le résultat de l'Etape 1 et celui de l'Etape 2 pour obtenir le montant des dégâts occasionnés :

- 0 : rien
- 1 : blessure légère
- 2 : blessure sérieuse
- 3 : blessure grave
- 4 : blessure mortelle
- 5 et + : mort instantanée

*Exemple : réussite critique (3) d'une dague sur du cuir souple (-1) = 2, « blessure sérieuse ».*

Il existe quatre types de blessures :

- **Les blessures Légères** : entailles légères, gros bleus, etc.
- **Les blessures Sérieuses** : entailles profondes, brûlures au second degré
- **Les blessures Graves** : organes touchés, fractures, etc.
- **Les blessures Mortelles** : traumatisme majeur, plaie béante avec hémorragie importante, etc.

Plus le chiffre est élevé, donc, plus les blessures sont graves. C'est pourquoi le choix d'utiliser à l'Étape 1 des Points d'Action peut être déterminant...

N'oubliez pas que le mauvais Karma peut lui aussi se retrancher à cette somme... et vous devriez imposer un malus lorsque le personnage se bat en étant sérieusement blessé, si ses actions sont ordinaires !!!

## Combat contre plusieurs adversaires

Attribuez à l'attaquant un Malus de ○ par adversaire supplémentaire. Ainsi, un PJ se battant contre 2 adversaires subira un Malus de ○, s'il se bat contre 3 personnes son Malus sera de ○ ○, etc. Bien entendu, ce Malus ne vaut que si les adversaires combattus sont d'un niveau équivalent entre eux : si un des adversaires est plus fort, divisez le combat en deux phases : l'une contre les adversaires « faibles », et l'autre

## RÉSOLUTION D'UN COMBAT

### ETAPE 1

On ajoute les points de Caractéristique, de Compétence et de Bonus / Malus éventuel de l'attaquant, et on retranche à ce total la somme Caractéristique + Compétence de l'adversaire :

- 4 (et moins) : échec (critique)
- 3 : échec (critique)
- 2 : échec
- 1 : échec
- 0 : réussite faible
- 1 : réussite
- 2 : réussite
- 3 : réussite critique
- 4 : réussite critique

Si le résultat est un succès, on passe à l'étape 2, sinon, on s'arrête là.

Cette Étape est la plus importante. Le joueur doit décrire son action de la manière la plus brillante possible s'il espère obtenir un Bonus de la part du Conteur — et le plus souvent, ce sont uniquement ces Bonus qui font la différence.

Le joueur peut décider d'utiliser un Point d'Action (ou deux, au maximum) pour changer d'un niveau (ou de 2 s'il dépense 2 PA) le résultat ; par exemple, faire passer un échec simple à -1 à une réussite faible (0). Attention toutefois : cela n'est possible qu'une seule et unique fois par combat.

Si le personnage se bat avec une arme qu'il ne maîtrise pas, son niveau de Compétence sera de ●.

### ETAPE 2

avec l'adversaire « fort » (ou l'inverse, s'il n'y a qu'un faible et plusieurs forts). Donnez un Malus normal contre le fort, mais considérez le combat comme étant à part.

### RÉCUPÉRATION

Les Arpenteurs récupèrent plus vite de leurs blessures que la moyenne. Sans soins magiques, estimez que l'on guérit d'une Blessure Légère en deux jours, d'une Blessure Sérieuse en une semaine, d'une Blessure Grave en quinze jours et d'une Blessure Mortelle en un mois.

De plus, il est rare que les Arpenteurs et leurs ennemis majeurs portent les cicatrices de tous les coups qu'ils reçoivent. Un Arpenteur peut décider, en blessant un adversaire, de lui laisser une cicatrice au prix de 1 Point d'Action.

Les Points de Mana se récupèrent intégralement en dormant une nuit entière de suite.

## LA MAGIE

La magie du monde du *Songe* est basée entièrement sur le pouvoir des mots, et cela, quel que soit le type de magie utilisé (vaudou, magie des nœuds, etc.). L'acte magique consiste en l'élaboration d'une **phrase**, qui déclenchera la magie.

Par exemple, si le joueur veut que son personnage transforme un verre d'eau en glace, il peut élaborer la phrase suivante : « Transformer l'eau en glace ». Il a le mot-pouvoir « transformer ●● », et les deux mots-clés « Eau ●●● » et « Glace ●● ». Son Imago est de ●●. Pour déterminer l'issue de l'action, on commence par faire la moyenne (arrondie à l'inférieur) de tous les mots utilisés dans la phrase, sachant qu'un mot Faible et un mot Fort s'annulent, et qu'un mot Non Possédé et un mot Maîtrisé s'annulent également :

Non Possédé (annule Maîtrisé)  
Faible (annule fort)  
Moyen  
Fort (annule faible)  
Maîtrisé (annule Non Possédé)

Le **Total de Phrase** du personnage est ici Moyen (transformer et Glace sont à ●●, et Eau à ●●●). Si le personnage avait possédé le mot-clé Glace à ●, les niveaux d'Eau et de Glace se seraient annulés, ne laissant plus que Transformer à ●●, mais cela n'aurait pas changé la moyenne.

Ensuite, le Conteur fixe une Difficulté à l'action. Ici, l'action est Très Facile (●●), car la quantité d'eau à transformer est très réduite. Le joueur additionne son score d'Imago à son

Total de Phrase, et y ajoute également la difficulté. Le total donne ●●●●●●, un score largement supérieur à 4 : l'action réussit brillamment.

Comme pour toute action, ce qui prime, c'est le *roleplay*, l'originalité et, parfois, l'humour. La Difficulté attribuée à l'action par le Conteur dépend de ces facteurs.

### Apprendre des sorts

Le mage peut perfectionner des sorts improvisés qu'il a déjà lancés. Pour cela, il écrit le nom du sort sur sa feuille de personnage comme s'il s'agissait d'une Compétence normale, et lui donne le niveau du total de Phrase qu'il avait obtenu la première fois (sans la Difficulté). Si le mage lance ce sort un très grand nombre de fois, le Conteur peut décider de lui octroyer un ● supplémentaire, comme pour l'évolution des Compétences ordinaires (voir le chapitre *Expérience*)

### Dépenses de Mana

Lancer un sort coûte [Difficulté + Imago] x 3 Points de Mana. Si le mage n'a pas assez de PM (ou si un PJ non mage veut utiliser un Éclat et qu'il ne possède plus assez de PM), il peut s'endetter en Karma négatif pour lancer quand même son sort (1 PM = 1 case de Karma négatif). Quand le PJ arrive à 0 PM (ou qu'il a lancé un sort le faisant basculer dans un nombre de PM négatif à coups de Karma), il tombe endormi et ne se réveillera que quand il aura récupéré au moins 1 PM.



# EXPERIENCE

À la fin de chaque scénario, le Conteur récompense les joueurs en leur attribuant des **Points d'Action supplémentaires**. Les joueurs peuvent recevoir chacun de 1 à 5 Points d'Action par partie, selon ce qu'ils ont fait durant le scénario. Ils peuvent alors, entre deux parties, rééquilibrer leur Karma s'ils le désirent (3 PA pour une case de Karma supplémentaire). Notez bien que le montant initial de Points d'Action des personnages (c'est-à-dire 8 PA) est rafraîchi à chaque nouvelle partie : ainsi, les joueurs commencent toujours une aventure avec 8 PA au minimum.

Conservez une trace des PA ainsi gagnés (ne comptez pas les 8 PA donnés en début de partie) : cette somme représentera en fait l'expérience du personnage. Toutefois, cette somme n'est qu'indicative : le personnage n'évolue pas selon le classique système de points d'expérience. En effet, si le personnage change, on ajuste simplement la feuille de personnage en conséquence. Ainsi, s'il a utilisé un très grand nombre de fois une Compétence, et avec succès, le Conteur peut décider d'augmenter le niveau de cette Compétence d'un ●. Au contraire, il peut décider de baisser une Compétence si le personnage se « rouille ».



Nom :  
 Surnom :  
 Race :  
 Sexe :  
 Âge :  
 Taille :  
 Poids :  
 Couleur des yeux :  
 Couleur de la peau :  
 Couleur des cheveux :  
 Signes particuliers :



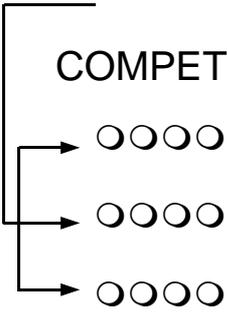
Nom du joueur :  
 Nom du meneur de jeu :

### CARACTERISTIQUES

○○○ **IMAGO** ○○○  
 ○○○ ○○○  
 ○○○ ○○○  
 ○○○ ○○○

### CONCEPT

#### COMPETENCES



○○○○  
 ○○○○  
 ○○○○  
 ○○○○  
 ○○○○  
 ○○○○

### POINTS D'ACTION

### POINTS DE MANA

### TRAITS (modéré / fort / extrême)

apparents                      intimes

### DESCRIPTEURS

### ECLATS

### EQUIPEMENT

BLESSURES    ○ ○ ○  
 Légères

Sérieuses    ○ ○ ○

Graves      ○ ○

Mortelles    ○ ○

### KARMA

- [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] ○ [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] +