

Songe

UN JEU DE RÔLES AMATEUR
DE CAPE ET D'ÉPÉE
DANS UN MONDE ONIRIQUE



Le Livre des Règles



UN JEU DE RÔLE AMATEUR DE PIERRE GAVARD-COLENNY





Songe

Le Livre des Règles

Cinquième édition (bêta), janvier 2012.

Écriture et maquette : Pierre Gavard-Colenny

Ce livret doit être utilisé avec le livret *Création de Personnages*.

Note d'intention

OÙ L'ON DIT QUELQUES MOTS À PROPOS DES RÈGLES DU JEU...

AUCUN JEU NE PEUT SE JOUER SANS RÈGLES.

VACLAV HAVEL, *MÉDITATIONS D'ÉTÉ*

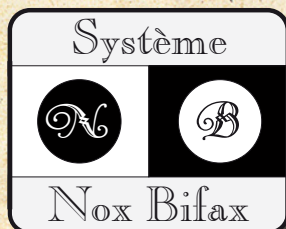
Les règles de *Songe* ont été prévues pour être en adéquation totale avec le jeu :

- elles ne sont pas simulationnistes. En effet, le genre cape et d'épée est plein de panache et d'actions extraordinaires, et le jeu se déroule dans un rêve : inutile donc de simuler la réalité en détails. Pour la même raison, le système est prévu pour que les joueurs réussissent souvent leurs actions.
- elles illustrent la dualité rêve/cauchemar. Elles utilisent donc un système binaire, et pour cela, elles n'emploient pas de dés pour la résolution des actions, mais des pierres de jeu de go noires et blanches – ce qui peut vous surprendre si vous êtes un rôliste occasionnel.

Si vous connaissez déjà la version précédente de *Songe*, vous constaterez qu'un certain nombre de changements ont été effectués dans le **Système NB** (« **Nox Bifax** », voir ci-contre) qui est au cœur du jeu. En effet, bien souvent, la réussite d'une action ne dépendait que du tirage d'une ou deux pierres, ce qui en fin de compte aboutissait à un peu élégant jeu de pile ou face. Désormais, le système est plus équilibré, comme vous allez le constater. De plus, les réussites s'obtiennent désormais avec les pierres blanches (symboles du rêve) et non plus noires (symboles du cauchemar).

Si cela n'est pas déjà fait, nous vous conseillons, si vous voulez endosser le rôle de **Conteur** (c'est-à-dire de meneur de jeu à *Songe*), de lire le *Livre des Brumes*, qui contient tout ce que vous devez savoir sur l'univers du jeu avant de commencer à jouer. Si vous êtes un **Arpenteur des Brumes** (un simple joueur), lisez le petit livret intitulé *Introduction à l'univers de Songe*. Vous serez ensuite prêt à lire les règles, qui contiennent les mécanismes du jeu. Le livret *Création de personnage*, comme son nom l'indique, contient tous les éléments permettant de concevoir un personnage pour le jeu, il est donc le complément indispensable à ce livre de règles.

Le système Nox Bifax



Le système du jeu est appelé « Nox Bifax ». Afin de réellement coller à l'ambiance du jeu, il utilise des pierres noires et blanches, les noires symbolisant le Cauchemar (et donc les échecs des personnages) et les blanches symbolisant le Rêve (et donc les réussites des joueurs). L'expression Nox Bifax signifie, en latin, « La Nuit aux Deux Visages » : en effet, la nuit peut proposer deux « visages » pendant le sommeil : les Rêves et les Cauchemars... Le système de jeu a donc été pensé pour refléter le plus possible le background.

Sommaire

NOTE D'INTENTION.....	3
OÙ L'ON PARLE DU MATÉRIEL.....	6
OÙ L'ON DÉCOUVRE LA FEUILLE DE PERSONNAGE.....	7
OÙ L'ON AGIT	8
Test de Compétence	9
Test de Caractéristique	10
Difficulté.....	10
Tableau des probabilités de réussite	11
Bonus.....	12
Résultat des actions.....	12
Qualité de l'action.....	13
Compétitions et actions en opposition	13
Actions groupées.....	14
Tester les Traits.....	15
OÙ L'ON DÉPENSE ET OÙ L'ON GAGNE DES POINTS DE PANACHE.....	16
Dépense de Points de Panache	17
Obtenir une inversion de pierre	17
Déclencher un récit de taverne.....	17
Activation des Éclats.....	18
Activation des Traits	18
Activation des Descripteurs ou du Masque.....	18
L'équipement	19
Valets.....	19
Déclencher une mini-scène.....	20
Les Affirmations	20
Gain de Points de Panache	22
Gagner des PP	22
Bien jouer son rôle	22
Des dialogues percutants.....	22
Échouer.....	23
Panache.....	23
Les Limbes	23
PP du Conteur.....	24
OÙ L'ON TRAITE DU KARMA.....	25
Gagner ou perdre du Karma	26
Gain de Karma	26
Pertes de Karma.....	26
Pencher vers le Cauchemar.....	27
Utiliser son Karma.....	27
Tirage de pierres supplémentaire	28
Réactions des PNJ.....	28
Les Éclats.....	29
Effet ★	29
Le Karma en magie.....	29

OÙ L'ON SE DISPUTE ET OÙ L'ON TROUVE DES MOYENS D'EN FINIR	30
Une arme noble	31
Comment résoudre une confrontation armée ?	31
Les Algarades	32
Les Duels.....	34
L'initiative	34
Résolution des attaques.....	35
Défense.....	35
Utiliser le niveau d'Escrime ou une Caractéristique.....	35
Coup fourré	36
Les bottes	36
Les Points de Panache en combat.....	37
Laisser une blessure à un adversaire.....	37
Donner des PP à un ami.....	37
Dégâts.....	38
Avoir le dessous	38
Conséquences hors dégâts	38
La mort.....	39
Bonus et malus en combat	39
Citations	40
Impressionner	41
Actions possibles en combat	41
Attaquer.....	42
Parer.....	43
Esquiver	43
Utiliser un accessoire ou l'environnement	43
Manoeuvres.....	43
Le décor.....	43
Armes improvisées	44
Coup final.....	44
Des armes à feu et du combat à distance	44
Armes à feu.....	44
Combat à distance.....	45
Les armures	45
Les Blessures.....	46
Localisation	47
Fatigue, poison, noyade, brûlures, maladies et autres périls.....	48
Récupération.....	48
OÙ L'ON PARLE DE RÈGLES PROPRES AU RÊVE ET AU CAUCHEMAR	49
OÙ L'ON DISSERTE À PROPOS DE LA MAGIE.....	52
La magie, d'un point de vue technique	52
Lancer un sort.....	22
Difficulté.....	53
Dépenses de Mana.....	54
Focus.....	54
Objets magiques	55
Les différents types de magie.....	55
Les Brisures	56
Apprendre des sorts : les routines	56
Apprendre de nouveaux mots	57
OÙ L'ON S'ABONNIT	58

Où l'on parle du matériel

Le système de jeu de *Songe* est relativement simple. La plupart du temps, vous devrez piocher quelques pierres de jeu de go dans un sac (entre une et huit), pierres qui peuvent être soit noires, soit blanches. Ces pierres s'ajouteront à différents éléments (bonus, Compétences, etc.). **Si vous obtenez plus de pierres blanches que de noires, l'action entreprise réussit, sinon elle échoue.** Le cœur du système n'est pas plus compliqué que cela.

Pour jouer à *Songe*, il vous faudra donc un set de pierres noires et blanches de jeu de go, disponibles en plastique ou en verre dans la plupart des magasins de jeux et de jouets. C'est la solution la plus élégante. Un conseil : choisissez des pierres qui, au toucher, sont identiques : certaines pierres en verre, en effet, ne sont pas pareilles au toucher selon qu'elles sont blanches ou noires...

Toutefois, vous pouvez remplacer ces pierres, si vous le désirez, par divers autres accessoires :

- le système étant binaire, il est possible de lancer des pièces de monnaie (pile représentant un tirage noir, face représentant un tirage blanc).
- lancez un dé quelconque, et considérez les résultats pairs comme étant noirs, et les résultats impairs comme étant blancs. Vous pouvez également colorier les faces d'un dé standard.
- utilisez les **Cartes de Pierres** téléchargeables sur le site de *Songe*, moins lourdes que des pierres de jeu de go et aussi élégantes. Mélangez les cartes et formez une pioche au centre de la table.

Quel que soit le moyen utilisé, les règles ne changent pas, et sont basées sur une opposition binaire noir/blanc. Tout système permettant de générer des résultats aléatoires binaires peut être utilisé, mais pour l'ambiance il est fortement suggéré d'avoir une opposition visuelle entre le blanc et le noir sur la table.

LA PAGE TÉLÉCHARGEMENTS DE *SONGE* SE TROUVE À L'ADRESSE SUIVANTE :
[HTTP://WWW.SONGE.FR/DOWNLOAD/](http://www.songe.fr/download/)

Où l'on découvre la feuille de personnage

Voici un survol des principaux mécanismes de jeu. Sur la feuille de personnage, vous trouverez les éléments suivants :

- Les **CARACTÉRISTIQUES** représentent ce qui est inné chez le personnage, ce que le personnage sait naturellement. Elles sont notées de façon chiffrée, de -4 à +4, et indiquent le nombre de pierres qu'il est possible de retirer lors d'un test raté.
- Les **COMPÉTENCES** représentent l'acquis, ce que le personnage a appris à faire. Elles sont notées sous la forme de ronds (● ou ○), et sont testées en cours de partie par un tirage de pierres.
- Le **MASQUE** est le concept de base du personnage (ex : « Jeune Mousquetaire », « Justicier Masqué », etc.). Certains de ses aspects seront activés en cours de partie grâce à une réserve de points appelés **POINTS DE PANACHE**.
- Les **DESCRIPTEURS**, comme leur nom l'indique, décrivent le personnage et indiquent ce qui le différencie des autres. Ainsi, on pourra trouver des Descripteurs comme « Sixième Sens », « Amoureux des arts », etc. Ces Descripteurs peuvent eux aussi être activés grâce à des Points de Panache.
- Les **ÉCLATS** sont des capacités extraordinaires des personnages. Ils sont activés grâce à des **POINTS DE MANA**.
- Le **KARMA** vient influencer le destin des personnages en cours de partie. Il peut être positif, négatif ou neutre.
- Des **POINTS DE PANACHE** viennent récompenser les actions extraordinaires des personnages, et peuvent être réutilisés en cours de partie pour obtenir divers avantages, notamment lors des combats pour aboutir à des chorégraphies dignes d'un film de cape et d'épée.
- Enfin, les personnages peuvent éventuellement accomplir des actes magiques, activables eux aussi grâce aux Points de Mana. La magie utilise des **MOTS-CLÉS** qui permettent des combinaisons infinies.

Reportez-vous au livret *Création de personnages* pour plus de développements sur les concepts énoncés ci-dessus.

Où l'on agit

RÈGLES DE RÉOLUTION DES ACTIONS

LES ACTIONS HÉROÏQUES SE FONT LE PLUS SOUVENT
SIMPLEMENT.

BRUNO SAMSON, *L'AMER NOIR*

Pierres et probabilités de réussite

La partie commence avec un nombre défini de pierres noires et blanches dans le sac (15 de chaque par joueur). Dans certaines circonstances, le rapport entre pierres noires et pierres blanches peut être modifié : c'est le cas, par exemple, quand les personnages sont dans les Terres du Cauchemar, le Conteur rajoutant des pierres noires dans le sac petit à petit si les joueurs s'attardent dans le Cauchemar.

Quand on pioche une pierre, la prochaine pioche n'est équiprobable que si l'on remet la pierre dans le sac avant de tirer la suivante. Pour éviter de ralentir le jeu, on ne la remet en général pas, mais il faut savoir que cela peut changer légèrement les probabilités de réussite...

Lorsqu'un personnage tente de faire quelque chose, il faut vous demander d'abord et avant tout si la réussite (ou l'échec) de l'action entreprise est nécessaire au déroulement du récit en cours, afin de réaliser la meilleure histoire possible. Si c'est le cas, il est inutile de passer par la résolution mécanique de l'action : elle va réussir ou échouer automatiquement pour les besoins du récit. Le degré de réussite ou d'échec peut varier d'un extrême à l'autre selon la difficulté et les capacités de celui qui agit, mais l'issue de l'action sera décidée *par le Conteur*, pour le bien de l'histoire.

Ne faites intervenir le hasard que si l'issue de l'action a peu d'importance pour l'histoire en cours, ou si les deux issues possibles (favorable ou défavorable) peuvent enrichir l'une comme l'autre le récit.

Il existe en réalité dans *Songe* deux manières d'accomplir des actions : **activer des Descripteurs ou son Masque** à l'aide de Points de Panache (ainsi, quelqu'un de très Chanceux peut réussir à ouvrir la serrure en essayant de la crocheter, même s'il ne possède aucune Compétence en la matière) ou **utiliser des Compétences et des Caractéristiques**. L'activation des Descripteurs ou du Masque est détaillée au chapitre suivant ; ce chapitre-ci traite de la résolution des actions grâce au hasard, aux Compétences et aux Caractéristiques.

TEST DE COMPÉTENCE

Pour tester une Compétence, il faut regarder le niveau de la Compétence utilisée par le personnage impliqué dans l'action, soustraire de ce score la Difficulté (voir plus loin), et compléter ce total par le tirage d'un nombre de pierres tel que le joueur ait au final huit pierres devant lui. **Si le nombre de pierres blanches est supérieur au nombre de pierres noires, l'action réussit, sinon elle échoue.**

Certains tirages peuvent bénéficier d'un « effet fortune » (indiqués par le signe ★), cela signifie que le tirage réussit si le nombre de pierres blanches est supérieur *ou égal* au nombre de pierres noires. C'est le cas des spécialisations de Compétences. Ainsi, si Varthos (voir ci-contre) avait la Compétence « Serrurerie » avec la spécialisation « ★ surtout les modèles conçus par ma famille », et que la serrure qu'il doit crocheter s'avérait conçue par son oncle, célèbre serrurier, il pourrait réussir son action même s'il obtenait un nombre de pierres blanches égal au nombre de pierres noires (soit des chances de réussite de 71%).

De plus, le joueur peut retirer un nombre de pierres noires, à concurrence de la valeur de la Caractéristique correspondant à l'action. Ainsi, un tirage correspondant à « Serrurerie » dépend de la Dextérité : si un personnage a un score de Dextérité de 2, il pourra retirer jusqu'à deux pierres noires de son tirage (simultanément), ce qui dans le cas de Varthos porte les chances de réussite à 71% (86% avec un effet ★).

Le joueur peut retirer autant de pierres que le score de sa Caractéristique, **mais sans dépasser le score de sa Compétence.**

Dans le cas d'une Caractéristique négative, il doit repiocher après le tirage des pierres qui étaient blanches. Par exemple, admettons que notre pickpocket ci-dessus ait Dextérité à -1 et Pickpocket à 00 pour accomplir une action ayant une Difficulté de 0. Il tire six pierres (il part avec deux blanches d'avance grâce à sa Compétence) et obtient 00●0●00●; or, sa Caractéristique étant négative, il doit remettre une pierre blanche dans le sac et repiocher : il obtient 00●●●00●. Pas de chance, l'action échoue...

Exemple

Varthos possède une Compétence « Serrurerie » à 000, ce qui représente un très bon niveau. La serrure en face de lui est assez résistante (Difficulté de ●) : le score de base de Varthos pour crocheter la serrure sera donc de 00 (000 moins une pierre de Difficulté). Il devra donc tirer six autres pierres pour tester sa Compétence, et obtenir une majorité de pierres blanches (soit environ 57% de chances de réussite).

Ex : si un Arpenteur a Pickpocket à 00 et Dextérité à 3, il pourra repiocher non pas trois pierres, mais deux au maximum. S'il a Pickpocket à 000 et Dextérité à 2, il pourra bien repiocher 2 pierres.

Les points de Caractéristique sont utilisés pour différencier les capacités d'un personnage par rapport aux membres *de sa race*. En cas de confrontation entre des personnages issus de races différentes (un humain et un lutin, par exemple), le Conteur attribuera des bonus à l'un ou à l'autre en fonction des circonstances.

TEST DE CARACTÉRISTIQUE

On peut tester une Caractéristique pure. Dans ce cas-là, la valeur chiffrée de la Caractéristique est considérée comme une pierre (blanche si la Caractéristique est positive, noire sinon). Les pierres peuvent être relancées comme pour un tirage de Compétence.

Par exemple, si un personnage a une Caractéristique Intelligence à 2 et qu'il doit réussir une action de difficulté moyenne, il tire 6 pierres (2 étant déjà des blanches fixes), et il doit obtenir 4 pierres blanches ou plus. S'il n'en tire pas assez, il pourra retirer jusqu'à deux pierres noires (son score d'Intelligence étant de deux). En termes de pourcentages (voir tableau page 11), cela lui donne 71% de chances de réussite (86% s'il dépense un Point de Panache, voir ci-dessous).

En dépensant un Point de Panache, le joueur peut bénéficier d'un effet ★ sur son tirage de Caractéristique.

La Difficulté du tirage peut être, bien entendu, ajustée (par exemple, en supprimant le tirage ★, ou en baissant d'une pierre le nombre de pierres fixes).

DIFFICULTÉ

Voici l'échelle des Difficultés des actions :

○○○○○	Élémentaire
○○○	Très Facile
○○	Facile
○	Assez facile
—	Moyen
●	Malaisé
●●	Difficile
●●●	Très Difficile
●●●●	Héroïque

Chaque ● annule un ○ fixe.

Ainsi, si dans une épreuve de force un personnage possède un total de ○○ en Force et que l'action s'avère Difficile (●●), il n'aura plus de pierre fixe et devra en tirer 8. Si l'action est « Malaisée », il aura une pierre fixe ○ et devra en tirer 7 autres.

🔄 Relance (règle optionnelle)

Le Conteur peut décider de baisser légèrement une Difficulté en transformant des pierres fixes en relances. Par exemple, une Difficulté de ●●🔄 se situera quelque part entre Difficile (●●) et Très Difficile (●●●). Dans ce cas-là, le retraitage est obligatoire (on ne repioche, bien entendu, que les pierres blanches). À l'oral, on dit « Difficulté 2R1 » pour présenter ce genre de Difficulté.

Probabilités de réussite

Nombre de pierres fixes		Nombre de pierres qu'il est possible de retirer (simultanément)								
		0	1	2	3	4	5	6	7	8
●		37%★50%	44%★56%	50%★62%	56%★69%	62%★72%	69%★79%	73%★82%	77%★84%	—
●●		29%★43%	36%★50%	43%★57%	50%★64%	57%★71%	64%★76%	69%★80%	—	—
●●●		17%★33%	25%★42%	33%★50%	42%★58%	50%★67%	58%★72%	—	—	—
●●●●		0%★20%	0%★30%	0%★40%	0%★53%	0%★60%	—	—	—	—
●●●●●		0%	0%	0%	0%	—	—	—	—	—
●●●●●●		0%	0%	0%	—	—	—	—	—	—
●●●●●●●		0%	0%	—	—	—	—	—	—	—
●●●●●●●●		0%	—	—	—	—	—	—	—	—
●●●●●●●●●		0%	—	—	—	—	—	—	—	—
Aucune pierre fixe		46%★56%	50%★61%	59%★67%	61%★72%	67%★78%	72%★81%	76%★84%	79%★86%	86%★94%
○		50%★62%	56%★69%	62%★75%	69%★81%	75%★85%	79%★87%	82%★89%	84%★91%	—
○○		57%★71%	64%★79%	71%★86%	75%★89%	83%★91%	86%★93%	88%★94%	—	—
○○○		67%★83%	75%★92%	83%★94%	87%★96%	90%★97%	94%★97%	—	—	—
○○○○		80%★100%	90%★100%	93%★100%	95%★100%	96%★100%	—	—	—	—
○○○○○		100%	100%	100%	100%	—	—	—	—	—
○○○○○○		100%	100%	100%	—	—	—	—	—	—
○○○○○○○		100%	100%	—	—	—	—	—	—	—
○○○○○○○○		100%	—	—	—	—	—	—	—	—

Le chiffre de gauche indique la probabilité de réussir avec un nombre de pierres blanches *supérieur* aux pierres noires, le chiffre à la droite de l'étoile ★ indique la probabilité de réussir avec un nombre de pierres blanches *supérieur ou égal* aux pierres noires.

Exemple de résolution d'action

Casse-doigts, Comédien ambulant (son Masque), tente de jouer une pièce devant un duc, alors qu'il ne connaît pas son texte. Il utilise sa Compétence Comédie (un domaine où il est plutôt Fort, avec ○○○). Le Conteur décide que cette action est Difficile (●●), car le duc est de mauvaise humeur, et Casse-doigts risque fort de déplaire à ce dernier s'il n'est pas excellent. Le joueur de Casse-doigts interprète cependant son personnage à la perfection, et décrit les ruses que Casse-doigts va employer pour parvenir à distraire le duc (comme mélanger des morceaux de différentes pièces en improvisant). Le Conteur lui accorde un bonus de ○. Le joueur tire donc 6 pierres (il part avec 3-2+1=2 pierres blanches fixes). Il tire 5 pierres noires et une blanche : c'est un échec. Heureusement, son score en Intelligence est de 2, il peut donc retirer deux des pierres noires. Avec un peu de chance, il a repioché deux pierres blanches : Casse-doigts réussit son action.

BONUS

Le tirage d'un joueur peut bénéficier d'un Bonus, qui peut être dû à plusieurs facteurs, mais c'est le plus souvent la qualité du roleplay du joueur 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 seront plus minces.

Un Bonus est accordé également à toutes les actions originales, belles, faites pour la gloire. Souvenez-vous de cette règle d'or : « la Fortune sourit aux audacieux ». On obtient aussi des Bonus pour les actions drôles si elles le méritent, ou si le joueur lance une bonne répartie.

RÉSULTAT DES ACTIONS

Si le tirage n'est pas en faveur du personnage, cela ne signifie pas pour autant que l'action est ratée. Il est bien plus intéressant pour le Conteur de faire en sorte que l'action réussisse quand même, mais avec une conséquence fâcheuse pour le personnage. Par exemple, si un PJ essaie d'escalader discrètement un mur pour entrer par une fenêtre, il est dommage de le faire tomber et se blesser : il vaut mieux que le personnage alerte en réalité des gens, par exemple... Ceci est une règle venant du théâtre d'improvisation : on ne répond jamais « non », on utilise à la place « oui, mais... » : ce que dit le joueur est validé, mais on introduit une conséquence imprévue.

Vous remarquerez que dans *Songe*, les personnages réussissent **souvent**. Cela est voulu. Échouer n'est pas drôle, et cela arrive en définitive assez rarement aux héros dans les livres et dans les films. Ce qui est intéressant, c'est l'idée qu'échouer est réellement possible et que cet échec plane au-dessus des personnages. Lorsque les héros échouent, c'est toujours un élément important et dramatique dans le récit : cet échec a une grande importance pour le héros ou

le monde. Les actions banales ou peu importantes, elles, n'échouent pas, car cela n'a pas d'intérêt au niveau narratif.

Partez du fait que si l'on est compétent dans un domaine, on réussit. Vous pouvez néanmoins faire tirer des pierres au joueur quand même : cela permettra en réalité d'obtenir des degrés de réussite supplémentaires et des effets à une action qui réussira quoi qu'il en soit : ainsi, si un acrobate saute depuis le deuxième étage, il pourra réussir sans faire de tirage, mais il peut en faire un pour gagner des effets (faire un saut périlleux, se rétablir à la perfection avec la pleine lune dans le dos et le vent qui vient gonfler sa cape, etc.).

Ces effets sont choisis *a posteriori*, et le joueur peut les décrire lui-même s'il en a envie. Il est toutefois possible de choisir des effets *a priori* et en plus de gagner des Points de Panache (voir plus loin) !

QUALITÉ DE L'ACTION

Il peut être utile, dans certaines circonstances, de déterminer la manière dont on a réussi. Si l'on veut déterminer la qualité de l'action, on regarde le nombre de pierres blanches que l'on a obtenues au total :

○○○○ (si tirage ★) ou ○○○○○ : réussite simple
○○○○○○ ou ○○○○○○○ : réussite exceptionnelle
○○○○○○○○ (ou cinq pierres blanches *à la suite*) : réussite critique

○○○ ou ○○○○ : échec simple
○, ○○ : échec important
●●●●●●●● (ou cinq pierres noires *à la suite*) : échec critique

COMPÉTITIONS ET ACTIONS EN OPPOSITION

Pour les compétitions, chaque personnage effectue un tirage normalement, avec la Difficulté de l'action décidée par le Conteur. Si un personnage réussit et l'autre échoue, le résultat est évident. Si les deux réussissent, le vainqueur est celui qui a le plus de pierres blanches. En cas d'égalité, un joueur peut décider d'utiliser un Point de Panache pour la rompre. En cas de nouvelle égalité (chaque opposant ayant utilisé un PP), il s'agit d'un match nul. Le tirage doit être refait.

Résumé de la résolution d'action

- 1) Si l'action est nécessaire, elle réussit (on peut cependant faire un tirage pour évaluer la qualité de cette action). Sinon :
- 2) On active un Descripteur ou on teste une Compétence en tirant le nombre de pierres nécessaires pour atteindre 8, une fois la Difficulté soustraite de la Compétence.

Pour les actions en opposition, procédez de même, chaque personnage effectuant un tirage, si ce n'est que la Difficulté de l'action est déterminée par la différence de score de Compétence entre chaque adversaire. Prenons pour exemple deux joueurs s'affrontant au kochrev (un jeu de plateau très répandu dans le Songe). Le joueur 1 (J1) a une Compétence de ○○○, le joueur 2 (J2) de ○○. Le tirage du joueur 1 se fera avec une Difficulté de -1 (la différence avec le score du joueur 2 étant de 1) et il partira donc avec deux pierres blanches d'avance. Le tirage du joueur 2 se fera avec une Difficulté de 1, et il partira donc avec une seule pierre blanche.

ACTIONS GROUPEES

Si plusieurs personnages prennent part à une même action, procédez de manière légèrement différente. Prenez le personnage le plus apte à effectuer l'action (c'est-à-dire celui qui a la meilleure Compétence ou Caractéristique) : c'est lui qui va résoudre cette action. Toutefois, le Conteur lui accordera un ou plusieurs Bonus, proportionnellement au nombre et à la qualification des personnes qui l'aident (en général, accordez une pierre par personnage qui vient aider).

Si une action doit être réalisée par plusieurs personnes (ex : un jet de Vigilance), l'action est réussie si la moitié du groupe au moins réussit (cela évite, par exemple, de donner l'information au seul joueur qui a réussi le jet, sachant que les autres joueurs à la table entendent aussi). Toutefois, le Conteur peut choisir aussi de ne donner l'info qu'à ceux qui ont réussi si cela est nécessaire.

TESTER LES TRAITS (RÈGLE OPTIONNELLE)

Comme les Compétences, les Traits peuvent être testés par un tirage de pierres si le joueur tente de résister à ce Trait. Ce test se fait avec un effet ★.

Imaginons qu'un Arpenteur Lâche (●) tente de rester dans une pièce où les personnages sont attaqués et en sous-nombre. Le Conteur décide que rester sera pour lui une action Difficile (●), mais comme il est en compagnie d'autres personnages, sa lâcheté est minimisée. Le joueur devra donc piocher 6 pierres et obtenir au moins quatre blanches pour rester effectivement dans la pièce sans s'enfuir.

Si son Trait avait été Extrême (●●), il lui aurait fallu tirer 5 pierres et en obtenir au moins quatre blanches pour rester.

Si son Trait avait été Extrême (●●) et que l'action avait été Très Difficile (●●), il aurait dû piocher quatre pierres et n'en obtenir que des blanches...

Vous pouvez aussi jouer sans tester les Traits, en ne considérant les données de la feuille de personne que comme indicatives.

Où l'on dépense et où l'on gagne des Points de Panache

L'ÂME HUMAINE RENFERME LA CAPACITÉ DE TRANSFORMER LES CHOSES ET LES ÊTRES, D'AGIR À DISTANCE, TOUT LUI OBÉIT DÈS LORS QU'ELLE POSSÈDE L'ÉNERGIE NÉCESSAIRE.

CORNELIUS AGRIPPA

Les Points de Panache (PP) sont un élément essentiel du jeu. Encouragez vos joueurs à en dépenser un maximum, et à en gagner tout autant ! Ils servent à de nombreuses choses en cours de partie (voir tableau page suivante) : activer des Descripteurs, des Éclats, etc. En général, on investit des pierres dans une action parce que l'on décide que celle-ci a de l'importance ; c'est une des différences avec l'utilisation de tirages pour tester une Compétence ou une Caractéristique.

Les PP sont matérialisés au cours d'une partie à l'aide de pierres noires ou blanches, et on les tire au hasard quand on en gagne ; pour dépenser des Points de Panache, on peut se débarrasser au choix des pierres blanches ou des pierres noires. Cependant, certaines actions, comme le déclenchement de certains Éclats par exemple, nécessitent l'utilisation d'un type précis de pierres (voir plus loin). En règle générale, les PP blancs sont utilisés pour des actions positives, les PP noirs pour des actions négatives.

Chaque joueur commence la partie avec 4 PP, tirés au sort. Les PP non dépensés en fin de partie sont perdus.

Il est à noter que les PNJ importants ont eux aussi des Points de Panache ; toutefois, leurs PP s'appellent autrement : on les nomme Points de Perfidie (l'abréviation PP reste cependant la même).

Le Conteur peut attribuer des PP supplémentaires en début de partie à ceux qui accueillent les joueurs, qui ont acheté des boissons ou des en-cas, qui ont depuis la dernière séance produit des aides de jeu ou accessoires pour la partie (dessins, nouvelles, comptes-rendus, journaux, carnet de voyage, etc.)...

Dépense de Points de Panache

Activation d'un Éclat (de 1 à 3 PP selon la puissance)
Activer un Trait (qualité) (1 PP)
Activer un Descripteur (1 PP)
Activer le Masque ou réussir automatiquement une action utilisant une Compétence liée au Masque (1 PP)
Obtenir une Inversion de pierre (1 PP)
Déclencher un Récit de Taverne (1 PP)
Entretenir un Valet (1 PP)
Activation d'une Affirmation (rendre réel un fait ou une opinion, créer un lieu, un PNJ ou un objet).
Laisser une trace d'une blessure faite à un adversaire (1 à 2 PP selon l'importance de la blessure).
Remonter son Karma (3 PP pour une case de Karma).
Avoir sous la main un objet qui lui manque (1 ou 2 PP selon l'importance de l'objet).
Associer une pièce d'équipement à son personnage ou conserver un objet particulier (3 PP).
Déclencher une mini-scène (ex : flashback) 1 PP

OBTENIR UNE INVERSION DE PIERRE

On peut dépenser un PP (au maximum) sur une action donnée afin de transformer le tirage d'une pierre noire en tirage d'une pierre blanche. C'est l'utilisation la moins intéressante des Points de Panache, mais elle peut s'avérer utile parfois.

DÉCLENCHER UN RÉCIT DE TAVERNE

Pour un Point de Panache, on peut réussir une action automatiquement, ou bénéficier d'un coup de pouce : pour que cela fonctionne, il faut que le joueur raconte de manière très colorée ce qui se passe en réalité, comme s'il était dans une taverne une chope à la main, vantant ses exploits passés (en tant que Conteur, utilisez si possible une vraie chope que vous tendrez au joueur lorsqu'il voudra utiliser cet effet). Par exemple, si un personnage vient frapper un Arpenteur, le joueur ne peut pas simplement déclarer « Pour un PP, il me rate », il lui faudra développer une mini-histoire du genre « Tandis que le garde vient en courant me plonger sa lame dans le corps, la petite vieille à l'étage vide son pot de chambre, qui lui tombe sur la figure »...

Si le joueur se trouve à cours de PP en cours de partie, il peut en acquérir en cochant un montant égal de cases de Karma négatif. Pour cela, il tire un nombre correspondant de pierres au hasard. Par exemple, si un Arpenteur a besoin de 3 PP, il cochera 3 cases de Karma négatif, puis tirera au hasard 3 pierres...

Si le score de Karma du personnage est négatif, 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 de Panache en contrepartie.

Le Conteur peut modifier les Traits d'un personnage si le joueur ne les joue pas bien, ou changer le niveau du Trait (de Fort à Modéré, ou l'inverse, ou bien de Fort à Extrême, ou d'Extrême à Fort). En général, un Trait Modéré activé souvent a tendance à devenir de plus en plus Fort avec le temps, voire parfois Extrême...

ACTIVATION DES ÉCLATS

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. L'Éclat prend effet instantanément. Certains Éclats ont besoin de PP blancs pour être déclenchés, d'autres ont besoin de PP noirs, comme indiqué dans le livret *Création de Personnages*.

ACTIVATION DES TRAITS

Les Traits peuvent être activés avec des Points de Panache. Un joueur peut activer une qualité au prix de 1 PP. Un défaut, s'il est activé à un moment majeur de la partie, rapportera un PP immédiatement, 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 PP quand il le juge nécessaire. Généralement, les Traits activés sont des Traits Forts, rarement Modérés.

ACTIVATION DES DESCRIPTEURS OU DU MASQUE

Les Descripteurs peuvent être activés en utilisant un PP : 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 de Panache). L'activation dure le temps de la Scène en cours.

Si le Descripteur a un effet particulièrement néfaste sur le personnage qui le possède, il peut gagner un PP lorsqu'il est activé, de la même manière que les Traits. C'est le Conteur qui est le seul juge de l'importance de l'activation : un Descripteur négatif, de la même manière qu'un Descripteur positif, peut être utilisé passivement, sans activation.

On peut résoudre des actions par un tirage de Compétence ou en utilisant le Masque ou un Descripteur. Comme utiliser un Descripteur coûte du Panache, on le réserve en général pour des actions importantes ou des actions d'éclat.

Le Masque peut être aussi activé comme un Descripteur. En effet, tout Masque donne à la création de personnage des Compétences notées sur la feuille de personnage, mais il permet aussi d'utiliser des Compétences implicites, qui, elles, ne sont pas forcément inscrites. Par exemple, le

Masque « Soldat » pourrait justifier l'utilisation « Résister à la fatigue », si le joueur le justifie en disant qu'il a été entraîné à cet effet. Dans ce cas-là, le joueur peut activer son Masque au prix d'un PP comme s'il s'agissait d'un Descripteur.

Un joueur peut également décider de dépenser 1 PP pour utiliser son Masque au lieu d'une des Compétences liées au Masque, et ainsi réussir automatiquement une action qu'il juge importante pour l'histoire.

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 rôles. 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 de Panache (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 de Panache pour être sortis ! Cette règle permet de produire de la menue monnaie (on retrouve quelques pièces dans ses poches), mais en aucun cas des sommes importantes.

Le joueur peut également rendre une pièce d'équipement de son personnage partie intégrante de ce dernier. Il doit pour cela dépenser 3 Points de Panache. Ainsi, un personnage tenant tout particulièrement à sa rapière peut dépenser 3 PP 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'une façon ou d'une autre (sinon, le Conteur devra lui rendre les 3 PP dépensés précédemment).

VALETS

Tout comme d'Artagnan avait son fidèle Planchet, les Arpenteurs peuvent avoir des valets. Le joueur qui désire en avoir un doit payer 1 PP par scénario, et, bien entendu, son Arpenteur devra payer avec de l'argent les services du valet en question...

Si le joueur ne donne pas de PP au début d'un scénario, le valet est absent et ne se montrera pas (il vaque à ses

Règle optionnelle : Les Moments-clés

Le Conteur peut demander aux joueurs de dépenser des PP dans les moments-clés d'un scénario. Par exemple, s'ils veulent se débarrasser à jamais d'un ennemi, le Conteur peut décider que cet ennemi ne sera totalement éradiqué que si les joueurs dépensent chacun 2 PP. Les PP doivent être dépensés par chaque joueur. Le montant de PP dépend de l'importance de l'événement.

occupations). Si, au début du scénario suivant, le joueur ne paye toujours pas de PP, le valet démissionne et va chercher un maître plus généreux... Un valet absent ne peut procurer aucun avantage (recherche de renseignements, etc.).

Les valets sont créés et gérés par un autre joueur, pour éviter que le joueur parle tout seul ! Ils peuvent avoir des Compétences spécifiques que n'ont pas leur maître. Un joueur peut choisir d'avancer son valet avec ses points d'expérience au lieu de son propre personnage. Si vous jouez principalement des scénarios urbains, il est recommandé que chaque joueur ait son valet, si possible au caractère bien différent.

DÉCLENCHER UNE MINI-SCÈNE

Un joueur peut, en dépensant un PP, déclencher une mini-scène. Cette mini-scène est une scène non prévue par le Conteur, qui permet au joueur de mettre en valeur son personnage. Le plus souvent, il s'agit d'un flash-back concernant l'Arpenteur, qui permet d'en savoir un peu plus sur son passé ou de donner un élément qui sera utile dans le présent. Le joueur qui déclenche cette scène peut demander aux autres joueurs et au Conteur de tenir le rôle des autres personnages présents dans la mini-scène, en leur donnant éventuellement des indications sur leur caractère et leurs réactions.

LES AFFIRMATIONS (RÈGLE OPTIONNELLE)

Un ou plusieurs Points de Panache peuvent être utilisés 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 PP pour qu'il y ait effectivement un. Mais il peut aussi dépenser trois PP 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.

Le coût d'une Affirmation varie de 1 à 3 PP selon l'importance de ce que l'on crée :

- Affirmations mineures (1 PP) : aucune réelle importance sur le scénario en cours (ex : « Cet homme aime manger du pâté aux épices », « Cette auberge est connue pour ses truites », etc.), transformer un PNJ mineur en PNJ récurrent...
- Affirmations moyennes (2 PP) : avoir un contact qui peut vous aider, donner à un PNJ une Compétence à ○, etc.
- Affirmations majeures (3 PP) : elles font singulièrement avancer le récit. Si par exemple les personnages veulent entrer dans un château, un Arpenteur peut dépenser 3 PP et déclarer que son valet y travaille de temps à autre.

On peut créer avec des Affirmations non seulement des faits, mais aussi des Lieux ou des PNJ... Il faut un PP pour créer quelque chose, et ensuite un PP par caractérisation supplémentaire. Créer un PNJ avec un nom coûte 1 PP (le PNJ devient récurrent et permanent). Pour 1PP, un joueur peut attribuer un mot-clé à un PNJ (ex : bavard, maladroit) ou un objet/lieu/etc. Pour 1PP, le Conteur peut le faire aussi (ex : PNJ « rusé », « incorruptible », etc.).

Sur un échec critique d'un joueur, un mot-clé négatif est créé contre une action du personnage (ex : un homme qu'une Arpenteuse voulait séduire s'avère « fidèle », ce qui fera que le PJ aura une pierre noire de malus s'il veut le séduire).

De plus, les Objets, Lieux, Véhicules... tout peut être amélioré en plus d'être caractérisé, à l'aide de PP.

Ex : **Sanctuaire**, avec les caractérisations suivantes : Cave secrète ○○, laboratoire ○ (coût total : 4 PP)

Bateau : rapide ○○, solide ○ (coût total : 4 PP)

Utiliser ces objets déjà caractérisés se fait en dépensant un PP (cela est gratuit lorsque l'on crée la caractérisation). Par exemple, si un PJ veut utiliser le Descripteur Cave Secrète de son sanctuaire ci-dessus pour se cacher efficacement d'ennemis, dépenser un PP lui permettra de bénéficier de deux pierres blanches dans son tirage.

Ex : un joueur veut créer un marchand nommé Herbold ; cela lui coûte 1 PP. Mais il veut aller plus loin : ce marchand aura de nombreux contacts avec le marché noir (1 PP) et il aura des yeux vairons (1 PP). Il est également possible de lui donner ainsi des Descripteurs, des Compétences (un PP pour créer la Compétence, et un PP supplémentaire par point dans cette Compétence), voire des Éclats (coût de création équivalent au coût de lancement) et des PP (un PP du joueur dépensé pour un PP du PNJ)...

Gain de Points de Panache

*Le gain de PP se fait toujours en tirant des jetons **au hasard** dans le sac*

Activation d'un défaut ou d'un Descripteur négatif (un PP).
Roleplay (selon la complexité et le danger : 1 PP ou plus).
Dialogues percutants (1 PP)
Activation du Karma négatif.
Empêchement par le MJ de l'activation d'un Éclat (1 PP)
Rater une action importante là où vous auriez dû réussir, de manière volontaire (2 PP)
Panache (1 PP par degré de Difficulté supplémentaire)

GAGNER DES PP

Les joueurs sont invités à faire remarquer de manière formelle des gains de PP : « Bien joué », « Bien dit », « Quel panache ! », etc. : trouvez ce qui convient le mieux à votre groupe. Ils peuvent gagner des PP du Conteur, mais aussi d'autres joueurs qui ont apprécié une action ou une réplique. Ils peuvent aussi en donner au Conteur si ce dernier a été doué ! Ne soyez pas avare en PP, et vous, joueurs, dépensez-les sans compter !

On gagne aussi des PP hors jeu :

- 1 PP pour accueillir chez soi les autres joueurs.
- 1 PP pour avoir apporté des boissons ou des trucs à grignoter.
- 1 PP lorsque le joueur fait des choses hors jeu, comme écrire une nouvelle, poster un carnet de voyage en ligne (résumé de partie), dessiner des PNJ, créer des aides de jeu, etc.

BIEN JOUER SON RÔLE

C'est un excellent moyen de gagner des PP. Le Conteur octroie des PP à chaque fois que le joueur interprète son personnage de manière particulièrement brillante ; en général, les moments qui méritent une telle récompense sont repérables assez facilement (il suffit d'observer la réaction des autres joueurs !).

Le Conteur peut aussi décider de donner des PP lorsque les Arpenteurs se placent eux-mêmes dans des situations cocasses, ou quand ils se tirent avec brio de situations compliquées.

DES DIALOGUES PERCUTANTS

Sortir une réplique pleine de panache au bon moment est toujours récompensé. Pensez aux films d'action, qui en regorgent. Le Conteur donne 1 PP quand les dialogues ou réparties prononcées par les joueurs en sont dignes. Là encore, de tels moments sont aisément repérables !

Pour vous aider, si vous pensez que vous allez manquer

d'inspiration sur le moment, vous pouvez préparer vos répliques à l'avance (par exemple, vous pouvez concocter des répliques à ressortir pendant un duel ou un simple combat), puis les prononcer au moment opportun...

ÉCHOUER

Échouer volontairement à faire quelque chose peut rapporter 2 PP. Il faut que l'action que le personnage rate soit importante, et non pas anodine. Échouer volontairement pour réussir plus tard est très karmique !

À l'inverse, on peut choisir de réussir automatiquement contre deux PP, mais le Conteur pourra alors faire échouer le personnage au moment où il le voudra plus tard dans l'aventure (en général, dans la pire des situations !). On ne peut pas réussir une action impossible par ce biais-là, bien entendu, il faut rester dans la limite des ses Compétences et Descripteurs...

PANACHE

Acceptez une Difficulté plus importante pour une action, et récoltez autant de PP que de pierres noires ajoutées à la Difficulté de base ! C'est le moyen le plus courant de récolter des PP...

Le Panache doit se refléter dans l'action. Ainsi, sauter du deuxième étage d'une maison est Difficile, mais atterrir en plus en faisant une pirouette et en se rétablissant sur ses deux jambes est Très Difficile.

Bien entendu, le Panache n'entre en jeu que pour des actions dangereuses ou importantes. Un jet de Cuisine pour faire cuire une brochette ne peut pas octroyer des Points de Panache par exemple...

De plus, si on accomplit des actions pleines de panache sans avoir recours à des PP, on en gagne. Ex : battre de nombreux adversaires sans se faire blesser, sauter sur un carrosse au galop, etc. En cas d'action pleine de Panache, on gagne soit un PP, soit une case de Karma, au choix.

LES LIMBES

Tous les PP **noirs** dépensés par les joueurs vont dans un récipient (bol, corbeille, etc.) que l'on appelle « les Limbes »,

où le Conteur peut se servir quand il le souhaite pour améliorer les chances de ses personnages non joueurs.

Le Conteur peut aussi décider de les laisser dans les Limbes : au bout de 8 pierres non utilisées (et toutes les 4 pierres après la huitième), il se passe dans le scénario un événement spécial funeste pour les personnages.

PP DU CONTEUR

Le Conteur a également une réserve de PP : il en a au début de la partie le même nombre qu'il a de joueurs. Ses PP dépensés sont défaussés et ne rejoignent pas le bol des Limbes, qu'ils soient noirs ou blancs. Au cours de la partie, il a le droit d'utiliser les pierres *noires* dépensées par les joueurs, et placées dans un bol au centre de la table, pour n'importe quelle action de ses PNJ moyens ou majeurs.

Où l'on traite du Karma

POUR CHAQUE ÉVÉNEMENT QUI SE PRODUIT,
IL SUIVRA UN AUTRE ÉVÉNEMENT DONT L'EXIS-
TENCE SERA PROVOQUÉE PAR LE PREMIER, ET CE
DEUXIÈME ÉVÉNEMENT SERA POSITIF OU NÉGA-
TIF, SELON QUE SA CAUSE AURA ÉTÉ VERTUEUSE
OU MAUVAISE.

LA LOI DU KARMA DANS L'ENSEIGNEMENT
BOUDDHIQUE

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, aventures surgissant de nulle part, etc. sont le lot des personnages ayant un fort Karma.

Plus le personnage aura de Karma négatif, plus les événements qui se dérouleront lui seront défavorables. Au contraire, si le personnage a beaucoup de Karma positif, les événements lui seront favorables.

Avoir un Karma négatif vous handicapera sûrement aux moments les plus cruciaux, tandis qu'un Karma positif vous permettra de mieux réussir. Un Karma positif donne une aura positive, une bonne impression de soi lorsqu'on parle aux autres. Inversement, les personnages rencontrant un Arpenteur au Karma négatif auront une mauvaise impression à son sujet, seront moins bien disposés envers lui. Toutefois, avoir du Karma négatif signifie aussi que l'on devient plus puissant, mais uniquement pour des actions sombres et propices au Cauchemar (complots, meurtres, trahisons...).

GAGNER OU PERDRE DU KARMA

Sur la feuille de personnage, le Karma est représenté par une jauge divisée en sections de quatre cases. Chaque case représente un quart de point de Karma, positif ou négatif (on les appelle *cases de Karma*, par opposition aux *Points de Karma* : ne les confondez pas !). Si le joueur atteint 4 cases de Karma négatif, il entoure le « -1 » (inversement, s'il obtient 4 cases de Karma positif, il entoure le « +1 »), puis continue à cocher des cases en fonction de ses actions (voir plus loin) : au bout de 4 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 Karma doit bouger sans cesse ! 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.

Le Karma (positif ou négatif) peut aussi s'obtenir lorsque le personnage est confronté à des choix importants, en général des choix moraux. La somme de Karma gagnée ou perdue dépend de l'impact de ces choix sur l'Histoire en cours.

GAIN DE KARMA

On gagne des cases de Karma positif si on agit positivement sur le monde, et en accord avec les conventions du genre cape et d'épée. Sauver la veuve et l'orphelin, protéger la couronne, voilà de sûrs moyens de gagner du Karma positif... Le Conteur doit récompenser les actions altruistes, désintéressées et bonnes.

PERTES DE KARMA

On gagne du Karma négatif si on fait des actions en faveur du Cauchemar. Le plus souvent, ce sont les mauvaises actions qui attirent le Karma négatif : meurtre, trahison, cruauté, vol, tuer un homme sans défense, tromper des innocents, etc. Les autres joueurs sont invités à le lui reprocher oralement en disant « Mauvais Karma... » ou en le huant !

Si vous ne disposez plus de Points de Panache, vous pouvez vous endetter en Karma négatif. Ainsi, pour cha-

que Point de Panache supplémentaire désiré, vous perdez une case de Karma. Trop s'endetter en Karma négatif peut cependant s'avérer dangereux... Et il faut deux Points d'Expérience pour récupérer une case de Karma.

En magie, on peut s'endetter en Karma négatif si l'on ne dispose pas d'assez de Points de Mana. 1 PM = 1 case de Karma négatif.

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

PENCHER VERS LE CAUCHEMAR

Plus un Arpenteur possède de Karma négatif, plus il s'orientera vers le Cauchemar. Lorsqu'il aura 2 points de Karma négatif, une légère transformation physique aura lieu (yeux devenant injectés de sang en permanence, langue ou dents plus pointues, apparition de petites cornes...). À 3 points négatifs, il acquerra un Éclat de Cauchemar (comme faire souffrir à distance, faire pourrir un objet en le regardant, etc.).

Dès qu'un Arpenteur possède des points de Karma négatifs, il peut s'en servir comme bonus pour commettre des actions négatives. En dépensant un PP, il active son Karma et gagne pour une action donnée autant de pierres blanches qu'il a de points négatifs de Karma, à condition que l'action soit malveillante...

UTILISER SON KARMA

Le joueur peut choisir d'utiliser ses **points** de Karma positif pour une action importante. Cela se fait *a posteriori* sur une action, c'est-à-dire après un tirage de pierres pour réussir un test. De même, le Conteur peut vouloir utiliser le Karma négatif d'un joueur sur une action importante. Dans ce cas, le PJ *gagne* deux cases de Karma. Cela se fait également *a posteriori*. Mais ce ne sont pas là les seules utilisations possibles du Karma, comme nous allons le voir.

Bien entendu, le personnage deviendra au bout du compte un PNJ si le joueur ne se reprend pas vite ! Dès que l'Arpenteur arrivera à 4 points de Karma négatif, le joueur devra abandonner son personnage aux mains du Conteur...

Utilisation du Karma

Tirage de pierres supplémentaires (coût : 1 case de Karma).

Influe sur la perception que les PNJ ont des PJ.

Activer un effet ★ (1 case de Karma)

Activation du Karma négatif par le Conteur : gain d'1 PP.

Activer le Karma négatif pour une action malveillante : coût d'activation 1 PP.

Le Karma négatif peut empêcher l'activation d'un Éclat (gain : 1 PP)

En magie, on peut s'endetter en Karma négatif quand on n'a pas assez de PM (1 PM = 1 case de Karma négatif)

Tirage de pierres supplémentaires

Le Karma peut faire tirer autant de pierres supplémentaires que l'on a de points de Karma lors de la résolution d'une action, *en plus des 8 de base*. Si l'on a du Karma positif, on ne garde que les pierres blanches ; si l'on a du Karma négatif, on ne garde que les pierres noires. Comme pour un tirage ordinaire, il faut obtenir plus de pierres blanches que de pierres noires... Une fois cela fait, on perd deux cases de Karma.

L'activation positive du Karma est choisie par le joueur ; par contre, l'activation négative est imposée par le Conteur, et le joueur ne peut s'y soustraire qu'en payant un Point de Panache.

Réaction des PNJ

Le Conteur peut prendre en compte le Karma d'un Arpenteur lorsqu'il rencontre un PNJ, et attribuer un bonus ou un malus sur une action d'interaction sociale avec ledit PNJ. Par exemple, si un Arpenteur a un point de Karma négatif et qu'il veut marchander un objet avec un PNJ, le Conteur pourra attribuer un malus d'une pierre à son test de marchandage (et à l'inverse, s'il a un point de Karma positif, il pourra attribuer un bonus d'une pierre à son action).

Le Karma a une influence sur l'attitude qu'ont les PNJ avec les Arpenteurs. Avec un Karma négatif, on sera plus méfiant avec vous, moins disposé à vous aider ou vous écouter. Avec un Karma positif, on sera bienveillant avec vous, amical.

Les Éclats

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 PP au joueur en contrepartie. Il faut que le joueur ait au minimum 4 cases de Karma négatif (ou 1 Point de Karma négatif) pour que le Conteur puisse le faire.

Effet ★

Utiliser une case de Karma permet de bénéficier d'un effet ★ sur un tirage de pierres, même si l'on n'a pas de spécialisation.

Le Karma en magie

Lorsque l'on n'a pas assez de Points de Mana pour lancer un sort, on peut choisir de s'endetter en Karma négatif pour en obtenir (1 PM = 1 case de Karma négatif).

Où l'on se dispute et où l'on trouve des moyens d'en finir

« [L'ESCRIME] FAIT AVEC RAISON PARTIE DE L'ÉDUCATION D'UN JEUNE HOMME DE FAMILLE, LUI INSPIRE DE LA CONFIANCE ET DU COURAGE, AUGMENTE SA FORCE, LUI DONNE DE LA GRÂCE, DE L'ADRESSE, ET LE DISPOSE EN MÊME TEMPS À TOUTES SORTES D'EXERCICES »

L'ENCYCLOPÉDIE DE DIDEROT ET D'ALEMBERT,
EXTRAIT DE L'ARTICLE « ESCRIME »

Les combats de *Songe* doivent être pleins de fougue et de panache, et dignes des films de cape et d'épée. Les personnages sautent des balcons, déclament des vers en se battant, se balancent à des lustres, et accomplissent toutes sortes d'exploits cinématiques... Telle est la règle principale !

Les films de cape et d'épée ne correspondent pas à la vision classique des jeux de rôles de fantasy, dans lesquels les combats sont une succession d'attaques et de parades faisant lentement descendre des points de vie au fur et à mesure des blessures reçues.

Dans les films de cape et d'épée, il y a plutôt une alternance longue d'attaques et de parades sans aucune touche, qui prend fin lors d'un seul coup décisif. Le système de *Songe* tente de coller au maximum à ce type de résolution, avec en général l'accumulation progressive d'une tension libérée en un seul coup ultime. Les personnages effectuent un certain nombre de manœuvres d'escrime, qui aboutiront au coup final d'un des deux camps.

UNE ARME NOBLE

LES LAMES D'EUTOLÈDE PEUVENT ÊTRE RÉSUMÉES EN TROIS MOTS : RARES, HORS DE PRIX, PARFAITES. J'AI OBTENU LA MIENNE APRÈS DE NOMBREUX DUELS CONTRE DE RICHES INCAPABLES...

La rapière est l'arme la plus utilisée dans le Songe. Plus fiable que les armes à poudre (qui ne fonctionnent pas dans tous les Rivages), légère, elle ne quitte jamais le côté de l'Arpenteur. Munie de quillons et de contre-gardes, qui permettent de bloquer les coups de pointe et éventuellement de briser l'extrémité de la lame adverse, c'est une lame idéale pour les duels. Fort peu de voyageurs adoptent une autre arme, mais ce n'est pas seulement pour des raisons pratiques : elle est surtout considérée comme une arme noble. Un escrimeur qui se bat met en jeu ses compétences, sa dextérité, et peut lutter pour sa survie, tandis que tuer quelqu'un avec une arme à feu, par exemple, est considéré comme déshonorant. C'est ainsi que même si deux adversaires respectueux de l'honneur sont armés de pistolet, ils les lâcheront en arrivant l'un près de l'autre pour dégainer leurs rapières...

COMMENT RÉSOUDRE UNE CONFRONTATION ARMÉE ?

JE VOUS EN PRIE, AYEZ PITIÉ DE MON FOURREAU :
SI VOUS CONTINUEZ, IL VA RENDRE SA LAME !
EDMOND ROSTAND, *CYRANO DE BERGERAC*

L'importance du combat décide souvent de son issue ! Si les personnages se battent dans une taverne pour une choppe renversée, ce serait dommage qu'ils meurent bêtement dans l'affrontement... Par contre, si les Arpenteurs se retrouvent dans la bataille du scénario, le combat doit être rude !

Les combats peuvent être joués de plusieurs manières. Considérez le niveau de l'adversaire : selon qu'il sera un PNJ Mineur, Moyen ou Majeur, le combat se déroulera d'une façon bien particulière.

Dans les films de cape et d'épée, les héros se débarrassent en général de dizaines d'hommes de main lors des combats, sans jamais risquer réellement leur vie. Par contre, ils affrontent également un adversaire plus fort lors du dénouement de l'histoire. Le système de jeu retranscrit cela en séparant les adversaires en trois catégories :

- Les PNJ faibles, qui ont un niveau d'Escrime inférieur aux PJ. Ils ne disposent pas de Points de Panache. Les tests effectués contre eux ne servent pas à savoir si les joueurs les touchent, car les PJ ne peuvent pas perdre contre eux : les

tests ne servent qu'à savoir si les PJ les battent avec style. Les combats contre ces PNJ sont appelés « Algarades » (voir plus loin).

- les PNJ moyens ont des PP, trois niveaux de Blessure (indifférenciés) et un score d'Escrime égal à celui des personnages joueurs. Ils n'hésitent pas à fuir en cas de position faible.

- Les PNJ majeurs ont les mêmes capacités que les Arpenteurs (PP, niveaux de Blessure...), mais un niveau d'Escrime supérieur.

Les combats contre des PNJ moyens ou majeurs sont appelés « Duels » (voir plus loin).

LES ALGARADES (CONTRE UN PNJ MINEUR ISOLÉ OU UN GROUPE DE PNJ MINEURS)

Vous pouvez opter pour une résolution de combat plus rapide en déterminant qu'un Arpenteur bat automatiquement une personne seule dont le niveau d'Escrime est inférieur au sien. L'action doit quand même être décrite, mais elle ne rapportera aucun PP.

L'Arpenteur qui se bat contre eux choisit une attaque d'escrime parmi celles dont il dispose, puis fait un tirage de pierres pour tester sa Compétence. Chaque test réussi contre un PNJ donne 1 PP, chaque test échoué en fait perdre un (si on est à court de PP, on doit cocher une case de karma négatif). Les attaques doivent être variées : si un joueur utilise dans le même combat deux fois la même compétence martiale, il subit un malus d'une pierre sur son action et ne gagne aucun PP (mais il peut en perdre s'il échoue à son tirage).

Les tests indiquent juste si une action est positive pour le personnage ou négative. Si elle est négative, le personnage doit indiquer une légère mésaventure qui lui arrive (il glisse, il reçoit un coup de poing...). Oui, cela signifie que les PJ ne peuvent pas être réellement blessés, ils gagnent toujours, sauf s'il y a un trop grand nombre d'adversaires (au-delà de 3 adversaires par PJ, ils doivent cesser le combat automatiquement sans chercher à se battre, sous peine de se faire blesser). Les PJ ne peuvent pas être tués dans une Algarade à cause de dégâts (ils peuvent se faire assommer à la place, au maximum). Mais les combats ne doivent pas être ennuyeux pour autant !

Il doit y avoir des situations humoristiques dans toutes les Algarades pour tempérer la violence. Une femme de chambre vient écraser une cruche sur la tête d'un soldat, un PJ se bat avec un balai, un autre sonne un PNJ puis le touche de l'index pour le faire tomber... Toute action de ce genre obtient un bonus d'une pierre !

Les PNJ mineurs tombent dès qu'ils se font toucher (ils n'ont qu'un niveau de Blessure), mais ils attaquent rarement seuls. Le Conteur ne fait qu'un seul test d'attaque pour 3 PNJ mineurs (ils attaquent en groupe), et on voit après comment les PJ arrivent à se défendre (l'Arpenteur subit un malus de -1 par attaquant supplémentaire, soit un malus de -2 pour un groupe de 3 PNJ mineurs). Cela est considéré comme un seul et même combat, on ne fait pas trois combats en simultané. Si l'Arpenteur réussit son jet d'attaque, on considère qu'il a vaincu les trois adversaires.

La difficulté à toucher ses adversaires correspond à la différence de niveau d'Escrime entre les combattants. Par exemple, si les Arpenteurs ont un niveau d'Escrime de 2 et que leurs adversaires ont un niveau de 0, nos héros bénéficieront d'un bonus de deux pierres pour attaquer. Dans un groupe de PNJ mineurs, n'attribuez pas de niveaux d'Escrime différents, tous auront le même, inférieur à celui des PJ.

Il est inutile de passer par la phase détaillée de résolution de combat décrite plus loin : joueur et Conteur décrivent simplement la passe d'armes sélectionnée. Dès qu'un PNJ Mineur prend un coup, il tombe. Attention, cela ne signifie pas forcément qu'il meurt ! La Blessure reçue est une Blessure d'un type non précisé (ce n'est pas une Blessure Légère, Sérieuse, Grave ou Mortelle), et le joueur ou le Conteur choisit librement ce qu'il advient du personnage anonyme blessé (il peut être transpercé au cœur et mourir, ou juste recevoir un coup d'épée et être mis hors d'état de nuire pour quelques minutes). Les films de cape et d'épée laissent de côté ces adversaires dès qu'ils ont été touchés, on ne sait même pas la plupart du temps s'ils ont été tués ou juste écartés du chemin du combattant ! Faites de même, ne vous embarrassez pas de détails et ne vous préoccupez pas trop des personnages anonymes !

Groupe de PNJ et PNJ majeur

Un PNJ majeur peut se voir rattaché plusieurs PNJ mineurs : ce sont eux qui prendront les dégâts avant le PNJ majeur.

Utilisez des ronds pour noter les Blessures globales du groupe, et cochez-les au fur et à mesure que les ennemis tombent. Ex :

Groupe 1 (3 PNJ mineurs) : ○/○/○

Groupe 2 : 3 PNJ mineurs ○/○/○ + PNJ Majeur ○○L+○○○S+○G+○M

Groupe 3 : 2 PNJ Moyens ○○○/○○○

Au lieu de faire un combat tour par tour, en changeant de joueur à chaque attaque par ordre d'initiative, que ce soit un Duel ou une Algarade, il vaut souvent mieux faire le combat d'un joueur *en entier* avant de passer au joueur suivant. Mais cela n'est pas toujours le cas, pour créer du suspense par exemple.

LES DUELS

Les combats contre les PNJ Moyens et Majeurs doivent être plus détaillés, après tout, l'enjeu est ici plus important. Car si les combats mineurs, de routine, ne méritent qu'une brève description, les combats majeurs sont des moments déterminants ! Ils sont appelés Duels.

Avant d'affronter un PNJ moyen ou majeur, introduisez-le clairement, de sorte à toujours donner des indices qui peuvent laisser deviner aux PJ à qui ils vont avoir à faire : par exemple, les Arpenteurs peuvent entendre parler de la réputation à l'épée de quelqu'un de manière détournée avant de devoir l'affronter (« On l'appelle le Baron Cinq : il aurait défié cinq personnes en même temps, et les aurait toutes vaincues en moins de cinq minutes ! »). Ainsi, ils sauront qu'ils vont affronter un personnage important, et qu'ils doivent se préparer à un combat plus rude.

Les règles qui suivent détaillent le Duel et s'appliquent à ce genre de combat.

INITIATIVE

En début de partie, on détermine au hasard la première personne qui aura l'initiative en regardant celle qui tire le plus de pierres blanches parmi ses 4 PP de début de partie (en cas d'égalité, on continue à tirer des pierres jusqu'à ce que les personnes à égalité soient départagées, mais ces pierres supplémentaires seront remises dans le sac).

L'initiative change à chaque combat, dans le sens des aiguilles d'une montre (le Conteur compris) : à chaque nouveau combat, l'initiative se décale d'une place, qu'il s'agisse d'une Algarade ou d'un Duel. Il est utile d'employer un marqueur quelconque (pion, dé, etc.) pour indiquer celui qui a l'initiative actuelle, pour mieux s'en souvenir au combat suivant.

Lors d'un combat, on peut dépenser 1 PP pour gagner l'initiative si ce n'est pas notre tour de l'avoir (et si le personnage n'a pas été surpris). Un autre joueur ou le Conteur peut miser plus pour la récupérer à sa place, et ainsi de suite. Les pierres mises sont perdues, quel que soit le vainqueur. Quel que soit le résultat, on continuera le combat actuel dans le sens des aiguilles d'une montre (pas dans l'ordre des mises).

Après ce combat, l'initiative revient à la personne dont c'était le tour avant de se la faire voler (on ne continue pas dans l'ordre des aiguilles d'une montre).

Notez qu'il est possible pour un joueur de retarder son attaque n'importe quand dans le tour (mais forcément entre

deux autres joueurs) au lieu d'attaquer lorsque son tour est venu.

RÉSOLUTION DES ATTAQUES

« NE ME DÉGAINE PAS SANS RAISON, NE ME RENGAINE PAS SANS HONNEUR »
(DEVISE D'ESCRIME)

Pour attaquer, les deux adversaires font simultanément un jet d'attaque simple (équivalent à leur niveau d'Escrime), avec une Difficulté égale à la différence de niveaux d'Escrime entre les belligérants.

Ex : le joueur 1 (J1) a un niveau d'Escrime de 3, le joueur 2 (J2) a un niveau d'Escrime de 1. Les tirages de J1 bénéficieront donc d'un bonus de ○○ (3-1), ceux de J2 se feront avec un malus de ●●.

Le personnage ayant l'initiative fait ce jet avec un bonus de ○○. Celui des deux adversaires qui obtient le plus de pierres blanches devient celui qui a le dessus, et peut commencer à placer des manœuvres.

Chaque manœuvre est le test d'une Compétence d'Escrime avec pour difficulté la différence de niveau d'Escrime. Pour chaque point au-dessus de 4, on compte une Réussite. L'adversaire a le droit de tenter pour chaque manœuvre un jet de défense, faisant baisser le nombre de réussites (si on fait deux mêmes manœuvres à la suite, la défense a droit à un bonus de +1 cumulatif). Dès que l'on échoue à un test de manœuvre, on arrête et on compte le nombre de Réussites total de l'attaque.

L'adversaire peut choisir une manœuvre d'attaque au lieu d'une manœuvre de défense pour faire un coup fourré, voir plus loin.

Pour rendre les combats plus intenses, ne dites pas au joueur le niveau d'Escrime de son adversaire. Dites-lui simplement si son action échoue ou réussit en lisant le résultat de son jet, ce sera à lui de dire s'il veut/peut faire des relances, et donc à lui de deviner le niveau de son adversaire...

Défense

Chaque Réussite sur un jet de Défense (c'est-à-dire chaque point au-dessus de 4) permet d'annuler une Réussite d'une manœuvre de son adversaire.

Utiliser le niveau d'Escrime ou ses Caractéristiques

Le Niveau d'Escrime indique le nombre de pierres qui peuvent être repiochées au cours d'un combat (entre 0 et 8). Ce chiffre est valable pour tout le combat, pas sur une seule attaque. Ainsi, un personnage ayant un niveau d'Escrime de 3 pourra bénéficier de 3 relances en tout pendant le com-

bat (et non pas à chaque tour). Le joueur choisit quand les utiliser, et les répartit à sa guise tout au long du combat. Ce total est remis à zéro en fin de combat : ainsi, le personnage évoqué précédemment pourra bénéficier à nouveau de ses 3 retirages lors d'un combat ultérieur.

Lors des tirages de combat, les Caractéristiques permettent de retirer des pierres. Attention, on ne peut retirer des pierres qu'à concurrence de son score de Caractéristique, et pour tout le scénario, pas sur un unique combat. Bien entendu, on ne peut utiliser pour cela que la Caractéristique correspondant à la Compétence que l'on utilise.

Coup fourré

Également appelé « coup des deux veuves », il permet, au lieu de se défendre, de choisir d'attaquer en simultané. Dans ce cas, on n'oppose *aucun* jet de défense, mais les deux adversaires font un jet d'attaque, et encaissent tous deux des dégâts égaux au nombre de Réussites obtenues sur cet unique jet. Si l'un des adversaires était en train de faire un enchaînement, il peut compter en plus les Réussites de ses manœuvres précédentes ; toutefois, l'enchaînement est rompu, et aucune botte n'est possible sur cette attaque.

Les bottes

Le joueur peut choisir, même s'il a obtenu une combinaison, de ne pas activer le coup spécial. Par exemple, en cas de prise/contre-prise, si le joueur ne veut pas échanger son arme avec l'adversaire, il peut conserver la sienne !

Dès qu'on échoue un test de manœuvre dans un enchaînement, on s'arrête et on compte le nombre de Réussites.

On a alors le droit de lancer à ce moment-là une botte finale si on a le nombre de PP nécessaire, ainsi que les bons PP (blancs/noirs). La botte vient clore l'échange, et accordera une Blessure supplémentaire qui sera infligée à l'adversaire en plus des dégâts de l'enchaînement (souvent une Blessure mortelle), voire plus si la description du coup spécial le mentionne.

On peut aussi lancer une botte gratuitement si on obtient la combinaison de celle-ci lors du jet initial et si on a tiré deux pierres blanches en premier. Si on avait des malus, on choisit où ils sont répartis dans la séquence avant de faire le tirage. Par exemple, si un Arpenteur a un malus de ●● au total et que les deux premières pierres qu'il tire sont blanches, il peut choisir la place de ses malus parmi les six pierres restantes pour son tirage, par exemple :

1●34●6, ●2345●, etc.

Pour le premier exemple, lorsqu'il tirera des pierres, la première sera en position 1, la deuxième en 3, la troisième en 4, la quatrième en 6. Il essaiera d'obtenir une combinaison permettant de sortir sa botte.

LES POINTS DE PANACHE EN COMBAT

Les Points de Panache ont aussi des utilisations spécifiques au combat :

- Miser pour obtenir l'initiative.
- Chaque PP permet d'annuler une réussite ou d'en gagner une.
- Un PP pour une relance, deux pour un décalage.
- 6 PP pour une botte en fin d'attaque.
- 8 PP pour contrer une botte (l'adversaire a aussi droit à un jet de sauvegarde, mais il doit obtenir 8 pierres blanches).
- 2 PP : laisser une cicatrice ; 3 ou 4 PP : séquelle plus importante.
- 2 PP : ne plus avoir le dessous dans un combat (après un enchaînement réussi).
- Répartie : permet de gagner des PP en plein combat.

N'oubliez pas que les PP permettent également de faire les actions prévues p. 17, comme activer un Éclat ou un Descripteur, obtenir une inversion de pierre, etc.

Laisser une blessure à un adversaire

Après une Blessure Grave ou Mortelle infligée à un adversaire, un joueur peut choisir de lui laisser une marque dont il se souviendra toute sa vie... Cela coûte 2 PP pour une petite séquelle (cicatrice, par exemple), ou 3 à 4 PP pour une séquelle plus importante (lui faire perdre un œil, le faire boiter à vie, lui couper une main...).

Donner des PP à un ami

Il est possible de « donner » des PP à un ami. Pour cela, le joueur doit décrire comment il aide l'autre personnage pour justifier le don de PP. Par exemple, lors de l'affrontement d'un PJ contre un PNJ majeur, un autre joueur pour-

rait faire tomber un chandelier, forçant le PNJ à esquiver, et justifiant ainsi le don d'un PP qui avantage son ami.

C'est ce que l'on cherche à faire lors d'un combat final, en général un seul des PJ affronte directement le méchant de l'histoire, car sinon cela serait déloyal. Les autres PJ cherchent à l'aider de manière indirecte, pendant qu'ils se battent contre des sbires.

DÉGÂTS

Si le nombre de Réussites est inférieur à 3, il s'agit d'une Blessure Légère ; de 3 à 5 d'une Blessure Sérieuse ; de 6 à 7 une Blessure Grave ; 8 ou plus, une Blessure Mortelle.

Si le blessé porte une armure, ces Réussites peuvent être abaissées (cuir : -1 Réussite ; cuir clouté : -2 Réussites ; etc.). De plus, si le blessé a un score de CON supérieur à 0, on le retranche du nombre de réussites.

AVOIR LE DESSOUS

Au lieu de prendre des Blessures, on peut choisir d'avoir le dessous dans le combat. Dans les films, on a souvent un personnage qui enchaîne les attaques et fait reculer son adversaire, parfois au bord du vide, avant que ce dernier se ressaisisse et fasse reculer à son tour le premier.

Lorsqu'on choisit d'avoir le dessous, cela se matérialise par un malus permanent de ● sur tous ses futurs tirages, jusqu'à ce que l'on gagne un autre enchaînement et que l'on dépense 2 PP. Si l'on a encore le dessous dans un enchaînement ultérieur, on peut choisir une deuxième fois d'avoir le dessous et de prendre un malus de ●●, puis une troisième et dernière fois avec un malus de ●●●. Si l'on doit avoir encore une fois après cela le dessous, l'adversaire choisit ce qu'il fait de vous (vous capturer, vous tuer, etc.). À chaque fois que l'on reprend le dessus grâce à un enchaînement réussi, on annule une pierre de malus, mais il faut pour cela dépenser à chaque fois 2 PP.

CONSÉQUENCES HORS DÉGÂTS

Les PNJ et PJ peuvent utiliser des conséquences de combat qui ne sont pas des dégâts, mais qui sont guidées par l'histoire : le héros est capturé, le méchant s'enfuit, etc. Les conditions sont évoquées dans les scénarios en général (vous trouverez par exemple des mentions du genre « si le méchant prend 4 points de dégâts, il s'enfuit en utilisant un passage secret »).

LA MORT

Songe est un jeu héroïque. On n'y meurt que si on le décide. Si on coche toutes ses Blessures Mortelles, le personnage va se retirer un certain temps, mais il reviendra un jour. En revanche, on peut également décider de le faire passer de vie à trépas ; dans ce cas, il faut que la mort soit dramatique. Lorsque cela arrive en cours de scénario et que joueur et Conteur sont d'accord pour faire disparaître le personnage, l'Arpenteur ne meurt pas tout de suite, mais il décèdera forcément d'ici la fin du scénario, au meilleur moment, de la manière la plus théâtrale possible. En échange, le Conteur donnera au joueur un nouveau personnage un peu plus puissant, dont l'arrivée sera théâtrale et qui aura un léger avantage permettant d'obtenir une avance sur l'ennemi.

BONUS ET MALUS EN COMBAT

JE JETTE AVEC GRÂCE MON FEUTRE,
JE FAIS LENTEMENT L'ABANDON
DU GRAND MANTEAU QUI ME CALFEUTRE,
ET JE TIRE MON ESPADON ;
ÉLÉANT COMME CÉLADON,
AGILE COMME SCARAMOUCHE,
JE VOUS PRÉVIENS, CHER MYRMIDON,
QU'À LA FIN DE L'ENVOI JE TOUCHE !

EDMOND ROSTAND, *CYRANO DE BERGERAC*

Tout d'abord, et avant tout, les combats dans *Songe* doivent être adaptés au scénario. La plupart du temps, les combats devront être flamboyants, pleins de panache et d'actions dignes des meilleurs films de cape et d'épée. Mais le temps d'un scénario particulièrement sombre (dans les Terres du Cauchemar par exemple), les combats peuvent être tout sauf amusants pour les personnages... Il est nécessaire que les joueurs jouent les combats selon l'ambiance du moment. La règle d'or, c'est que les actions qui ne sont pas à leur place au moment du combat n'apportent pas de bonus (et même apportent des malus), tandis que les actions en phase avec l'atmosphère de la partie rapportent des bonus.

De plus, les actions banales et / ou répétitives ne donnent pas de bonus non plus, et, pire, elles peuvent même occasionner des malus. Pour gagner un combat, il faut décrire des actions originales. Un simple « j'attaque » ne permettra jamais de remporter une victoire. N'accordez aucun Bonus à des phrases du type « je le frappe », mais récompensez systématiquement les actions comme « je saute du balcon

Bonus

- Actions adaptées au style de jeu.
- Réparties et dialogues percutants ou drôles.
- Circonstances favorables à l'attaquant.
- Bon Karma (activé par le joueur).

Malus

- Aucune originalité dans l'action ou dans sa description.
- Circonstances défavorables pour l'attaquant (soleil dans les yeux, etc.).
- Mauvais Karma (activé par le Conteur ; donne 1 PP au joueur).

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 ».

Dans le *Capitan* (le roman de Zévaco), le héros désarmé se bat à un moment... avec des pinceaux et de la peinture, obligeant les gardes du roi, en livrée impeccable, à reculer sous peine de tacher leurs beaux uniformes ! L'originalité et l'humour doivent être les maîtres-mots de vos combats.

Le joueur doit décrire son action de la manière la plus brillante possible s'il espère obtenir un Bonus de la part du Conteur. Il doit bien faire comprendre la manière dont son personnage se bat (se bat-il avec élégance, ou sans style ? Se bat-il selon un tempo bien précis ?).

En ce qui concerne les malus, n'oubliez pas de prendre en compte les conditions du combat (pluie, sol glissant, toit, etc.). Souvenez-vous aussi qu'utiliser deux fois de suite la même technique (c'est-à-dire la même compétence) dans le même combat donne un malus de ●, puis de ●● si on l'utilise encore à la suite, etc.

On subit également des malus si on est blessé (une ou plusieurs Blessures sérieuses = ●, Graves = ●●, Mortelles = ●●●).

Citations

Lors du combat, des réparties drôles ou bien placées permettent de gagner des PP. Si la citation est faite après avoir bloqué la lame de l'adversaire (mouvement spécial), les PP sont doublés.

Voici, pour vous donner des idées, quelques citations pleines de panaches tirées de combats cinématographiques :

« Cette égratignure tombe à point : je m'endormais ! »
(*Le signe de Zorro*, 1940).

« Me voici dans un coupe-gorge. Vive Dieu ! Je commençais à m'ennuyer... Plus de bedaine à perforer, plus d'oreilles à trancher. Est-ce vivre que de demeurer rapière au fourreau ? » (Lagardère, dans *La jeunesse du bossu*, de Féval fils).

« Vous me semblez familier. Vous ai-je déjà menacé ? »
(Jack Sparrow, *Pirates des Caraïbes*).

« À nous deux, maintenant ! » (Rastignac, dans *Le Père Goriot*)

Impressionner

Avant un combat, le PJ peut faire un test contre quelqu'un pour l'impressionner (ex : dans le générique de la série animée *Dogtagnan & the 3 Muskethounds*, d'Artagnan fouette une pomme de sa rapière puis la récupère au bout de la pointe. Il souffle ensuite dessus, et elle part en lambeaux...). Il utilise pour cela en général son score d'Escrime pur. Son adversaire fait de même s'il le souhaite. Le jet le plus réussi donne le meilleur résultat (ex : souffler une seule bougie pour le premier, geste auquel répond le deuxième en coupant toutes les bougies de travers, qui tomberont coupées quelques secondes plus tard). Pendant le combat qui suivra, le gagnant aura un bonus, le perdant un malus, et ce pour deux passes d'armes.

Bien entendu, si le PJ qui fait le test le rate, le gagnant gagne automatiquement un bonus, même s'il ne fait pas une autre action plus impressionnante.

ACTIONS POSSIBLES EN COMBAT

Voici un rappel des actions les plus courantes en combat, déjà évoquées dans la création de personnage. Elles prennent la forme de Compétences spécifiques, suivies d'un niveau de base et d'une ou plusieurs Caractéristiques entre crochets.

Le niveau de base inscrit à côté de la Compétence indique si la manœuvre est exécutable par tout le monde (—), si elle est exécutable par tout le monde, mais plus difficilement pour quelqu'un de peu ou pas entraîné (●), ou bien si elle est possible uniquement pour des personnages la possédant comme Compétence martiale (X). Bien entendu, un Arpenteur peut très bien posséder ces Compétences à un niveau différent de celui présenté ici !

À côté de certaines Compétences, entre crochets, est indiqué le nom d'une Caractéristique. Comme le nom des Caractéristiques dans *Songe* n'est pas fixé et peut varier, c'est un nom générique qui a été inscrit :

FOR : Force (ou bien Puissance)
DEX : Dextérité (ou bien Habileté, etc.)
AGI : Agilité (ou bien Jeu de jambes, Mobilité...)
INT : Intelligence (ou bien Ruse, Perspicacité...)
PER : Perception (ou bien Vue, Ouïe, Attention...)
END : Endurance (ou Résistance...)

Si une telle Caractéristique est indiquée, cela signifie que si le personnage dispose d'un niveau de Caractéristique supérieur à 0, il peut utiliser une ou plusieurs relances *en plus* de celle du niveau d'Escrime pendant le combat, lorsqu'il utilise cette manœuvre et qu'il la rate. Le nombre de relances correspond au niveau de la Caractéristique du personnage. Il coche alors une des quatre cases situées à droite de la case de Caractéristique. En revanche, ce nombre de relances est valable *pour tout le scénario*, pas pour tout le combat. À la fin du scénario, les cases sont effacées. Par exemple, un personnage avec un score de 2 en INT pourra, deux fois au cours du scénario, retirer des pierres pour un test de Feinte raté.

Attaquer

Attaque simple — [DEX]
Combat sale — [DEX ou AGI]
Coups vicieux ● [DEX]
Emmêler l'arme adverse dans une cape ● [DEX]
Bloquer une arme avec une main-gauche ● [DEX]
Contre-attaque — [DEX]
Fente ● [AGI]
Fente au sol ● [AGI]
Attaque en force — [FOR]
Attaque opportuniste X [DEX]
Attaque à outrance — [END]
Feinte X [INT]
Flèche X (AGI)
Balayage ● [AGI]
Coup de coquille ● [FOR ou DEX]
Se jeter contre l'ennemi — [FOR]
Coup de poing — [FOR]
Estocade ● [DEX]
Riposte ● [DEX]
Coup de grâce [spécial]

Parer

Parade simple — [DEX]
Bloquer l'arme adverse ● [DEX]
Garde ● [DEX]
Défense avec un bouclier — [DEX]

Esquiver

Esquive simple — [AGI]
Glissade ● [AGI]
Volte X [AGI]
Reculer — [AGI]
Fuite — [AGI]

Utiliser un accessoire ou l'environnement

Tirer un tapis, renverser des tables, jeter du sable dans les yeux... — [DEX]
Se battre avec une arme inhabituelle — [DEX ou AGI]

Manœuvres

Désarmer X [DEX]
Assommer son adversaire ● [FOR]
Étrangler son adversaire — [FOR]
Lancer son arme ● [DEX]
Arme non possédée — [DEX]
Marquer les vêtements ● [DEX]
Bluff — [INT]
Botte secrète X [variable]
Se battre avec la mauvaise main ● [DEX]
Engager les épées (visage à visage) ● [FOR]
Observer ● [INT]
Rester en contact ● [END ou PER]
Faire sauter un bouton des habits de l'adversaire, couper une sangle, etc. ● [DEX]

LE DÉCOR

Le lieu est très important pour déterminer l'ambiance d'un combat. Que ce soit un combat à cheval, ou sur les toits une nuit de pleine lune, dans une arène vide ou sur une plage, l'environnement des combattants permet de donner

Quelques exemples de décors possibles :

Sables mouvants, toit glissant, banquise, lac gelé (couche fine à certains endroits), champ désert au petit matin, sommet d'un volcan en éruption, au bord des Brumes, sur un pont étroit, etc.

Quelques exemples de

Traits :

Météo : pluie fine, pluie battante, tempête, neige, tempête de neige, brume, brouillard, grêle, inondation, chaleur étouffante, atmosphère étouffante et humide, froid glacial, etc.

Temps : minuit, aube, petit matin, crépuscule, etc.

Éléments de mobilier : tapis, chandelier, bannière, chaise,

Objets : cruche, chope, etc.

une certaine saveur à un combat. De plus, l'environnement peut généralement être utilisé contre l'adversaire : sur une plage, on peut par exemple jeter du sable au visage de l'ennemi pour l'aveugler momentanément. Sur un toit, on peut essayer de le déséquilibrer, ou de lui jeter une tuile pour le surprendre...

En tant que MJ, concevez des décors comportant des Traits (qui peuvent être des conditions météorologiques, des objets, des éléments de mobilier, etc.). Par exemple :

Salle du Trône [chandelier, bannières, tapis].

Essayez d'associer aux Traits des tests à faire par l'Arpenteur pour les utiliser, et prévoyez-les à l'avance. Par exemple, un jet d'Acrobatie pour utiliser une bannière pour descendre en plantant un couteau en haut et en déchirant la bannière pour ralentir la descente.

ARMES IMPROVISÉES

Il est souvent amusant de se battre avec une arme improvisée, comme un balai, une chope, etc. Ces armes improvisées se brisent au bout d'un ou deux usages, font moins de dégâts, et génèrent un malus de ● pour le tirage si elles sont utilisées contre une personne munie d'une vraie arme.

COUP FINAL

On peut achever un ennemi important par un coup d'éclat en augmentant volontairement la marge de réussite à atteindre. L'adversaire meurt alors d'une façon spectaculaire. Il faut sortir une répartie de circonstance : les XP sont alors doublés et le personnage gagne deux Points de Panache.

DES ARMES À FEU ET DU COMBAT À DISTANCE

« Ô, VOUS QUI, DANS VOTRE IGNORANCE, AVEZ FRANCHI LES LIMITES DE CE LIEU INTERDIT, CONTRAIREMENT À L'ORDRE DU ROI QUI DÉFEND QUE PERSONNE OSE PÉNÉTRER LE MYSTÈRE CACHÉ DANS CES ROCHERS, RENDEZ-VOUS, RENDEZ VOS ARMES, OU CE PISTOLET, SERPENT DE MÉTAL, VOUS CRACHERA AU VISAGE LE VENIN PÉNÉTRANT DE DEUX BALLES, DONT LE FEU ET LE BRUIT VONT ÉTONNER L'AIR »

CLOTALDO, DANS *LA VIE EST UN SONGE* DE CALDERÓN

Armes à feu

Les armes à feu ne sont pas utilisables dans tous les Riva-
ges (la poudre ne fonctionne pas dans les Rivages apulvres),



mais elles peuvent parfois se révéler fort utiles en accompagnement à une rapière. Procédez comme indiqué dans la section « Combat à distance » ci-dessous pour les utiliser.

Les armes à feu ont plusieurs inconvénients. D'abord, tout le monde sait quand quelqu'un a tiré, c'est bruyant et provoque un petit nuage de fumée noire. De plus, une fois déchargé, il faut du temps pour le recharger. C'est en outre une arme qui connaît des problèmes par temps humide, des moisissures (il faut en prendre soin régulièrement). Enfin, on tire souvent à côté car les armes à feu de l'époque du jeu manquent en général de précision.

Combat à distance

Procédez de la même manière que pour la résolution d'action classique pour une attaque à distance. La Difficulté variera selon la distance, la mobilité de la cible, etc. Voici quelques éléments (cumulatifs) permettant de choisir la Difficulté :

- : cible proche.
- : cible éloignée.
- : cible très éloignée.
- : cible mouvante.
- : cible dont on voit la tête et la poitrine.
- : cible dont on voit tout le haut du corps depuis la taille.
- : cible dont on ne voit que la tête.

LES ARMURES

Les armures sont peu portées dans le Songe, car elles ralentissent beaucoup et elles sont souvent lourdes, fatigantes à porter. Ce n'est donc pas l'idéal pour voyager... Néanmoins, il est possible d'en avoir une. Les armures enlèvent 1, 2 ou 3 Réussites lors des manœuvres. Voici un ordre d'idée des protections accordées :

- Cuir 1
- Haubert 2
- Cotte de mailles 2 (protection de la tête en plus)
- Armure complète 3
- Petit bouclier 1
- Grand bouclier 2

Pour tout ce qui est armes à distance, considérez les flèches comme infinies, sauf si le joueur fait un échec critique : il est alors à cours de flèches. Les pistolets, eux, ne peuvent tirer qu'une fois, mais les réserves de munitions fonctionnent sur le même principe (un joueur peut recharger autant de fois qu'il veut, sauf s'il fait un échec critique).

LES BLESSURES

OUVERTS À COUPS D'ÉPÉE,
HUIT MALANDRINS SANGLANTS ILLUSTRAIENT LES PAVÉS !

EDMOND ROSTAND, *CYRANO DE BERGERAC*

Même si les personnages effectuent sans cesse des actions héroïques et se sortent de nombreux combats sans une égratignure, ils ne sont pas à l'abri de blessures plus importantes... Rapières, griffes, chutes ou sortilèges peuvent faire mal même aux héros les plus aguerris !

En tant que Conteur, tenez compte du type d'arme utilisé lorsque vous décrivez les combats ; certaines font plus de dégâts que d'autres, certaines peuvent étourdir ou assommer, et les armes à feu peuvent sérieusement blesser un personnage...

Les types de Blessures dans *Songe* sont au nombre de quatre. Par ordre croissant, il y a : les Blessures Légères, les Blessures Sérieuses, les Blessures Graves et les Blessures Mortelles.

Les Blessures Légères ne sont en général pas très gênantes pour le personnage : il s'agit de saignements de nez ou de lèvres, d'égratignures, de petites coupures, de bleus, qui picotent ou font légèrement mal. En théorie, un personnage peut en subir une très grande quantité ; en pratique, après une ou deux Blessures Légères, l'adversaire passe d'ordinaire aux choses Sérieuses... En tant que Conteur, ne tenez réellement compte des Blessures Légères que si le combat en vaut la peine ! Les Blessures Légères guérissent vite.

Les Blessures Sérieuses ont plus d'impact sur un personnage. Elles l'affaiblissent. Un personnage affecté par une Blessure Sérieuse peut se mettre à saigner de manière abondante ; couvrir la plaie peut être une bonne idée pour éviter une hémorragie trop importante.

Touché à la tête, un personnage sera étourdi ; si un membre est touché, le personnage aura du mal à l'utiliser. La douleur intervient, et les capacités du personnage sont réduites ; la vue se trouble, le personnage a du mal à garder l'équilibre. Les entorses, foulures entrent dans cette catégorie. Grandes estafilades, entailles profondes, brûlures au second degré également.

Pour des parties plus narratives, ne faites pas savoir aux joueurs combien de points ils ont encore. Le Conteur garde la trace de tous les dégâts subis, mais il garde ça pour lui et ne fait que décrire ce qui se passe, sans parler techniquement de cela. Les joueurs n'ont qu'une idée vague de l'état du personnage. Quand un personnage se fait frapper, le joueur note non pas des ronds de Blessures, mais l'endroit où il se fait frapper et la force du coup. Dans la mesure du possible, n'annoncez jamais à un joueur quel type de Blessure il vient de recevoir. Ne lui dites pas : « Tu viens de subir une Blessure Sérieuse », mais plutôt quelque chose du genre « Ton bras te fait très mal, une douleur sourde irradie de l'endroit du choc ». Ce n'est qu'en fin de combat que le joueur notera ses ronds de Blessure et la localisation de ces dernières.

Les Blessures Graves vont encore plus loin. Os cassés avec hémorragie interne, plaies ouvertes, organe touché, le personnage tombe souvent dans l'inconscience ou dans un état de choc qui l'empêche d'agir. Il lui faut des soins assez vite, s'il veut rester en vie... Si l'adversaire est de taille, le personnage peut même perdre un membre (main, jambe...) ou un organe (œil, par exemple...) !

Enfin, une Blessure Mortelle est le dernier stade avant la mort. À moins d'être exceptionnellement résistant, toute autre Blessure infligée au personnage signifie le décès immédiat de ce dernier. Le joueur doit dépenser tous ses derniers PP au rythme de un toutes les cinq minutes s'il souhaite rester en vie. Une Blessure Mortelle est un traumatisme majeur qui demandera une longue convalescence.

Localisation

La localisation des Blessures dépend uniquement de l'intérêt pour le récit. Le Conteur a toute liberté de choisir où les Blessures ont été faites. Il doit cependant rester assez logique.

Les Blessures servent à faire passer un message au joueur. Dans les combats de cape et d'épée, il y a le plus souvent échange de coups, un ou deux sont sans gravité, mais tout s'achève subitement par un coup fatal. Se prendre des Blessures indique que l'on est en danger potentiel, et cela doit servir d'avertissement. Au bout de quelques Blessures, le personnage peut se faire tuer, ou tomber dans l'inconscience ; plus il y a de Blessures, plus le joueur devrait se dire que son adversaire est trop fort pour lui et trouver une solution rapidement... Les coups manqués de justesse (grâce à un bon karma) peuvent aussi servir à indiquer à un joueur que le combat risque d'être rude...

Le joueur peut indiquer, sur sa feuille de personnage, l'endroit où il a été touché et le type de Blessure occasionné (os cassé, cheville foulée, etc.), à droite des ronds de Blessures.

Pour un Point de Panache, un PJ peut choisir où il a touché son adversaire. Pour deux PP, il peut choisir un endroit particulièrement sensible ; cela n'est possible toutefois qu'après une Botte ou une manœuvre spéciale, jamais après une attaque simple.

FATIGUE, POISON, NOYADE, BRÛLURES, MALADIES ET AUTRES PÉRILS

Déshydratation, faim, noyade, poison, chaleur intense ou flammes, vide, froid, fatigue, maladie sont autant de choses désagréables qui peuvent arriver à un Arpenteur.

Contrairement à nombre de jeux de rôle, il n'existe pas de règles spécifiques pour gérer ce type de dangers. En effet, ce sont le plus souvent des événements déterminés par le récit, et une résolution mécanique n'est d'aucune utilité. Si le personnage est réellement destiné à mourir empoisonné, il mourra ; si cela n'est qu'un élément du scénario, il survivra !

Observez cependant la Constitution ou l'Endurance de l'Arpenteur (ou toute autre Caractéristique similaire) : si celle-ci est inférieure à la moyenne, des choses désagréables pourront se produire : hallucinations, apparition de symptômes, perte de conscience, etc. Par contre, si celle-ci est supérieure à la moyenne, le personnage pourra se montrer plus résistant... et peut-être pourra-t-il aider ses camarades s'ils se trouvent dans la même situation !

Potions de soins

Ces potions ou baumes sont rares, et permettent de récupérer plus rapidement des Blessures (pensez au baume que donne la mère de d'Artagnan à son fils lorsqu'il quitte le foyer...).

Leur qualité varie de 1 à 6 ; lorsqu'un Arpenteur en utilise une, il pourra tirer de 1 à 6 pierres, et regagnera rapidement autant de santé que de pierres blanches tirées :

- Il faut une pierre blanche pour soigner une Blessure Légère

- Il faut deux pierres blanches pour soigner une Blessure Sérieuse

- Il faut trois pierres blanches pour soigner une Blessure Grave

- Il faut quatre pierres blanches pour soigner une Blessure Mortelle.

On ne peut prendre qu'une potion de soins par jour au maximum, qui commencera par soigner les Blessures les plus graves.

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 toutefois décider, en blessant un adversaire, de lui laisser une séquelle en dépensant des PP (voir p. 37).

Les Points de Mana se récupèrent intégralement en dormant une nuit entière de suite (un Arpenteur regagne environ 2 PM par heure).

Où l'on parle de règles propres au Rêve et au Cauchemar

POUR DORMIR TRANQUILLE, IL FAUT N'AVOIR
JAMAIS FAIT CERTAINS RÊVES.

ALFRED DE MUSSET, *LORENZACCIO*

LE SIGNE

Le Signe (du groupe ou d'un Arpenteur en particulier) peut influencer sur plusieurs éléments au cours d'une partie. En règle générale, être placé sous le Signe du Cauchemar est néfaste pour les personnages, et être placé sous le Signe du Rêve est bénéfique. Voici quelques exemples de répercussions possibles du Signe sur les Arpenteurs :

Pour un Arpenteur placé sous le Signe du Cauchemar

- Le Conteur peut, une fois par scénario, faire échouer une action de l'Arpenteur.
- Sur les Rivages d'Ébène, on devient plus vite un Enfant du Cauchemar.
- Le Conteur peut utiliser les PP noirs dépensés par les joueurs contre eux. Ainsi, il met de côté tous les PP noirs utilisés, et s'en sert de réserve pour imposer des difficultés aux joueurs. Bien entendu, ces PP noirs sont ensuite retirés du jeu.

Pour un Arpenteur placé sous le Signe du Rêve

- Sur les Rivages d'Ébène, on résiste mieux à l'appel des Enfants du Cauchemar.
- Le joueur peut, une fois par scénario, faire réussir gratuitement une action à son Arpenteur.
- Les PP blancs sont placés dans une réserve commune à tous les joueurs, et un Arpenteur peut piocher dedans pour mieux réussir ses actions. Les PP piochés sont retirés du jeu.

Pour un groupe sous le signe du Cauchemar

- Les gens se méfient du groupe en général.

Pour un groupe sous le Signe du Rêve

- Les gens ont tendance à faire confiance au groupe, à aller vers les personnages et à les trouver sympathiques.

Vous êtes bien entendu libre de choisir toute conséquence logique du Signe selon le récit dans lequel se trouvent les personnages...

TRAVERSER LES BRUMES

Les Brumes permettent de toujours surprendre les joueurs.

Le mieux, c'est qu'aucun des joueurs ne puisse se souvenir de ce qui s'est passé dans les Brumes (donc qu'aucun joueur ne possède l'Éclat « Souvenir des Brumes »). Cela permet, d'un point de vue scénaristique, de les utiliser de manière parfois jubilatoire ! Si les Arpenteurs ne se souviennent pas de ce qu'ils viennent de vivre, il est inutile dans un premier temps de jouer ce qui s'est passé là-dedans : n'en montrez que les conséquences visibles. Par exemple, les Arpenteurs peuvent ressortir des Brumes blessés, ou ils peuvent y avoir perdu quelque chose. S'ils n'avaient pas de Passeur pour les guider, ils ne sauraient pas pourquoi tout cela s'est produit. Vous pourrez, par la suite, jouer les Brumes comme des flashbacks. Si un Passeur les accompagnait, gardez bien en tête que ce dernier exerce un réel métier, et que tout travail mérite salaire ! Si les Arpenteurs se montrent trop radin, il pourra ne pas vouloir leur raconter ce qu'ils ont vécu dans les Brumes...

Si un ou des Arpenteurs ont l'Éclat « Souvenir des Brumes », alors jouez la traversée des Brumes normalement, sans recourir aux flashbacks. Les Brumes seront une étape de leur voyage, mais leur traversée perdra un peu son mystère et de son charme...

N'oubliez pas que les Brumes déclenchent une certaine angoisse chez les Arpenteurs, qui peut aller jusqu'à provoquer des réactions incontrôlables chez eux. Les Arpenteurs les plus faibles psychologiquement pourront craquer et agir de manière irrationnelle (se mettre à courir n'importe où, refuser d'avancer plus loin, se mettre à trembler, etc.).

Jouez également sur le Signe (du groupe, ou d'un Arpenteur en particulier) pour que la traversée des Brumes ne soit pas de tout repos. Un Arpenteur placé sous le Signe du Cauchemar, par exemple, pourra ressortir des Brumes moins indemne que ses compagnons de route...

Voici en vrac quelques idées d'aventures et de rencontres dans les Brumes :

- Attaque par un Guerrier des Brumes.
- Découverte de ruines mystérieuses.
- Découverte d'un objet singulier.
- Rencontre de Bohémiens.
- Rencontre de marchands.
- Duel.
- Poursuite dans les Brumes.
- Les Arpenteurs se perdent.
- Les Arpenteurs perdent la notion du temps.
- Les Arpenteurs sont victimes d'hallucinations.
- Rencontre d'un vieil ermite qui leur raconte des mensonges.
- Rencontre d'un Homme-Mémoire.
- Rencontre d'un Somnambule.
- Les Arpenteurs tombent dans les Limbes.
- Les Arpenteurs entendent les rires d'un dément, au loin.
- Rencontre d'un chien égaré perverti par le Cauchemar ;
- Rencontre d'un Enfant du Cauchemar.
- Embuscade de brigands des Brumes.
- Les PJ tombent dans un piège prévu pour un animal sauvage.
- Vision d'un Dragon des Brumes.

Où l'on disserte à propos de la magie

CE QU'IL NOUS FAUT FAIRE POUR PERMETTRE À LA MAGIE DE S'EMPARER DE NOUS C'EST CHASSER LES DOUTES DE NOTRE ESPRIT. UNE FOIS QUE LES DOUTES ONT DISPARU, TOUT EST POSSIBLE.

CARLOS CASTANEDA, *LA ROUE DU TEMPS*

Quelques exemples de

mots-pouvoir : transformer, créer, détruire, soigner, invoquer, contrôler, protéger, renforcer, réparer, séparer, unir, mouvoir, figer, cicatriser, effacer...

Quelques exemples de

mots-clés : eau, terre, air, feu, herbe, arbre, poisson, chien, fleur, couteau, rapide, lent, vert, rouge, bleu, plaie, jambe, volontairement, etc.

LA MAGIE, D'UN POINT DE VUE TECHNIQUE

En tant que Premiers Rêveurs, il est normal que les PJ puissent modifier le Songe, puisqu'ils ont pris part à sa création. Cependant, ils ont oublié tout cela...

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. Cette phrase est composée d'un **mot-pouvoir** (un verbe) et de **mots-clés** (des noms, adjectifs ou adverbes). Les Arpenteurs disposent, à la création de personnage, de trois mots-pouvoir et de quatre mots-clés.

LANCER UN SORT

Imaginons qu'un joueur veuille 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 ●● ». 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.

Vous pouvez vous aider du tableau ci-dessous pour déterminer rapidement le Total de Phrase :

	Nombre de points de la Phrase												
Nombre de mots	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
3	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5
4	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3
5	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3
6	0	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
7	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2

DIFFICULTÉ

Ensuite, le Conteur fixe une Difficulté à l'action (c'est le Niveau du sort). Ici, l'action est Très Facile (○○), car la quantité d'eau à transformer est très réduite. Le joueur tire alors des pierres comme pour une action normale, l'Imago permettant des relances comme toute autre Caractéristique (c'est-à-dire autant de fois par partie que le niveau d'Imago).

Quelque chose qui peut paraître naturel (ici, transformer l'eau en glace — ce peut être un phénomène naturel) a une difficulté moins grande qu'eau en feu ou eau en solide, par exemple. La difficulté d'une action dépend pour beaucoup de l'Onidoxe local. Par exemple, si dans un Rivage il est courant de voir de l'eau de couleur rose, pour quelque raison que ce soit, il sera moins difficile pour un mage de transformer de l'eau ordinaire en eau rose que de la transformer en eau violette.

La magie peut être très puissante, même avec une poignée de mots-clés ou mots-pouvoirs. Il suffit parfois de faire preuve d'imagination ! Par exemple, avec le mot-pouvoir « transformer » et les mots-clés « glace » et « eau », il est entre autre possible :

- de fabriquer des glaçons pour rafraîchir une boisson.
- de geler la surface d'un lac pour le traverser à pieds.
- de changer la pluie en neige.
- de cryogéniser une personne.
- de conserver plus longtemps des aliments en voyage.
- de faire fondre une banquise
- etc.

Conteur, jouez sur la Difficulté de l'action pour réguler la puissance des Arpenteurs...

Plus le mage passe de temps à réfléchir à l'effet exact voulu (c'est-à-dire plus le mage passe de temps à construire sa phrase), plus il y a de bonus (opération de particularisation). Attention : plus l'opération est longue, plus le mage a de chances de tomber de fatigue !

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. Le joueur doit décrire son style, et les effets du sort.

DÉPENSES DE MANA

Lancer un sort coûte Difficulté x 3 Points de Mana (minimum : 1 PM). 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), ceci signifiant qu'il puise dans son propre corps le *mana* au lieu de manipuler celui du monde extérieur (et cela peut lui occasionner des Blessures, selon ce que décide le Conteur). 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.

Dans l'exemple du verre d'eau changé en glace, l'action étant Très Facile, la dépense n'est que de 1 PM (coût minimal).

Focus

On peut utiliser des Focus pour augmenter la rapidité d'exécution d'un sort. Un Focus est un objet déjà chargé d'une particularisation (ex : un objet qui a emmagasiné les particularisations eau + solide), à un niveau donné (ex : ○○○). Il suffit alors de rajouter ses mots-clés ou mots-pouvoirs pour lancer le sort (la difficulté et la dépense de mana sont identiques à un sort normal).

Par exemple, si un mage possède un Focus « Transformer », prenant la forme d'une patte de singe, et qu'il possède les mots-clés Eau et Glace, il pourra changer de l'eau en glace, même s'il ne possède pas à l'origine le mot-pouvoir « Transformer »...

La désignation des Focus se fait comme suit : Focus Objet (particularisation) [niveau]. Ex : Focus Patte de singe (Transformer, chance) [○○○]

OBJETS MAGIQUES

Pour qu'un objet magique fonctionne, il faut qu'on croie qu'il va le faire. C'est pourquoi il doit en général avoir une forme adaptée (ex : pour un sort de protection, l'objet devra être un casque, une armure, mais pas une plume...). Sinon, cela reste possible, mais avec un gros malus.

Les objets magiques sont assez peu répandus dans le monde du Songe. On ne trouve pas d'anneau magique à chaque coin de rue ; toutefois, ils ne sont pas rares non plus. Ils ont le plus souvent été créés par des Premiers ou Seconds Rêveurs, bien que certains Tiers Rêveurs aient découvert comment en faire.

Un objet magique fonctionne un peu de la même manière qu'un Focus, mis à part qu'au lieu d'une particularisation, c'est une Phrase entière qui y a été mémorisée. Ainsi, un objet peut avoir l'effet « Transformer eau en glace » ; la difficulté reste la même que celle du sort, mais il n'y a pas de dépense de points de mana. Le plus souvent, un objet magique a emmagasiné une certaine quantité de mana, et quand il l'a épuisée, il ne peut plus fonctionner (sauf si l'Arpenteur le recharge avec ses propres Points de Mana, voir ci-contre). Par exemple, la baguette qui permet de changer l'eau en glace possède 15 points de mana : à chaque utilisation, le lanceur devra déduire de ce montant le coût en mana du sort qu'il vient de jeter.

S'il n'y a pas de montant précisé, l'objet contient une somme infinie de charges : mais cela reste très exceptionnel !

La désignation des objets magiques se fait comme suit : Objet (phrase) [charge en mana]. Ex : Baguette (transformer l'eau en glace) [15]

LES DIFFÉRENTS TYPES DE MAGIE

L'utilisation de la magie est identique pour tous les mages : il faut construire une phrase dans le langage du monde. Toutefois, chaque mage a des croyances et un style différents... Par exemple, pour la magie poétique, le mage est un poète qui doit, pour réussir à lancer un sort, écrire un petit poème (un haïku par exemple) décrivant les effets de son

Recharger un objet magique

Il est possible pour un Arpenteur de recharger un objet magique. Cependant, il doit pour cela dépenser tous ses Points de Mana en une fois, et l'objet magique ne récupérera que la moitié de cette dépense. Par exemple, un Arpenteur dépensant ses 16 Points de Mana rechargera l'objet avec 8 PM, puis tombera dans l'inconscience.

Le prix à payer

Beaucoup de mages pensent qu'ils doivent payer un prix au Songe pour pouvoir pratiquer la magie (entre eux, les mages appellent cela « le Prix »). Là encore, cela ne se traduit pas en termes de règles, mais de *roleplay*. En voici quelques exemples :

- verser un peu de son sang à chaque sort (en se mordant le pouce, par exemple).
- s'arracher un cheveu.
- planter un arbre, une graine.
- cracher par terre.
- rire.
- etc.

sort. En terme de règles, cela ne change rien, considérez cela simplement comme une coloration des effets. Le type de magie employé est surtout l'occasion pour le joueur de faire preuve de *roleplay*. En tant que Conteur, n'hésitez pas à faire échouer un sort (en mettant, par exemple, une Difficulté plus élevée) si le joueur ne joue pas convenablement selon son style de magie.

LES BRISURES

Quand le sort échoue, il peut se produire des **Brisures du Songe** indésirables (un sort échoue quand un mage lance un sort, mais que la Difficulté est trop grande pour lui). Pour cette raison, en tant que Conteur, *n'indiquez jamais au joueur la Difficulté du sort* : le mage doit jauger lui-même la difficulté de ce qu'il entreprend, et le coût que cela pourra lui demander !

Voici quelques Brisures pouvant intervenir en cas d'échec. Ces Brisures doivent être proportionnelles à l'action entreprise : ainsi, il n'y aura jamais d'invasion de rats pour un sort raté de changement d'eau en glace dans un verre !

- effets atmosphériques : vent chaud ou glacé, tempêtes soudaines, apparition de nuages de formes bizarres ou colorées, éclipses, étoile filante, eau qui bout
- corruption : rouille, bois pourrissant, lait tourné, nourriture rance, cuir vieilli
- réactions animales : invasion de criquets, chiens qui aboient, vautours
- réactions végétales : plantes qui fanent, ou qui poussent
- réactions élémentaires : feux qui s'éteignent, eau qui bout ou qui se change en glace, tempête de sable, air lourd

APPRENDRE DES SORTS : LES ROUTINES

Le mage peut, une fois un sort lancé, le réutiliser par la suite de manière beaucoup plus simple (il n'a pas à refaire tout le processus de recherche de la phrase, il lui suffit de s'en rappeler).

Ces routines permettent de bénéficier automatiquement d'un effet ★. On peut transformer un sort en routine s'il a été réussi deux fois de suite. Ensuite, les routines peuvent être augmentées avec des XP comme pour les autres Compétences, indépendamment du niveau des mots-clés qui le forment.

Si le mage lance ce sort un très grand nombre de fois, le Conteur peut décider de lui octroyer un ○ supplémentaire en échange d'un PP, comme pour l'évolution des Compétences ordinaires (voir le chapitre suivant)

APPRENDRE DE NOUVEAUX MOTS

Un Arpenteur peut apprendre de nouveaux mots-clés : il doit pour cela dépenser en fin de scénario un point d'XP, à condition qu'un sort au moins ait été tenté au cours de la partie avec ce mot, qui n'était pas connu.

Apprendre de nouveaux mots-pouvoirs ou de nouveaux mots-clés est difficile. En effet, Il faudrait pour cela apprendre des mots dans le langage du monde ; or, ce langage est oublié de tous, et les mages ne peuvent que le penser. Difficile, dans ces conditions, de le transmettre à quelqu'un ! Cependant, à force d'entraînement auprès d'un mage possédant des mots-clés ou mots-pouvoirs différents, on peut, en tâtonnant, parvenir à saisir petit à petit ces mots ; mais cela demande du temps et de la persévérance...

On peut essayer de lancer des sorts en ne possédant pas d'un des mots-clés. Mais dans ce cas, il faut obligatoirement disposer d'un mot-clé Maîtrisé (○○○○) pour le contrebalancer. Ne pas posséder le mot-clé signifie en avoir une très vague intuition grâce au contexte de la phrase (le mot-clé Maîtrisé), et pouvoir le découvrir petit à petit...

Cependant, le plus simple est d'accorder aux joueurs qui désirent de nouveaux mots un Focus les contenant. Cela permet, de plus, de réguler la puissance des mages... un objet est si vite perdu !

Où l'on s'abonne

IL Y A DEUX CHOSES QUE L'EXPÉRIENCE DOIT APPRENDRE: LA PREMIÈRE C'EST QU'IL FAUT BEAUCOUP CORRIGER; LA SECONDE C'EST QU'IL NE FAUT PAS TROP CORRIGER.

EUGÈNE DELACROIX

Au lieu de récompenser, comme dans d'autres jeux, les joueurs quand ils battent le grand méchant, donnez-leur des XP quand le méchant s'en va, ou quand ils le blessent : il ne faut pas favoriser la destruction des PNJ, cela n'incite pas les PJ à garder leurs adversaires vivants... et donc l'intérêt des histoires ! On ne gagne pas d'XP en tuant des PNJ. On en gagne, par contre, si on parvient à les battre et qu'ils s'enfuient, ou qu'on empêche leurs plans d'être mis à exécution.

À la fin de chaque scénario, le Conteur récompense les joueurs en leur attribuant des Points d'Expérience (XP), en général de 1 à 5 XP par partie. Il ne donne pas des XP individuellement (pour éviter une compétition inutile, et une frustration et un déséquilibre avec des joueurs plus timides), mais il les accorde au groupe, en insistant sur le fait que les actions d'éclat bénéficient à tout le monde, afin d'obtenir une émulation au sein des joueurs.

On gagne des Points d'Expérience lorsque l'on réussit les objectifs du scénario, pour avoir bien joué son rôle et ses Traits, diverti ses camarades de jeu, etc. Repensez aux actions des Arpenteurs durant la partie. Est-ce que quelqu'un a sauvé la vie d'une autre personne (PJ/PNJ) ? Est-ce que quelqu'un a dit quelque chose d'incroyablement intelligent / drôle / dramatique / en personnage ? Est-ce que quelqu'un a survécu à quelque chose d'impossible ou presque ? Fait quelque chose d'inédit ? En réussissant ? Tout cela peut rapporter des Points d'Expérience.

Les joueurs peuvent utiliser ces PP de plusieurs façons (notez bien qu'il est tout à fait possible de panacher entre ces trois façons de dépenser les PP en fin de partie).

D'abord, ils peuvent, entre deux parties, rééquilibrer leur Karma s'ils le désirent. Dans ce cas, ils devront dépenser 2 XP pour une case de Karma supplémentaire.

De plus, ils peuvent choisir de conserver ces XP pour la prochaine partie et les convertir en Points de Panache. Comme les Arpenteurs commencent toujours un scénario avec 4 nouveaux PP, ils disposeront donc au début de la prochaine partie de plus de PP que d'ordinaire, chaque XP dépensé octroyant un Point de Panache supplémentaire. Ils ne peuvent cependant pas commencer une histoire avec plus de 8 PP.

Enfin, ils peuvent choisir de noircir l'un des 8 ronds de

la partie « expérience » de la feuille de personnage (1 XP = 1 rond noirci). Dès que 8 ronds sont noircis, le joueur peut choisir un des cadeaux listés ci-dessous...

- +1 dans une Compétence.
- +1 rond pour une Caractéristique ou le niveau d'Escrime (3 ronds noircis augmentent la Caractéristique de +1, mais il en faut 4 pour augmenter le niveau d'Escrime).
- +1 cadeau (rapière, meilleur logement, etc.)
- +1 Descripteur, ou +1 Trait, ou -1 Trait négatif
- +1 Point de Karma
- +1 relation (amoureuse ou non)
- +1 spécialisation dans une Compétence.
- +1 combo de coup spécial (donne à un coup spécial déjà possédé une nouvelle combinaison de pierres, augmentant les chances de déclencher le coup).

Conservez une trace des XP gagnés à chaque scénario dans la case prévue à cet effet, incluant les points dépensés de l'une des trois manières ci-dessus : cette somme représentera en fait l'expérience totale du personnage.

Conteur, souvenez-vous qu'il existe d'autres récompenses que les XP : une rapière spéciale, de nouveaux contacts, une hausse de la réputation, des biens, des terres, un titre de noblesse, des contacts, etc. De telles récompenses sont parfois plus importantes aux yeux des joueurs...

Postface

Le présent livre de règles est une version bêta, destinée principalement à mon usage personnel pour que je puisse tester encore et encore le jeu. Néanmoins, j'ai voulu la mettre à disposition, afin que d'autres Conteurs puissent essayer ces règles avant leur version définitive.

Attention cependant : travailler sur *Songe* est un hobby, et en tant que tel, il ne s'agit pas de mon occupation principale. Il pourrait se passer des mois ou des années avant que je n'aboutisse à une version 5 définitive : vous voilà prévenus, ne vous attendez pas forcément à un jeu abouti à court terme.

Cependant, les règles présentées ici sont une base solide que j'utilise lors de mes propres parties. S'il devait y avoir des changements, ils ne devraient qu'être minimes.

Si vous avez des retours, des questions, n'hésitez pas à m'écrire pour m'en faire part !

Bonnes parties !

Saladdin@onirarts.com
<http://www.songe.fr>



Le système NB

(*Nox Bifax*, "La nuit aux deux visages")

n'utilise pas de dés, mais des pierres de jeu de go, représentant les deux aspects du Songe : le Rêve (pierres blanches) et le Cauchemar (pierres noires).

Ce livre est destiné aux joueurs et au Conteur