



Songe

Création de personnages

Cinquième édition (bêta), janvier 2012.

Conception et maquette : Pierre Gavard-Colenny

Ce livret doit être utilisé avec le *Livre des Règles*.

Sommaire

OÙ L'ON DÉCOUVRE LA FEUILLE DE PERSONNAGE.....	5
OÙ L'ON ASSISTE À LA NAISSANCE DES ARPENTEURS DES BRUMES.....	6
Résumé de la création de personnage.....	7
OÙ L'ON UTILISE DES ARCHÉTYPES POUR ALLER PLUS VITE	9
Le Bon Samaritain.....	10
Le Duelliste	11
Le Mousquetaire.....	12
Le Voyageur Égaré.....	13
Le Marchand Itinérant	14
La Diseuse de Bonne-Aventure	15
Le Chasseur de Primes.....	16
L'Aventurier	17
Le Chercheur de Trésors.....	18
L'Intrigante	19
Le Conteur Itinérant.....	20
Le Patrouilleur	21
Le Vengeur Masqué	22
Le Spadassin	23
Le Messager	24
Le Gentilhomme Aventurier	25
Le Gentilhomme Hors-la-Loi.....	26
Le Banni	27
OÙ L'ON CHOISIT SON MASQUE.....	28
OÙ L'ON DÉTERMINE SES CARACTÉRISTIQUES.....	29
OÙ L'ON DÉTAILLE SES COMPÉTENCES	31
OÙ L'ON CRÉE SES DESCRIPTEURS	34
OÙ L'ON PARLE DE LA PERSONNALITÉ	39
OÙ L'ON TRAITE DES ÉCLATS	43

OÙ L'ON PARLE D'ESCRIME.....	46
Niveau d'Escrime	46
Niveau de Blessures	46
Écoles d'Escrime	47
Bottes	51
Bottes normales	51
Bottes secrètes.....	52
OÙ L'ON TRAITE DE LA MAGIE	54
Les Points de Mana	54
Mots-Pouvoirs et Mots-Clés.....	54
OÙ L'ON TERMINE SON ARPENTEUR.....	56
Nom	56
Description.....	56
Karma	57
Buts et Objectifs	57
Croyances et Idéaux	58
Les Points de Panache et le Signe	58
OÙ L'ON PARLE D'UNE MÉTHODE DE CRÉATION RAPIDE	60
OÙ L'ON ABORDE UNE CRÉATION PLUS LITTÉRAIRE.....	61
OÙ L'ON SE MET EN QUESTIONS	62

Où l'on découvre la feuille de personnage

Chapitre 1

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 ces 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.

Tous ces éléments sont décrits plus en détails dans ce livret.

Où l'on assiste à la naissance des Arpenteurs des Brumes

LA CRÉATION N'EST RIEN D'AUTRE QU'UN RÊVE
DUREMENT MIS EN FORME.

GILBERT CHOQUETTE, *LA FLAMME ET LA FORGE*

Dans ce livret, vous allez apprendre à créer pas à pas un **Arpenteur des Brumes**, c'est-à-dire un personnage du Songe qui sera interprété par un joueur. Il est conseillé de parcourir le *Livre des Règles* avant de créer un personnage, afin de vous familiariser avec certains des concepts présentés ici. Munissez-vous également d'une feuille de personnage, disponible en téléchargement sur le site du jeu.

Il existe plusieurs façons de créer un personnage à *Songe*.

- La première consiste à choisir un **archétype** du chapitre 3 ; il s'agit de modèles de personnages prêts à jouer, mais que vous pouvez néanmoins personnaliser si vous le désirez.
- La deuxième est une création traditionnelle, le joueur choisissant un par un tous les aspects de son personnage. C'est la méthode principale utilisée pour *Songe*, qui vous demandera de parcourir les chapitres 4 à 12 afin de sélectionner les éléments composant votre personnage. Vous n'êtes pas obligé de choisir les éléments de votre personnage dans l'ordre des chapitres, vous pouvez très bien choisir d'abord vos Descripteurs avant vos Compétences par exemple. Cependant, essayez de choisir votre Masque (chapitre 4) au début, car il est primordial pour composer votre Arpenteur.

Lisez la fin de ce chapitre pour avoir un résumé de la création de personnage selon cette méthode.

- La troisième est une création rapide, qui permet de jouer sur-le-champ ; les aspects des Arpenteurs sont choisis en cours de partie, au fur et à mesure. Rendez-vous au chapitre 13 pour découvrir comment faire.
- La quatrième est une création plus littéraire, qui demande d'écrire un texte présentant le personnage avant d'en tirer des données chiffrées. Vous trouverez cette méthode au chapitre 14.

Si vous voulez aller plus loin, les questionnaires de personnage du chapitre 15 vous permettront d'explorer plus profondément la vie de votre Arpenteur.

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

LE MASQUE (P. 28)

Choisissez un concept pour créer votre Arpenteur.

CARACTÉRISTIQUES (P. 29)

1 Caractéristique à 2

2 Caractéristiques à 1

(possibilité d'échanger des points : 1 à -1, 2 à 2 et 1 à 1 par exemple; le total de points dans les Caractéristiques doit être de 4 au final)

COMPÉTENCES (P. 31)

1 à ○○○ (dérivée du Masque)

2 à ○○ (dérivées du Masque)

1 à ○○

3 à ○

DESCRIPTEURS (P. 34)

De 1 à 4, au choix.

PERSONNALITÉ (P. 39)

De 1 à 4 Traits, avec un degré au choix.

ÉCLATS (P. 43)

2 si non magicien, 1 sinon.

ÉCOLE D'ESCRIME (P. 47)

Choisir une école, qui viendra donner un ensemble de compétences martiales.

Si l'on ne veut pas appartenir à une école, choisir :

1 botte (voir p. 51)

1 Compétence martiale à ○○

2 Compétences martiales à ○

NIVEAU D'ESCRIME ET IMAGO

Le Niveau d'Escrime est égal à 1 au départ. L'Imago, lui, est égal à -1 à la création de personnage, Mais vous avez la possibilité de le monter en sacrifiant des points de Caractéristique (un point enlevé à une Caractéristique augmente l'Imago de 1 point).

MANA ET MAGIE (p. 54)

Les Arpenteurs commencent avec 4 Points de Mana (Imago de -1), 8 PM (Imago de 0), 12 PM (Imago de 1) ou 16 PM (Imago de 2).

Mots-pouvoirs :

1 à ○○○○

1 à ○○

1 à ○

Mots-clés :

2 à ○○○○

2 à ○○

POINTS DE PANACHE

4 au départ.

KARMA

0

BLESSURES

Selon l'éventuelle Caractéristique de constitution du personnage (voir p. 46)

FINITIONS

Choisir un nom, une description, un but, etc.

Déterminer le Signe de l'Arpenteur (p. 58)

Où l'on utilise des Archétypes pour aller plus vite

Chapitre 3

L'ARCHÉTYPE COMME LE CRISTAL POSSÈDE UN NOYAU DE SIGNIFICATION INVARIABLE, LEQUEL DÉTERMINE TOUJOURS LE MODE DE MANIFESTATION, SANS TOUTEFOIS EN DÉTERMINER LA FORME CONCRÈTE FINALE

C.G. JUNG

Au lieu de concevoir un personnage du début à la fin en lisant les chapitres suivants, vous pouvez choisir d'interpréter un modèle déjà préconstruit. De tels modèles sont nommés Archétypes. Il est possible de les utiliser tels quels, et il vous suffit alors de recopier les informations données et lui donner un nom pour commencer à jouer avec lui. Vous pouvez également choisir un Archétype et l'adapter à vos goûts en échangeant comme vous le désirez un ou plusieurs éléments contre d'autres des chapitres correspondants... Voici donc dix-huit Archétypes prêts à l'emploi.

Spadassin
Mousquetaire
Duelliste
Vengeur Masqué
Gentilhomme Hors-la-loi
Conteur Itinérant
Aventurier
Diseuse de Bonne Adventure
Chasseur de Primes
Chercheur de Trésors
Marchand Itinérant
Messager
Gentilhomme Aventurier
Bon Samaritain
Patrouilleur
Travagant Égaré
Intrigante
Banni

Le Bon Samaritain

Le Bon Samaritain est un Arpenteur qui se montre toujours secourable, passant sa vie à aller de Rivage en Rivage pour aider son prochain. Touche-à-tout, il fera de son mieux dans n'importe quelle situation...

CARACTÉRISTIQUES :

Astuce 2, Constitution 1, Dextérité 1

COMPÉTENCES :

Bricolage ○○○

Athlétisme ○○

Premiers soins ○○

Discretion ○○

Natation ○

Chasse ○

Pister ○

DESCRIPTEURS :

- Âme Noble
- Mémoire Infaillible
- Réparations improvisées

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Efficace, Entreprenant

Traits Apparents : Adaptable, Attentionné

ÉCLATS :

Sourire désarmant (p. 43)

Boussole (p. 44)

ÉCOLE D'ESCRIME : École de l'anguille

- Botte : Coup de banderole ○○●○○●
- Esquive simple ○○
- Glissade ○
- Observer ○

Mana 4, Imago -1

BLESSURES :

3 Légères, 3 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

Pour chaque Archétype, des Traits sont présentés : ils sont uniquement là à titre d'exemple, nous vous conseillons vivement de choisir les vôtres pour vous approprier le personnage.

Le Duelliste

Le Duelliste court après les combats. Il provoque pour un rien tous ceux qu'il estime capables de se battre.

CARACTÉRISTIQUES : Endurance 1, Agilité 1, Dextérité 2

COMPÉTENCES :

Provoquer ○○○○

Athlétisme ○○

Repérer des adversaires potentiels ○○

Vigilance ○○

Impressionner ○

Faire carousse ○

Jauger l'adversaire ○

DESCRIPTEURS :

- Sang Chaud
- Sens de l'honneur
- Bon Vivant

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Rieur, Sensible

Traits Apparents : Capricieux, Colérique

ÉCLATS :

Esquive de la Planche (p. 43)

Combat Funambulesque (p. 43)

ÉCOLE D'ESCRIME : École de la Grâce

- Botte : Le Dard d'Aignan ○○○○○●
- Flèche ○○
- Volte ○.
- Feinte ○.

Mana 4, Imago -1

BLESSURES :

2 Légères, 2 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

« Faire carousse » signifie faire la fête, festoyer : c'est une Compétence typique des héros de cape et d'épée, qui aiment bien manger, boire, faire la fête et séduire.

Jauger l'adversaire permet de connaître ses Compétences et leur niveau

Nous avons choisi de présenter les Archétypes de la manière la plus neutre possible. N'hésitez pas à changer l'intitulé des Caractéristiques, Compétences et Descripteurs si l'envie vous en prend.

Ainsi, la Caractéristique « Agilité » de notre Dueliste pourrait s'intituler « Souplesse féline » par exemple, ou bien sa Compétence « Athlétisme » pourrait s'appeler « Faire tourner en bourrique le type d'en face en sautant partout »...

Le Mousquetaire

Protéger le Roi ou la Reine au péril de votre vie, voilà votre mission première. Mais en tant que membre des soldats d'élite royaux, vous êtes souvent envoyé en mission dans d'autres Riviages...

CARACTÉRISTIQUES : Force 1, Souplesse 1, Dextérité 2

COMPÉTENCES :

Vigilance ○○○

Athlétisme ○○

Chercher ○○

Équitation ○○

Lire sur les lèvres ○

Diplomatie ○

Premiers soins ○

DESCRIPTEURS :

- Fidélité à la couronne
- Âme noble
- Sens de l'honneur

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Méfiant, Inquiet

Traits Apparents : Brave, Serviable

ÉCLATS :

Combat Funambulesque (p. 43)

Propreté (p. 44)

ÉCOLE D'ESCRIME : École du Tourbillon

- Botte : Le Dard d'Aignan ○○○○○●

- Attaque à outrance ○○

- Contre-attaque ○

- Riposte ○

Mana 4, Imago -1

BLESSURES :

2 Légères, 2 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

Le Voyageur Égaré

Après avoir pris un mauvais chemin dans les Brumes, le Voyageur s'est retrouvé perdu, errant de Rivage en Rivage pour retrouver son foyer...

CARACTÉRISTIQUES : Perception 2, Présence 1, Endurance 1

COMPÉTENCES :

Survie ○○○
Cartographie ○○
Mémoire ○○
Kochrev ○○
Équitation ○
Pêche ○
Chasse ○

Le Kochrev est le nom du jeu de go dans Songe, un jeu très joué dans la plupart des Rivages. Son nom est l'amalgame des mots « *cau-chemar* » et « *rêve* », même si peu de gens ont jamais fait le rapprochement.

DESCRIPTEURS :

- Héritier
- Cicatrice
- Étourdi

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Individualiste, Mélancolique
Traits Apparents : Ouvert, Sincère

ÉCLATS :

Boussole (p. 44)
Réveil (p. 44)

ÉCOLE D'ESCRIME : École du Débutant

- Botte : L'illusion ●○○○○●
- Parade simple ○○
- Esquive simple ○
- Bluff ○

Mana 4, Imago -1

BLESSURES :

3 Légères, 3 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

Le Marchand Itinérant

Aller de Rivage en Rivage pour faire du commerce, voilà la vie palpitante du Marchand Itinérant. Il existe de telles merveilles dans certains Rivages, le plus souvent inaccessibles dans les autres, qu'il serait criminel de ne pas les faire partager... avec un bénéfice, bien entendu.

CARACTÉRISTIQUES : Charme 2, Astuce 1, Perception 1

COMPÉTENCES :

Marchandage ○○○

Estimation ○○

Baratin ○○

Joaillerie ○○

Persuasion ○

Discretion ○

Dissimulation ○

DESCRIPTEURS :

- Dette
- En fuite
- Obsession (l'argent)

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Cupide, Craintif

Traits Apparents : Affable, Calme

ÉCLATS :

Sourire désarmant (p. 43)

Boussole (p. 44)

ÉCOLE D'ESCRIME : École du Comédien

- Botte : L'illusion ●○○○○●

- Feinte ○○

- Fente au sol ○

- Bluff ○

Mana 4, Imago -1

BLESSURES :

2 Légères, 2 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

La Diseuse de Bonne-Aventure

Vous voyagez de Rivage en Rivage pour lire le passé, le présent et l'avenir de gens assez crédules pour vous croire. Vous n'avez pas réellement de don magique pour cela, mais vous savez lire les gens comme personne...

CARACTÉRISTIQUES : Intelligence 1, Charisme 1, Dextérité 1

COMPÉTENCES :

Lire la bonne aventure / psychologie ○○○

Boniment ○○

Persuasion ○○

Observer ○○

Éloquence ○

Hypnotisme ○

Discretion ○

DESCRIPTEURS :

- Intuition
- Exilée
- Amour perdu

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Curieuse, Émotive

Traits Apparents : Enjouée, Bavarde

ÉCLATS :

Sourire désarmant (p. 44)

Imitation de Voix (p. 45)

ÉCOLE D'ESCRIME : École de l'Anguille

- Botte : Coup de banderole ○○●○○●

- Esquive simple ○○

- Glissade ○

- Observer ○

Mana 8, Imago 0

BLESSURES :

2 Légères, 2 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

Le Chasseur de Primes

Où que vous alliez, il y a toujours des personnes prêtes à vous payer pour en retrouver d'autres. Voir de nombreux Rivages tout en ressentant l'excitation de la traque, il n'y a rien de mieux à vos yeux.

CARACTÉRISTIQUES : Perception 1, Constitution 1, Intelligence 1

COMPÉTENCES :

Pister ○○○
Survie ○○
Camouflage ○○
Escalade ○○
Vigilance ○
Courir ○
Intimidation ○

DESCRIPTEURS :

- Dur à cuire
- Maudit
- Orphelin

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Patient, Entêté
Traits Apparents : Bourru, Brutal

ÉCLATS :

Souvenir des Brumes (p. 44)
Boussole (p. 44)

ÉCOLE D'ESCRIME : École du Mauvais Garçon

- Botte : La Capitane ○●○○●●
- Coups vicieux ○○
- Combat sale ○
- Coup de coquille ○

Mana 8, Imago 0

BLESSURES :

3 Légères, 3 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

L'Éclat « Souvenir des Brumes » est très puissant : demandez à votre Conteur s'il l'autorise dans sa partie, sinon remplacez-le par « Souvenirs Impossibles »

L'Aventurier

Vous voyagez pour le plaisir de voyager, mais aussi pour vivre l'Aventure avec un grand A. Cela tombe bien, où que vous alliez, elle vous attend au détour des Brumes...

CARACTÉRISTIQUES : Astuce 1, Résistance 1, Dextérité 1, Agilité 1

COMPÉTENCES :

Athlétisme ○○○

Survie ○○

Légendes ○○

Vigilance ○○

Chercher ○

Cartographie ○

Natation ○

DESCRIPTEURS :

- Tête brûlée
- Vertige
- Accent

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Imprudent, Impulsif

Traits Apparents : Audacieux, Énergique

ÉCLATS :

Boussole (p. 44)

Réveil (p. 44)

ÉCOLE D'ESCRIME : École de la Dague Cachée

- Botte : Le hérisson ●○○○○○

- Feinte ○○

- Lancer son arme ○

- Bloquer une arme avec une main-gauche ○

Mana 4, Imago -1

BLESSURES :

3 Légères, 3 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

Le Chercheur de Trésors

Il existe des trésors incroyables cachés un peu partout dans le Songe, enfouis depuis des millénaires... Vous les recherchez sur chaque Rivage, espérant trouver le trésor ultime.

CARACTÉRISTIQUES : Intuition 1, Perception 2, Agilité 1

COMPÉTENCES :

Cartographie ○○○

Légendes ○○

Chercher ○○

Athlétisme ○○

Vigilance ○

Pister ○

Joannerie ○

DESCRIPTEURS :

- Héritage (boussole en or)
- Secret Honteux
- Peur des précipices

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Naïf, Généreux

Traits Apparents : Grincheux, Hypocondriaque

ÉCLATS :

Esquive de la Planche (p. 43)

Boussole (p. 44)

ÉCOLE D'ESCRIME : École de la Statue de Pierre

- Botte : La Garde d'Air ○○●●○○
- Attaque opportuniste ○○
- Garde ○
- Défense avec un bouclier ○

Mana 4, Imago -1

BLESSURES :

2 Légères, 2 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

Si une école d'Escrime ne vous convient pas dans un Archétype, il est très facile d'en changer pour une autre ! Choisissez n'importe quelle école à partir de la page 47 !

L'Intrigante

Ce que vous aimez par-dessus tout, c'est vous mêler aux intrigues de palais. Le jeu de la politique, la danse de la séduction, l'art de la manipulation sont vos armes pour arriver à vos fins.

CARACTÉRISTIQUES : Intelligence 2, Charme 1, Habileté 1

COMPÉTENCES :

Intrigues ○○○

Manipulation ○○

Séduction ○○

Comédie ○○

Vigilance ○

Lire sur les lèvres ○

Falsification ○

DESCRIPTEURS :

- Jumelle
- Ennemi Juré
- Femme Fatale

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Imprudente, Féroce

Traits Apparents : Narcissique, Indépendante

ÉCLATS :

Sourire désarmant (p. 43)

Propreté (p. 44)

ÉCOLE D'ESCRIME : École de la Dague Cachée

- Botte : Le hérisson ●○○○○○

- Feinte ○○

- Lancer son arme ○

- Bloquer une arme avec une main-gauche ○

Mana 4, Imago -1

BLESSURES :

2 Légères, 2 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

Le Conteur Itinérant

Vous voyagez de Rivage en Rivage pour conter les histoires que vous récoltez au cours de vos pérégrinations. Vous connaissez le sens caché des histoires et repérez aisément celles qui pourraient avoir un fond de vérité digne d'être exploré plus avant...

CARACTÉRISTIQUES : Présence 2, Aisance 1, Intuition 1

COMPÉTENCES :

Conter ○○○
Légendes ○○
Éloquence ○○
Chant ○○
Comédie ○
Mémoire ○
Jongler ○

DESCRIPTEURS :

- En fuite
- Mythomanie
- Rongé par les remords

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Imaginatif, Manipulateur
Traits Apparents : Amical, Mystérieux

ÉCLATS :

Gigantisme (p. 44)
Sourire désarmant (p. 43)

ÉCOLE D'ESCRIME : École du Comédien

- Botte : L'illusion ●○○○○●
- Feinte ○○
- Fente au sol ○
- Bluff ○

Mana 4, Imago -1

BLESSURES :

2 Légères, 2 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

Le Patrouilleur

Vous êtes dévoué corps et âme à la protection du Rêve. Vous lutez sans relâche contre le mal et le Cauchemar pour rendre les routes plus sûres...

CARACTÉRISTIQUES : Force 2, Endurance 1, Adresse 1

COMPÉTENCES :

Vigilance ○○○

Athlétisme ○○

Pister ○○

Courir ○○

Apnée ○

Survie ○

Zoologie ○

DESCRIPTEURS :

- Dur à cuire
- Ennemi Juré
- Tête brûlée

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Persévérant, Pessimiste

Traits Apparents : Superstitieux, Sérieux

ÉCLATS :

Combat Funambulesque (p. 43)

Gigantisme (p. 44)

ÉCOLE D'ESCRIME : École du Roc Inébranlable

- Botte : La Garde d'Air ○○●●○○

- Parade simple ○○

- Attaque opportuniste ○

- Défense avec un bouclier ○

Mana 4, Imago -1

BLESSURES :

3 Légères, 3 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

Le Vengeur Masqué

Chaque nuit, vous revêtez votre déguisement afin de punir les injustices et les incursions du Cauchemar.

CARACTÉRISTIQUES : Astuce 1, Dextérité 1, Agilité 2

COMPÉTENCES :

Déguisement ○○○

Discrétion ○○

Escalade ○○

Courir ○○

Comédie ○

Pickpocket ○

Prestidigitation ○

DESCRIPTEURS :

- Identité Secrète
- Noble
- Sens de l'honneur

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Révolté, Fier

Traits Apparents : Sens de l'humour, Sarcastique

ÉCLATS :

Sourire désarmant (p. 43)

Combat Funambulesque (p. 43)

ÉCOLE D'ESCRIME : École de la Cape

- Botte : Le Bossu ○●○○○○

- Emmêler l'arme adverse dans une cape ○○

- Parade simple ○

- Riposte ○

Mana 4, Imago -1

BLESSURES :

2 Légères, 2 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

Le Spadassin

Vous aimez vous battre, et vous offrez vos services à qui les veut bien, sans vraiment vous impliquer dans les affaires des autres.

CARACTÉRISTIQUES : Force 1, Constitution 1, Dextérité 1, Agilité 1

COMPÉTENCES :

Acrobatie ○○○
Impressionner ○○
Discrétion ○○
Estimation ○○
Persuasion ○
Poisons ○
Jeu ○

DESCRIPTEURS :

- Dur à cuire
- Absence d'émotions (mais peut les simuler)
- Orphelin

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Maniaque, Impartial
Traits Apparents : Hautain, Féroce

ÉCLATS :

Gigantisme (p. 44)
Esquive de la Planche (p. 43)

ÉCOLE D'ESCRIME : École du Bélier

- Botte : La Capitane ○●○○●●
- Se jeter contre l'ennemi ○○
- Assommer son adversaire ○
- Attaque à outrance ○

Mana 4, Imago -1

BLESSURES :

3 Légères, 3 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

Le Messager

Les habitants du Rêve ont besoin de gens tels que vous pour communiquer entre eux : que vous portiez des lettres d'un Rivage à l'autre ou bien des paquets, vous faites toujours en sorte de mener à bien vos missions.

CARACTÉRISTIQUES : Vitesse 1, Endurance 1, Perception 1

COMPÉTENCES :

Courir ○○○○
Cartographie ○○
Calligraphie ○○
Musique ○○
Falsification ○
Dessin ○
Équitation ○

DESCRIPTEURS :

- Ami Fidèle
- Amant malchanceux
- Animain (Sire-Furet)

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Diplomate, Efficace
Traits Apparents : Agité, Brusque

ÉCLATS :

Boussole des Brumes (p. 44)
Réveil (p. 44)

ÉCOLE D'ESCRIME : École de la Statue de Pierre

- Botte : La Garde d'Air ○○●●○○
- Attaque opportuniste ○○
- Garde ○
- Défense avec un bouclier ○

Mana 8, Imago 0

BLESSURES :

3 Légères, 3 Sérieuses, 2 Graves, 2 Mortelles

Le Gentilhomme Aventurier

De noble naissance, vous n'étiez cependant pas l'aîné et vous avez décidé de prendre la route afin de découvrir le monde, mais vous savez qu'un jour vous retournerez auprès des vôtres.

CARACTÉRISTIQUES : Présence 2, Puissance 1, Dextérité 1

COMPÉTENCES :

Athlétisme ○○○

Étiquette ○○

Persuasion ○○

Équitation ○○

Diplomatie ○

Politique ○

Danse ○

DESCRIPTEURS :

- Noble
- Frère Aîné
- Héritage (rapière de son père)

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Courageux, Optimiste

Traits Apparents : Bavard, Confiant

ÉCLATS :

Propreté (p. 44)

Sourire désarmant (p. 43)

ÉCOLE D'ESCRIME : École de la Cape

- Botte : Le Bossu ○●○●○○

- Emmêler l'arme adverse dans une cape ○○

- Parade simple ○

- Riposte ○

Mana 4, Imago -1

BLESSURES :

2 Légères, 2 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

Le Gentilhomme Hors-la-Loi

Vous étiez noble, mais vous avez subi une injustice et vous êtes désormais un hors-la-loi. Vous essayez cependant de retrouver les grâces des vôtres, tout en combattant dans l'ombre les hommes qui vous ont fait déchoir.

CARACTÉRISTIQUES : Présence 1, Agilité 1, Dextérité 1, Intelligence 1

COMPÉTENCES :

Acrobaties ○○○
Pickpocket ○○
Serrurerie ○○
Escalade ○○
Déguisement ○
Courir ○
Apnée ○

DESCRIPTEURS :

- Vengeance
- Exilé
- Héritier

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Rancunier, Révolté

Traits Apparents : Rieur, Fier

ÉCLATS :

Propreté (p. 44)

Esquive de la Planche (p. 43)

ÉCOLE D'ESCRIME : École du Tourbillon

- Botte : Le Dard d'Aignan ○○○○○●
- Attaque à outrance ○○
- Contre-attaque ○
- Riposte ○

Mana 4, Imago -1

BLESSURES :

2 Légères, 2 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

Le Banni

Vous avez été banni à jamais de votre Rivage. Depuis, vous errez à la recherche d'un foyer susceptible de vous accueillir...

Pourquoi avez-vous été banni ? Avez-vous commis une faute impardonnable ? Tué quelqu'un ? Était-ce de votre faute ?

CARACTÉRISTIQUES : Force 1, Constitution 1, Dextérité 1, Perception 1

COMPÉTENCES :

Perception ○○○

Mémoire ○○

Baratin ○○

Artisanat (bois) ○○

Commerce ○

Jeu ○

Impressionner ○

DESCRIPTEURS :

- Exilé
- Secret Honteux
- Porte-Poisie

PERSONNALITÉ :

Traits Intimes : Nerveux, Nostalgique

Traits Apparents : Impatient, Froid

ÉCLATS :

Boussole (p. 44)

Réveil (p. 44)

ÉCOLE D'ESCRIME : École du Roc Inébranlable

- Botte : La Garde d'Air ○○●●○○
- Parade simple ○○
- Attaque opportuniste ○
- Défense avec un bouclier ○

Mana 4, Imago -1

BLESSURES :

3 Légères, 3 Sérieuses, 1 Grave, 1 Mortelle

Où l'on choisit son Masque

VOTRE ÂME EST UN PAYSAGE CHOISI
QUE VONT CHARMANT MASQUES ET BERGAMASQUES...
PAUL VERLAINE, «CLAIR DE LUNE», IN *FÊTES GALANTES*

Il vous faut tout d'abord réfléchir à un concept pour votre personnage : ce concept sera ce que l'on nomme le **Masque**. Le Masque est la première image qu'on peut avoir d'un personnage : il s'agit parfois de son métier, d'autres fois de sa nature. Voilà quelques exemples de Masques : Saltimbanque, Mousquetaire, Héros masqué, Chasseur de Primes, Vampire, Évadé en fuite, Poète itinérant, etc. Notez que c'est souvent le Masque qui sert d'intitulé aux Archétypes (voir chapitre précédent).

La plupart des héros de *Songe* sont des humains. Toutefois, rien n'empêche un joueur d'incarner un personnage issu d'une race différente, tant que le Conteur ne s'y oppose pas.

Si ce Masque est double (s'il contient en réalité deux concepts en un, comme par exemple « Poète Mousquetaire »), soulignez le concept principal qui vous semble le plus important pour votre personnage (quel est le concept qui dirige la vie du personnage ? Le fait qu'il soit un poète, ou qu'il soit mousquetaire ?).

La plupart du temps, vous pourrez décrire votre personnage en deux mots, souvent un nom et un adjectif (Vengeur Masqué, Vieux Mousquetaire, Duelliste Acharné, etc.). Essayez de faire court !

Où l'on détermine ses Caractéristiques

Il vous faut déterminer les Caractéristiques de votre Arpenteur des Brumes. Les Caractéristiques représentent quelque chose d'inné chez le personnage, ou quelque chose qui s'est perfectionné avec le temps, mais qui n'a pas été appris (par opposition aux Compétences).

Les Caractéristiques sont chiffrées de -4 à +4, 0 étant un niveau moyen pour un être humain normal.

- 4 Handicapé (ex : -4 en Vue signifie que le personnage est aveugle).
- 3 Extrêmement faible
- 2 Très Faible
- 1 Moins bon que la moyenne
- 0 Moyen
- 1 Doué
- 2 Très doué
- 3 Exceptionnel
- 4 Imbattable

Les Caractéristiques indiquent le nombre de pierres noires qu'il est possible de retirer lors d'un test de Compétence échoué pour tenter d'obtenir à la place des pierres blanches.

Si le score de la Caractéristique est négatif, cela signifie que le joueur qui a réussi un test doit obligatoirement remettre dans le sac autant de pierres blanches que son score de Caractéristique, et retirer un nombre égal de pierres.

Contrairement à d'autres jeux de rôle, il n'existe pas de liste préétablie de Caractéristiques dans *Songe*. On ne note sur la feuille de personnage que les Caractéristiques qui sortent du commun, en bien ou en mal.

Les intitulés des Caractéristiques seront ceux que vous désirez, il n'existe pas de liste préétablie. Voici quelques idées :

- Intelligence, Astuce, Raisonnement, Génie, etc.
- Endurance, Corpulence, Corps, etc.
- Force, Muscles, Physique, Puissance, etc.
- Charisme, Présence, Charme, etc.
- Agilité, Souplesse, Aisance, etc.
- Dextérité, Adresse, Habileté, Doigté, etc.
- Perception, Vue, Odorat, etc.

L'**Imago** (IMA) est une Caractéristique spéciale, qui représente le potentiel magique du personnage : son score est en moyenne négatif (-1) contrairement aux autres. C'est la seule Caractéristique que tous les joueurs doivent indiquer sur leur feuille de personnage, dans la partie consacrée aux Éclats et à la magie. En général, seuls les mages ont plus de 1 en Imago.

Si le joueur veut monter l'Imago à 0, lors de la création de personnage il devra dépenser un de ses 4 points de Caractéristiques. S'il veut la monter à 1, il devra dépenser 2 de ses points; etc.

Vous n'êtes pas limité dans le choix de vos Caractéristiques, et pouvez en utiliser d'autres : Vitesse, Imagination, Force Mentale, etc.

Les personnages ordinaires n'ont que des Caractéristiques Moyennes (à 0). Il est extrêmement rare que des personnages disposent d'une Caractéristique Exceptionnelle, et les personnages créés par les joueurs devraient avoir des Caractéristiques allant de Très Faible à Très Doué (une Caractéristique à deux est déjà quelque chose de rare). Il est inutile de noter les Caractéristiques moyennes sur la feuille de personnage, ne notez que celles qui sortent de l'ordinaire. Ainsi, si l'Arpenteur doit effectuer un test de Force et qu'il n'a pas cette Caractéristique notée sur sa feuille, c'est qu'il a une force Moyenne de 0, et non qu'il est dénué de toute force.

Vous disposez à la création de personnage de quatre points à répartir dans des Caractéristiques. **Par défaut, il est conseillé de choisir une Caractéristique à deux points, et deux Caractéristiques à un point.** Il est cependant possible de choisir par exemple quatre Caractéristiques à un point, ou bien deux Caractéristiques à deux points. Il est également possible de choisir des Caractéristiques négatives si on le désire, tant que le total final des Caractéristiques est égal à 4...

Où l'on détaille ses compétences

UN HOMME COMPÉTENT EST UN HOMME QUI SE
TROMPE SELON LES RÈGLES

PAUL VALÉRY, *MAUVAISES PENSÉES ET AUTRES*

Les Compétences sont notées par des ronds noirs ou blancs dont voilà l'échelle de valeur :

●●●●	Quelques rudiments, sans plus
●●●	Extrêmement faible
●●	Très faible
●	Faible
—	Standard
○	Correcte
○○	Bonne
○○○	Forte
○○○○	Maîtrisée

Il existe trois sortes de Compétences.

- Les **Compétences Usuelles** sont celles que tout le monde peut posséder, comme « Discrétion », « Escalade », « Persuasion », « Vigilance »... Ce sont souvent les plus utiles en cours de partie.

- D'autres Compétences, appelées **Compétences Inhabituelles** (« Alchimie », « Chiromancie », « Serrurerie »...), ne peuvent pas être employées en cours de partie à moins d'avoir été apprises auparavant (dans ce cas, bien entendu, celles-ci devront être écrites sur la feuille de personnage).

- Enfin, les **Compétences Accessoires** sont celles qui ne sont pas particulièrement utiles pendant une partie, mais qui servent à donner de la couleur à votre personnage. « Faire de bonnes tartes aux pommes », « Aquarelles », « Imiter [quelqu'un de connu] », etc. sont autant d'exemples de Compétences Accessoires.

Voici quelques exemples de Compétences si vous êtes en panne d'idées :

Compétences Usuelles :

Athlétisme
Baratin
Bricolage
Chant
Chercher
Cuisine
Danse
Déguisement
Dessin
Discrétion
Équitation
Escalade
Histoire
Impressionner
Légendes
Lire & Écrire
Mémoire
Natation
Orientation
Pêche
Persuasion
Pister
Premiers soins
Séduction
Vigilance/Perception

Les **trois Compétences principales** du personnage, qui sont au choix du joueur, doivent être en rapport direct avec le Masque. Un Saltimbanque pourra ainsi choisir d'avoir

Compétences Inhabituelles :

Acrobatie
Agriculture
Alchimie
Architecture
Art [type]
Artisanat
Astrologie
Attelage
Avaler des sabres
Boniment
Botanique
Calligraphie
Camouflage
Cartographie
Chasse
Combat feint
Comédie
Commerce
Conter
Cracher le feu
Dissimulation
Dressage
Éloquence
Étiquette
Herboristerie
Intrigues
Jeu
Joaillerie
Jongler
Maçonnerie
Médecine
Menuiserie
Métallurgie
Musique
Navigation
Peinture
Pickpocket
Poésie
Politique
Poterie
Prestidigitation
Religion
Serrurerie
Sciences
Sculpture
Survie
Tactique
Tannerie
Tissage
Ventriloquie
Voltige
Zoologie

comme Compétences principales Jonglage, Acrobatie et Cracher le feu ; mais un autre joueur ayant le même Masque préférera peut-être Comédie, Mime et Jonglage... Ces trois Compétences seront Bonnes (○○). Les autres Compétences relevant du Masque, même si elles ne sont pas notées sur la feuille de personnage, seront considérées comme étant Correctes (○), contrairement aux Compétences standard qui n'amènent aucune pierre blanche lorsqu'elles ne sont pas inscrites sur la feuille de personnage.

À la création de personnage, vous devez choisir :

1 Compétence à ○○○ (dérivée du Masque, voir ci-dessus)

2 Compétences à ○○ (dérivées du Masque, voir ci-dessus)

1 Compétence à ○○

3 Compétences à ○

Ces Compétences sont à choisir parmi les Compétences Usuelles ou Inhabituelles. Vous pouvez en outre choisir autant de Compétences Accessoires que vous voulez, au niveau que vous désirez.

On peut choisir d'avoir une ou plusieurs Compétences Usuelles négatives pour récupérer les points ailleurs dans d'autres Compétences (par exemple, en choisissant une Compétence à ● pour ajouter un ○ dans une autre); dans ce cas, le Conteur devra veiller à ce que cette Compétence entre en jeu régulièrement et ait une importance au cours du scénario. C'est la loi du Karma ! Un personnage doit être équilibré... Ainsi, s'il choisit Cuisine à ●●, il devra s'attendre à ce que la vie d'une jeune demoiselle tienne à l'issue d'un duel culinaire, ou bien il se retrouvera à devoir cuisiner pour la Reine, etc.

À la création de personnage, un joueur ne peut pas avoir plus de trois Compétences avec des scores négatifs.

Vous pouvez noter les Compétences sur la feuille de personnage de manière traditionnelle (« Cuisine ») ou bien de manière plus imagée (« Je devais faire la cuisine pour tout le monde quand j'étais petit car ma mère était trop occupée avec ses clients », « Je sais cuisiner de manière très correcte car j'aime ça », etc.). Les exemples donnés dans la marge sont génériques, n'hésitez pas à adapter leur intitulé à votre personnage : c'est l'un des avantages qu'il y a lorsque les Compétences ne sont pas préinscrites sur une feuille de personnage, il serait dommage de ne pas en profiter ! Cela permet également de bien mieux caractériser votre Arpenteur. « Cuisiner » et « cuisiner comme maman » ne véhiculent

pas tout-à-fait la même idée, et vous pouvez faire cela avec toutes les Compétences de votre personnage...

Certaines Compétences peuvent être associées, si le joueur le souhaite, à une Spécialisation, rajoutant gratuitement un bonus ★ (voir le *Livre des Règles*) lors de la résolution d'une action impliquant cette Spécialisation. Par exemple, si une Arpenteuse possède la Compétence Danse, sa Spécialisation *Danse du ventre* pourra lui donner le bonus ★ lorsqu'elle exécutera cette danse en particulier. Parfois, ces Spécialisations feront également la différence avec quelqu'un possédant la même Compétence à un niveau identique, mais ne disposant pas de la Spécialisation en question.

La première spécialisation est gratuite ; pour toute autre spécialisation, le joueur doit sacrifier un point dans une autre Compétence lors de la création de personnage.

Comme pour les Caractéristiques, seules les Compétences sortant du commun sont notées sur la feuille de personnage. Par défaut, les Compétences Usuelles comme la Pêche, la Lecture, etc., ont un niveau Moyen et n'ont pas besoin d'être inscrites. N'importe quel personnage pourra utiliser ces Compétences, même si elles ne sont pas présentes sur la feuille de personnage.

Où l'on crée ses Descripteurs

Il est possible de choisir tout ou partie de ses Descripteurs en cours de partie si vous n'avez pas d'idées lors de la création de personnage (voir p. 60)

Les Descripteurs ne sont pas quantifiés par des ronds blancs ou noirs. Ce sont des éléments de *background* du personnage, ou des particularités physiques et des dons (pouvant être activés en cours de partie par des Points de Pannache), une relation, une phrase, une citation, un objet, un tic, un attribut... Par exemple, le personnage pourra être « Maudit », posséder un « Sixième Sens », et avoir des Descripteurs aussi divers que « Si tu ne viens pas à moi, je viens à toi ! », « Rapière de mes ancêtres », etc. **À la création de personnage, le joueur choisit entre un et quatre Descripteurs pour son Arpenteur.**

Les Descripteurs peuvent être positifs ou négatifs, mais en réalité, les meilleurs Descripteurs sont ceux qui sont à double interprétation (positive ou négative), ou bien ceux qui donneront au Conteur des pistes pour bâtir ses scénarios. Par exemple, le Descripteur « Cicatrice » peut faire peur, mais aussi inspirer le respect. Un Descripteur comme « Grand Sorcier » n'est en revanche pas terrible, car il semble uniquement positif. Par contre, si le Descripteur est « Élevé par des sorciers », cela pourra servir en cours de jeu au niveau de l'histoire et du caractère du personnage ; un côté négatif peut être imaginé (par exemple, il pourra faire preuve de misogynie, ou encore se méfier des femmes ou même en avoir peur). Essayez d'avoir un intitulé de Descripteur précis et imagé.

Voici quelques exemples de Descripteurs possibles, aux noms génériques (les intitulés exacts devraient être taillés sur mesure pour les personnages, ce qui n'est pas possible dans le cadre de ces règles), et qui correspondent à l'esprit du jeu. Vous trouverez dans les marges des Descripteurs additionnels, mais peut-être moins typiques du monde de *Songe*. Souvenez-vous que ce ne sont que des exemples, vous êtes fortement encouragé à créer vos propres Descripteurs !

ACCENT

Le personnage parle avec un accent prononcé qui le désigne automatiquement comme étranger. Le joueur peut choisir le type d'accent.

AMANT MALCHANCEUX

Le personnage ne peut s'empêcher de toujours tomber amoureux des mauvaises personnes. Généralement, il s'agit de personnes fourbes et manipulatrices, qui se servent du personnage pour arriver à leurs fins.

ÂME NOBLE

Le personnage ne peut s'empêcher de voler au secours de la veuve et de l'orphelin à tout bout de champ.

AMI FIDÈLE

L'Arpenteur a une relation très forte avec un ou plusieurs ami(s). Il le sauve régulièrement, et vice-versa.

ANIMAIN (TYPE)

Être un Animain permet de disposer des avantages et inconvénients de l'animal précisé entre parenthèses. Par exemple, un Animain (Sire Tigre) pourra disposer d'une queue préhensile, d'une agilité féline et de griffes. Il passe cependant rarement inaperçu dans la rue.

BEAUTÉ ENSORCELANTE

Le personnage peut user de ses charmes. L'inconvénient, c'est que tout le monde le remarque...

BON VIVANT

L'Arpenteur aime bien boire et manger. Cela peut le mettre dans des situations délicates (il ne pourra pas résister à un bon vin, même donné par son pire ennemi), tout comme lui être favorable (les langues se délient avec un bon compagnon de boisson).

CICATRICE(S)

Vous avez une ou plusieurs cicatrices qui ne peuvent pas passer inaperçues.

DETTE

Le personnage a contracté une dette. Cela peut être une dette d'argent, ou bien une dette d'honneur, auquel cas il est redevable d'une faveur à un PNJ.

Albinisme
Alcoolisme
Allergie
Ambidextre
Ami des bêtes
Ami imaginaire
Amnésique
Amour perdu
Analphabétisme
Animal Totem
Animosité animale
Anosmie (plus d'odorat, ni de goût)
Auteur Célèbre
Aveugle
Bègue
Berserker
Boiteux
Borgne
Prodige du calcul mental
Chronosens
Cleptomanie
Comportement Repoussant (crache par terre, etc.)
Daltonisme
Dépendance (drogue, tabac...)
Dipsomanie
Élu
Étourdi
Eunuque
Fanatisme
Fantôme
Flambeur
Garou
Gaucher
Géant
Gigantisme
Haine animale
Hallucinations
Hanté
Hémophilie
Incapable de mentir
Intuition
Manchot
Maudit
Maudit par les dieux
Mauvaise haleine
Mégalomanie
Membre manquant
Mémoire d'éléphant
Mémoire Infaillible
Mémoire photographique
Miraculé
Mouton Noir

Mutisme
 Mythomanie
 Nanisme
 Nyctalope
 Obésité
 Objet magique
 Obsession
 Odeur Corporelle
 Parent disparu
 Petit
 Pyromanie
 Résistance à la chaleur
 Résistance à la maladie
 Résistance à la peur
 Résistance au froid
 Riche
 Rongé par les remords
 Schizophrénie
 Sens de l'orientation
 Sens développé (un des cinq sens)
 Sens du combat
 Sentinelle (cinq sens hyper développés)
 Sixième sens
 Sombre Secret
 Squelette de verre
 Surdit  
 Une seule main
 Unijambiste
 Vision nocturne
 V  u (silence, chastet  , etc.)
 X  nophobe

DUR    CUIRE

Vous   tes particuli  rement r  sistant.

EN FUITE

Vous fuyez quelque chose ou quelqu'un, que vous soyez un criminel en fuite, une personne injustement accus  e ou autre.

ENNEMI JUR  

Vous vous   tes fait un ennemi mortel. Vous pouvez activer ce Descripteur pour des actions permettant de lutter contre cet ennemi de mani  re directe ou indirecte.

EXIL  

Vous avez   t   chass   de votre Rivage d'origine.

FEMME FATALE / DON JUAN

Vous   tes particuli  rement attirant, et vous ne pouvez vous emp  cher de s  duire une tr  s grande partie des membres du sexe oppos   que vous rencontrez.

FINE LAME

Vous   tes particuli  rement dou      la rapi  re. Cela a ses avantages (en activant ce Descripteur, vous pouvez obtenir quatre R  ussites dans un Duel), mais en contrepartie vous ne cessez de croiser des gens qui veulent vous d  fier pour se confronter    la l  gende...

GRAND AMOUR

Vous connaissez le Grand Amour. Il vous donne du courage, mais il constitue   galement votre faiblesse...

H  RITAGE

Cet h  ritage peut   tre n'importe quoi : une rapi  re, un cheval, un objet myst  rieux...

H  RITIER

Vous   tes le dernier descendant d'un grand monarque, en vie ou non.

IDENTIT   SECR  TE

Vous ne vous pr  sentez pas    tout le monde sous la m  me identit  . Que vous soyez un noble le jour et un vengeur masqu   la nuit, ou bien que vous soyez une personne importante se faisant passer pour un simple voyageur, vous avez deux identit  s.

JUMEAU

Le personnage a un frère jumeau, auquel il est lié par un lien psychique. Ce jumeau peut être un jumeau diabolique...

MAUDIT

Le personnage a été personnellement maudit, ou est l'héritier d'une ancienne malédiction ancestrale. La malédiction est au choix du joueur : transformation en animal lors de la pleine lune, impossibilité de pleurer, est condamné à mourir le jour de ses 30 ans...

NOBLE

Vous êtes de noble ascendance.

NOM CÉLÈBRE

Vous avez un nom que tout le monde connaît, car vous êtes de la famille de quelqu'un de très célèbre. Il est probable que vous croisie souvent des personnages qui vous connaissent. Attention à ne pas salir ce nom...

ORPHELIN

Vous ne connaissez pas vos parents

PORTE-POISSE

Vous portez malheur aux autres. Cela peut s'avérer gênant en mer : les marins ont l'habitude de se débarrasser d'un porte-poisser le plus rapidement possible... En contrepartie, vous avez vous-même une chance hors du commun, qui vous a sauvé plus d'une fois d'une mort certaine.

SANG CHAUD

Le personnage ne peut s'empêcher de se battre quand il est insulté ou défié.

SECRET HONTEUX

Vous avez un terrible secret qui ne doit pas être dévoilé. Nul doute que des personnes mal intentionnées vont essayer de vous faire chanter ou de découvrir ce secret...

SENS DE L'HONNEUR

Pour le personnage, c'est une des choses les plus importantes dans sa vie.

TÊTE BRÛLÉE

Quel que soit le danger, vous foncerez tête baissée sans réfléchir aux conséquences possibles de vos actes.

Phobies

Aérophobie
peur des courants d'air.
Alliumphobie
peur de l'ail
Algophobie
peur de la douleur.
Apopathodiaphulatophobie
peur de la constipation.
Astrapéphobie
peur des éclairs.
Aurophobie
peur de l'or
Autophobie
peur d'être seul
Batophobie
peur des hauteurs
Brontophobie
peur du bruit.
Cheimophobie
peur des orages.
Cremnophobie
peur des précipices.
Gamaphobie
peur du mariage
Hématophobie
peur du sang.
Hoplophobie
peur des armes.
Iatrophobie
peur des docteurs
Kénophobie
peur de l'obscurité.
Koniphobie
peur de la poussière
Myxophobie
peur des poussières.
Nosophobie
peur des maladies.
Orophobie
peur de la montagne.
Panophobie
peur de tout
Papyrophobie
peur du papier
Pentheraphobie
peur des belles-mères
Photophobie
peur de la lumière.
Plutophobie
peur de la richesse
Pogonophobie
peur des barbes

Potamophobie
peur des rivières
Pyrophobie
peur du feu
Ranidaphobie
peur des grenouilles.
Rupophobie
peur des impuretés.
Scotophobie
*peur des ténèbres, de l'obs-
curité*
Teratophobie
peur des monstres.
Thalassophobie
peur de la mer
Thanatophobie
peur de la mort.
Toxicophobie
peur des poisons.
Triskadekaphobie
peur du chiffre 13

UNE FEMME DANS CHAQUE RIVAGE

Vous devez avoir une intrigue amoureuse compliquée dans tous les lieux que vous visitez.

Où l'on parle de la personnalité

Chapitre 8

Les Traits représentent le caractère du personnage. Est-il Jovial ? Lâche ? Cupide ? Honnête ? Réfléchissez aux qualités et aux défauts de votre Arpenteur, et inscrivez-les sur la feuille de personnage. Vous pouvez choisir entre un et quatre Traits à la création de personnage (un ou deux Traits Apparents et un ou deux Traits Intimes, voir ci-dessous).

Les Traits peuvent être Modérés (○), Forts (●) ou Extrêmes (●●). Un personnage étant Lâche (○) ne s'enfuira pas forcément si ses amis sont en danger, mais un Lâche (●●) le fera sans hésiter une seule seconde.

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

Pour vous aider si vous manquez d'inspiration, vous trouverez dans les pages suivantes un tableau comprenant un nombre élevé de Traits, que vous pouvez tirer au sort en piochant 8 pierres ou que vous pouvez choisir librement.

●●●●●●●●	Absent
●●●●●●●○	Acerbe
●●●●●●●○	Actif
●●●●●●○○	Adaptable
●●●●●○●●	Affable
●●●●●○●○	Affectueux
●●●●●○○●	Agité
●●●●●○○○	Agressif
●●●●○●●●	Altruiste
●●●●○●●○	Ambitieux
●●●●○●○○	Amical
●●●●○●○○	Amoral
●●●●○●●●	Antipathique
●●●●○●●○	Arriviste
●●●●○●○○	Attentionné
●●●●○●○○	Audacieux
●●●○●●●●	Autoritaire
●●●○●●●○	Avare
●●●○●●○●	Bavard
●●●○●●○○	Boudeur
●●●○●○●●	Bourru
●●●○●○●○	Brave
●●●○●○○●	Brusque
●●●○●○○○	Buté
●●●○●●●●	Calme
●●●○●●●○	Capricieux
●●●○●●○●	Chaleureux
●●●○●●○○	Charmant
●●●○●○○●	Chaste
●●●○●○○○	Chevaleresque
●●●○●○○○	Coercitif
●●●○●○○○	Colérique
●●○●●●●●	Collant
●●○●●●●○	Compatissant
●●○●●●○●	Compétitif
●●○●●●○○	Condescendant
●●○●●○●●	Confiant
●●○●●○●○	Confus
●●○●●○○●	Conscientieux
●●○●●○○○	Coopératif
●●○●○●●●	Courageux
●●○●○●●○	Courtois
●●○●○●○●	Craintif

●●○●○●○○	Créatif
●●○●○○●●	Crédule
●●○●○○●○	Cruel
●●○●○○○●	Cupide
●●○●○○○○	Curieux
●●○○●●●●	Cyclotymique
●●○○●●●○	Cynique
●●○○●●○●	Débonnaire
●●○○●●○○	Débrouillard
●●○○●○●●	Déloyal
●●○○●○●○	Dépendant
●●○○●○○●	Dépravé
●●○○●○○○	Destructeur
●●○○○●●●	Détaché
●●○○○●●○	Déterminé
●●○○○●○●	Dévoué
●●○○○●○○	Dictateur
●●○○○●●●	Diplomate
●●○○○●○●	Discipliné
●●○○○○○●	Distant
●●○○○○○○	Distingué
●○●●●●●●	Distrait
●○●●●●●○	Docile
●○●●●●○●	Dogmatique
●○●●●●○○	Drôle
●○●●●○●●	Efficace
●○●●●○●○	Égocentrique
●○●●●○○●	Égoïste
●○●●●○○○	Embobineur
●○●●○●●●	Émotif
●○●●○●●○	Énergique
●○●●○●○●	Enjoué
●○●●○●○○	Entêté
●○●●○●●●	Enthousiaste
●○●●○●○●	Entreprenant
●○●●○○○●	Envieux
●○●●○○○○	Éparpillé
●○●○●●●●	Évasif
●○●○●●●○	Excentrique
●○●○●●○●	Expansif
●○●○●●○○	Explosif
●○●○●○●●	Extraverti
●○●○●○●○	Extrémiste

●○○●○○●	Fanatique
●○○○○○○	Féroce
●○○○○●●	Fidèle
●○○○○●○	Fier
●○○○○●●	Flegmatique
●○○○○○○	Flexible
●○○○○○○●	Fourbe
●○○○○○○○	Franc
●○○○○○○●	Froid
●○●○○○○○	Geignard
●○○●●●●●	Généreux
●○○●●●●○	Génial
●○○●●●○●	Gentil
●○○●●●○○	Gourmand
●○○●●○○●	Gracieux
●○○●●○○○	Grippe-sou
●○○●●○○●	Grincheux
●○○●●○○○	Grossier
●○○●○●●●	Hargneux
●○○●○●○○	Hautain
●○○●○●○○	Honnête
●○○●○●○○	Hypocondriaque
●○○●○●○○	Hypocrite
●○○●○○○○	Idéaliste
●○○●○○○○	Idiot
●○○●○○○○	Imaginatif
●○○○●●●●	Impartial
●○○○●●●○	Impassible
●○○○●●●●	Impatient
●○○○●●○○	Impétueux
●○○○●○○●	Impie
●○○○●○○○	Impitoyable
●○○○●○○●	Impressionnable
●○○○●○○○	Imprudent
●○○○○●●●	Impulsif
●○○○○●○○	Incompréhensible
●○○○○●○●	Inconséquent
●○○○○●○○	Inconsidéré
●○○○○○●●	Indécis
●○○○○○●○	Indépendant
●○○○○○○○	Indirect
●○○○○○○○○	Individualiste
○●●●●●●●	Infidèle

○●●●●●●○	Inflexible
○●●●●●○●	Influenable
○●●●●●○○	Inquiet
○●●●●○●●	Insatisfait
○●●●●○●○	Instable
○●●●●○○●	Intelligent
○●●●●○○○	Intolérant
○●●●○●●●	Introverti
○●●●○●○○	Intuitif
○●●●○●○○	Irrésolu
○●●●○●○○	Irresponsable
○●●●○●●●	Jaloux
○●●●○●○○	Joueur
○●●●○○○○	Lâche
○●●●○○○○	Lent
○●●○●●●●	Logique
○●●○●●●○	Loyal
○●●○●●○○	Luxurieux
○●●○●●○○	Malhonnête
○●●○●○●●	Maniaque
○●●○●○●○	Manipulateur
○●●○●○○●	Manquant de tact
○●●○●○○○	Maternel
○●●○●●●●	Méfiant
○●●○●●●○	Mélancolique
○●●○●○●●	Menteur
○●●○●○●○	Misanthrope
○●●○●○○●	Miséricordieux
○●●○●○○○	Modeste
○●●○●○○○	Moqueur
○●●○●○○○	Misogyne
○●○●●●●●	Mystérieux
○●○●●●●○	Naïf
○●○●●●○●	Narcissique
○●○●●●○○	Nerveux
○●○●●○●●	Noble
○●○●●○○○	Nostalgique
○●○●●○○○	Optimiste
○●○●●○○○	Ordonné
○●○●○●●●	Original
○●○●○●●○	Ouvert
○●○●○●○●	Pacifique
○●○●○●○○	Paranoïaque

○●○●○●●●	Paresseux
○●○●○●○●	Passionné
○●○●○●○●	Patient
○●○●○●○●	Perfectionniste
○●○●●●●●	Persévérant
○●○●●●●○	Perspicace
○●○●●●○●	Pervers
○●○●●●○●	Pessimiste
○●○●●○●●	Peureux
○●○●●○●○	Pharisien
○●○●●○●●	Philanthrope
○●○●●○●○	Philosophe
○●○●○●●●	Pieux
○●○●○●●○	Poli
○●○●○●○●	Poltron
○●○●○●○●	Pondéré
○●○●○●●●	Possessif
○●○●○●○●	Profond
○●○●○●○●	Progressiste
○●○●○●○●	Propre
○○●●●●●●	Prude
○○●●●●●○	Prudent
○○●●●●○●	Rancunier
○○●●●●○●	Réaliste
○○●●●○●●	Réceptif
○○●●●○●○	Réfléchi
○○●●●○●●	Responsable
○○●●●○●○	Rêveur
○○●●○●●●	Révolté
○○●●○●●○	Ridicule
○○●●○●○●	Rieur
○○●●○●○●	Rigide
○○●●○●●●	Romantique
○○●●○●○●	Rude
○○●●○●○●	Rusé
○○●●○●○●	Sadique
○○○●●●●●	Sanguinaire
○○○●●●●○	Sans pitié
○○○●●●○●	Sans scrupules
○○○●●●○●	Sarcastique
○○○●●○●●	Sceptique
○○○●●○●○	Séducteur
○○○●●○●●	Sens de l'humour

○○●○●○○○	Sensible
○○●○○●●●	Sensuel
○○●○○●●○	Sentimental
○○●○○●○●	Sérieux
○○●○○●○●	Serviable
○○●○○○●●	Sévère
○○●○○○●○	Simple
○○●○○○●●	Sincère
○○●○○○○○	Snob
○○○●●●●●	Sociable
○○○●●●●○	Solitaire
○○○●●●○●	Sombre
○○○●●●○●	Soumis
○○○●●○●●	Sournois
○○○●●○●○	Spirituel
○○○●●○●●	Stable
○○○●●○●○	Stupide
○○○●●○●●	Superficiel
○○○●●○●○	Superstitieux
○○○●●○●●	Susceptible
○○○●●○●○	Sympathique
○○○●○○●●	Téméraire
○○○●○○●○	Tenace
○○○●○○○●	Timide
○○○●○○○○	Timoré
○○○○●●●●	Tolérant

Où l'on traite des Éclats

Chapitre 9

Les Éclats (abréviation pour « Éclats de Songe », même si cette dernière expression est rarement employée) sont des capacités oniriques et magiques particulières que possèdent tous les Arpenteurs. En général, l'Arpenteur moyen possède entre un et cinq Éclats au cours de sa vie ; les joueurs peuvent en choisir un pour leur personnage lors de sa conception (deux s'ils ne sont pas magiciens).

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

Voici quelques exemples d'Éclats. Le nom de chaque Éclat est suivi, entre parenthèses, du coût en Points de Mana, puis du coût en Points de Panache, représenté par la ou les pierres à dépenser (de une à trois). En effet, certains Éclats réclament parfois un type spécial de pierres (exemple : ●, ou bien ●○, ou bien ●● – c'est-à-dire une pierre noire et une au choix) : les Éclats peuvent avoir un côté sombre, qui tient du Cauchemar...

ESQUIVE DE LA PLANCHE (4 / ●)

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

COMBAT FUNAMBULESQUE (4 / ●)

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

SOURIRE DÉSARMANT (4 / ○)

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

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

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

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

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

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

Choisissez le type de pierres à dépenser. Si l'Éclat peut avoir une influence sombre, certaines des pierres devront être noires, par exemple.

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

- Activation automatique (le personnage n'a pas besoin de se concentrer pour activer l'Éclat) : +1

- Si l'Éclat est souvent utile au cours d'une partie : +1.
- Si l'Éclat est utile de plusieurs façons différentes, s'il n'a pas un effet unique : +1.

Aire d'effet

- soi-même : +1
- quelqu'un d'autre, un objet, une zone restreinte (1-2 pas) : +2
- un petit nombre de personnes, plusieurs objets, une zone limitée (3-15 pas) : +3
- un grand nombre de personnes, une grande zone : +4

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

sexe opposé.

PROPRETÉ (3 / ○)

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

RÉVEIL (3 / ●)

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

GIGANTISME (4 / ●)

L'Arpenteur semble faire 50% de fois plus que sa taille et corpulence d'origine pendant toute une Scène.

BOUSSOLE (4 / ●)

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

BOUSSOLE DES BRUMES (5 / ●●)

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

SOUVENIR DES BRUMES (6 / ●●)

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

SOUVENIRS ÉVAPORÉS (6 / ●●)

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

IMITATION DE VOIX (7 / ●●)

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

MASQUE (6 / ●●)

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

ÉPÉE DE JUSTICE (5 / ○)

Le personnage peut rendre son arme lumineuse.

Où l'on parle d'Escrime

Le combat utilise plusieurs éléments de la feuille de personnage : niveau d'Escrime, école, compétences martiales, bottes, niveaux de Blessures.



NIVEAU D'ESCRIME

Le niveau d'Escrime d'un Arpenteur nouvellement créé est égal à 1.

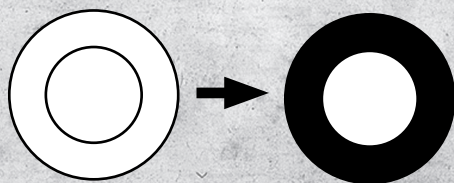


NIVEAUX DE BLESSURES

Le mot Constitution a été choisi par défaut, mais comme les Caractéristiques ne sont pas figées dans Songe, la Constitution peut être remplacée par la Résistance, le Physique, la Santé, etc. Les joueurs qui n'ont pas mentionné dans leur Description une Constitution (ou une Santé, Robustesse, etc.) hors normes ont un score moyen.

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

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



CON	Blessures Légères	Blessures Sérieuses	Blessures Graves	Blessures Mortelles
-2	1	—	—	1
-1	1	1	1	1
0	2	2	1	1
1	3	3	1	1
2	3	3	2	2

ÉCOLES

Le moyen le plus simple de déterminer le profil martial d'un Arpenteur est de sélectionner une École d'escrime. Chaque École propose une botte (un coup spécial présenté sous la forme d'une combinaison de pierres), une Compétence martiale à ○○ et trois Compétences à ○.

Si vous ne souhaitez pas choisir une École ou si vous souhaitez composer la vôtre, il vous suffit de sélectionner le même nombre d'éléments dans les listes de Compétences martiales en fin de chapitre, puis de choisir ou d'inventer une botte...

Chaque école propose également une botte secrète : celle-ci ne peut être acquise à la création de personnage, elle ne pourra être apprise qu'une fois toutes les autres Compétences de l'école maîtrisées à ○○○.

École du Roc Inébranlable

Défendre sa position en épuisant l'adversaire et en faisant le moins de mouvements possibles, voilà la philosophie de cette école.

- Botte : La Garde d'Air ○○●●○○
- Parade simple ○○
- Attaque opportuniste ○
- Défense avec un bouclier ○
- Botte secrète : Parade éternelle ●○○●●○

École de la Grâce

Une escrime élégante, faite de danse et de mouvements gracieux.

- Botte : Le Dard d'Aignan ○○○○○●
- Flèche ○○
- Volte ○
- Feinte ○
- Botte secrète : Droit au cœur ●●●○○○

École de la Cape

Vous vous battez avec une rapière dans une main et votre cape dans l'autre. Cette dernière vous sert à vous défendre, mais peut aussi emmêler l'arme de l'adversaire pour tenter

de le désarmer, ou même servir à le frapper.

- Botte : Le Bossu ○●○●○○
- Emmêler l'arme adverse dans une cape ○○
- Parade simple ○
- Riposte ○
- Botte secrète : Parade éternelle ●○○○●○

École du Mauvais Garçon

L'Arpenteur ne suit pas les règles. Il tape là où ça fait mal, peu importe si cela va à l'encontre de l'honneur.

- Botte : La Capitane ○●○●○●
- Coups vicieux ○○
- Combat sale ○
- Coup de coquille ○
- Botte secrète : coup de Carnaj ○○○●●○

École du Comédien

Cette école est surtout faite de feintes, de faux coups destinés à tromper l'adversaire.

- Botte : L'illusion ●○○○○●
- Feinte ○○
- Fente au sol ○
- Bluff ○
- Botte secrète : Le Grand Chambardement ○○○●●●

École de la Dague Cachée

L'Arpenteur possède une dague sur lui, qu'il ne dévoile qu'après quelques passes d'armes pour surprendre son adversaire en changeant son rythme et sa manière de se battre.

- Botte : Le hérisson ●○○○○○
- Feinte ○○
- Lancer son arme ○
- Bloquer une arme avec une main-gauche ○
- Botte secrète : Le Grand Chambardement ○○○●●●

École du Bélier

Toute en puissance, pour renverser l'ennemi. Peut-être moins élégante que les autres, mais plus brutale.

- Botte : La Capitane ○●○●○●
- Se jeter contre l'ennemi ○○
- Assommer son adversaire ○
- Attaque à outrance ○
- Botte secrète : La Balestra de la Balustrade ○○○○●●

École de la Statue de Pierre

L'Arpenteur est très peu offensif, il observe beaucoup, afin de porter un seul coup décisif. Il s'agit d'observer, de prendre quelques coups peu graves, afin de toucher au bon moment, une seule touche fatale.

- Botte : La Garde d'Air ○○●●○○
- Attaque opportuniste ○○
- Garde ○
- Défense avec un bouclier ○
- Botte secrète : Droit au cœur ●●●○○○

École du Tourbillon

Toute en vitesse et en nombre de coups, peu en protection et observation. Il faut toucher l'adversaire vite, encore et encore, sans lui laisser le temps de respirer.

- Botte : Le Dard d'Aignan ○○○○○●
- Attaque à outrance ○○
- Contre-attaque ○
- Riposte ○
- Botte secrète : Le Monte-en-l'Air ●○○●●○

École de l'anguille

Elle prône de rester en permanence hors de portée de la lame de l'adversaire, d'une courte distance.

- Botte : Coup de banderole ○○●○○●
- Esquive simple ○○
- Glissade ○
- Observer ○
- Botte secrète : Le dernier coup-cou ●○○●●○

École du Débutant

Le personnage se fait passer pour un débutant, qui semble réussir ses parades, larges et maladroites, au hasard. Ses pieds sont mal placés, sa main libre également ; il feint de haleter, d'être épuisé à chaque coup. Cela pousse son adversaire à ne pas se méfier, à attaquer imprudemment...et à recevoir une riposte fulgurante.

- Botte : L'illusion ●○○○○●
- Parade simple ○○
- Esquive simple ○
- Bluff ○
- Botte secrète : L'œil de verre ●●○○○●

Dans la réalité, les « bottes secrètes » n'existent pas : il n'existe pas de coup imparable faisant toujours mouche. Mais l'idée apparaissant sans cesse dans les oeuvres de fiction, pourquoi s'en priver ?



COMPÉTENCES MARTIALES

Voici une liste des Compétences martiales de *Songe*.

Attaquer

Attaque simple
Combat sale
Coups vicieux
Emmêler l'arme adverse dans une cape
Bloquer une arme avec une main-gauche
Contre-attaque
Fente
Fente au sol
Attaque en force
Attaque opportuniste
Attaque à outrance
Feinte
Flèche
Balayage
Coup de coquille
Se jeter contre l'ennemi
Coup de poing
Estocade
Riposte

Parer

Parade simple
Bloquer l'arme adverse
Garde
Défense avec un bouclier

Esquiver

Esquive simple
Glissade
Volte
Reculer
Fuite

Utiliser un accessoire ou l'environnement

Tirer un tapis, renverser des tables, jeter du sable dans les yeux...
Se battre avec une arme inhabituelle



Manœuvres

Désarmer
Assommer son adversaire
Étrangler son adversaire
Lancer son arme
Marquer les vêtements
Bluff
Se battre avec la mauvaise main
Engager les épées (visage à visage)
Observer
Rester en contact
Faire sauter un bouton des habits de l'adversaire, couper une sangle, etc.



BOTTES

Voici quelques exemples de bottes. *Les joueurs sont fortement encouragés à inventer les leurs pour personnaliser leur Arpenteur* : pour cela, il faut composer une combinaison de six pierres comportant au minimum 3 pierres blanches.

Bottes normales

Le Dard d'Aignan ○○○○○●

Cette botte vient piquer la main la main de l'adversaire, lui faisant lâcher son arme.

Le Bossu ○●○○○○

Ce coup vient frapper l'adversaire dans le dos.

La Garde d'Air ○○●●○○

Le personnage peut bloquer les coups adverses, tant qu'il n'attaque pas. Il ne peut cependant pas bloquer les bottes.

Le hérisson ●○○○○○

Le Hérisson est un coup qui vise à piquer le pied de l'adversaire avec la pointe de la rapière.

Prinse et contre-prinse ○○●●○○

La Prinse/Contre-Prinse est une passe d'armes où les deux combattants finissent par échanger leurs armes. L'un tente

de s'emparer de la rapière de l'autre de sa main libre en la saisissant à la poignée, et l'autre tente de faire de même. Il se peut que seul l'un des deux y parvienne !

La Capitane ○●○○●●

Elle consiste à prendre sa rapière par la lame et assener de forts coups de pommeau sur les lames ou têtes adverses. Désarçonnante, elle surprend les ennemis et peut très souvent briser leur rapière. Il y a cependant un risque non négligeable de casser sa propre lame...

Coup de banderole ○○●○○●

Le personnage porte un coup horizontalement qui lacère la poitrine de son adversaire.

L'illusion ●○○○○●

Le personnage se battait jusque là avec la main droite, mais il fait soudain passer son épée dans l'autre main, déstabilisant l'adversaire, puis il porte un coup à un endroit vulnérable.

La botte de Don Juan ●○○○●●

Le personnage vient embrasser l'adversaire, ce qui le désarçonne complètement : le personnage peut alors placer le coup qu'il souhaite à la suite de cette botte.

Bottes secrètes

La botte de Neuve-Aire ○○○○○○

Le personnage fait une passe d'arme qui se termine par la pointe de la rapière venant se loger entre les deux yeux de l'adversaire.

Le coup de Carnaj ○○○●●○

Le personnage termine sa passe d'arme en tranchant le mollet de son adversaire.

Le dernier coup-cou ●○○●●○

Le personnage transperce le cou de son adversaire, qui meurt sur le champ.

L'œil de verre ●●○○○●

Le personnage atteint l'adversaire à l'œil, le lui transperçant. Ce coup peut être mortel ou non.

Droit au cœur ●●●○○○

Le coup porté, parfait, vient directement se loger dans le cœur de l'adversaire.

Parade éternelle ●○○●○○

Tous les coups portés par l'adversaire, y compris ses bottes, sont parés de main de maître pour cet assaut et le suivant.

Le Grand Chambardement ○○○●●●

Le personnage, qui se bat avec une dague et une rapière, change subitement le rôle de ces armes : la dague sert alors à attaquer, et la rapière à se défendre. Le personnage plante la dague dans le corps de son adversaire par surprise.

Le Monte-en-l'Air ●○○●●○

Le personnage coince la lame dans la garde de l'épée de son adversaire, puis fait sauter en l'air cette arme. L'adversaire est désarmé, mais en plus, le personnage récupère son arme au vol et dispose donc de deux rapières à la fin de cet assaut.

La Balestra de la Balustrade ○○○○●●

Cette botte s'utilise de préférence si les combattants se trouvent en hauteur, devant une balustrade ou un parapet. L'escrimeur fait un bond en avant, semble se fendre avec sa rapière alors que l'adversaire est dos au garde-fou, mais au lieu de cela fait un saut de mains pour venir frapper à hauteur de poitrine l'adversaire avec ses pieds afin de le faire basculer par-dessus le garde-fou.

Où l'on traite de la magie

LES POINTS DE MANA

Les Points de Mana (PM) servent à utiliser les Éclats (voir chapitre 9) et la magie. Le nombre de Points de Mana dont dispose votre Arpenteur dépend de la valeur de son Imago :

Imago	Points de Mana
-1	4
0	8
1	12
2	16
3	20

MOTS-POUVOIRS ET MOTS-CLÉS

S'il désire pratiquer la magie, le personnage doit avoir un Imago supérieur à zéro. (il est conseillé d'avoir un Imago au moins égal à 2 pour créer un Arpenteur magicien). Il peut alors choisir trois Mots-Pouvoirs et quatre Mots-Clés.

Le premier mot-pouvoir sera à ○○○, le deuxième à ○○ et le troisième à ○. Deux des mots-clés auront un niveau de ○○○, et les deux autres auront un niveau de ○○.

Voici quelques exemples de concepts de magiciens, avec pour chacun des idées de sorts possibles. Bien entendu, il est préférable d'essayer de créer un Arpenteur original en choisissant soi-même ses mots-clés et ses mots-pouvoirs...

Imaginons que l'on veuille un Arpenteur spécialisé dans les soins. On pourrait lui créer le profil suivant :

MOTS-POUVOIRS

Soigner (○○○)

Cicatriser (○○)

Créer (○)

MOTS-CLÉS

Maladie (○○○ spécialité : grippe ★)

Blessure légère (○○○)

Bandages (○○)

Hémorragie (○○)

À partir de ces mots, il est facile de créer des sorts comme Soigner la grippe, Cicatriser une blessure légère, Créer des bandages... tout en étant aussi capable de lancer des sorts comme Créer maladie, Créer Blessure légère...

Notez bien que l'on n'est pas limité dans son choix de mots (même si le Conteur peut avoir son mot à dire pour éviter les abus ou des mots-clés trop éloignés de l'ambiance du jeu). Un joueur pourrait par exemple inventer le concept de chromomancien (mage des couleurs) avec un profil comme celui-ci :

MOTS-POUVOIRS

Changer (○○○)

Foncer (○○)

Éclaircir (○)

MOTS-CLÉS

Couleur (○○○ spécialité : bleu ★)

Yeux (○○○)

Cheveux (○○)

Vêtement (○○)

Il pourrait alors changer la couleur des yeux de quelqu'un ou la couleur de ses cheveux, la teinte de vêtements...

Un mage n'est pas forcément quelqu'un de puissant, soyez imaginatif et créatif !

Vous pouvez choisir lors de la création de personnage, si vous le désirez, une spécialisation ★ pour un de vos mots-clés

Où l'on termine son Arpenteur

Quelques exemples de noms de cadets de Gascogne : Lafleur, Latulipe, Laviolette, Larose, Fleurdesprés, Lalétue, Lecresson, Lefifre, Trompelamort, Vadeboncoeur, Belhumeur, Lafortune, Lajeunesse, Taillefer, Sanschagrin, Tranchemontagne

Vous allez maintenant apporter les dernières finitions à votre Arpenteur, en remplissant les derniers éléments de votre feuille de personnage.

NOM

Choisissez un nom pour votre personnage. Les héros de cape et d'épée utilisent en général soit leur nom de famille (Lagardère, d'Artagnan), soit un surnom (Porthos, Zorro...).

DESCRIPTION

Votre personnage est-il un homme ou une femme ? Un humain ou non ? De quoi a-t-il l'air physiquement ? Est-il fort, maigre, gros, laid, habile, maladroit, intelligent ? Que sait-il faire ? Possède-t-il des manies, des phobies ? Quelle est son histoire personnelle ?

Réfléchissez à ces questions pour remplir les détails de votre feuille de personnage (portrait, historique, couleur des cheveux/yeux/peau, signes particuliers, sexe, race, âge, taille, poids, etc.).

Essayez également de trouver les tics de votre personnage (toucher sa rapière régulièrement, se gratter la tête en cas d'indécision, etc.), des gestes qui trahissent son caractère, ses habitudes.

Vous pouvez aussi écrire une citation typique de votre personnage, que vous pourrez inscrire sous son nom.

LE KARMA

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

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

Toutefois, vous pouvez choisir à la création de personnage de vous endetter en Karma négatif. Pour chaque point de Karma négatif (c'est-à-dire quatre cases), vous pourrez rajouter un ○ à une Compétence (y compris les Compétences martiales, les mots-clés et les mots-pouvoirs).

Inversement, vous pouvez choisir de vous endetter en Karma positif. Dans ce cas-là, enlevez un ○ quelque part sur votre feuille de personnage et ajoutez-vous 1 Point de Karma positif (soit quatre cases).

À la création, votre score de Karma de départ ne peut être inférieur à -2 ni supérieur à 1.

BUTS ET OBJECTIFS

Les Arpenteurs ont souvent un but, une motivation qui les pousse à voyager sans relâche. Que ce soit pour l'argent, la vengeance, la culture, ou simplement pour retourner chez eux, les raisons peuvent être multiples. Cherchez ce qui pousse votre Arpenteur à parcourir le monde...

Un But peut généralement se diviser en plusieurs Objectifs. Par exemple, le But « Devenir un mousquetaire de la reine » devra probablement être composé des Objectifs « Atteindre le Rivage de Bonnesaison » (où se trouve la reine), « Se distinguer dans des exploits pour atteindre une certaine renommée », etc.

Lorsqu'un Objectif du personnage est réalisé, ou très bien évoqué dans une Scène, il gagne trois XP. Lorsque son But est accompli, il gagne 8 XP.

Si les Objectifs n'arrivent qu'à des fins incomplètes, cela n'est pas forcément un échec : l'essentiel est que les personnages aient poursuivi leurs Buts et Objectifs du mieux

Les Buts peuvent être présentés sous la forme d'une *question* à laquelle doit répondre le personnage, d'un *désir* qui laisse un sentiment de vide et que le personnage devra à tout prix combler.

possible (ex : Indiana Jones n'a pas eu le Graal, les trois mousquetaires ne parviennent pas à empêcher que Buckingham ne soit poignardé, ne sauvent pas Constance et ne peuvent empêcher la décapitation de Charles Ier dans *Vingt ans après...*).

Un héros fera néanmoins tout pour accomplir ses Buts, même s'il doit mourir pour cela, risquer sa liberté, son bien-être, sa vie...

CROYANCES ET IDÉAUX

Indiquez ici tout ce en quoi croit l'Arpenteur et ses idéaux. Cela peut être des choses comme « l'honneur est au-dessus de tout », « protéger le roi c'est protéger mon Rivage », ou des choses comme « je ne peux pas faire confiance aux femmes », « les bossus portent malheur », etc.

LES POINTS DE PANACHE & LE SIGNE

Les Points de Panache (PP) sont très utiles, et sont utilisés tout au long du jeu. **Lors de sa création, le personnage dispose de 4 Points de Panache**, matérialisés par quatre pierres tirées au hasard dans un sac rempli de pierres de jeu de go noires et blanches en égale quantité. Ces quatre pierres doivent être retirées au début de chaque nouvelle partie. Les PP sont remis à quatre en début de partie, sauf si le total dépassait quatre en fin de partie précédente.

Les pierres blanches représentent Ivoire (le Rêve) et les pierres noires Ébène (le Cauchemar). Le nombre total de pierres noires ou blanches indique sous quel Signe sera placé le personnage durant la partie. S'il possède plus de pierres noires que de blanches, ou alors un nombre égal de pierres noires et blanches, il sera placé sous le Signe du Cauchemar (le joueur peut choisir de dépenser un de ses 4 PP de départ pour rompre l'égalité et retirer une pierre ; l'opération peut être renouvelée en cas de nouvelle égalité). S'il possède plus de blanches que de noires, il sera placé sous le Signe du Rêve.

Les pierres noires et blanches de tous les joueurs sont ensuite comptabilisées, pour savoir sous quel Signe sera placé le groupe d'Arpenteurs. Si la somme des pierres noires de tous les joueurs est supérieure à la somme des pierres blanches, le groupe sera placé sous le Signe du Cauchemar (bien que des Arpenteurs puissent être, individuellement, placés

sous le Signe du Rêve). Par contre, si la somme des pierres blanches de tous les joueurs est supérieure ou égale à la somme des pierres noires, le groupe sera placé sous le Signe du Rêve (bien que, là encore, des Arpenteurs puissent être, individuellement, placés sous le Signe du Cauchemar).

Le Signe changeant à chaque partie, il n'est pas matérialisé sur la feuille de personnage. Il peut être utilisé de donner à chaque joueur un carton noir ou blanc qui permettra de le faire (un de ces cartons sera placé au centre de la table pour représenter le Signe du groupe).

Où l'on parle d'une méthode de création rapide

Si vous voulez commencer rapidement une partie de *Songe*, ne créez pas de personnage détaillé.

Piochez vos quatre Points de Panache, déterminez le Signe sous lequel votre Arpenteur sera placé (voir p. 58), trouvez-lui un nom et un Masque (voir p. 28), décrivez-le sommairement pour savoir à quoi il ressemble, et jouez !

Vous lui ajouterez progressivement ses Compétences, ses Caractéristiques, ses Éclats et ses Traits, au fur et à mesure que vous en aurez besoin, ou bien dès que vous aurez une idée plus précise de ce qu'il sait faire et de qui il est.

Vous pouvez aussi faire intervenir le hasard. Ainsi, si le Conteur vous demande si votre personnage sait faire telle ou telle chose, piochez une pierre : si elle est blanche, l'Arpenteur sait le faire et vous ajoutez un détail (en général une Compétence) sur la feuille de personnage; si elle est noire, il ne sait pas le faire. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les détails demandés lors de la création de personnage normale soient complétés.

Cette méthode permet d'étaler la création de personnage sur une partie ou plusieurs, et elle permet de découvrir votre personnage en même temps que vous le jouez, ce qui peut vous réserver quelques belles surprises.

Où l'on aborde une création plus littéraire

En général, les joueurs créent d'abord un personnage et ses valeurs chiffrées, puis lui inventent un historique.

Il est possible de faire l'inverse, et de commencer par écrire un texte sur votre Arpenteur avant de le retranscrire en données chiffrées sur la feuille de personnage. Pour cela, prenez une feuille blanche et écrivez un texte de 120-150 mots environ décrivant votre personnage, ce qu'il a fait dans sa vie et ce qu'il est désormais.

Une fois écrit, surlignez dans le texte tout ce qui pourra servir en termes de jeu, et convertissez cela en Descripteurs, Traits, Compétences (votre Conteur pourra vous aider si vous avez des doutes).

N'hésitez pas à vous servir des questions du chapitre suivant pour réfléchir à l'historique de votre Arpenteur !

Vous pouvez en réalité écrire des textes plus longs, mais se forcer à écrire un texte court permet d'être plus efficace et d'aller à l'essentiel.

Où l'on se met en questions

Si vous voulez développer votre personnage, il peut être intéressant de consacrer une partie de la création de personnage à répondre à plusieurs des questions ci-dessous. Vous pouvez le faire seul, ou bien en groupe, chaque joueur posant une question de son choix à son voisin de gauche (il peut également inventer des questions s'il le désire, celles présentées ci-dessous ne sont que des exemples). Vous avez le droit de vous exprimer tout haut, ou de garder vos réponses pour vous et votre Conteur.

- 1) Avez-vous des tatouages et/ou des Cicatrices ? Où ? Pourquoi ?
- 2) Quelle est votre Rivage d'origine ? Qu'a-t-il de particulier ?
- 3) Quelle est votre origine sociale ?
- 4) Quels sont vos défauts visibles ?
- 5) Avez-vous des parents encore en vie ? des frères et sœurs ? Où sont-ils ? Quels relations avez-vous avec eux ?
- 6) Avez-vous une religion ?
- 7) Avez-vous des dettes ? Envers qui et pourquoi ?
- 8) Avez-vous déjà commis des actions illégales ?
- 9) Avez-vous des ennemis ? Pourquoi ?
- 10) Êtes-vous recherché par les autorités ? Avez-vous déjà fait de la prison ?
- 11) Quels sont vos rêves ?
- 12) Acceptez-vous l'autorité ?
- 13) Faites-vous un rêve / cauchemar récurrent ? Lequel ?
- 14) Quelle est votre nourriture / boisson préférée ? Détestée ?
- 15) Avez-vous des manies ou des tics ?
- 16) Racontez votre première histoire d'amour.
- 17) Quelle serait pour vous votre mort idéale ?
- 18) Avez-vous eu un animal familier ?

- 19) Quel serait pour vous un moment parfait ?
- 20) Avez-vous un objet fétiche ?
- 21) Racontez une expérience importante qu'a vécue votre personnage.
- 22) Faites un portrait chinois : si vous étiez..., vous seriez ?
(complétez les pointillés par : un objet, un livre, une fleur, une chanson, une arme, une couleur, une saison, un personnage, un endroit, un végétal, un animal, un plat, un vêtement, une pièce, etc.)
- 23) Avez-vous une devise ?

