

Songe

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



Introduction à l'univers de Songe



UN JEU DE RÔLE AMATEUR DE PIERRE GAVARD-COLENNY



Songe

Introduction à l'univers de Songe

Cinquième édition (bêta), janvier 2012.

Écriture et maquette : Pierre Gavard-Colenny

Ce livret est destiné aux joueurs de *Songe* qui désireraient en apprendre plus sur l'univers de jeu. Il contient les informations minimales sur celui-ci. Les Conteurs sont invités, eux, à lire le *Livre des Brumes*, qui détaille de manière plus approfondie l'univers et en révèle ses secrets.

Le monde du Songe en quelques mots

Imaginez un océan de brumes. Un océan infini. Maintenant, imaginez que cet océan s'étale dans toutes les directions : droite, gauche, haut, bas, devant, derrière. Un monde entier composé de brumes...

Dans ces brumes se trouvent des mondes, comme des îles situées çà et là. Ces mondes, appelés **Rivages**, sont très divers, en taille comme en atmosphère. Certains ne contiennent qu'un petit village, parfois une seule maison. D'autres contiennent des pays entiers. Et tous ces mondes sont reliés entre eux par des passages traversant les brumes appelés **Chemins de Glace**...

Les personnages incarnent, pour diverses raisons, des **Arpenteurs des Brumes**. Destinés à voyager inlassablement de Rivage en Rivage, ils exploreront des mondes sans cesse différents, tour à tour drôles, enchanteurs, effrayants, mystérieux ou grinçants...

La vie est un Songe...

DES RIVAGES

Îles perdues dans l'océan sans fin des Brumes, les Rivages sont présents en nombre infini. Aussi loin qu'il aille dans le Rêve ou le Cauchemar, le voyageur trouvera toujours une terre où poser le pied, de nouveaux lieux à explorer.

Qu'ils ne fassent que quelques aunes de long, qu'ils aient la taille d'un grand champ ou qu'ils soient grands comme des continents entiers, les Rivages varient infiniment en étendue. Leur diversité est immense : certains sont composés d'Empires civilisés ; certains ne contiennent que de petites communautés paysannes autarciques ; certains comportent de nombreux royaumes en guerre les uns contre les autres ; certains ne sont peuplés que par des tribus de primitifs ; certains ne sont formés que d'un monastère isolé ; certains même sont déserts...

Malgré cette variété, les Rivages ont, en général, des aspects que l'on retrouve un peu partout. Ainsi, ils sont plats et ne forment pas de petites planètes, quoiqu'un effet d'optique pousse certains marins à les croire ronds. De plus, ils partagent un paysage céleste identique : l'Arpenteur voyageant de Rivage en Rivage reconnaîtra chaque nuit les mêmes étoiles et constellations.

D'un point de vue climatique, les Rivages sont complètement indépendants les uns des autres. Un Rivage chaud et désertique peut très bien avoir comme proche voisin un Rivage glacé en permanence, tout comme il peut côtoyer des Rivages tempérés. Les voyageurs sont régulièrement pris au dépourvu par les aléas météorologiques que suppose leur route ! Toutefois, il est souvent possible de se renseigner sur les Rivages voisins avant d'y diriger ses pas : la plupart des Rivages connaissent en effet les quelques Rivages qui les entourent, et des relations commerciales sont souvent créées entre deux contrées, ne serait-ce que pour se procurer des objets ou des denrées impossibles à obtenir localement.

De l'ambiance de Songe

Songe est un jeu héroïque, un jeu de cape et d'épée, et en même temps un jeu onirique... Pensez à un croisement entre *Les Trois Mousquetaires*, *Rêve de Dragon*, le cycle d'*Ambre*, *Alice au Pays des Merveilles*, les films d'Hayao Miyazaki, et vous ne serez pas bien loin de la vérité.

L'univers de jeu a été conçu avant tout pour une ambiance de style **cape et d'épée**. Duels, aventures galantes, complots et intrigues constituent la norme dans les Rivages. De vaillants mousquetaires luttent pour leur honneur ou celui d'une dame, élue de leur cœur. Des Arpenteurs au chapeau orné de somptueux panaches boivent, jouent et se bagarrent joyeusement dans des tavernes, pendant que leur laquais veille au grain. Des duellistes impétueux attendent la prochaine personne qui osera les provoquer. De subtils espions intriguent lors des bals royaux, tout en se pliant aux délicates règles de l'étiquette. Le courage, l'honneur, l'ambition sont les vertus par excellence de ce monde...

Enfin, il existe deux sortes de Rivages de nature très différente. La première est constituée des Rivages d'Ivoire, les Rivages du Rêve. Ce sont les Rivages que visiteront le plus les Arpenteurs des Brumes. La seconde est constituée des Rivages d'Ébène, les Rivages du Cauchemar, où les pires chimères et les plus grandes atrocités règnent en maîtres absolus.

DES BRUMES

Les Rivages sont entourés de toutes parts par les Brumes. Celles-ci sont une sorte de non-matière blanchâtre, immobile et inquiétante. Instinctivement, toute créature vivante qui approche les Brumes ressent une sensation bizarre, glaciale et très désagréable, qui est une sorte de signal d'alarme l'exhortant à s'éloigner d'elles.

Des Chemins de Glace

Les Rivages, en nombre infini, sont reliés entre eux par des routes plus ou moins étroites traversant les Brumes, créant de véritables labyrinthes : les Chemins de Glace, ainsi nommés à cause de la sensation perturbante de froid mêlé d'angoisse qu'éprouve l'Arpenteur lorsqu'il emprunte ces passages entourés de Brumes. Voyager de Rivage en Rivage peut s'avérer très pénible, le sentiment d'angoisse s'attaquant à toute personne s'approchant des Brumes. Néanmoins, de nombreux voyageurs bravent continuellement l'épreuve des Chemins de Glace. Au fil des ans, la sensation perturbante qui saisit les Arpenteurs dans les Brumes faiblit, leur permettant de voyager plus facilement. Mais même faible, ce sentiment reste présent, et fait office de signal d'alarme très utile. Car il va sans dire que s'écarter de la route est mortel...

Les Chemins de Glace peuvent parfois s'élargir en certains endroits, formant des « clairières » ou des « champs » (mais dans tous les cas, l'espace ainsi dégagé ne sera pas plus grand que quelques aunes).

Courageux sont les voyageurs qui osent s'aventurer dans les Chemins de Glace. Les Brumes les en dissuadent de manière assez efficace. Toutefois, certains ont une bonne raison de traverser les Brumes (les commerçants, pour ne citer qu'eux, font ainsi des affaires juteuses). Les personnages feront partie de ces voyageurs intrépides...

Une fois sortis des Brumes, les Arpenteurs ne conservent plus aucun souvenir de leur traversée des Chemins de Glace.

Difficile, dès lors, de revenir sur ses pas sans se tromper de chemin... sauf si l'on a pensé à faire un plan des différents embranchements rencontrés sur le chemin, ou à s'en procurer un avant de partir !

Des Passeurs

Ils sont l'exception à la règle de la perte de mémoire accompagnant la sortie des Brumes. Inexplicablement, certaines personnes possèdent le don de se souvenir de tout ce qui se passe sur les Chemins de Glace. Généralement, ces dernières deviennent des Passeurs, des guides accompagnant contre rémunération des personnes dans le labyrinthe des Chemins de Glace. On trouve le plus souvent au moins un Passeur par Rivage, connaissant la route menant à un ou deux Rivages voisins et permettant de donner des renseignements sur eux.

Dans certains gros Rivages, les Passeurs se sont organisés en guildes, développant un véritable marché pour voyageurs et touristes en mal de pays exotiques. Ils se livrent même parfois à une lutte acharnée entre confrères, à coups de brochures, cartes, prix attractifs et cadeaux, afin de s'approprier le plus de clients possible...

Vivre près des Brumes

La plupart du temps, les personnes habitant à proximité des Brumes vivent dans la crainte constante de ce qu'il pourrait en sortir. Il est toutefois rare que des créatures maléfaisantes en jaillissent, mais tout le monde se souvient d'une histoire ou d'une autre du temps jadis qui narre la lutte contre un monstre surgi des Brumes et massacrant les gens aux alentours... De plus, certains villages (et même certaines cités) sont construits aux abords mêmes des Brumes ; l'ambiance régnant dans ces lieux est très lourde et pesante, et leurs habitants vivent dans une angoisse permanente, générée à la fois par la présence des Brumes et par ce qui pourrait en sortir un jour ou l'autre, mais curieusement, ces habitants semblent encore plus angoissés par l'idée de s'en aller des abords des Brumes...

C'est pour cette raison que les voyageurs sont parfois traités avec suspicion (peut-être sont-ils des créatures maléfiques déguisées, on ne sait jamais), d'autant plus que rares sont ceux qui sont capables de raconter ce qu'ils ont vu dans les Brumes. Les Passeurs, en revanche, sont traités avec res-

Le Valsebrumes

Le Valsebrumes est un phénomène se produisant régulièrement dans les Brumes. Lorsqu'il survient, certains Arpenteurs, de manière aléatoire et imprévisible, disparaissent purement et simplement du lieu où ils se trouvaient. Ils deviennent petit à petit de moins en moins réels, se fondant dans la Brume environnante, avant de disparaître vers une autre région des Brumes, et parfois de laisser place à un autre Arpenteur arrivant de la même manière que l'autre s'est volatilisé ! Toutefois, si pareil échange il y a, cela n'arrive que si les personnes accompagnant l'Arpenteur avant et après le Valsebrumes sont déjà bien connues de lui, et que les deux Arpenteurs échangés sont présents au même moment dans les Brumes (peu importe leur éloignement l'un de l'autre). Il arrive aussi qu'un Arpenteur apparaisse aux côtés d'anciens compagnons de route sans que l'un d'eux ne s'évapore, ou au contraire qu'un des Arpenteurs s'évanouisse dans les Brumes sans que personne ne vienne le remplacer...

Ivoire et Ébène

Ces villes fabuleuses (ou Rivages entiers, d'après certains) sont une des légendes les plus courantes dans le Songe. On entend souvent parler d'une personne qui connaîtrait une personne qui en connaîtrait une autre qui y serait allé, mais la réalité est que ces Rivages restent bien mystérieux.

pect, car ce sont les seules personnes qui puissent prévenir le village d'un danger approchant. Chaque ville et village situé à proximité immédiate des Brumes possède au moins un Passeur, chargé de patrouiller régulièrement sur les Chemins de Glace pour repérer des menaces éventuelles.

DES LIMBES

Ce nom désigne un phénomène mystérieux. Parfois confondues avec les Brumes, les Limbes en diffèrent néanmoins considérablement dans le principe. Prenant la forme d'un brouillard vert pastel, elles sont animées de lents mouvements, comme douées d'une vie interne singulière, et parcourues de bizarres reflets chatoyants. Leur vue est apaisante, et les sages passent de longues heures à méditer face à elles. La limite entre les Brumes et les Limbes est parfois très ténue, et ce n'est que le sentiment de malaise qui indique la présence des Brumes.

On prétend qu'il est possible de se déplacer dans les Limbes et d'y trouver des choses fantastiques, comme des Rivages entiers disparus voilà des centaines d'années.

Des Arpenteurs des Brumes

Arpenteurs. Ainsi sont appelés les voyageurs qui vont de Rivages en Rivages en traversant les Chemins de Glace. On les appelle parfois les « poudreux », car ils sont souvent recouverts de la poussière accumulée lors de leurs voyages. Ils ont souvent « quelque chose en plus » que les habitants du Songe ordinaires. Ils peuvent par exemple faire des choses hors du commun, héroïques, des actes que l'on nomme parfois « Éclats ». Ce sont en fait les personnages principaux du Rêve, ses Champions.

DES ÉCLATS DE SONGE

Les Éclats de Songe (appelés uniquement « Éclats » par la plupart des habitants du Songe) sont des actions extraordinaires que peuvent accomplir les Arpenteurs des Brumes. Se battre sur un fil sans être déséquilibré, rendre comestible un caillou, prendre le visage de quelqu'un... autant d'exem-

ples d'Éclats parmi les milliers existant chez les Arpenteurs !

Les Éclats sont comparables à des « tours » de magie, si ce n'est que, généralement, les Arpenteurs n'en connaissent qu'une poignée.

VOYAGER...

Le voyage fait partie intégrante de la vie des Arpenteurs. Quelles que soient leurs motivations initiales (se reporter au Guide du Joueur), ils ressentent tous en eux le besoin d'arpenter le Songe. Peut-être un jour finiront-ils par apprendre ce qui se cache dans les coulisses de leur univers, et seront-ils amenés à le défendre activement...

Mais ce jour-là est encore loin, et il leur faut en attendant profiter de la vie, des Rivages et des mystères qu'ils renferment...

La population du Songe

La population du Songe est, dans sa grande majorité, constituée d'humains. Ceux-ci ont parfois des caractéristiques singulières (peau exotiquement colorée, longévité exceptionnelle, ou bien encore oreilles disproportionnées, etc.), mais dans leur ensemble, ils forment l'essentiel des habitants des Rivages.

Toutefois, de nombreuses autres races civilisées peuplent le monde du Songe : nains, gnomes, Animains, habitants du Petit Peuple, trolls, etc., ne sont pas rares ! Il n'est d'ailleurs pas inhabituel de voir des communautés non-humaines se mêler aux cités ou villages des hommes ; la plupart des races vivent en bonne intelligence, malgré les petits différends ethniques qui les opposent parfois (il est à noter cependant que cette « bonne intelligence » se détériore rapidement dans les Rivages d'Ébène...). Là encore, ces grands ensembles peuvent se subdiviser en plusieurs groupes ethniques (elfes à la peau jaune, gnomes à la peau noire, etc.).

DES ANIMAINS

Il existe de nombreuses races d'Animains, qui sont un

croisement d'hommes et d'animaux. Les Animains ont un corps aux proportions humaines, et une tête animale anthropomorphe. Ils ont une colonne vertébrale, disposent de pouces opposables aux autres doigts, marchent debout, et ont une vision stéréoscopique (ils ont les yeux sur le devant du visage, et non pas sur les côtés). La plupart des Animains ont une queue, qui est un membre à part entière. Les Animains à fourrure sont, de loin, les plus nombreux (hommes-tigres, hommes-renards, hommes-loups, hommes-chats, etc.), mais il existe aussi quelques races plus rares (hommes-batraciens, hommes-salamandres, hommes-oiseaux, etc.). Il n'est pas rare de rencontrer dans la rue un homme-tigre allant boire un coup dans une taverne !

Les Animains d'espèces différentes ne peuvent pas avoir d'enfants entre eux, mais un Animain peut avoir un enfant avec un(e) humain(e) (dans ce cas, l'enfant qui naîtra sera Animain, ou, beaucoup plus rarement, Macédoine — voir ci-dessous). Les mariages entre cousins sont courants, cela étant dû au nombre souvent peu important d'Animains de la même espèce sur un Rivage donné. Enfin, les mariages mixtes entre Animains d'espèces différentes sont possibles et socialement acceptés à peu près partout (quoique plutôt rares), même s'il faut que le couple recoure à l'adoption pour avoir une descendance !

Les Animains sont appelés par tous les autres peuples Sires ou Dames. On parle ainsi de « Sire-Chat », ou de « Dame-Renard », pour désigner un membre de leur peuple.

Les Macédoines sont, quant à eux, des humains possédant une ou deux caractéristiques animales, parfois peu visibles. Ainsi, un Macédoine peut posséder une queue, ou des oreilles animales, tout en semblant par ailleurs tout à fait humain. Les Macédoines sont néanmoins assez rares, et sont considérés un peu partout comme des « bâtards ».

DES BOHÉMIENS

Peuple énigmatique, les Bohémiens inspirent le plus souvent peur et rejet chez les habitants des Rivages, et ce d'autant plus qu'ils sortent le plus généralement des Brumes. Habillés de vêtements colorés, ils ont la peau sombre et les yeux noirs — tout comme leurs cheveux, qu'ils ont raides pour la plupart — et parfois plissés.

Ils se nomment entre eux gypsys, par opposition aux non-bohémiens, les gadjés (au singulier : gadjo).

Des Somnambules

Régulièrement, on voit sur les routes des personnes ternes, au regard éteint, marchant inlassablement. Ces personnes sont appelées des Somnambules. La plupart du temps, il s'agit d'humains. Les Somnambules parlent très peu, d'une voix effacée. Leurs buts sont étranges et incompréhensibles pour les autres habitants du Songe. Ils recherchent généralement un objet bien précis, qu'ils délaissent une fois trouvé. Ils ne savent pas dire d'où ils viennent, mais ils savent qu'ils y retourneront après avoir accompli leur « quête ».

On les dits immortels, voyageant en clans regroupant une poignée de familles, et se déplaçant en roulottes sur les routes des Rivages.

De la magie

OÙ L'ON PARLE DE L'ORIGINE DE LA MAGIE.

La magie fait partie intégrante du monde du Songe. Certaines personnes sont capables de la manipuler, mais beaucoup s'en abstiennent, par peur des conséquences. Utiliser la magie consiste en effet à modifier la réalité du Songe, à provoquer des Brisures du Songe, ce qui peut, de temps à autre, se révéler hasardeux. De plus, la magie a souvent un coût, qui peut s'avérer lourd...

Le Songe entier est animé d'une force appelée **mana** : Brumes, peuples, bâtiments, arbres, animaux, etc. Tout. Le mana crée le Songe et ordonne les Brumes. Tout l'art de la magie consiste à transformer ce mana d'une manière ou d'une autre, à donner une impulsion à cette énergie pour altérer la réalité environnante.

Chaque être vivant possède en lui du mana, qui est nommé **Imago** : c'est cette force intérieure qui permet aux mages de manipuler le mana extérieur, par l'intermédiaire du **langage**.

Le sort qui va être lancé doit être formulée dans la tête du mage, qui doit se concentrer — et en réalité, tout l'art de la magie consiste en cela : formuler le sort. Cependant, cette formulation est délicate, car elle repose sur des principes abstraits et une langue disparue, le Camélia (voir page 16, Des langues). **La magie est en effet intégralement fondée sur le langage**, quelle que soit sa forme. Elle consiste à manipuler le mana en utilisant *le langage du monde*, le langage qui ordonne le monde. Cela peut se concrétiser par l'utilisation de formules orales, de rituels, etc., mais dans tous les cas, il se produit la même chose : consciemment ou inconsciemment, le mage *formule* dans le langage du monde l'effet qu'il désire voir se produire. L'effet voulu est obtenu si le magicien maîtrise bien le langage, et les « mots » correspondants

En termes de jeu, cela est représenté par des mots-clés écrits en français, seul moyen de retranscrire très approximativement le « langage du monde ». Reportez-vous au

chapitre « La Magie » dans le *Livre des Règles* pour plus d'informations.

Les mages utilisent souvent des effets visuels (ils agitent une baguette, les mains, un objet, etc.) ou auditifs (une formule magique) devant d'autres personnes pour que la magie fonctionne. Jeter de la poudre aux yeux des témoins de la scène permet semble-t-il de les convaincre qu'un mage est réellement là, et qu'il va se produire quelque chose... C'est également pour cela que les mages prononcent souvent des mantras, des syllabes ou des phrases sacrées ayant selon eux un pouvoir spirituel, et que les témoins considèrent comme tels.

OÙ L'ON PARLE DES FORMES DE MAGIE

Il existe de très nombreuses formes de magie, fonctionnant néanmoins toutes sur le même principe : le langage et la formulation. Que cette formulation soit orale ou non, qu'elle passe par des accessoires ou non, le langage est derrière tout.

Le mana existe aussi à l'état brut dans la nature, sous forme de champignons, de mousses ou encore de cristaux. D'une couleur verte surnaturelle, il est aisément reconnaissable. Certaines créatures (comme les faës) sont d'ailleurs constituées de mana brut, et sont parfois entourées d'un faible halo de couleur verte caractéristique.

Le mana est traditionnellement considéré par les mages comme un des éléments primaires aux côtés de la terre, de l'air, de l'eau et du feu.

Par exemple, **la magie des rimes** ne fonctionne que si le mage formule oralement un sort dont les vers riment entre eux. Le mage est persuadé que ce sont ses rimes qui déclenchent le sort. En réalité, c'est d'une part la croyance en le fait que ce système fonctionne, et d'autre part la formulation inconsciente de l'effet dans l'esprit du mage, qui rendent le sort possible. Le mage formule inconsciemment son sort dans le langage du monde, qu'il restitue sous une forme sonore différente.

La magie des permutations fonctionne de la même façon : un mage permute une syllabe du mot désignant un objet pour changer ce mot en un autre, et l'objet qui est en face de lui se transforme également. Par exemple, en changeant le mot « chat » en « rat » (changeant une syllabe du mot), le mage peut changer un chat en rat ! Là encore, tout se passe dans l'inconscient du mage, qui formule dans le langage du monde, sans le savoir, son souhait de voir le monde changer.

Il existe d'innombrables autres formes de magie dans le Songe : **l'oniromancie** permet d'influer sur les rêves des autres, ou d'en faire sortir quelque chose de tangible ; **la magie du Sable** permet de lire l'avenir de quelqu'un dans le

sable ; **la magie des Nœuds** permet de réaliser un souhait à chaque fois qu'un nœud d'une écharpe est dénoué, etc.

Mais le point commun entre toutes ces formes est le langage, et la formulation d'une croyance dans l'esprit du mage à l'aide du langage du monde.

OÙ L'ON PARLE DU MATÉRIEL

En théorie, il n'est besoin de rien pour pratiquer la magie. Néanmoins, les rituels, talismans, etc., aident à focaliser la croyance, et permettent de mieux réussir (surtout en présence de personnes qui ne pratiquent pas la magie : il faut que les spectateurs voient qu'il y a bien un magicien près d'eux pour qu'ils puissent accepter le changement dans l'environnement).

C'est la raison pour laquelle les mages portent parfois des vêtements voyants, distinctifs, et se bardent d'objets insolites censés annoncer leur qualité de mage.

OÙ L'ON PARLE DU PRIX À PAYER

La magie a toujours un coût pour le mage.

L'énergie nécessaire au lancement du sort, le mana, est tirée de l'environnement. Lorsqu'elle ne suffit pas, et que le sort lancé est trop puissant, le magicien doit tirer ces forces de son propre mana, l'imago, avec des conséquences désastreuses pour lui...

Mais même lorsque le mana environnemental est suffisant, il y a toujours un prix à payer. Le Songe ne se laisse pas faire, et réclame aux mages les moins puissants (les Tiers Rêveurs) des compensations pour chaque acte de magie accompli. Le mage prend conscience du prix une fois le sort lancé : cela lui semble évident, et s'il est sage, il payera le prix. Qu'il s'agisse de planter un arbre chaque jour pendant un mois, de sacrifier quelqu'un, le prix à payer peut s'avérer à chaque fois différent (toutefois, il est plus courant qu'un mage doive s'acquitter régulièrement d'un même prix : ainsi, un Tiers Rêveur pourra, par exemple, devoir verser un peu de son sang à chaque sort ; ou bien il devra s'arracher un cheveu, ou encore enlever les mauvaises herbes qu'il rencontre sur sa route...). Cela donne aux mages tout un ensemble de comportements étranges, qui déstabilisent les personnes qui n'y sont pas habituées. Les mages qui ne paient pas le prix voient le Songe se retourner contre eux, et cela n'est généralement pas bon signe.

La vie est un songe... (suite)

DU TEMPS

Chaque journée est divisée en 16 heures de 60 minutes chacune. Mais les minutes du monde du Songe, contrairement à celles auxquelles nous sommes habitués, comptent 90 secondes. Une heure du monde du Songe équivaut donc à une heure et demie dans notre monde. Le terme « midi » est utilisé pour désigner le milieu du jour, et « minuit » pour désigner le milieu de la nuit.

Chaque semaine comporte sept jours : Dodéol, Rédéol, Midéol, Fadéol, Soldéol, Ladéol, Sidéol.

Chaque mois comporte quatre semaines, qui correspondent exactement aux révolutions lunaires. Ces semaines sont désignées par les quatre points cardinaux ; dans l'ordre : Nord, Est, Sud, Ouest.

L'année est composée de douze mois, appelés Prime (janvier), Seconde (février), Tierce (mars), Quarte (avril), Quinte (mai), Sixte (juin), Septime (juillet), Octave (août), Ennéade (septembre), Décime (octobre), Onzéade (novembre), Dodéade (décembre).

Ainsi, on peut désigner un jour précis en indiquant d'abord le nom du mois, puis le jour de la semaine, puis enfin la semaine. Ex : Décime Midéol Nord. En pratique, nombre de personnes, cependant, numérotent les jours du mois de 1 à 28, et l'on entendra souvent « Décime 3 Midéol »...

Le temps est calculé de la même façon sur tous les Rivages. Il peut s'écouler différemment selon les Rivages, mais cela est plutôt rare, et se produit surtout dans les territoires de l'Insomnia. De même, les saisons s'écoulent dans les Rivages de manière normale — d'abord l'hiver, puis le printemps, l'été, et enfin, l'automne, mais cet ordre est parfois inversé, voire totalement aléatoire, dans les territoires de l'Insomnia.

Le Grand Cataclysme sert de datation 0 pour tous les Rivages. Nous sommes actuellement en l'an 1215... Certains Rivages ont pris l'habitude de donner un nom aux années, en plus de la datation courante. Il n'est pas rare d'entendre parler dans un Rivage de « l'année de l'Inondation », par exemple, au lieu de « l'année 1199 ».

Mesurer le temps

Beaucoup de Rivages ont développé de grandes horloges permettant de mesurer le temps. Toutefois, ces dernières sont très encombrantes et très coûteuses. Seuls quelques Rivages de l'ère de la vapeur ont réussi à créer des montres goussets.

Deux fois par an, au solstice et à l'équinoxe, le soleil et la lune restent pendant deux heures fixés à leur zénith. Durant ce temps, la magie des Arpenteurs ne fonctionne plus : il est impossible de lancer un seul sort. Curieusement, ce phénomène n'affecte aucunement les sortilèges en cours ou les objets magiques. Il empêche juste de nouveaux sorts d'être lancés...

DU PAYSAGE CÉLESTE

Curieusement, les cieux semblent être à peu près les mêmes dans quelque Rivage où l'on se trouve. On y trouve un seul soleil et une seule lune (appelés le Soleil et la Lune, comme dans notre monde), et des constellations quasiment identiques d'un Rivage à l'autre. Toutefois, le paysage céleste change subtilement au fur et à mesure que l'on s'avance dans les territoires de l'Insomnia. Nombreux sont les récits de voyageurs déclarant avoir visité des contrées au ciel nocturne illuminé par plusieurs lunes et des étoiles devenues folles.

DE LA TECHNOLOGIE

La plupart des Rivages vivent dans une époque située entre notre Moyen-Âge et notre Renaissance. Toutefois, il existe certains Rivages isolés qui vivent à l'ère de la vapeur, et qui possèdent de fantastiques et étranges machines...

Les boussoles fonctionnent correctement dans les Rivages, indiquant le Nord géographique malgré l'absence de pôle magnétique, et les notions de longitude et de latitude existent — ce qui rend la cartographie possible. Les habitants du Songe utilisent pour les calculer un point de repère, constitué dans la plupart des cas par la capitale ou la plus grande ville du Rivage.

CARTOGRAPHIE DES RIVAGES

De nombreux Rivages sont cartographiés, mais plus nombreux encore sont ceux qui ne le sont pas. Des Arpenteurs, les Cartographes, se sont spécialisés dans cette entreprise, et vendent leurs cartes à un prix d'or aux personnalités les plus riches des Rivages qu'ils visitent. Ils fabriquent également, en général, des cartes moins complètes à destination de Passeurs qui les revendent aux aventuriers venant de mettre le pied dans leur Rivage...

DE L'ARGENT

Il existe un système monétaire commun à tous les Rivages. Ce dernier remonte à des temps immémoriaux, et la plupart des savants pensent qu'il est l'héritage du Rivage Oublié. Il existe quatre types de pièces différentes : le Florin (Flo), la Couronne (Co), la Pistolet (Pis) et le Sou (s). Un Florin vaut 10 Couronnes, une Couronne vaut 10 Pistoles,

et une Pistolet vaut 20 Sous. Ces pièces sont frappées de dessins différents selon les Rivages, mais elles ont des caractéristiques communes : ainsi, les Florins sont des pièces d'or rondes de taille moyenne, les Couronnes des pièces d'argent rondes plus petites que les Florins, les Pistolet des pièces d'argent de forme octogonale, et les sous des pièces de cuivre rondes percées d'un trou au milieu.

Quelques Rivages isolés utilisent des systèmes différents. Ainsi, certains Rivages n'entretenant que peu de contacts avec les autres pratiquent-ils le troc, par exemple.

DES UNITÉS DE MESURE

Les unités de mesure des Rivages sont quelque peu différentes du système métrique. Voici quelques indications qui vous permettront de mesurer distances et liquides :

Longueurs et distances terrestres

- 1 pouce = 25 cm.
- 1 coudée = 2 pouces = 50 cm.
- 1 pas = $\frac{1}{2}$ pied = 1,5 m.
- 1 pied = 12 pouces = 2 pas = 3 m.
- 1 aune = 20 coudées = 10 m.
- 1 mille = 1,5 km.
- Une lieue = 3000 pas = 4,5 km.

Distances maritimes

- 1 encablure = 200 m.
- 1 nœud = 1 km.
- 1 mille marin = 7 km.

Liquides

- 1 chopine = 0,5 l.
- 1 pinte = 1 l.

Poids

- Une livre = 500 g.
- Une once = $\frac{1}{10}$ livre = 50 g.

DE LA MÉDECINE

La médecine du monde du Songe est relativement plus

Voilà, pour vous aider, un moyen d'estimer la valeur de la monnaie du Songe :

- 1 sou = de 20 c. à 1€ environ.
- 1 Pistolet = de 3€ à 15€ environ.
- 1 Couronne = de 35€ à 100€ environ.
- 1 Florin = 350€ environ.

évoluée que celle de notre Moyen-Âge. En effet, les gens savent comment éviter les infections (faire bouillir l'eau, changer les linges). Et la magie aide souvent à soigner blessures et maladies.

DES LANGUES

Dans le monde du Songe, tous les habitants ont au moins une chose en commun : ils parlent tous la même langue, appelée le Koinè. Ce phénomène est assez étrange, et là encore, les savants y voient une preuve de leur théorie du Rivage Oublié. Le Koinè est syllabaire (il s'écrit avec des signes qui représentent des syllabes, et non des lettres ou des mots), possédant une écriture de type « elfique », mais correspond au français tel qu'on le parle dans notre monde. De nombreux peuples ont développé en parallèle de cette langue universelle une langue propre, utilisée comme langue principale. Mais le langage commun est compris et parlé par tous.

Les seules différences que l'on peut trouver entre deux personnes qui parlent le Koinè viennent de l'accent et du lexique. En effet, chaque Rivage a pu développer un vocabulaire spécifique concernant les titres de noblesses, les noms de fruits ou de légumes locaux, etc. De plus, la façon de prononcer le Koinè peut différer légèrement d'un Rivage à l'autre, sans toutefois gêner la compréhension.

Les savants pensent également que le Koinè n'est que la déformation d'une autre langue pure dont les mots devaient refléter exactement ce qu'ils étaient censés représenter. Cette langue légendaire est appelée le **Camélia**. Personne ne l'a jamais entendue, mais les traces écrites de cette langue sont encore présentes dans tous les Rivages, sous forme d'idéogrammes très proches de ceux du japonais moderne (ces idéogrammes sont lisibles par des personnes très instruites, mais ils ne peuvent être prononcés qu'en Koinè, la prononciation du Camélia n'étant connue de personne). Ils sont beaucoup utilisés dans la calligraphie, mais aussi dans la conception de parchemins de protection divers.

Le Camélia est sûrement le langage du Rêve, celui qu'utilisent sans s'en apercevoir les mages. Le paradoxe est que personne ne peut prononcer cette langue idéale, on ne peut que la *penser* !

Enfin, il faut préciser ici que la plupart des personnes habitant le monde du Songe sont alphabétisées. Cela est dû à une tradition très forte de l'enseignement du Koinè, qui est à la base de tous les échanges (culturels, économi-

ques, politiques, etc.) entre Rivages. Il existe des écoles un peu partout. De plus, l'imprimerie s'est développée dans de nombreux Rivages, permettant la libre circulation d'œuvres écrites en très grand nombre, et à prix raisonnable.

DU LANGAGE

Les habitants du monde du Songe utilisent un langage beaucoup plus emphatique et formel que le nôtre. Ils n'utilisent que rarement les abréviations et raccourcis de langage, et s'attachent à tout prononcer de la façon la plus claire possible. Ainsi, vous ne les entendrez jamais dire « j'comprends pas » — ils prononceront « je ne comprends pas », voire « je ne comprends point. » Ils emploient également de nombreux mots, expressions et tournures désormais désuets (comme l'imparfait du subjonctif). L'éloquence est un trait commun à tous les Arpenteurs des Brumes !

De plus, ils tendent à exprimer leurs émotions de façon clairement plus marquée. Ils ponctuent leurs discours de jurons marquant la colère, la surprise, la tristesse, etc. Les « Malédiction ! », « Palsambleu ! », « Mon Dieu ! » sont monnaie courante, ainsi que les mots considérés comme rares en Français moderne.

Bien entendu, il existe de nombreuses exceptions aux habitudes énoncées ci-dessus. Certaines catégories de population, ou certains peuples, utilisent un langage nettement moins élevé (citons les paysans, les trolls, les voleurs urbains, les marins, etc.) et n'hésitent pas à avaler les mots et employer des jurons nettement plus grossiers et vulgaires...

Encore une fois, ce qui est présenté ici est valable dans la plupart des Rivages d'Ivoire, mais nombre de Rivages ont des « ambiances » et des « coutumes » différentes !

Voilà quelques exemples de mots et expressions employés par les habitants du Songe : Canaille, scélérat (salaud), infâme, Ma parole ! (Ça alors !), Malédiction ! (Merde !), félon, Palsambleu !, Juste ciel !, Diantre !, Peste !, Fi !, Parbleu !, Pardi !, nenni, Baste ! (Cela suffit), Morbleu !, Sapristi !, Tudieu !, bigre !, faquin !, Nous sommes faits !, Mordious !, etc.

De la religion

UN MONDE ANIMISTE

La plupart des habitants des Rivages ont une religion animiste : ils croient aux âmes et aux esprits de la nature et des objets, mais aussi des animaux.

Le culte des ancêtres, qui sont la plupart du temps très respectés par les vivants, est également très présent.

On trouve un peu partout dans les Rivages de petits autels, temples ou statues au beau milieu de la nature. Ces constructions sont dédiées aux Esprits de la nature (esprit d'une cascade particulière, d'une pierre sacrée, etc.) ou aux

ancêtres des habitants du coin. Il est très fréquent de venir y déposer des offrandes (fleurs, nourriture, etc.) en témoignage de respect, et souvent en tant qu'actes propitiatoires.

Du Créateur

Certaines personnes, minoritaires, pensent que le monde est trop parfait et ordonné pour être le fruit d'une multitude de Dieux. Elles ont donc abouti à l'idée que le monde avait été créé par une seule et même divinité, qu'elles appellent le Créateur...

D'autres personnes encore croient que le Créateur *est le monde du Songe lui-même*, ce qui revient à vrai dire au même...

DES DIEUX

Les Dieux Anciens sont les dieux des grands principes, Ils sont bien plus vieux que les Dieux actuels, mais également bien moins puissants qu'eux, et n'interviennent pour ainsi dire jamais dans la vie des habitants des Rivages...

Les **Dieux**, eux, sont très proches des personnes qui les vénèrent. Le nombre de Dieux est élevé, et ces derniers peuvent parfois accorder à leurs fidèles des dons, ou, de manière temporaire, certains pouvoirs.

Il existe, tout particulièrement, un Dieu des Brumes, étrange croisement entre un Dieu et un Dieu Ancien. Les voyageurs le prient souvent avant d'entrer dans les Brumes ; un autel lui est d'ailleurs consacré à l'entrée de nombreux passages.

Des Terres du Cauchemar

Un hurlement déchire la nuit... La lune, pleine et menaçante, envoie ses pâles rayons éclairer un sinistre château en ruines, sur les hauteurs d'un pic inaccessible, dans l'air glacial de l'hiver... La Brume commence à se déplacer et dévore tout sur son passage... Les peurs prennent peu à peu forme et viennent hanter les landes... Bienvenue dans les Rivages du Cauchemar !

LE CAUCHEMAR

Comme leur nom l'indique, les Rivages du Cauchemar matérialisent tous les aspects possibles des cauchemars. Dans certains, tout est clairement cauchemardesque : des monstres rôdent, les paysages sont corrompus, les habitants sinistres et menaçants... Dans d'autres, le cauchemar prend des formes bien plus subtiles : petit à petit, la vie des Arpenteurs vire au cauchemar. Des événements horribles se produisent, les amis des personnages révèlent une nature sombre et de noirs desseins insoupçonnés jusque là, et la terreur s'empare

lentement du coeur de l'Arpenteur le plus solide...

De L'insomnia

Plus l'on s'éloigne d'Ivoire ou d'Ébène, plus la réalité environnante faiblit. Le nombre de Brisures du Songe augmente, jusqu'à ce que le Songe lui-même ne soit plus qu'une suite ininterrompue de Brisures. Des événements improbables ont lieu à tout instant, et les lois naturelles deviennent folles. Les Arpenteurs qui pénètrent dans les territoires de l'Insomnia changent progressivement, pour finir par devenir aussi fous que l'environnement... Les animaux se mettent à parler philosophie, les poissons volent dans les airs, les maisons de pain d'épice deviennent monnaie courante, les monstres apprennent à être civilisés, les savants fous sont légions, etc.

Les territoires de l'Insomnia forment un monde bizarre, drôle et décalé du côté du Rêve. Mais du côté du Cauchemar, ironie, humour noir et grinçant prévalent...

De l'honneur et de la galanterie

Le concept d'honneur est extrêmement important chez la plupart des habitants du Songe. Le mot a perdu de sa force dans notre société ; mais dans celle du Songe, le mot « honneur » se trouve au centre de toute relation. L'honneur pousse à épargner ses ennemis, à tenir sa parole, à protéger les faibles, à être courtois envers les femmes, et à prendre le parti de ses amis. Ce sont ces actions qui établissent la réputation de quelqu'un.

Bien sûr, conserver son honneur n'est pas toujours chose aisée. Généralement, cela implique nombre de duels au clair de lune (voir « Du Duel », page suivante). Mais des individus peu scrupuleux utilisent le mensonge, la tromperie, voire l'assassinat, pour préserver leur honneur à tout prix !

La galanterie, quant à elle, est une forme d'honneur que les hommes pratiquent envers les femmes en société, et tout manquement à la galanterie peut être sujet à un duel pro-

voqué par un témoin de la scène. Être galant implique un certain nombre de choses qu'il faut faire ou ne pas faire en présence d'une dame. Il ne faut pas blesser son honneur (insultes, manque de respect, etc.), ni être violent envers elle, par exemple, alors qu'il faut être son obligé, lui tenir la porte, être poli, etc.

Honneur et galanterie sont deux concepts-clés du Songe lorsque l'on est en société. On ne manque jamais à sa parole (d'où l'expression « être un homme/une femme de parole »), on préférerait mourir plutôt que d'y manquer — on jure souvent sur ce que l'on a de plus cher au monde. Bien entendu, ces règles sont surtout valables en société, et sur les Rivages d'Ivoire — il en va souvent bien différemment dans les Rivages d'Ébène ou dans les territoires de l'Insomnia !

DU DUEL

Les duels servent à préserver l'honneur de quelqu'un. La plupart du temps, ils ont lieu à la rapière et au premier sang. Mais ils peuvent utiliser d'autres armes, aller jusqu'à la défaite totale de l'adversaire, et même jusqu'à la mort... Les causes du duel sont nombreuses. On peut se battre pour laver une insulte faite à soi-même ou à sa famille, pour défendre l'honneur d'une femme (généralement, pour laver les rumeurs sur sa vertu, ses liaisons extraconjugales, etc.), pour laver une accusation portée à tort (lâcheté, vol, etc.), ou encore pour défendre quelqu'un de plus faible que soi.

Certaines personnes prennent plaisir à provoquer leur entourage par des insultes, des allusions ou autres, juste pour croiser le fer !

Une fois le duel terminé, le perdant accepte sa défaite, et les deux duellistes considèrent que l'affaire est réglée une bonne fois pour toutes, et aucun des deux ne devra revenir dessus.

Le duel obéit à un code très précis. Ainsi, il faut d'abord défier la partie adverse (verbalement, par écrit, ou encore en souffletant avec un gant la joue de l'adversaire). Refuser un défi est le signe d'une extrême lâcheté — un acte déshonorant. Les femmes, les enfants et les vieillards peuvent se faire représenter par un « champion ».

Le défié choisit son arme (dans la grande majorité des cas, une rapière), le lieu et l'heure de l'affrontement (les bonnes manières font que le défié doit demander réparation dès qu'il le peut). Ensuite, chaque duelliste doit choisir un

témoin, qui devra assister au duel et se battre à la place du duelliste en cas d'incapacité de ce dernier.

Enfin, la personne qui défie choisit les modalités du combat (au premier sang, jusqu'à la défaite, jusqu'à la reddition, ou jusqu'à la mort).

Les témoins (appelés parfois « seconds ») doivent empêcher d'autres personnes d'intervenir lors du duel. Après que le témoin a vérifié l'arme de l'adversaire et la lui a présentée (« Messieurs, vos épées »), les duellistes se placent au centre de l'aire de combat dos-à-dos. Au signal d'un des témoins, déterminé au hasard (ou d'un tiers choisi par les deux témoins pour servir de juge impartial), ils avancent chacun de quatre pas, puis se retournent. Après un traditionnel « Saluez-vous ! » et « En garde ! », le combat commence, et s'achève lorsque la condition de victoire choisie par le provocateur est remplie (« Sang ! », « Défaite ! », « Reddition ! », ou un silence en cas de mort). Le juge ou le témoin demande alors « Considérez-vous avoir obtenu réparation, messieurs ? » ; le perdant peut alors choisir d'aller un cran plus loin s'il le désire (par exemple, si le duel était au premier sang, il peut choisir de le continuer jusqu'à reddition).

Les conditions du duel sont importantes. Le lieu, par exemple, peut être déterminant (bord d'un ravin, toit, rempart...), mais d'autres éléments peuvent l'être : météo (neige et pluie peuvent gêner les duellistes), vêtements (une cape peut protéger d'un coup), etc. Bien s'en servir peut être décisif lors d'un duel.

Il existe également dans certains Rivages ce que l'on appelle un « duel judiciaire », ou encore « jugement des Dieux », qui permet à un homme accusé par quelqu'un d'un crime de se laver de tout soupçon. Il a lieu dans un champ clos, autour duquel est tendue une corde pour contenir la foule. L'accusé se bat en duel avec l'accusateur ; s'il gagne, il pourra librement dire que c'était parce que les Dieux l'avaient jugé innocent, et son adversaire un menteur. S'il perd, c'est qu'il était réellement coupable des crimes qu'on lui a imputés, et que les Dieux ont voulu le punir...

Ce genre de duel reste quand même assez rare.

Duels. Gloire. Complots. Mousquetaires. Pirates. Amour.
Escrime. Aventure. Poursuites. Trahisons. Exploits...

Imaginez un océan de brumes. Un océan infini. Maintenant, imaginez que cet océan s'étale dans toutes les directions : droite, gauche, haut, bas, devant, derrière. Un monde entier composé de brumes...

Dans ces brumes se trouvent des mondes, comme des îles situées çà et là. Ces mondes, appelés *Rivages*, sont très divers, en taille comme en atmosphère. Certains ne contiennent qu'un petit village, parfois une seule maison. D'autres contiennent des pays entiers. Et tous ces mondes sont reliés entre eux par des passages traversant les Brumes appelés Chemins de Glace...

Les personnages incarnent, pour diverses raisons, des *Arpenteurs des Brumes*. Destinés à voyager de Rivage en Rivage, la rapière à la main, ils exploreront des mondes sans cesse différents, tour à tour drôles, enchanteurs, effrayants, mystérieux ou grinçants...

Ce livre est destiné aux joueurs