

# Songe

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



UN JEU DE RÔLE AMATEUR DE PIERRE GAVARD-COLENNY



# Songe

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



$$\text{CARACTÉRISTIQUE} + \text{COMPÉTENCE} + \text{DIFFICULTÉ} + \text{BONUS} + \text{POT} \geq 5$$

Si aucune Compétence ne s'applique, on utilise la Caractéristique pure en ajoutant ●●

## Coût des réussites automatiques

2 PA si la Compétence ou le Descripteur est possédé  
3 PA sinon, et uniquement si cela est cohérent par rapport au personnage.

ECHELLE DES DIFFICULTÉS	
●●	TRÈS FACILE
●	FACILE
—	MOYEN
○	DIFFICILE
○○	TRÈS DIFFICILE
○○○	EXCEPTIONNELLE

- Difficulté - 1
- Difficulté +1

Le Karma permet de tirer X jetons de plus (si le Karma est positif, on ne garde que les blancs, s'il est négatif, on ne garde que les noirs).

Les points de Karma positifs s'ajoutent, si l'action est exceptionnelle. En combat, le joueur perd une case de Karma et un PA. Si c'est le Karma négatif qui est activé en combat, le joueur gagne une case de Karma et un PA.

QUALITÉ DE L'ACTION
- 3 : ÉCHEC CRITIQUE
- 2 : ÉCHEC CRITIQUE
- 1 : ÉCHEC SIMPLE
○ / +1 : RÉUSSITE SIMPLE
+2 : RÉUSSITE EXCEPTIONNELLE
+3 : RÉUSSITE CRITIQUE

BONUS EN COMBAT
ACTIONS ADAPTÉES AU STYLE DE JEU. RÉPARTIES ET DIALOGUES PERCUTANTS OU DRÔLES (« ET À LA FIN DE L'ENVOI, JE TOUCHE »).
CIRCONSTANCES FAVORABLES À L'ATTAQUANT.
BON KARMA (ACTIVÉ PAR LE JOUEUR).

MALUS EN COMBAT
AUCUNE ORIGINALITÉ DANS L'ACTION OU DANS SA DESCRIPTION.
CIRCONSTANCES DÉFAVORABLES POUR L'ATTAQUANT (SOLEIL DANS LES YEUX, ETC.).
MAUVAIS KARMA (ACTIVÉ PAR LE CONTEUR ; DONNE 1 PA AU JOUEUR).

RÉSULTAT D'UN COMBAT
- 4 (ET MOINS) : ÉCHEC (CRITIQUE)
- 3 : ÉCHEC (CRITIQUE)
- 2 : ÉCHEC
- 1 : ÉCHEC
○ : RÉUSSITE FAIBLE
1 : RÉUSSITE
2 : RÉUSSITE
3 : RÉUSSITE CRITIQUE
4 : RÉUSSITE CRITIQUE