

ELEGIE :
Le Jeu des rôlistes Romantiques



Le romantisme, le vrai est un courant littéraire né au XIX^{ème} siècle, porteur d'un certain lyrisme et qui tend à mettre en exergue les aspects tragiques de l'existence, la mélancolie y est reine. C'est aussi la fascination pour une nature sauvage, indomptée et sublime. Un romantique est souvent en proie aux tourments de l'âme en communion avec les éléments naturels déchaînés, naturellement s'il est aussi soumis à ses passions et lutte pour contrôler ses pulsions de mort et de vie ou au contraire s'y abandonne...

Elégie est un jeu de rôle amateur assumant sa filiation directe avec René le premier jeu de rôle du genre (écrit par Philippe Tromeur) qui, le premier, offrit la possibilité d'interpréter un personnage de la trempe des héros de la littérature classique du XIX^{ème} siècle, tels que :

- un **Jean Valjean** fort mais honnis par la société, traqué,*
- un **Eugène de Rastignac** arriviste et rusé comme un renard,*
- une **boule-de-suif** : courageuse prostituée qui se donne à un officier prussien pour sauver la vie de ses compagnons bourgeois qui pourtant la méprisent,*
- une jeune aristocrate trompée par la vie et son mari un peu comme la jeune "**Jeanne**" d'une vie de Maupassant.*
- un **colonel Chabert** : abandonné dans un charnier après la bataille d'Eylau et qui doit affronter une société qui a bien du mal à le reconnaître comme faisant toujours partie du monde des vivants (vous feriez comment si votre femme se remariait avec un autre vous croyant mort dans la neige polonaise ?)*
- une **comtesse Stéphanie de Vandières** devenue folle après avoir été séparée de son amant lors du passage de la Bérésina,*
- un Vautrin qui, tel **Vidocq**, commence sa carrière en tant que malfrat et la termine du côté des forces de l'ordre.*
- un **Julien Sorel** tiraillé entre ses idéaux Bonapartistes et son amour pour une aristocrate,*
- ou un vengeur implacable tel qu'est **Edmond d'Antes, comte de Monte-Cristo**.*

Vous allez pouvoir interpréter n'importe quel personnage de ce genre dans des aventures ô combien sombres & tristes...heureusement traitées sur le ton de la PARODIE.

ELEGIE : nom féminin

Poème ou chant lyrique exprimant une plainte douloureuse, des sentiments mélancoliques. Dans l'Antiquité c'était une forme poétique avant d'en devenir un genre à partir de la Renaissance. Souvent, il s'agit d'un texte de longueur et de forme variables caractérisé par un ton plaintif particulièrement adapté à l'évocation d'un mort ou à l'expression d'une souffrance amoureuse due à un abandon ou à une absence.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Lancez **2x1D30** : un pour la **FOUGUE**, l'autre pour le « **SPLEEN** »

Lancez **15+2D10** : c'est votre **AGE** que l'on divise **par deux** pour obtenir **la santé (physique) et sagesse** (maturité psychologique), variables elles influenceront sur l'âge qui sera la somme de ces deux valeurs.

Lancez **1d4** pour le nombre de vos problèmes et **1D66** (2D6 1dizaine/1unité) pour identifier ces problèmes (vous pouvez aussi vous inventer un problème, avec l'accord du dramaturge). Si vous tirez deux fois le même problème, doublez-en l'effet. Si vous ne voulez pas d'un problème donné, relancez-le et vous en aurez un supplémentaire à tirer après.

LES PROBLÈMES

- 1-Vous êtes sans famille
- 2-Vous êtes républicain
- 3-Vous êtes bonapartiste
- 4-Vous êtes puritain
- 5-Vous êtes moine ou curé (après avoir été : cf table statut social)
- 6-Vous êtes homosexuel
- 7-Vous êtes alcoolique (accro à l'absinthe)
- 8-Vous êtes toxicomane (1D6 doses / jour)
- 9-Vous êtes maniaque (obsessionnel, dirait Freud)
- 10-Vous êtes amoureux d'un parent proche (mère, soeur, frère...)
- 11-Vous êtes un obsédé sexuel (1D3 fois par jour)
- 12-Vous fumez (2 heures/jour)
- 13-Vous jouez (2 heures par jour)
- 14-Vous jouez du biniou (1 heure/jour)
- 15-Vous chantez (1 heure/jour)
- 16-Vous jouez du piano (1 heure/jour)
- 17-Vous êtes poète (4 heures/jour)
- 18-Vous lisez trop (4 heures/jour)
- 19-Vous êtes mal habillé
- 20-Vous êtes dans la misère
- 21-Vous êtes maladif (+5 en santé, mais votre âge ne change pas)
- 22-Vous êtes vieux (+10 ans)
- 23-Vous êtes naïf
- 24-Vous êtes méchant
- 25-Vous êtes musulman (ou bouddhiste...)
- 26-Vous êtes protestant
- 27-Vous êtes étranger (anglais, prussien...)
- 28-Vous êtes un "apatride" (juif, tzigane...)
- 29-Vous êtes fasciné par l'occultisme
- 30-Vous êtes moche
- 31-Vous avez un mauvaise vue
- 32-Vous êtes petit
- 33-Vous êtes chauve
- 34-Vous êtes maigre
- 35-Vous êtes gros
- 36-Vous êtes roux
- 37-Vous êtes muet
- 38-Vous êtes hémophile (santé x2 pour résister aux blessures)
- 39-Vous êtes sourd
- 40-Vous êtes bisexuel
- 41-Vous êtes mythomane

- 42-Vous êtes flambeur
- 43-Vous êtes misanthrope
- 44-Vous êtes zoophile
- 45-Vous souffrez de Dom juanisme
- 46-Vous êtes philanthrope
- 47-Vous êtes cynique
- 48-Vous êtes pingre
- 49-Vous êtes sociopathe
- 50-Vous êtes misogyne
- 51-Vous êtes individualiste
- 52-Vous êtes raciste
- 53-Vous êtes hypocondriaque
- 54-Vous êtes polygame(1D6 femmes)
- 55-Vous êtes sportif (2H/jour)
- 56-Vous êtes athée
- 57-Vous êtes anarchiste
- 58-Vous êtes androgyne
- 59-Vous êtes transexuel
- 60-Vous êtes gnostique
- 61-Vous êtes franc-maçon
- 62-Vous êtes catholique intégriste
- 63-Vous êtes un assisté
- 64-Vous êtes 1 gigolo
- 65-Vous êtes paraplégique
- 66-Vous êtes royaliste

Choisissez un prénom et éventuellement un nom :

René, Julien, Pierre, César, Georges, Abélard, Tancrede, Marc-André, Jules-Edouard, Hippolyte, Louis, Charles, Alfred, Arthur, Victor, Edouard, Gustave, Auguste, François, Honoré, Clovis, Annibal, Galien, Arthus, Clodomir Philogène, Zéphir, Philigore, Anacréon, Numa, Cléonis, Mériade, Sosthène, Adéodat, Léandre, Albert, Georges, Emile, Henri, André, Lucien, Aurélien, Amaury, Théodric, Théophile, Philibert, Gaspard, François-René, Charles-Henry, Antoine-Marie, Joseph, Théodore, Marc-Antoine, Marc-Aurèle, Louis-André,Edgard, Vincent, Clothaire, Léonard, Jean-Bernard, Philippe, Philémon, Norbert, Marc, Arcis, Brice, Gonzague, Antoine, Dominique, Cristolien,

Décrivez un objet de votre pj qui flotte dans le vent. exemples : cheveux, écharpe, manteau, cape, mante ...

ou qui marque votre appartenance sociale : exemples : Chapeau, canne, queue de pie, lavalère, bure, soutane, blouse de peintre, plume d'écriture et carnet...

STATUT FAMILIAL : Lancez 1D3

- 1- origine modeste, vient d'une famille sans statut, ni fortune.
- 2- appartient à une famille bourgeoise (roturière).
- 3- issu(e) de la noblesse (Restauration ou Empire).

FORTUNE FAMILIALE : Lancez 1D6.

Seuls les héros issus d'un milieu aisé ou aristocratique doivent déterminer cette valeur. Il est ainsi possible pour un héros d'être issue d'une famille bourgeoise très fortunée ou, au contraire, d'une famille aristocratique désargentée.

- 1- endettée
- 2- désargentée
- 3- aisée
- 4- riche
- 5- fortunée
- 6- richissime

AINESSE : Lancez un **1D8** pour connaître le nombre de frères et sœurs. Puis **1D6** pour fixer la position de votre héros dans sa fratrie :

1-aîné 3-benjamin 5-poussin
2-cadet 4-minime 6-dernier né

STATUT SOCIAL PJ : lancez **1D8**

- 1- Profession libérale (notaire, médecin, avocat...)
- 2- Fonctionnaire (percepteur du fisc, militaire, instituteur, professeur, policier, gendarme...)
- 3- Artiste maudit (un art au choix + peu de considération, vie de bohème, génie incompris...)
- 4- Artiste académique (un ou deux arts au choix + très en vue, vit confortablement mais doute...)
- 5- Monte en l'air
- 6- Dilletante
- 7- Journaliste
- 8- Gigolo / coutisane

IDEAL : lancez **1D4**

Ces points représentent la détermination du personnage, sa capacité de résilience pour atteindre un but qu'il s'est fixé malgré l'adversité qu'il peut rencontrer et éviter la déprime... On ne peut en dépenser qu'un seul à la fois, cela permet de :

- relancer un jet (sauf en cas d'échec total) et de garder le plus favorable.
- gagner **1D6 pts de Fougue**
- perdre **1D6 pts de Spleen**.

Si vous décidez d'autoriser les personnages à avoir des talents dès leur création, faites-leur tirer 1 problèmes supplémentaires par talent acquis.

TALENTS : au choix ou lancez **1D3**

- 1- Fin brêteur : Ajoutez 10 à votre Fougue en combat en mêlée (sabre, fleuret, épée)
- 2- Psychologue : un jour (1d12 heures) de discussion avec une personne tourmentée lui fait perdre 2 pts de Spleen.
- 3- Très talentueux : don naturel de Pianiste, Poète, Ecrivain... : permet de transformer un problème en qualité.



Règles de base

Les joueurs doivent quelquefois faire des jets de **1D30** pour connaître l'issue d'une situation incertaine. C'est pour définir les aptitudes des personnages qu'existent les 3 caractéristiques des personnages de Elegie : **la Fougue**, **le Spleen** et **l'Age** (divisée entre santé et sagesse). Il existe 2 types de tests pour déterminer la réussite d'une action : **assumer ou vaincre une caractéristique**.

- **Pour vaincre** une caractéristique, le jet doit être **strictement supérieur** à la caractéristique du personnage. (Jet égal à 30 : réussite critique)
- **Pour assumer** une caractéristique, le jet doit être **strictement inférieur** à la caractéristique du personnage. (jet égal à 1 : réussite critique)
- Un jet égal à une caractéristique correspond à un échec total ... En fait, l'action est effectuée, mais avec des **effets contraires** aux intentions originelles.
- Un jet révélant un résultat compris dans la tranche opposée à celle attendue est un échec normal : l'action entreprise ne fonctionne pas mais sans conséquence grave.

Fougue :

Représente toute votre élan vital, votre frustration, votre tourment et votre courroux, qui ne demandent qu'à s'exprimer par les moyens les plus radicaux (sexe, violence, « rock'n'roll », rébellion...). Une forte Fougue indique un tempérament emporté, vif, passionné, un score faible indique un caractère maîtrisé et égal, pour ne pas dire apathique.

- Pour effectuer une action sociale, passionnée ou violente, il faut assumer sa **Fougue**
- Pour contenir son courroux, sa passion, ses pulsions, il faut **la vaincre**.

Spleen :

Notion chère à Baudelaire, elle représente la profondeur de votre mélancolie et la sincérité de votre détresse. Un fort **Spleen** indique un dégoût pour la vie et un besoin de transcendance. Une valeur basse (< à 15) est signe d'un esprit heureux et volontaire, un haut **Spleen** (> à 20) celui d'une âme en peine, en proie au mal du siècle.

- Pour oser dire des vérités ou transgresser les conventions, il faut vaincre son **Spleen**
- Pour faire preuve d'empathie, de psychologie, être émouvant et sincère, il faut l'assumer

Age :

Représente à la fois l'état physique (la santé du pj) et son intellect (la sagesse)

Pour réussir une action athlétique, on doit vaincre **son âge. (D30)**

Pour réussir une performance intellectuelle ou spirituelle, il faut assumer **sa sagesse.(D20)**

Pour encaisser une blessure, il faut vaincre **sa santé (D20+modifs)**



SITUATIONS PARTICULIERES

La météorologie :

Dans le mouvement romantique, les forces de la nature influent beaucoup sur l'état d'esprit, les sentiments et les émotions éprouvées par les personnages dont la psychologie évoluent au gré des intempéries et des saisons.

Saisons :

- Printemps : -1D4 de Spleen / +1D4 en Fougue
- été : -1D6 de spleen / +1D6 en Fougue
- Automne : +1D4 en Spleen / -1D4 en Fougue
- Hiver : +1D6 en Spleen / -1D6 en Fougue

Climats : (se cumule avec les saisons) Il est déterminé par la zone géographique où se situe votre scénario, mais par défaut les régions de référence sont **la Bretagne et la Normandie.**

Océanique : ce climat apporte un bonus de 1D3 en fougue en Automne et Hiver et -1D3 en Spleen au cours de la même période de l'année. *(ne se cumule pas avec l'Hiver)*

Méditerranéen : celui-ci (au printemps et en été) fait perdre 1D3 de spleen et fait gagner 1D3 de fougue

Continental : au printemps et en été, fait perdre 1D3 de Fougue et fait gagner 1D3 de spleen idem en automne et en hiver.

Les intempéries :

Neige : +3 en Spleen	Pluies diluviennes : +2 en spleen	Crachin : +1 en spleen
Orage : +3 en fougue	Tempête : +2 en fougue	Ciel bas et lourd : +1 en spleen
Variable : 0	Ensoleillé : +1 en Fougue	Canicule : -1 en fougue

Duels

Chaque protagoniste tente d'assumer sa **Fougue** :

- échec<==> réussite = une blessure et le combat s'arrête (si au premier sang).
- échec total = blessure et donc l'arrêt du combat.(si au premier sang).
- échec total des deux adversaires = agonie mutuelle => arrêt du cbt.
- échec normal des deux opposants = arrêt du combat : ecoeurés par tant de haine. Ils ne pourront plus se battre entre eux avant **1d10** jours et perdent chacun **1 pt de Fougue.**
- réussite des deux opposants = plusieurs passes d'armes impressionnantes mais sans effets concrets.

On ne fait qu'un seul ou deux jets par combat (celui-ci représente toute une série de passes d'armes durant D4 mns). Celui-ci ne peut reprendre que si les deux protagonistes sont d'accord.

• Les Blessures

La victime doit **vaincre** sa santé avec **1D20 + modif ci-dessous** (arme employée).

- D20+10 pour un coup de poing
 - D20+5 pour un couteau ou un bâton
 - **D20+/-0 pour une épée ou un pistolet**
 - D20-5 pour un fusil
 - D20-10 pour un canon
-
- réussite : blessé
 - réussite critique : indemne
 - échec : agonisant
 - échec total : mourant (meurt en 1D3 tours)
-
- Quand un personnage est blessé à deux reprises, ses blessures s'aggravent et il agonise.



Agonie

Un personnage gravement blessé agonise donc au lit, ses amis pleurant à son chevet, son frère (ou sa soeur) lui tenant la main et un prêtre ou un médecin hochant tristement la tête dans un coin de la pièce où le feu meurt doucement, lui aussi. La victime doit **vaincre** sa **santé** chaque jour avec **1D20** (la 1ère fois immédiatement après sa blessure). Le joueur lance :

- **D20-5** lorsque les conditions d'hygiène laissent à désirer (champ de bataille, jungle)
 - **D20+5** dans des conditions optimales (hospice...).
-
- Réussite : il va mieux. Deux réussites successives = guérison
 - Echec : il va moins bien. Deux échecs successifs = agonie
 - Echec total : le personnage meurt dans d'atroces souffrances. De tristesse (ou par contagion), s'il souffrait d'une maladie une autre personne tombe malade (la personne présente qui a la somme **Santé+Spleen** la plus haute)

Assassinat

Parfois, sous l'emprise de la folie (25 mini en Fougue) ou en désespoir de cause (+de 20 en Spleen), il faut se résoudre au meurtre, malgré l'horrible péché que cela représente. L'assassin fait 2 jets pour éprouver sa **Fougue**.

- 2 réussites : mort immédiate
- 1 réussite : blessure (on considère généralement que la blessure est faite par un pistolet ou une chute de 10 mètres)
- double échec : l'assassin n'ose frapper
- échec total : l'assassin se trompe de victime
- double échec total : idem, mais mort immédiate de la victime

De l'Amour ...

Tomber amoureux est soit une décision de l'interprète, il devra assumer sa **fougue**, soit du Dramaturge il devra alors vaincre son **spleen**. Il est habituel dans les tragédies romantiques d'avoir un coup de foudre dans les moments les plus inopportuns. Pour savoir si l'être aimé réagit favorablement, il fait un jet dont l'interprétation dépend de la méthode employée.

- Pour une discussion passionnée et/ou une attirance physique, c'est une épreuve de **Fougue** : (assumer pour séduire et vaincre pour résister aux assiduités). (D30)
- Pour une séduction par l'humour et la joie, les deux doivent vaincre leur Spleen . (D30) séduire par l'intellect et la culture, il faut vaincre sa sagesse pour le séducteur (D20) et assumer sa sagesse pour résister (D20)

De l'Art ...

L'Art, en général, est l'expression d'une nécessité intérieure que les mots peinent à restituer. Il s'agit de faire entrer en résonance sa **Fougue** avec le **Spleen** de quelqu'un, le public doit vaincre son spleen et l'artiste doit assumer sa fougue.

réussite artiste / échec public = le public reste insensible à l'oeuvre proposée
réussite artiste et public = le public est réceptif (-1 pt de spleen pour l'artiste)
réussite critique artiste et normale pour le public = l'artiste est convaincant (-2pts de spleen pour le public)
double réussite critique = c'est un véritable triomphe (-2pts de Spleen / +1pt de fougue pour l'artiste)
double échec total = le public est scandalisé, les critiques sont assassines (+2 pts de Spleen pour l'artiste)
échec artiste / réussite public = oeuvre controversée, critiques et public très partagés
échec artiste et public = public indifférent et mauvaises critiques (+1pt de Spleen pour l'artiste)

Tableau d'état d'esprit :

Spleen	État d'esprit	Attitude	Fougue	État d'esprit	Attitude
1 à 5	Heureux	Très actif = +1D10pt	1 à 5	Apathique	Introspection = +1D10pts
6 à 10	Jovial	Se socialise = +1D6pts	6 à 10	Indolent	contemplatif = +1D6 pts
1 à 15	Affable	Bonne humeur	11 à 15	Nonchalant	Se laisse vivre
16 à 20	Mélancolique	Ballade de 2H dans la nature puis -1D4 pts	16 à 20	Dynamique	Prend sa vie en main.
21 à 25	Dépressif	Très émotif = -1D6pts	21 à 25	Fantasque	Échec : débridée = -1D6 pts si D > se contient.
26 à 30	Suicidaire	Test si D > = -1D10 pts ech. total = mort d'1pnj	26 à 30	Fou	Test si D > il résiste échec: se défoule = -1D10 pts

Tableau gain et perte caractéristiques :

Fougue	règle	comportement
Gain = à+ de 5 pts (en 1 fois)	Si test < = 25pts pdt D10mns	act°impulsive si test < .
Perte = à + de 5pts (en 1 fois)	Si test > = 10 pts pdt D10mns	indolent
Spleen	règle	comportement
Gain = à+ de 5 pts (en 1 fois)	Si test < = 25pts pdt D10mns	fond en larmes, se postre ...
Perte = à + de 5pts (en 1 fois)	Si test > = 10 pts pdt D10mns	Excellente humeur

Chute

Pour s'en tirer, il faut vaincre sa **santé** en lançant **1D20** (ou autres valeurs suivant la hauteur de la chute, mais bon, inutile de se compliquer l'existence avec des considérations tactiques futiles).

- 2 mètres : + 10
- 5 mètres : + 5
- **10 mètres : 1D20**
- 15 mètres : - 5
- 20 mètres : - 10
- chute dans des escaliers dans l'eau : 1D20
- chute dans la boue, la neige, les buissons : + 15

- réussite : blessé
- réussite critique : indemne
- échec : agonisant
- échec total : mourant

Guerre

Epreuvez votre **Fougue deux fois** pour chaque jour de bataille

- double réussite : vous vous battez vaillamment (**1D10 victimes**)
- une réussite + un échec : vous vous battez mollement (**1D4 victimes**)
- double échec : vous êtes blessé
- un échec total : vous désertez
- double échec total : vous mourrez



PERTES ET GAINS DE FOUGUE ET DE SPLEEN

- Mort d'un proche : +1d10 S
- Assassinat d'un proche : +1d6 F ; +1d10 S
- Le petit chat est mort : +1 S
- Succès : -1 S
- Echec : +1 S/ +1 F
- Succès Amoureux : -1 S, -1 F
- Echec Sentimental : +1d6 S, +1 F
- Insulte : +1F
- Insulte suprême : +1d6 F
- Mauvais temps pendant 1 semaine : +1 F, +1S
- Beau temps pendant 1 semaine : -1 F, -1 S
- Travail Ingrat : +1 F, +1 S
- etc.

DECHEANCE :

Vieillessement

Chaque année, le 31 décembre, lorsque le douzième coup de minuit ébranle les chaumières, chaque personnage gagne **2pts de sagesse et perd 1pt de santé** (donc âge +1) , et tente de vaincre son nouvel **âge** avec **1D30**.

- Un échec signifie une agonie démarrant **D4x10 jours plus tard**.
- Un échec total signifie une crise cardiaque ou un AVC ==> mort
- Le 21 mars, chacun lance **1d10**, s'il fait 0, il gagne un nouveau problème.

ART DRAMATIQUE

Structure

Les personnages vivent des tragédies en plusieurs livres de 3 à 6 actes. Un acte se divise en scènes.

- Entre chaque scène s'écoule de **2D12 heures à 1D3 jours**
- Entre chaque acte s'écoule **1D4 semaines** (1 mois en moyenne)
- Entre chaque tragédie (scénario) s'écoule **1D12 mois à 1D10 années**. N'oubliez pas de simuler le vieillissement pour chaque année (voir plus haut).

exemple d'une tragédie en 3 actes

- acte 1 : un personnage doit aller en Belgique voir son parrain malade
- acte 2 : au retour, les parents d'un autre personnage sont ruinés et ont dû vendre le château
- acte 3 : l'ignoble propriétaire du château veut épouser la fiancée d'un autre personnage.

Chaque scène de chaque acte doit apporter son lot de malheur, de suicides et de duels tragiques.

Se rebeller contre le système

Les règles de René ont normalement été conçues pour simuler de façon fluide le déroulement d'une tragédie romantique. Il peut néanmoins arriver que, par le hasard des lancers de dés, l'action soit considérablement ralentie. Pour lutter contre cela, il peut être souhaitable de modifier un peu les règles en cours de partie.

- **On peut utiliser la règle non écrite de "la troisième fois est la bonne" : si un personnage rate par exemple 2 fois de suite son suicide, considérez que la troisième est un succès.**
- **Les règles de combat ont été laissées relativement floues : normalement un personnage blessé (non agonisant) est hors de combat mais vous pouvez le laisser continuer à déchaîner sa Fougue s'il insiste. Néanmoins sa prochaine blessure entraînera forcément une Agonie.**

Amélioration (règle optionnelle) :

Vous pouvez autoriser un ou plusieurs personnages survivants d'une tragédie à perdre un problème, à perdre 1D6 pts de spleen ou à gagner 1D6 pts de fougue.



LE SURNATUREL :

Il s'agit d'un mode de jeu **totalemment optionnel** pour jouer à René dans un style plus **gothique** et proche du **romantisme noir**. Cette idée résulte de la mode du spiritisme qui imprégnait la bonne société européenne au XIXe s, où les médiums avaient la cote au point de devenir des éminences grises ou des gourous... Cette optique découle de l'impact de l'ésotérisme sur les artistes de cette époque (Victor Hugo et ses dessins médiumniques, le Horla de Maupassant et à l'essor du mouvement pictural et littéraire symboliste entre autres exemples...)

Les fantômes :

Ces règles sont optionnelles, car la présence de spectres est d'usage courant dans la littérature, même non fantastique. Un fantôme est issu d'un personnage-joueur mort ; il apparaît environ 2d10 minutes (de jeu) après le décès effectif du personnage. Le Dramaturge peut aussi créer d'autres personnages fantômes s'il le souhaite.

- Un fantôme peut voir le monde réel, ainsi que les autres fantômes, avec lesquels il peut communiquer mais sur lesquels il ne peut pas agir. Il peut voler lentement et traverser les objets solides.
- Pour agir sur le monde physique, un fantôme doit éprouver sa Fougue puis en perdre 1d10 points.
- Pour apparaître à un mortel et / ou communiquer avec lui, un fantôme doit éprouver son **Spleen** puis perdre **1d10** points de **Spleen** . Cette communication peut se faire de manière inconsciente.
- Lorsque sa mission est accomplie, ou s'il atteint 10 ou moins en **Fougue** ou en **Spleen** , il disparaît.

Il est possible d'avoir maxi 1 pj pour 2 présents doté de talents particuliers : **1D4**

1- Connaissances ésotériques et occultes

2- Médium

3- Illuminé : le personnage devient un saint homme (guérisons miraculeuses, exorcisme, etc). Il se doit de suivre un code moral strict.

4- Voyant

Les Objets « magiques » :

Talisman : prend la forme d'un bijoux auquel le personnage est très attaché, du fait d'une valeur sentimentale particulière ou du fait qu'il s'agisse d'un héritage précieux... Il protège du mauvais œil et des créatures malignes.

Pendule : outil indispensable du radiesthésiste pour percevoir et communiquer avec l'invisible.

Tarot divinatoire : jeu de carte très ancien qui permet des prédictions souvent très justes

Les Lieux fantastiques :

Lieux Hantés : un lieu peut être possédé par un fantôme qui embête les honnêtes gens (il peut faire des dégâts grâce à notamment des pouvoirs de télékinésie, pour se débarrasser d'un fantôme, il faut soit l'aider à accomplir sa destinée (donner une sépulture décente à son corps, faire reconnaître son innocence...) soit l'exorciser, mais comme ils sont incapables d'exprimer directement leur désir, il faut enquêter un peu...

Lieux Saints : un lieu saint (cathédrale, monastère, cimetières...) peut apporter réconfort et sérénité, et ainsi ramener vers 15 la fougue et le spleen (en les faisant baisser ou monter de 1 à 3 points).



<i>Famille :</i>		<i>Statut Social :</i>	<i>Portrait :</i>
<i>Statut :</i>			
<i>Fortune :</i>			
<i>Rang d'ainesse :</i>			
<i>Idéal :</i>		<i>Identité :</i>	
		<i>Nom :</i>	
		<i>Prénom :</i>	
<i>CARAC :</i>	<i>Score</i>	<i>Taille :</i>	
<i>Fougue</i>		<i>Masse :</i>	
<i>Spleen</i>		<i>Genre :</i>	
<i>Age :</i>		<i>Objets fétiches : Biens personnels :</i>	
<i>Santé</i>			
<i>Sagesse</i>			

PROBLEMES :

-
-
-
-
-
-



TALENTS :

-
-
-

INSPIRATION LITTERAIRE :

Victor Hugo	Alfred de Musset	François-René de Châteaubriand
Aphonse de Lamartine	Alfred de Vigny	Gérard de Nerval
Arthur Rimbaud	Charles Baudelaire	Stendhal
Alexandre Dumas	Gustave Flaubert	Prosper Mérimée
Honoré de Balzac	Lord Byron	

INSPIRATION MUSICALE : pour parties sonorisées

Beethoven.

Carl Maria von Weber (1786-1826),

Franz Schubert(1797-1828),

Hector Berlioz (1803-1869)

Félix Mendelssohn (1809-1847),

Chopin (1810-1849),

Schumann (1810-1856)

Liszt (1811-1886).

Brahms (1833-1897)

Louise Farrenc

Fanny Mendelssohn

Clara Schumann

Borodine

Moussorgski

A.Dvorak

G.Verdi.

INSPIRATION PICTURALE :

Théodore Géricault	Antoine Jean Gros	Eugène Delacroix
Anne Louis Girodet	Caspar Von Friedrich	Johann Heinrich Fussli
William Blake	John Constable	William Turner
Gustave Doré	Jean Baptiste Corot	Francisco Goya