

René en short

© Philippe Tromeur 1988-2008, d'après François-René de Chateaubriand 1768-1848

Création du personnage

- ◆ Choisissez un prénom et éventuellement un nom
exemples : René, Gwynplaine, Jean Valjean, Heathcliff, Jérôme Kerviel...
- ◆ Lancez 2d10+39 pour votre Rage
- ◆ Lancez 2d10+39 pour votre Désespoir
- ◆ Lancez 1d10+15 pour votre Vieillesse Ennemie
- ◆ Lancez 1d5 pour savoir le nombre de problèmes et lancez 1d100 pour connaître chacun ; vous pouvez aussi vous en inventer un, avec l'accord du dramaturge. Si vous tirez deux fois un problème, doublez-en l'effet. Si vous ne voulez pas d'un problème, relancez-le et vous en aurez un supplémentaire à tirer après.
- ◆ Choisissez un élément flottant dans le vent.
exemples : cheveux, écharpe, chemise blanche, manteau, cape...

Règle de base

Les joueurs font des jets de d100 pour connaître l'issue de situations incertaines. C'est pour définir les aptitudes des personnages qu'existent les 3 caractéristiques des personnages de René : Rage, Désespoir et Vieillesse Ennemie.

Il existe 2 types de tests : assumer ou vaincre une caractéristique.

- ◆ Pour vaincre, le jet de d100 doit être supérieur à la caractéristique.
- ◆ Pour assumer, le jet doit être inférieur à la caractéristique.
- ◆ 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.

Rage

- ◆ Pour une action destructrice, il faut assumer sa Rage
- ◆ Pour contenir son courroux, il faut la vaincre

Désespoir

- ◆ Pour oser faire ou dire, il faut vaincre son Désespoir
- ◆ Pour être poignant et sincère, il faut l'assumer

Vieillesse ennemie

La Vieillesse Ennemie représente votre âge, tout simplement. Il peut y avoir des exceptions, comme les gens malades, pratiquement vieillissent avant l'heure...

- ◆ Pour réussir un exploit physique, on doit vaincre sa Vieillesse Ennemie
- ◆ Pour réussir une performance mentale, morale ou spirituelle, il faut l'assumer

Les problèmes

01 - 04	vous êtes sans famille
05 - 08	vous êtes républicain
09 - 12	vous êtes bonapartiste
13 - 15	vous êtes puritain
16 - 18	vous êtes moine ou prêtre
19 - 22	vous êtes homosexuel
23 - 25	vous êtes alcoolique (2 litres/jour)
26 - 28	vous êtes toxicomane (1 heure/jour)
29 - 31	vous êtes maniaque (obsessionnel, dirait Freud)
32 - 35	vous êtes amoureux d'un parent (mère, soeur, frère...)
36 - 36	vous êtes un obsédé sexuel (1 fois par jour)
37 - 38	vous fumez (12 heures/jour)
39 - 40	vous jouez (2 heures par jour)
41 - 41	vous jouez du biniou (1 heure/jour)
42 - 44	vous chantez (1 heure/jour)
45 - 48	vous jouez du piano (1 heure/jour)
49 - 52	vous êtes poète (4 heures/jour)
53 - 56	vous lisez trop (8 heures/jour)
57 - 59	vous êtes mal habillé
60 - 60	vous êtes dans la misère
61 - 64	vous êtes maladif (la Vieillesse Ennemie compte double)
65 - 66	vous êtes vieux (doublez Vieillesse Ennemie et âge)
67 - 70	vous êtes naïf
71 - 73	vous êtes méchant
74 - 74	vous êtes musulman (ou bouddhiste...)
75 - 77	vous êtes protestant
78 - 78	vous êtes étranger (anglais, prussien...)
79 - 79	vous êtes un "apatride" (juif, tzigane...)
80 - 81	vous êtes fasciné par l'occultisme
82 - 83	vous êtes moche
84 - 85	vous avez une mauvaise vue
86 - 88	vous êtes petit
89 - 90	vous êtes chauve
91 - 92	vous êtes maigre
93 - 94	vous êtes gros
95 - 96	vous êtes roux
97 - 97	vous êtes muet
98 - 98	vous êtes hémophile (Vieillesse Ennemie triple pour les blessures)
99 - 99	vous êtes sourd
00 - 00	vous êtes albinos

Duel

Chaque protagoniste tente d'assumer sa Rage :

- ◆ Celui qui rate son jet alors que l'autre le réussit subit une blessure.
- ◆ Quel que soit le jet de l'adversaire, un échec total signifie une blessure.
- ◆ Un échec de la part des deux opposants arrête le combat entre les deux adversaires, écoeurés par tant de haine. Ils perdent chacun 1d5 en Rage.
- ◆ Une réussite des duellistes signifie une série de passes d'armes assez vaines.

Blessure

Le blessé doit vaincre sa propre Vieillesse Ennemie.

- ◆ S'il rate il entre en agonie
- ◆ Echec total : le personnage meurt sur place

Un personnage blessé peut se battre, mais agonisera à la prochaine blessure.

Agonie

Un personnage agonisant doit vaincre sa Vieillesse Ennemie chaque jour.

- ◆ Réussite : il va mieux. Deux réussites de suite signifient la guérison
- ◆ Echec : il va moins bien. Deux échecs de suite signifient la mort
- ◆ Echec total : le personnage meurt dans d'atroces souffrances. De tristesse, une autre personne tombe également en agonie (la personne présente qui a la somme Vieillesse Ennemie + Désespoir la plus haute)

Un personnage agonisant ne peut rien faire, à part ramper et marmonner.

Assassinat

L'assassin fait 2 jets pour assumer sa Rage

- ◆ double réussite : mort immédiate de la victime
- ◆ réussite : blessure de la victime
- ◆ 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

Suicide & folie

Dès que le Désespoir atteint 90, ou que le personnage gagne 5 points d'un coup : le personnage s'assassine alors lui-même (puis perd 1d10 en Rage s'il survit).

De même, un excès de Rage peut mener à des actions ultra-violentes, une Rage trop basse à une morne apathie, un Désespoir trop bas à un excès de jovialité !

Déchéance

A la fin d'une tragédie, l'un des personnages peut être autorisé à éliminer un problème. Les autres personnages peuvent changer un problème par un autre.

Vous pouvez aussi leur faire perdre ou gagner 1d5 points de Rage ou de Désespoir.