

Premier-Rôle

Par

Yaakab Multiversalis

sur une idée de

Chams

développée par

XavProd

pour le Troisième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB

Comédiens d'une troupe de théâtre, vous devez monter ensemble une pièce. Si certaines décisions, comme l'univers ou l'ambiance sont collégiales ; si certains choix, comme le Canevas de la pièce, sont fait démocratiquement, chacun n'en cherche pas moins à mettre le Protagoniste qu'il incarne sur l'Avant-Scène pour incarner le Premier-Rôle...

Propositions scénaristiques douteuses, négociation inéquitable et corruption éhontée : tous les coups sont permis ! La pièce, au final, ne sera certainement pas celle que vous aviez imaginée.

De la grande improvisation ! Un Jeu de Scène digne de la Comedia Del'Arte ! Voilà ce qu'attend le public !

Le Jeu de Rôle en quelques phrases

(définition collégiale, FFJdR, avril 2006)

Le jeu de rôle est un jeu de société coopératif. Un joueur particulier, le meneur de jeu, met en scène une aventure dans un cadre imaginaire en s'aidant d'un scénario. Les autres joueurs interprètent les personnages principaux de cette aventure. Le jeu consiste en un dialogue permanent au moyen duquel les joueurs décrivent les actions de leurs personnages. Le meneur de jeu décrit à son tour les effets de ces actions, interprète les personnages secondaires et arbitre la partie en s'appuyant sur des règles.

Premier-Rôle : un Jeu de Rôles

Par rapport à la définition d'un **Jeu de Rôle** ci-dessus, **Premier-Rôle** se distingue en plusieurs points.

Tout d'abord, dans **Premier-Rôle**, et quitte à fâcher quelques puristes aficionados des systèmes dits « classiques », il n'y a pas un meneur de jeu au sens strict du terme.

Tous les joueurs, que l'on appellera ici **Comédiens**, peuvent endosser chacun leur tour le **Premier-Rôle** et s'emparer ainsi de la narration en mettant leur personnage, qui sera appelé **Protagoniste** en vedette, sur « l'Avant-scène », tandis que les autres Comédiens verront leur **Protagoniste** relégué dans « Le Lointain ».

Ensuite, les **Protagonistes** ne sont pas définis par les habituelles caractéristiques chiffrées, mais par des **Traits** qui influenceront le « Jeu de Scène », plus communément dénommé « Role Play ».

Enfin, les actions ne sont pas introduites par un narrateur unique, mais interviennent sur la base de consignes de mise en scène, les **Didascalies**, proposées par chaque **Comédien**, et sur lesquelles il s'agira de miser un certain nombre de points appelés **Rôles**. Le **Comédien** dont la **Didascalie** se voit recueillir le plus de **Rôles** endosse alors le **Premier-Rôle** et poursuit la narration en y introduisant les éléments de sa **Didascalie**.

La résolution des actions ne se fait donc pas par des jets de dés, tirages de cartes, ou toute autre mécanique de jeu liée au hasard, mais par la narration basée sur l'introduction de ces **Didascalies**.

Intentions de ce jeu

- Favoriser et récompenser l'inspiration et la narration.
- Prendre en compte les idées et envies de chacun.
- Permettre à tous d'être à l'Avant-Scène.
- Favoriser l'intention, proscrire le hasard.
- Définir les personnages par des **Traits**, pas par des chiffres.
- Encourager la négociation et les échanges.
- Jouer pour découvrir l'histoire.

Matériel

- Des « **Rôles** » de 2 couleurs différentes (pour 1 point et pour 5 points. Ce peut être des petits galets, des cacahuètes enrobées, des jetons, ... 30 points en tout par joueur.
- Des post-it ou des petits papiers en grand nombre, et des crayons pour écrire sur ces papiers.

Avant la partie : Le Canevas

Le canevas, au théâtre, est un synopsis général schématisant les lignes principales du scénario.

Avant la partie, les **Comédiens** se mettent d'accord sur l'univers (Horreur, Occulte, Science-Fiction, Médiéval-Fantastique, Historique, Survival, Contemporain, ...) et l'ambiance (Angoisse, Fun, Comique, Héroïque, ...) dans lesquels ils souhaitent qu'évoluent leurs **Protagonistes** :

Une fois que tout le monde est d'accord sur l'univers et l'ambiance, il va falloir écrire le début d'un scénario pour la pièce, une trame minimaliste qui donne les informations et orientations essentielles, qui lance l'intrigue... C'est le **Canevas**.

Chacun écrit alors sur un papier une idée de **Canevas**. Ce **Canevas** doit indiquer l'intrigue principale, donner des informations sur le lieu, le temps, les personnages principaux, et répond donc aux questions Quoi ? Où ? Quand ? Qui ?

On passe ensuite au vote, et le **Comédien** dont le **Canevas** est choisi prend le **Premier-Rôle**.

Exemples de Canevas de pièces de théâtre :

Argan, veuf, s'est remarié avec Béline qui simule des soins attentifs, mais n'attend en réalité que la mort de son mari pour hériter. Il se fait faire des saignées, des purges et prend toutes sortes de remèdes, dispensés par des médecins pédants et soucieux davantage de complaire à leur patient que de la santé de celui-ci. Toinette, sa servante, se déguise en médecin et lui dispense des conseils pleins d'ironie où elle se moque du ridicule des médecins. Angélique, sa fille, aime Cléante au grand dépit d'Argan. Il préférerait voir sa fille mariée à Thomas Diafoirus lui-même médecin.

(Le Malade imaginaire de Molière)

Don Diègue et le comte de Gomès projettent d'unir leurs enfants Rodrigue et Chimène, qui s'aiment. Mais le comte, jaloux de se voir préférer le vieux Don Diègue pour le poste de précepteur du prince, offense ce dernier en lui donnant un soufflet. Don Diègue, trop vieux pour se venger par lui-même, remet sa vengeance entre les mains de son fils Rodrigue qui, déchiré entre son amour et son devoir, finit par écouter la voix du sang et tue le père de Chimène en duel. Chimène essaie de renier son amour et le cache au roi, à qui elle demande la tête de Rodrigue.

(Le Cid de Corneille)

Exemple de Canevas du cinéma :

Durant le voyage de retour d'un immense cargo spatial en mission commerciale de routine, ses passagers, plongés en hibernation, sont tirés de leur léthargie dix mois plus tôt que prévu par Mother, l'ordinateur de bord. Ce dernier a en effet capté dans le silence interplanétaire des signaux sonores, et suivant une certaine clause du contrat de navigation, les astronautes sont chargés de prospecter tout indice de vie dans l'espace.

(Alien, le Huitième passager)

Le pacifique royaume d'Azeroth est au bord de la guerre alors que sa civilisation doit faire face à une redoutable race d'envahisseurs : des guerriers Orcs fuyant leur monde moribond pour en coloniser un autre. Alors qu'un portail s'ouvre pour connecter les deux mondes, une armée fait face à la destruction et l'autre à l'extinction. De côtés opposés, deux héros vont s'affronter et décider du sort de leur famille, de leur peuple et de leur patrie.

(Warcraft : Le Commencement)

Les morts-vivants se sont emparés du monde. Seul un groupe d'humains, composé de militaires et de scientifiques, survit dans un silo à missiles. Deux solutions se présentent : fuir ou tenter de contrôler les zombies.

(Le jour des morts-vivants)



Dramatis personæ

Dramatis personæ est une locution latine signifiant « personnages du drame », utilisée pour désigner la liste des noms de rôles.

Après que le **Canevas** ait été voté, chaque **Comédien** crée un personnage joueur, un **Protagoniste**. Les personnages non joueurs, seront appelés **Figurants**.

Il est de bon ton que la création d'un **Protagoniste** s'appuie sur un **Archétype** (voir des exemples d'Archétypes plus bas).

Il faut au **Protagoniste** une Identité : nom, genre (féminin, masculin ou autre), âge, profession.

Il lui faut surtout être caractérisé par des **Traits**, au moins 1 pour chacun des domaines ci-dessous :

- **Intellect et Schéma mental**
- **Valeurs, Education, Convictions**
- **Particularités physiques ou Surnaturelles**

Un **Trait** est un élément central du personnage, **Protagoniste** ou **Figurant**. C'est une caractéristique positive ou négative importante que l'on voudra et pourra exploiter dans la narration, et qui doit pouvoir s'inscrire dans le Canevas défini préalablement avec les autres Comédiens.

Il est donc souhaitable et préférable, lors de l'élaboration des Traits des personnages, que les Comédiens en discutent entre eux.

Exemples de Traits d'Intellect et Schéma mental :

- *Autodidacte, apprend par l'expérience.*
- *Indépendant, à l'habitude de se débrouiller seul.*
- *Ignore la peur.*
- *Panier percé, n'a aucune notion des coûts et des prix.*
- *Misanthrope, trouve le monde laid et détestable.*

Exemples de Traits de Valeurs, Education, Convictions :

- *Respectueux des traditions et coutumes*
- *Est considéré comme l' élu d'une prophétie.*
- *Méprise les classes moyennes.*
- *N'accepte jamais la vérité sur ses capacités réelles, se surestime.*
- *A été éduqué par un criminel, sens des valeurs inversé.*

Exemples de Trait de Particularités Physiques ou Surnaturelles :

- *Peau dure comme de l'écorce, grande résistance aux coups.*
- *Maîtrise du voyage astral.*
- *Victime d'une malédiction, ne peut pas entrer dans un lieu sacré.*
- *Nez gros et laid avec des pustules immondes.*
- *Chétif, n'a que peu de force physique.*

Il faut aussi que les **Protagonistes** aient entre eux des **Liens**. Chaque **Comédien** créera donc pour son **Protagoniste** un **Lien** avec chaque autre **Protagoniste**. Ces **Liens**, que chacun est libre de divulgué ou pas, définissent les relations entre les **Protagonistes** et influenceront donc le **Jeu de Scène**.

Une fois tout cela complété, il peut être néanmoins bénéfique d'apporter encore quelques précisions sur le **Protagonistes** : a-t-il un objet fétiche, un costume particulier, une expression récurrente, ou autre qui ne justifie pas un **Trait**, mais peut être jugé intéressant cependant pour le Jeu de Scène ? Cela est laissé au libre-choix du **Comédien**.



Archétypes

Les **Archétypes** sont des personnages volontairement caricaturaux, stéréotypés, voire carrément clichés, qui peuvent être utilisés indifféremment comme personnage non joueurs, appelés dans ce jeu **Figurants** ou comme personnages joueurs, dits **Protagonistes**.

Exemples d'archétypes de la Comedia Dell'Arte :

- Les « zannis » :

- ◆ *Arlequin : valet comique, bouffon. Il est bête, affamé, crédule et paresseux. Toujours en quête de nourriture, pour en trouver, il est capable de toutes sortes de stratagèmes, pirouettes ou acrobaties. Le reste du temps, il cherche avant tout à dormir et éviter le moindre effort.*
- ◆ *Brighella : capable de tout, insolent avec les femmes, fanfaron lorsqu'il n'a rien à craindre, Brighella peut, grâce à un langage mielleux, à des talents de musicien et de danseur, et à une rare adresse, rendre des services divers et variés.*
- ◆ *Polichinelle : valet d'origine paysanne, rusé, grossier, simple, disgracieux, spirituel et gourmand. Il est caractérisé par sa bosse, son gros ventre et son parler imitant le cri des oiseaux.*

- Les « vieillards » :

- ◆ *Pantalon : vieillard avare, crédule, libertin, méticuleux. Fils de riches marchands, il dispose d'une fortune considérable. Pourtant, il ne l'utilise pas et préfère profiter de la jouissance que cet argent lui procure.*
- ◆ *Cassandre : vieillard ridicule toujours trompé, dupé et bafoué*
- ◆ *Il Dottore : n'a du docteur n'a que le nom. Son ridicule paraît lorsqu'il parle de science : son manque de connaissance le contraint à utiliser un latin de cuisine, dénué de sens.*

- Les « soldats » :

- ◆ *Sacaramouche : il est vantard, fanfaron et peureux, et il finit toujours par fuir ou être battu. Il se dit prince ou duc mais est de condition bien plus modeste.*
- ◆ *Il Capitan Matamore : vantard mais lâche, le matamore est capable de faire frissonner ceux qu'il regarde. A ses dires, il change les cités en cimetières sur son passage, il terrifie et fait pâlir même le Soleil et la Lune. Il est toujours sûr de séduire les femmes.*

- Les « amoureux » :

- ◆ *Isabella : l'amoureuse par excellence, personnage non seulement d'une grande beauté mais également érudite et rusée.*
- ◆ *Lélio : heureux, aimé de celle qu'il aime, toujours aimable, gai, de bonne humeur, avec une pointe de comique.*
- ◆ *Colombine : villageoise, confidente, humble servante ou soubrette éveillée, hardie et insolente à l'esprit vif. Belle, très malicieuse, elle mène ses prétendants par le bout du nez, excitant en eux la jalousie.*

Exemples d'archétypes au cinéma :

● Héroïnes et Héros :

- ◆ *La princesse Amazone, guerrière invincible (Diana dans Wonder Woman)*
- ◆ *Le cowboy revenu de l'enfer pour rétablir la justice (Jonah Hex)*
- ◆ *Le superhéros musclé et invincible mais à l'esprit torturé (Wolverine)*
- ◆ *Le justicier désabusé qui maintient l'équilibre entre le bien et mal (Constantine)*
- ◆ *L'ex-victime forte et éprise de vengeance (Jennifer dans Il spit on your graves)*
- ◆ *L'agent féminin du FBI, obstinée à résoudre une affaire (Clarice Starling dans Le silence des agneaux)*

● Méchantes et Méchants :

- ◆ *La vraie méchante, vraiment méchante et cupide (Cruela dans les 101 dalmatiens)*
- ◆ *La Reine maléfique, prête à tuer pour accroître son pouvoir (Bavmorda dans Willow)*
- ◆ *Le vampire assoiffé de sang et sans pitié, mais toujours super class (Comte Dracula).*
- ◆ *Le clown maléfique, psychopathe et diabolique (Grippe-Sous dans Ça).*
- ◆ *Le jeune leader de gang addict à la violence (Alex dans Orange Mécanique)*
- ◆ *Le jeune femme parfaite, fausse victime manipulatrice (Amy dans Gone Girl)*



Début de la partie : répartition des Rôles

Chaque **Comédien** reçoit **15 Rôles** et on met au milieu de la table **15 autres Rôles** pour chaque **Comédien** présent.

Quand tout le monde a rédigé et présenté son **Canevas**, chaque **Comédien** vote en attribuant des **Rôles** au **Canevas** qui l'inspire le plus, excepté le sien. On attribue autant de **Rôles** que l'on veut (dans la limite de 15 puisqu'on en a pas plus), mais en une seule fois !

Le **Comédien** dont le **Canevas** remporte le plus de **Rôles** est déclaré **Premier-Rôle**. Il récupère les **30 Rôles** du centre de la table et ceux qu'il a misé. Il a donc **45 Rôles** pour commencer la partie et la narration. Il pourra ainsi fortement peser dans la suite du scénario.

Déroulement de la partie : le récit

Le récit est découpé en **Actes**, **Tableaux** et **Scène**.

Une **Scène** commence et prend fin avec l'arrivée et le départ d'un personnage, **Figurant** ou **Protagoniste**.

On change de **Tableau** chaque fois que l'on change de lieu et de décor.

Chaque fois que les **Comédiens** conviennent qu'un moment charnière du scénario est franchi ou est en passe de l'être, ils peuvent décider de changer d'**Acte**.

Entre deux **Scènes** ou deux **Tableaux**, les **Comédiens** sont encouragés à échanger entre eux pour définir quelle suite ils envisagent de donner au récit. C'est également le moment idéal pour rédiger ses **Didascalies**.

Pendant « l'Entre-Actes », les **Rôles** sont redistribués comme en début de partie, à raison de **15 Rôles** par **Comédien**, le reste au milieu de la table, et on procède à un nouveau vote sur un **Canevas** qui introduit la suite du scénario.

L'Exposition

La Scène 1 de l'Acte I est appelée Exposition. Elle ouvre le 1^{er} **Tableau**. Comme vu plus haut, c'est donc le **Comédien** dont le **Canevas** a remporté le vote qui endosse le **Premier-Rôle** et commence la narration avec cette « Scène d'Exposition ».

Elle reprend et fournit progressivement les informations essentielles du Canevas : Où et quand se déroule l'action ? Qui sont les personnages sur scène ? Que font-ils ? Qu'ont-ils fait ? Que vont-ils ou que veulent-ils faire ? Ces renseignements sont donnés par des éléments de la narration, des descriptions, mais aussi par les dialogues.

Le Nœud : Les Didascalies

Chaque **Comédien** va pouvoir intervenir sur le scénario durant l'ensemble de la partie.

Pour cela, dès qu'il le souhaite, chacun va écrire sur des post-it ou des papiers ses **Didascalies**, et les exposer aux autres **Comédiens** puis les présenter sur la table.

Les éléments apportés par les **Didascalies** peuvent être très vagues ou très précis, concerner des personnages **Protagonistes** ou **Figurants**, des lieux et décors, des intrigues et péripéties, des objets et accessoires, ...

Cela peut être juste un nom, ou une courte description de mise en scène.

La seule contrainte est que ces éléments nouveaux qu'un **Comédien** a envie d'introduire dans la pièce soient cohérents avec le **Canevas** défini par tous précédemment.

Exemples de Didascalie :

- « *La canne épée de Mme de Rungis* »
- « *Hyppolite se fait enlever par les sbires de la Duchesse* »
- « *La taverne de Gisèle* »
- « *Sabine* »
- « *Deux spadassins se battent en duel sur un coche* »
- « *-Nom d'un Protagoniste - rampe dans une mare de sang* »

L'ensemble des **Didascalies** représente la « Trame » sur laquelle les **Comédiens** pourront appuyer leur narration.

Présenter une **Didascalie** coûte au minimum **1 Rôle**, mais on peut y mettre plus, dans la limite du nombre de **Rôles** que l'on possède, sachant que plus une **Didascalie** recevra de **Rôles**, plus elle aura de chance d'être intégrée au scénario de la pièce.

Chaque fois qu'un **Comédien** veut intégrer une des **Didascalies** présentées, il doit ajouter dessus au moins **1 Rôle**. Seule la **Didascalie** ayant reçu le plus de **Rôles** peut être intégrée. Attention : on ne peut pas rajouter de **Rôle** sur une **Didascalie** dont on est l'auteur !

Quand une **Didascalie** est intégrée, le **Comédien** qui en est l'auteur récupère les **Rôles** qui ont été misés dessus : les siens et ceux des autres **Comédiens**, et endosse le **Premier-Rôle**, prenant la suite de la narration, passant à « l'Avant-Scène ».

Par l'intégration des **Didascalies**, surviennent plusieurs éléments qui créent une situation nouvelle avec de possibles tensions. Les **Protagonistes** sont alors amenés à agir pour trouver une solution et rencontrent divers obstacles (adversaires, fatalité ou même leurs propres faiblesses) et les péripéties se succèdent ainsi au cours du scénario.

Chaque **Comédien** peut rédiger et présenter des **Didascalies** à tout moment pour introduire de nouveaux éléments (tant qu'il peut payer).

Le Dénouement : Les Coups de Théâtre

Parfois apparaissent des **Coups de théâtre** qui font rebondir l'action en amenant les Protagonistes à agir différemment.

Ces **Coups de Théâtre** sont des **Didascalies** qui n'ont pas été exposés ni présentés aux autres **Comédiens** avant leur intégration. Présenter un **Coup de Théâtre** coûte **10 Rôles**, qui sont cette fois posés au centre de la table. Le **Comédien** qui intègre un **Coup de Théâtre**, comme pour une **Didascalie**, prend la suite de la narration, et le **Premier-Rôle**, mais ne récupère pas ses **Rôles** qui restent donc au centre de la table.

La situation se « dénoue ». Le ou les **Protagoniste(s)** trouve(nt) une issue à la situation. Une issue heureuse ou malheureuse ...

La mort d'un **Protagoniste** peut survenir sur un **Coup de Théâtre**, et uniquement sur **Coup de Théâtre**. Elle n'est en rien un échec ou une catastrophe. Le **Comédien** dont le **Protagoniste** sera le malheureux élu devra alors interpréter magistralement ce décès et pourra récupérer les **Rôles** restant au centre de la table en guise de dédommagement.

Dans le cas où la mort d'un **Protagoniste** survient, le **Comédien** qui l'incarnait crée un nouveau protagoniste qui fera son entrée « Deus Ex Machina » (subitement) au cours d'une nouvelle scène. Il peut aussi choisir d'incarner un personnage qui n'était jusque-là qu'un **Figurant** et en faire un **Protagoniste**. Dans tous les cas, il endosse à ce moment le **Premier-Rôle** et présente plus amplement ce nouveau **Protagoniste** avec moult détails.

Un **Coup de Théâtre**, contrairement à une **Didascalie**, se doit d'être assez précis.

Exemples de Coups de Théâtre :

- « *La sorcière Carabosse n'est pas morte, elle faisait semblant !* »
- « *Voilà la cavalerie ! Le fort Alamo est sauvé !* »
- « *Mais le coffre au trésor de Rakham le Rouge avait disparu !* »
- « *Ciel ! Mon mari ! S'écria Jeannette.* »



La négociation et l'échange de Rôles

Dans le cas où interviendrait une **Didascalie** ou un **Coup de Théâtre** dont un **Comédien** ne veuille pas, celui-ci à la possibilité de **Négocier** avec celui qui devait alors prendre le **Premier-Rôle**.

Cela est aussi possible dans le cas inverse où un **Comédien** voudrait à tout prix que soit intégré une **Didascalie** ou un **Coup de Théâtre**...

Pour cela, les **Comédiens** ont la possibilité, et ils y sont même fortement encouragés, de **Négocier** entre eux l'intégration ou la non-intégration au scénario de telle **Didascalie** ou tel **Coup de Théâtre**.

Ils doivent alors utiliser comme monnaie d'échange les **Rôles** dont ils disposent.

Exemple de Négociation :

« Non, je refuse de jouer une scène où je dois tomber dans le fumier ! Abandonne cette idée et je te donne 5 Rôles !

- Mais si, tu vas voir, ça va être hilarant ! Allez, garde tes 5 Rôles, c'est moi qui t'en donne 5 !*
- Ah mais non, non, non ! Tiens, voici 10 Rôles !*
- Pfff ! T'es vraiment un rabat-joie ! Allez... Je t'en donne 15...*
- T'es vraiment un gros enf... ! Allez file-moi tes 15 Rôles, je vais la jouer ta scène pourrie... »*

Les Lazzis : Une dimension comique

(Règle optionnelle)

Les **Lazzis** (**Lazzo** au singulier) sont toutes sortes de plaisanteries burlesques, soit en paroles, soit en actions, des jeux de mots, des grimaces, des gestes grotesques et jusqu'à des détails de farces. Les **Lazzis** sont caractérisés sinon par la grossièreté de la plaisanterie, du moins par une certaine vulgarité ; c'est du comique sans distinction, de la bouffonnerie réelle que ne relève pas l'esprit, mais dont l'effet de surprise et de rire est presque infaillible.

L'art du **Comédien** réside alors autant dans sa capacité pure d'improvisation que dans son aptitude à caser les **Lazzis** qu'il domine en des moments maximalement utiles à l'ambiance et au rythme du spectacle en cours d'élaboration.

Chaque fois qu'un **Comédien** place un **Lazzo**, il doit engager **1 Rôle** au centre de la table. S'il fait rire l'ensemble des autres **Comédiens**, chacun doit alors lui donner **2 Rôles** en retour et il récupère aussi tous les Rôles laissés au centre de la table lors de **Lazzis** précédent qui n'ont pas eu l'effet escompté.

Nous ne donnerons pas d'exemple de **Lazzis**, persuadés que sur ce point l'imagination ne fera défaut à personne...

Fiche Protagoniste

NOM Prénom _____

Sexe _____

Occupation _____

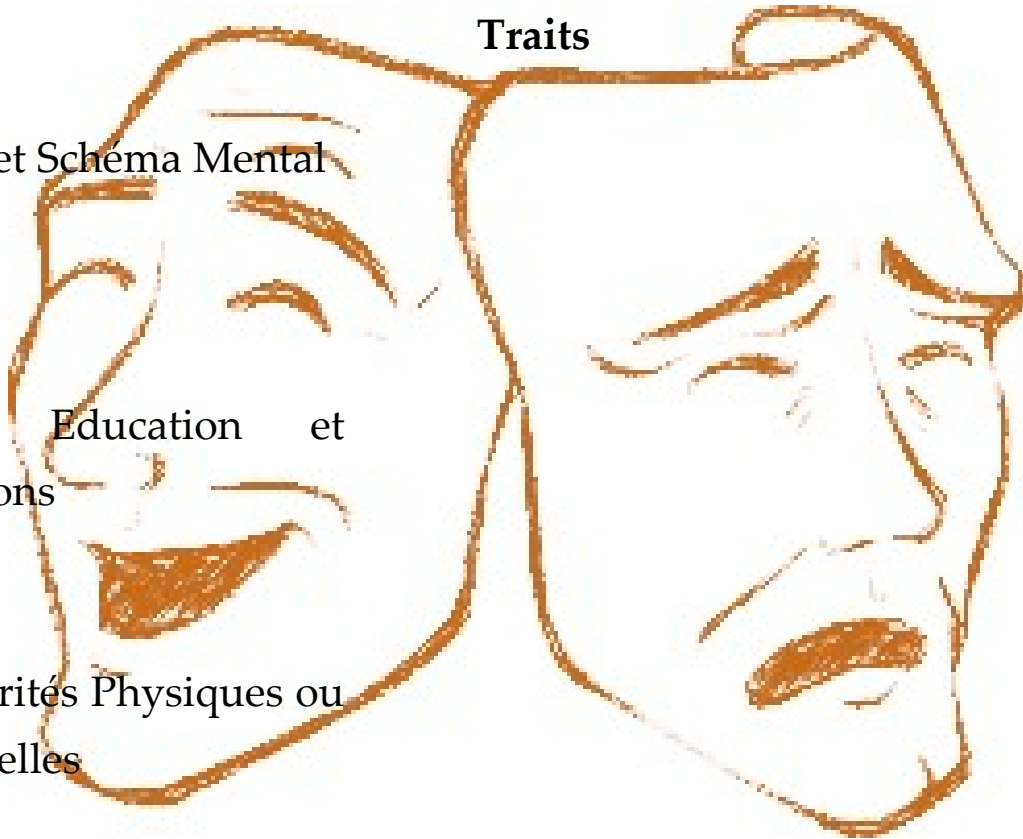
Âge _____

Traits

Intellect et Schéma Mental

Valeurs, Education et Convictions

Particularités Physiques ou Surnaturelles



Liens

Précisions, Notes

Complots de Château

Un **Canevas** dans une ambiance « comédie de cape et d'épée »
pour le jeu de rôle **Premier-Rôle**
Adapté d'après la pièce « Complots de Château »
de Guillaume MORAINÉ
avec son aimable autorisation.

Canevas

Dans un lointain royaume au XVIIème siècle : Le Roi est atteint d'une maladie rare et incurable : la Canarite. Il ne pourra bientôt plus exercer le pouvoir ! C'est le branle-bas de combat au château pour savoir qui reprendra le trône. A leur manière, tous les **Protagonistes**, général, chevalier, reine, médecin... vont essayer de mettre la main sur le pouvoir. Un vrai panier de crabes !

Protagonistes et/ou Figurants

*Les Comédiens peuvent choisir parmi ces personnages et les adapter comme bon leur semble, ou créer un personnage de toute pièce. L'essentiel étant d'incarner un **Protagoniste** qui leur plaise.*

Le Roi Georges - 50 ans : Naïf et influençable, le bon Roi Georges n'en garde pas moins un sens aigu de la justice. Sa bonté se voit sur son visage . N'ayant plus l'énergie de gouverner, il s'en remet à la finesse politique de son Conseiller pour trouver un époux à sa fille chérie la Princesse : un prince comme il se doit, car ce vieux machiste ne voit pas une femme gouverner !

La Reine Inès - 47 ans : Elle assure l'ordre dans le château avec autorité. Très attachée à l'étiquette et à « ce qui doit être », elle se montre intransigeante. Son visage sévère trahit son caractère. Son ambition : être seule pouvoir ! Elle fait confiance pour cela au médecin du Roi, son amant et instrument.

La Princesse Héloïse - 18 ans : Naïve et sincère, c'est une fraîche jeune fille soumise à l'autorité de ses parents. Elle espère néanmoins les convaincre de donner sa main au Chevalier, fraîchement revenu de guerre et couvert de gloire, à qui elle a fait serment d'amour éternel.

Le Chevalier Gonzague - 26 ans : Jeune noble courageux et orgueilleux, loyal au Roi, pas très fin d'esprit. Il aime sincèrement la Princesse qu'il compte bien épouser. Monter sur le trône serait un plus... Il est ami avec le Général mais se méfie de son ambition et de son caractère belliqueux.

Le Conseiller Hugues - 55 ans : Il a conseillé le Roi depuis toujours et plus encore ces derniers mois. Hypocrite et manipulateur, ayant sa personne en haute estime, c'est un homme exubérant qui ne passe pas inaperçu ! Il compte bien marier la Princesse à un prince faible sur qui il pourra continuer à exercer son influence...

Le Médecin Horace - 42 ans : menteur, beau parleur, aussi laid dehors que dedans, il n'a de science que celle qu'il s'invente. Son ambition démesurée l'a conduit dans le lit de la Reine bien que ce soit la Princesse qu'il désire. Il a persuadé le Roi qu'il était atteint d'une « Canarite aiguë ».

La Suivante Guylesne - 24 ans : Directe et manquant cruellement de tact, elle est loyale à la princesse qu'elle accompagne et conseille. Rondelette et non dénuée de charme, elle est secrètement amoureuse du Général. Elle est aussi la fille du Médecin et le respecte à ce titre.

Le Prince Albert - 32 ans : Puéril et influençable, chétif et disgracieux c'est un homme qui sait néanmoins s'attirer la sympathie par sa gentillesse et sa jovialité. Il est soucieux de respecter l'autorité du Roi, que représente pour lui le Conseiller. Il a une peur bleue du Médecin et des piqûres.

Le Général Tristan - 35 ans : C'est un rand et fort officier qui boite à cause d'une blessure de guerre. Autoritaire et ambitieux, il n'a que moqueries pour les faibles et ne supporte pas le désordre. Fidèle au Roi, il regrette que le Conseiller soit si mauvais stratège et prendrait volontiers sa place pour lever une armée. Le mariage de son ami Chevalier à la Princesse serait l'occasion rêvée.

Le Bouffon Paillasson - 24 ans : S'il est fou, il n'est pas moins fin et observateur. Souple malgré sa petite taille et son embonpoint, il vagabonde dans le château, incapable de se taire. Il se croit affublé d'une malédiction : mentir lui pourrit les gencives. Secrètement amoureux de la Reine, il n'en reste pas moins fidèle au Roi qui l'a toujours bien traité.

L'Apprenti Espion Jules - 35 ans : Jules se faufile dans les recoins du château et observe silencieusement. Il est le frère cadet du Conseiller. Le Chevalier l'a missionné pour espionner le Général et il prend sa mission très à cœur malgré sa maladresse et son manque cruel de discrétion.

Les soldats et serviteurs : Ils vont et viennent dans le château, vaquant à leurs tâches, et surprenant parfois quelques discussions ou événements qu'ils doivent taire sous peine d'être renvoyés, ou pire...

Didascalies et/ou Coups de théâtres :

Ce ne sont là que des exemples, les Comédiens sont libres de les utiliser ou pas, de les adapter selon leurs envies.

Le Roi est empoisonné, mais quel est ce poison ?

Qui veut la paix prépare la guerre

Votre majesté, des plumes vous poussent !

Le Médecin trahit la Reine !

Jeu de Cache-cache derrière les Rideaux et tentures

L'espion est sous le lit

Enfin la Princesse et le Chevalier se retrouvent !

Le Conseiller fait arrêter le Général !

Le duel des prétendants

Un trône sous haute garde

Paillason embrasse la Reine

Vous ici ? Ciel mon époux !

Cui cui, je suis un joli canari et j'exige une belle cage dorée !



Crédits images :

SAND Maurice (personnages) domaine public

simplu27 (Rideau rouge) licence CC0

StarGlade (Masques) licence CC0