



Vérone

Le jeu de rôle

de l'uchronie Shakespearienne

VÉRONE

Par Sly, sur une idée de Tunime développée par Tolkraft pour le
Quatrième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence
Creative Commons BY-SA-NC. »



*Vous êtes à Vérone, la belle Vérone
La ville où tout le monde se déteste
On voudrait partir, mais on reste... »*

— Gérard PRESBURVIC

Bienvenue à Vérone

Dans **Vérone** vous allez incarner, dans un 14^{ème} siècle fictif inspiré des pièces de Shakespeare, un membre de l'une des deux plus grandes familles de la ville italienne de Vérone : les Montaigus ou les Capulets. Votre personnage n'a pas été prévu par Shakespeare, il est tout à fait original et imaginé à votre convenance. Pris dans le tourbillon de cette intrigue romanesque connue de tous, il peut en redistribuer les cartes. Les Personnages pourront ainsi aller de l'énigmatique amoureux inassouvi de la belle Juliette au capitaine des gardes las des conflits entre ces grandes familles, à l'acteur de génie en devenir prêt à tout pour passer à la postérité au noble corrompu et voué aux vices. Et surtout, il est là pour bouleverser l'ordonnance de la célèbre pièce tragique : « Roméo et Juliette ».

La città di Verona

Depuis que les Capulet - originaires de Crémone, à l'ouest - se sont installés en ville il y a environ 30 ans, la guerre fait rage entre ces deux familles. Manœuvres politiques, manigances commerciales, rixes, guet-apens et meurtres sont le quotidien qui entache la belle ville de Vérone.

À vous de tisser le destin de votre personnage, de votre clan et de la ville ; en faisant triompher votre famille contre l'autre, ou bien en œuvrant à leur réconciliation.



Verona at the Ponte di Pietra bridge - Samuel Prout via Wikimedia Commons - Domaine public

Vie quotidienne à Vérone

Vérone est une très vieille ville, fondée au 1er siècle avant J.-C. Située à la frontière ouest de la Vénétie, la région dominée par Venice, la fameuse 'Sérénissime', elle est une agréable ville de l'arrière-pays, où l'ombre des ruelles charmantes soulage des étés caniculaires. Baignée par l'air chaud méditerranéen, la ville jouit de l'expansion du commerce et de la floraison des arts. Les rues sont bondées de riches marchands, écoulant des produits exotiques venant du ponant et de l'orient. Les artistes ont leur voix au chapitre et rivalisent de talents pour gagner les concours organisés par les riches potentats locaux pour décorer les églises locales. Les nobles et toutes les classes de la société répondent à des codes vestimentaires selon leurs rangs. L'aristocratie porte d'élégants tissus de soie rehaussés de dessins brochés en fils d'or et d'argent. A l'opposé, les gens du peuple peuvent vivre dans l'extrême pauvreté, pratiquant des petits métiers qui animent les rues : porteur d'eau, vendeurs de fruits, colporteurs. On y croise des déserteurs, des prostitués, des délinquants, des apothicaires, et les représentants du clergé.

La période est stable et propice. Tout serait parfait si deux puissantes familles ne s'y déchiraient pas impitoyablement...

Comment animer Vérone ?

Pour faire vivre les scènes de votre intrigue, vous aurez besoin de les situer dans des lieux emblématiques de la ville. Vos combats, les tumultes de la ville doivent avoir leur cadre propre. Le jardin des Capulets, où chacun pourra venir déjouer les complots, est paré d'arbustes et d'arbres taillés et sculptés en haie et massif, constituant un décor végétal idéal pour se cacher et dégager un sentiment de sérénité ou d'angoisse selon l'heure où on y pénètre. Les places publiques de Vérone ont des formes géométrique précise, et le lieux de vie quotidienne. Le logis seigneurial des Montaignus et des Capulets incarne leur autorité. Massif, carré et héritier des formes défensives médiévales, il doit montrer que le seigneur est le chef militaire, et le patron des arts et des sciences de la ville.

Les événements doivent avoir un aspect théâtral caractérisé. Il suffit simplement de préparer vos effets en décrivant : « une nuit sereine » le long des rives de l'Arige, avant que le sang coule lors d'un duel.

Création du Personaggio

Vous allez maintenant créer votre personnage qui va appartenir à l'une des deux grandes familles de Vérone. Pour ce faire, un questionnaire vous aidera à le façonner à votre guise.

À chaque fois que vous voyez un symbole (, ou) à côté d'une des réponses que vous avez choisies aux questions suivantes, entourez le symbole correspondant sur votre feuillet de personnage.

Votre vie	Vos relations	Vos connaissances
<p>De quelle famille fait partie votre personnage ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Montaigu 2. Capulet <p>À quel point êtes-vous un proche ? (Ajoutez votre réponse dans la case « Relation »)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Je suis un frère <input type="checkbox"/> 2. Je suis un cousin <input checked="" type="checkbox"/> 3. Je suis une sœur <input checked="" type="checkbox"/> 4. Je suis un parent éloigné <input type="radio"/> <p>Appartenez-vous à l'église ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Je suis ordonné <input checked="" type="checkbox"/> 2. Je suis croyant <input type="radio"/> 3. Je suis païen <p>Quel type d'éducation avez-vous reçue ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Militaire <input type="checkbox"/> 2. Art et Lettres <input type="radio"/> 3. Religieuse <input checked="" type="checkbox"/> <p>Quel est votre métier ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Marchant <input type="radio"/> 2. Ecclésiaste <input checked="" type="checkbox"/> 3. Homme d'armes <input type="checkbox"/> 	<p>Avez-vous un ennemi mortel ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Non <input checked="" type="checkbox"/> 2. Oui <input type="checkbox"/> (si oui, ajoutez son nom sur votre feuillet) <p>Le seigneur de la ville vous apprécie-t-il ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Non <input type="checkbox"/> 2. Oui <input type="checkbox"/> <p>L'Église franciscaine vous apprécie-t-elle ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Non <input type="radio"/> 2. Oui <input checked="" type="checkbox"/> <p>Êtes-vous marié-e ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Non <input type="checkbox"/> 2. Oui <input type="radio"/> 3. Je suis veuf/veuve <input checked="" type="checkbox"/> <p>Avez-vous des enfants ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Non / Pas encore <input checked="" type="checkbox"/> 2. Oui <input type="checkbox"/> 	<p>Savez-vous ce qu'est une « Quarte » ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Oui <input type="checkbox"/> 2. Non <input type="radio"/> <p>Soignez-vous les « Humeurs » ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Oui <input type="radio"/> 2. Non <input checked="" type="checkbox"/> <p>Utilisez-vous un « Missel » ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Oui <input checked="" type="checkbox"/> 2. Non <input type="checkbox"/> <p>Possédez-vous des « florins » ou des « ducats » ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Florins <input type="radio"/> 2. Ducats <input type="checkbox"/>

Ensuite, déterminez deux **liens** : pour ce faire, choisissez deux des Figurants présentés plus haut et lancez 1d6. Plus la valeur est forte, plus le lien est positif et puissant. Plus elle est faible, plus le lien est négatif et mauvais. Une valeur de 3 indique un lien plutôt neutre.

Libre à vous de détailler les liens et leurs origines.

COMEDIA

Pour vous aider à incarner votre personnage, votre feuillet indique vos relations et liens, ainsi que quatre caractéristiques : Maestria, Foi, Trésor et Avanie.

La **maestria** □ symbolise votre bravoure, votre panache, votre autorité et vos compétences physiques, tactiques et martiales.

Vous l'utilisez pour réaliser de flamboyantes passes d'armes avec votre fleuret, planifier vos manœuvres politiques et commerciales, ou accomplir des prouesses physiques.

La **foi** ◆ est celle que vous avez en Dieu, mais aussi en vous-même. Elle est votre compétence pour convaincre votre entourage, oser braver les conventions, réclamer votre juste dû. Les hommes de foi sont respectés, et les gens accordent leur confiance à ceux qui ont prouvé leur bonne foi.

Le **trésor** ● correspond aux ressources financières dont vous disposez, et par extension à tout ce qu'elles peuvent acheter : hommes, silence, loyautés... Après tout, graisser une patte ou obtenir un service se fait toujours mieux avec plus d'argent que peu.

Enfin, l'**avanie** ⊗ est une caractéristique qui dérive de la maestria et de la foi :

$$\text{Avanie } \otimes = 10 - (\text{Maestria} + \text{Foi})$$

Elle symbolise votre part sombre, vos mauvais instincts, la tentation du Diable.

Rien ne vous oblige à y céder, mais lorsque vous le faites, c'est pour faire le mal, de manière sournoise et fourbe, sans panache ni bravoure : poignarder quelqu'un sous le couvert de la nuit, empoisonner une boisson, répandre de fausses rumeurs ...

Chaque symbole entouré correspond à autant de dés à 6 faces pour cette compétence que vous aurez à lancer pour triompher des obstacles et remporter des batailles.

LE FORZE IN PRESENZA

Voici une rapide présentation des Figurants (PNJ) habitant la ville.

La casa principesca di Verona

Le puissant seigneur **Escalus** est le prince de la ville de Vérone. Il ne supporte plus la querelle qu'entretiennent les deux familles et souhaite ardemment que cela cesse ; et rend donc la justice en ce sens, menaçant de la peine de mort quiconque alimente le conflit, même si cela pèse sur son esprit raisonnable et posé.

Escalus					
Maestria □	7	Foi ◆	4	Trésor ●	9

Le Comte **Pâris** est apparenté à Escalus et, amoureux de Juliette, il a obtenu auprès de Capulet la permission de faire la cour à sa fille, ainsi qu'une promesse de mariage d'ici deux ans.

Pâris					⊗⊗
Maestria □	4	Foi ◆	4	Trésor ●	6

Mercutio est également un parent d'Escalus, et un ami proche de Roméo Montaigu. C'est un jeune homme insouciant et drôle, un peu poète, un peu fantasque, mais très fier.

Mercutio					⊗⊗
Maestria □	6	Foi ◆	2	Trésor ●	4

Ordine francescano della città di Verona

L'ordre ecclésiastique franciscain vit dans une grande pauvreté et redistribue le peu qu'ils ont aux nécessiteux. L'église franciscaine à Vérone est représentée par le **Père Andéléstino**, qui est de fait le confesseur des deux familles, mais qui n'approuve pas leur querelle. C'est un vieil homme calme mais intransigeant, atteint de cataracte.

Père Andéléstino					
Maestria □	3	Foi ◆	9	Trésor ●	1

Il est assisté de **Frère Jean**, un moine discret et fouineur ; et de **Frère Laurent**, un moine et prêtre progressiste et bienveillant, qui est le confesseur de Roméo Montaigu. Mais le Frère Laurent est aussi un homme de la Renaissance, curieux tant des choses de Dieu que de la nature : il est versé dans l'alchimie et les décoctions, ce qui lui vaudrait de terribles ennuis si l'Église venait à l'apprendre. Hier soir, il a marié en secret Roméo et Juliette, dans l'espoir de réconcilier les deux familles par cette union.

Frère Jean					⊗
Maestria □	2	Foi ◆	7	Trésor ●	1

Frère Laurent					⊗
Maestria □	3	Foi ◆	6	Trésor ●	2

Famiglia Capulet

Capulet, le chef de famille, est un vieil homme riche, venu il y a 30 ans saisir des opportunités à Vérone, et qui a rapidement trouvé un rival en la personne de Montaigu. Avec le temps et les outrages, cette rivalité a évolué en hostilité, puis en haine.

C'est un homme orgueilleux, autoritaire, mais *changeant* : il est capable de tout et du pire, mais sait être magnanime. Il adore sa fille Juliette et fait preuve d'une certaine tolérance vis-à-vis de Roméo Montaigu, pour des raisons connues de lui seul.

Capulet					⊗⊗
Maestria □	6	Foi ♦	2	Trésor ●	7

Sa femme, **Lady Capulet**, est une beauté flétrie qui fait passer les convenances avant tout, même Dieu. Elle est ravie que le comte Pâris veuille épouser sa fille et n'acceptera pas de prétendants moins glorieux.

Lady Capulet					⊗⊗
Maestria □	3	Foi ♦	5	Trésor ●	5

Leur fille unique, **Juliette**, est un ange resplendissant de 14 printemps, promise à Pâris ; mais qui est tombée follement amoureuse de Roméo lors d'un bal. S'étant déclaré leur flamme, les deux tourtereaux ont été unis en secret la nuit dernière par le frère Laurent.

Juliette Capulet					
Maestria □	4	Foi ♦	6	Trésor ●	4

La **Nourrice** de Juliette est devenue au fil des années son amie et confidente. Elle tient énormément à la jeune femme et donnerait sa vie pour elle sans hésiter.

La Nourrice					⊗⊗⊗⊗
Maestria □	1	Foi ♦	5	Trésor ●	1

Tybalt, le cousin de Juliette est un jeune homme impétueux et fougueux, qui déteste de toute son âme les Montaigus. Il s'est juré de venger dans le sang l'affront commis par Roméo Montaigu, lorsque celui-ci a fait irruption au bal donné par son oncle. La prochaine fois qu'il croise Roméo, il tire l'épée, c'est dit !

Tybalt					⊗
Maestria □	5	Foi ♦	4	Trésor ●	3

Rosaline, 15 ans, cousine de Juliette, est une belle jeune femme dont Roméo était épris avant qu'il ne rencontre Juliette. Elle jouait à être offensée et effarouchée, mais aimait follement être courtisée de la sorte par l'héritier Montaigu. Désormais rejetée et humiliée, elle a juré en secret de se venger de l'un comme de l'autre.

Rosaline					⊗⊗⊗⊗⊗
Maestria □	2	Foi ♦	3	Trésor ●	4

Peter, **Samson** et **Grégoire** sont des servants de la famille Capulet. Samson et Grégoire sont armés d'épées et de boucliers.

Famiglia Montaigu

Montaigu, le patriarche de la maisonnée, est un notable dont la famille à toujours vécu à Vérone. Dans la force de l'âge, c'est un homme réfléchi, moins impulsif et absolu que son adversaire ; il reste néanmoins strict et craint dans toute la ville.

Montaigu					⊗
Maestria □	5	Foi ♦	4	Trésor ●	6

Lady Montaigu, son épouse, est une femme discrète issue d'une riche famille, en totale admiration devant son fils.

Lady Montaigu					⊗
Maestria □	4	Foi ♦	5	Trésor ●	8

Roméo, héritier de la famille, et un beau jeune homme de 15 ans à l'excellente réputation et redoutable bretteur. Auparavant épris de Rosaline, il a complètement oublié cette dernière depuis qu'il a vu Juliette. Leur amour étant réciproque, la nuit dernière, ils se sont unis en secret devant Dieu grâce au Frère Laurent.

Roméo Montaigu					
Maestria □	9	Foi ♦	4	Trésor ●	4

Benvolio est le cousin et le meilleur ami de Roméo. C'est un jeune homme tempéré et sage.

Benvolio					⊗
Maestria □	3	Foi ♦	6	Trésor ●	3

Abram et **Balthasar** sont les servants de la famille Montaigu.

Gli Altri

Giovanni S. dit **Il Giovane** est un peintre florentin de 22 ans, extraverti et fantasque mais bourré de talent. Il vient tout juste d'arriver en ville, en quête d'un-e muse et/ou d'un-e mécène. Il n'y a que fortune et gloire à retirer en côtoyant un tel génie, même s'il se murmure qu'il aurait des goûts bien trop libertins et serait d'une jalousie malade...

Il Giovane					⊗⊗⊗
Maestria □	3	Foi ♦	4	Trésor ●	4

Bassanio est l'homme de confiance de Don Antonio, un marchand vénitien fabuleusement riche. Il est envoyé à Vérone en vue d'établir un partenariat commercial mutuellement profitable avec l'une des deux familles.

Bassanio					⊗
Maestria □	5	Foi ♦	4	Trésor ●	6

JOUER A VERONE – Les règles

IMPEDIMENTI

Les obstacles sont les écueils que la vie et les gens mettent sur votre chemin. C'est une opposition statique, qui ne réagit pas à vos actions. Les risques à échouer devant un obstacle sont souvent faibles – même si les conséquences peuvent elles être désastreuses.

Confronté à un obstacle, lancez autant de d6 que votre caractéristique adéquate.

Chaque dé affichant un 5 ou un 6 est une réussite.

Il faut **au moins 1 réussite** pour vaincre un obstacle. Des réussites surnuméraires vous permettent de le faire rapidement, avec brio, en toute discrétion ...

En cas d'échec, le-s narrateur-s peuvent décider que l'obstacle est quand même franchi, mais avec un prix à payer (perte dans une caractéristique, rebondissement narratif ...)

Battaglia et duels

Contrairement aux obstacles, les batailles ont lieu lorsque l'opposition est dynamique et consciente : face à un adversaire, pourchassé par la garde ... Les batailles sont structurées en *passes* successives qui s'enchaînent jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

Lorsque vous devez effectuer une action en opposition à un autre personnage de l'histoire, lancez autant de dés que vous avez de symboles entourés dans la caractéristique adéquate.

Les dés ayant comme résultat **5 ou 6 correspondent à une réussite**, les **3 et 4 comptent comme nuls** et les **1 et 2 sont des échecs**.

Vous avez plus d'échecs que de réussite ? C'est un échec ! Retirez un dé de votre pool de dé à lancer pour la prochaine *passse*.

Vous avez autant de réussite que d'échec ? C'est une égalité ! Chaque participant retire un dé de sa main pour la prochaine *passse*.

Vous avez plus de réussite que d'échec ? C'est une réussite ! Votre adversaire retire un dé de son pool de dés pour la prochaine *passse*.

Les *passes* s'enchaînent à renfort de narrations flamboyantes jusqu'à ce qu'un protagoniste concède la victoire ou ne puisse plus lancer de dé : il est alors déclaré perdant.

En fonction des circonstances, des enjeux, des témoins ; perdre une bataille peut avoir des impacts variés :

Perdre dans une rencontre de *maestria* peut blesser le perdant (perte en *maestria*), voire le tuer.

Perdre dans une rencontre de *foi* plongera dans un désarroi total (perte en *foi*), voire dans une crise existentielle.

Et perdre dans une rencontre de Trésor fera perdre un peu ou beaucoup d'argent (perte en trésor).



Romeo and Juliet, Act I - Scene 1 - John Gilbert via Wikimedia commons - Domaine public

Narrazione

La narration du jeu est collective, chaque joueur et joueuse est libre de proposer ses idées, qui seront approuvées ou pas par la tablée.

L'idée étant de produire les scènes ayant le plus d'impact, qu'il soit dramatique, comique, ou émotionnel ; la tablée est invitée à garder un état d'esprit ouvert et constructif pour favoriser le déroulement du jeu et la bonne entente des participant·e·s

Comment faire vivre vos PNJS ?

Il ne faut pas oublier que vos Personnages-Non-Joueurs sont liés à l'intrigue. Ils sont impliqués et familiers des anciennes haines endormies qui lient des familles Capulets et Montaigus. Les citoyens peuvent être susceptibles de pencher pour l'une des deux familles, et les personnages peuvent les inciter à prendre parti, en réussissant par exemple des jets de Foi ou en les galvanisant par leurs exploits, grâce à un jet de Maestria. Chaque citoyen à cette époque n'hésite pas à s'armer avec des piques, des bâtons, et des vieilles pertuisanes, des sortes de lances italiennes qu'il ressort de son arsenal familial, pour revendiquer ses droits et appuyer telle ou telle maison. N'oubliez pas qu'il n'y a pas que des grands et illustres personnages à mettre en scène. Comme dans tous les jeux de rôle, on peut prendre les petits gens comme protagonistes, et les rendre des interlocuteurs privilégiés. Pensez aux rôles de valets de maître, qui suivent chaque des personnages dans leur déplacement, les conseille avec tout le bon sens du peuple, ou avec des maximes d'un ancien temps, ou encore mieux avec à tort et à travers. Les Personnages sont des nobles. Ils ont donc eu le privilège d'avoir des nourrices, qui sont peut-être encore vivantes. Quand ils rentrent dans leurs demeures, et elles sont sans doute encore présentes parmi leurs serviteurs. Figure maternelle, et parfois autoritaire, elles peuvent servir de confidentes et d'alliés inattendus. On peut imaginer faire appel aussi aux divers personnages du peuple, le palefrenier, le garçon d'écurie, le garde de la cour royale. Faire intervenir des membres de familles extérieures, puissantes congrégations venues en visite depuis Venise, ou de la papauté à Rome. Ces dernières mettront invariablement leur grain de sel dans les rivalités, bouleversant l'échiquier où les Personnages auront déjà placés sans leurs pièces. Il n'y a pas de limites à votre imagination. L'ambiance doit aussi permettre que les batailles rangées aient lieu. Les familles sont armées, et le peuple aussi. Un condottiere peut venir prêter main forte à l'une des familles. Sans doute que ce personnage est issu d'une guerre ancienne menée à l'extérieur de la ville et qu'il veut faire participer ses hommes aux richesses de la ville. De même qu'un guerrier solitaire peut apparaître. Tout le monde n'est pas issu du monde italien. Un français ou un allemand avec son accent typique peut vouloir offrir ses services aux familles afin de les libérer du poids de ses conflits.

Riche diplomate de passage, doué pour les armes, déserteur venant sous une fausse identité, personnage issu de la cour royale d'un autre pays, il est là pour ouvrir le monde de la pièce à d'autres perspectives. Car si vous désirez prolonger le plaisir du jeu après avoir fait jouer cette pièce quoi de mieux que d'imaginer les transposer plus tard dans l'intrigue d'Hamlet ou du Roi Lear, il vous fera dans ce cas faire un lien avec celle-ci. Le fait que chaque pièce de Shakespeare est son lot de drames, de tragédie, de moments facétieux, pourra vous permettre de transposer le système de ce jeu dans un autre de ces univers.

Interpréter les PNJS :

Prenons un exemple, avec le Seigneur Capulet qui est non seulement un vieux monsieur usé par le pouvoir, capable de manipulations, mais il en est aussi l'image incarnée ; n'hésitez pas à le faire apparaître en robe de chambre d'un pourpre rutilant, le visage tiré et employant des gestes théâtraux, plein d'emphase pour imposer son autorité. Il se doit d'impressionner vos personnages comme le PNJ du plus haut niveau de vos jeux habituels. Inspirez-vous aussi d'acteurs célèbres pour les interpréter, tel John Malkovich.

L'amour et la haine sont des sentiments extrêmement passionnels. Ils doivent être les moteurs de vos Personnages. Insister sur le fait que l'interprétation des Personnages doit elle, elle-même nourri de sentiments aussi exacerbés. Il est inutile de vouloir jouer des Personnages sans envergure, tout au contraire, ici ils se doivent d'être des passionnés, sans limite dans leurs désirs et éprouvés les mêmes passions que les Personnages de la pièce. Ainsi, ils peuvent eux-mêmes aussi décider de mourir par passion, de tuer par cruauté, et de se morfondre par désespoir. Insistez-les à jouer autour de la table les humeurs, les cris et les pleurs que leurs Personnages vivent, le drame n'en sera que plus beau à vivre et partager.

Scénario - Entrata in scena

Ce scénario vous propose de mettre en scène à votre manière la pièce de Shakespeare. Il est important de plonger directement les personnages au cœur de l'intrigue, en leur faisant rencontrer les protagonistes, et de leur faire comprendre les enjeux pour chacun d'entre eux. Les actes I et II de la pièce ont déjà eu lieu. La tension est montée d'un cran, et les personnages peuvent prendre fait et cause. Certains événements de la pièce se réaliseront, peu importe ce qu'ils entreprendront, surtout si les personnages ne veulent pas ou ne peuvent pas intervenir.

Des noces à la séparation (acte III).

La première scène débute le lendemain du mariage secret, alors que Roméo et son ami Mercutio se baladent en ville.

Un PJ avec un lien avec l'un des deux peut alors intervenir.

Sur ce, arrive l'impétueux Tybalt, animé de la ferme intention de tuer Roméo. L'esclandre attire la foule et les PJ, qui peuvent intervenir.

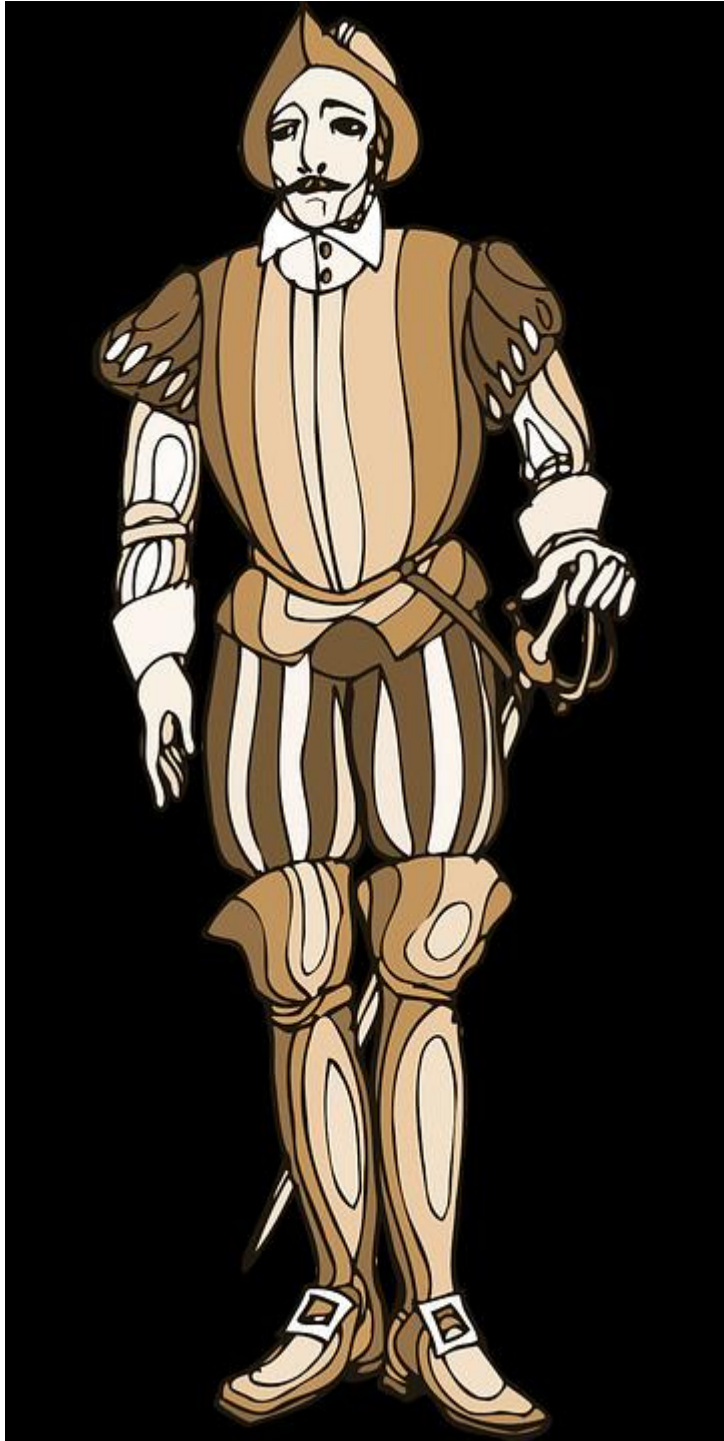
À vous de voir désormais où cela va mener votre histoire. Dans la chronologie de la pièce, le fantasque et fier Mercutio tire l'épée contre Tybalt, le cousin de Juliette, qui hait les Montaigu. Roméo s'interpose, et provoque la mort de Mercutio et tue Tybalt pour venger son ami.

Que faire ?

Dans la pièce, Roméo se réfugie chez son confesseur frère Laurent dans l'église franciscaine de Vérone. Là il apprend qu'il est condamné à l'exil par le vieux seigneur Escalus. Il gagnera Mantoue après avoir passé la nuit avec son épouse. C'est donc aux Personnages de trouver une solution à cette situation qui semble si mal engagée. Il est possible qu'à ce stade, il est déjà changé l'issue du duel, même si celui-ci peut n'avoir pas envenimer la relation entre les familles, il est certain que les protagonistes n'en resteront pas là. Voici quelques pistes que comme Maître du jeu vous voudrez explorer :

- Le seigneur Capulet, père de Juliette, décide de la marier au comte Paris dès le jeudi suivant. L'amour sincère de Paris de Juliette pourrait-il jouer dans la balance ? D'autant que Capulet décide aussitôt d'avancer le mariage de 24 heures s'il le sent menacer.
- Roméo s'exile à Mantoue, reviendra-t-il vraiment ? Une tentative d'enlèvement de sa femme n'est-elle pas la scène d'exfiltration la plus héroïque à mettre en place...
- Frère Laurent confie un narcotique à Juliette qui la fera passer pour morte. L'apothicaire est-il de mèche avec l'une des familles ?
- Si Juliette boit le narcotique, Roméo se procure du poison- d'où la célèbre scène du tombeau, où au cimetière, après avoir tué Paris qui l'a surpris auprès du caveau, il se donne la mort. Mais si les Personnages peuvent interrompre ce drame à tout moment, s'ils en apprennent les données essentielles par l'un des protagonistes, et en s'alliant à lui. Le mieux serait sans doute d'obtenir une audience auprès d'un des seigneurs des familles.
- La scène finale doit déboucher sur un drame, ou une réconciliation funeste, même si on peut imaginer un happy end, il y aura forcément un élément tragique qui donnera toute sa résonance à la pièce que les Personnages ont créé avec le maître du jeu. Si dans la pièce, Capulet et Montaigu se réconcilient dans un deuil commun, peut-être que le sacrifice d'un autre personnage sauvera la situation ou des Personnages particulièrement déterminés pourront trouver une solution amenant définitivement la paix entre les deux familles.

da continuare...



Feuillet de personnage

Prénom	Famille	Relation
Ennemi mortel		
Maestria □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	
Foi ◆	◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆	
Trésor ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	
Avanie ⊗	10 - (Maestria + Foi) ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	
Lien		
Lien		

Feuillet de personnage

Prénom	Famille	Relation
Ennemi mortel		
Maestria □	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □	
Foi ◆	◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆	
Trésor ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	
Avanie ⊗	10 - (Maestria + Foi) ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ⊗	
Lien		
Lien		

Illustrations : Sir Frank Dicksee - *Blason de Vérone* : *Wikimedia Commons* - CC0

<https://pixabay.com/fr/vectors/caract%C3%A8re-drame-dramaturge-jouer-2029944/>

<https://fineprintedinc.com/sir-francis-bernard-dicksee-frank--romeo--juliet-proof-engraving-1125-p.asp>

https://fr.wikipedia.org/wiki/Rom%C3%A9o_et_Juliette#/media/Fichier:DickseeRomeoandJuliet.jpg