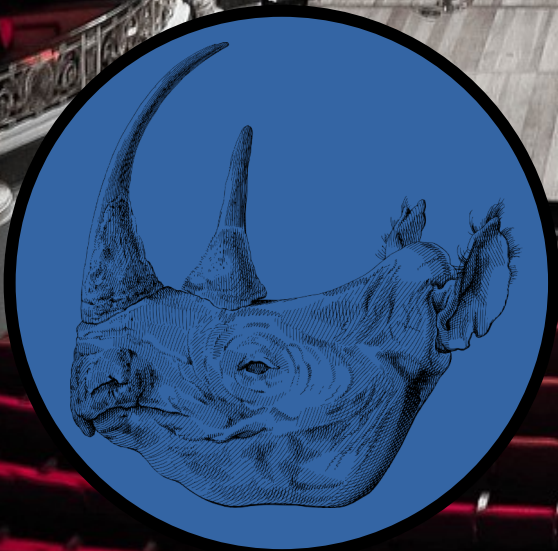


Spéctacle pour Rhinocéros

Par meeple



-Conforme sous conditions-

Spectacle pour Rhinocéros

Par Meeple, sur une idée d'Oxymore développée par Minoard pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

Présentation

Dans ce jeu de rôle vous incarnez une troupe de théâtre ambulant sous un régime autoritaire de rhinocéros. Vous devrez créer des pièces de théâtre en commençant par la fin car celle-ci vous est imposée par le régime en place. À vous de rendre ça cohérent tout en laissant des messages de r*sistances.

Matériel

Avant de démarrer la partie, il vous faudra préparer un minimum de matériel :

- > un paquet de 54 cartes à jouer
- > des crayons et du papiers pour écrire les scènes
- > deux fois une vingtaine de jetons (les deux paquet pouvant être différenciés)

Pourquoi utilisé le terme de « joueuse » ou lieux de « joueur »

J'ai pris le parti de féminiser systématiquement le terme de « joueur » en « joueuse ». Cette décision qui va à l'encontre des règles grammaticales de la langue française a été effectuée afin de permettre de distinguer sans effort les joueuses, quel que soit leur genre, d'un éventuel meneur ou des personnages. Aussi, ce choix me paraît plus simple et plus lisible que le point médian, ne vous inquiétez pas, vous vous y ferez au fil du temps. Pour plus d'informations à ce sujet, vous pouvez consulter l'article suivant de la maison d'édition Lapin Marteau : www.lapinmarteau.com/cest-lhistoire-dune-joueuse/ C'est dans leur ouvrage *La Boîte à outils du meneur de jeu* que j'ai vu pour la première fois cette féminisation et c'est donc pour cela qu'aujourd'hui j'ai aussi fait ce choix dans mon jeu de rôle :

Document Certifié

Le document que vous avez en mains, comme tout ceux qui sot diffusé, a pu être vérifié en amont par le Ministère des Arts Justes, il a été considéré comme

-Conforme sous conditions-

Cette mention autorise la diffusion et la lecture de ce document par tous citoyens de L'empire des Cornes mais uniquement dans des lieux de diffusion officiel comme les bibliothèques d'états. Toutes décisions du Ministère des Arts Juste peut évoluer en fonction des conséquences réelles que peut avoir la diffusion de document auprès de la population.

Nous vous rappelons aussi que ce type de document ne peut être récupéré qu'auprès de forgers de livres diplômés par notre Ministère. Si d'aventure vous appreniez toutes existence de marché noir autour de ce livre, prévenez nous plus vite sinon ce la risque de vous retombez dessus.

Nous vous prions de suivre strictement cette décision sous peine de sanction,

Mr. Bryn Felicis, Président du Ministère des Arts Justes.

Attention thématique f*shiste

Ce jeu de rôle traite de thématiques bien particulières et loin d'être anecdotique vu l'état du monde aujourd'hui (2024). Quand vous avez pu le remarquer avec le paragraphe précédent il y est abordée les sujets du f*shisme, de la censure et de la répression. Aussi le jeu de rôle met les joueuses dans une position très délicate étant donné que vous allez devoir suivre des contraintes créatrice provenant du régime *utoritaire en place. Il s'agit que tout le monde autour de la table sache dans quel type de jeu ils et elles s'embarquent et il est très important que tout le monde soit en accord avec la direction que prend la pièce de théâtre, fortement dictée par la dernière scène imposée. Je ne peux que fortement vous conseiller d'utiliser des outils de sécurité émotionnelle. Plus concrètement vous pouvez faire un tour de table où les joueuses et le Maître du jeu disent quel sujet ils ne veulent pas voir apparaître dans le jeu sans devoir se justifier. Aussi le monde a beau avoir un historique il n'est pas fait mention d'une période historique, vous êtes libre de jouer dans n'importe quelle période selon vos envies.

Histoire de L'Empire des cornes

Comme souvent le régime autoritaire au pouvoir a d'abord été élu mais commençons par le début.

Anciennement ce territoire s'appelait le Pays des plaines car tout simplement situé en contrebas de hautes montagnes et il était composé en bonne partie de mammifères herbivores dirigé par un conseil de sages. Par le passé c'était un territoire bien plus vaste et verdoyant qui s'étendait au-delà des montagnes et rejoignait les autres plaines. Il y eut petit à petit un délitement du pouvoir central pour aller vers de plus en plus de pouvoirs locaux qui se transformèrent en régions de plus en plus autonomes. Cela se fit assez simplement sans trop de conflits, ce n'était pas l'apanage du Pays des plaines d'y venir au mains. Il y a maintenant un certain temps une guerre éclata sur le continent, l'agresseur étant un territoire éloigné dirigé par des carnivores, au départ le Pays des plaines resta neutre. Mais cela changea avec l'arrivée d'un vent de terreur à l'idée de se faire dévorer si leurs voisins venaient à tomber, et sous la pression de groupes nationalistes qui glorifiaient la grandeur et la puissance du Pays des plaines. Avec l'entrée en guerre du Pays des plaines, l'économie de guerre était lancée et le sentiment patriotique exalté.

Vous voyez la chose venir, l'une des espèces qui s'est le plus retrouvée dans les mouvements, mobilisations et qui partage le discours « d'identité nationaliste » étaient les Rhinocéros. Malheureusement bien que la guerre fut gagnée par le Pays des plaines et ses alliés, l'état du pays était catastrophique. Beaucoup de gens étaient morts, l'économie était à plat et le Pays des plaines ne récupéra pas grand chose des négociations post-guerre, ce fut considéré par beaucoup comme une humiliation, ce qui accentua le replis nationaliste.

Des groupes commencèrent de plus en plus à s'organiser et une figure se détacha petit à petit, Tonibe Nilissomu un rhinocéros gris sans corne. C'est lui qui fonda un mouvement principalement composé de rhinocéros convaincus qu'il appela Les cornus. Ils commencèrent à utiliser divers symboles pour rassembler. Le premier fut la pioche, outil de travail du monde ouvrier avec une forme proche des cornes des rhinocéros. Le second est le vêtement militaire symbole de force, de courage, d'ordre et qui fait référence à la guerre qui a été une victoire bien que les négociations d'après se soient mal déroulées.

Assez rapidement il réussit à rassembler autour de lui de nombreuses personnes qui adhéraient à sa vision du pays ou juste qui était en colère ou qui avait peur. Cela dépassa les premiers fidèles de son mouvement. Dans les années suivantes, il y eut de nombreuses violence envers des ennemis politiques, même si Tonibe Nilissomu se détachait toujours publiquement de ses mouvements, en secret les liens étaient extrêmement forts. Il fallait dédramatiser le mouvement des Cornus, avec une rhétorique persuasive remplie de mensonges et de faits alternatifs. Il s'approchait d'autres alliés de circonstance, des industriels, des propriétaires, ceux qui ont de l'argent et qui ont peur de perdre leurs intérêts privés. L'argent et les alliés puissants permirent de faire de la propagande et financer le mouvement ainsi que d'autres groupuscule à côté.

Précédemment à des élections il y eu un grave accident impliquant, à priori, un carnivore. Il ne restait plus grand-chose à faire pour le leader des cornus de se faire élire dans le conseil des sages. S'ensuivit des violence politique, des pression ou des alliance fait sur les autres sages qui lui fis récupérer un pouvoirs absolus une destruction des quelques institutions qui régulez le pouvoirs, un état d'urgence prolongé et d'un entourage loyale envers les ou plutôt, le Sage. En quelques années le paysage du Pays des plaines changeait, c'est la naissance de L'Empire des Cornes.

Contrôle et Théâtre

Parmi tant d'autres contrôles il y avait celui de la culture et des arts, pour cela le Ministre des Arts Justes fut créé, aux commandes il y avait un certain nombre de personnalités loyales envers le mouvement et plus spécifiquement à Tonibe Nilissomu. L'objectif affiché de ce ministère était de réguler ce qui était créé dans les sphères culturelles et artistiques afin de ne pas entacher l'image de la nation et même de la glorifier. Un outil de propagande très utile de par les messages qui pouvait être passé et par la crainte qu'évoquait le nom de ce Ministère. Il faut dire que c'était un ministère avec un très haut budget et de nombreux outils de répression à sa disposition.

Un focus était fait sur le théâtre et plus spécifiquement sur le théâtre itinérant car celui-ci se déplace dans le pays et a donc une influence non négligeable. D'autant que le Ministère n'était pas aveugle sur l'impact que pouvait avoir le théâtre en tant qu'art vivant et populaire car il présente moins de barrières sociales et économiques que d'autres. Pour pouvoir contrôler les multiples caravanes qui parcouraient le grand territoire librement, ils décidèrent de les utiliser au lieu de les freiner. Toutes pièces de théâtre créées et jouées doivent partir d'une « proposition » du Ministère (qui dans les faits ne peut être refusée, les prisons n'étant pas encore remplies). Le bouquet final de la pièce étant décidé par lui selon les besoins propagandistes, ensuite la troupe pouvait laisser place à son inspiration artistique. Enfin... l'Empire des Cornes essayait de toujours garder un œil sur les créations artistiques même si elles étaient jouées dans des coins perdus de son territoire, ils pouvaient compter sur la délation des citoyens modèles pour cela.

Déroulement de la partie

Avant de débiter, distribuez

- aux joueuses les cartes de 1 à 10 de couleur rouge (1 paquet pour l'ensemble des joueuses)
- au Maître du jeu les cartes de 1 à 10 de couleur noire

Chacun mélange son paquet, puis les joueuses retournent la première carte de leur paquet et la pose face visible sur le côté.

Sur une table, créez 5 colonnes avec comme entête le numéro de l'Acte. Vous pouvez également, pour chaque acte, noter le rappel des règles de l'Acte (voir partie Une pièce en 5 Actes.

Ensuite partagez les jetons, un paquet pour le Maître du jeu et un autre pour les joueuses.

Il y a un plan du plateau de départ pour vous aider à la mise en place.

Chaque partie du jeu de rôle est composée en trois étapes, la première est l'audience avec le ministère, la seconde est la semaine de répétition et enfin la dernière est la représentation.

I/ Audience avec le ministère

Le Maître du jeu expose la volonté du Ministère des Arts Justes, cela représente la Scène finale du 5e et dernier Acte qui est imposée afin de s'assurer qu'elle montre bien la gloire de L'Empire des cornes (défilé militaire, arrestation d'un groupe de r*sistant, victoire militaire...). Directement après c'est aux joueuses de choisir et présenter leur archétypes puis d'agir dans l'Acte pour expliquer quel est le dénouement qui a fait arrivé à cette scène finale.

II/ Semaine de répétition

Une fois le dernier Acte joué il reste les précédents à écrire pour cela les joueuses vont les jouer un par un en commençant par le 4e, puis le 3e etc. Les Actes sont donc présentés dans l'ordre antéchronologique. Cependant à l'intérieur de l'Acte, les scènes peuvent être imaginées dans l'ordre chronologique.

III/ Représentation

Une fois tous les Actes joués le Maître du jeu va tester chaque scène de la pièce pour voir si elle ne dérange pas le Ministère des Arts Justes et enfin conclure si la pièce de Théâtre en entière convient aux autorités. En cas de réussite il s'agissait de raconter comment se transforment les graines de la r*volte.

Plateau de départ

Unité de lieu
Unité de temps

Acte 1

Exposition
Maximum 5
Scènes

Unité de lieu
Unité de temps

Acte 2

Action
Croissante
Maximum 4
Scènes

Unité de lieu
Unité de temps

Acte 3

Apogée
Maximum 3
Scènes

Unité de lieu
Unité de temps

Acte 4

Action
décroissante
Maximum 2
Scènes

Unité de lieu
Unité de temps

Acte 5

Dénouement
Maximum 1
Scène

Paquet carte
du Maître du
jeu



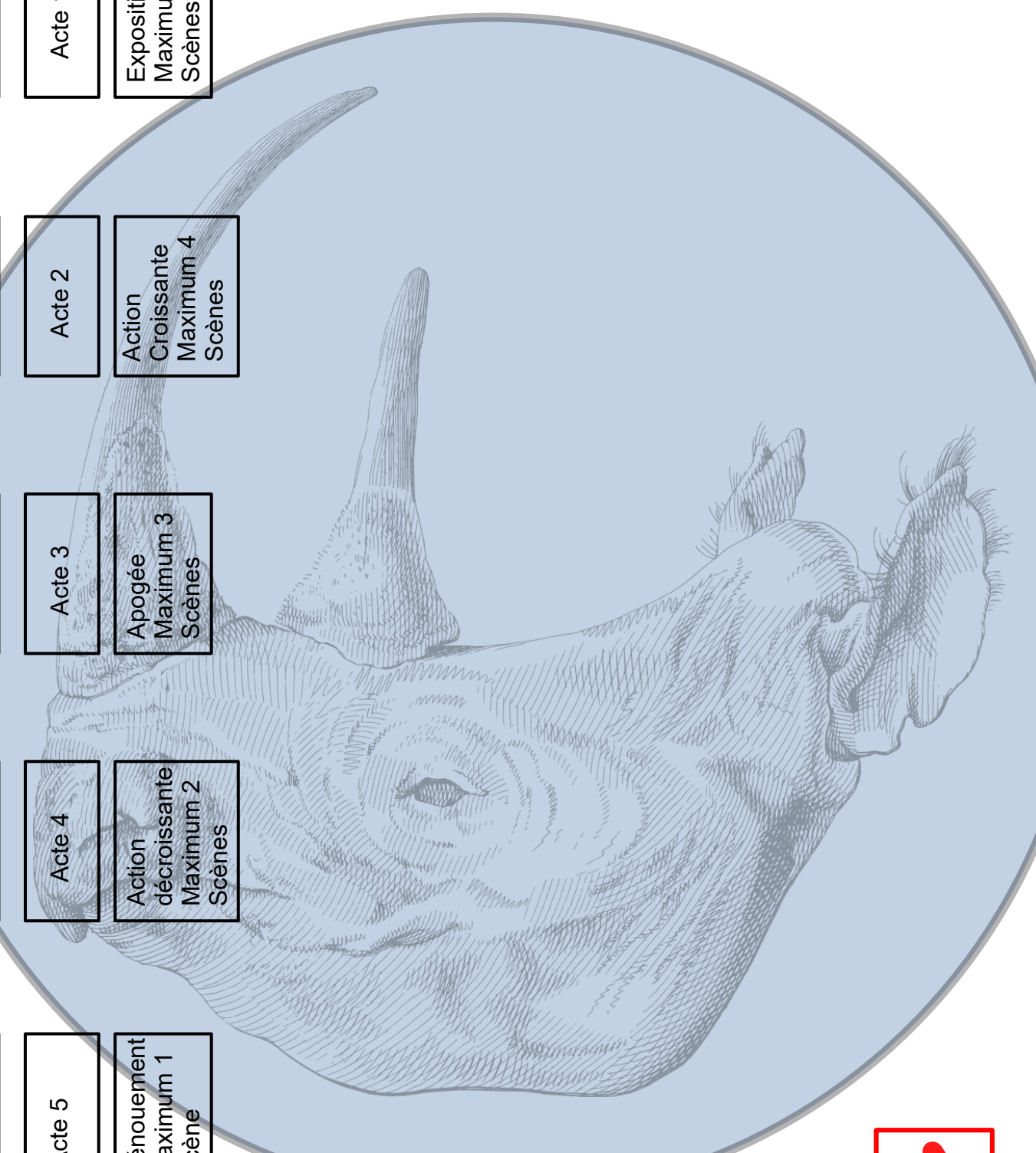
Jetons de
Surveillance



Jetons de
Performance



Paquet carte
des joueuses



Une pièce en 5 Actes

Si on met de côté l'influence du Ministère des Arts Justes, la pièce de théâtre qui est créée et jouée dans une structure tout ce qui a de plus classique. La pièce qui sera donc jouée par les joueuses se compose toujours en 5 actes et chacun doit respecter quatre critères :

une unité de lieu, une unité de temps, la directive de l'Acte et le nombre de Scènes maximum

Un Acte se termine lors d'un changement de lieu ou d'un passage de temps important.

Numéro de l'Acte	Nom de l'Acte	Directive	Nombre Scène active maximum
1	Exposition	Exposition, présentation du conflit, préparation.	5
2	Action croissante	Premiers obstacles rencontrés.	4
3	Apogée	Tournant majeur de l'histoire, les actions sont les plus risquées et le suspens au plus fort	3
4	Action décroissante	Confrontation aux résultats des choix précédents. On commence à apercevoir la fin.	2
5	Dénouement	Situation finale, conclusions des intrigues.	1

Création d'une scène

Chaque Acte est subdivisé en Scènes. Elles font avancer l'intrigue en respectant les règles de l'Acte en cours, et peuvent permettre aux joueuses d'obtenir un Avantage (objet, information...) à utiliser ultérieurement dans la Pièce. Les joueuses se basent sur les informations des Scènes déjà définies avant pour construire les suivantes. Les joueuses commencent par préparer les Scènes de l'Acte 5, puis celle de l'Acte 4, puis... jusqu'à l'Acte 1.

Chaque scène (sauf la dernière déjà dictée par le Ministère des Arts Justes) est jouée par un certain nombre de joueuses, une scène change lorsqu'un nouveaux personnages participe à l'action ou que l'un d'eux se retire. Durant la partie il y aura bel et bien autant de personnages que de joueuses mais le Maître du jeu peut incarner tout autres personnages secondaires dont aurait besoin l'histoire. Pour autant les personnages du Maître du jeu suivent les mêmes que les joueuses, s'il entrent ou sortent d'une scène alors c'est la fin de celle-ci. Le Maître du jeu doit donc avant tout suivre les besoins des joueuses, il ne s'agit clairement pas de mener la pièce et de contrôler le roulement des scènes. Toutes les joueuses présentes dans une Scène doivent avoir une fonction et action à réaliser à l'intérieur de cette Scène. Une joueuse ne peut pas être présente juste pour faire de la figuration.

Pour chaque Scène, le Maître du jeu tire au hasard une carte de son paquet et la pose face visible à côté de cette action.

Lorsque l'on arrive à la dernière Scène d'un acte, on indique l'unité de temps et de lieu de celui-ci, en vérifiant qu'il est cohérent avec l'ensemble de ses Scènes.

Artifice

Il est bien sûr de notoriété public que le théâtre à ses règles, il est donc fortement conseillé d'utiliser des *artifices*, c'est un objet ou une information importante utilisé par une joueuses dans une scène mais qui a dû être récupéré dans une scène précédente et donc créé après. Cela ne rend que plus beau le théâtre et le Ministère apprécie grandement le beau théâtre. À la discrétion du Maître du jeu, un *artifices* bien utilisé fait récupérer un **jeton Performance** qui pourra palier à des jetons surveillance durant la Représentation.

Message et jetons

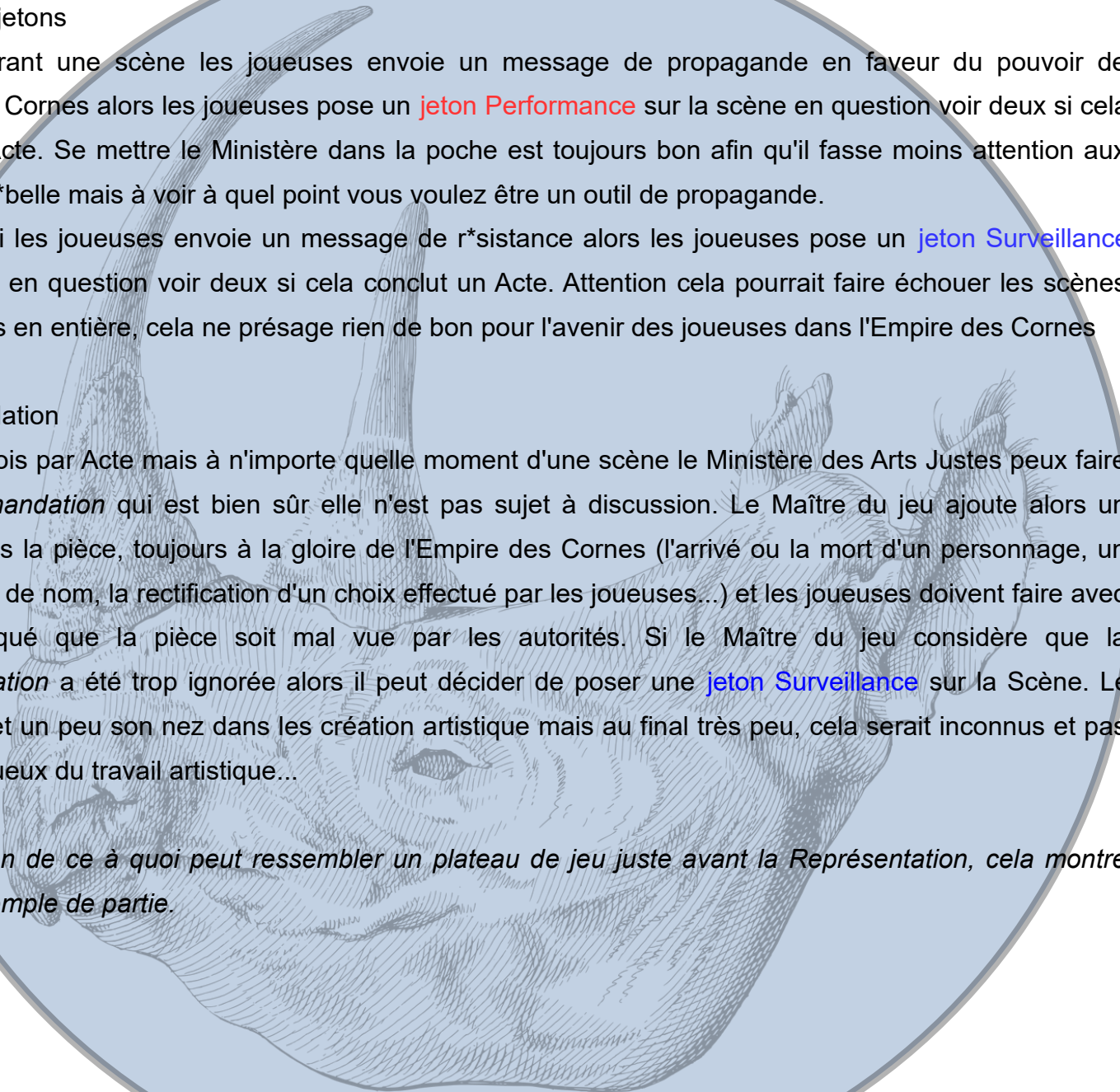
Si durant une scène les joueuses envoient un message de propagande en faveur du pouvoir de l'Empire des Cornes alors les joueuses posent un **jeton Performance** sur la scène en question voir deux si cela conclut un Acte. Se mettre le Ministère dans la poche est toujours bon afin qu'il fasse moins attention aux scènes plus r*belle mais à voir à quel point vous voulez être un outil de propagande.

À l'inverse si les joueuses envoient un message de r*sistance alors les joueuses posent un **jeton Surveillance** sur la scène en question voir deux si cela conclut un Acte. Attention cela pourrait faire échouer les scènes voir la pièce en entière, cela ne présage rien de bon pour l'avenir des joueuses dans l'Empire des Cornes

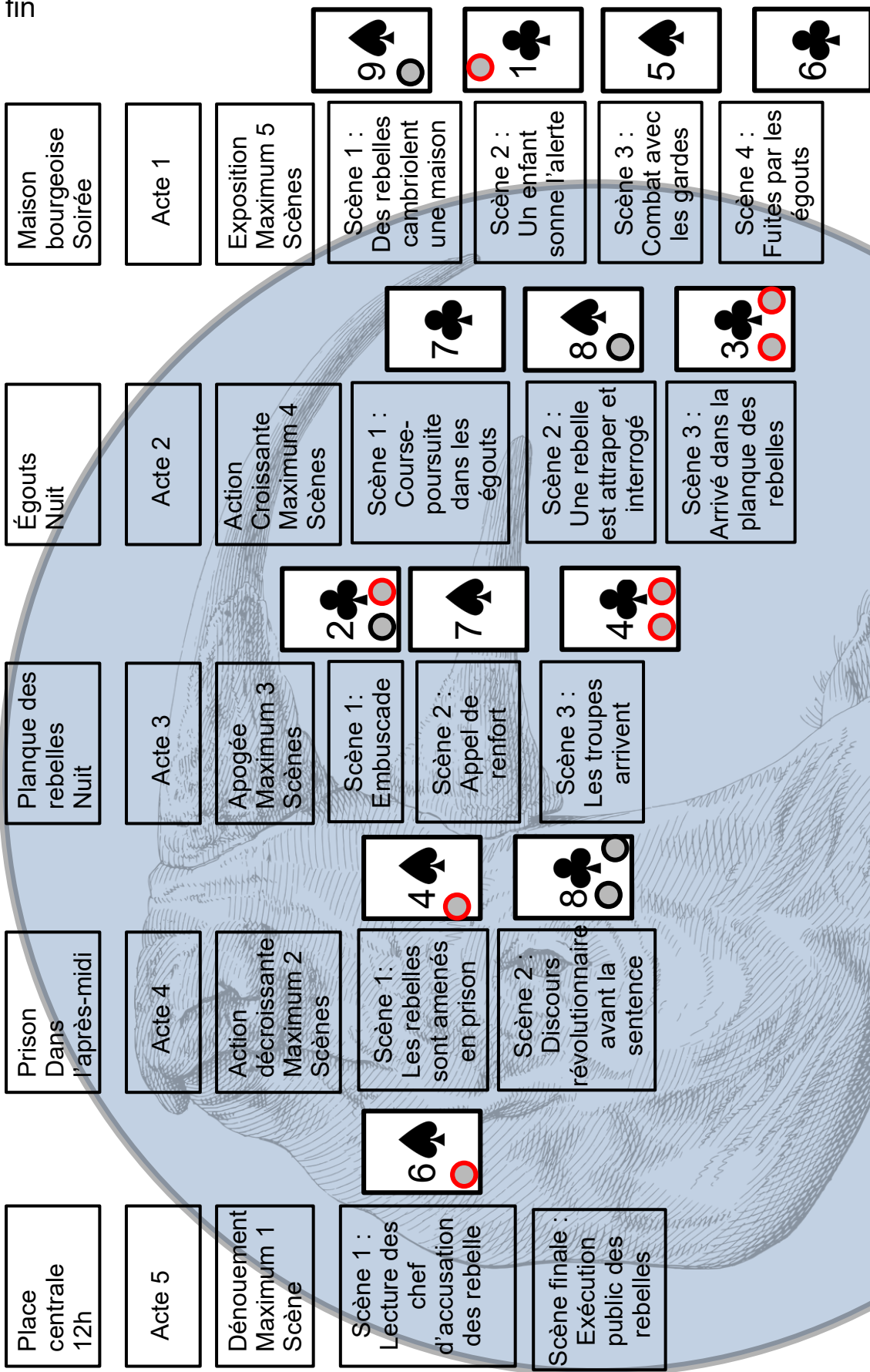
Recommandation

Une fois par Acte mais à n'importe quel moment d'une scène le Ministère des Arts Justes peut faire une *recommandation* qui est bien sûr elle n'est pas sujet à discussion. Le Maître du jeu ajoute alors un élément dans la pièce, toujours à la gloire de l'Empire des Cornes (l'arrivée ou la mort d'un personnage, un changement de nom, la rectification d'un choix effectué par les joueuses...) et les joueuses doivent faire avec ou bien risqué que la pièce soit mal vue par les autorités. Si le Maître du jeu considère que la *recommandation* a été trop ignorée alors il peut décider de poser une **jeton Surveillance** sur la Scène. Le Ministère met un peu son nez dans les créations artistiques mais au final très peu, cela serait inconnu et pas très respectueux du travail artistique...

Il y a un plan de ce à quoi peut ressembler un plateau de jeu juste avant la Représentation, cela montre aussi un exemple de partie.



Exemple de plateau de fin



Paquet carte du Maître du jeu



Jetons de Surveillance



Jetons de Performance



Paquet carte des joueuses

Surveillance durant la Représentation

Une fois que toutes les Scènes de tous les actes sont définies et que le Maître du jeu a placé une carte face visible sur chaque Scène, il est temps de passer à la représentation. C'est durant cette étape que nous verrons si les scène et la pièce à reçus un avis favorable du Ministère des Arts Justes et si des messages de r*sistance ont pu être transmis au public.

Pour réussir une Scène, les joueuses doivent placer une carte d'une valeur équivalente ou supérieure à celle du Maître du jeu. Pour cela elles prennent soit la carte face visible de leur paquet soit la première carte face cachée du paquet. Dans le 1er cas, on retourne une nouvelle carte face visible.

Pour savoir la valeur des joueuses il est important de prendre en compte les **jetons de Surveillance** qui valent un malus de 2 points et les **jetons de Performance** qui valent un bonus de 1 point.

On tire toutes les réussites d'un acte d'un seul coup, en commençant par celle de l'Acte 1, Scène 1. On résout les Scènes, notamment en gérant celle en échec. Puis, une fois tout l'Acte 1 validé, on tire toutes les Scène de l'Acte 2. Et ainsi de suite jusqu'à l'Acte 5. Si le test est réussi, alors l'action a lieu correctement, par contre si c'est un échec alors les joueuses doivent réagir.

Pour faire face un l'échec d'une scène les joueuses peuvent soit :

- Modifier drastiquement la Scène en cours. Toutefois, la nouvelle Scène doit respecter les actions précédentes et suivantes au mieux. Cette nouvelle Scène se voit assigner une nouvelle carte de la part du Maître du jeu, et un nouveau test vis-à-vis des joueuses. Toutefois, une action ratée lors d'une Scène ne pourra plus jamais être intentée par la suite.
 - Dépensez des **jetons de Performance** que vous avez en réserve suite à des artifices.
 - Ajouter une nouvelle carte du paquet des joueuses, le résultat étant l'addition des 2 cartes.
 - Faire un discours à la gloire du Ministère des Arts Justes, chaque joueuse ne peut le faire qu'une fois. Lors d'une Scène à laquelle il participe, la joueuse peut décider de l'activer, il couvre d'éloge le Ministère des Arts Justes et les autorités présentent pour forcer le Maître du jeu à remplacer sa carte. Cette nouvelle carte est celle du dessus du paquet du Maître du jeu. La carte interchangeable est défaussée.
- Attention, discours à la gloire du Ministère des Arts Justes ne peut pas être utilisé si le paquet du Maître du jeu ne contient plus de cartes.

Succès et d'Échec de la Pièce

La Pièce est une réussite si

- toutes les Scènes ont réussi leur test
- tous les arcs narratifs ouverts ont trouvé une conclusion, même temporaire

La Pièce est un échec si :

- un test est en échec et qu'il n'y a plus de carte disponible dans un des paquets de cartes.

À la fin de la représentation le sort de la troupe de théâtre est établi, une pièce échouée leur vaudrait de rester avec le Ministère des Arts Justes et d'ici quelques jours plus personne n'entendra parler de vous. Peut-être avez-vous réussi à galvaniser certains membres du public, cela ne fait pas perdre espoir mais elles et eux aussi vous accompagneront avec le Ministère.

Par contre si vous avez réussi votre pièce alors vous n'avez aucun problème à craindre du Ministère des Arts Justes cette fois-ci et la graine de la révolte est semée. Vous pouvez compter le nombre de scène ou vous avez fait passer un message de r*sistance, chacune votre tour vous pourrez raconter un événement de r*volte qui a eu lieu dans la communauté que vous avez quitté. Il y a eu autant d'évènements que de scènes de r*sistance.

Création de personnage

Au début de la partie vous pouvez donner un nom à votre troupe de théâtre ainsi qu'un genre théâtre préféré pour donner un peu de couleur à votre groupe.

Ensuite chaque joueuse dit comment son personnage se fait appeler, quel est son pronom, définit pourquoi il a voulu rejoindre une troupe de théâtre ambulant et pourquoi elle fait du théâtre qui essaye de porter un message de r*sistance avec tous les risques que cela apportent. La joueuse est libre de se créer un background en partant de l'historique présent dans ce document et le développer en accord avec les autres personnes à la table.

Pour la pièce de théâtre qui sera jouée, donc juste avant la création de la scène finale, il faut que la joueuse choisisse quel archétype va jouer son personnage (le vieil avare, le jeune soldat, le roi maudit, le cuisinier grincheux...).

La tournée de la troupe

Pour pouvoir jouer en campagne vous pouvez ajuster certaines choses. Premièrement votre troupe de théâtre va faire une tournée donc va jouer durant plusieurs années ce qui équivaudra à six créations de pièces de théâtre par an. La campagne se finit soit quand l'une de vos pièces est un échec, cela met fin à votre tournée. Soit quand vous avez réussis deux pièces de théâtre dans une même communauté, la r*volution est en marche, il est grand temps d'écrire une vraie pièce qui traite de r*volution.

Au début de la campagne vous commencez avec 2 **jetons de Performance** car vous êtes déjà un peu connus, les **jetons de Performance** que vous avez en réserve sont conservés pour les prochaines pièces et après chaque pièce réussie vous en gagnez un.

Une fois six pièces jouées et donc une année passée vous revenez dans une communauté que vous avez déjà visité et où il s'est passé des événements de r*sistances. Cette fois-ci le Ministère est bien plus mais vous le sentez bien plus sévère et pointilleux mais aussi plus fébrile. Ajoutez les valets, dames et rois aux paquets de cartes du Maître du jeu, elle représente respectivement 11, 12 et 13 points.

Il est conseillé de garder trace écrite des communautés à visiter, des pièces jouées et des actions de résistances effectuées afin de voir l'impact de votre troupe.

Sources et inspirations

Pour l'histoire de l'Empire des Cornes je me suis fortement inspiré de l'arrivée du f*shisme en Italie ainsi que sur des événements et un contexte actuel. Voici quelques ressources que j'ai pu consulter :

<https://www.nationalgeographic.fr/histoire/2022/10/mussolini-et-lascension-du-mouvement-fasciste-en-italie>

https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_l%27Italie_fasciste

<https://journals.openedition.org/trajec/2004#bodyftn3>

Crédit images

Toutes les images ont été proviennent du site Pixabay et on été modifié par moi-même :

Image de la tête de rhinocéros :

<https://pixabay.com/fr/vectors/rhinoc%C3%A9ros-ancien-dessin-au-trait-5304086/>

Image du théâtre pour la couverture :

<https://pixabay.com/fr/photos/stade-th%C3%A9%C2tre-dans-saint-isabelle-940304/>

Image des symboles de cartes pique et trèfle :

<https://pixabay.com/fr/vectors/diamants-c%C5%93ur-pik-traverser-cartes-335025/>

