

Prosopopée – Rtt de démo

Présentation du jeu

Dans *Prosopopée*, vous êtes des divinités appelées « Peintres », créant un monde de concert dans lequel l'osmose a été rompue. Afin de la retrouver, vous vous incarnez dans des médiums : humains ayant la capacité de médiation, une forme d'empathie envers les éléments composant l'univers. Les communautés humaines sont au cœur du déséquilibre, leur rupture avec la nature les amène à subir et à causer toutes sortes de drames. Le destin des médiums est de découvrir les racines du déséquilibre pour rétablir l'osmose en aidant les communautés humaines à vivre en harmonie avec le monde.

Prosopopée est un jeu dans lequel le moteur narratif vous permet de jouer le rôle des protagonistes sans scénario pré-écrit ni meneur de jeu. Vous allez créer de manière collaborative un monde au fil de l'exploration qu'en feront vos personnages par une dynamique créative poétique et contemplative.

Un jeu librement inspiré de l'animé *Mushishi*.

Système simplifié

Pour 1 à 4 joueurs

Pas de noms propres

Les joueurs ne posent pas de dés de Problèmes (dP), L'animateur pose les d6 sur le cercle des couleurs comme indiqué dans la « situation » au début de la partie.

Narration libre

À chaque fois que vous effectuez une narration libre, vous pouvez faire une ou plusieurs des choses suivantes :

- narrer les actes de votre médium et interpréter ses paroles et pensées
- narrer les actes des personnages secondaires (ceux qui ne sont pas médiums) et interpréter leurs paroles et leurs pensées
- décrire le décor et faire interagir les personnages avec lui

Offrandes

Chacun peut donner un dé d'offrande (dO) quand il aime ce qu'un autre raconte (y compris l'animateur).

Résolution des problèmes

- Nombre de succès $>$ ou $=$ à la valeur du dP
 - Réussite
 - On défause le dP (et ceux de valeur inférieure ou égale en cas de nb de succès $=$ à la valeur du dP)
 - On défause les dO utilisés
 - Le joueur narre son succès
- Nombre de succès $<$ à la valeur du dP
 - Échec
 - On défause tous les dO du joueur
 - Le joueur à sa gauche narre l'échec

Fin de la partie

J'estime la durée d'une démo entre 15 et 30 minutes idéalement. Rappelez aux joueurs qu'ils peuvent résoudre les problèmes dès qu'ils ont suffisamment de dO.

Situation

Le soleil s'est récemment éteint (dP sur élément à 6), le peuple de la lune a bâti ses habitations sur le dos d'un taureau gigantesque. Mais celui-ci ne voyant plus rien se dirige vers l'océan et risque de se noyer et de noyer ses habitants (dP sur animaux à 4).

Les médiums sont sur le dos de la bête colossale, dans la plus haute maison d'un des villages perchés sur la bête mystique. Les doyens leur demandent de les aider.

PJ

4 Médiums préparés : chaque joueur choisit celui qu'il veut (l'animateur peut prendre un médium également ou se contenter de jouer le décor et les PNJ).

Attribut Étrange :

« Celui qui possède des ailes inutiles »

Couleurs :

Abstractions
Harmonie
Éléments
Végétaux
Animaux (1)
Objets
Vide

Médiations :

Intuition (5)
Sensibilité (4)
Sagesse (3)
Perception (3)
Science (2)
Savoir-faire (1)

Attribut Étrange :

« Celui qui crée des outils »

Couleurs :

Abstractions
Harmonie
Éléments
Végétaux
Animaux
Objets (1)
Vide

Médiations :

Intuition (3)
Sensibilité (4)
Sagesse (1)
Perception (3)
Science (5)
Savoir-faire (2)

Attribut Étrange :

« Celui qui lit les âmes »

Couleurs :

Abstractions (1)
Harmonie
Éléments
Végétaux
Animaux
Objets
Vide

Médiations :

Intuition (3)
Sensibilité (3)
Sagesse (4)
Perception (5)
Science (2)
Savoir-faire (1)

Attribut Étrange :

« Celui dont la voix apaise »

Couleurs :

Abstractions
Harmonie (1)
Éléments
Végétaux
Animaux
Objets
Vide

Médiations :

Intuition (3)
Sensibilité (5)
Sagesse (3)
Perception (1)
Science (2)
Savoir-faire (4)