

Prosopopée

Table des matières

1. LA RÉUNION : INTRODUCTION.....	7
Pour jouer.....	8
Comment ça marche.....	8
Les Peintres.....	9
Les Médiums.....	9
2. LE RITUEL : PRÉPARATION.....	11
Le monde imaginaire.....	11
Le monde sans nom.....	11
Création d'un Médium.....	13
Les Couleurs.....	13
Les Médiations.....	15
Préparation du Tableau.....	19
Le Cercle des Couleurs.....	19
Les dés.....	19
Le paradigme.....	20
3. PEINDRE : JOUER LA PARTIE.....	21
La narration libre.....	21
L'intégration d'un Médium.....	22
Les offrandes.....	23
Créer des problèmes.....	24
Résoudre les problèmes.....	25
Pour vérifier l'issue de son action.....	26
Les conséquences.....	26
L'aide.....	29
Le sacrifice.....	31
La transcendance.....	32
Fin de la partie.....	33
Conseils.....	33
Narrez dans l'instant.....	33
Allez au delà des intentions.....	33
Points de vue interne et externe.....	33
Synergie.....	34
Recyclez.....	35
Quelques conseils supplémentaires.....	35
4. RÉSUMÉ DES RÈGLES.....	39
LA MÉLODIE DU NÉANT.....	41
Lexique.....	48
Remerciements.....	49

Le présent manuel est une version de test. Des notes de bas de page énoncent mes principales interrogations concernant l'évolution des règles de Prosopopée.

Faites-moi vos retours à fredericsintes[AT]hotmail.com (remplacer [AT] par @)

Ou sur le forum de Limbic Systems :

<http://www.silentdrift.net/forum/viewforum.php?f=28>

1. La Réunion : Introduction

La prosopopée est une figure de rhétorique prêtant parole et pensée aux abstractions, aux morts, aux animaux et aux choses inanimées.

Ce manuel va vous permettre d'inventer pas à pas avec vos proches des récits au cœur de mondes imaginaires dont vous incarnerez les différents personnages. 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 personnages principaux de l'histoire 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. Le but du jeu n'est pas de gagner, mais de vivre des expériences imaginaires dont vous serez les auteurs et auxquelles chacun collaborera.

Pour jouer

Réunissez 2 à 5 joueurs¹

Prévoyez environ 30 dés à 6 faces. Choisissez des dés de 2 couleurs différentes (environ 20 d'une couleur et 10 de l'autre).

Copiez un « Cercle des Couleurs » et autant de « Feuilles de Médiums² » que de joueurs, que vous trouverez à la fin du manuel.

Il vous faudra enfin des crayons à papier et une gomme

Comment ça marche

Les joueurs dialoguent pour construire ensemble une histoire, comme un cercle de conteurs.

Ce faisant, ils créent un monde imaginaire qu'ils explorent par l'intermédiaire de leurs personnages. Chaque joueur possède un personnage dont il est responsable et que l'on appelle « Médium ».

Sur leur chemin, les Médiums vont rencontrer des problèmes, fruit du Déséquilibre. Leur rôle est de les résoudre.

Les règles du jeu

Un ensemble de règles vous offrent un cadre pour vos narrations, elles vous permettent également de créer des problèmes et de les résoudre, c'est de cette manière que vos Médiums seront amenés à évoluer au fil de leurs histoires. Tous les participants ont le même statut, il n'y a pas de meneur de jeu. En revanche, celui ou ceux qui ont lu ce livre devront en expliquer le contenu aux autres joueurs et être attentifs au respect des règles.

1 En cas de réduction du nombre de médiums, le nombre de joueurs serait limité à 3 ou 4.

2 Si vous décidez d'essayer le jeu avec moins de médiums que de joueurs, imprimez le nombre de feuilles de médium nécessaires.

Les Peintres

Les divinités que l'on appelle « les Peintres » se réunirent et décidèrent de peindre ensemble un Tableau. Mais pas n'importe quel Tableau, un Tableau vivant, dans lequel ils allaient pouvoir créer les êtres et les lieux qu'ils voyaient en rêve. La contemplation de ce Tableau les ravit, mais des dissensions entre eux produisirent un Déséquilibre. L'Osmose fut rompue.

Les Peintres sont les joueurs qui, tels des dieux, créent un monde selon leur convenance. Ils sont responsables de la beauté de ce monde comme du Déséquilibre qui le ternit.

Les Médiums

Incapables de peindre seuls et leur peinture ne permettant pas de résoudre le Déséquilibre, les Peintres résolurent de s'incarner dans leur Tableau vivant. Ainsi naquirent les Médiums. Par leur intermédiaire, les Peintres pouvaient explorer leur Tableau en s'incarnant en eux et comprendre ce qui n'allait pas. Les Peintres découvrirent que les êtres humains étaient au cœur de leur discorde. Quelque chose en l'humanité attisait le Déséquilibre qui ternissait le monde.

Un Médium est le personnage fictif qui sert d'intermédiaire entre un Peintre et le Tableau, autrement dit entre un joueur et l'histoire qui se déroule dans le monde imaginaire.

Le destin du Médium est d'arpenter le monde et d'aider les communautés humaines en résolvant les problèmes qui les affligent. Car ce sont toujours les humains qui, par leur incompréhension du monde, subissent et génèrent les problèmes liés au Déséquilibre.

La naissance Des Médiums

Les Médiums étaient à l'origine de simples humains qui furent colorés par des Peintres. Cette coloration est toujours le produit d'une opération mystérieuse et leur procure non seulement un affinité, une capacité d'empathie et de Médiation avec tout ce qui compose le monde, mais cela fait naître également un « Attribut », particularité inhabituelle chez un être humain, perceptible ou non, marque de leur différence.

Telle est l'histoire de la naissance de « Celui qui file de la soie » : un jeune page prenant soin de la monture de son seigneur fut attiré par des lumières scintillantes dans un recoin obscur de l'écurie. Il découvrit une toile d'araignée argentée qui s'enfuit lorsqu'il approcha. Il lui courut après, se faufilant à travers les longues jambes des chevaux, glissant et trébuchant dans la paille, puis la saisit finalement de sa main. Écartant ses doigts pour observer sa curiosité, il découvrit que la toile s'était répandue entre ses phalanges. Il observa son environnement et fut pris de stupeur en se rendant compte sans tout à fait le comprendre au premier abord, qu'il percevait les sentiments des choses qui l'entouraient : la paille, les chevaux et même les fourches semblaient s'adresser à lui... En outre il était désormais capable de filer depuis ses doigts de longs fils argentés, ce qui lui valu le nom de « Celui qui file de la soie ».

2. Le rituel : Préparation

Une fois réunis, les Peintres procédèrent à leur rituel.

Avant de commencer à jouer, suivez pas à pas les indications suivantes afin de préparer le monde imaginaire et vos MédiuMs.

Le monde imaginaire

Les Peintres se mirent d'accord sur l'esthétique de leur Tableau, mais cela ne suffit pas à éviter le Déséquilibre.

Voici les bases du monde dans lequel vous allez créer vos histoires. Vous pouvez également créer un autre monde. Dans ce cas il sera utile de respecter la logique des « Couleurs » (voir chapitre « Les Couleurs »). N'hésitez pas à utiliser la structure du monde proposé comme modèle.

Le monde sans nom

La particularité de ce monde réside dans l'absence de noms propres. Il est impossible d'y inventer un nom, propre ou commun. Les lieux et les personnes sont appelés par leurs particularités et leurs Attributs.

« Le village des aigrettes », « L'homme au turban grenat », « le grand arbre rouge », « Celui qui parle aux oiseaux »...

Époque et ambiance

Le monde sans nom se situe dans une époque indéfinissable pouvant s'apparenter à l'antiquité ou au moyen-âge. Le temps est coupé en quatre saisons : printemps, été, automne et hiver.

La technologie des hommes est proche de ce que l'on peut trouver dans les sociétés moyenâgeuses : les gens voyagent en charrettes, tirées

par des animaux, ils emploient le métal pour forger du matériel agricole, leurs maisons sont en bois dans les campagnes et en pierre dans la cité...

Géographie

Le monde connu est composé de forêts profondes, abritant des êtres mystérieux, de montagnes vertigineuses et de marécages mouvants. Des lacs et des rivières jalonnent le tout, abritant eux aussi toutes sortes de créatures et d'esprits. L'océan semble être une limite du monde. Parfois les humains s'aventurent en son immensité, mais rares sont ceux qui en reviennent.

Les communautés humaines

Dans le monde sans nom, les humains sont livrés à eux-mêmes face à une nature qu'ils jugent hostile. Ils ne la comprennent tout simplement pas car ils sont superstitieux et aveugles à l'influence des Peintres. Ils ont bâti de véritables sanctuaires pour s'en protéger, telle la grande cité du centre, cernée de champs. Ici, l'ordre et la culture prennent la pas sur le chaos et la nature. Des villages et des hameaux se développent non loin des points d'eau. Les bêtes sauvages, les maladies et toutes sortes d'afflictions leur mènent la vie dure, c'est le lourd tribut de la vie à proximité de la nature. Enfin, des familles vivent parfois isolées des grandes communautés. Certains ermites et vagabonds préfèrent la solitude et la compagnie des éléments à celle des hommes. Parfois les lieux de vie de ces communautés sont des havres, d'autres fois le théâtre d'évènements tragiques. Souvent les hommes sont eux-mêmes à l'origine de leurs malheurs, mais vous seuls pouvez leur ouvrir les yeux.

Création d'un Médium

Pour un Peintre, rien n'était plus gratifiant que de contempler son œuvre de l'intérieur. S'incarner dans un Médium avait d'autres qualités que de permettre de retrouver l'Osmose.

Chaque joueur possède un Médium³; prenez une copie de la Feuille de Médium se situant à la fin de cet ouvrage.

Les Couleurs

Les Peintres utilisèrent huit Couleurs pour peindre le monde : la Couleur du vide, celle des abstractions, de l'harmonie, des éléments, des végétaux, des animaux, des objets et enfin, la Couleur des humains. Mais cette dernière étant la cause du Déséquilibre, ce sont les humains que les Peintres choisirent pour s'incarner afin de retrouver l'Osmose.

Les Couleurs sont les composantes du monde que vous utiliserez pour construire votre histoire. Chaque Médium possède une affinité avec l'une d'entre elles lorsqu'il acquiert son pouvoir de Médiation. Étant humain à l'origine, il est fondamentalement composé de cette Couleur, il ne peut donc avoir d'affinité particulière qu'avec l'une des sept restantes :

Le vide représente l'absence, le silence, la mort mais également, la mémoire, les ténèbres, les esprits et le monde de l'invisible.

Les abstractions sont des choses informelles, des idées comme la liberté, la justice, le bien, le mal, l'égalité, l'ordre, la civilisation, le chaos, le temps etc. Les abstractions apparaissent souvent sous la forme de personnages d'essence divine, nommés « allégories ».

L'harmonie représente l'équilibre, mais également la beauté, la poésie, la musique et toutes les formes d'art.

3 Variante à tester : les joueurs se partagent un ou plusieurs médiums

Les éléments sont l'eau, l'air, la terre et le feu, ainsi que toutes les matières et les flux que l'on peut y rattacher : les minéraux, la foudre, l'énergie, la lumière...

Les végétaux englobent l'ensemble du règne végétal, des arbres aux champignons en passant par les mousses, les algues, les fleurs, les fruits, la sève, le bois etc.

Les animaux représentent l'ensemble du règne animal et de leurs propriétés, en dehors de ce qui est spécifique aux êtres humains. Par exemple : loups, araignées, grenouilles, chouettes, mulots, limaces, mais également fourrure, crocs, griffes, grognement et dard en font partie.

Les objets renvoient aux choses qui ont subi une transformation physique opérée par un être vivant, généralement par des humains. Par exemple : une épée, une maison, une selle, un panier, des vêtements, des escaliers, un pont de singe ou une toile d'araignée font partie de cette Couleur.

Inscrivez 1 point dans la Couleur dont dépend votre Attribut dans le Cercle des Couleurs sur votre Feuille de Médium.

L'Attribut

Les Médiums possédaient la marque divine, quelque chose pouvant parfois s'avérer rassurant, ou terrifiant au contraire et parfois même imperceptible. Elle leur conférait une véritable empathie envers les choses et les êtres.

Il s'agit de la marque des Médiums, ce qui leur confère leur pouvoir semi-divin. Cela leur procure une affinité avec une Couleur du monde et une capacité de médiation avec chacune d'entre-elles. Choisissez un Attribut, ce doit être un élément particulier à votre Médium et qui ne doit pas être grandiose. Par exemple, « des yeux de chat » sera un Attribut animal, « une voix cristalline » peut être un Attribut d'harmonie ou élémentaire, « un corps légèrement vaporeux » peut être un Attribut

d'élément ou de vide... Lorsque vous l'avez défini, notez-le sur votre Feuille de Médium selon la formule « Celui qui... » ou « Celle qui... » :

« Celui qui a des yeux de chat », ou « Celle dont la voix est de cristal », ou encore « Celui dont le corps est légèrement vapoureux »...

L'Attribut doit se rapporter à l'une des Couleurs présentées dans le chapitre précédent.

Les Médiations

Il existe cinq Médiations, elles permettent de comprendre le monde. Par leur intermédiaire, vous résoudrez les problèmes issus du Déséquilibre.

Sensibilité : utilisez la sensibilité pour percevoir par empathie les émotions et sentiments des Couleurs du monde. Cela vous permet également de les influencer à travers l'art, la poésie ou tout autre moyen de communication.

« Celui qui possède une queue de singe s'appuie alors contre la statue : "je ressens une grande détresse, cette personne a perdu un être cher et ne parvient pas à faire son deuil", alors celui qui possède une queue de singe entonne une chanson d'une joie rayonnante... »

Sagesse : utilisez la sagesse lorsque vous voulez, par vos actions, rétablir l'équité, la mesure, l'acceptation ou la compréhension.

« Il n'y a qu'un seul moyen de vous départager, messires : l'un de vous divisera la vallée en deux, l'autre choisira dans laquelle s'établir. Ainsi, finie la promiscuité. »

Perception : utilisez la perception pour employer la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher, ou tout autre sens.

« Celui dont le regard est perçant goûte l'eau de la rivière et à sa grande stupéfaction la trouve salée. "Voilà pourquoi les pêcheurs ne prennent plus de poissons : l'océan se déverse dans le fleuve ! Il suffit de fermer le barrage pour que les choses rentrent dans l'ordre." »

Science : utilisez la science pour comprendre les causes d'un problème. Pour ce faire, il n'est pas nécessaire que vous ayez des notions de physique ou de biologie, car vous pouvez inventer les connaissances qui vous permettront de comprendre les phénomènes à l'origine du Déséquilibre.

« Celui à qui les livres parlent découvre alors un grain de sable dans les rouages. "Mais c'est bien sûr ! Voilà ce qui empêchait la roue du moulin de tourner, voyez-vous, ce grain de sable a été porté par la tempête depuis des contrées lointaines, il possède la particularité d'immobiliser tout ce qui est mécanique lorsqu'il se pose dessus, car sa densité est incroyable, essayez de le soulever pour voir..." »

Savoir-Faire : utilisez le savoir-faire pour fabriquer de vos mains un remède ou pour réparer ou soigner des Couleurs abîmées.

« Celui dont les doigts sont agiles s'empare du pourpoint responsable de tous ces malheurs et avec une aiguille le recoud entièrement, lui ajoutant une broderie d'argent. »

Répartissez les scores suivants dans les Médiations de votre choix : 5, 4, 3, 2 et 1.

Notre Medium est fin prêt.



Préparation Du Tableau

Alors que les touches de peinture se juxtaposaient, se recouvraient, les êtres représentés se mirent à prendre vie, comme mus par le simple désir des Peintres de les voir s'animer. Tel était le produit de leur Osmose.

Le Tableau est le récit que vous allez créer ensemble. Il sera généralement focalisé sur l'histoire que vont vivre vos MédiuMs à laquelle chacun participe. Avant de commencer votre partie, il vous faut préparer un peu de matériel et choisir un paradigme.

Le Cercle Des Couleurs

Ils n'utilisèrent qu'une palette dans laquelle ils puisaient toutes les Couleurs nécessaires à la réalisation de leur œuvre.

Le Cercle des Couleurs est un élément central de **Prosopopée** : il permet de créer des problèmes au centre de la quête des MédiuMs.

Placez au centre du cercle des joueurs une copie du Cercle des Couleurs que vous trouverez à la fin du manuel.

Les Dés

Mettez les vingt dés d'une même couleur dans un bol. Ces dés seront appelés « dés d'Offrande » (dO).

Mettez les dix dés restants dans un autre bol, ces dés sont appelés « dés de Problèmes » (dP).

Le paradigme

Il leur fallait quelque chose pour orienter leur création dans un sens commun, l'un d'eux eût l'idée de s'inspirer d'une mélodie qu'ils connaissaient tous.

Un paradigme est un modèle, ici, il s'agit de celui sur lequel vous allez construire votre Tableau.

Il sert à vous inspirer pour l'histoire que vous allez créer.

Choisissez votre paradigme : il peut s'agir d'une peinture, d'une photographie, d'une musique, d'un objet, d'un mot, d'une idée, d'une phrase, d'un poème, d'un aliment ou de toute autre chose qui vous inspire et que vous allez prendre pour modèle commun pour créer votre Tableau. Regardez autour de vous, il y a forcément des paradigmes potentiels qui feront l'affaire : un objet provoquant une sensation ou un sentiment particuliers. Cela vous aidera à stimuler votre imaginaire.

Quand vous êtes à court d'imagination pendant la partie, pensez au paradigme pour vous aider à trouver des idées.⁴

⁴ Quand vous avez résolu tous les problèmes du Cercle des Couleurs, vous pouvez choisir un nouveau paradigme.

3. Peindre : Jouer la partie

Les pinceaux parcouraient la surface de la toile et sous l'habileté innée des êtres d'essence divine, le monde prit forme. En s'incarnant dans leurs Médiums, ils créèrent la quête.

Les chapitres suivants vous indiquent ce que vous devez faire pour créer vos histoires.

La narration libre

La partie commence toujours par une narration libre. Le joueur qui le désire peut commencer, ensuite les joueurs prennent la parole les uns après les autres pour poursuivre l'histoire. 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 avec lui votre Médium et les personnages secondaires

Tout ce qui est dit existe et ne doit pas être contredit, mais les choses peuvent évoluer et les zones de flou peuvent être interprétées et complétées à loisir.

Aucun joueur n'a le droit de contrôler le Médium d'un autre sans son consentement, c'est à dire qu'il ne peut pas lui imposer d'actes, de paroles ou de pensées. Lorsqu'un joueur a fini sa narration, il marque une pause, un autre poursuit la narration. Lors de la toute première narration libre de la partie, introduisez la saison de votre choix et des

éléments liés au paradigme. Pendant la partie, un joueur peut choisir de changer de saison pour marquer l'écoulement du temps.

Les Peintres Mathilde, Sophie et Charles ont choisi pour paradigme une peinture d'un paysage de montagnes. Sophie décide de prendre la parole : "La montagne est terrible pour la saison, le froid est saisissant et la tempête de neige rend la progression de Celle dont la voix est cristalline difficile. Elle finit par atteindre un village et frappe à la porte d'une maison d'où s'élève un son familier..." (Sophie a introduit le paradigme et la saison dans la première narration de la partie).

Charles poursuit : « la mélodie est douce et cristalline, mais mélancolique ». (Charles ajoute des informations exploitant ainsi la zone de flou de la narration précédente, sans la contredire).

Mathilde prend la parole en décrivant ce que découvre le Médium de Sophie : « ...La porte s'ouvre et une jeune femme aux yeux clairs t'invite d'un geste à entrer dans sa demeure : "ne restez pas dehors, le froid est terrible !" Là, Celle dont la voix est de cristal aperçoit une grande harpe jouant la mélodie qu'elle entendait depuis l'extérieur. Sans doute l'a-t-elle guidée jusqu'ici. La jeune femme te tend une tasse fumante et poursuit : "l'hiver dure depuis bien trop longtemps, si ça continue, nous ne pourrions même pas ensemer les champs." » Mathilde s'arrête là et attend une réaction de la part de Sophie.

Charles intervient voyant que Sophie semble indécise : « Et là, Celle dont la voix est de cristal se rend compte que la harpe qui jouait toute seule s'est tue... » Charles marque une pause et regarde ses amies en souriant.

L'intégration d'un Médium

Chaque joueur peut intégrer son Médium dans une scène quand il le souhaite, simplement en racontant son entrée dans l'histoire lorsqu'il prend la parole.

Mathilde poursuit : « Il se trame des choses terribles, je le sens. Mais dites-moi, qu'est-ce qui vous prend de voyager seule dans une contrée aussi hostile ? »

Sophie répond : « Je suis une voyageuse et j'ai senti que l'on pourrait avoir besoin de moi par ici, votre pressentiment me le confirme. »

Mathilde : « Une jeune fille au sourire étrangement réconfortant descend des escaliers, l'air passablement endormie. Elle s'approche et salue Celle dont la voix est cristalline d'une courbette. » (Mathilde a donc introduit son Médium, Celle dont le sourire réconforte).

Les offrandes

Lorsque les Peintres aimaient ce que leurs congénères peignaient, ils leurs faisaient des offrandes. Les offrandes leur donnaient une énergie qui rejaillissait sur les Médiums. Cette énergie était le seul moyen de rééquilibrer le Tableau.

Quand ce que raconte un autre joueur vous plaît, prenez un dé d'Offrande (dO) dans le bol et posez-le devant lui en guise d'offrande. Cette offrande manifeste votre intérêt pour ce qui est narré. Ne donnez qu'un dO à la fois, plusieurs joueurs peuvent faire une offrande au même moment.

Les dO sont le seul moyen de résoudre les problèmes que vont rencontrer les Médiums. Soyez généreux.

Pour obtenir des dO, séduisez les autres joueurs par l'inventivité et la beauté de vos narrations, surprenez-les par votre créativité.

Sophie : « "Je suis enchantée de vous rencontrer, mademoiselle." Puis elle se tourne vers son hôte et ajoute : "j'aurais besoin d'un guide pour explorer la montagne afin de comprendre pourquoi l'hiver dure tant." »

L'idée d'employer son Médium comme guide plait à Mathilde qui donne un dO à Sophie.

Le fait qu'un joueur ne joue pas son Médium ne doit pas vous empêcher de lui faire des offrandes.

Créer Des problèmes

L'un des Peintres s'étant pris d'une affection particulière pour les humains décida de changer leur destin en leur offrant la civilisation. Ce fut la rupture de l'Osmose : en se détournant de la nature, les humains entrèrent en conflit avec elle. Toutes les Couleurs en furent affectées, le Tableau commença à se ternir.

Les Médiums recherchent les problèmes à résoudre. En créant des problèmes en tant que joueurs, vous dessinez la quête de tous les Médiums.

Créez des problèmes quand vous voulez que l'on se focalise sur un élément précis de l'histoire. Cela vous permettra notamment d'apporter une modification à ce qui vient d'être narré. Il vous suffit d'enrichir ou de modifier la narration d'un autre joueur à votre guise.

Que vous enrichissiez ou modifiiez une narration pour créer un problème, vous devez poser un dé de Problèmes (dP) sur le Cercle des Couleurs, autrement, votre problème sera futile.

Choisissez la Couleur à laquelle va se rapporter votre problème et posez votre dP dessus. Il est possible d'accumuler plusieurs dP sur une même Couleur au fil de l'histoire.

Le problème que vous avez décrit doit être en lien direct avec la Couleur sur laquelle vous placez votre dP :

- Soit la Couleur est la cause d'un problème qui affecte des humains
 - Soit la Couleur subit un problème dont les humains sont la cause
- Vous devez ensuite choisir la face du dP que vous afficherez, sa valeur indiquera le montant de l'importance du problème : plus la valeur

indiquée par le dé est élevée, plus le problème sera difficile à résoudre. Choisissez librement.

Notez en quelques mots le problème sur le Cercle des Couleurs à côté du dP et la valeur qui y est associée. Ce que vous écrivez ne pourra être modifié par aucun joueur tant que le problème n'aura pas été résolu (voir le chapitre suivant).

Charles prend un dP dans sa main et ajoute à la narration de Sophie : « En effet, l'hiver s'étend anormalement, la neige ne fond pas sur l'ensemble des terres, le printemps aurait dû commencer depuis plusieurs semaines » et il place un dP à 5 sur la Couleur "éléments" à l'intérieur du Cercle des Couleurs et y inscrit « 5 : l'hiver dure ».

Désormais, les Médiums auront pour tâche de résoudre ce problème et ceux qui s'accumuleront sur le Cercle des Couleurs.

Résoudre les problèmes

À tout moment un joueur peut tenter de résoudre un problème, il doit juste posséder quelques dO s'il veut y parvenir.

Il doit choisir un problème noté sur le Cercle des Couleurs et annoncer son choix. Il raconte alors la cause du problème, sachant que celle-ci naît toujours de l'acte d'un humain, la façon dont son Médium la découvre ou croit la découvrir.⁵

La découverte de la raison du problème lui permet d'utiliser une Médiation. Il choisit alors celle qu'il va utiliser et la coche sur sa Feuille de Médium : pour chaque joueur, chaque Médiation ne peut être utilisée qu'une fois, jusqu'à ce qu'elles l'aient toutes été. Après quoi elles redeviennent disponibles (effacez les coches et recommencez).

Ensuite il raconte ce que fait son personnage pour résoudre le problème. Son action doit être conforme à la définition de la Médiation qu'il utilise.

5 Les retours au sujet de ce principe m'intéressent.

Pour vérifier l'issue de son action

Le joueur lance à présent autant de dO qu'il le désire parmi ceux qu'il a reçus en offrande. Il doit obtenir un nombre de succès égal à la valeur du dP rattaché au problème qu'il cherche à résoudre.

Un succès est un dO dont le résultat après lancer est inférieur ou égal à la valeur de la Médiation utilisée par le joueur.

Au bout d'un certain temps de jeu, Mathilde a reçu six dO et plusieurs dP ont été positionnés sur le Cercle des Couleurs. Elle décide qu'il est temps pour son Médium de tenter de résoudre le problème « 5 : l'hiver dure ». Elle choisit la Médiation "perception" et la coche sur sa Feuille de Médium : « Celle dont le sourire réconforte tend l'oreille depuis la corniche où elle se trouve en compagnie de Celle dont la voix est cristalline. Là, elle entend une lamentation qu'elles avaient prise au départ pour le grondement sourd du vent. Alors, aidée par sa légèreté, elle gravit les derniers rochers qui la séparent du sommet de la montagne. Elle y découvre un enfant de givre prostré au sommet de la montagne et qui souffle un air glacial provenant de ses gémissements. Elle lui demande pourquoi il est si triste. L'enfant de givre lui répond que sa famille est la neige, que si le printemps revient, il la perdra... Alors, Celle dont le sourire réconforte serre l'enfant dans ses bras et sourit » Mathilde lance ses six dO...

Les conséquences

Une fois les dés lancés, trois cas peuvent se présenter :

- le joueur a obtenu le bon nombre de succès
- le joueur a obtenu trop peu de succès
- le joueur a obtenu trop de succès

Quand le nombre de succès est égal à la valeur du dP

Vous avez obtenu une réussite parfaite : non seulement l'action de votre Médium atteint son objectif mais elle engendre en plus des répercussions positives sur les autres problèmes.

- Défaussez le dP ciblé et rayez le problème qui lui est rattaché
- Défaussez également les dP dont la valeur est inférieure ou égale à celle du dP ciblé quelle que soit leur Couleur et rayez les problèmes correspondants
- Défaussez enfin les dO utilisés par le joueur
- Votre Médium gagne un point de la Couleur ciblée, ainsi qu'un Attribut que vous notez sur votre feuille

Narrez la victoire de son Médium : il vous suffit de raconter comment le problème ciblé se résout et la réaction en chaîne que cela produit sur les autres problèmes de valeur inférieure ou égale.

À la fin de votre narration, racontez également comment votre Médium acquiert son nouvel Attribut en conséquence de votre victoire.

Mathilde réunit le bon nombre de succès, elle narre la suite : « Celle dont le sourire réconforte serre l'enfant dans ses bras et sourit : "ne t'inquiète pas, ta famille doit s'en aller, mais elle reviendra au prochain hiver". L'enfant s'arrête alors de pleurer et de gémir et doucement, la température monte, la neige fond, les nuages se dissipent, le printemps arrive enfin, avec du retard. L'enfant de givre donne alors un baiser à Celle dont le sourire réconforte. Elle possède désormais un souffle glacial... » Mathilde défausse tous les dP du Cercle des Couleurs et raye les problèmes correspondants : « l'hiver qui dure » et « la neige qui empêche les marchands d'aller à la ville ».

Quand le nombre de succès est inférieur à la valeur du



Votre action est un échec : l'action de votre Médium n'atteint pas son objectif, le problème demeure et des répercussions négatives en résultent.

- Le dP ciblé reste en place
- Défaussez tous les dO du joueur, y compris ceux qui n'ont pas été utilisés
- Le joueur à votre gauche peut modifier la valeur du dP de son

choix ou le déplacer sur le Cercle des Couleurs

Le joueur à votre gauche narre votre échec et les conséquences du changement de dP sur le Cercle des Couleurs.

Mathilde n'a pas assez de succès, Charles raconte : « mais la chaleur humaine de Celle dont le sourire reconforte brûle l'enfant de givre, redoublant l'intensité de ses lamentations. Les nuages sont de plus en plus intenses, la lumière a du mal à passer au travers. » Charles déplace un dP sur la Couleur vide, pour signifier l'absence soudaine de lumière. Il raye l'ancien problème correspondant à ce dP et note le nouveau : « les nuages bloquent la lumière ».

Quand le nombre de succès est supérieur à la valeur du dP

Votre action est une réussite partielle : l'action de votre Médium atteint son objectif mais engendre une conséquence indésirable.

- Défaussez le dP ciblé et rayez le problème qui lui est rattaché
- Défaussez les dO utilisés
- Votre Médium gagne un point de Couleur – de la Couleur du dP résolu – mais pas d'Attribut
- Le joueur à votre gauche peut modifier la valeur du dP de son choix ou le déplacer sur le Cercle des Couleurs

Narrez la victoire de votre Médium : il vous suffit de raconter comment le problème ciblé se résout.

Le joueur à votre gauche narre ensuite l'échec et ses conséquences qui ont amené le changement de dP sur le Cercle des Couleurs.

Mathilde obtient un succès de trop, elle commence donc à raconter la partie positive de son action : « Celle dont le sourire reconforte serre l'enfant dans ses bras et sourit : "ne t'inquiète pas, ta famille doit s'en aller, mais elle reviendra au prochain hiver". L'enfant s'arrête alors de pleurer et de gémir et doucement, la température monte, la neige fond, les nuages se dissipent, le printemps arrive enfin, avec du

retard. » Puis Charles poursuit : « Cependant, la hausse soudaine des températures génère un ouragan. » Il déplace un dP sur la Couleur « éléments » où il inscrit « un ouragan se lève » et raye « la neige qui empêche les marchands d'aller à la ville » qu'il vient de déplacer et « l'hiver dure » que Mathilde a résolu.

Quand un Médium gagne un point de Couleur, il l'ajoute sur sa Feuille de Médium. Vous pouvez cumuler jusqu'à 3 points dans une Couleur, mais cela met un terme à l'existence du Médium (voir le chapitre « La transcendance »).

Gain d'Attribut

Lorsque vous gagnez un Attribut, deux cas de figure s'offrent à vous :

- vous possédez déjà un Attribut dans la Couleur gagnée : modifiez la description de votre Attribut, il peut grandir, devenir plus important, plus grandiose :

« Celui dont les paroles sont de flamme » peut devenir « Celui dont les paroles provoquent des brasiers ardents ».

- vous ne possédez pas d'Attribut dans la Couleur gagnée : créez-en un nouveau et ajoutez-le à ceux que vous possédez déjà de la manière qui suit :

« Celui à qui parlent les livres et dont les yeux reflètent le monde ».

L'aide

Un joueur peut proposer son aide, il doit utiliser son Médium pour cela.

Il doit faire sa proposition après que le joueur actif a lancé des dO et avant qu'il en narre les conséquences.

- Un joueur aidant doit choisir une Médiation et la cocher.
- Il peut donner au joueur aidé autant de dO qu'il le désire.

Puis il effectue une narration d'aide, autrement dit, il raconte comment son Médium entreprend une action qui devrait avoir un effet positif sur

l'action du joueur aidé. Plusieurs joueurs peuvent apporter une aide simultanée, ils doivent tous s'être manifestés avant que le joueur aidé ait utilisé les dO donnés.

Le joueur aidé peut accepter ou refuser l'aide.

Quand le joueur aidé refuse l'aide

- Il rend les dés d'aide aux joueurs qui lui en ont donné.
- Il doit narrer le refus de son Médium.

Quand le joueur aidé accepte l'aide

- Chaque dé d'aide permet au joueur actif de relancer un de ses dés. Il n'est pas obligé de tous les utiliser.
- Les aidants récoltent les mêmes conséquences que le joueur actif concernant le nombre de dO défaussés et les points de Couleur gagnés, mais ils ne peuvent pas recevoir de nouvel Attribut.

Les joueurs peuvent se partager la narration de victoire. C'est le joueur à gauche du joueur aidé qui effectue les narrations d'échec et de conséquence indésirable.

Dans le cas où Mathilde n'aurait pas obtenu assez de succès : avant que Charles raconte l'issue de son action Sophie intervient : « Celle dont la voie est cristalline arrive à ce moment-là. Son ascension étant plus lente que celle de son amie. Voyant que cette dernière est en difficulté, elle entonne un chant d'une grande félicité pour apaiser l'enfant de givre. » Sophie offre trois dO à Mathilde qui les lance et obtient ainsi les deux succès manquants. Les deux joueuses vont pouvoir se partager la narration de victoire :

Mathilde commence : « Celle dont le sourire reconforte serre l'enfant dans ses bras et sourit. L'enfant s'arrête alors de pleurer et de gémir et doucement, la température monte. »

Sophie poursuit : « Le printemps arrive enfin et l'on découvre sous la neige que la montagne est composée de cristaux scintillants

entonnant un chant chaleureux... "C'est l'écho du cristal qui reproduit mon chant !" »

Le sacrifice

Les points de Couleur peuvent être sacrifiés pour rééquilibrer un résultat de lancer de dés : chaque point de Couleur permet de transformer un échec en succès ou un succès en échec. Si vous possédez un Attribut dans cette Couleur, il s'en trouvera forcément affecté, diminué. Si vous arrivez à 0 points dans une Couleur, vous perdez l'Attribut qui lui est lié. Vous pouvez gagner des points de Couleur en résolvant des problèmes. Cependant, si vous résolvez un problème par un sacrifice, vous ne pouvez pas gagner le point de Couleur dû. Narrez donc la manière dont le sacrifice est effectué et ses conséquences sur votre Attribut.

Mathilde cette fois-ci a obtenu un succès de trop, du coup, elle décide de sacrifier son point de Couleur abstractions et perd donc son Attribut : "toujours optimiste". Elle doit donc raconter comment elle le perd : « Celle dont le sourire réconforte serre l'enfant dans ses bras et sourit, mais l'enfant ne s'arrête pas de pleurer ni de gémir. Elle est persuadée qu'il ne voulait causer de tort à personne... Elle décide donc de lui donner un peu de sa joie et l'enfant se met alors à sourire. Mais tout cela a épuisé Celle dont le sourire réconforte, elle éprouve une certaine lassitude qui ne voudra peut être jamais la quitter. » (Celle dont le sourire réconforte possède également un point dans une autre Couleur : son sourire réconfortant. Elle reste donc Médium).

Quand votre Médium ne possède plus un seul point de Couleur, il redevient un simple humain. Conséquences :

- il devient un personnage secondaire
- il ne peut plus résoudre de problème

Racontez comment cela se produit et les conséquences sur la vie du personnage. Le joueur pourra créer un nouveau Médium s'il le désire, racontez comment il acquiert un Attribut découlant du sacrifice.

Imaginons le cas où le point de Couleur utilisé était le dernier du Médium de Mathilde : « Elle décide donc de lui donner un peu de sa joie et l'enfant se met alors à sourire. Cependant tout cela a épuisé cette jeune fille qui avait un sourire réconfortant, elle éprouve une certaine lassitude qui ne voudra peut-être jamais la quitter. La montagne ne lui parle plus, elle ne voit plus l'enfant de givre, que fait-elle perdue dans ces montagnes ? »

La transcendance

Quand une des Couleurs d'un Médium atteint une valeur de 3, le Médium atteint un état de transcendance. Cela signifie qu'il devient lui même une Couleur du monde.

- Il ne peut plus être joué.
- Avant de disparaître, il lègue un Attribut à un humain devenant à son tour un nouveau Médium.
- Créez un nouveau Médium.

Racontez comment cela se produit.

Après de nombreux épisodes, Celle dont la voix est cristalline, devenue Celle dont la voix est de la pureté du diamant, obtient son dernier point de Couleur qu'elle place dans sa Couleur harmonie qui atteint un score de 3. Sophie raconte : « Celle dont la voix est de la pureté du diamant entonne un chant dont les notes multiples s'entremêlent, une véritable symphonie d'une composition divine émane de son corps, qui s'envole comme des myriades de notes de musique, et se répand dans les airs, Celle dont la voix est désormais parfaite rejoint les ondes... Un jeune fermier entend cette incroyable musique, il se laisse porter, les notes arrivent jusqu'à lui, le submergent, ses yeux s'emplissent de larmes qui ne cessent de couler... Ainsi est né Celui dont les larmes ne tarissent jamais. »

Fin de la partie

Lorsque celle-ci leur semble satisfaisante, les joueurs (peuvent décider) décident ensemble de clore (déclarer la fin de) la partie.

Conseils

Voici une série de conseils pour vous aider à créer une bonne dynamique dans vos parties.

Narrez dans l'instant

Ne prévoyez surtout pas ce que l'histoire devrait devenir, car ce qui fait l'intérêt de *Prosopopée*, c'est que vous collaboriez à ce Tableau, qu'il soit une œuvre collective. C'est l'Osmose entre les participants qui fera la richesse, la beauté et le plaisir de votre partie.

Allez au delà des intentions

Lorsque vous narrez les actes de votre Médium, ne vous contentez pas de son intention :

Sophie dit : « Je touche la jument pour tenter de la mettre en confiance. »

Allez jusqu'au bout de votre action, décrivez-en les conséquences :

Sophie dit : « Je touche la jument, qui tout d'un coup semble moins tendue, ça l'a mise en confiance. »

Points de vue interne et externe

Vous pouvez narrer à la première ou à la troisième personne selon ce qui vous est le plus naturel. Interprétez votre personnage à la façon

d'un acteur de théâtre ou narrez ses actes et paroles à la façon d'un conteur, c'est à votre entière discrétion.

« Je cours vers la reine crapaud et je lui dis : "je vous en prie, ne faites pas ça, vous le regretterez toute votre vie si vous ne le laissez pas partir" ».

« Celui dont les doigts sont palmés court vers la reine crapaud et lui dit : "je vous en prie, ne faites pas ça, vous le regretterez toute votre vie si vous ne le laissez pas partir" ».

« Celui dont les doigts sont palmés court vers la reine crapaud et la prie de ne pas faire cela, lui expliquant qu'elle regretterait toute sa vie si elle ne laissait pas partir ce pauvre homme ».

Lorsque votre Médium est intégré à la scène, alternez dans vos narrations le point de vue externe, consistant à décrire le décor et les personnages secondaires en les faisant agir et le point de vue interne consistant à faire agir et parler votre Médium.

L'important est la relation entre le Médium et le monde imaginaire. L'esthétique du monde que vous créez est primordiale, mais elle n'est rien sans votre personnage pour l'explorer.

Synergie

La synergie, c'est la dynamique de narration entre les joueurs. Veillez à ne pas la briser en respectant les conseils suivants :

- Vous pouvez narrer autant que vous le voulez, mais il est préférable que vous ne vous éternisiez pas.
- Dans vos narrations, marquez des pauses pour laisser un autre joueur prendre la parole
- Écoutez les autres et soyez attentifs aux réactions des autres joueurs
- Prenez la parole sans interrompre

Recyclez

Utilisez les éléments narrés par d'autres joueurs plutôt que d'en créer de nouveaux. Cela vous permettra d'augmenter la cohérence de l'histoire en évitant la surcharge d'éléments nouveaux. De plus, recycler un élément créé par un autre joueur peut le séduire et l'inciter à vous faire une offrande.

Quelques conseils supplémentaires

- Pensez à générer des problèmes, mais prenez votre temps pour cela, ils doivent arriver spontanément.
- Si vous n'arrivez pas à vous lancer, répondez à ces questions : Où est votre Médium ? Qu'y perçoit-il ? Que fait-il ?
- La durée de la partie dépendra de la fréquence à laquelle vous distribuerez dO et dP.
- Les silences font partie de l'histoire, ne les laissez pas vous intimider, apprivoisez-les, ils s'avèreront fertiles.
- Ne finissez pas vous-même les scènes que vous commencez.
- Ne vous sentez pas obligé de faire intervenir votre Médium dans chaque scène, vous pouvez vous concentrer sur les personnages secondaires et les descriptions du décor.
- N'hésitez pas à vous arrêter à un moment inattendu lors de votre narration, les autres joueurs auront sans doute une idée de ce qui pourrait se passer et seront contents de pouvoir l'exprimer.



4. Résumé des règles

Narration libre

Chaque joueur peut prendre la parole pour raconter ce qu'il veut sans interrompre les autres

- Il peut raconter ce que fait, dit ou pense son Médium et décrire le monde qu'il explore

Les dés

- Lorsque quelqu'un aime ce qu'un autre joueur raconte, il lui donne un dé d'Offrande (dO)
- Lorsqu'un joueur veut créer un problème, il prend un dé de Problèmes (dP) et le positionne sur le Cercle des Couleurs
 - Il décrit le problème et le note sur le Cercle des Couleurs
 - Il positionne le dé sur la Couleur correspondante
 - Il choisit la face du dé qu'il affiche pour indiquer l'importance du problème
 - La description du problème ne peut pas être changée avant qu'il ne soit résolu
 - Les problèmes doivent affecter les communautés humaines

Résolution

Lorsqu'un joueur veut résoudre un problème, il doit lancer autant de dO qu'il le désire

- Pour réussir, il doit obtenir autant de « succès » que le chiffre indiqué par le dP du problème choisi
- Le joueur doit dévoiler l'acte humain à l'origine du problème qu'il cherche à résoudre
- Il choisit la Médiation avec laquelle il souhaite résoudre le problème et la coche
- Il raconte comment son personnage s'y prend
 - Il obtient un succès lorsque le score d'un dé est inférieur ou égal à celui de la Médiation choisie

Il compte le nombre de succès :

- Quand il obtient autant de succès que le chiffre indiqué par le dP ciblé, c'est une réussite parfaite :
 - Il défause le dP résolu
 - Il défause également tous les dP du Cercle des Couleurs dont le score est inférieur ou égal au dP résolu
 - Il se défause également des dO qu'il a utilisés
 - Il gagne un point de Couleur lui permettant de créer un nouvel Attribut ou d'en augmenter un
 - Il raconte la réussite de son personnage et la façon dont il gagne le nouvel

Attribut

- Quand il obtient moins de succès que le chiffre indiqué par le dP ciblé, c'est un échec :
 - Il se défausse de tous ses dO
 - Le joueur à sa gauche peut modifier la valeur ou la position d'un dé sur le Cercle des Couleurs
 - Le joueur à sa gauche raconte l'échec du Médium et les conséquences qui en découlent
- Quand il obtient plus de succès que le chiffre indiqué par le dP, c'est une réussite partielle :
 - Il défausse le dP résolu
 - Le joueur à sa gauche peut modifier la valeur ou la position d'un dé sur le Cercle des Couleurs
 - Le joueur ayant engagé l'action raconte sa réussite
 - Le joueur à sa gauche raconte l'effet indésirable qui en découle
- Chaque Médiation ne peut être utilisée qu'une seule fois par joueur, cochez celles que vous utilisez
Quand toutes ont été utilisées une fois, vous pouvez les réutiliser

Aide

Quand un joueur veut en aider un autre :

- Il donne autant de ses dO qu'il le désire à celui qu'il aide, après que ce dernier a lancé ses propres dés
 - Il raconte la façon dont son personnage apporte de l'aide
- Chaque dé d'aide permet au joueur aidé de relancer un de ses dés. Il n'est pas obligé de tous les utiliser
 - Il défaussera ses dO selon le résultat de l'action
 - Il peut gagner des points de Couleur, mais pas d'Attribut

Sacrifice

Chaque point de Couleur sacrifié permet de transformer un échec en succès ou un succès en échec

- Lorsque le personnage n'a plus de points de Couleur, il devient un simple humain et ne peut plus résoudre de problèmes

Transcendance

Lorsqu'un personnage atteint un score de 3 dans l'une de ses Couleurs, il disparaît

- Il transmet un Attribut à un nouveau personnage
- Le joueur doit raconter la façon dont cela se produit
 - Vous pouvez créer un nouveau Médium

La mélodie du néant

Les médiums :

Celle qui se souvient, jouée par Magali

Celle aux yeux laiteux, jouée par Cécile

Celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant, joué par Frédéric

Le paradigme : musique

Cécile : C'est l'automne, Celle aux yeux laiteux s'avance sur un chemin qui avance vers le sommet d'une colline en haut de laquelle une espèce de grande bâtisse en pierre se trouve. Une espèce de bâtiment carré, pas une forteresse, mais un peu dans ce style-là. S'approchant de la lourde porte en bois, elle entend une voix s'élever, un chant grégorien.

Frédéric donne un dé d'Offrande à Cécile car il apprécie son introduction.

Frédéric : Celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant et Celle qui se souvient...

À l'adresse de Magali : ... si tu es d'accord ?

Magali acquiesce.

... l'accompagnent.

(...)

Cécile : Alors que le chant atteint sa fin, une seule note persiste et semble ne pas vouloir s'arrêter.

Frédéric donne un nouveau dé à Cécile.

Frédéric : Cette note persiste et gagne en intensité de manière... de plus en plus... grande et du coup, Celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant pousse la porte et comme il s'y attendait, derrière la porte, il ne voit rien.

Magali donne un dé à Frédéric.

Frédéric : Il semble qu'en ce lieu quelque chose ait été soudainement anéanti.

Cécile : Celle aux yeux laiteux demande à Celui qui rétablit l'ordre ce qu'il voit exactement : est-ce que c'est simplement un manque de lumière, est-ce que c'est du néant, est-ce que c'est simplement la bâtisse qui a été détruite ?

Frédéric : Je pense qu'il s'agit bel et bien de néant, comme si finalement du néant était contenu dans l'intérieur de la pièce, mais alors qu'est-ce que nous avons entendu tout à l'heure, puisque le néant ne peut pas produire de musique que je sache ! Peut être qu'il est apparu à cause de la musique.

Frédéric place un dé de Problème à 3 en harmonie sur le Cercle des Couleurs.

Frédéric écrit à côté de la Couleur Harmonie : « Une mélodie qui fait naître le néant ».

Frédéric : Voilà ce que je crois : c'est que le chant que nous avons entendu, qui ressemblait à un chant monastique a sans doute été récité à l'envers et ce faisant, il a fait apparaître du néant.

Magali : Celle qui se souvient reconnaît le néant au grand sentiment de vide et de tristesse qui l'envahit. Je confirme qu'il s'agit bien de néant.

Frédéric donne un dé à Magali.

Frédéric : Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais j'ai bien envie d'aller dans ce vide pour voir ce qu'on peut y trouver.

Cécile : Celle aux yeux laiteux fait un pas de côté et sent une marche de bois, donc un escalier qui monte. Un escalier de bois se trouvant contre le mur extérieur.

Magali : Est-ce que l'un de vous a pu localiser d'où venait la mélodie ? Est-ce qu'elle vous paraissait lointaine, proche ? Quelle sensation vous avez ?

Frédéric : Moi je la trouve lointaine alors que cette salle... vue de l'extérieur cette maison n'est pas très grande, donc si nous l'entendons de cette manière là, il est possible qu'en fait à l'intérieur de cette bulle de néant, qui est formée à l'intérieur de ce bâtiment, il est possible qu'il y ait quelque chose... peut être que les distances sont énormément élargies et ce serait intéressant d'aller voir.

Frédéric : Celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant plonge donc dans

la noirceur de la maison.

(...)

Magali : Alors qu'il s'engouffre dans le néant, il sent sur sa peau comme un contact mouillé...

Cécile : Visqueux ?

Magali : ... et visqueux, il commence à avoir du mal à respirer.

Frédéric et Cécile donnent chacun un dé à Magali

Frédéric : Mais la note qu'il entendait de l'extérieur est bien plus présente et il arrive à entendre l'endroit d'où elle provient. C'est pas grave... s'il faut que j'y aille en apnée, j'irai.

Pendant ce temps, quelqu'un descend les marches de l'escalier.

(...)

Rires

Cécile et Magali donnent un dé à Frédéric

Au début, vous voyez cette personne qui descend, c'est un homme jeune avec une barbe assez foisonnante, toutefois et des cheveux longs. Mais ce qui vous paraît bizarre, c'est que... c'est comme si son volume était inversé.

Cécile : Et donc Celle qui se souvient le décrit Parce que vu que j'y vois rien...

Rires

Magali : c'est fou, ça, c'est comme si son volume était creux !

Cécile : Celle aux yeux laiteux tend la main vers la source du bruit des pas – qui s'est rapprochée – et ne rencontre rien de tangible.

Frédéric et Magali lui donnent chacun un dé.

Frédéric (endossant le rôle de l'homme au volume inversé) : C'est normal... une partie de moi n'est plus dans la même partie du monde que celle où vous vous trouvez à présent. Mais pour autant, je peux vous parler.

Cécile : Vous voulez dire que votre corps tangible est dans une autre dimension ?

Frédéric : C'est un peu ça, oui.

Magali : Que vous est-il arrivé ?

Frédéric : Quelque chose de singulier : j'étais en train de composer une nouvelle musique, un nouveau chant et visiblement, quelque chose dans la structure de ce chant a chamboulé la réalité...

Magali donne un dé à Frédéric.

Frédéric : ... dans ma maison.

Cécile : Et qu'y a-t-il en haut de la tour ?

Frédéric : En haut de la tour ? Et bien...

(...)

Cécile : En haut de la tour se trouve la cloche qui me sert à donner la note de base de tous mes chants.

Frédéric donne un dé à Cécile.

Cécile : Mais avant mon tout dernier chant, une pierre noire est tombée dessus, du ciel, et elle semble avoir été fêlée. Malgré tout, j'ai continué à créer mon chant.

Magali donne un dé à Cécile.

Frédéric : Donc la pierre est tombée sur la cloche... ça pourrait être Harmonie... non, Éléments ! Éléments à 4.

Il place un dé sur le Cercle des Couleurs à 4 sur la Couleur Éléments et note à côté : « Pierre noire tombée du ciel a désaccordé la cloche qui sert de diapason. »

Frédéric : Pendant ce temps, Celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant nage dans ce néant épais et poisseux...

Magali lui donne un dé.

Frédéric : ... et progressivement ses yeux s'acclimentent au néant et l'obscurité totale finit par luire d'une lueur de plus en plus blanche. Il se trouve là au milieu de nulle part, avec pour seul repère la note qui résonne en continu.

Cécile donne un dé à Frédéric.

Cécile : alors que Celui qui rétablit l'ordre avance dans le néant, il semble percevoir à quelques mètres de lui, venant du sol, une lumière noire... et se retrouve en présence d'une pierre noire au sol.

Frédéric et Magali lui donnent un dé.

(...)

Frédéric : Celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant se penche sur la pierre noire et lorsqu'il regarde dedans, elle miroite un environnement qui n'est absolument pas celui qui l'entoure : ça ressemble à l'intérieur d'une maison dans laquelle plein d'instruments de musique sont entreposés un peu partout.

Cécile lui donne un dé.

Frédéric : Il a beau regarder autour de lui, uniquement cette lumière, ce blanc poisseux et la lumière noire qui émane de la pierre.

Magali : Et en regardant plus précisément la pierre, il aperçoit un très vieil homme assis dans un rocking-chair en train de se balancer et il voit à côté de lui sur une table un violon auquel il semble manquer des cordes.

Cécile et Frédéric lui donnent chacun un dé.

Frédéric : Celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant décide de sortir du néant, de retourner à l'extérieur de ce lieu car il pense qu'il n'a pas la sensibilité nécessaire pour pouvoir rétablir l'harmonie tel qu'elle devrait être. Pendant ce temps, à l'extérieur de la maison, l'homme en creux vous dit : Venez voir la cloche-diapason, peut-être que vous pourrez faire quelque chose. Moi en tout cas, vu que je suis intangible, je ne peux pas la réparer.

Cécile : Celle aux yeux laiteux suit l'homme en creux.

À l'adresse de Magali : tu viens avec nous ?

Magali : Oui.

Cécile : Celle qui se souvient suit aussi.

Frédéric : Au sommet de la tour, vous voyez que la cloche, une très belle cloche avec de jolis ornements végétaux est percée de part en part, d'un trou de la taille d'une main. Et ça a fissuré toute la surface. Celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant sort de la maison et voit que ses camarades ne sont plus là.

Cécile : Celle aux yeux laiteux demande à... l'homme en creux, s'il connaît la note qu'émet la cloche.

Frédéric : Il dit : Malheureusement, je ne suis pas sûr que la note que je pourrais vous faire soit exactement la même que dans l'autre dimension. Il est possible qu'il y ait un filtre qui gêne. Et le problème,

c'est que mon violon qui ne se désaccorde jamais n'a plus de cordes.
Donc je ne peux pas vous aider.

Cécile donne un dé à Frédéric.

Frédéric : Celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant appelle Celle qui se souvient et Celle aux yeux laiteux pour essayer de savoir où elles sont passées.

Magali : Celle qui se souvient redescend l'escalier et lui fait signe de monter jusqu'à la cloche.

Frédéric : Celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant suit Celle qui se souvient.

Rires

Cécile : Celle aux yeux laiteux pense que si l'homme en creux chante par le trou de la cloche – le trou qu'a créé la pierre – la note sera probablement la bonne. Et donc la cloche résonnera de la bonne note.

Cécile utilise la médiation Science pour tenter de résoudre le problème d'Élément.

Cécile lance les dés et obtient 3 succès au lieu de 4.

Frédéric : À ce moment-là, Celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant intervient en disant : J'ai vu la pierre qui avait traversé la cloche – reconnaissant donc dans la cloche en question, la forme bien caractéristique de la pierre : en forme d'amande – et je pense qu'il faut prendre en compte une chose importante, car j'ai vu dans cette pierre le reflet d'un homme qui ressemble étrangement à ce cher monsieur...
Cécile : À l'homme en creux.

Frédéric : Voilà. Il me semble que je vous ai vu vous, en tout cas c'était votre portrait craché, mais en beaucoup plus vieux. Donc je pense qu'en fait il faut faire attention, de quel côté – vu que la cloche est percée en deux endroits – il faut qu'il se mette et à ce moment-là, l'homme change de côté et on le voit vieillir et en vieillissant, il redevient... au lieu d'être en creux, il redevient en plein.

Frédéric donne deux dés d'aide à Cécile.

Elle lance les deux dés et obtient un succès supplémentaire elle a donc 4 succès.

Frédéric : On défause tout ça (il défause les dés utilisés), donc c'est une réussite parfaite à 4. Donc et bien on va raconter tous les deux comment on résout ça et ça (montrant les deux dés de Problème sur le Cercle des Couleurs). Donc tu peux commencer à expliquer ce qui se produit.

Cécile : Alors que l'homme en creux qui est redevenu plein lance une note claire à travers le trou créé par la pierre dans la cloche, la cloche se met à vibrer de la même note et à vibrer d'une ampleur sonore assez conséquente...

Frédéric : Et en fait cette note...

... Je te propose...

... c'est le négatif de la note qu'on a entendu en arrivant.

Frédéric : Du coup les deux se mélangent, s'annulent et recomposent finalement une note pleine, réelle qui fait disparaître le néant dans la maison.

Frédéric : Et voilà, c'est pas mal comme fin, je trouve ! On peut ajouter :

Le vieil homme qui est redevenu plein retourne dans sa maison, il trouve la pierre au milieu du salon et prend son violon et joue une mélodie.

Magali : Donc son violon a retrouvé des cordes.

Frédéric : Oui. Voilà, qu'en pensez-vous ?

Magali acquiesce.

Cécile : J'ajoute... et qui entend ce que le vent lui souffle, attribut d'élément sur ma fiche de personnage.

Cécile : Le mec habite dans une forteresse, quand même !

Rires

Durée totale : 37:15

Lexique

- « L'Attribut » est la particularité de chaque Médium, marque perceptible ou non de leur condition. Quand un Peintre colore un humain, celui-ci prend conscience des forces invisibles qui régissent le monde. Il devient capable de communiquer avec les différentes Couleurs et de comprendre leur rôle dans l'équilibre du monde.
- Le « Cercle des Couleurs » est la palette des Peintres. Il permet de créer des problèmes en y plaçant des dP.
- Les « Couleurs » sont les substances composant le monde imaginaire : vide, abstractions, harmonie, éléments, végétaux, animaux et objets.
- Les « dés d'Offrande » (dO) sont les dés que l'on donne à un Peintre quand sa narration nous a plu.
- Les « dés de Problèmes » (dP) sont les dés permettant de créer un problème sur le Cercle des Couleurs.
- Le « Déséquilibre » est la source des problèmes. Il est la conséquence de la rupture de l'Osmose qui liait les Peintres.
- La « Feuille de Médium » décrit les affinités de votre Médium avec le monde et sa capacité à résoudre les problèmes.
- Les « Médiations » sont les pouvoirs des Médiums, ce qui leur permet de résoudre les problèmes.
- Le « Médium » est le personnage que l'on incarne.
- Les « Peintres » sont les divinités qui créent le monde imaginaire et son histoire.
- Le « Tableau » est l'histoire que vous allez construire ensemble dans le monde imaginaire.

Remerciements

Ride

Christoph Boeckle, Romaric Briand, Magali Coulombié, Guillaume « Nocker », Alexandre Piquet, Stéphane Robert, Christophe Zerr.

Test

Étienne Allart, Karim Bakri, Christoph Boeckle, Agathe B., Augustin B., Romaric Briand, Jérôme Champion, Sébastien Cheneby, Magali Coulombié, Rob "Edophoenix" Edelji et ses frères, Jean-Baptiste "Ludomancien" Ernotte, Laura Gallissian, Renaud G., Flavie Garnier, Julien Gobin, Frédéric Jamain, Romain Jeandon, Stéphanie Jeandon, Lionel Jeannerat, Gaël Marmillod, Zarina Palmisano, Alexandre Piquet, Thomas Poussou, Nicolas Pelloille, Julien Rebetez, Aurore Rérat, Cécile Rouquié, Gaël Sacré, Yan Sanchez, François "Utelo" Touvet. Et aussi Andy, Violette et les élèves du CO de Bulle.

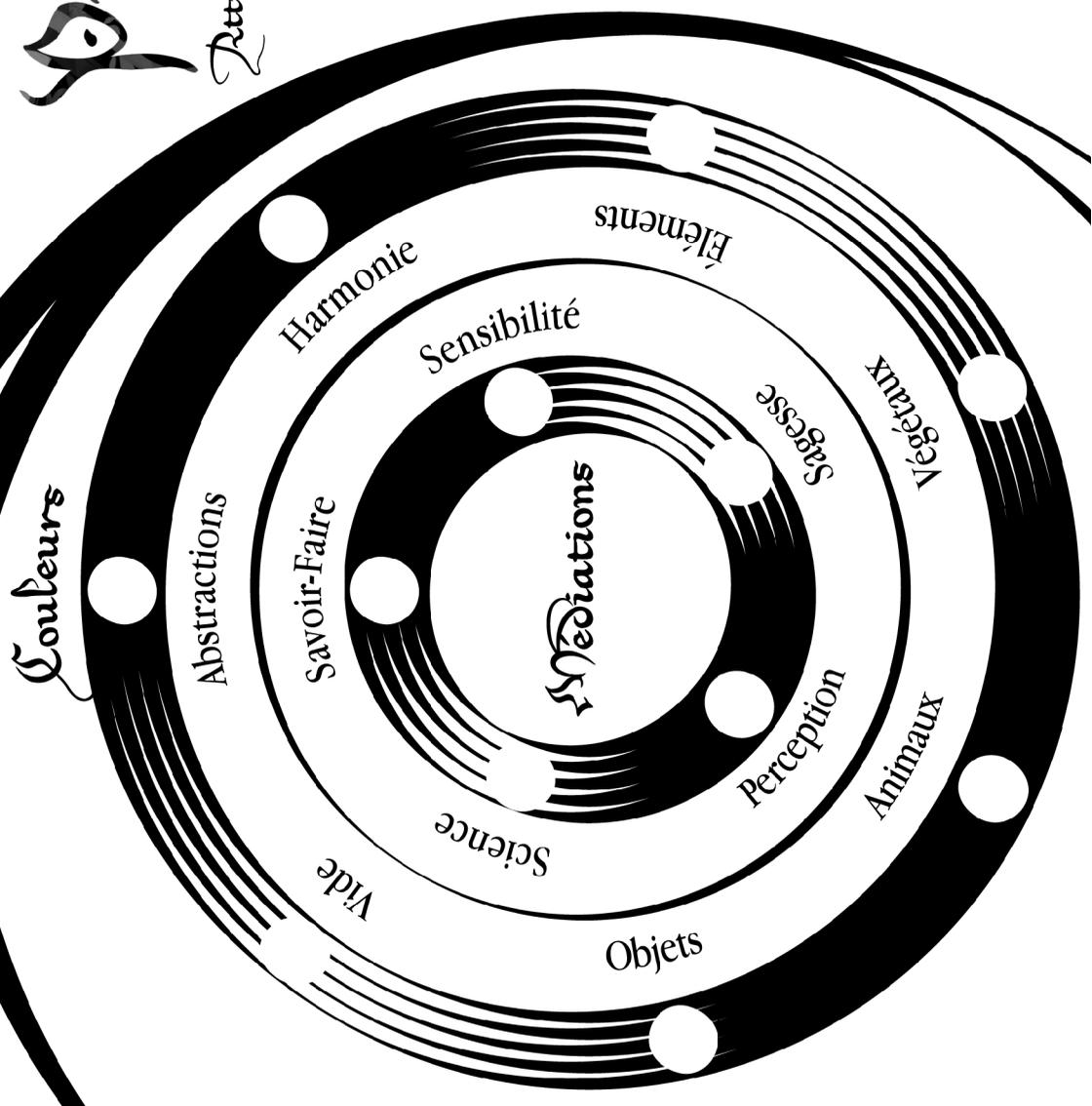
Inspirations

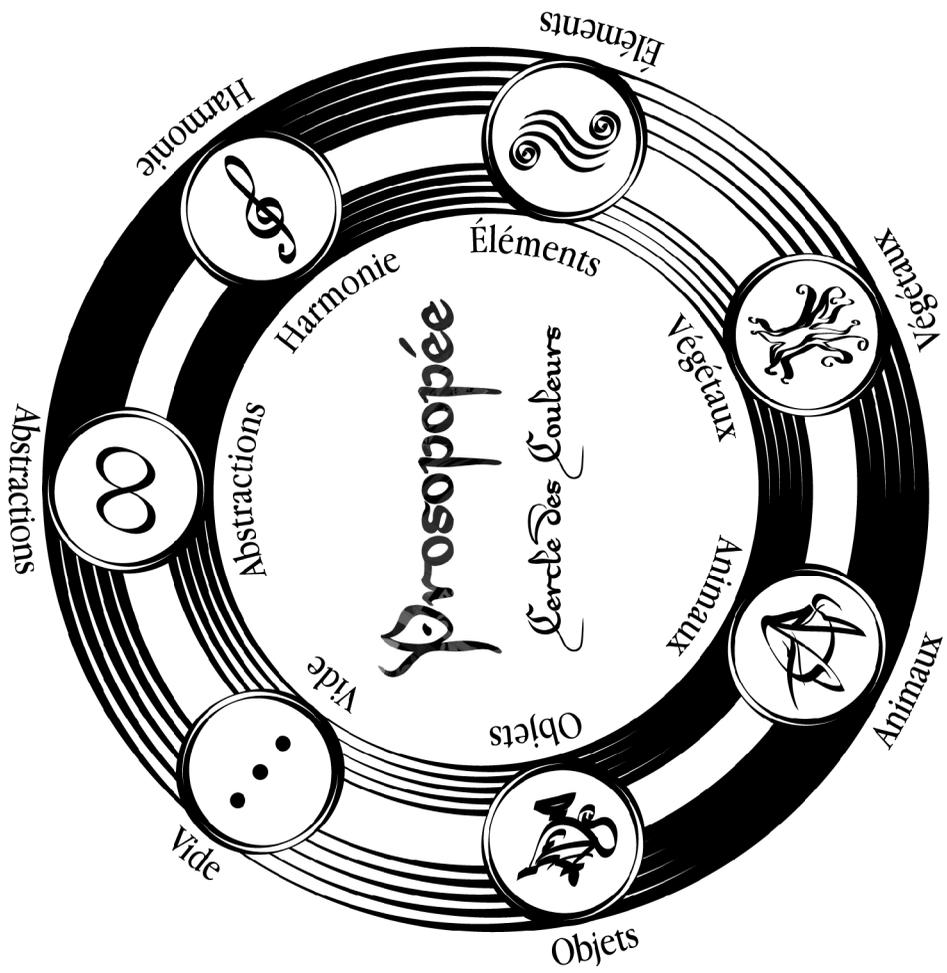
- *Breaking The ice*, Emily Care Boss
- *Exploris*, Damien Casoni
- *Mononoke (Ayakashi)*, Kenji Nakamura
- *Mushishi*, Yuki Urushibara/Hiroshi Nagahama
- *Nobilis*, Rebecca Sean Borgstrom
- *Polaris : Chivalric Tragedy at the Utmost North*, Ben Lehman
- *Sens : Néant*, Romaric Briand

Feuille de Médium

Prosopopée

Attributs :





Magali : Est-ce que l'un de vous a pu localiser d'où venait la mélodie ? Est-ce qu'elle vous paraissait lointaine, proche ? Quelle sensation vous avez ?

Frédéric : Moi je la trouve lointaine alors que cette salle... vue de l'extérieur cette maison n'est pas très grande, donc si nous l'entendons de cette manière là, il est possible qu'en fait à l'intérieur de cette bulle de néant, qui est formée à l'intérieur de ce bâtiment, il est possible qu'il y ait quelque chose... peut être que les distances sont énormément élargies et ce serait intéressant d'aller voir.

Frédéric : Celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant plonge donc dans la noirceur de la maison.

(...)

Magali : Alors qu'il s'engouffre dans le néant, il sent sur sa peau comme un contact mouillé...

Cécile : Visqueux ?

Magali : ... et visqueux, il commence à avoir du mal à respirer.

Frédéric et Cécile donnent chacun un dé à Magali

Prosopopée

La prosopopée est une figure de rhétorique prêtant parole et pensée aux abstractions, aux morts, aux animaux et aux choses inanimées.

Limbic



Systems