

# Prosopopée

## Résumé du système

- Chaque joueur (peintre) peut prendre la parole pour raconter ce qu'il veut sans interrompre les autres
  - Il peut raconter ce que fait ou dit son personnage (médiun) et décrire le monde qu'il explore
- Lorsque quelqu'un aime ce qu'un autre joueur raconte, il lui donne un dé de récompense (dR)
- Lorsqu'un joueur veut créer un problème, il prend un dé (dQ) 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 pour indiquer l'importance du problème
  - La description du problème ne peut pas être changée avant qu'il ne soit résolu
- Lorsqu'un joueur veut résoudre un problème, il doit lancer autant de dés reçus (dR) qu'il le désire
  - Pour réussir, il doit obtenir autant de « succès » que le chiffre indiqué par le dé du problème (dQ) choisi
  - Le joueur choisit la médiation avec laquelle il souhaite résoudre le problème
  - 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 dé du problème (dQ), c'est une réussite parfaite :
        - Il défusse tous les dés du cercle des couleurs dont le score est inférieur ou égal au dé du problème résolu
        - Il se défusse également des dés (dR) qu'il a utilisés
        - Il raconte la réussite de son personnage
          - Il gagne un point de couleur lui permettant de créer un nouvel attribut ou d'en augmenter un
          - Il raconte la façon dont son personnage gagne cet attribut ; il peut aussi décider de remettre cela à plus tard
      - Quand il obtient moins de succès que le chiffre indiqué par le dé du problème (dQ), c'est un échec :
        - Il se défusse de tous ses dés (dR)
        - Le joueur à sa gauche raconte l'échec du personnage
          - En conséquence de l'échec, ce joueur peut ajouter un problème supplémentaire sur le cercle des couleurs
      - Quand il obtient plus de succès que le chiffre indiqué par le dé du problème (dQ), c'est une réussite partielle :
        - Il défusse le dé du problème (dQ) résolu
        - Il raconte la réussite partielle de son personnage
        - Le joueur à sa gauche raconte les effets indésirables
          - Ce joueur peut en conséquence modifier la position ou le score d'un dé de problème (dQ) sur le cercle des couleurs
    - Chaque médiation ne peut être utilisée qu'une seule fois par un joueur
      - Quand toutes ont été utilisées, elles sont disponible à nouveau
  - Aide :
    - Quand un joueur veut en aider un autre :
      - Il donne autant de ses dés (dR) qu'il le désire à celui qu'il aide
        - Ces dés sont défusés une fois utilisés
      - Il raconte la façon dont son personnage apporte de l'aide
  - Sacrifice :
    - Chaque point de couleur dépensé permet d'ajouter ou de supprimer un succès
    - 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 étrange à un nouveau personnage
      - Le joueur doit raconter la façon dont cela se produit
      - Il peut créer un nouveau personnage