



Prosopopée

Un jeu de Frédéric Sintès

Version Test du 11/02/2009

Table des matières

<i>Introduction</i>	3	<i>A) La Narration Libre</i>	8
<i>Lexique :</i>	3	<i>B) L'Intégration d'un nouveau Médium</i>	8
<i>Création du Médium</i>	3	<i>C) Le Développement de la Quête</i>	9
<i>L'Attribut Étrange</i>	3	<i>5) Remédier aux Déséquilibres</i>	10
<i>Les Substances</i>	4	<i>Les Conséquences</i>	10
<i>Les Médiations</i>	4	<i>Les Attributs Étranges</i>	11
<i>Le Monde Imaginaire</i>	5	<i>L'Aide</i>	12
<i>Le Monde sans nom</i>	6	<i>Les Conflits</i>	12
<i>Époque & Ambiance</i>	6	<i>Après avoir lancé les dés</i>	13
<i>Géographie</i>	6	<i>6) La Transcendance</i>	13
<i>Les Saisons</i>	6	<i>Conseils</i>	13
<i>Supernaturel</i>	6	<i>Recyclez</i>	13
<i>Le Tableau</i>	6	<i>Narrez dans l'instant</i>	13
<i>1) Le Paradigme</i>	6	<i>Points de vue interne et externe</i>	14
<i>2) La Situation Initiale</i>	7	<i>Remerciements :</i>	14
<i>3) Les Récompenses</i>	7	<i>Crédits</i>	14
<i>4) Les Articulations Narratives</i>	7	<i>Logiciels :</i>	14
		<i>Typographies :</i>	14

Introduction

La prosopopée est une figure de rhétorique. Elle consiste parfois à faire parler un mort, un animal, une chose personnifiée, une abstraction. Elle engendre une métamorphose complète du monde, pour avoir une meilleure attention du lecteur qui n'a plus de références au monde réel¹.

Prosopopée vous propose d'incarner des Médiums, êtres humains capables de médiation avec le monde, voyageant pour en soigner les maux. Dans une époque lointaine, une cité humaine se dresse au milieu de forêts, de marécages et de montagnes fantastiques, peuplés d'animaux et d'êtres invisibles, dans lesquels subsistent des villages se heurtant aux difficultés de la vie au contact avec la nature. Les médiums étaient à l'origine de simples humains ayant un jour rencontré un esprit de la nature qui leur a insufflé une part de lui-même. Depuis lors, un attribut étrange est apparu tel un stigmate sur leur corps et la capacité d'entrer en empathie et en communication avec toutes les substances du monde leur a été transmise : des éléments aux animaux en passant par les végétaux, le vide et les abstractions. Vous créerez et explorerez ce monde que vous allez rééquilibrer dans l'espoir de générer une osmose éternelle.

¹ Wikipedia

Lexique :

- Le « Peintre » est l'entité physique, il s'agit de vous et de vos amis.
- Le « Médium » est l'entité fictive, celle que vous incarnez dans le Monde Imaginaire.
- Le « Tableau » est l'histoire que vous allez construire ensemble dans le Monde Imaginaire.
- Le « Déséquilibre » est l'ensemble des problèmes d'un Épisode.

Création du Médium

Tous les Peintres possèdent un Médium. Copiez la Feuille de Personnage à la fin de ce document pour chacun d'entre eux, puis suivez les instructions :

L'Attribut Étrange

Commencez par inventer votre Attribut Étrange, marque des Médiums, c'est par celui-ci que vous serez nommés. Cet Attribut est une affinité avec l'une des Substances du Monde, il doit donc s'y rapporter et fera bénéficier le Médium d'une connexion particulière avec elle. Référez-vous à votre Feuille de Personnage.

Par exemple, « des yeux de chat » seront 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...

Cet Attribut ne peut pas être grandiose, il doit être un détail, un élément

anecdotique lors de la création du personnage.

Lorsque vous l'avez défini, notez-le selon la formule « Celui qui... » ou « Celle qui... » : « Celui dont les yeux sont ceux d'un chat », ou « Celle dont la voix est de cristal », ou encore « Celui dont le corps est légèrement vaporeux »...

Notez 1 point dans la Substance dont dépend votre Attribut dans le Cercle des Substances sur votre Feuille de Personnage.

Les Substances

Les Substances sont les composantes du Monde. Chaque Médium possède une affinité avec l'une d'entre elles lorsqu'il acquiert son pouvoir de Médiation. Il en existe huit :



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 nommés Allégories.



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



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 spécifiques. Par exemple : loups, araignées, grenouilles, chouettes, mulots, limaces, mais également fourrure, crocs, griffes, grognement et dard en font partie.



Les Humains et leurs propriétés spécifiques constituent l'une des Substances. Ils sont dissociés de la Substance Animale pour leur capacité particulière à utiliser le langage, à penser, à exprimer, à se projeter et à concevoir des abstractions.



Les Objets renvoient aux choses qui ont subi une transformation physique 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 un clou font partie de cette Substance.

Les Médiations

Il existe six Médiations, elles permettent de comprendre le Monde et de trouver des Remèdes à ses maux issus des Déséquilibres entre les Substances.

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

- **Intuition** : utilisez l'Intuition pour mettre en relation, à partir d'une simple inspiration, des faits que rien ne relie. Le résultat de cette interprétation vous permettra de remédier à un Déséquilibre.

« Celle dont les cheveux sont d'argent s'exclame face au marionnettiste : « j'ai comme un pressentiment... c'est vous qui avez obligé ce jeune garçon à se baigner dans le lac interdit ! » L'air médusé par cette affirmation, il se met à bredouiller... »

- **Sensibilité** : utilisez la Sensibilité pour percevoir par empathie les émotions et sentiments des Substances du Monde et les influencer à travers l'art, la poésie ou tout autre moyen de communication, afin de remédier à un Déséquilibre.

« 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 pour remédier à un Déséquilibre.

« Il n'y a qu'un seul moyen de vous départager, messire Troll et messire Korrigan, chacun d'entre vous possèdera la moitié du bosquet, 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, pour trouver la source d'un Déséquilibre et ainsi y remédier.

« Celui dont le regard est perçant goûte l'eau de la rivière et à sa grande stupéfaction la trouve salée. Voilà pourquoi les poissons ont fui, 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 remonter les causes d'un Déséquilibre afin d'y remédier. 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 Substances abîmées dans le but de remédier à un Déséquilibre.

« 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. »

Votre Médium est fin prêt.

Le Monde Imaginaire

Le Monde de Prosopopée n'existe pas encore, c'est vous qui allez le créer au fil de vos histoires. Vous pouvez néanmoins déterminer ensemble, avant le Tableau, certains éléments de ce monde.

Voici un modèle qui décrit dans les grandes lignes un Monde Imaginaire qui pourra vous servir de base. Chaque élément que vous intégrerez dans votre Tableau pourra s'en inspirer.

Vous pouvez également planter les bases d'un Monde tout à fait différent en veillant à respecter la logique des Substances de Prosopopée. Utilisez le modèle ci-dessous pour vous aider.

Le Monde sans nom

La première singularité de ce monde réside dans le fait que les noms propres n'existent pas. Pour parler de quelqu'un, on le décrit, notamment par ses particularités et Attributs.

Époque & Ambiance

Cette époque lointaine est difficilement définissable. On pourrait la situer entre l'antiquité et le moyen-âge. Vous pouvez vous laisser une totale liberté sur ce point ou le préciser davantage.

Géographie

Le Monde connu est composé de forêts, de montagnes et de marécages. Des lacs et des rivières jalonnent le tout. Des villages naissent non loin des points d'eau, dans des régions parfois très sauvages, où la vie est extrêmement fragile. Les humains luttent contre une nature qu'ils croient hostile. Ils ne la comprennent tout simplement pas, vous le savez désormais, à vous de résoudre les problèmes en rétablissant l'équilibre.

L'océan semble être une limite du monde. Parfois les humains s'aventurent en son immensité, mais rares sont ceux qui en reviennent.

Au centre se dresse la grande cité. Érigée par les humains, elle est la plus grande concentration de cette espèce et l'endroit où la nature est la moins présente. La grande cité est cernée de champs. Ici, la culture et l'ordre prennent le pas sur le chaos et la nature. La vie n'y est pas plus simple, car les Abstractions, les Harmonies et les Objets qui y sont particulièrement dominants, sont parfois déséquilibrés.

Les Saisons

Le Peintre effectuant la première narration commence par décrire ou dire la saison à laquelle commence le Tableau. Lorsqu'un autre Peintre souhaite créer une ellipse temporelle dans la narration, il peut changer de saison.

Exemples :

« Cela se passe en hiver... » ou « La neige tombe sur les flancs de la montagne... »

Surnaturel

Dans ce monde, un grand nombre de phénomènes sont magiques. Vous pouvez vous mettre d'accord sur le degré de surnaturel souhaité pour votre Tableau, ou laisser cela à la libre appréciation de chacun.

Le Tableau

Réunissez deux à cinq Peintres pour ce Tableau que vous allez créer par l'intermédiaire de votre Médium. Chaque Peintre raconte l'histoire de son Médium dont le destin est d'arpenter le Monde Imaginaire et d'en découvrir les Déséquilibres afin d'y remédier. Chacun des peintres participe également à l'histoire des autres.

1) Le Paradigme

Les Peintres choisissent un Paradigme à partir duquel ils vont créer le Tableau. Il s'agit d'une peinture, d'une photographie, d'une musique, d'un objet, d'un aliment ou de toute autre chose qui vous inspire et que

vous allez prendre pour modèle commun pour créer votre histoire. Regardez autour de vous, il y a forcément des Paradigmes potentiels qui feront l'affaire : un objet provoquant une sensation ou un sentiment particuliers. En stimulant l'un de vos cinq sens, vous stimulerez votre imaginaire.

2) La Situation Initiale

Un Peintre prend la parole et raconte le début de la Quête de son Médium. Il a toute latitude pour narrer les éléments selon ses désirs, à condition de respecter tout ce qui a été décidé avant de commencer sa narration. Ceci vaudra pour le reste du Tableau.

En puisant l'inspiration dans le Paradigme choisi collectivement, il suffit au Peintre de parler : où se trouve son médium, qu'y perçoit-il et que fait-il ?

Chaque élément que vous décrivez pourrait être une piste vers un Déséquilibre, mais ce sont les autres Peintres qui en décideront. Dans cette Situation Initiale, votre personnage devra découvrir un problème, ou quelque chose d'étrange. Il appartiendra aux autres joueurs de décider de l'importance de ce problème, comme nous le verrons dans le chapitre « Le Développement de la Quête ».

Néanmoins, tout ce qui est dit par les Peintres existe dans la fiction, ainsi, si je dis : « La tour se dresse dans le ciel », tout le monde acceptera ce fait. Laissez donc vagabonder votre imagination.

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 extrêmement difficile. Elle décide de

| s'abriter dans une caverne d'où s'élève un son familier... »

Lorsque le premier Peintre a fini, il marque une pause, un autre Peintre prend alors la suite de la narration.

Remarquez dans cet exemple que le Paradigme et la saison sont intégrés dès le début de la narration.

3) Les Récompenses

Dans *Prosopopée*, les Médiums cherchent l'osmose avec le Monde Imaginaire. Plus ils sont proches du monde, en harmonie avec lui, plus les entités supérieures que sont les Peintres s'accordent pour leur confier l'énergie qui leur permettra de remédier aux Déséquilibres.

Lorsqu'un Peintre aime ce qu'un autre narre, il peut le récompenser en lui donnant un dé à six faces que nous appellerons {dR} pour « dé de Récompense ». Afin d'être récompensé par les autres Peintres, séduisez-les ou surprenez-les par la créativité de vos narrations.

Prévoyez une large réserve de dés à six faces standards que vous placerez au centre du cercle des Peintres. Vous pourrez y piocher afin de récompenser les narrations que vous aimez. Ces {dR} seront votre seul moyen de remédier aux Déséquilibres comme nous le verrons plus tard ; soyez généreux.

Charles poursuit : « la mélodie est douce et cristalline, mais mélancolique ». Sophie, appréciant le parallèle entre la mélodie et la voix de son Médium, donne un {dR} à Charles.

4) Les Articulations Narratives

Les autres Peintres peuvent donc poursuivre le récit de plusieurs façons.

F) La Narration Libre

Un Peintre poursuit la narration en dépeignant les éléments dont il désire enrichir la scène. Si son Médium est présent dans la scène, il peut le jouer.

Attention, aucun Peintre n'a le droit de contrôler le Médium d'un autre, ni dans ses choix, ni dans ses pensées, ni dans ses actes. Il est néanmoins possible d'affecter un Médium par les conséquences des narrations des Peintres (voir le chapitre des Conflits).

Chaque Peintre a néanmoins le droit de jouer librement tous les personnages secondaires de l'histoire.

Mathilde prend la parole en décrivant ce que découvre le Médium de Sophie : « ...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. Soudain la harpe se tait et une voix résonne : « une grande menace est en train de s'étendre. » Mathilde s'arrête là et attend une réaction de la part de Sophie.

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

Sophie dit : « Je tente de toucher la harpe pour la mettre en confiance. »

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

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

FONCTIONNEMENT :

Vous pouvez vous attacher à décrire les actes de votre Médium ou le Monde. Vous pouvez également jouer les personnages secondaires ou encore

faire interagir ces différents éléments entre eux. Prenez bien en compte le fait que les autres Peintres pourront se les approprier à loisir (hormis votre Médium), en respectant rigoureusement ce qui a été dit avant. Ils ont bien entendu le droit d'interpréter à leur guise les zones de flou de vos narrations.

L'important est de collaborer pour construire l'histoire par une synergie entre les Peintres. Vous pouvez narrer autant que vous le voulez, mais il est préférable que vous ne vous éternisiez pas.

- *Dans vos narrations, marquez des pauses afin de permettre aux autres de prendre la parole*
- *Écoutez les autres et soyez attentifs à leurs réactions*
- *Prenez la parole, mais n'interrompez pas les autres*

Quelques conseils supplémentaires :

- *Pensez à générer des problèmes, mais prenez votre temps pour cela*
- *Arrêtez-vous à un moment inattendu*
- *Lorsque vous commencez la description d'une scène, n'entrez pas de la conduire jusqu'à son terme par vous-même*

Charles intervient voyant que Sophie semble indécise : « Et là, tu te rends compte que ce n'est pas la harpe qui t'a parlé, mais un dessin au charbon sur l'une des parois de la grotte. Il bouge, mais reste désespérément sur son mur. Soudain, il se remet à parler : ... » Charles marque une pause et regarde ses amis en souriant, à eux de décider ce que va dire le dessin.

B) L'Intégration d'un nouveau Médium

Il est possible à tout moment d'intégrer son Médium dans la scène en cours.

Mathilde poursuit : « Cette menace est la plus grande qu'il m'ait été donnée de voir depuis les mille cinq cent deux ans que je suis ici. Vous ne parviendrez jamais à en venir à bout seule, ma jeune fille. Je vais vous présenter une amie, il semble qu'elle soit ici pour la même chose que vous. Alors, d'un boyau de la caverne sort une jeune fille au sourire radieux. Elle s'approche et salue Celle dont la voix est cristalline d'une courbette. » Mathilde a donc introduit son Médium, Celle dont le sourire est radieux.

Il est également possible de créer une nouvelle Situation Initiale se déroulant dans un autre lieu et abordant une autre branche du Déséquilibre en place.

Charles aurait pu choisir de raconter :

« Que ces marécages sont poisseux ! Mais où vais-je aller comme ça ? En plus, l'eau est gelée, c'était vraiment pas le moment d'aller me perdre en pleine nature. C'est ainsi que Celui dont les doigts sont palmés nageait à travers les eaux saumâtres. »

Et l'on aurait suivi les deux histoires parallèles qui en réalité convergent vers le même Déséquilibre prenant racine en des lieux différents... Mais dans un souci de clarté, nous allons nous contenter de suivre Celle dont la voix est cristalline et Celle dont le sourire est radieux.

COMBIEN DE PROTAGONISTES ?

Pour chaque Épisode, évitez de multiplier le nombre de Médiums présents dans la même scène. Ils peuvent soit agir dans des lieux et des scènes différents, soit n'être qu'un ou deux à agir de concert. En effet, les Médiums sont censés être extrêmement rares, ils ne devraient donc pas pouvoir se rencontrer trop facilement. N'hésitez pas à laisser votre Médium hors d'un Épisode, consacrez-vous aux personnages secondaires et au décor.

Vous intégrerez votre Médium lors d'un prochain Épisode et les Peintres dont le Médium était central les laisseront alors de côté.

L'absence d'un Médium durant un épisode ne doit pas empêcher les Peintres de rétribuer les autres Peintres sans Médiums avec des {dR}.

¶ Le Développement de la Quête

Placez, avant de commencer votre Tableau, un Cercle des Substances qui sera partagé par tous les Peintres. Lorsque l'un d'entre eux désire creuser un problème introduit par l'un des autres participants, il ajoute à la narration de son compagnon une description supplémentaire d'un symptôme du problème (et seulement une description) qui constituera une partie du Déséquilibre. Il doit se focaliser sur la Substance décrite, cela lui donne le droit de poser un dé de Quête appelé {dQ} sur la Substance dont il est question, à l'intérieur du Cercle des Substances commun. Le Peintre choisit la face du dé indiquant la Résistance du problème.

Plus le chiffre du {dQ} est élevé, plus le problème sera difficile à résoudre.

Dès qu'un {dQ} est placé sur le cercle des Substances, les Médiums peuvent tenter de régler le problème qu'il symbolise.

Les problèmes que les Peintres ont ancrés sur le Cercle des Substances commun par un {dQ} ne peuvent plus être modifiés. Ils deviennent « figés ». Écrivez chaque problème à côté de sa Substance pour ne pas l'oublier.

Plusieurs {dQ} peuvent être positionnés sur une même Substance. Leur narration est distincte, mais participe du même problème.

Sophie : « Je suis enchantée de vous rencontrer, mademoiselle. Avez-vous remarqué à quel point l'hiver dure ? C'est pour comprendre la cause d'un tel phénomène que je suis venue dans la

montagne, où m'a-t-on dit, l'hiver a commencé bien avant la date habituelle. » Charles prend un dé dans sa main et ajoute : « L'hiver s'étend depuis trop longtemps, la neige ne fond pas sur l'ensemble des terres, le printemps aurait dû commencer depuis des dizaines de jours » et il place un {dQ} sur la Substance Éléments à l'intérieur du Cercle des Substances commun, car il considère que ce sont les Éléments qui sont Déséquilibrés. Il place le dé sur la face 5 car il pense que ce problème doit être difficile à résoudre.

Tous les Peintres participent désormais à l'histoire qui se tisse par des narrations alternées.

5) Remédier aux Déséquilibres

Quand il le désire, un Peintre peut tenter de Remédier au Déséquilibre en place. Il doit choisir d'une part une Substance marquée par un ou plusieurs {dQ} et d'autre part une de ses Médiations dont il s'inspirera pour narrer les moyens qu'il met en œuvre pour remédier au Déséquilibre.

Il ne peut pas tenter de rééquilibrer une Substance s'il est le seul Peintre à y avoir posé un {dQ}.

Afin de vérifier l'issue de son action, il doit lancer le nombre de {dR} qu'il désire et obtenir autant de « succès » qu'indique le {dQ} préalablement choisi sur le Cercle des Substances commun.

Chaque {dR} dont le score est inférieur ou égal à la Médiation choisie par le Peintre constitue un succès.

Au bout d'un certain temps de jeu, Mathilde a reçu 6 {dR} et plusieurs {dQ} ont été positionnés sur le Cercle des Substances commun. Elle décide qu'il est temps pour son Médium de tenter de résoudre un problème. Elle choisit la Médiation Perception :

« Celle dont le sourire est radieux tend l'oreille depuis la corniche où Celle dont la voix est cristalline et elle se trouvent. 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 grand être enveloppé dans une épaisse fourrure souffle un air glacial provenant de ses gémissements. Elle s'aperçoit rapidement que la pauvre créature possède une écharde dans le pied. » Mathilde lance ses 6 {dR}...

Les Conséquences

- Quand le nombre de succès est égal au score du {dQ}, C'est une réussite parfaite. Les {dR} utilisés par le Peintre et tous les {dQ} de la Substance dont le problème est résolu sont défaussés, ainsi que tous les autres {dQ} du Cercle des Substances commun dont le score est inférieur. Le Peintre narre la façon dont son Médium remédie au Déséquilibre et les conséquences que cela produit sur les autres Substances. En outre, il absorbe la Substance rééquilibrée, donnant naissance à un nouvel Attribut Étrange. Il gagne un point dans cette Substance sur sa Feuille de Personnage.

Mathilde réunit le bon nombres de succès, elle narre la suite : « Celle dont le sourire est radieux retire la grosse écharde délicatement, la grande chose s'arrête alors de pleurer et de gémir. Tout à coup, la température semble monter, l'être qui ressemble à une grand singe sourit, prend les deux jeunes filles dans sa main et les redescend au bas de la vallée. La neige fond, les nuages se dissipent, le printemps arrive enfin, avec du retard. »

- Quand le nombre de succès est inférieur au score du {dQ}, l'action est un échec. Le Peintre se défausse de tous ses {dR}, y compris ceux

qu'il n'a pas utilisé. Les {dQ} restent en place. Le Peintre à sa gauche narre l'échec. Un {dQ} peut-être déplacé ou augmenté par ce Peintre.

Mathilde n'a pas assez de succès, Charles raconte : « En essayant de retirer l'écharde, Celle dont le sourire est radieux n'a réussi qu'à l'enfoncer plus, sous la douleur, l'être géant redouble 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 {dQ} sur la Substance Vide, pour signifier l'absence soudaine de lumière.

- Quand le nombre de succès est supérieur au score du {dQ} c'est une réussite partielle. Le {dQ} en question est défaussé, le Médium a réussi à remédier cette branche du Déséquilibre uniquement. Seul le Peintre ayant tenté l'action se défausse de ses {dR} utilisés. Il narre la façon dont son entreprise remédie à cette Substance, après quoi, le Peintre à sa gauche narre les conséquences négatives de son action, cela lui permet de changer la place d'un {dQ} sur le Cercle des Substances commun ou de changer sa face de manière à illustrer la conséquence négative. Le Peintre ayant tenté l'action gagne un point d'Attribut de la nature de la Substance qu'il a rééquilibrée.

Mathilde obtient un succès de trop, elle commence donc à raconter la partie positive de son action : « Celle dont le sourire est radieux retire la grosse écharde délicatement, la grande chose s'arrête alors de pleurer et de gémir. Tout à coup, la température semble monter, l'être qui ressemble à un grand singe sourit... » Puis Charles poursuit : « Cependant, la hausse soudaine des températures génère un ouragan. » Il déplace un {dQ} sur la Substance « Éléments ».

Les Attributs Étranges

Chaque Attribut Étrange confère une affinité avec une Substance. En se développant, le score de départ de 1 peut monter jusqu'à 6.

Vous pouvez rééquilibrer le résultat de votre lancer de {dR} en dépensant le nombre de points appartenant à une de vos Substances que vous désirez. Cela constituera un sacrifice et diminuera l'aspect de votre Attribut Étrange lié à cette Substance. Vous pouvez donc ajuster autant de dés en les transformant en échec ou en succès que vous sacrifiez de points. Vous devez narrer comment votre attribut étrange est affecté par votre sacrifice.

Mathilde a obtenu un succès de trop, du coup, elle décide de sacrifier son point de Substance Abstractions et perd donc son Attribut : « toujours optimiste ». Elle doit donc raconter comment elle le perd : « Celle dont le sourire est radieux retire la grosse écharde délicatement, la grande chose ne s'arrête pourtant pas de pleurer et de gémir. Mais elle est persuadée que le singe géant ne voulait causer de tort à personne, elle lui montre donc l'écharde et celui-ci se met à sourire. Mais tout cela a épuisé Celle dont le sourire est radieux, elle éprouve une certaine lassitude qui ne voudra peut être jamais la quitter. » Celle dont le sourire est radieux possède également un point dans la Substance Humains : son sourire radieux, car ce n'est pas le premier épisode qu'elle vit en tant que Médium. Elle reste donc Médium.

Si le Médium a sacrifié tous ses points de Substance, il redevient un humain normal et ne pourra plus remédier aux Déséquilibres. Il devient donc un personnage secondaire. Le Peintre à qui il appartenait devra se contenter de jouer l'univers et les personnages secondaires sauf si un autre Peintre sacrifie un de ses points de Substance pour rendre ses pouvoirs à son ancien Médium.

Racontez la façon dont la résolution positive ou partiellement positive du Déséquilibre conduit votre Médium à recevoir un nouvel attribut.

Choisissons le cas où Mathilde a finalement réussi. « L'immense singe les dépose au bas de la montagne et pour remercier celle dont le sourire est radieux, il lui dépose un baiser délicat. Celle dont le sourire est radieux possède désormais une haleine glaciale... »

L'Aide

Votre Médium peut venir en aide à un autre s'il est présent dans la scène : vous devez décider de la Médiation que vous employez, effectuer une narration mettant en scène votre aide, et décider du nombre de {dR} que vous mettez en jeu. Vous pourrez relancer ou ajouter, en panachant à votre guise, ce même nombre de dés, parmi ceux du Peintre que vous aidez, pour rectifier le nombre de ses succès. Vous ne pouvez aider un Médium, que si son Peintre l'accepte : il manifestera son accord ou son désaccord par une narration.

Le Médium qui aide subira les mêmes conséquences que celui qui est aidé. Les narrations de victoire pourront être partagées s'ils le désirent. Ses {dR} mis en jeu seront donc défaussés en cas d'échec partiel.

Au cours d'un nouvel Épisode, Celui dont les doigts sont palmés est aux prises avec le roi crapaud qui tente d'en faire son goûter. Charles a tenté de lui préparer un délicieux repas grâce à sa Médiation Savoir-Faire, mais il n'a pas obtenu suffisamment de succès. Sophie dont le Médium est également présent dans la scène décide de donner un coup de main à Celui dont les doigts sont palmés. Elle choisit d'utiliser sa médiation Sensibilité : « Celle dont la voix est cristalline entonne un chant d'une rare beauté pour calmer le roi crapaud. » Sophie dépense deux de ses {dR} pour

permettre à Charles de relancer deux des siens. Il s'exécute, ouf, il réussit ! « Le roi crapaud, calmé par la chanson appréciée réellement le repas et s'endort, il ne martyrisera plus son peuple... »

Les Conflits

Lorsque les faits ou actions de plusieurs Peintres sont en opposition ou visent à provoquer des conséquences indésirées par un autre, elles seront soumises à la liberté de narration de chacun.

Ces conséquences peuvent affecter un personnage secondaire comme un Médium. Dans ce second cas de figure, le Peintre ne doit jamais affecter l'esprit du Médium, seulement son aspect et sa situation. Il peut être transformé physiquement, blessé, il peut tomber, être soulevé etc. Mais il ne peut avoir peur, être ému, jaloux, content, fou ou en colère que si son Peintre le décide.

Vous ne pouvez pas contredire ce qui est narré.

Par exemple :

Charles : « Un habitant du village surgit de derrière une charrette et plonge sa main dans la gorge de Celle dont la voix est cristalline. Là, elle sent une brûlure qui se répand. Il s'enfuit, enfermant quelque chose dans un flacon. Celle dont la voix est Cristalline est désormais aphone. »

Sophie étant le Peintre de Celle dont la voix est cristalline, ne peut pas récupérer sa voix tant qu'un autre Peintre ne la lui aura pas rendue.

Si l'un des Peintres qui n'est pas à l'origine du problème place un {dQ}, le conflit devient une partie du Déséquilibre et seul un Remède peut changer la donne.

Sophie aurait alors dû attendre de pouvoir régler le problème décrit par les

{dR} pour récupérer sa voix.

Après avoir lancé les dés

Quel que soit le résultat du jet de dés, vous pouvez poursuivre le Tableau ou l'interrompre si vous êtes satisfaits de celui-ci. Vous pourrez toujours le reprendre plus tard à l'endroit où vous l'avez laissé.

On appelle *Épisode* la totalité de la fiction générée par les Peintres depuis la Situation Initiale jusqu'à la tentative de résolution. Un *Épisode* peut durer entre 30 minutes et 2 heures selon le nombre de Peintres et le rythme de narration et de transactions des {dR} et des {dQ}.

Changez donc de Peintre pour décrire la nouvelle Situation Initiale qui peut poursuivre immédiatement les événements vécus, comme se situer plus tard. Si des {dQ} demeurent sur le Cercle des Substances commun, la Situation Initiale doit les prendre en compte comme faisant partie du Déséquilibre du nouvel épisode.

6) La Transcendance

Lorsque le score d'une Substance d'un Médium atteint 6, le Médium opère une Transcendance, ce qui signifie qu'il devient une Substance du Monde. Vous ne pouvez plus l'incarner, mais avant de disparaître, il lègue un Attribut Étrange à un être humain qui devient votre nouveau Médium.

Racontez comment cela se passe et remplissez une nouvelle Feuille de Personnage.

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 Substance qu'elle place dans sa Substance

Harmonie qui atteint un score de 6. 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 géniale 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 tarissent pas... Ainsi est né Celui dont les larmes ne tarissent jamais. »

Conseils

Recyclez

Pensez à utiliser les éléments déjà en place dans la fiction pour privilégier la cohérence, plutôt que de la surcharger de nouveautés qui risquent de ne pas avoir de poids si elles sont trop nombreuses. Aussi, si vous recyclez les éléments que les autres peintres ont créés, vous augmentez les chances de recevoir des {dR} car cela leur plaira sûrement.

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.

Points de vue interne et externe

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 et l'éprouver par les Remèdes et les Déséquilibres.

Vous pouvez narrer à la première ou à la troisième personne selon ce qui vous est le plus naturel, interpréter votre personnage à la façon d'un acteur de théâtre ou narrer 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 ».

Remerciements :

Christoph Boeckle, Romaric Briand, Magali Coulombié, Laura Gallissian, Renaud Gallissian, Flavie Garnier, Stéphane Robert, Christophe Zerr.

Crédits

- *Breaking The ice, Emily Care Boss*
- *Mushishi, Yuki Urushibara/Hiroshi Nagahama*
- *Nobilis, Rebecca Sean Borgstrom*
- *Polaris : Chivalric Tragedy at the Utmost North, Ben Lehman*
- *Sens : Néant, Romaric Briand*

Logiciels :

- *Open Office*
- *Inkscape*

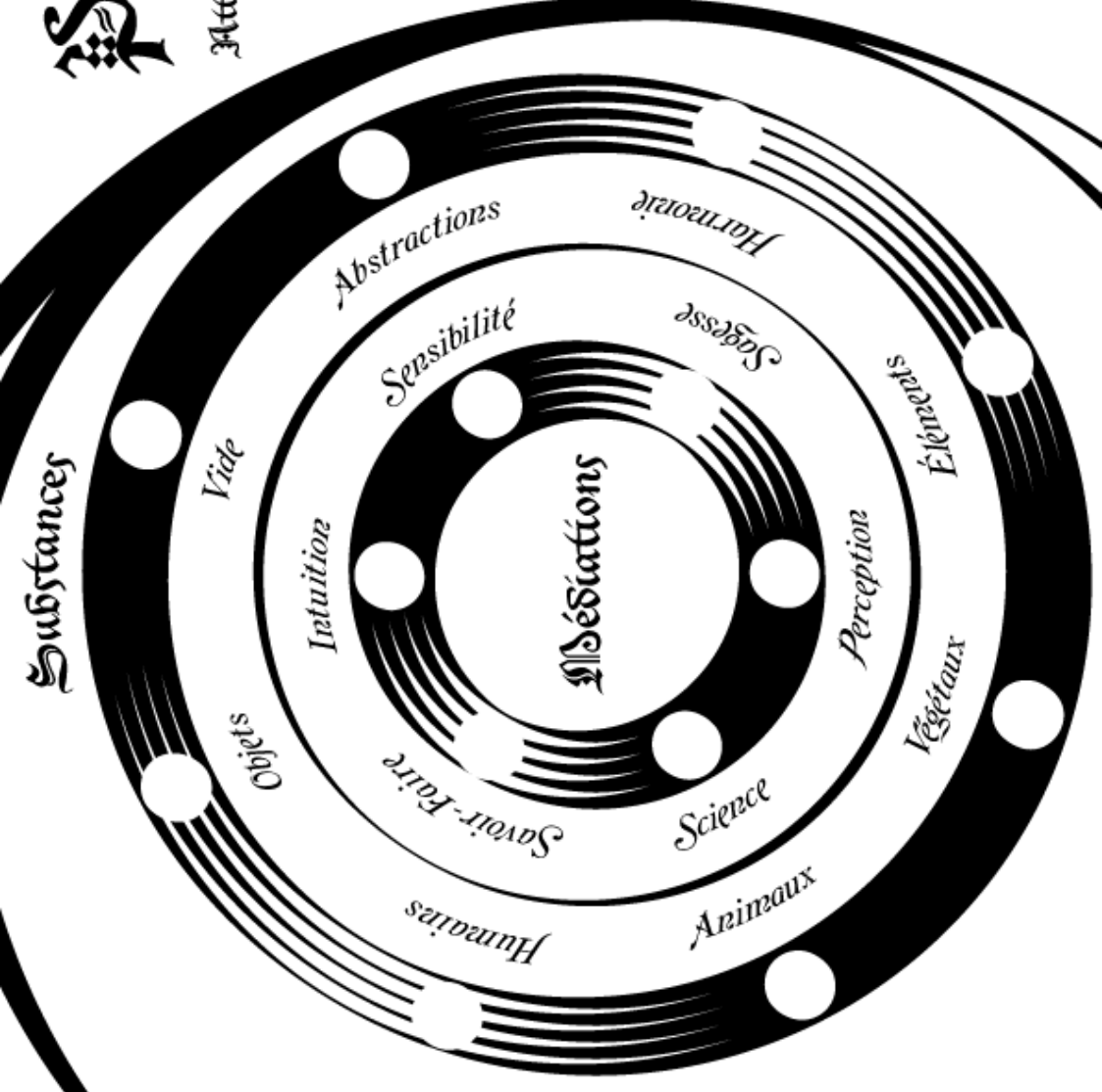
Typographies :

- *Xenippa (Titre)*
- *Galathea (Titre2)*
- *Aramis (Texte)*

Feuille de Personnage

Prosopopée

Attributs Étranges :



Feuille de Personnage

Prosopopée

Attributs Étranges :

