



Prosopopée

Un jeu de Frédéric Sintès

Version Test du 30/04/2009

Table des matières

| | | | |
|--|----------|---|-----------|
| Introduction..... | 3 | <i>C) Le Développement de la Quête.....</i> | <i>9</i> |
| Lexique : | 3 | 5) Remédier aux Déséquilibres..... | 10 |
| Création du Médium..... | 4 | <i>Les Conséquences.....</i> | <i>10</i> |
| L'Attribut Étrange..... | 4 | <i>Les Attributs Étranges.....</i> | <i>11</i> |
| Les Couleurs..... | 4 | <i>L'Aide.....</i> | <i>11</i> |
| Les Médiations..... | 5 | <i>Après Avoir Lancé les Dés.....</i> | <i>12</i> |
| Le Monde Imaginaire..... | 6 | 6) La Transcendance..... | 12 |
| Le Monde Sans Nom..... | 6 | Conseils..... | 12 |
| <i>Époque & Ambiance.....</i> | <i>6</i> | Recyclez..... | 12 |
| <i>Géographie.....</i> | <i>6</i> | Narrez Dans l'Instant..... | 12 |
| <i>Les communautés.....</i> | <i>6</i> | Allez au Delà des Intentions..... | 13 |
| <i>Les Saisons.....</i> | <i>6</i> | Synergie..... | 13 |
| <i>Surnaturel.....</i> | <i>7</i> | Points de Vue Interne et Externe..... | 13 |
| Le Tableau..... | 7 | Quelques Conseils Supplémentaires..... | 13 |
| 1) Le Paradigme..... | 7 | Remerciements..... | 14 |
| 2) La Situation Initiale..... | 7 | Aide..... | 14 |
| 3) Les Récompenses..... | 7 | Test..... | 14 |
| 4) Les Articulations Narratives..... | 8 | Conseil..... | 14 |
| A) <i>La Narration Libre.....</i> | <i>8</i> | Crédits..... | 14 |
| B) <i>L'Intégration d'un Nouveau Médium.....</i> | <i>8</i> | <i>Typographies :</i> | <i>14</i> |

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 soigner les maux des communautés. Dans une époque lointaine, une cité 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 une entité transcendante qui leur a insufflé une part d'elle-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 couleurs du monde leur a été transmise : des éléments aux animaux en passant par les végétaux, le vide et les abstractions. Vous créez et explorerez ce monde que vous allez rééquilibrer dans l'espoir de générer une osmose éternelle.

Lexique :

- Le « peintre » est l'entité physique, il s'agit des joueurs : vous et vos amis.
- Le « médium » est l'entité fictive, celle que vous incarnez dans le monde imaginaire, votre protagoniste.
- « L'attribut étrange » est la particularité, visible ou non des médiums qui les rend capables de médiation avec le monde.
- Le « tableau » est l'histoire que vous allez construire ensemble dans le monde imaginaire.
- Un « épisode » est une part du tableau, depuis une situation initiale jusqu'à une tentative de résolution d'un problème.
- Le « déséquilibre » est l'ensemble des problèmes d'un épisode.
- Un « remède » est ce qu'un médium met en œuvre pour régler un problème.
- Les {dR} sont les dés de récompense que l'on donne à un peintre car sa narration nous a plu.
- Les {dQ} sont les dés de quête qui permettent de créer un problème.
- La feuille de personnage décrit les affinités de votre médium avec le monde et sa capacité à résoudre les problèmes.
- Les « couleurs » sont les éléments composant le monde imaginaire : végétaux, animaux, éléments etc.
- Les « médiations » sont les pouvoirs des médiums, ce qui leur permet de comprendre les couleurs et de créer des remèdes.
- Le cercle des couleurs commun permet de poser les {dQ} sur des couleurs pour créer un problème.

¹ Wikipedia

Création du Médium

Tous les participants du jeu ont le même statut. Il n'y a pas de meneur de jeu, tout le monde a la même autorité sur la fiction que vous allez créer. 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 couleurs 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 couleur dont dépend votre attribut dans le cercle des couleurs sur votre feuille de personnage.

Les Couleurs

Les couleurs sont les composantes du monde que vous utiliserez pour peindre votre tableau. Chaque médium possède une affinité avec l'une d'entre elles lorsqu'il acquiert son pouvoir de médiation. Il en existe sept :



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.



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 **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 couleur.

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 couleurs. 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 couleurs 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, messires : chacun d'entre vous possèdera la moitié de la vallée, 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 pêcheurs ne prennent plus rien : 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 couleurs 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 Prosopée 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 couleurs de Prosopée. 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 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 communautés

Les hommes vivent dans des communautés plus ou moins importantes. La grande cité étant la plus grande et la plus complexe, mais les médiums rencontreront aussi bien des villages, des hameaux, des familles isolées et même des ermites ou des vagabonds. Les hommes sont superstitieux et aveugles à l'influence des couleurs. Lorsqu'une maladie frappe une communauté, il n'est pas rare que ce soient les hommes eux-mêmes qui, en déséquilibrant une couleur, en sont à l'origine. Vous devrez trouver les causes pour remédier aux problèmes.

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 minérales dans la cité...

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'aider les hommes en remédiant aux problèmes mystérieux dont ils sont victimes. 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 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 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. Cela vous aidera à stimuler votre imagination. Quand vous êtes à court d'imagination pendant la création du tableau, concentrez-vous sur le paradigme pour vous aider à trouver des idées.

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 problème, mais ce sont les autres peintres qui en décideront. Dans cette situation initiale, votre personnage devra découvrir un problème frappant une personne ou une communauté humaine, quelque chose d'étrange. Il appartiendra aux autres peintres 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 finit par atteindre un village et frappe à la porte d'une maison 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 problèmes.

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.

A) 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.

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 : « ...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 tend une tasse fumante et poursuit : "l'hiver dure depuis bien trop longtemps, si ça continue, nous ne pourrions même pas ensemençer les champs." » Mathilde s'arrête là et attend une réaction de la part de Sophie.

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 et de manifester des changements dans ce qui a été décrit.

Charles intervient voyant que Sophie semble indécise : « Et là, tu te rends compte que la harpe qui jouait toute seule s'est tue... » Charles marque une pause et regarde ses amies en souriant.

Pour récapituler, vous pouvez donc procéder à un ou plusieurs de ces modes de narration à chaque fois que vous prenez la parole :

- narrer les actes de votre médium et interpréter ses paroles
- décrire le décor et faire interagir les personnages avec lui
- narrer les actes des personnages secondaires et interpréter leurs paroles

B) L'Intégration d'un Nouveau Médium

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

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.*

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 générant des problèmes 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 réconforte.

L'absence d'un médium durant un épisode ne doit pas empêcher les peintres de rétribuer les autres peintres sans médiums avec des {dR} pour les narrations effectuées.

Q) Le Développement de la Quête

Placez, avant de commencer votre tableau, un cercle des couleurs 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 ou d'une cause du problème (et seulement une description) qui constituera une partie du déséquilibre. Il doit se focaliser sur la couleur décrite, cela lui donne le droit de poser un dé de Quête appelé {dQ} sur la couleur dont il est question, à l'intérieur du cercle des couleurs 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.

Centrez vos problèmes sur les hommes et leurs communautés, et leur difficulté à vivre en harmonie avec les couleurs.

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

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" »

Charles prend un dé dans sa main et ajoute : « 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 {dQ} sur la couleur éléments à l'intérieur du cercle des couleurs 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.

Les problèmes que les peintres ont ancrés sur le cercle des couleurs commun par un {dQ} ne peuvent plus être modifiés. Il deviennent « figés ». Écrivez chaque problème à côté de sa couleur pour ne pas l'oublier.

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

Grâce à l'emprise qu'exercent les peintres sur eux, les médiums sont immunisés aux problèmes, ce qui signifie que vous ne pouvez jamais ancrer un problème par un {dQ} s'il est directement lié à un médium.

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 couleur 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 couleur 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 couleurs commun.

Chaque {dR} dont le résultat est inférieur ou égal au score de 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 couleurs 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 réconforte 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 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 6 {dR}...

Vous ne pouvez utiliser chaque médiation qu'une seule fois, cochez celles que vous utilisez. Lorsque vous avez utilisé toutes vos médiations, vous pouvez à nouveau choisir celle que vous voulez en la cochant de nouveau, bien sûr.

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 couleur dont le problème est résolu sont défaussés, ainsi que tous les autres {dQ} du cercle des couleurs commun dont le score est inférieur ou égal. Le peintre narre la façon dont son médium remédie au problème et les conséquences que cela produit sur les autres couleurs. En outre, il absorbe la couleur rééquilibrée, donnant naissance à un nouvel attribut étrange. Il gagne un point dans cette couleur sur sa feuille de personnage et il doit raconter également comment cela se produit.

Mathilde réunit le bon nombres de succès, elle narre la suite : « Celle dont le sourire réconforte serre l'enfant dans ses bras et sourit. 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. »

- 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 utilisés. 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 : « mais la chaleur humaine de Celle dont le sourire réconforte 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 {dQ} sur la couleur 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 à 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 couleur, 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 couleurs 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 couleur 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 réconforte serre l'enfant dans ses bras et sourit. 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 {dQ} sur la couleur « éléments ».

Les Attributs Étranges

Chaque attribut étrange confère une affinité avec une couleur. 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 couleurs que vous désirez. Cela constituera un sacrifice et diminuera l'aspect de votre attribut étrange lié à cette couleur. 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 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. Mais 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 autre point dans la couleur abstraction : son sourire réconfortant, 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 couleur, 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 couleur 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. Un médium qui redevient humain par sacrifice ne gagne pas de point d'attribut.

Choisissons le cas où Mathilde a finalement réussi. « L'enfant de givre donne un baiser à Celle dont le sourire réconforte. Elle possède désormais une baleine 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 a asservi la communauté établie au bord des marécages. Le batracien royal 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 apprécie réellement le repas et s'endort, il ne martyrisera plus les habitants du marécage... »

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 couleurs 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 couleur d'un médium atteint 6, le médium opère une transcendance, ce qui signifie qu'il devient lui-même une couleur 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 couleur qu'elle place dans sa couleur 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 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 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.

Allez au Delà des Intentions

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

Sophie dit : « Je tente de toucher la jument pour 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. »

Synergie

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

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 ».

Quelques Conseils Supplémentaires

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

Remerciements

Aide

Christoph Boeckle, Romaric Briand, Magali Coulombié.

Test

Karim Bakri, Agathe B., Augustin B., Jérôme Champion, Rob "Edophoenix" Edelji et ses frères, Jean-Baptiste "Ludomancien" Ernotte, Laura Gallissian, Renaud G., Flavie Garnier, Romain Jeandon, Stéphanie Jeandon, Lionel Jeannerat, Gaël Marmillod, Zarina Palmisano, Thomas Poussou, Julien Rebetez, Aurore Rérat, François "Utelo" Touvet.

Conseil

Alexandre Piquet, Stéphane Robert, Christophe Zerr.

Crédits

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

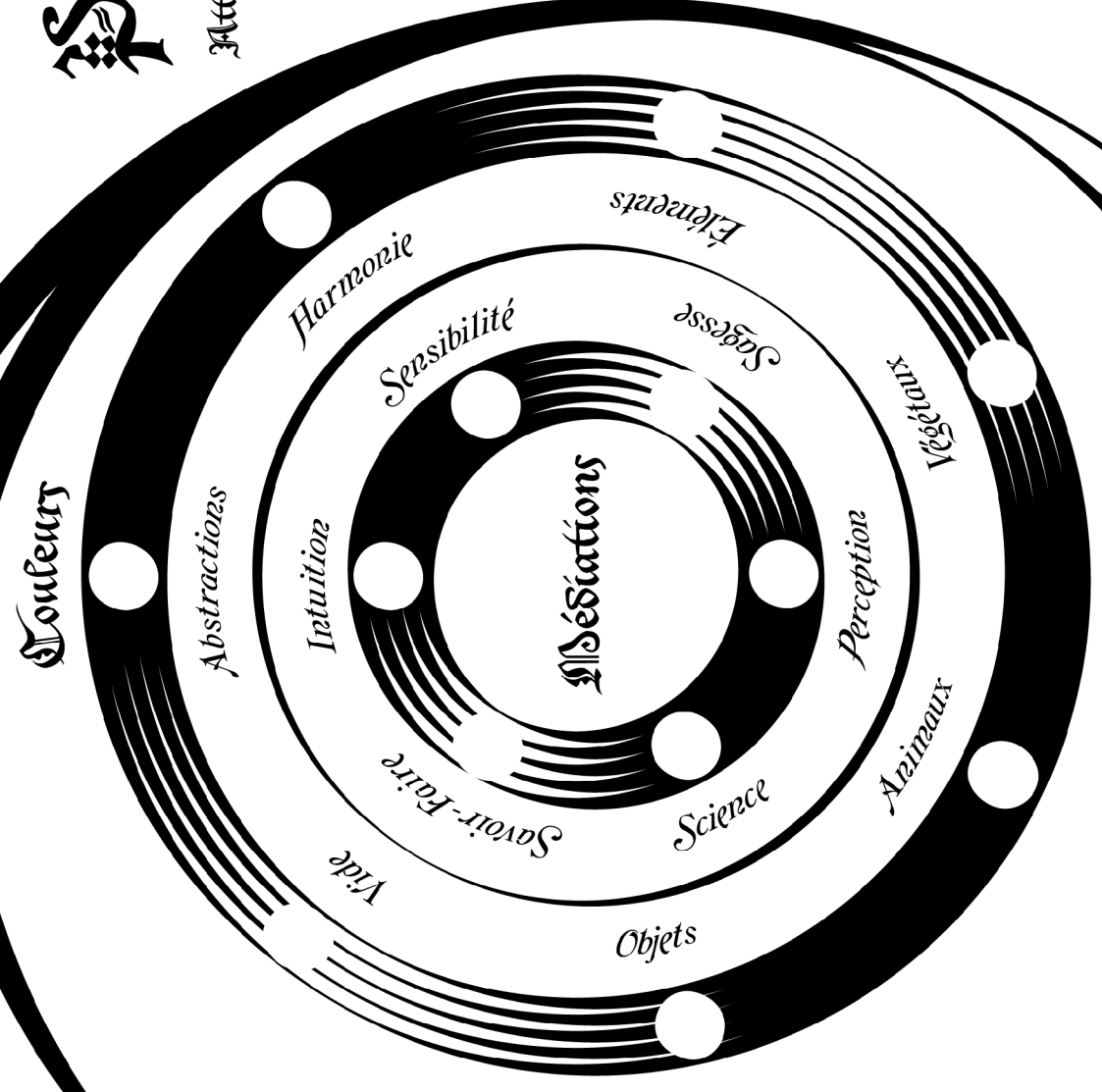
Typographies :

- Xenippa (Titre)
- Galathea (Titre2)
- Apple Garamond (Texte)

Feuille de Personnage

Prosopopée

Attributs Étranges :



Feuille de Personnage

Prosopopée

Attributs Étranges :

