

# Prosopopée : Errata

Récemment, des amis et joueurs de *Prosopopée* m'ont fait remarquer que le livre n'était pas clair au sujet de deux cas de figure, voici mes conseils.

**1) Que faire en cas de réussite partielle, quand on vient de résoudre le dernier dé de Problème et qu'il n'y en a pas d'autres à modifier ?** (Question posée par Mélanie et Morgane).

Il faut considérer la réussite partielle comme une réussite parfaite. Comme il n'y a pas d'autres dés, inutile d'ajouter des conséquences indésirables. Vous pouvez terminer la partie.

**2) Que faire quand personne n'arrive à résoudre les Problèmes et que la partie s'enlise, notamment quand on a perdu tous nos dés et qu'il reste de nombreux problèmes ?** (Question posée par Jérôme (Schultz)).

Intégrez une révélation ou un événement de taille, pour renverser le cours de la partie, de manière à relancer l'imagination des participants, par exemple : un autre monde dissimulé sous les apparences, certains personnages ne sont pas ce que l'on croit, le village se transforme, etc. Un changement ou une découverte majeure peut relancer la partie.

Ou bien n'hésitez pas à stopper la partie si vous n'avez plus l'envie ou l'inspiration pour poursuivre : racontez un épilogue dans lequel vous expliquez pourquoi, malgré les efforts des Médiuns et des autres personnages, le Déséquilibre ne peut être résolu dans ce lieu.

\*\*\*

Si vous rencontrez d'autres cas de figure non couverts par le livre, venez m'en parler sur le forum de Limbic Systems :

<http://lesateliersimaginaires.com/forum/viewforum.php?f=48>