

Frédéric Sintes



Προσομοίωση

Limbic

Systems

© 2012 Frédéric Sintès. Tous droits réservés.

ISBN : 978-2-9541204-0-9

Éditeur : Frédéric Sintès, 86000 Poitiers

Imprimeur : Lulu.com

Imprimé en France

Dépôt légal : mars 2012

Table des matières

1. La réunion/Introduction	5	Les narrations libres	34
Pour jouer	7	L'intégration d'un Médium	35
Comment ça marche	8	Les Victimes	36
Les règles du jeu	8	Les Offrandes	36
Définition des rôles	8	Créer des Problèmes	37
Les Peintres	9	Résoudre les Problèmes	40
Les Médiums	10	Vérifier l'issue de son action	42
Les Nuances	11	Les conséquences	43
La naissance des Médiums	13	Le gain d'Attribut Étrange	47
		L'aide	48
2. Le rituel/Préparation	15	La Transcendance	50
Le monde sans nom	16	Les nouveaux Tableaux	51
L'époque	16	5. Conseils	53
Les communautés humaines	16	Narrez dans l'instant	54
Création d'un Médium	17	Décrire, plutôt que nommer	54
Les Couleurs	18	Allez au delà des intentions	54
L'Attribut Étrange	20	Les points de vue	55
Les Médiations	22	La synergie	56
		Les joueurs intimidés	56
3. Préparation du Tableau	25	6. Guider la partie	59
Le Cercle des Couleurs	26	7. La mélodie du néant	71
Les dés	27	Lexique	80
Le Paradigme	28	Crédits	82
4. Peindre/Jouer la partie	31		
La quête	32		
Le départ de la quête	33		



Site web de l'auteur : www.limbicsystemsldr.com

1. La réunion

Introduction

1. La réunion

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

Prosopopée est à la fois un jeu et une expérience créative, dont le but est de produire des histoires à plusieurs dans des mondes imaginaires, oniriques et poétiques. Vous allez vivre l'histoire d'êtres surnaturels qui plongent dans des peintures pour aider les humains à résoudre leurs Problèmes liés à toutes les choses qui les dépassent et qu'ils ne comprennent pas. C'est un jeu de dialogue dans lequel les joueurs se partagent la narration en fonction de quelques règles.

Ce manuel contient le nécessaire pour jouer vos parties :

- les sections 1 à 4 expliquent toutes les règles et les grands principes du jeu avec exemples à l'appui ;
- la section 5 vous fournit des conseils pour améliorer vos parties ;
- la section 6 est un résumé des règles « clé en main », que vous pouvez lire à vos joueurs pour commencer la partie ;
- la section 7 vous donne une vraie partie de Prosopopée en exemple.

Pour jouer

- Réunissez 2 à 5 joueurs ;
- 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 Médiums » que nécessaire, vous les trouverez à l'adresse suivante :
<http://www.limbicsystemsldr.com/ressources/>
- il vous faudra enfin des crayons à papier et une gomme.

Bonne lecture et bon jeu !



Comment ça marche

Les joueurs dialoguent pour construire ensemble une histoire, comme un cercle de conteurs. Ils créent un monde imaginaire qu'ils explorent par l'intermédiaire de leurs personnages. Certains participants joueront des « MédiuMS », tandis que d'autres seront appelés « Nuances ». Les MédiuMS sont des héros dont le rôle est de découvrir et de résoudre les Problèmes. Les Nuances sont chargées de bâtir le monde et d'en jouer les habitants : hommes et femmes, vieillards et enfants, mais aussi animaux, esprits ou créatures. Un épisode dure entre 30 minutes et 4 heures.

Les règles du jeu

Les règles du jeu sont le moteur de vos histoires. Elles donnent la marche à suivre et transforment les problèmes fictifs des personnages en enjeux ludiques pour les joueurs. Il n'y a pas de meneur de jeu qui décide prioritairement du déroulement de l'histoire, cependant, celui ou ceux qui ont lu ce livre seront les Guides : leur rôle sera d'en expliquer le contenu aux autres joueurs et d'être attentifs au respect des règles.

Définition des rôles

Voici les différents rôles que vous allez revêtir : Les Peintres, les Nuances et les MédiuMS.



Les Peintres

Les divinités que l'on appelle « les Peintres » se réunirent et décidèrent d'exécuter ensemble un Tableau. Mais pas un Tableau ordinaire : une peinture vivante, dans laquelle ils créeraient les êtres et les lieux qu'ils voyaient en rêve. La contemplation de leur œuvre les ravissait, alors que les touches de pinceau se juxtaposaient...

Tous les joueurs sont des Peintres. Ils créent, tels des dieux, un monde issu de leur imagination. Ils sont responsables de la beauté de ce monde comme de l'émergence des Problèmes.

Les Médiums

Quand survint le Déséquilibre, les Peintres découvrirent que l'osmose qui les liait était rompue. Certains Peintres résolurent de s'incarner dans leur Tableau. Ainsi naquirent les Médiums. Les Peintres pouvaient explorer leur œuvre par leurs sens et trouver la source des problèmes : ils découvrirent que les êtres humains étaient au cœur de leur discordance : leurs actes transformaient le monde, le déséquilibrait.

Un Médium est le personnage fictif qui sert d'intermédiaire entre les Peintres qui décident de s'incarner et le Tableau, autrement dit entre ces joueurs 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.

Les Nuances

Certains d'entre eux s'incarnèrent, tandis que d'autres demeuraient dans les sphères célestes et poursuivaient la peinture du Tableau.

Les Nuances sont des Peintres poursuivant la peinture du Tableau à l'extérieur du monde. Ces joueurs ont une responsabilité plus importante en ce qui concerne la création du monde et la vie de ses habitants, les Problèmes et leurs Victimes.





La naissance des Médiuims

Les Médiuims 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 une affinité, une capacité d'empathie et de médiation avec tout ce qui compose le monde, mais cela fait naître également un « Attribut Étrange », particularité inhabituelle chez un être humain, marque de leur différence.

Telle fut la naissance de celui qui file de la soie : un jeune page, prenant soin de la monture de son seigneur, se sentit attiré par des lumières scintillantes dans un recoin obscur de l'écurie. Il y découvrit une toile d'araignée argentée qui s'enfuit, en s'étirant de toute la longueur de ses filaments, à son approche. Il la pourchassa, 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, ses bras et ses jambes. En relevant son regard, il fut frappé de stupeur et se rendit 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 cracher de longs fils argentés, ce qui lui valut d'être appelé « celui qui file de la soie ».



2. Le rituel

Préparation

Le monde sans nom

La particularité du monde dans lequel vous allez jouer réside dans l'absence de noms propres. Il est impossible d'y inventer un nom propre ou un nom commun, vous devez utiliser ceux que vous offre la langue française. Les lieux et les personnes sont décrits par leurs particularités et leurs attributs.

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

L'époque

Le monde sans nom se situe dans une époque ancienne indéfinissable, se situant après les débuts de la civilisation et avant l'ère de l'industrie et de la modernité. Il évolue au gré des quatre saisons : printemps, été, automne et hiver.

Les communautés humaines

Dans le monde sans nom, les humains sont livrés à eux-mêmes face à une nature et des forces invisibles qu'ils ont appris à craindre. Ils ne les comprennent tout simplement pas car ils sont superstitieux et aveugles à l'influence des Peintres. Ils sont soumis, comme chaque être peuplant ce monde, à la maladie, la folie et la mort, mais ils cherchent à s'en affranchir. Certains bâtissent des sanctuaires pour s'en protéger, mais des familles vivent parfois isolées des grandes communautés. Certains ermites et vagabonds préfèrent la solitude et la compagnie des éléments à celle de leurs frères et sœurs. Ces lieux de vie peuvent être des havres de paix ou le théâtre d'évènements tragiques. Les humains sont à l'origine de leurs malheurs, mais seuls les Médiums peuvent leur ouvrir les yeux.

Création d'un Médium

Vous pouvez réunir de deux à cinq joueurs. Il faut qu'un à trois d'entre eux jouent des Médiums ; chacun prendra une copie de la Feuille de Médium se situant à la fin de ce manuel. Les joueurs restants sont appelés les Nuances et n'ont pas besoin d'une feuille de Médium. Il faut une Nuance au minimum et trois au maximum. Un Médium est un vagabond mystérieux, parfois étrange, toujours sage. Il comprend le monde et sa magie, il possède d'ailleurs lui-même des connaissances et des pouvoirs surnaturels.



Les Couleurs

Les Couleurs sont les composantes du monde que vous utiliserez pour construire votre histoire. Chaque Médium possède une affinité particulière avec l'une d'entre elles lorsqu'il acquiert son pouvoir de Médiation :

- **Le Vide** représente l'absence, le silence, la mort mais également la mémoire, les ténèbres, les esprits et le monde de l'invisible.
- **L'Harmonie** représente l'ordre et la beauté, manifestés à travers la poésie, la musique, la sculpture et toutes les formes d'art.
- **Les Éléments** sont l'eau, le vent, le feu, la terre et ce qui la compose.
- **Les Végétaux** englobent les arbres, les champignons, les mousses, les algues, les fleurs, les fruits, la sève, le bois...
- **Les Animaux** sont l'ensemble des êtres vivants animés et leurs propriétés. Par exemple : loup, araignée, ver, croc, écailles...
- **Les Objets** sont les choses qui ont subi une transformation opérée par un être vivant : une maison, des vêtements, une fourche, des escaliers, une toile d'araignée...



Préparation



Les Peintres utilisèrent sept Couleurs pour peindre le monde : la Couleur du Vide, celle de l'Harmonie, des Éléments, des Végétaux, des Animaux, des Objets et enfin, la Couleur des Humains. Cette dernière étant la cause du Déséquilibre, ce sont les Humains que les Peintres choisirent pour s'incarner afin de retrouver l'osmose.

L'Attribut Étrange

Les Médiums possédaient la marque divine, une particularité pouvant parfois s'avérer rassurante, ou terrifiante au contraire. 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. Cette caractéristique leur procure une affinité avec une Couleur du monde et une capacité de Médiation avec chacune d'entre elles. Choisissez un Attribut Étrange, ce doit être une qualité singulière que possède votre Médium, qui ne doit pas être spectaculaire – les joueurs seront juges – et qui peut définir un pouvoir surnaturel.

Voici quelques exemples d'Attributs Étranges : « des yeux de chat », « voir les esprits », « un corps translucide »...

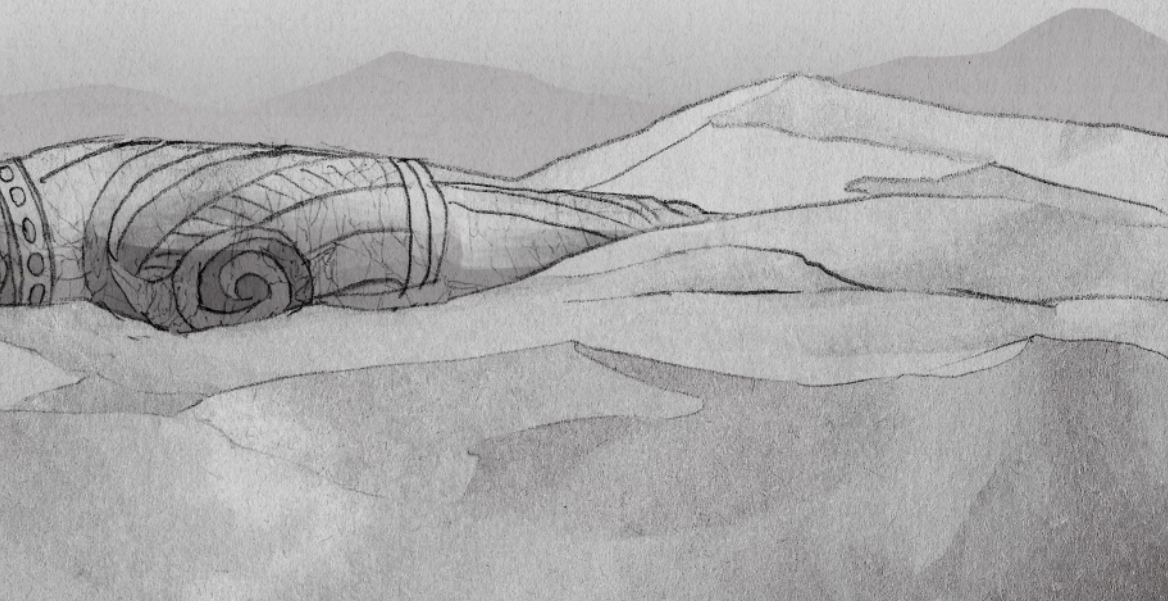


Préparation

Lorsque vous l'avez défini, notez-le sur votre Feuille de Médium selon la formule « celui qui... » ou « celle qui... » :

Ces Médiums se nommeraient : « celui qui a des yeux de chat », ou « celle qui voit les esprits », ou encore « celui dont le corps est translucide »...

L'Attribut Étrange doit se rapporter à l'une des Couleurs présentées dans le chapitre précédent : « des yeux de chat » seront un Attribut Étrange animal, « voir les esprits » sera un Attribut Étrange de Vide, « un corps translucide » sera un Attribut Étrange d'Éléments ou de Vide, au choix... Annoncez votre Attribut Étrange aux autres joueurs, discutez-en et échangez vos points de vue, notamment si un joueur ne trouve pas d'idées ou si un Attribut proposé ne convient pas à d'autres joueurs. Inscrivez ensuite une croix dans la case de la Couleur dont dépend votre Attribut Étrange dans le Cercle des Couleurs sur votre Feuille de Médium.



Les Médiations

Il existe cinq Médiations. C'est grâce à elles que les Médiums peuvent comprendre le monde. Par leur intermédiaire, vous résoudrez les Problèmes issus du Déséquilibre. Choisissez trois des Médiations décrites ci-après et répartissez-y les scores suivants : 5, 4 et 3. Les deux Médiations restantes ne pourront pas être utilisées par le Médium.

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.



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



Perception : utilisez la perception pour employer la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher, ou tout autre sens pour percevoir un détail important qui a échappé à tout le monde.




Science : utilisez la science pour comprendre et expliquer 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 théoriser l'origine des Problèmes.




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







« Celui qui possède une voix céleste s'appuie 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 voix céleste entonne une chanson d'une joie rayonnante... »




« 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 ».



« Celui qui porte des bois de cerf 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." »



« Celui à qui les livres parlent s'exclame alors : "Mais c'est bien sûr ! Voilà ce qui empêchait la roue du moulin de tourner : voyez-vous, ce grain de sable possède la particularité d'immobiliser tout ce qui est mécanique lorsqu'il se pose dessus, car sa densité est phénoménale. Essayez de le soulever pour voir..." »



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



3. Préparation du Tableau

3. 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 pouvoir de leur peinture.

Un Tableau est un épisode de l'histoire que vous allez créer ensemble. Avant de commencer votre partie, il vous faut préparer un peu de matériel et choisir un Paradigme : le modèle de votre Tableau.

Le Cercle des Couleurs

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

Le Cercle des Couleurs est un élément essentiel de *Prosopée* : il permet de créer des Problèmes au centre de la quête des Médiums. Placez entre les joueurs une copie du Cercle des Couleurs que vous trouverez à la fin du manuel.

Les dés

Placez les vingt dés d'une même couleur dans un récipient. Ces dés seront appelés « dés d'Offrande » (dO). Mettez les dix dés restants au centre du Cercle des Couleurs, ces dés-là seront appelés « dés de Problèmes » (dP).



Le Paradigme

Chaque épisode, chaque histoire que vous allez jouer se déroulera dans une partie différente du monde, qui sera à chaque fois inspirée par un nouveau « Paradigme ». Un Paradigme est un modèle sur lequel vous allez construire votre Tableau. Il sert d'inspiration pour l'histoire que vous allez créer. Choisissez des paradigmes qui vous renvoient vers une époque ancienne. Regardez autour de vous, il y a forcément des Paradigmes potentiels qui feront l'affaire : un objet provoquant une sensation ou un sentiment particulier. Cela aidera à stimuler votre imaginaire.

Choisissez votre paradigme : il peut s'agir d'une peinture ou d'une photographie qui constituera le décor de votre histoire (par exemple une illustration de ce livre), d'une musique qui vous évoquera une ambiance, d'un objet qui sera au cœur du récit (par exemple un vieux coffret de bois), d'un mot ou d'une idée qui permettront de bâtir le monde (par exemple le « hasard »), d'une phrase ou d'un poème, d'une saveur ou de toute autre chose qui vous inspire et que vous allez prendre pour modèle commun pour créer votre Tableau.

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





4. 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 Médiuims et Nuances, ils initièrent la quête.

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

La quête

Les Médiuims vont parcourir le monde dans le but d'accomplir leur quête. Cela va se dérouler en quatre étapes :

1. les Médiuims voyagent et découvrent des lieux où des humains ont besoin de leur aide ;
2. les premiers problèmes apparaissent ;
3. les Médiuims et éventuellement certains humains poursuivent la quête jusqu'à avoir fait suffisamment de découvertes et réuni suffisamment d'informations pour décrire la cause probable d'un Problème qu'ils vont essayer de résoudre ;
4. ils tentent de résoudre un Problème. Les joueurs évaluent le résultat et ses conséquences.

Lorsque toutes ces étapes auront été jouées, poursuivez les étapes 3 et 4 jusqu'à régler tous les Problèmes.



Le départ de la quête

L'un des joueurs endossant le rôle de Nuance plante la première scène en décrivant le lieu principal dans lequel va se dérouler l'histoire du Tableau. Il doit s'inspirer du Paradigme choisi préalablement et indiquer la saison dans laquelle se déroule l'histoire. Si vous jouez avec plusieurs Nuances, elles peuvent se partager cette tâche.

Les Peintres Mathilde et Sophie jouent respectivement les Médiums "celle dont le sourire réconforte" et "celle dont la voix est cristalline" et Charles joue la Nuance. Ils ont choisi pour Paradigme une peinture d'un paysage de montagnes enneigées. Charles étant la seule Nuance, commence l'histoire en indiquant la saison : « Nous sommes au printemps. La montagne est terrible pour la saison, le froid est saisissant et la tempête de neige rend toute progression difficile ». (il s'inspire bel et bien du Paradigme.)

Les narrations libres

Ensuite les joueurs prennent la parole les uns après les autres pour poursuivre l'histoire, par des « narrations libres ». Tous les joueurs peuvent décrire le décor et les objets qui le composent ; ils peuvent également décrire et faire agir les personnages secondaires et faire survenir toutes sortes d'évènements. Cependant chaque rôle a ses priorités :

Si vous jouez une Nuance, voici vos priorités :

- décrire le décor ;
- narrer les actes, paroles et pensées des personnages secondaires, c'est à dire, les habitants des lieux et notamment les Victimes.

Si vous jouez un Médium, voici vos priorités :

- narrer les actes, paroles et pensées de votre Médium en relation avec le décor et les personnages secondaires.

Trois règles d'or régissent les narrations libres :

- Tout ce qui est dit existe et ne doit pas être contredit. Cependant, 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. Il est interdit de couper la parole aux autres joueurs.

Sophie poursuit : « Celle dont la voix est cristalline progresse sur les sentiers enneigés. Elle finit par atteindre un village et frappe à la porte d'une maison d'où s'élève un son familier... » [pause]

Charles reprend la parole : « 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.) « La porte s'ouvre et une jeune femme aux yeux clairs invite d'un geste celle dont la voix est cristalline à entrer dans sa demeure : "Ne restez pas dehors, le froid est insoutenable !" Là, celle dont la voix est cristalline 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 lui tend une tasse fumante et poursuit : "La neige tombe depuis bien trop longtemps. Si ça continue, nous ne pourrions même pas ensemer les champs." » Charles s'arrête là et attend une réaction de la part de Sophie.

Charles poursuit voyant que Sophie semble indécise : « La harpe qui jouait toute seule s'est tue. »

L'intégration d'un Médium

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

Charles poursuit : « Il se trame des choses terribles, je le sens. Mais dites-moi, qu'est-ce qu'il 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 alors 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 a le pouvoir de réconforter.)

Les Victimes

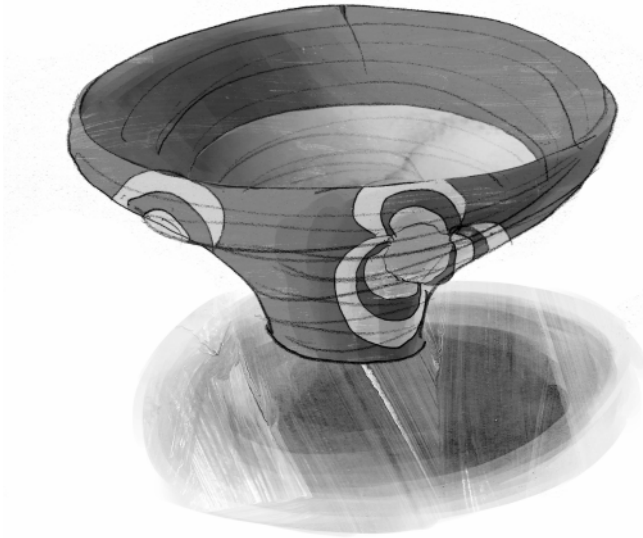
Les Victimes sont des personnages secondaires humains affectés par les Problèmes qui vont apparaître au cours de la partie. Il peut s'agir d'un seul individu, d'une famille, d'un village ou de tout un peuple. Jouer les Victimes fait partie des priorités des Nuances. Elles peuvent les contrôler, décrire les symptômes de leurs Problèmes ainsi que leurs souffrances.

Les Offrandes

Lorsque les Peintres aimaient ce que leurs semblables créaient, ils leurs faisaient des Offrandes. Les Offrandes leur donnaient une énergie qui rejaillissait sur les Médiuums et sur certains humains. Cette énergie était le seul moyen de rééquilibrer le Tableau.

Quand une narration d'un autre joueur vous plaît, prenez un dé d'Offrande (dO) dans le récipient et posez-le devant lui en guise de récompense. 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. Plus le nombre de dO donnés est important, plus les Médiuums approchent de la résolution des Problèmes. Donnez des dO aux Nuances et aux Médiuums sans distinction. Soyez généreux.

Sophie : « "Je suis enchantée de vous rencontrer, jeune fille." 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 Médiuim comme guide plaît à Mathilde qui donne un dO à Sophie.



Créer des Problèmes

Les Problèmes que la quête révélait étaient toujours liés aux humains. Certains Problèmes étaient des symptômes de leur incompréhension du monde qui les entoure, d'autres naissaient des Couleurs. Tous participaient du Déséquilibre.

Les Problèmes sont le moteur de l'histoire, ce que les Médiuns et les Nuances vont chercher à résoudre. Créez-en quand vous voulez qu'on centre la quête sur un élément spécifique de l'histoire : quand un joueur considère qu'un élément narré par un autre participant peut constituer un Problème intéressant, il pose un dé de Problèmes (dP) sur le Cercle des Couleurs. Les problèmes qui surviennent dans l'histoire sans qu'un dP ne les matérialise sont anecdotiques, les joueurs peuvent les régler par une simple narration.

Vous pouvez poser plusieurs dP au cours d'une partie. Un joueur ne peut pas inventer un Problème et poser lui-même un dé, il doit obligatoirement utiliser un élément décrit par un autre joueur. Ce faisant, il gagne le droit de décrire plus avant l'élément en question.

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 l'importance du Problème : quand la valeur indiquée par le dé est élevée, le Problème tend à se trouver à la source de tous les autres ; quand la valeur du dP est basse, le Problème a de fortes chances de n'être qu'un symptôme. Choisissez librement. Le nombre et la valeur des dP a une forte incidence sur la durée d'un épisode.

Notez en quelques mots chaque Problème sur le Cercle des Couleurs à côté du dP et la valeur qui y est associée. Ce que vous écrivez ne pourra pas être modifié jusqu'à ce qu'un joueur lance les dés pour résoudre le Problème (voir le chapitre « Résoudre les Problèmes »). Les Problèmes sont une priorité des Nuances. Si personne ne pense à en poser, les Nuances doivent rappeler aux autres joueurs qu'ils peuvent le faire, ou sinon, en poser elles-mêmes. Elles peuvent aussi refuser un Problème si elles ne le jugent pas cohérent, s'il est trop prosaïque (évituez les Problèmes que les humains pourraient régler seuls) ou s'il y en a déjà suffisamment sur le



Cercle des Couleurs. Désormais, les MédiuMs auront pour tâche d'aider les humains à résoudre ce Problème et tous ceux qui s'accumuleront sur le Cercle des Couleurs.

Charles prend un dP dans sa main et ajoute ceci à la narration de Sophie concernant l'hiver qui dure : « 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. » Il place un dP à 5 sur la Couleur Éléments à l'intérieur du Cercle des Couleurs et y inscrit « 5 : l'hiver dure ».

Résoudre les Problèmes

À tout moment un joueur peut tenter de résoudre un Problème, qu'il soit Médium ou Nuance, on l'appelle « joueur actif ». Il doit juste posséder quelques dO s'il veut y parvenir. Le joueur actif doit choisir un Problème noté sur le Cercle des Couleurs et l'annoncer. Les Médiiums doivent utiliser leurs personnages attitrés tandis que les Nuances doivent agir par l'intermédiaire du ou des personnages secondaires de leur choix.

Il raconte alors la cause possible du Problème.

Puis il choisit la Médiation qu'il va utiliser pour sa résolution et la coche sur sa Feuille de Médium, après quoi il raconte ce que fait son personnage pour résoudre le Problème. Pour chaque Médium, chaque Médiation dans laquelle le joueur a réparti un score avant le début de la partie ne peut être utilisée qu'une fois, jusqu'à ce qu'elles soient toutes cochées. Après quoi elles redeviennent disponibles. (Effacez les coches et recommencez.)

Une Nuance n'a qu'une Médiation : « Acceptation ». Elle consiste à trouver une solution qui respecte les Couleurs du monde, quitte à ce que le personnage secondaire qui agit fasse le sacrifice de quelque chose qui lui est cher. Cette Médiation est de 3 points. Étant la seule que possèdent les Nuances, elles n'ont pas besoin de la cocher.

L'action que le joueur actif décrit doit respecter la définition de la Médiation qu'il utilise.



Vérifier l'issue de son action

Le joueur actif 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.

Par exemple : pour résoudre un Problème d'une valeur de 4, je choisis ma Médiation « Sagesse », notée à 5 points, et je lance 6 dés. Si j'ai obtenu quatre résultats inférieurs ou égaux à 5, j'ai réussi à résoudre le Problème.

Revenons à notre partie : au bout d'un certain temps de jeu, Mathilde a reçu six dO et plusieurs dP ont été positionnés sur le Cercle des Couleurs. Mathilde : « Celle dont le sourire a le pouvoir de réconforter 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, elle gravit les derniers rochers qui la séparent du sommet de la montagne. Elle y découvre un enfant couvert de givre prostré dans une anfractuosité de la roche et qui souffle un air glacial émanant de ses gémissements. » Elle décide qu'il est temps pour son Médium de tenter de résoudre le Problème « 5 : l'hiver dure ». Elle coche sa médiation sensibilité et narre la cause probable du Problème : « Il s'agit d'un enfant du village, il a ingurgité le cristal des âmes en peine. » Puis elle raconte la façon dont son personnage essaye de le résoudre : « Celle dont le sourire a le pouvoir de réconforter serre l'enfant dans ses bras pour raviver sa chaleur humaine ». 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

C'est une réussite parfaite : non seulement l'action décrite par le joueur actif atteint son objectif mais elle engendre en plus des répercussions positives sur d'autres Problèmes.

- le joueur actif défausse le dP ciblé et raye le Problème qui lui est rattaché ;
- il défausse également les dP dont la valeur est inférieure à celle du dP ciblé quelle que soit leur Couleur et raye les Problèmes correspondants ;
- il défausse enfin les dO qu'il a utilisés ;
- si c'est un Médium, il gagne une croix dans l'une des Couleurs résolues, ainsi qu'un Attribut Étrange qu'il ajoute sur sa feuille.

Quand un Médium gagne une croix dans une de ses Couleurs, il l'ajoute sur sa Feuille de Médium. Vous ne pouvez avoir qu'une seule croix dans chaque Couleur.

Le joueur actif doit narrer la victoire de son Médium : il suffit de raconter comment le Problème ciblé se résout et la réaction en chaîne que cela produit sur les autres Problèmes de valeur inférieure. Les autres joueurs peuvent lui proposer des idées pour établir la manière dont peuvent se résoudre les différents problèmes. Son Médium gagne également un nouvel Attribut Étrange grâce à cette victoire parfaite. Il devra l'inventer et raconter la façon dont ça se produit.

Mathilde réunit le bon nombre de succès, elle narre la suite : « Une chaleur émane du corps de celle dont le sourire a le pouvoir de réconforter, elle la transmet à l'enfant qui s'arrête alors de pleurer et de gémir et doucement, la neige fond, les nuages se dissipent, le printemps arrive enfin, avec du retard. L'enfant donne alors un baiser à celle dont le sourire a le pouvoir de réconforter. Elle possède désormais un souffle glacial... » Mathilde défaisse tous les dP du Cercle des Couleurs, dont le score est inférieur à celui qu'elle a ciblé, 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 dP

C'est un échec : l'action décrite par le joueur actif n'atteint pas son objectif, le Problème demeure et des répercussions négatives en résultent.

- le dP ciblé reste en place ;
- le joueur actif défaisse tous ses dO, y compris ceux qui n'ont pas été utilisés ;
- il désigne le joueur qui va devoir décider des conséquences de son échec : il peut modifier la valeur du dP de son choix et/ou le déplacer sur le Cercle des Couleurs. Le joueur actif ne peut pas se désigner lui-même.

Puis le joueur désigné narre l'échec et les conséquences du changement de dP sur le Cercle des Couleurs. Il note les changements apportés aux Problèmes à côté des dP modifiés.



Mathilde n'a pas assez de succès, elle décide que Charles va s'occuper des conséquences de son échec. Il raconte : « Mais la chaleur humaine de celle dont le sourire a le pouvoir de réconforter brûle l'enfant couvert de givre, redoublant l'intensité de ses lamentations. Les nuages se font de plus en plus denses, 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

C'est une réussite partielle : l'action décrite par le joueur actif atteint son objectif mais engendre une conséquence indésirable.

- il défausse le dP ciblé et raye le Problème qui lui est rattaché ;
- il défausse les dO utilisés ;
- si c'est un Médium, il gagne une croix dans la Couleur du dP résolu – s'il n'en possède pas déjà une – mais pas d'Attribut Étrange ;
- le joueur actif désigne le joueur qui va avoir à sa charge de déterminer quelle sera la conséquence indésirable découlant de son action. Le joueur désigné peut modifier la valeur du dP de son choix et/ou le déplacer sur le Cercle des Couleurs. Le joueur actif ne peut pas se désigner lui-même ;
- s'il n'y a pas d'autre dP sur le Cercle des Couleurs, considérez le résultat comme une réussite parfaite.

Le joueur actif narre la victoire de son personnage : il suffit de raconter comment le Problème ciblé se résout. Le joueur désigné narre ensuite un effet indésirable en conséquence. Il note les changements apportés aux Problèmes à côté des dP modifiés.



Mathilde obtient un succès de trop, elle commence donc à raconter la partie positive de son action : « Une chaleur émane du corps de celle dont le sourire a le pouvoir de réconforter, elle la transmet à l'enfant qui s'arrête alors de pleurer et de gémir et doucement, la neige fond, les nuages se dissipent, le printemps arrive enfin, avec du retard ». Puis elle désigne Charles pour décrire l'effet indésirable : « Cependant, la hausse soudaine des températures génère progressivement une tempête ». Il déplace un dP sur la Couleur Éléments où il inscrit « une tempête se lève » et raye « la neige empêche les marchands d'aller à la ville » qu'il vient de déplacer, ainsi que « l'hiver dure » que Mathilde a résolu.

Le gain d'Attribut Étrange

Lorsque vous gagnez un Attribut Étrange, indiquez ceux que vous possédez déjà aux autres joueurs. Ils pourront vous aider à inventer un nouvel Attribut ou à faire évoluer un Attribut existant en conséquence logique des Problèmes que vous aurez résolus et d'une des Couleurs qui leurs sont liées. Si vous possédez déjà un Attribut Étrange dans la Couleur gagnée : modifiez la description de votre Attribut Étrange, il doit grandir, devenir plus important, plus grandiose.

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

Si vous ne possédez pas d'Attribut Étrange dans la Couleur gagnée : créez-en un nouveau et ajoutez-le à ceux que vous possédez déjà.

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

Vous pouvez attendre la fin de l'épisode pour créer vos nouveaux Attributs. Notez-le sur votre feuille de Médium. Les Nuances ne peuvent gagner ni croix ni Attribut Étrange.

L'aide

Lors de la résolution d'un Problème, un joueur peut proposer son aide. S'il s'agit d'un Médium, il doit utiliser et cocher une de ses Médiations pour cela. S'il s'agit d'une Nuance, elle peut utiliser n'importe quels personnages secondaires de l'histoire. Ensuite, quel que soit son rôle, il doit faire sa proposition avant que le joueur actif ait lancé ses dO. Il peut donner au joueur aidé autant de dO qu'il le désire, puis il effectue une narration d'aide. Autrement dit, il raconte la manière selon laquelle son Médium – ou son personnage secondaire – entreprend une action qui devrait avoir une influence positive 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 lancé ses dO et le joueur aidé peut accepter ou refuser l'aide.

Quand le joueur actif refuse l'aide

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

Quand le joueur actif accepte l'aide

- Chaque dé d'aide s'ajoute à ceux que le joueur actif va lancer ;
- les dés prêtés sont utilisés de la même façon que les dO du joueur aidé ;
- les joueurs aidant défaussent leurs dO selon les mêmes règles que le joueur actif. (Voir le chapitre « Les conséquences ».) Les Médiums peuvent gagner une croix dans la même Couleur que le joueur actif, mais jamais d'Attribut Étrange ;
- les joueurs se partagent la narration de victoire.

Jouer la partie

Avant que Mathilde lance les dés, Sophie intervient : « Celle dont la voix 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 couvert de givre ». Sophie offre trois dO à Mathilde qui les lance avec les autres et obtient le bon nombre de succès. Les deux joueuses vont pouvoir se partager la narration de victoire :

Mathilde commence : « Celle dont le sourire a le pouvoir de réconforter serre l'enfant dans ses bras et sourit. L'enfant s'arrête alors de pleurer, 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 !" »



La Transcendance

Quand un Médium possède une croix dans chaque Couleur sur sa Feuille de Médium, il atteint un état de Transcendance. Cela signifie qu'il fusionne avec les Couleurs du monde. L'état de Transcendance met un terme à l'existence du Médium.

- Il ne peut plus être joué ;
- le joueur raconte comment son Médium disparaît ;
- avant de disparaître, il fait naître un Attribut Étrange à un humain devenant à son tour un nouveau Médium. Une Nuance raconte comment cela se produit ;
- un joueur peut créer et jouer ce nouveau Médium, en respectant les règles de redistribution des rôles. (Voir le chapitre « Nouveau Tableau ».) Cet échange de rôles s'ajoute à celui de chaque nouvel épisode.

Après de nombreux épisodes, celle dont la voix est cristalline, devenue celle dont la voix est de la pureté du diamant et révèle les secrets, obtient sa dernière croix de Couleur qu'elle place dans sa Couleur Élément. Sophie raconte : « Celle dont la voix est de la pureté du diamant et révèle les secrets entonne un chant dont les notes multiples s'entremêlent. Une véritable symphonie d'une composition divine émane de son corps, qui s'envole comme une myriade de notes de musique, et se répand dans les airs. Elle 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 ».

Les nouveaux Tableaux

Quand tous les Problèmes du Cercle des Couleurs ont été résolus, vous pouvez commencer un nouveau Tableau. Vous devez défausser tous vos dO reçus. Parfois, le Déséquilibre est si difficile à résoudre que vous pouvez perdre espoir quant à sa résolution. Vous pouvez décider d'un commun accord de laisser le Tableau en l'état. Racontez l'échec que cela représente pour vos personnages. Quoi qu'il en soit, quand vous commencez un nouveau Tableau, choisissez un nouveau Paradigme. Échangez vos rôles entre Médiums et Nuances pour ceux qui le désirent tout en respectant les quotas. Pour rappel : 1 Médium et 1 Nuance minimum et 3 Médiums et 3 Nuances maximum.



4. *Peindre*

Les Médiums qui ont déjà joué peuvent changer de Médiations en redistribuant leurs scores de 5, 4 et 3 points. Une Nuance devenant Médium peut s'incarner dans l'un des personnages secondaires qu'elle a joué précédemment. Elle peut raconter de quelle façon il est devenu Médium.

Les règles du jeu vous permettent de prolonger ou de raccourcir la durée de vos parties : si vous voulez jouer des parties courtes, distribuez beaucoup de dO, mais ne posez pas beaucoup de dP et limitez leur score ; si vous souhaitez allonger la durée de vos parties, soyez plus exigeant sur vos dons de dO et posez beaucoup de dP en privilégiant de hauts scores.



5. Councils

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 se construisant progressivement. C'est l'osmose entre les participants qui fera la richesse, la beauté et le plaisir de votre partie.

Décrire, plutôt que nommer

Plus vous décrirez le monde, les personnages qui y vivent et leurs actions et plus la fiction prendra corps. Par exemple : plutôt que d'annoncer l'arrivée d'un magicien dans le village où se trouvent des Médiums, vous pouvez décrire un homme mince et voûté portant une longue cape brune et s'appuyant sur un épais bâton constellé de runes. La suggestion sera toujours plus féconde que la dénomination.

Allez au delà des intentions

Allez jusqu'au bout de votre action, décrivez-en les conséquences. Hors des phases de résolution de Problème, lorsque vous narrez les actes de votre Médium, ne vous contentez pas de son intention.

Plutôt que : « Celle dont le sourire a le pouvoir de reconforter touche la jument pour tenter de la mettre en confiance ».

Dites : « Celle dont le sourire a le pouvoir de reconforter touche la jument, qui tout d'un coup semble moins tendue : ça l'a mise en confiance ».



Les points de vue

Vous pouvez narrer à la première ou à la troisième personne selon ce qui vous est le plus naturel. Interprétez les personnages à la façon d'un acteur de théâtre ou narrez leurs 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 ».

La synergie

La dynamique de narration entre les joueurs est essentielle pour avoir une partie satisfaisante. Veillez à ne pas la briser en respectant les conseils suivants :

- faites des narrations courtes, laissez les autres rebondir sur vos idées ;
- durant vos narrations, marquez des pauses pour laisser un autre joueur prendre la parole ;
- écoutez les autres joueurs et soyez attentifs à leurs réactions ;
- recyclez les éléments narrés précédemment 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, exploiter ce qu'a créé un autre joueur peut le séduire et l'inciter à vous faire une Offrande.
- pensez à générer des Problèmes, mais prenez votre temps pour cela, ils doivent arriver naturellement dans le flot de l'histoire ;
- 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, laissez les autres joueurs y prendre part ;
- *Prosopopée* est un jeu d'écoute et de patience ;
- ne négociez jamais de dO.

Les joueurs intimidés

Si vos joueurs paraissent intimidés par l'effort d'imagination que *Prosopopée* leur demande, encouragez-les à prendre la parole pendant les silences en leur laissant le temps de s'exprimer.

Précisez-leur également que l'important, c'est de participer, on ne cherche pas à produire des narrations extraordinaires dans une semaine, mais quelque chose de juste assez sympa maintenant. Les belles choses arriveront dans le flot des idées conjuguées ; si un joueur ne parvient pas à se lancer, posez-lui ces questions :

- où se déroule la scène ?
- qu'y trouve-t-on ?
- que se passe-t-il ?
- comment réagissent les personnages ?

Les parties à trois ou quatre participants sont généralement plus fluides et plus faciles à jouer pour des débutants que les parties à deux ou à cinq.

Si vous avez des spectateurs ne désirant pas prendre part à la narration, proposez-leur de distribuer eux aussi des dés d'Offrande.





6. *Guider la partie*

Le Guide de la partie est l'un des joueurs qui ont lu ce livre et assimilé ses règles. Il jouera comme les autres, un Médium ou une Nuance, au choix, mais il devra en plus expliquer les règles du jeu. Voici un résumé des règles du jeu à lire à vos joueurs pour lancer leur première partie. Si plusieurs joueurs ont lu ce manuel, ils peuvent aider le Guide à l'expliquer aux autres en comblant et précisant quand ils jugent cela nécessaire.

RÈGLES & CONSEILS

Vous aurez à charge d'invoquer les conseils, ainsi que les règles du manuel, pendant la partie lorsque cela sera nécessaire.

Mythologie

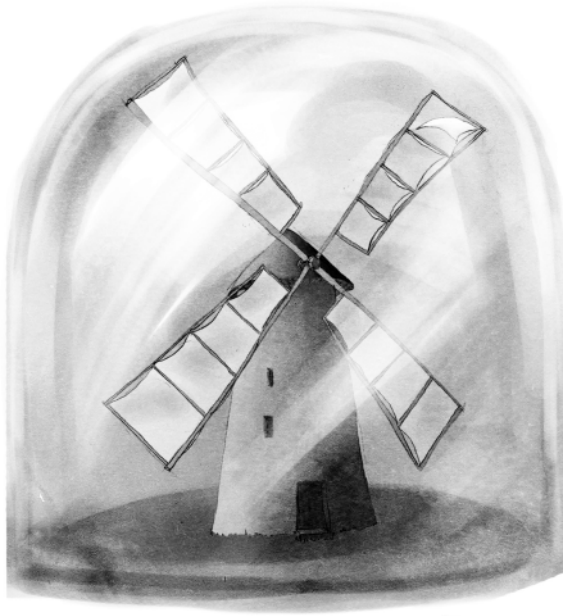
Les textes mythologiques en italique peuvent être lus pendant la préparation de la partie afin de lui donner une dimension rituelle. Mais vous pouvez vous contenter de suivre les règles et de lancer une partie plus rapidement en les érudant.

INTRODUCTION

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

Présentation

Prosopopée est un jeu dont le but est de créer des histoires à plusieurs dans des mondes imaginaires. Nous allons vivre le parcours de divinités qui descendent sur Terre, pour aider les humains à résoudre leurs Problèmes liés à toutes les choses qui les dépassent et qu'ils ne comprennent pas. C'est un jeu de dialogue dans lequel on se partage la parole selon quelques règles.



Le matériel

Une à trois Feuilles de Médiums, quelques crayons, un Cercle des Couleurs et une trentaine de dés à six faces pour deux à cinq joueurs.

Placez tout cela sur la table de jeu.

Les Peintres

Les divinités que l'on appelle « les Peintres » se réunirent et décidèrent d'exécuter ensemble un Tableau. Mais pas un Tableau ordinaire : une peinture vivante, dans laquelle ils créeraient les êtres et les lieux qu'ils voyaient en rêve. La contemplation de leur œuvre les ravissait, alors que les touches de pinceau se juxtaposaient...

Imaginez que nous sommes, tous autour de la table, des divinités d'un ancien monde. On nous appelle « Les Peintres », car c'est nous qui créons le monde grâce à nos pinceaux imaginaires.

Le Déséquilibre

Quand survint le Déséquilibre, les Peintres découvrirent que l'osmose qui les liait était rompue. Certains Peintres résolurent de s'incarner dans leur Tableau. Ainsi naquirent les Médiums. Les Peintres pouvaient explorer leur œuvre par leurs sens et trouver la source des problèmes : ils découvrirent que les êtres humains étaient au cœur de leur discordance : leurs actes transformaient le monde, le déséquilibrait.

Dans le monde que nous créons, un Déséquilibre est né et entraîne de nombreux Problèmes pour les populations humaines.

Les 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 une affinité, une capacité d'empathie et de médiation avec tout ce qui compose le monde, mais cela fait naître également un « Attribut Étrange », particularité inhabituelle chez un être humain, marque de leur différence.

Certains d'entre nous (au moins un et pas plus de trois) seront des Médiums. Ce sont des vagabonds mystérieux, parfois étranges mais toujours d'une grande sagesse. Leur but est de mener une quête afin de rétablir l'équilibre dans le monde. Un Médium est un être humain dans lequel un dieu-Peintre s'est incarné, il possède des facultés surnaturelles et sait comment trouver et résoudre les Problèmes.

Les Nuances

Certains d'entre eux s'incarnèrent, tandis que d'autres demeuraient dans les sphères célestes et poursuivaient la peinture du Tableau.

Il nous faut 1 à 3 joueurs qui ne s'incarneront pas dans un Médium, ce sont les Nuances, qui contrôlent le monde d'en haut. Elles participent au bon déroulement de la partie et construisent et enrichissent les situations.

PRÉPARATION

Le monde imaginaire dans lequel nous allons jouer est appelé « Le Monde sans Nom », car aucun nom propre n'y existe et aucun nouveau nom commun ne peut y être inventé. Nous devons décrire les choses plutôt que les nommer. Ce monde se situe à une époque ancienne : civilisée, mais précédant l'ère industrielle et la modernité.

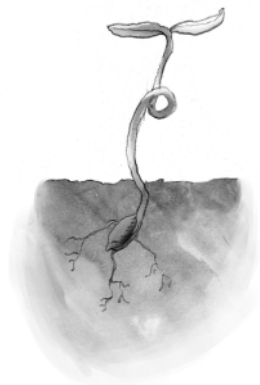
Déterminez ensemble quels joueurs seront Médiums et lesquels seront Nuances.

CRÉER LES MÉDIUMS

L'Attribut Étrange

Les Médiums possédaient la marque divine, une particularité pouvant parfois s'avérer rassurante, ou terrifiante au contraire. Elle leur conférait une véritable empathie envers les choses et les êtres.

Les Médiums ont une affinité avec une Couleur au début de leur nouvelle existence. On appelle cela un « Attribut Étrange », il s'agit d'une marque divine, symbole ou stigmaté de leur différence.



Ce doit être une qualité singulière et qui ne peut pas être spectaculaire, qui donnera parfois des pouvoirs. Chaque joueur possédant un Médium doit lui en inventer un et nommer son personnage par la formule « celui ou celle qui... » en faisant suivre la description de sa singularité sur sa Feuille de Médium. Les six Couleurs d'affinité sont : le Vide, l'Harmonie, les Éléments, les Végétaux, les Animaux et les Objets. Une fois l'Attribut créé, le joueur peut cocher le cercle lié à la Couleur d'affinité.

Chaque joueur possédant un Médium expose ses idées d'Attribut Étrange aux autres de façon à vérifier que son choix colle aux envies de chacun en terme d'esthétique.

Les Médiations

Ce sont les moyens par lesquels vous résoudrez les Problèmes. Il en existe cinq : sensibilité, sagesse, perception, science et savoir-faire. Chaque joueur possédant un Médium répartit ces trois scores : 5, 4 et 3, dans les cercles jouxtant leurs Médiations sur leur Feuille de Médium. Les Médiations sans score ne pourront pas être utilisées.

PRÉPARATION DU TABLEAU

Le Cercle des Couleurs

Les Peintres utilisèrent sept Couleurs pour peindre le monde : la Couleur du Vide, celle de l'Harmonie, des Éléments, des Végétaux, des Animaux, des Objets et enfin, la Couleur des Humains. Cette dernière étant la cause du Déséquilibre, ce sont les Humains que les Peintres choisirent pour s'incarner afin de retrouver l'osmose.

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



Le Cercle des Couleurs sera le témoin des Problèmes que vont rencontrer les Médiums, placez-le au milieu de la table de jeu. Placez les dés dans des récipients pour que tous les joueurs y accèdent facilement durant la partie.

Le Paradigme

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

Chaque Tableau (ou épisode) que nous allons créer sera inspiré d'un Paradigme, il s'agit d'un objet ancien ou étrange, d'une idée abstraite, d'une peinture de paysage, d'une musique adaptée à l'ambiance du jeu ou de tout autre chose qui vous inspirera. Discutez-en pour vous mettre d'accord.

Choisissez à présent le Paradigme de votre partie.

JOUER LA PARTIE

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 pouvoir de leur peinture.

Le départ de la quête

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 et Nuances, ils initièrent la quête.

La partie commence avec un joueur-Nuance : il indique la saison à laquelle va se dérouler cet épisode. Ensuite, il décrit le lieu principal de l'épisode : si le Paradigme choisi est une photo d'un paysage de montagnes enneigées, le joueur devra intégrer l'image dans sa narration. Par exemple, l'histoire pourrait commencer dans un village de montagne, tout simplement. S'il s'agit d'un objet, celui-ci pourra apparaître dans le lieu ou en possession d'un personnage. Si vous jouez avec plusieurs Nuances, elles peuvent se partager cette tâche.

Une Nuance narre maintenant le départ de la quête.

Puis l'histoire se poursuit par des successions de narrations libres : chacun pourra rebondir sur les narrations des autres. Ces narrations libres devront révéler des Problèmes que les Médioms tenteront de résoudre pour restaurer l'équilibre dans ce Tableau.

Les dés d'Offrande

Lorsque les Peintres aimaient ce que leurs semblables créaient, ils leurs faisaient des Offrandes. Les Offrandes leur donnaient une énergie qui rejaillissait sur les Médioms et sur certains humains. Cette énergie était le seul moyen de rééquilibrer le Tableau.

Quand une narration d'un joueur vous plaît, donnez-lui un dé d'Offrande.

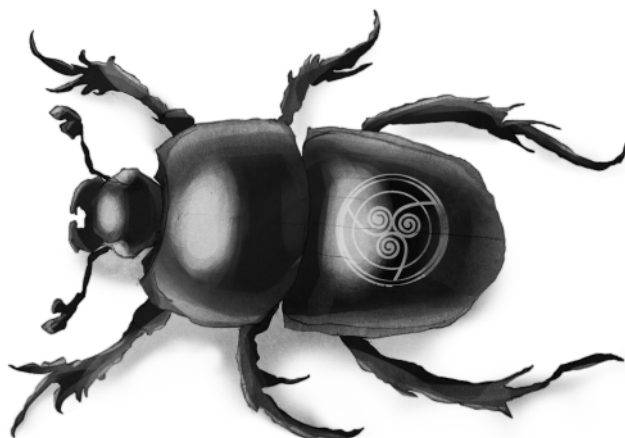
Les dés de Problèmes

Les Problèmes que la quête révélait étaient toujours liés aux Humains. Certains Problèmes étaient des symptômes de leur incompréhension du monde qui les entoure, d'autres naissaient des Couleurs. Tous participaient du Déséquilibre.

Quand l'un d'entre nous veut qu'un élément énoncé par un autre joueur devienne crucial pour la partie, ou qu'il estime que ça pourrait faire un bon Problème, il pose sur le

Cercle des Couleurs un dé de Problème sur la Couleur appropriée en notant à côté le Problème qui lui est rattaché. À ce moment-là vous pouvez développer la description dudit Problème.

La valeur du dé que vous afficherez déterminera si le Problème est plus proche de la source de tous les autres ou s'il n'est qu'un symptôme d'un Problème plus important.



Résoudre les Problèmes

Un joueur peut tenter à tout moment de résoudre n'importe quel Problème en lançant des dés d'Offrande qui lui ont été donnés pendant la partie. Vous pouvez en lancer autant que vous voudrez, mais pour avoir une chance de réussir, il vous faudra en lancer au minimum le nombre indiqué par le dé du Problème que vous voulez résoudre. Les Nuances peuvent résoudre un Problème par l'intermédiaire d'un personnage secondaire. Leur seule médiation est nommée « Acceptation » et elle est notée à 3.

6. Guider la partie

Elle ne peut-être utilisée que si la Nuance décrit une action respectueuse envers les Couleurs du monde, quitte à sacrifier quelque chose d'important pour son personnage. Quand tous les Problèmes sont résolus, vous pouvez créer un nouveau Tableau ou décider d'arrêter la partie.

Vous pouvez commencer les narrations libres. Attendez que la première résolution de Problème ait lieu pour expliquer les points suivants.

Aide

Un joueur peut en aider un autre ; pour cela il suffit de lui donner des dés d'Offrande et de décrire l'aide que son personnage lui apporte avant qu'il ne lance ses dés. Les Nuances peuvent utiliser n'importe quels personnages secondaires pour aider un joueur.

LA TRANSCENDANCE

Quand les Médiums résolvent les Problèmes, il gagnent de nouvelles croix dans leurs Couleurs. Quand toutes les Couleurs sont cochées, le Médium a terminé sa mission, il se dissout dans le monde et colore un être humain qui devient un nouveau Médium.



Schéma de résolution :

1. Désigner le dé de Problème (dP) visé
2. Inventer une cause possible du Problème
3. Choisir la Médiation utilisée et la cocher
4. Narrer l'action entreprise en vue de résoudre le problème
5. Choisir le nombre de dO à lancer
6. Lancer les dés et observer le nombre de succès obtenus et les comparer au score du dP

}
Proposer de l'aide



Inférieur

Échec : tous les dO du joueur sont défaussés

Le joueur désigné par le joueur actif peut déplacer un dP sur le Cercle des Couleurs et/ou en modifier le score

Le joueur désigné narre l'échec



Égal

Réussite parfaite : seuls les dO lancés sont défaussés

Tous les dP du Cercle des Couleurs dont le score est inférieur sont défaussés

Le joueur actif narre la réussite de son personnage, il gagne une croix dans une Couleur et un Attribut Étrange



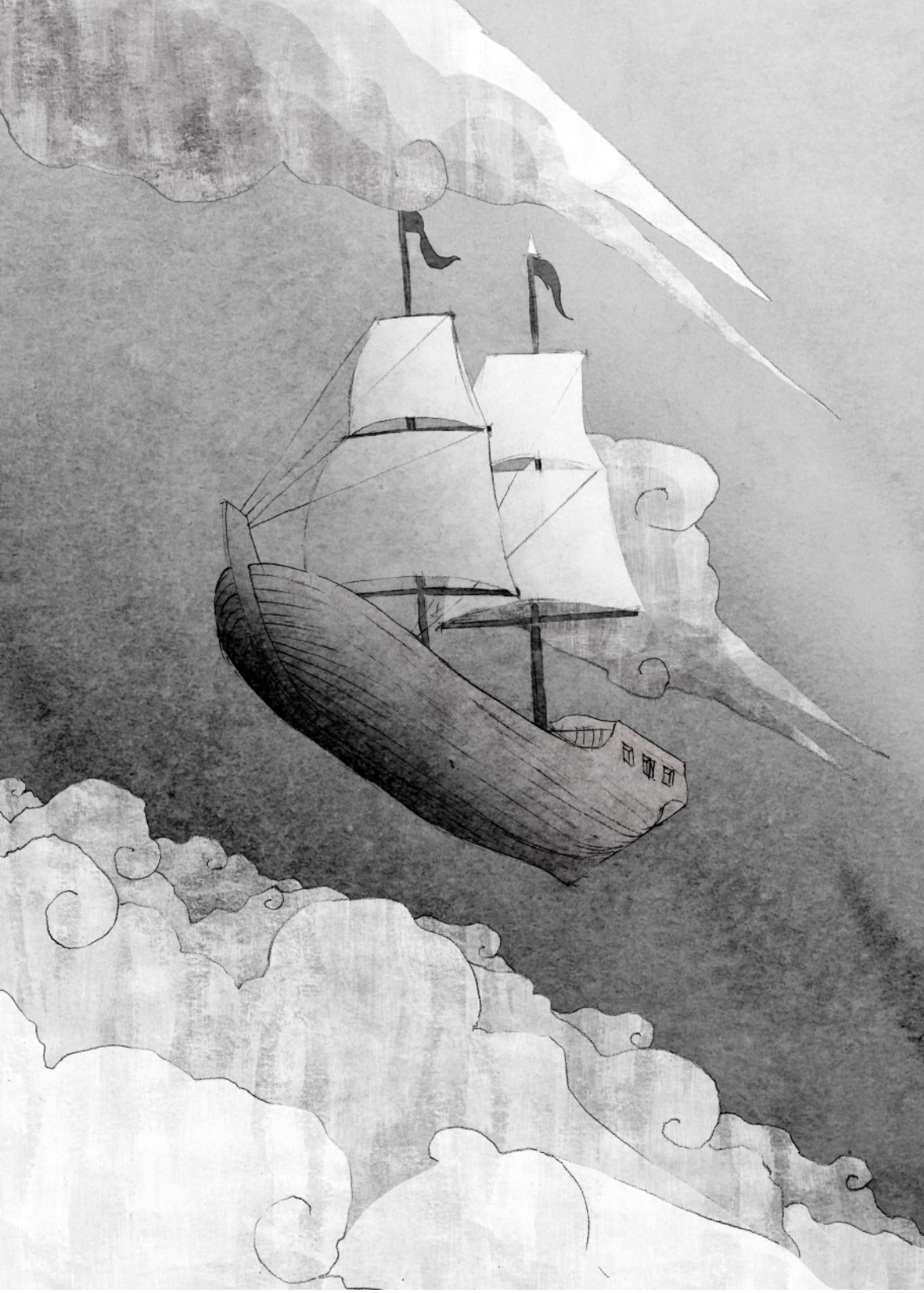
Supérieur

Réussite partielle : seuls les dO lancés sont défaussés

Seul le dP visé est défaussé, le joueur désigné par le joueur actif peut déplacer un dP sur le Cercle des Couleurs et/ou en modifier le score

Le joueur actif narre la réussite de son personnage, le joueur désigné décrit l'effet secondaire lié au dP modifié, le joueur actif gagne une croix dans sa Couleur

S'il ne reste pas d'autres dP, faites comme pour une réussite parfaite



7. La mélodie du néant

7. La mélodie du néant

Voici une retranscription d'une partie de Prosopopée qui, je l'espère, vous permettra de saisir plus en profondeur le fonctionnement du jeu. La retranscription est assez fidèle à la partie jouée, malgré quelques modifications visant à faciliter la lecture et la lisibilité des techniques et évolutions du jeu.

- *Cécile joue le Médium celle aux yeux laiteux, Attribut Étrange de Vide. Médiations : Sensibilité 5, Science 4, Sagesse 3 ;*
- *Frédéric joue le Médium celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant, Attributs Étranges d'Harmonie (ordre) et de Vide (néant). Médiations : Savoir-faire 5, Science 4, Perception 3 ;*
- *Magali joue la Nuance.*

Le Paradigme : « La musique »

MAGALI. C'est l'automne, au sommet d'une colline se trouve une grande bâtisse en pierre. C'est une espèce de bâtiment carré, pas une forteresse, mais un peu dans ce style-là. Un chant s'élève de la lourde porte en bois.

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

CÉCILE. Celle aux yeux laiteux s'avance sur le chemin et découvre qu'il s'agit d'un chant grégorien.

FRÉDÉRIC. Celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant l'accompagne.

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

Frédéric et Magali donnent un dé à Cécile.

FRÉDÉRIC. Cette note persiste et gagne en intensité et du coup, celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant pousse la porte et comme il s'y attendait, il ne voit rien.

Magali donne un dé à Frédéric.

FRÉDÉRIC. Celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant dit : « 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 du néant était contenu dans la pièce, mais alors qu'est-ce que nous avons entendu tout à l'heure ? Le néant ne peut pas produire de musique que je sache ! Peut être qu'il est apparu à cause de la musique... »

MAGALI. Vous reconnaissez en effet la présence de néant au grand sentiment de vide et de tristesse qui vous envahit.

Magali place un dé de Problème à 3 en Harmonie sur le Cercle des Couleurs et écrit à côté : « Une mélodie qui fait naître le 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, d'un escalier qui monte. Un escalier de bois se trouvant contre le mur extérieur. Elle demande : « Est-ce que vous avez pu localiser d'où venait la mélodie ? Est-ce qu'elle vous paraissait lointaine, proche ? Quelle sensation avez-vous ? »

FRÉDÉRIC. « Je la trouve lointaine alors que vue de l'extérieur cette maison n'est pas très grande. Donc si nous l'entendons de cette manière là, il est possible qu'à l'intérieur de cette bulle de néant – qui est formée à l'intérieur de ce

bâtiment – les distances sont énormément élargies et ce serait intéressant d’aller voir. » Celui qui rétablit l’ordre et perçoit le néant plonge donc dans la noirceur de la maison.

Un silence...

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. »

Rires

Cécile et Magali donnent un dé à Frédéric.

Silence...

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

Frédéric et Cécile se lancent un regard interloqué – ils n’ont pas l’air de comprendre ce que ça signifie – mais ils décident de poursuivre quand même.

CÉCILE. Celle aux yeux laiteux tend la main vers la source du bruit des pas (l’homme étrange) qui s’est rapprochée et ne rencontre rien de tangible.

Frédéric et Magali lui donnent chacun un dé.

MAGALI (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 ? »

MAGALI. « C'est un peu ça, oui. »

CÉCILE. « Que vous est-il arrivé ? »

MAGALI. « 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. « ... dans ma maison. »

CÉCILE. « Et qu'y a-t-il en haut de la tour ? »

MAGALI. « En haut de la tour se trouve la cloche qui me sert à donner la note de base de tous mes chants. »

Frédéric et Cécile donnent un dé à Magali.

CÉCILE. « Mais avant mon tout dernier chant, une pierre noire est tombée du ciel et elle semble l'avoir fêlée. Malgré tout, j'ai continué à créer mon chant. »

Frédéric et Magali donnent 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. La mystérieuse Pierre noire a traversé la cloche. Pendant ce temps, celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant nage dans ce néant épais et poisseux...

Magali lui donne un dé.

7. La mélodie du néant

FRÉDÉRIC. ... et progressivement ses yeux s'acclimatent 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 chacun.

Un silence...

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, il ne voit rien d'autre que cette lumière, ce néant 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 sur une table à côté de lui, 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 les Éléments tels qu'ils devraient être.

MAGALI. Pendant ce temps, à l'extérieur de la maison, l'homme en creux 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.

MAGALI. Au sommet de la tour, celle aux yeux laiteux voit 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.

FRÉDÉRIC. Celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant sort de la maison et voit que sa camarade n'est plus là.

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

MAGALI. 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 comme 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 Magali.

FRÉDÉRIC. Celui qui rétablit l'ordre et perçoit le néant appelle celle aux yeux laiteux pour essayer de savoir où elle est passée.

MAGALI. Celle-ci redescend l'escalier et lui fait signe de monter jusqu'à la cloche...

Cécile désigne le Problème d'Éléments « Pierre noire tombée du ciel a désaccordé la cloche qui sert de diapason » et décide d'établir la cause d'un problème.

CÉCILE. L'homme en creux a joué une mélodie interdite, dans sa recherche de la perfection, qui a attiré la météorite.

7. La mélodie du néant

Cécile coche sa Médiation Science.

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 avec justesse.

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 monsieur au volume inversé... Il me semble que je vous ai vu vous, en tout cas c'était votre portrait craché, mais en beaucoup plus vieux et avec un volume plein. Si on regarde bien, on voit que la cloche est percée en deux endroits. L'un des deux trous présente une forme à l'envers de celle que j'ai vue dans le néant. Donc je pense qu'il faut que l'homme en creux chante de ce côté-là de la cloche. » L'homme s'exécute et on le voit vieillir et en vieillissant, il redevient en plein.

Frédéric donne trois dés d'aide à Cécile et coche sa médiation Science.



Elle lance 7 dés et obtient le résultat suivant : 6, 5, 5, 4, 3, 3 et 1. La médiation Science de Cécile possède un score de 4. Il y a 4 dés dont le score est inférieur ou égal à 4, on a donc 4 succès.

Frédéric. On défausse les dés utilisés. C'est une réussite parfaite à 4. Et bien on va raconter tous les deux comment on résout ça et ça (montrant les deux dés de Problèmes sur le Cercle des Couleurs). Donc tu peux commencer à expliquer ce qui se produit.

CÉCILE (narre la première partie de sa réussite parfaite). Alors que l'homme en creux qui est redevenu plein lance une note claire à travers le bon trou créé par la pierre dans la cloche, la cloche se met à vibrer d'une ampleur spectaculaire...

FRÉDÉRIC (narre la suite). Et en fait la note produite est le négatif de la note qu'on a entendue en arrivant. Du coup les deux se mélangent, s'annulent et recomposent finalement une note pleine, réelle qui fait disparaître le néant de 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, la met dans un coffret, prend son violon et joue.

MAGALI : Et son violon a retrouvé des cordes.

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

Magali acquiesce.

Cécile. J'ajoute comme nouvel Attribut d'Éléments « et qui entend ce que le vent lui souffle ».

Durée de la partie : 40 minutes

Lexique

- L'**Attribut Étrange** est la particularité de chaque Médium, marque de leur condition.
- Le **Cercle des Couleurs** est la palette des Peintres, représenté par le schéma en fin de manuel. Il permet de créer des Problèmes en y plaçant des dP.
- Les **Couleurs** sont les substances composant le monde imaginaire : Humains, Vide, 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 de résolution des Problèmes.



- Les **Médiations** sont les pouvoirs des Médioms, ce qui leur permet de résoudre les Problèmes.
- Les **Médioms** sont les personnages incarnés par certains joueurs, qui possèdent des facultés surnaturelles.
- Les **Nuances** sont les joueurs qui ne s'incarnent pas et qui participent plus activement à la construction du monde et à la révélation des Problèmes.
- Les **Peintres** sont les divinités qui créent le monde imaginaire et son histoire. Ce sont les joueurs de *Prosopopée*. Certains prennent le rôle de Médium, d'autres celui de Nuance avant le début de chaque épisode.
- Le **Tableau** est un épisode de l'histoire que vous allez construire ensemble, une partie du monde imaginaire.
- La **Transcendance** est le stade ultime de l'évolution d'un Médium, quand il se fond dans les Couleurs.

Crédits

Conception, texte, maquette et illustrations : Frédéric Sintès.

Ce jeu a bénéficié de la contribution active de la communauté *Silentdrift* : www.silentdrift.net/forum (forum aujourd'hui fermé)

Remerciements

Christoph Boeckle pour m'avoir initié aux jeux novateurs et aux théories qui m'ont permis de créer *Prosopopée*, et pour avoir soutenu et éprouvé le jeu jusqu'à en tester les limites, afin de consolider et affiner son système, et enfin pour avoir inventé certaines techniques clés du jeu.

Romarc Briand pour avoir soutenu et expérimenté le jeu, analysé les processus à l'œuvre et pour m'avoir éveillé à la relation entre jeu de rôle et philosophie.

Magali Sintès pour me soutenir dans ce genre d'entreprises un peu folles, pour son travail d'ergonomie et de pédagogie sur le jeu et pour avoir enduré des parties de test alors que le projet n'était pas du tout au point.

Et aussi Adrien Cahuzac, Julien Gobin, « Edophoenix », Fabien Hildwein, Lionel Rodrigues Ferreira, Marc Frizon, Lionel Jeannerat, Jean Baptiste « Ludomancien » Ernotte, Julien Lechapt, Mathieu Leocmach, Guillaume « Nocker », « One », Alexandre Piquet, Stéphane Robert, Cécile Rouquié, Michaël Sintès et Fanny Vidal pour leurs précieux retours de parties et/ou leur travail de relecture et pour m'avoir fait confiance et aidé à peaufiner ce jeu.

Enfin un grand merci aux membres de *La Guilde*, association de jeu de rôle de Poitiers et à tous ceux qui se sont laissés tenter par ce jeu en version bêta.

Inspirations

Voici plusieurs séries animées et films d'animation dont vous pouvez vous inspirer pour vos parties de *Prosopopée* :

- *Mononoke (Ayakashi)*, Kenji Nakamura : un héros mystérieux et désintéressé résout les problèmes de personnes dépassées par leur portée et leur nature ;
- *Mushishi*, Yuki Urushibara & Hiroshi Nagahama, est mon inspiration principale pour *Prosopopée* : c'est l'ambiance et la singularité de cette série animée qui m'ont conduit à vouloir faire ce jeu, ceci, afin d'explorer des histoires poétiques, zen et contemplatives questionnant la relation entre l'humanité et la nature ;
- *Le voyage de Chihiro*, Hayao Miyazaki, pour une esthétique et un univers que j'ai toujours voulu retrouver en jeu de rôle et qui m'ont donc servi de sextant. *Princesse Mononoke*, *Nausicaä de la vallée du vent* ou *Le château ambulante* font partie des films de ce même réalisateur dont vous pouvez vous inspirer.

Influences

Voici les jeux qui m'ont influencé dans la création de *Prosopopée* :

- *Breaking The Ice*, Emily Care Boss, pour le principe de récompenser les narrations par des dés qui serviront à régler les Problèmes ;
- *Exploris*, Damien Casoni, pour l'aspect rituel et pour le fait que les joueurs sont eux-mêmes des personnages de la fiction ;
- *In A Wicked Age*, Vincent Baker, pour la synergie créative découlant du fait que chacun puisse rebondir sur les narrations des autres ;

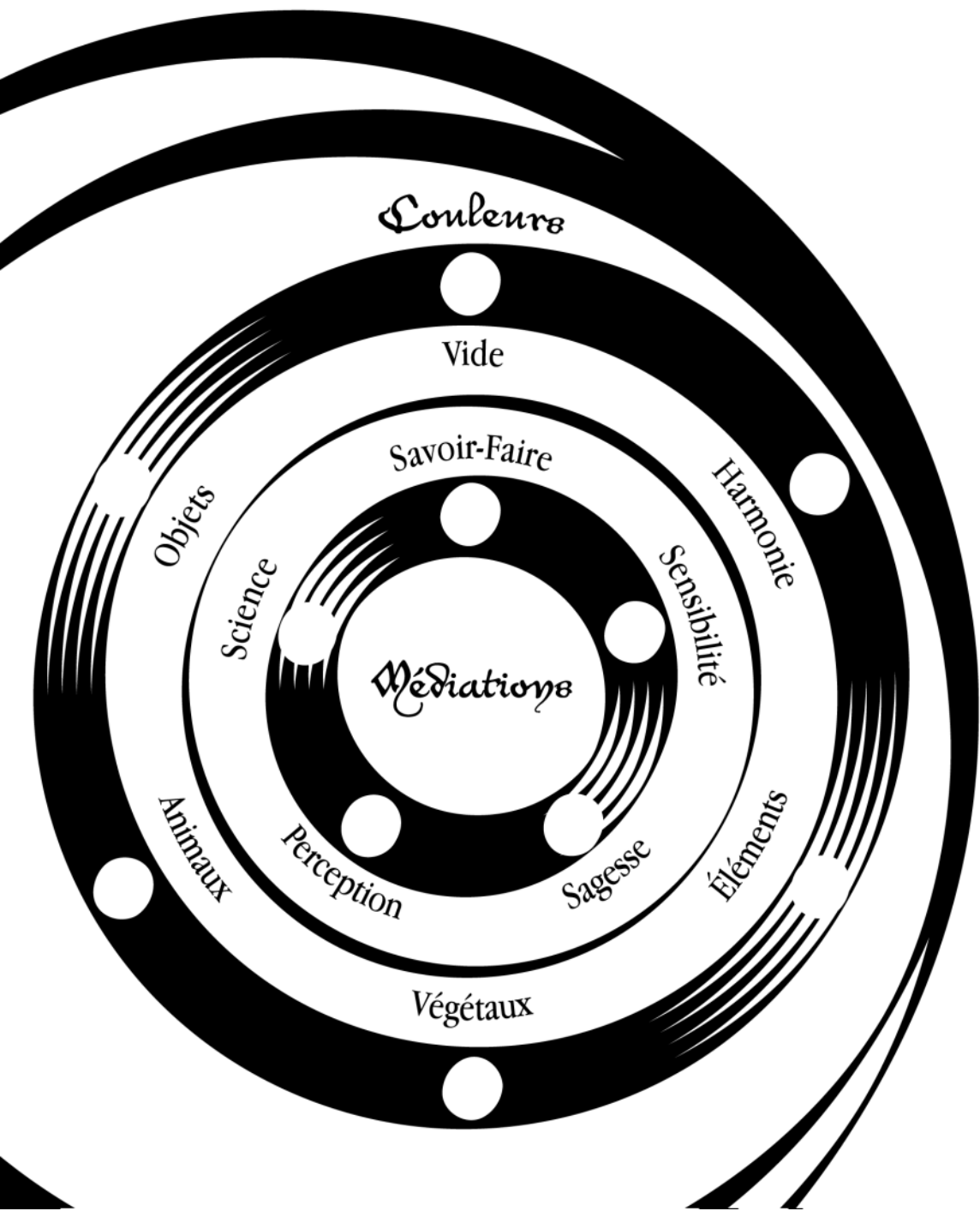
- *Nobilis*, Rebecca Sean Borgstrom, pour sa dimension métaphysique, son univers étrange à la logique non-conventionnelle et la liberté créative offerte aux joueurs ;
- *Polaris : Chivalric Tragedy at the Utmost North*, Ben Lehman, pour la poésie et la force symbolique de son univers, l'expérience du jeu de rôle sans meneur, sa grande liberté narrative et sa dimension rituelle ;
- *S/Lay w/Me*, Ron Edwards pour le partage de narration entre les joueurs au sujet des éléments dont ils ont la propriété ;
- *Sens : Néant*, Romaric Briand, pour la relation entre le joueur et son personnage et pour l'idée même d'introduire le principe de la prosopopée dans un jeu de rôle, ainsi que son univers et son paradigme si singuliers.

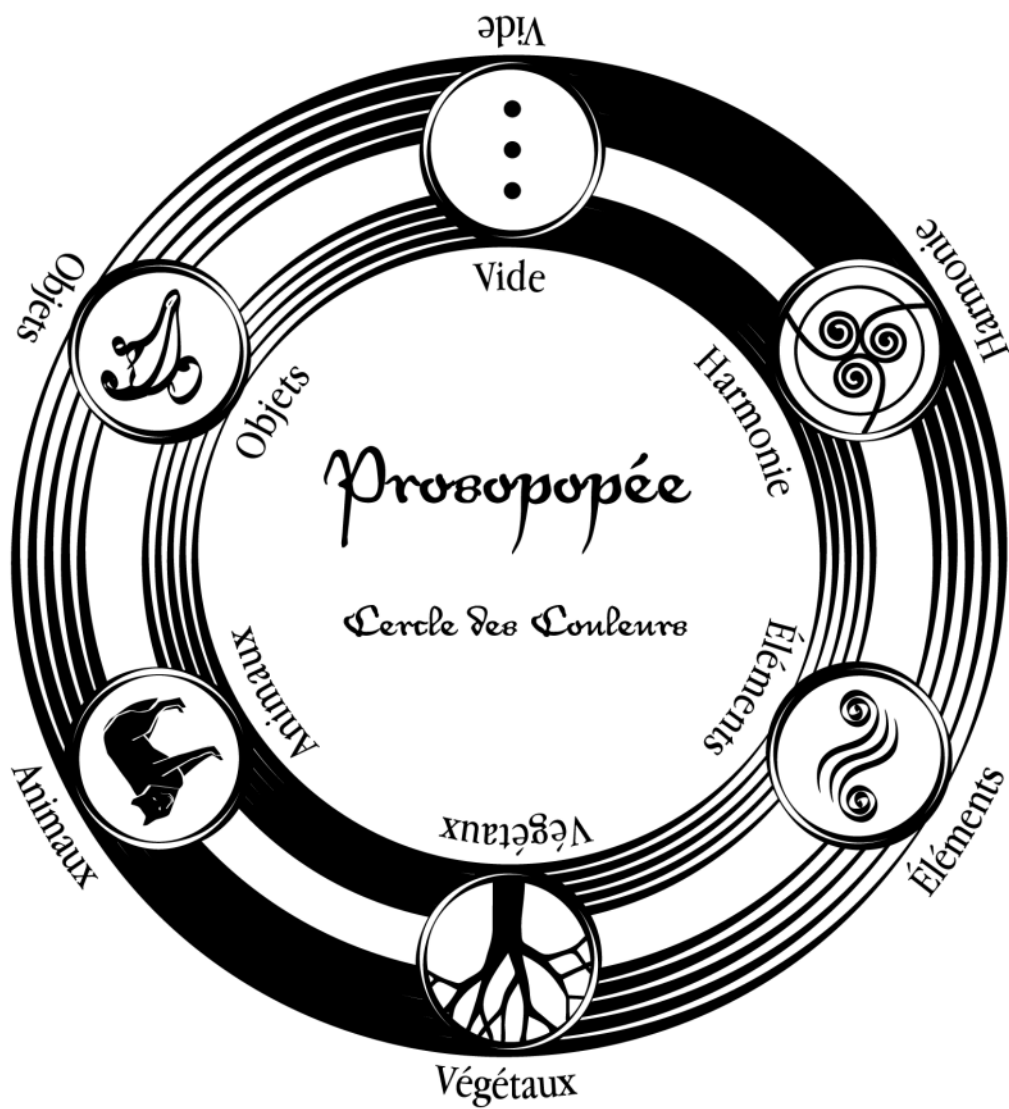



Feuille de Médium

Provopopée

Attributs étranges :





A dark, atmospheric illustration of a cityscape, possibly a dystopian or post-apocalyptic setting. The scene is dominated by tall, dark buildings and a thick layer of smoke or mist that obscures the sky. A lone, small figure is silhouetted against the smoke, standing on a rooftop or ledge. The overall mood is somber and mysterious.

Quiconque commence le jeu
doit lui trouver une issue...

SENS

<http://sens.hexalogie.free.fr>

