

JOURNAL D'UN GOLEM

PAR PAYMON

SUR UNE IDÉE ORIGINALE DE VICTOR D DÉVELOPPÉE PAR GERMI
POUR LE DIXIÈME DÉFI TROIS FOIS FORGÉ DE PTGPTB

CE JEU EST PLACÉ SOUS LICENCE CREATIVE COMMONS BY-NC-SA.

AVANT-PROPOS	3
HISTOIRE ET PERSONNAGES	3
AVANT DE COMMENCER	5
PRINCIPES DES JOUEURS·SES	5
METTRE EN VALEUR	6
SOUFFLE ET CAPACITÉS	6
INSUFFLER UNE CAPACITÉ	6
UTILISER LE SOUFFLE	7
ÉCRIRE UN CHAPITRE	8
CHANGER DE CHAPITRE	9
CHAPITRE 1 : DE LA CONSCIENCE DE SOI	9
CHAPITRE 2 : DE L'ÊTRE AU MONDE	10
CHAPITRE 3 : DE L'EXISTENCE D'AUTRUI	10
CHAPITRE 4 : DU MICROCOSME DANS LE MACROCOSME	11
CHAPITRE 5 : DE LA FINITUDE DE L'ÊTRE	11

Merci à Suncyam et à Popovna pour leur relecture
Fonds et couverture : Pexels

AVANT-PROPOS

« Sur son front d'argile, je gravai « EMET »,
car ainsi voulais-je sa nature : un être de vérité
dans ses paroles et ses actes »

Journal d'un Golem est un jeu de rôle épistolaire. Cela signifie que l'ensemble des interactions habituellement visibles autour d'une table de jeu auront lieu sous la forme de textes diégétiques. Si cette forme vous effraie, ou si vous vous surprenez à émettre un jugement de valeur sur les écrits de votre partenaire, rappelez-vous que vous jouez simplement votre personnage. Aucune compétence d'écriture n'est nécessaire pour prendre plaisir à jouer, tout comme aucune compétence en éloquence n'est préalable pour aimer les formes plus habituelles du jeu de rôle.

Ce jeu de rôle ne place aucun enjeu ludique dans la résolution de défis ou le surpassement d'obstacles. À la place, il propose d'explorer librement des personnages, dans leur rapport au monde et leur relation propre.

L'histoire décrite s'inspire librement de la légende du Golem de Prague, ainsi que de variations plus contemporaines sur le même thème, telles que *Les Androïdes rêvent-ils de moutons électriques*. L'ambiance générale se veut proche de la littérature gothique du XIXe siècle : pensez à *L'Étrange cas du docteur Jekyll et de M. Hyde*, à *Dracula*, et, bien sûr, à *Frankenstein ou le Prométhée moderne*. Si elle entre en résonance avec ces œuvres, l'idée d'un jeu de rôle épistolaire doit pour l'essentiel à l'existence de *Sur la route de Chrysopée* (Morgane Reynier, 2015).

HISTOIRE ET PERSONNAGES

« Aujourd'hui, le Maître n'est pas là. Je ne sais pas s'il reviendra un jour.

La Mission pour laquelle j'ai été créé est terminée. Je n'ai plus de raison de rester.

Je m'éveille. »

Une partie de *Journal d'un Golem* est l'histoire d'une créature et de son créateur à la recherche d'eux-mêmes. Tandis que le Golem découvre le monde et voit grandir en lui sa part d'humanité, celle-ci le détache un peu plus de tout ce qu'il a été jusqu'ici, jusqu'à altérer son lien avec le Mage. De son côté, alors que le Mage traque sa propre créature pour la détruire, il découvre à quel point cet amas de glaise lui est semblable. La partie s'ouvre sur leur séparation et se ferme sur leur ultime rencontre.

Le paysage est celui de l'Europe de l'Ouest du milieu du XIXe siècle ; vous pouvez en utiliser des éléments précis, ou vous en inspirer librement pour créer une ambiance générale – le décor est plus important que l'exactitude historique. Alors que le capitalisme naissant transforme les manufactures en usines, les capitales se couvrent de bidonvilles. Le brassage de populations est sans précédent : côte à côte dans l'atelier, le paysan normand et l'immigré polonais rompent le pain ensemble quand la pointeuse annonce la pause. Cette nouvelle donne implique de nouvelles idées : les tensions sporadiques exacerbent les nationalismes de tout poil, tandis que les solidarités naissantes propagent l'idée d'un socialisme qui transcenderait les frontières. Dans les campagnes, on se désespère du départ de la

jeunesse, et apparaît la nostalgie d'un temps où le paysan mangeait le fruit de son labeur. Et partout, le passage de la « fée électricité » bouleverse les modes de vie et les croyances – au point que la littérature lui fantasme le pouvoir d'animer un golem de chair.

Journal d'un Golem se joue à deux joueurs·ses, de manière épistolaire et asynchrone. Un·e joueurs·euse sera le Mage, son partenaire sera le Golem. À tour de rôle en commençant par le Golem, chacun écrira un texte appelé *page*, sans contrainte de longueur, décrivant les actions et les pensées de son personnage. Le jeu se découpe en 5 *chapitres*. Chacun d'entre eux s'ouvre par une *page* du Golem, et se conclue par une *page* du Mage. C'est donc celui-ci qui aura la lourde charge de signifier un changement de *chapitre*... Et d'écrire la dernière *page* de l'histoire.

Le Golem est une créature façonnée par un Mage dans l'argile pour le servir, au terme d'un rituel complexe. De l'extérieur, rien ne le distingue d'un humain ; sans-doute une stature impressionnante et une légère difformité trahissent-ils une nature différente, mais à défaut d'un examen approfondi, tout ceci n'a rien à envier à l'élémentaire laideur qui frappe le malheureux pauvrement né. À un détail près : le mot de pouvoir EMET (« vérité »), gravé sur le front du Golem, qui l'empêche à jamais de mentir ou d'ignorer les ordres de son Maître, et qui peut d'un seul geste devenir MET (« mort »), le réduisant en poussière. Les pages du Golem sont les extraits de son journal. Il peut s'adresser à lui-même, à un lecteur hypothétique, à son maître, ou à personne en particulier ; en tous cas, cela ne fait pas partie d'une correspondance active. Sans lecteur duquel se soucier, il écrit sans retenue et ne dissimule rien volontairement.

Le Mage est une figure à la fois de sagesse et de puissance ésotérique, qu'il met au service de sa communauté, et il jouit d'une assise indéniable parmi ses pairs. L'accomplissement du rituel de création du Golem témoigne de ses capacités hors du commun ; même pour lui, il ne s'agit pas d'un mince exploit. Il n'est ni un rebouteux de seconde zone, ni un magicien de livres pour enfant, et ses compétences sont le plus souvent utilisées pour réaliser des exorcismes, briser des malédictions ou sanctifier des lieux de sépulture. Les pages du Mage ont une forme libre. Il peut s'agir aussi bien d'extraits de son journal que de lettres, de documents d'archives, de brouillons de discours à prononcer devant ses pairs, de notes griffonnées, d'un testament... La forme adoptée aura une incidence sur ce que le Mage se permet de coucher par écrit.

Au début de l'aventure, le Golem s'éveille à la conscience. Le Mage qui l'a créé a fait une erreur : il a défini sa Mission avec trop de précision : protéger un temple pour une période donnée, empêcher quiconque de nuire à une personne jusqu'à sa mort, maintenir l'intégrité d'une relique jusqu'à ce qu'elle tombe en poussière... Quelle qu'elle soit, celle-ci est désormais accomplie. Le Golem est désormais un outil sans objet. Privé de la Mission qui donnait le sens à la totalité de son existence, le Golem expérimente pour la première fois une forme de libre arbitre. Sa seule limite est l'obéissance totale aux ordres directs de son créateur. Mais en l'absence de Maître, et donc en l'absence d'ordres...

AVANT DE COMMENCER

« Où est-il parti ? Obéirait-il à un autre Mage ? Est-il capable de malice ? Peut-il tuer ? »

...
Pense-t-il que je l'ai abandonné ? »

Lorsque vous et votre partenaire décidez de vous lancer dans une partie de Journal d'un Golem, commencez par définir :

- **La répartition des rôles.** Si vous aimez décrire un personnage constamment confronté à des expériences nouvelles, vous préférerez sans-doute jouer le Golem. Si vous voulez expérimenter avec toutes les formes de narration permises par les récits épistolaires, dirigez-vous plutôt vers le Mage.

- **La temporalité.** Le jeu est divisé en 5 chapitres, mais chacun d'entre eux est constitué d'un nombre illimité de *pages*, lesquelles n'ont pas de longueur définie. Certains duos préféreront s'échanger de très courtes *pages* chaque jour. D'autres voudront laisser mûrir une idée de *page* pendant une semaine entière, et produire de longs textes travaillés. Il n'y a pas de mauvaise solution, et mélanger les rythmes est une possibilité tout à fait viable. Mais comme chaque joueur se doit attendre la prochaine *page* de son partenaire pour commencer la sienne, faire durer le plaisir risque de mener au décrochage. Fixez un nombre limite de jours entre la réception d'une *page* et l'envoi de la suivante, quitte à vous accorder pour en déroger si un changement de rythme s'impose. Donnez-vous également un objectif indicatif pour boucler la partie, et divisez-le par cinq pour obtenir le temps que vous souhaitez consacrer sur chaque chapitre. Pour un rythme de croisière à une *page* tous les trois jours, un total de dix semaines de jeu semble être un bon objectif.

- Le support d'écriture et le moyen d'échange.

Le jeu étant entièrement textuel, il faut convenir d'une manière commune d'écrire et d'échanger vos *pages*. En fonction de la temporalité précédemment établie, vous pourrez vous permettre des lettres calligraphiées et cachetées à la cire, ou alors vous rabattre sur des solutions plus instantanées comme le mail ou le forum privé. Quoi qu'il en soit, l'outil utilisé devra vous permettre un minimum de traitement de texte (au moins le soulignage et le surlignage d'éléments ; au mieux la possibilité d'ajouter des annotations dans les marges ; voir la section « mise en valeur »). Gardez toujours la possibilité de relire vos *pages* précédentes ; si vous échangez par courrier, pensez à conserver une copie avant envoi. Il est fortement conseillé d'utiliser un canal d'échange avec votre partenaire qui ne servira pas à vos échanges quotidiens en-dehors du jeu.

Une fois ces éléments décidés, déterminez ensemble la nature de la Mission originelle du Golem, ainsi que vos noms respectifs. Ces informations sont connues des deux personnages. Reportez-les sur vos carnets de personnages respectifs.

PRINCIPES DES JOUEURS·SES

Tout au long de la partie, il est recommandé de garder en tête les principes suivants :

- **Écrivez avec empathie.** Mettez-vous à la place de votre personnage. Essayez de comprendre vraiment ce qu'il ressent et pourquoi ; la manière dont il pense ; les façons qu'il a de manifester ses émotions. Ne plaquez vos propres jugements de valeur sur votre personnage. Permettez-lui d'évoluer, et rendez-le aussi vivant que possible.

- **Respectez votre partenaire.** Saisissez les perches qui vous sont tendues ; développez les aspects qui semblent l'intéresser ; ne contredisez pas ses volontés narratives ; restez cohérent avec les éléments fictionnels ou le canon esthétique précédemment décrits. Trouvez la beauté dans chacune de ses pages.

- **Laissez-vous surprendre.** Jouez pour voir où cela vous mène, sans essayer de « gagner ». N'hésitez pas à tordre un arc narratif pour l'amener ailleurs. Accordez-vous la liberté d'explorer des pistes inattendues, des sentiments qui vous effraient, des comportements qui vous sont étrangers.

METTRE EN VALEUR

Lorsque vous écrivez une *page*, il est parfois demandé que certains éléments puisse être « mis en valeur ». Cela concerne la plupart du temps l'utilisation d'un effet mécanique qui doit être rendu évident pour votre partenaire, de préférence sans affecter le style de votre texte. Si vous avez du mal à choisir comment mettre en valeur ces éléments, voici deux méthodes simples :

- L'annotation (plus adaptée à un format manuscrit) : surlignez ou marquez d'une astérisque le passage concerné, et indiquez simplement ses effets mécaniques dans une marge. *Ex : (capacité), (+1 Souffle)...*

- La mise en forme : définissez à l'avance un système de mise en forme du texte permettant de repérer facilement les éléments : surlignage en jaune pour la description d'une nouvelle capacité, italique-gras pour l'utilisation d'un point de souffle... Consignez ceci dans une légende à laquelle les deux joueurs·ses ont facilement accès. Excluez par anticipation les mises en formes que

les personnages pourraient utiliser diégetiquement.

SOUFFLE ET CAPACITÉS

« C'est à la suite d'une intrusion que je décidai que Josueh devait être capable de verrouiller lui-même l'accès au sanctuaire – définitivement si nécessaire. Auriez-vous incendié le bâtiment qu'une charpente en flamme vous aurait interdit le passage. »

INSUFFLER UNE CAPACITÉ

Né d'un rituel occulte, le Golem est une créature dont les capacités dépassent les limites humaines. Celles-ci lui ont été insufflées volontairement par le Mage, soit lors de sa création, soit au cours de l'exercice de la Mission.

Au début du jeu, créez ensemble une première capacité, et définissez en quoi elle était censée aider le Golem à accomplir sa Mission. Les autres capacités du Golem seront définies au cours de la partie par le Mage. À n'importe quel moment, celui-ci peut décrire une nouvelle capacité, en expliquant en quoi elle devait permettre au Golem d'accomplir au mieux sa Mission. Tout ceci peut tenir en quelques lignes, ou faire l'objet d'un long développement narrant les circonstances particulières ayant mené à cette décision, ainsi que le rituel complexe mis en œuvre pour insuffler la capacité au Golem.

La création d'une *capacité* ne souffre aucune limite de nature ou de puissance ; si le Mage veut une créature capable de vomir des torrents de flammes, ainsi soit-il – cela en dit sans doute plus sur la personnalité du Mage que sur celle du Golem. Les

effets de la *capacité* n'ont pas besoin d'être décrits de manière extrêmement précise : plus leur définition sera métaphorique et sibylline, plus le Golem aura de liberté pour les faire intervenir de manière créative. Lors de leur première description par le Mage, ces effets doivent être *mis en valeur* dans le texte, pour signifier à son partenaire qu'il vient effectivement d'acquérir une nouvelle capacité. Il n'y a pas de limite au nombre de *capacités* que le Mage peut insuffler au Golem

UTILISER LE SOUFFLE

Lorsqu'il utilise une *capacité*, le Golem manifeste sa nature ésotérique et puise dans le Souffle occulte qui l'anime. Il dispose pour cela d'une réserve de 5 Points de Souffle, complètement remplie au début de la partie. Il peut à n'importe quel moment utiliser 1 Point de Souffle pour décrire l'utilisation d'une capacité (cette utilisation devra être *mise en valeur*).

À mesure que la partie avance et que le lien entre le Mage et le Golem s'atténue, l'accès au Souffle de la créature se réduit. La réserve maximale de Souffle est réduite de 1 à chaque chapitre, sans retour en arrière possible.

Les Points de Souffle dépensés peuvent être récupérés, à raison de 1 à chaque fois, lorsque le Golem retrouve une forme de lien avec sa nature occulte. Peu importe qui est à l'initiative de l'action permettant la récupération, celle-ci ne peut être sanctionnée que par le Mage, qui la met en valeur dans sa page. Cela peut arriver par exemple lorsque :

- Le Mage accomplit un rituel, avec ou sans lien avec le Golem
- Le Mage donne un ordre (direct ou indirect) au Golem auquel sa nature l'empêche de désobéir

- Le Golem pénètre dans un lieu consacré
- Les actions du Golem s'apparentent à la poursuite de sa Mission

Rien n'oblige le Golem à utiliser ses capacités au cours de la partie... Sauf le second « principe des joueurs·ses » : respectez votre partenaire ! Si le Mage vous a confié un tel pouvoir, c'est sans doute qu'il a envie de le voir à l'œuvre. Faites-lui confiance.

Lorsque le Golem ne dispose plus de Points de Souffle, il ne peut plus utiliser de *capacité*. Cette jauge n'a pas d'autre incidence mécanique, mais son niveau peut inspirer une direction narrative aux joueurs·es.

ÉCRIRE UN CHAPITRE

« J'ai tant vu le Maître recueillir ses pensées à l'aide d'une plume que cela me parut être la chose évidente à faire. »

Une partie de *Journal d'un Golem* se divise en 5 chapitres. Chacun d'eux s'ouvre par une *page* du Golem et se conclue par une *page* du Mage. Les chapitres doivent être joués dans l'ordre. Chacun d'entre eux est composé des éléments suivants :

1. **Péripéties** : les péripéties sont des événements narratifs qui *doivent* intervenir durant le chapitre décrit, pour maintenir une cohérence fictionnelle et esthétique en accord avec l'intention du jeu. Leur interprétation est libre, si bien que leur apparition dans le récit peut être autant littérale que symbolique. Une péripétie peut faire l'objet d'une seule *page*, ou se diluer sur l'ensemble d'un chapitre.

2. **Tabous** : les tabous sont l'inverse exact des péripéties. Il s'agit d'événements qui ne doivent pas avoir lieu durant ce chapitre, au risque de briser la cohérence d'ensemble de la partie. Les tabous ne s'appliquent qu'au seul chapitre où ils sont mentionnés.

3. **Caractères** : les *caractères* sont les éléments constitutifs de la personnalité des personnages. Il peut s'agir de manière de réagir, d'interpréter le monde, de manifester ou de décrire un sentiment... En s'appuyant sur les *pages* qu'il reçoit, chaque joueur·se note les *caractères* de son partenaire sans lui en faire part. Le *caractère* est donc votre interprétation subjective du jeu de votre partenaire. Un *caractère* peut tout à fait être contradictoire

avec un *caractère* précédent, auquel cas il peut s'agir aussi bien d'une évolution du personnage que d'un changement dans votre interprétation de ses *pages*. À chaque fin de chapitre, chaque joueur·se transmet la liste des nouveaux *caractères* qu'il a notés à son partenaire. Ainsi, d'un chapitre à l'autre, un·e joueur·se peut s'appuyer sur les *caractères* qui lui ont été attribués pour enrichir son jeu. Ne communiquez jamais hors-jeu sur l'adéquation entre les *caractères* reçus et votre propre vision du personnage : tout ceci doit rester dans les *pages*, et les mésinterprétations font partie du jeu. Chaque personnage devrait se voir attribuer *au moins* un caractère à chaque chapitre.

4. **Clôture** : il s'agit d'une liste des critères permettant d'estimer si le duo devrait passer au chapitre suivant ou non. Cette liste est indicative : si l'histoire patine ou si le duo estime avoir fait le tour d'un chapitre, rien n'empêche de passer au suivant. Gardez en tête qu'un chapitre trop vite expédié risque de constituer une faiblesse dans le développement de vos personnages ; la liste de clôture devrait permettre d'éviter cela.

Enfin, vous constaterez dans votre *carnet de personnage* un emplacement dédié à la notation d'**éléments marquants** de ce chapitre. Consignez ce que vous relevez d'intéressant dans chaque *page* que vous recevez : décors, personnages, communautés, événements... Considérez-les comme autant de perches tendues par votre partenaire que vous aurez tout intérêt à saisir. Servez-vous en pour créer des intrications entre les récits parallèles du Mage et du Golem.

CHANGER DE CHAPITRE

« Les adieux furent difficiles, mais ma décision était prise. J'aspirais à une vie différente et il me fallait partir, non sans avoir fait la solennelle promesse de faire parvenir un courrier sitôt quelques pièces acquises »

An'importe quel moment, le Mage peut décider de passer au chapitre suivant. Pour ce faire, il l'indique dans sa page par un signe établi à l'avance avec son partenaire. Le signe doit être évident et sans équivoque : un cachet de cire, un symbole particulier en ouverture de page, une signature, une tâche de sang... L'apparition de ce signe indique au Golem qu'il reçoit la dernière page du chapitre, et que sa propre page sera l'ouverture du chapitre suivant. Si le Mage considère que la totalité des critères de clôture du chapitre ont été validés, il peut prendre l'initiative du changement de chapitre sans problème. Si ce n'est pas le cas, il devra consulter son partenaire, mais la décision de passer au chapitre suivant reste à sa discrétion.

CHAPITRE 1 : DE LA CONSCIENCE DE SOI

« Comme sa Mission lui commandait l'infailibilité physique, je concentrai l'essence divine de la Terre en son poitrail, et il vint à la vie avec la force de mille hommes »

Péripéties du Golem :

- Prendre conscience de son existence individuelle
- Commettre une maladresse

Péripéties du Mage :

- Réagir à la disparition du Golem
- Tenter de protéger son statut

Tabous :

- Le Golem reçoit un ordre direct et explicite du Mage
- Le Mage et le Golem se rencontrent
- Le Golem noue une relation forte
- Le Mage est déchu de son statut social

Clôture :

- Le Golem possède au moins trois *capacités*
- Les *péripéties* sont toutes intervenues dans la fiction

CHAPITRE 2 : DE L'ÊTRE AU MONDE

« Nous sommes si proches du Temple où l'homme s'exalte, et pourtant ici il s'abrutit pour dix sous la journée. Comme j'étais meilleur que tous, on m'en offrit douze et cela me ravit. »

Péripéties du Golem :

- Découvrir de nouveaux espaces et leurs habitants
- Se confronter à une structure sociale pré-existante (*groupe amical, entreprise, famille, communauté politique ou religieuse, bande criminelle...*)

Péripéties du Mage :

- Préparer la poursuite du Golem
- Prendre soin de la communauté

Tabous :

- Le Golem reçoit un ordre direct et explicite du Mage
- Le Mage et le Golem se rencontrent
- Le Mage est déchu de son statut social

Clôture :

- Le Golem a usé d'une de ses *capacités*
- Le Mage a assumé ses responsabilités quotidiennes
- Les *péripéties* sont toutes intervenues dans la fiction

CHAPITRE 3 : DE L'EXISTENCE D'AUTRUI

« Le récit du pêcheur me laissa sans voix : le soir venu, Josueh était venu le trouver avec son filet réparé à la main. Quand il s'étonna d'un tel présent, la créature lui fit ce simple commentaire : 'Tu es mon ami' ».

Péripéties du Golem :

- Comprendre une manière de penser qui lui est étrangère
- Nouer ou approfondir une relation forte

Péripéties du Mage :

- Mettre en œuvre la traque du Golem
- Arbitrer entre ses intérêts et ceux d'un étranger

Tabous :

- Le Golem influence fortement le destin d'une communauté
- Le Mage et le Golem se rencontrent

Clôture :

- Le Golem a fait preuve d'empathie
- Le Mage a exprimé son attachement à quelque-chose ou quelqu'un
- Les *péripéties* sont toutes intervenues dans la fiction

CHAPITRE 4 : DU MICROCOSME DANS LE MACROCOSME

« Pour la première fois, je me sentis utile à la manière d'un homme, et non à la manière d'un objet. »

Péripéties du Golem :

- Ressentir l'influence du monde sur sa personnalité
- Chercher sa place dans le monde ou dans une communauté

Péripéties du Mage :

- Réparer un tort
- Retrouver la trace du Golem

Tabous :

- Le Mage et le Golem se rencontrent
- Le Golem provoque involontairement une catastrophe irréversible

Clôture :

- Le Golem ne considère plus sa nature comme son trait de personnalité principal
- Les *péripéties* sont toutes intervenues dans la fiction

CHAPITRE 5 : DE LA FINITUDE DE L'ÊTRE

*« Autrefois, j'étais la créature et il était le Maître,
l'homme qui m'avait donné ma forme et ma Mission.
Aujourd'hui, je suis Josueh et il est Seyrin,
l'homme qui m'a donné la vie et a choisi mon nom.
Je vais à sa rencontre. »*

Péripéties du Golem :

- Rencontrer le Mage

Péripéties du Mage :

- Rencontrer le Golem

Tabous :

- Aucun

Clôture :

- Les péripéties sont toutes intervenues dans la fiction

Carnet de personnage : le Golem

LE NOM QUE M'A DONNÉ LE MAGE

MA MISSION

POINTS DE SOUFFLE



Capacités :

- **Écrivez avec empathie.** Mettez-vous à la place de votre personnage. Essayez de comprendre vraiment ce qu'il ressent et pourquoi ; la manière dont il pense ; les façons qu'il a de manifester ses émotions. Ne plaquez vos propres jugements de valeur sur votre personnage. Permettez-lui d'évoluer, et rendez-le aussi vivant que possible.

- **Respectez votre partenaire.** Saisissez les perches qui vous sont tendues ; développez les aspects qui semblent l'intéresser ; ne contredisez pas ses volontés narratives ; restez cohérent avec les éléments fictionnels ou le canon esthétique précédemment décrits. Trouvez la beauté dans chacune de ses pages.

- **Laissez-vous surprendre.** Jouez pour voir où cela vous mène, sans essayer de « gagner ». N'hésitez pas à tordre un arc narratif pour l'amener ailleurs. Accordez-vous la liberté d'explorer des pistes inattendues, des sentiments qui vous effraient, des comportements qui vous sont étrangers.

CARACTÈRES REÇUS

ÉLÉMENTS MARQUANTS

Carnet de personnage : le Mage

MON NOM

LA MISSION CONFIEE AU GOLEM

Capacités du Golem :

- **Écrivez avec empathie.**
Mettez-vous à la place de votre personnage. Essayez de comprendre vraiment ce qu'il ressent et pourquoi ; la manière dont il pense ; les façons qu'il a de manifester ses émotions. Ne plaquez vos propres jugements de valeur sur votre personnage. Permettez-lui d'évoluer, et rendez-le aussi vivant que possible.

- **Respectez votre partenaire.**
Saisissez les perches qui vous sont tendues ; développez les aspects qui semblent l'intéresser ; ne contredisez pas ses volontés narratives ; restez cohérent avec les éléments fictionnels ou le canon esthétique précédemment décrits. Trouvez la beauté dans chacune de ses pages.

- **Laissez-vous surprendre.**
Jouez pour voir où cela vous mène, sans essayer de « gagner ». N'hésitez pas à tordre un arc narratif pour l'amener ailleurs. Accordez-vous la liberté d'explorer des pistes inattendues, des sentiments qui vous effraient, des comportements qui vous sont étrangers.

CARACTÈRES REÇUS

ÉLÉMENTS MARQUANTS

JOURNAL D'UN GOLEM EST UN JEU DE RÔLE
ÉPISTOLAIRE POUR DEUX JOUEURS·SES. AU
FIL DE LEURS RÉCITS ENTRÉCOUPÉS, UN
MAGE ET SA CRÉATURE TRAVERSENT L'INTIME
EXPÉRIENCE DE L'ALTÉRITÉ.