

# SOUVENIRS PARTAGÉS

Par Aldo Pappacoda

Dans le livre de base de **GODS**, nous avons abordé au chapitre traitant des Éclats comment se tissent les liens entre un Élu et l'objet qui fait de lui l'agent d'un dieu. Comme nous l'avons déjà dit, les joueurs ont pour tâche durant la création de leur personnage non seulement de définir leurs divinités, mais aussi d'imaginer comment ils sont devenus des Élus.

Devenir un Élu est une expérience bouleversante pour un mortel, un véritable éveil spirituel, et pourtant, nous avons pris le parti de considérer que cet événement était par défaut antérieur au début du jeu : lorsque les PJ se rencontrent, ils sont a priori déjà des Élus, attirés les uns vers les autres par la force du destin. Durant la première séance de jeu, les personnages peuvent se retrouver et faire connaissance, mais il est aussi possible de convenir avec les joueurs que leurs personnages se connaissent déjà. Cela permet à l'Oracle de plonger rapidement les joueurs dans les énigmes, aventures et conflits qu'elle envisage de faire vivre à leurs personnages. Cette ellipse permet également de ne pas avoir à mettre en scène la découverte par chaque Élu de son Éclat, puis la rencontre entre les différents Élus. Surtout s'ils ont des origines géographiques très disparates et des divinités tout aussi variées.

Évidemment, en tant qu'Oracle, vous pouvez souhaiter prendre à part chaque joueur au cours d'une séance individuelle, pour mettre en scène son éveil, avant d'organiser une séance collective durant laquelle les Élus se rencontreront. Nous avons simplement trouvé plus pratique de passer directement à ce qui peut se produire ensuite.

Dans tous les cas, que vous préférerez faire jouer les rencontres entre les personnages et leurs Éclats, ou que vous utilisiez une ellipse narrative, il serait dommage de reléguer aux oubliettes la transformation d'un personnage en Élu. Nous allons donc vous proposer de donner à chaque joueur l'occasion de révéler aux autres à un moment intéressant comment son personnage a acquis son statut si particulier.

## PRÉPARATIFS

En premier lieu, avant même de commencer à jouer en groupe, vous devrez vous assurer que chaque joueur soit parfaitement au clair sur les circonstances de sa Rencontre avec son Éclat. Que vous lui ayez fait jouer ou non cet événement, il n'est pas nécessaire qu'il soit l'objet d'une longue description pointilleuse. Au contraire, le but est d'aller à l'essentiel et d'utiliser pour ce faire la technique bien connue du flashback. Demandez donc à chaque joueur de préparer un court résumé ou une saynète (c'est lui qui décide) expliquant sa rencontre avec son Éclat. Et dites-lui qu'une fois rejoint le groupe, son personnage n'a pas besoin de raconter aux autres comment il est devenu un Élu d'entrée de jeu, car vous lui en donnerez l'occasion pendant vos parties.

Ce moment se produira donc en jeu, selon des modalités détaillées un peu plus loin, lorsque vous allez demander à un des joueurs d'évoquer brièvement comment il est devenu un Élu, en utilisant sa préparation. Selon son style personnel, le joueur peut vouloir présenter cela comme s'il racontait une histoire, ou brièvement interpréter son personnage en situation lors de cet événement. La manière de faire importe peu, du moment que le joueur utilise ses propres mots pour décrire ce qui est arrivé à son personnage.

## ÉVOQUER LA RENCONTRE

Par l'étrange lien mystique qui unit les Élus et les a rassemblés, lorsqu'un joueur décrira la Rencontre de son personnage, ceux des autres joueurs partageront le souvenir de cet événement. Ce ne sera pas juste une histoire entendue, elle sera belle et bien partagée et ils seront brièvement aux premières loges. Selon les préférences du joueur qui raconte à ce moment-là, la perspective peut être la sienne (on verra donc l'action par ses yeux, on éprouvera ses sensations, etc.), ou au contraire, une perspective extérieure, comme si un spectateur anonyme avait assisté à l'événement. Ou même un mélange des deux.

Peu importe ce qui se passe autour des PJ à cet instant, ou la durée réelle de la Rencontre évoquée à cet instant, le flashback partagé ne prendra qu'une fraction de seconde pour les personnages. Ainsi, le souvenir d'une Rencontre entre un Élu et son Éclat peut même être partagé en plein combat. Le lien mystique entre les personnages fait que le souvenir d'une Rencontre peut aussi être partagé alors même que les Élus ne sont pas rassemblés à ce moment-là. Par exemple, lorsque l'un d'eux est seul en éclaireur et que les autres l'attendent à l'écart, ou qu'ils se sont dispersés à travers une ville pour y mener diverses recherches et procéder à des achats... Nous nous plaçons là délibérément dans une perspective plus cinématographique, où pendant un court moment les joueurs sortent en partie de leur rôle d'interprètes pour devenir en même temps des spectateurs, simultanément dans et hors de l'univers du jeu.

## AIDER VOS JOUEURS

Il se peut que certains de vos joueurs aient du mal à décrire leur Rencontre, ou ne soient pas satisfaits des idées qui leur viennent à ce sujet.

En premier lieu, voici quelques cas de figure typiques durant lesquels un Élu et son Éclat peuvent s'être Rencontrés.

- **Héritage** : l'Éclat est un objet important dans la famille de l'Élu, mais il n'a jamais manifesté sa véritable nature avant d'entrer en possession du personnage. Il peut s'agir d'un cadeau fait à un de ses ancêtres, d'un souvenir de campagne d'une guerre oubliée, etc.

- **Découverte** : l'Éclat a été trouvé de manière « fortuite », alors que l'Élu s'était réfugié dans un édifice abandonné, triait le butin d'un brigand, pillait une tombe, etc. Ou encore, un animal sauvage peut l'avoir déterré devant lui, un étranger agonisant le lui avoir confié en mourant...

- **Appel** : des rêves étranges, des « coïncidences » troublantes, des intuitions surnaturelles ont lentement, mais inexorablement mené l'Élu à son Éclat. Il a pu avoir des visions précises de l'objet crucial ou simplement être guidé vers lui un pas après l'autre, sans savoir ce qui l'attendait.

- **Transmission** : l'Éclat a déjà manifesté sa véritable nature et le PJ n'est pas le premier Élu à le détenir. Son précédent porteur est mort ou n'est plus en mesure d'agir en tant qu'Élu (maladie, vieillesse, rejet par le dieu...), mais le destin avait déjà prévu que le PJ reprenne le flambeau.

- **Révélation** : l'Éclat était depuis un moment déjà en possession de l'Élu, mais c'est un événement exceptionnel (une menace mortelle, une révélation mystique, un traumatisme émotionnel...) qui a brutalement amené l'Élu à entrevoir l'existence de son dieu et à réaliser que l'Éclat lui permettait de rester en lien avec la divinité.

Enfin, la rubrique « la Rencontre et l'Embrasement » dans le livre de base propose plusieurs exemples d'événements sortant de l'ordinaire, qui se produisent en fonction des Essences du dieu d'un personnage, lorsque la Rencontre entre l'Élu et son Éclat se produit.

N'hésitez pas à proposer votre aide aux joueurs en mal d'inspiration. Plus encore, si vous comptez utiliser le passé d'un personnage (parce que vous envisagez de confronter le groupe à des événements importants se déroulant dans son pays natal, par exemple), vous pouvez proposer au joueur concerné d'élaborer sa Rencontre sous votre direction, en lui précisant qu'elle aura un impact dans la suite de l'histoire qu'il vivra avec le reste du groupe.

## LES DÉCLENCHEURS

Évidemment, si durant le jeu un joueur souhaite partager sa Rencontre de lui-même, parce qu'il trouve le moment approprié, laissez-lui la main. Cependant, il est également intéressant, sur le plan dramatique, que ce soit vous qui puissiez impulser ces événements. Après tout, les joueurs veulent vivre des émotions, avoir des surprises, faire appel à leur imagination et c'est votre rôle de susciter leur attention et leur intérêt. Vous avez deux possibilités pour déterminer le moment où chaque personnage aura l'occasion de partager le souvenir de sa Rencontre avec les autres. Autant que possible, n'hésitez pas à varier les plaisirs.

## LES ESSENCES

Le flashback d'une Rencontre peut avoir lieu lorsque le personnage se trouve directement confronté à un événement impliquant une des Essences de son dieu. Par exemple, un personnage lié à l'essence de la Bête qui doit maîtriser un cheval sauvage, un personnage qui vient de tuer un adversaire alors qu'il est lié à la Mort, ou un personnage qui doit procéder à un jet de dés pour éviter de se noyer alors qu'il est lié à l'Eau, etc.

L'utilisation de magie rituelle par un Élu faisant obligatoirement appel aux Essences de sa divinité, constitue également un événement déclencheur potentiel. Il en ira de même si le personnage est frappé par une magie hostile liée à une Essence qui le concerne. Enfin, pénétrer dans un Sanctuaire ou trouver un Artefact est aussi l'occasion de provoquer un flashback en fonction des Essences présentes, outre les périls et conséquences qu'implique une telle découverte.

## LES RÉMINISCENCES

De manière plus prosaïque, un événement, une rencontre, un lieu ou un objet tout à fait ordinaire peut être l'occasion pour un personnage de se confronter à ses souvenirs. Par association d'idées, ou parce que le souvenir en question est lié à la Rencontre, le personnage revivra celle-ci et la partagera avec ses compagnons.

Par exemple, alors que les personnages assistent à une cérémonie funéraire, l'un d'eux se rappelle la mort de son propre père, et la nuit de veille durant laquelle il a découvert un objet splendide, son Éclat, parmi les affaires du défunt. Ou encore, alors que les PJ discutent sur le marché du prix d'un chameau, l'un d'eux se souvient d'une précédente expédition dans le désert, lorsqu'il se réfugia avec sa monture à l'ombre d'un vieil édifice dégagé par une tempête de sable, qui se révéla être un temple de la divinité à laquelle il est lié. Temple dans lequel l'attendait son Éclat.

