

Landes de la fin des temps

*Inspiré de Donjon, Donjons & Dragons, Ultraviolet
Grasslands, les nuits étoilées, la mort de l'Auteur,
Hyper Light Drifter*

<https://www.youtube.com/watch?v=aC22s9FqN74>

Il y a bien longtemps, il y avait des rois et des reines, des poétesses et des érudites, des ordres de chevalerie et de sorcellerie, des guildes et des ermites. Le monde était beau et laid, orgueilleux et petit, plein de guerre et de poésie, d'horreur et d'hilarité. Il y en a encore pour soupirer de ce temps dont le souvenir est perdu, et d'autres pour qui sa terminaison fut une délivrance.

Le temps est mort. Depuis, il n'y a plus que les immortel-les, voyageant à travers les Landes infinies du monde, ultime victoire du végétal sur ses anciens concurrents. Ecartelés entre ennui et émerveillement, les immortel-les cherchent pour ne pas tomber.

Monde

Depuis que le temps est mort,

- c'est une éternelle nuit d'été, chaude et pleine d'étoiles, qui veille sur les Landes
- de gigantesques failles sont apparues dans le monde, qui divisent les pays et plongent vers un abysse d'où on ne revient pas
- les souvenirs se déposent sur les vieilles pierres comme de la poussière, et se rejouent quand on les touche
- la Terre ne tourne plus et il n'y a qu'un crépuscule éternel, bordé de soleil brûlant et de nuit glaciale
- de nouvelles lunes colorées traversent le ciel, différentes chaque jour, suscitant de puissantes inspirations
- des myriades d'îles flottent dans le ciel, qui semblent venir d'ailleurs
- d'anciennes ruines réapparaissent sans raison claire, parfois déjà ruinées, parfois encore en construction

Landes

Les Landes que vous traversez sont ainsi faites :

- la bruyère ou les fleurs y sont tellement abondantes qu'elles masquent les reliefs des anciens bâtiments
- enveloppées de brumes, elles ne permettent jamais de retourner aux endroits que l'on a quitté
- elles s'ouvrent sans cesse sur de petites grottes, ou s'interrompent sur des falaises abruptes
- elles sont incroyablement silencieuses, mais arpentées par une multitude de petits animaux
- elles épient celles et ceux qui voyagent, et les guident ou les dévoient par malice
- elles chuchotent des mots étranges, que l'on reconnaît parfois

Lieux

Près de vous, on trouve peut-être :

- un château croulant, dont les tours envolées sont encore rattachées au bâtiment par de grosses chaînes
- un moulin calciné sur une colline étrangement sèche
- le repaire d'un dieu-serpent agonisant
- une source qu'on dit vénéré par un peuple angoissé et lunaire

Natures

Toi, immortel-le, tu es :

- un squelette portant la robe richement brodée des anciens rois
- doté-e d'une peau d'écorce et de cheveux de fougère ; tu es né-e des Landes
- capable de te changer en n'importe quel animal ou bête fantastique
- une forme de lumière, qui peut changer à loisir ses incertains contours
- capable d'entendre le coeur et le poumon de la Terre
- un air de musique incarné
- décoré-e par d'innombrables étoiles et galaxies qui se meuvent lentement sur ta peau
- marqué d'un grand trou dans la poitrine
- doté-e d'un nouveau visage chaque matin

Symboles

Tu gardes au fond de ton cœur un ou plusieurs symboles qui forgent la façon dont tes yeux regardent le monde :

- le feu et l'eau
- l'or et le miroir
- le scintillement et la lueur
- le télescope et la constellation
- les griffes et la fourrure
- la mort et le brouillard
- la pluie et la lumière
- le diamant et le charbon
- l'os et la rouille

Traits

Certains traits te sont spécifiques ; il y en a d'autres que tu partages avec celles et ceux qui marchent à tes côtés :

- Puissance
- Volonté
- Présence
- Radiance
- Secret
- Foi
- Beauté
- Empathie

Fin

C'est autant la complicité que l'envie de poursuivre la même chose qui vous a réuni-es. Il s'agit :

- d'un poème qui a survécu à la fin des temps, et dont le texte vous guide toujours
- de l'espoir de retrouver le Trône du Savoir Bleu, dans la citadelle des Premiers mythes
- de la flamme réconfortante d'une ancienne divinité décédée, que vous protégez en vous
- d'une requête que vous devez formuler aux puissances du Terrestre et du Venteux
- d'un souvenir obscur qui vous appelle à l'horizon
- d'un démon cruel qui ne cesse de vous traquer pour vous voler votre vie
- d'un désir éternel de trouver le chemin secret vers la lune

Question

Peut-être ne vous tараude-t-elle pas au quotidien, mais cette question traverse vos existences et celle des Landes :

- un nouveau temps viendra-t-il ?
- qui écoute nos pensées ?
- pourquoi vivons-nous ainsi ?
- que restera-t-il ?
- quelles histoires valent d'être racontées ?
- qu'est-ce que cachent la terre et les Landes ?
- être immortel-le, est-ce vivre ?

Jeu

Derrière les masques des immortel-les, des coeurs bien réels battent :

- un-e joueur-se raconte et décide, et les autres incarnent un personnage
- tous-tes collaborent pour raconter
- quiconque a une idée devient MJ d'un instant
- c'est un voyage au jour le jour où l'on dit comment l'on affronte les obstacles, entrecoupés d'ellipses
- c'est un voyage sur un temps très long, que l'on raconte par grands mouvements
- c'est une succession de rêves peu connectés
- il n'y a de réponse aux questions que symbolique
- on joue pour voir ce qui va se passer
- c'est un jeu d'exploration et d'émerveillement poétique, où le coeur du jeu est de dire comment on réagit à ce que l'on découvre
- c'est un jeu où l'on cherche à découvrir les secrets enfouis
- on ne se met pas d'accord à l'avance sur la façon d'y jouer
- on utilise des mécaniques adorées qu'on arrache à des jeux qu'on connaît bien
- on invente de nouvelles règles pour rendre compte des spécificités du cadre de jeu
- à chaque page, on fait un choix aléatoire

■ on imagine les personnages des autres, pas le sien