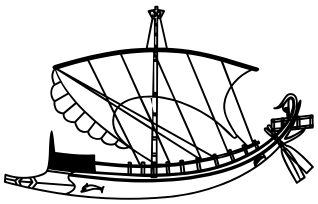
Les compagnons d'Ulysse

par Le lapin qui tue



*Chaque joueur se retrouve soudain dans la peau, dans la pensée d'un être. Tous les personnages sont sur un même bateau, commandé par un visionnaire, un rêveur à moitié fou. Ils sont en route pour un étrange pays lointain, un pays de cocagne où ils sont censés être nés. Mais, en route, ils traversent diverses épreuves, qu'elles soient issues de l'*Odyssée *(Charybde & Scylla, etc.), librement adaptées, ou entièrement différentes.*

Les joueurs se mettent d'accord avec le Narrateur au début, pour choisir le caractère de leur personnage ; l'aventure peut se dérouler dans un univers rappellent la Grèce antique d'Homère, mais ce n'est pas une obligation.

Ils évoluent en réalité à l'intérieur d'un univers né de l'imagination de quelqu'un, un musicien dont la mélodie a forgé leur monde. Mais ce créateur est à l'agonie, sa mort est proche ; et il tente de faire percevoir la terrible réalité aux créatures que sa musique a engendrées (c'est-à-dire les héros) : ils sont nés de son esprit, de sa musique et, à sa mort, tout sera fini. Il leur envoie donc des signes. Chacun de ces signes est étrangement lié, d'une manière ou d'une autre, à une mélodie. Mais ce n'est pas flagrant.

Les héros doivent comprendre que seuls leurs actes les sauveront de la mort, de l'oubli.

Mais, au fur et à mesure, leur monde devient fou, à l'image de la mémoire incendiée du Musicien. Des choses disparaissent. Des évènements absurdes se produisent. La musique devient furieuse, mort et désolation surgissent, des monstres jaillissent des eaux, le temps s'accélère. En rêve, ils revoient leur vie passée.

Enfin, la nuit tombe ; mais elle n'est pas ordinaire, et cela se voit. L'obscurité les assaille de toutes parts, tout se fissure, tout s'évapore, la nuit les cerne. Leur cœur ralentit. Un dernier souffle, et puis plus rien. Obscurité.

Les héros contribuent à l'harmonie de leur propre monde. Le souvenir de leur existence ne tient qu'à l'inspiration que leur vie procure au Musicien. S'ils ont agi en véritables héros, si leurs actes furent homériques, alors la longue nuit laissera place au jour ; ils auront atteint leur destination ; et leurs vies reprendront leurs cours… dans l'imagination de quelqu'un d'autre. La Musique aura survécu.

Le temps n'a pas d'importance, ici. Il est extensible, au gré de l'histoire. La compréhension est progressive ; la mélancolie est partout. Les signes restent à la discrétion du Narrateur : tout est possible, puisque le monde dans lequel l'histoire évolue n'a pas plus de barrières que l'imagination des joueurs. Tout ce qu'ils font est réalisable, s'ils y croient, et si cela convient au « climat » de l'aventure ; les joueurs doivent progressivement comprendre que ce monde est bien moins « rationnel » qu'il ne l'est en apparence.

Ce qu'ils découvrent est le fruit de la mélodie du Musicien ; mais ils participent eux aussi à cette musique.

scénario

© Le lapin qui tue, *6ème appel à scénarios du forum de la Cour d'Obéron, octobre-novembre 2004*

La seule restriction… est qu'ils ne peuvent rencontrer en personne leur démiurge. Ils ne peuvent que l'inspirer, et décrypter ses messages (poèmes, situations énigmatiques, paroles absurdes - en apparence - prononcées par les personnages dont ils croisent la route, etc.)

En définitive, le but principal de ce scénario est assez simple à définir - et normalement difficile à entrevoir : les joueurs doivent faire preuve d'imagination. Plus leur contribution à l'enrichissement du scénario sera grande, plus ils auront de chances de survivre à la fin de l'aventure. Le dialogue entre Narrateur et joueurs doit être parfait, sans la moindre adversité. Tout le monde participe vraiment à l'aventure, le Narrateur n'étant que l'intermédiaire entre le Musicien et les Héros… Un simple spectateur assis à une table, une plume à la main, chroniqueur ancien de faits de gloire qui se transmettront de génération en génération, à travers les âges de ce monde.

* * * * *

Notes

Apparemment, ce scénario ne respecte pas tous les éléments imposés par le concours : la mort d'une légende, certes (si l'on considère que jusqu'au moment de l'aventure, les héros ont toujours cru que leur monde était bien réel, concret et rationnel) ; les aventures maritimes, un peu (mais ce n'était pas exigé) ; l'évènement socialement important, un peu moins.
Mais l'idée est à l'état brut, là, c'est le moins qu'on puisse dire. J'ai suggéré que la destination des héros était leur pays d'origine, leur pays d'enfance ; pour se tenir au sujet demandé, il suffirait de dire que le commandant de leur vaisseau (qu'il se nomme Ulysse ou non) doit bel et bien regagner ce pays car il doit en être le Roi (c'est le cas dans l'Odyssée). Le retour d'un roi… n'est-ce pas « un évènement socialement important » ?

* * * * *

Rappel : ce 6ème concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron, sur les éléments donnés par Eclat (en sa qualité de gagnant du 5ème concours) :

- thème : la mort d'une légende ;
- élément : un événement socialement important.