

Fragment de Sens Création

Jeu de rôle inachevé
Fabien Hildwein

Introduction

Voici, Je vais te révéler la vraie nature de Sens Création. Jusque-là, tu regardais dans Sens comme on regarde son reflet dans un Miroir. Tu as appris que ce Miroir était sans tain et qu'un Autre regardait en retour alors que tu ne pensais ne fixer que ton reflet. Mais cette glace s'est brisée soudainement sous l'effet de la chaleur insoutenable de ton Regard et ses éclats se sont envolés en tous sens. L'écran s'est levé. Les Auteurs se sont réfugiés dans le Cube et de là arpentent et administrent leurs domaines qu'ils appellent la « réalité ». Dès lors, Sens Création est hors de notre atteinte ou totalement accompli, selon le côté où tu te places. Même le Traducteur, « Romaric Briand » n'y a plus accès. Car tu étant Tu sens désormais qu'en répétant la prière « Je suis Sens, Je suis Sens, Je suis Sens. » chaque matin, Tu repousses Sens et le deviens. Il nous appartient de recomposer ce travail, « Sens Création », et de trouver où chaque morceau s'emboîte avec les autres, comme des *symbolon* grecs permettant à deux contractants de se reconnaître réciproquement et d'ainsi tenir leur promesse. Nous avons commencé le jeu, il est désormais temps de lui trouver une issue.

Ce travail n'est qu'un morceau de ce Miroir brisé, une lucarne vers la réalité ouverte par le projet Babel [division de la Cellule] et la quête du Verbe.

Au sommet de la Tour indéfinie

Lorsque, harassés et mutilés, les sétantras et les myriadiens s'enfuirent de Myriade et des tempêtes acides qui la déchiraient, certains choisirent le chemin de la Tour indéfinie. Ils espéraient trouver dans l'étoile bleue une terre promise, où la Pierre du Désespoir Absolue n'aurait pas d'influence, et où ils pourraient vivre et rayonner en paix. La traversée fut longue et difficile, le vide n'ayant rien d'accueillant et exigeant bien des sacrifices pour le moindre pas en avant.

Grande fut leur déception lorsqu'ils arrivèrent sur ces lieux qui n'avaient de bleu que le nom. Sans même que l'Acide ne soit intervenu ici, rien ne semblait rayonner ; le temps ne s'écoulait pas comme il aurait dû, au fil des bonheurs et des malheurs, mais de manière mécanique et inexorable ; l'espace lui-même semblait irrémédiablement droit et rempli d'angles sur lesquels le regard et la peau se blessaient, le cercle était ici imparfait et ses harmonies étaient faussées par des nombres irrationnels. Des titans sourds et brutaux dévastaient ces lieux, des monstres que certains sétantras reconnurent pour être des enfants d'Aziliz. Mais ils n'avaient nul

part où aller et il leur fallu bien se résoudre à se couler dans ce décor, à s'y infuser et à composer avec ce qui passait ici pour des êtres vivants et des paysages.

Ils apportaient avec eux leurs écoles de foi, comme tous les exilés emportent dans leurs bagages leurs religions, leurs langues et leurs espoirs. Ils tentèrent de l'enseigner aux enfants d'Aziliz, aux pierres, aux plantes et aux animaux. Certains écoutaient, la plupart ne répondait point. Mais peu à peu, les sétantras enseignèrent le rayonnement aux plus éveillés et apprirent à nourrir leurs rêves, leurs sciences ou leurs amours. Ils formèrent des mystiques, des bêtes fantastiques et des bosquets sacrés. Et les sétantras aussi apprirent de ce nouveau monde. Loin du gouvernement centralisé de Mogosh, des écoles de foi sauvages naquirent – l'Or, le Lichen, l'Abîme... et cette liberté leur permis de s'épanouir de façon inattendue. Ils se prirent à espérer du retour de leur princesse qu'avec la distance ils avaient commencé à déifier. Ils se prirent à inventer des prophéties dans lesquels des héros viendraient restaurer l'ordre du monde et créer ici une nouvelle Myriade, afin que l'exil prenne enfin fin.

Mais ils n'avaient pas anticipé que leurs espoirs attireraient l'attention d'un dieu bien plus mauvais, un être de Néant pur, de pure hypocrisie et pure perversité. Un menteur. Lorsque le regard de Classiss se tourna vers eux, il décida d'enseigner aux enfants d'Aziliz toute la technologie glacée qu'il connaissait, toute la discipline obsédée dont il était capable et toutes les souffrances les plus abstraites que lui avaient enseignées ses précédentes vies. Il ne chercha pas à éliminer les sétantras, il poussa les humains à perpétrer ce génocide à sa place, sans remord et sans effort.

Et parce qu'on ne crée pas des prophéties impunément, des héros d'Aziliz advinrent.

Classiss, dieu immortel du Néant

Seigneur de l'aliénation, Classiss ne connaît des émotions que celles qui nient les autres. Angoisses, indifférence, colère, manipulation, hypocrisie... voilà les multiples voies par lesquelles l'envahisseur de l'étoile bleue sape les œuvres azilizéennes. Il est le maître du bruit et du désordre sans amour ; il n'est que cymbales. Depuis que son regard a franchi l'éther pour se poser ici, ce serpent enjôleur a su séduire et enrôler bien des enfants d'Aziliz dans son œuvre. Il est l'aliénation pure et chacune de ses actions ne cherche qu'à torturer ceux et celles qui rayonnent et résonnent. Ses chasseurs ont toujours attrapé les sétantras pour leur arracher les ailes, leur ôter leur suc vital et dérober leur immortalité. Aujourd'hui ses machines, ses institutions et ses idées savent faire de même avec les enfants d'Aziliz eux-mêmes, tant est grand le risque que parmi eux demeurent quelques fidèles de l'immortelle déesse de la Création.

Aziliz, déesse immortelle de la Création

À la fenêtre recélant
Le santal vieux qui se dédore
De sa viole étincelant
Jadis avec flûte ou mandore,

Est la Sainte pâle, étalant
Le livre vieux qui se déplie
Du Magnificat ruisselant
Jadis selon vêpre et complie :

À ce vitrage d'ostensoir
Que frôle une harpe par l'Ange
Formée avec son vol du soir
Pour la délicate phalange

Du doigt que, sans le vieux santal
Ni le vieux livre, elle balance
Sur le plumage instrumental,
Musicienne du silence.

Sainte
Stéphane Mallarmé

Sur l'étoile bleue, la princesse Aziliz est connue comme la déesse immortelle de la Création, que ses enfants nomment dans leur langage abrupt « Cécile », nom épïcène signifiant étymologiquement « l'Aveugle », et qu'ils fêtent le 22^{ème} jour de leur 11^{ème} mois. Dans leurs superstitions, elle est censée protéger les musiciennes et les musiciens, êtres de liens par excellence, fidèles du langage sans mots. Elle est l'incarnation du rayonnement, c'est-à-dire de la résonance secrète entre tous les êtres, des relations intimes de correspondance entre les choses, les symboles et les sentiments. Douce ou furieuse, évaporée ou sérieuse, arrogante ou rêveuse, elle parcourt les nuances de ces émotions et répond aux prières sincères qui lui sont adressées.

Les Joueurs

Peut-être le Jeu n'est-il pas assez pris au sérieux, pourtant c'est l'exercice de la liberté dans le cercle sacré de la fiction, c'est l'interface première grâce à laquelle la Cellule change le monde.

Voilà ce qui fait des Joueurs des fidèles en quête, des pèlerins – parfois inconscients de leurs rôles – mais des officiants néanmoins, d'un culte qui leur échappe et les dépasse de toutes part. Les Joueurs connaissent désormais toute l'importance de la philonite, métal de l'Amour Absolu, sève de l'Arbre de Babel, et savent qu'il leur faut la rassembler, la calciner, la purifier et la sublimer pour entrer ensuite dans d'autres fictions. Ce n'est qu'à ce prix qu'ils auront réellement réalisé le Cube.

Voici un fragment du Grand Œuvre à accomplir. Les Joueurs se rassemblent et dédient cette instant à Cécile – une offrande quel que soit sa forme est la bienvenue. Le plus souvent les enfants d'Aziliz restent entre eux, mais il arrive qu'un chien, une rose ou un nuage joue avec eux. Il est possible de jouer seul, si la solitude n'est pas trop pesante. Chacun prend sa resploïde, qui prend le plus souvent la forme d'un carnet et de quoi écrire. Au début, la resploïde est comme les enfants d'Aziliz soumis au règne de Classiss : vide et sans personnalité. Ils s'équipent pour sortir et s'en vont marcher. Ils déambulent, ils se promènent, ils vont. Un peu de fatigue ne nuit pas à la partie. Ils respectent le silence ou la musique. Certains peuvent jouer de la musique ou chanter,

parfois réciter des poèmes – tant que ça ne devient pas envahissant – mais ils ne prennent pas la parole. Les sétantras sont attentifs à ce recueillement et viendront à eux naturellement.

Lorsque l'un d'entre eux sent la présence d'un sétantra, il le contemple, quand bien même il reste encore invisible aux yeux des autres Joueurs. Il peut apparaître sous bien des aspects, naturels ou artificiels : un rayon de soleil, le modelé grumeleux du bitume, le plaisir du vent dans les aulnes, un souvenir nostalgique, un reste de rêve, une pure fantaisie immatérielle... Le Joueur tente de le décrire. Il parle de son école de foi, de ses éléments de sa personnalité, de son histoire (en particulier qui il était sur Myriade, qui il aimait et qui il est devenu ici), mais il ne cherche pas à le nommer ou à décrire avec des sens prosaïques – il risquerait de l'effaroucher. Les autres peuvent poser des questions et faire des propositions. Petit à petit ils le développent ; chacun sait qu'il n'y a pas de différence entre voir, croire, imaginer et se souvenir. Si les interprétations divergent, tentez de les réconcilier en vous rappelant que chacun ne se souvient pas forcément des mêmes aspects de ce sétantra ou n'en a pas vu les mêmes facettes.

Si l'un d'entre eux le désire, il peut accueillir le sétantra dans sa resploïde, et lui offrir refuge contre les attaques de Classiss en le notant, en le dessinant, en suggérant sa forme harmonique. La symbiose commence alors car le sétantra nourrit le Joueur et le Joueur nourrit le sétantra, chacun donnant vie, rayonnement et résonance à l'autre. Si personne ne l'accueille, le sétantra reprend son envol.

Puis les Joueurs reprennent leur marche et un autre peut faire part de ses visions. Il est possible d'accueillir une multitude de sétantra dans sa resploïde, elle n'a pas de fin.

Il est possible de se souvenir des amours entre les sétantras, y compris ceux qui ont repris leur envol ou qui se sont réfugiés dans une resploïde. Il est possible qu'un sétantra tombe amoureux d'un Joueur.

Les Joueurs rentrent lorsqu'il commence à se faire tard. Les Joueurs remercient à nouveau Cécile et le jeu se termine pour cette fois.

Entre deux parties, un Joueur peut prier Cécile en silence en se plongeant dans sa resploïde, en contemplant ses hôtes sétantra, et en les faisant vivre entre eux et en cherchant à saisir ce que cela signifient qu'ils l'aient choisi lui et pas quelqu'un d'autre.