

Jardins
des esprits

Auteur

Fabien Hildwein

Illustrations

Bodor Tivadar, yulianas
merrymuuu, Danussa
et Elina Li
depuis shutterstock.com

Relecture

Natacha Forel

Polices

AquilineTwo, par Manfred Klein
Playing Cards, par Ryan Neaveill
Cambria, par Jelle Bosma

ISBN: 978-2-9542610-5-8
Dépôt légal: janvier 2020



alcyon-jdr.com

Dans ces contrées, des esprits se lovent dans chaque pavé de la route. Chaque branche dans le vent résonne de leurs soupirs. Chaque geste quotidien est infusé par leur présence. L'invisible sature la trame du monde.

Mais, attirés ou créés par des drames anciens, des esprits sombres s'abattent parfois sur une famille ou une communauté pour la tourmenter. Pour y remédier, les maîtres des esprits voyagent de village en village afin de soigner et de reconstruire l'harmonie entre le monde matériel et le monde spirituel.

Une partie de *Jardins des esprits* raconte l'histoire de l'un d'entre eux et de son enquête patiente et attentive pour dénouer les relations intriquées d'une communauté et des esprits qui l'assaillent.

Jardins des esprits est un jeu de rôle pour deux participants ou participantes, en deux à quatre heures.

Il demande **de la patience et de l'engagement émotionnel**. Il vous faut disposer d'un temps et d'un espace dédiés à votre partie pour pouvoir pleinement vous immerger dans l'histoire que vous allez construire ensemble. Vous aurez également besoin d'un paquet de cartes à jouer et de quoi prendre quelques notes.

Sommaire

Toi et elle.....7

Un monde d'humains et d'esprits 11

1.Villages et paysages 11

2.Le culte rendu aux esprits 12

3.Les rôles des maîtres des esprits 13

4.Le respect dû aux maîtres des esprits..... 17

5.L'usage des rituels 18

6.Soigner et accompagner..... 20

Création du maître des esprits 21

Jouer à Jardins des esprits 27

1.Mise en place de la partie 27

A.Thèmes difficiles 27

B.Mise en place des cartes 28

2.Déroulement général de la partie 30

A.Lancer l'histoire..... 30

B.Révèle la préparation avec régularité !..... 30

C.Découvrir le lieu, retourner les cartes 32

3.Epreuves et résolutions 35

A.Nature d'une l'épreuve..... 35

B.Choisir la difficulté..... 36

C.Résolution 38

4.Conseils de jeu..... 40

A.Prenez votre temps..... 40

B.Encourage les descriptions 40

C.Prends les personnages au sérieux..... 40

D.Décris les émotions 41

E.Les personnages secondaires..... 42

F.Prenez soin l'un de l'autre 43

G.Faire vivre l'univers 43

5.Terminer la partie 43

6.Présenter le jeu 45

7.Prendre un apprenti..... 47

Création d'une préparation..... 49

1.Inspiration initiale 49

A.L'action d'un esprit..... 50

B.Le secret fondamental..... 51

C.Un thème général..... 55

2.Développement 56

A.Paysages et économie de la communauté..... 57

B.Problème de départ..... 60

<i>C.L'ensemble de l'histoire</i>	<i>60</i>
<i>D.Personnages, esprits, lieux et objets.....</i>	<i>60</i>
<i>E.La répartition des cartes</i>	<i>68</i>
<i>F.Les événements et épreuves possibles.....</i>	<i>69</i>
<i>G.Les thèmes difficiles de la préparation.....</i>	<i>70</i>
Exemples de préparations	73
1.L'enfant de la neige	73
2.La pluie sur les champs.....	82
3.Le chien rouge	88
4.Des voix parmi les arbres	97
5.Le sorcier des halliers	106
6.Les lacs du silence	115
7.Le moineau	122
Inspirations	133
1.Psychanalyse et ethnographie.....	133
2.Jeux de rôle.....	134
3.Romans et animes.....	135

Toi et elle

Jardins des esprits se joue à deux : toi et elle. Par convention, au long de ce texte, je te parlerai toujours à toi à la deuxième personne au masculin et je parlerai d'elle à la troisième personne au féminin (je l'appellerai aussi « ta partenaire ») ; j'utiliserai la deuxième personne du pluriel pour parler de vous deux, ensemble.

Durant une partie, toi et ta partenaire racontez ensemble comment un maître des esprits arrive dans une communauté et tente d'en soigner les habitants et les esprits qui les entourent. Ta partenaire ne raconte les actes que d'un seul personnage, que j'appellerai le « maître des esprits » au masculin, mais là aussi ce n'est qu'une facilité stylistique qui ne signifie rien quant à son identité de genre.

Je m'adresse d'abord à toi parce qu'il faut que tu connaisses ces règles et que tu les transmettes à ta partenaire. Il faut aussi qu'avant la partie tu aies lu ou écrit une préparation (c'est-à-dire la description d'une communauté et ses habitants : tu en trouveras des exemples à la fin de ce document). Au début de votre première partie, tu dois lui résumer progressivement l'ensemble des paragraphes jusqu'à *Création d'une*

préparation ; ils ont été rédigés dans ce sens et la section *Présenter le jeu* t'y aidera. Durant la partie, tu décris et dévoiles progressivement les éléments de la préparation : les lieux, les animaux, les esprits, les personnages et leurs actions et réactions face aux initiatives du maître des esprits interprété par ta partenaire.

Ta partenaire a la responsabilité de raconter les actions et sentiments du personnage principal, le maître des esprits. En particulier elle raconte ses efforts pour explorer le lieu et se lier à ses habitants afin de comprendre leurs problèmes. Elle invente et raconte les rituels auquel fait appel son maître des esprits.

« Tu » as plus ou moins les responsabilités et les propriétés d'un meneur de jeu dans certaines pratiques de jeu de rôle, tandis que « elle » correspond à peu près à ce qu'on appelle un joueur, mais ces correspondances ne sont pas exactes. Il ne s'agit que d'un repère. Vos rôles véritables dans le jeu sont précisés tout au long de ce texte. Si tu ne sais pas ce qu'est un meneur de jeu ou un joueur, tu peux passer outre cette remarque.

Concrètement la partie ressemble à une conversation guidée durant laquelle chacun parle à son tour, écoute l'autre, où parfois s'imposent des silences. L'histoire se construit par les allers-retours entre vous deux. Lorsqu'elle ne sait plus quoi faire, c'est à toi de lui apporter de nouveaux éléments, des événements perturbateurs ou encore faire prendre des initiatives aux personnages de la préparation. Lorsque tu ne sais pas quoi faire, tu lui demandes « et maintenant, que fait ton maître des esprits ? ».

Entre vous deux sont disposées des cartes à jouer, face cachée. Le choix et la disposition de ces cartes sont déterminés par la préparation de la partie. Chaque fois que ta partenaire en apprend plus sur la préparation, tu révèles la valeur d'une carte, pour marquer sa progression. A certains moments, appelés des épreuves, ta partenaire doit se souvenir de l'emplacement de certaines cartes, à ta demande. Si elle y parvient, le maître des esprits parvient aussi à avancer et à aider les habitants de la communauté.

La partie se termine lorsque l'ensemble des problèmes de la préparation ont été abordés de façon satisfaisante.





Un monde d'humains et d'esprits

Les maîtres des esprits œuvrent dans un pays de fiction, sans merveilleux apparent, fait avant tout de sociétés traditionnelles et agricoles. Présente cet univers au début de votre première partie à partir des paragraphes suivants.

1. Villages et paysages

Le monde de *Jardins des esprits* est fait de campagnes, de villages et de nature. La plupart de ses habitants vivent de la terre, cultivent leurs champs à la belle saison et confectionnent des objets d'artisanat durant l'hiver. Ces communautés entretiennent souvent des liens de solidarité et des relations commerciales avec leurs voisines les plus proches. Les quelques villes, plus riches, accueillent des marchés et des artisans renommés. La plupart des villages sont politiquement autonomes, mais plusieurs royaumes tentent de les prendre sous leurs coupes, de s'agrandir et de gagner en puissance. Ainsi, bien que la plupart des villages soient en paix, la guerre, la famine et les épidémies ne sont pas inconnues.

Ces sociétés restent dominées par le mariage hétérosexuel monogame et par des rôles de genre puissants. Celles et ceux qui s'en éloignent sont perçus avec méfiance, ou du moins avec interrogation et incompréhension.

2. Le culte rendu aux esprits

Les habitants de ce pays croient profondément et sincèrement dans l'existence des esprits et dans leur action sur le monde. D'après ces croyances, les esprits peuvent être bons, mauvais, malicieux, étranges ou indifférents, selon leurs actions. Ils peuvent être attachés à des animaux, des lieux, des objets, des plantes, des phénomènes météorologiques, des familles... Ils peuvent avoir une personnalité ou bien agir plutôt comme des forces de la nature ou des animaux. Ils peuvent aussi éprouver des sentiments et changer au même titre que des êtres humains.

Les esprits ne se présentent jamais directement, mais agissent toujours par l'intermédiaire d'une personne, d'un animal ou d'un phénomène naturel, qu'ils détournent de son comportement habituel. Lorsqu'un événement spectaculaire survient, lorsqu'un malheur frappe ou qu'au contraire une communauté se sent protégée, lorsqu'une personne agit soudain de façon

étrange ou reçoit des visions et des rêves trop spécifiques, c'est l'action des esprits qui est invoquée pour expliquer ces événements, à tort ou à raison. La plupart des communautés dressent des autels à un



esprit local et lui font des offrandes (nourriture, objets personnels, trouvailles dans la nature, œuvres d'art...) pour lui témoigner de la reconnaissance et se concilier ses bonnes grâces.

3. Les rôles des maîtres des esprits

Des maîtres et maîtresses des esprits voyagent de village en village, de communauté en communauté, pour soigner les esprits. Lorsqu'un esprit malin s'attaque à des personnes, les villageois se mettent en quête d'un maître des esprits, ou bien ce dernier se sent appelé vers les lieux où sévit l'esprit.

Il n'y a pas d'institution religieuse ou politique encadrant les maîtres des esprits : chacun est responsable de soi-même et doit se plier aux rôles qui sont traditionnellement attribués à leur profession. Un maître des esprits voyage le plus souvent seul, parfois accompagné de son apprenti. Le savoir de chaque maître provient de l'accumulation de rencontres et d'échanges avec d'autres maîtres et d'expérimentations autodidactes les plus diverses. Ce n'est pas un métier sans risque : il arrive que des esprits ou des êtres humains s'en prennent violemment à celui qui leur vient pourtant en aide.

Les maîtres et maîtresses des esprits sont tous et toutes des voyageurs, aussi différents que les fleurs du monde. Certains – toujours contraints de gagner leur vie – poursuivent leurs métiers d'antan, proposant leurs marchandises et leurs services en tant que colporteurs, herboristes, étameurs, vanniers ou rémouleurs, contant des histoires et écoutant les malheurs des villageois tout en pratiquant leur art. D'autres profitent de leurs errances pour se faire collectionneurs et cultivent leur

érudition en accumulant des herbes rares, des minéraux uniques ou même simplement les objets artisanaux ou naturels les plus exceptionnels. Des maîtres des esprits cherchent l'inspiration artistique dans leurs voyages, et profitent des haltes pour étendre un peu d'aquarelle ou pour composer quelques vers qu'ils offrent à la prochaine communauté qui les accueille. Enfin, beaucoup de maîtres et maîtresses des esprits mettent l'accent sur leurs rôles spirituels et religieux et se présentent comme des prêtres ou prêtresses paisibles, des exorcistes compatissants ou des nécromants carnavalesques entrant en transe pour parler aux esprits des défunts.

Les maîtres des esprits savent, grâce à leur apprentissage et leur expérience, que les esprits ne s'attaquent jamais aux êtres humains sans raison, et qu'ils sont toujours liés aux affaires humaines. Soigner les esprits, c'est donc aussi se mêler aux tensions de la communauté, c'est sonder son passé et ses secrets, et c'est entrer dans leur intimité avec compassion et humilité. Les maîtres des esprits savent que la distinction entre les actions des esprits et les actions humaines n'est pas toujours discernable : les esprits sont-ils attirés par les actions humaines ou au contraire les humains sont-ils déterminés par les esprits ? Les deux tout en même temps : agir sur les uns c'est toujours agir sur les autres. Ainsi il importe peu qu'un maître des esprits ait la foi ou pas, les actions des esprits se révèlent dans les actions des êtres humains.

Pour intervenir, un maître des esprits sait qu'il doit s'insérer dans la communauté et y passer du temps, de plusieurs jours à



quelques années. C'est en tissant des liens, en participant aux efforts communs et en apprenant à connaître les êtres humains, leur passé, les lieux, les animaux et les plantes sur place qu'il peut agir en profondeur. Bien qu'un maître des esprits soit toujours reçu avec respect et déférence, on attend de lui qu'il participe aux tâches habituelles de la communauté (même sans en être un spécialiste). Ces communautés reposent sur une grande solidarité, entretenue par des liens amicaux, familiaux et matrimoniaux anciens, il est donc courant d'aider ses voisins dans ces tâches.

TÂCHES QUOTIDIENNES À ACCOMPLIR

La pêche et la chasse ; la cueillette ; l'abattage dans les bois ; le travail aux champs, aux vergers ou aux potagers ; la surveillance et l'entretien des bêtes ; l'entretien des ruches et la collecte du miel ; la cuisine quotidienne ; l'éducation et le soin des enfants, en particulier ceux en bas âge ; la conservation des aliments sous forme de fromages, de produits secs, de confiseries (de sirop, de saumure, d'huile ou de vinaigre), de conserves ; la transformation des produits animaux (cuir, fromage, laine...) ; l'entretien et l'épandage du compost ou du fumier ; le lavage et le raccommodage des vêtements ; la confection des objets de la vie courante ; la construction et l'entretien des habitations (étanchéité des toitures, renforcement des murs, remplacement des éléments structurels usés, abîmés ou attaqués par la vermine...) ; l'entretien et le désengorgement des structures d'irrigation et des voies d'eau ; la conservation et la distribution des réserves des greniers ; l'entretien des routes et des chemins ; le défrichage ou le débroussaillage des zones abandonnées ou en jachère ; le recyclage et la destruction des déchets de toutes sortes.

Mais le statut et la fonction de maître des esprits supposent aussi d'accomplir des tâches plus complexes, touchant au sacré et au spirituel : aider un accouchement, nommer un nouveau-né, soigner les malades, consacrer un mariage, conduire des funérailles, bénir une tombe, bénir une récolte, bénir une demeure, sanctifier un autel dédié à un esprit, rendre la justice et apaiser les conflits, poser les fondations d'une nouvelle maison, voire d'un nouveau village. Dans de nombreuses communautés vivent des guérisseurs et guérisseuses, des sages-femmes, des herboristes, spécialisés dans ces tâches, mais ils donnent toujours la préséance au maître ou à la maîtresse des esprits et lui prêtent toute l'aide dont ils disposent.

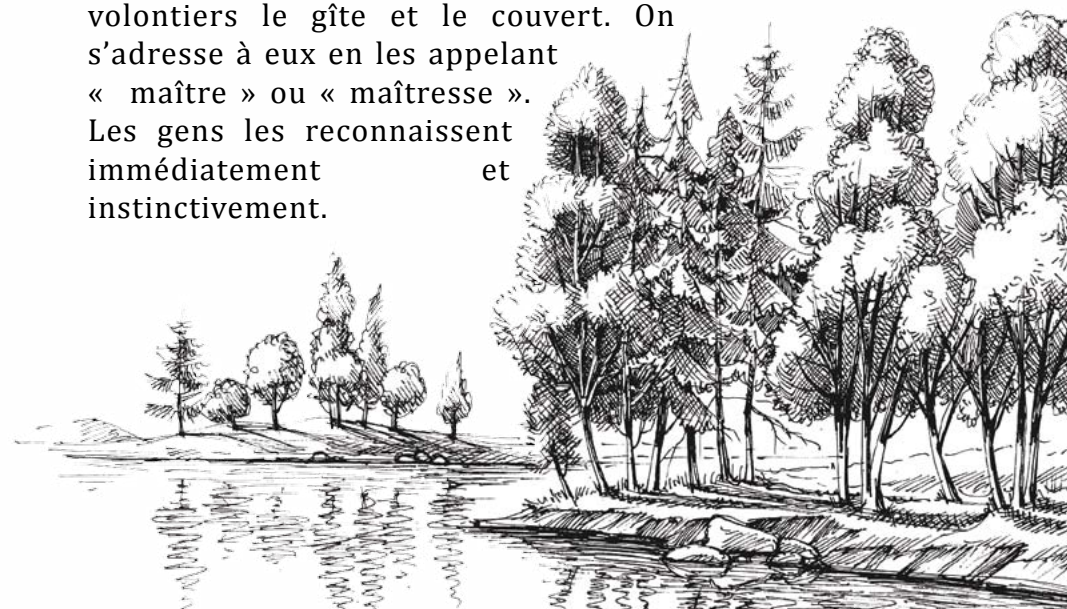
Une fois leur tâche accomplie, le lien avec la communauté est parfois tellement fort que certains maîtres des esprits ne reprennent pas leur route et restent dans la communauté qu'ils ont aidée, abandonnant ainsi leur statut et leur fonction. D'autres s'attachent à un puissant seigneur ou à une dame et n'aident plus le tout-venant, en se mettant au service de leur puissance sociale, militaire et économique, au risque de perdre de vue leur mission originelle.

Poussés par le désespoir ou la colère, ou motivés par des intérêts particuliers, certains maîtres invoquent volontairement des esprits

sombres et jettent des malédictions sur leurs adversaires. On les appelle alors des sorciers ou des sorcières. Mais déterminer qui pratique vraiment la sorcellerie reste sujet à de vigilantes interprétations : dans un conflit frontal, un maître des esprits qui s'est placé dans un camp est toujours un sorcier aux yeux de ses adversaires. De plus, l'injure de « sorcière » ou de « sorcier » permet de discréditer facilement une personne charismatique, trop indépendante ou aux revendications légitimes mais encombrantes. Certains maîtres des esprits revendiquent ouvertement le titre de sorcière ou sorcier, afin de marquer une rupture avec une communauté qui leur est devenue insupportable.

4. Le respect dû aux maîtres des esprits

Les maîtres des esprits sont *toujours* reçus avec respect, déférence et même amitié. Leur présence est perçue comme de bon augure et on les laisse agir avec confiance. Les portes leurs sont toujours ouvertes et on leur offre volontiers le gîte et le couvert. On s'adresse à eux en les appelant « maître » ou « maîtresse ». Les gens les reconnaissent immédiatement et instinctivement.



Lorsqu'un maître des esprits rencontre une personne qui résiste, qui doute ouvertement de ses compétences ou même du besoin de son intervention, c'est *toujours* que cette personne fait partie du problème et est affectée, d'une manière ou d'une autre, par l'action d'un esprit.

Le respect du statut des maîtres des esprits est même une obligation pour les rois et reines, qui leur doivent traditionnellement audience et bon accueil. Les esprits font partie intégrante du royaume et il serait mal vu qu'un monarque refuse d'y prêter attention.

5. L'usage des rituels

Les maîtres des esprits usent de rituels pour communiquer avec les esprits et agir sur eux et sur le monde. Deux règles fondamentales régissent leur usage :

1. Il n'y a pas de formes spécifiques ou uniques pour les rituels.
2. Lorsqu'ils cherchent à agir sur le monde, les rituels doivent inclure un membre volontaire de la communauté.

Les rituels peuvent prendre des formes infiniment variées. Il n'existe pas de règles générales pour en déterminer la forme, les ingrédients utilisés, les gestes mobilisés, les paroles prononcées, l'importance ou la régularité. Chaque maître des esprits développe ses propres rituels tout au long de sa carrière, selon les enseignements de son propre maître, ses propres découvertes empiriques, ses envies et sa personnalité, les symboles qui lui sont chers, les objets qu'il a sous la main,

les circonstances générales, les attentes de son public, etc. La force d'un rituel repose moins dans l'exécution d'une recette ou d'une technique, que dans l'art de signifier quelque chose de supérieur. Chaque maître des esprits a son propre style, jusque dans l'intensité de l'utilisation des rituels : certains en usent presque en permanence, d'autres préfèrent n'en faire qu'occasionnellement et en accroître l'intensité.

Les rituels peuvent avoir un très grand nombre d'usages différents, selon les besoins du moment. Cependant, deux grands types de rituels se dégagent : ceux pour communiquer avec les esprits et en apprendre sur eux, sur le monde et sur les villageois (par des visions, des rêves, des intuitions, des coïncidences, des prémonitions, etc.), et ceux pour agir sur les esprits, les humains et le monde. La deuxième catégorie regroupe encore un très grand nombre d'usages différents (bénir, invoquer, exorciser, guérir, venir en aide, etc.) mais qui ont tous en commun une règle fondamentale : il est impossible de les mener à bien sans la participation volontaire ou au moins la présence volontaire d'un ou plusieurs membres de la communauté. Par exemple, si un maître des esprits exorcise un esprit seul, l'exorcisme échoue nécessairement ; ce n'est que si un membre de la communauté est présent que l'exorcisme peut réussir (et plus ils sont nombreux et se sentent concernés par l'esprit, plus cette chance de réussite augmente).

Dit autrement : si un rituel cherche à apprendre quelque chose sur le monde, il n'a pas besoin de l'aide d'autrui ; si au contraire il cherche à agir sur le monde, au moins un membre de la communauté doit nécessairement y participer de son plein gré.

Il existe des usages secondaires aux rituels. Un maître des esprits peut exécuter un rituel par politesse, par exemple pour remercier ceux qui l'accueille en bénissant leur maison ; ce rituel est inefficace et chacun le sait parfaitement, mais il est apprécié néanmoins, car le maître des esprits conforte ainsi son rôle social. Les rituels de protection – pour empêcher un esprit d'entrer dans un village par exemple – existent également, mais un esprit persévérant parvient toujours à les contourner, quelle que soit la compétence du maître des esprits.



20

6. Soigner et accompagner

Le plus souvent, l'action d'un esprit maléfique est liée à un secret ancien, des non-dits fondamentaux ou des émotions enfouies. Les découvrir et les exposer fait partie du travail d'un maître des esprits, mais ce n'en est que la moitié. Encore faut-il parvenir à aider ceux qui souffrent à accepter la réalité de ce qu'ils ont commis ou subi, et à ainsi exorciser les esprits qui les hantent. Les rituels ainsi que les conversations intimes y contribuent grandement. L'essentiel est alors de s'accorder pleinement le temps de la guérison.

Création du maître des esprits

Au début de la partie, vous devez créer ensemble un maître des esprits. Si elle a déjà joué, ta partenaire peut aussi reprendre un maître des esprits déjà créé lors d'une partie précédente.

Pour le créer, elle doit répondre à quelques questions que tu lui poses (cinq à six est largement suffisant). En fonction des réponses qu'elle te donne, tu lui précises un ingrédient ou objet de rituel que son maître des esprits possède dans son sac.

Laisse-toi aller dans ta réponse, la première image qui te vient est la bonne même si le lien n'est pas toujours évident. Si tu le peux, préfère des objets ayant une grande valeur symbolique, que le maître des esprits peut ainsi facilement réutiliser dans ses rituels. Sont particulièrement les bienvenues : les instruments de musique, du matériel pour écrire, peindre, coudre ou pour allumer un feu.

Voici quelques questions courantes :

- Quel était le métier de ton maître des esprits avant qu'il ne prenne cette fonction ?
- Qui était le maître des esprits qui l'a formé ?
- Pourquoi est-il devenu maître des esprits ?
- Qu'est devenue sa famille ?
- Comment gagne-t-il sa vie ordinairement ?
- A-t-il été affecté par la guerre ?
- A quoi ressemble son village ou sa communauté d'origine ?
- A quoi ressemble ton maître des esprits de prime abord ?
- Quelle est sa couleur préférée ?
- Quelle est sa période de l'année préférée ?
- Quel est son animal fétiche ?
- Quelle est sa matière préférée ?
- Raconte-moi un rêve récurrent de ton maître des esprits.

Il n'est pas obligatoire de donner un nom à son maître des esprits ; vous trouverez une liste de noms de personnages dans la partie sur la création de préparations.



Voici un exemple de création de personnage, tiré d'une partie réelle. Fabien est toi, elle est Natacha.

FABIEN : Quel était son métier avant de devenir maîtresse des esprits ?

NATACHA : Couturière

FABIEN : Ta maîtresse des esprits a dans son bagage du matériel de couture

FABIEN : Qui était son maître ?

NATACHA : Une femme qui venait une fois par an dans le village et qui s'appelait Orme.

FABIEN : Elle possède un vieil almanach.

FABIEN : Quelle est sa matière préférée ?

NATACHA : Le lin.

FABIEN : Elle possède des bandelettes qui servent dans les rites funéraires.

FABIEN : Quelle est sa période de l'année préférée ?

NATACHA : L'hiver.

FABIEN : Elle possède une fiole d'eau d'un glacier.

FABIEN : Pourquoi est-elle devenue maîtresse des esprits ?

NATACHA : Son atelier a brûlé à cause d'un esprit.

FABIEN : Elle possède un morceau de charbon conservé dans un linge : c'est tout ce qui en reste.

Natacha ajoute aussi que son personnage possède un herbier riche mais qui peut toujours être complété. Plus tard dans la partie, la maîtresse des esprits de Natacha trouve une pointe de lance rouillée et l'ajoute à son bagage.

A tout moment, ta partenaire peut ajouter d'autres ingrédients ou objets, sans avoir à justifier de leur origine. Son personnage peut aussi en collecter durant l'histoire (en cueillant des herbes dans les champs, en récupérant les osselets d'une carcasse d'animal, en taillant une flûte dans une branche, etc.). Ces ingrédients et objets servent d'inspiration aux rituels de la partie. Elle peut noter toutes ses réponses sur une feuille ou les garder dans sa mémoire. Ainsi, si elle n'éprouve pas le besoin de noter autre chose, elle peut jouer les mains libres. Ta partenaire peut prendre des notes comme elle le souhaite durant la partie à l'exception notable de l'emplacement des cartes (voir plus loin) pour lesquels elle doit faire un effort de mémoire.

Le bagage du maître des esprits peut contenir des objets les plus divers :

- Des provisions : des lambeaux de yack séchés et emballés dans du tissu ; un bocal de légumes en saumure ; des fruits secs ; une gourde d'eau parfumée avec des herbes ; une fiasque d'alcool fort ; du thé pimenté en poudre ; des harengs saurs ; des champignons secs enfilés sur une ficelle ; des légumes frais enrobés dans du riz ; des tubercules couverts de terre ; des œufs durs donnés par un fermier compatissant ; du fromage sec à l'arôme puissant ; des aromates venus de loin ; des petits pains rassis aux graines ; des gâteaux au miel et aux amandes ; une fiole d'encre de seiche ; un bocal de confiture ; une conserve sans étiquette et jamais ouverte ; un pot de moutarde pour cacher le goût des viandes gâtées ; une bouteille d'huile de sésame ; quelques

grains de poivre ; un gros sac de riz sauvage ; de la menthe séchée ; du tabac à priser ; un pain de sucre ; des tomates frites ; une tête d'ail.

- Du matériel pour le voyage : une couverture pour les nuits froides ; un sac de couchage coloré ; de la corde pour l'escalade ; un morceau de savon durci ; une serviette éponge qui sent les pieds ; un petit couteau à découper ; un briquet à amadou ; une théière en fonte ; un gobelet de métal bosselé ; un bol pour mendier et manger ; un bâton de marche ayant appartenu à un ami ; une petite passoire rouillée ; quelques assiettes ébréchées récupérées dans une maison en ruine ; une carte fautive et chiffonnée ; une boussole affolée ; des bandages et de l'alcool ; un couteau à dépecer entaillé.
- Le bagage lui-même : un sac de marin tout en longueur ; un havresac usé jusqu'à la corde ; un manteau aux poches profondes ; une valise en cuir ; quelques motifs pastels ; une cassette cadenassée et décorée de gravures.
- Des vêtements : un long cache-poussière en patchwork ; un chapeau à larges bords pour écarter la pluie ; une ceinture porte-outils, mais sans outils ; des chaussures épaisses à bouts ronds, aux lacets cassés ; une veste matelassée qui perd son rembourrage ; une chapka fourrée ; un galurin piqué d'une plume ; des chaussettes jamais portées ; des moufles effilochées.
- Des objets abandonnés, ramassés çà et là ou fabriqués : une clé calcinée ; un cœur de bœuf percé d'épingles conservé dans un bocal ; une flûte brisée ;

un peu d'ambre gris ramassé sur une plage il y a longtemps ; une poupée de paille ; un livre au dos cassé dans une langue inconnue ; un boulier en base sept ; un fragment de fossile ; une loupe de verre coloré ; une dague sacrificielle émoussée ; des pigments ocre ; du sel d'exorcisme ; une émeraude taillée ; les éclats d'un vitrail brisé ; du bois flotté ; un morceau de cuir de sanglier ; des perles malformées ; une peau de phoque trouée ; les molaires d'un chameau ; de la poudre d'os ; le dernier mouchoir d'un mort ; un éclat de silex ; un morceau de borne kilométrique ; une plaque de lichen vert ; les dents de lait d'un enfant ; une balance d'un marchand malhonnête ; des lunettes cerclées de fer ; une bourse de menue monnaie ; des cordes de guitare ; une poignée de plumes noires ; un fil-à-plomb.



Jouer à Jardins des esprits

1. Mise en place de la partie

La mise en place de la partie se déroule en deux étapes : le choix de la préparation et la mise en place des cartes.

A. Thèmes difficiles

Avant la partie, tu choisis une préparation qui te plaît (il y en a plusieurs à la fin de ce document) ou que tu as créée, et que ta partenaire ne connaît pas : elle ne l'a ni lue ni jouée et elle n'en connaît pas les enjeux. Veille à ce que tu puisses bien assumer les thèmes difficiles de la préparation, puisque tu vas devoir incarner des personnages qui en sont victimes ou responsables.

Lis ces thèmes difficiles à ta partenaire. Elle prend le temps de réfléchir et décide si elle est prête à traiter ces thèmes durant la partie ou si elle préférerait les éviter. Dans ce deuxième cas, tu dois choisir une autre préparation et recommencer jusqu'à ce qu'elle accepte. Il s'agit d'un mécanisme de sécurité émotionnelle : pour elle, ça lui assure de ne pas devoir s'investir dans des

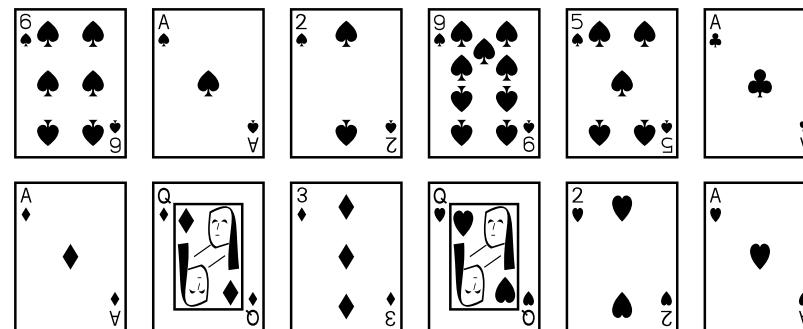
situations douloureuse, tandis que pour toi tu circonscris ce que tu vas dévoiler, c'est-à-dire que tu dis aussi ce qu'il n'y a *pas* dans ta préparation (si je dis que les thèmes difficiles sont « Incendie et meurtre », il est clair qu'à aucun moment tu ne sous-entends que le problème touche aux violences sexuelles, par exemple).

Dans tous les cas, son maître des esprits a ces mêmes informations à propos du lieu où il se rend. Lorsque les maîtres des esprits voyagent, les esprits murmurent à leurs oreilles où l'on a besoin d'eux, et ils choisissent de répondre à l'appel ou de passer leur chemin.

B. Mise en place des cartes

Une fois qu'elle a donné son accord pour la préparation, tu mets en place les cartes entre vous, sur une table ou sur toute surface plane. Tu les disposes tel qu'indiqué dans la préparation, face cachée. Ta partenaire ne doit pas voir leur valeur. Si elle ne le sait pas déjà, explique-lui que chaque carte correspond à un personnage, un esprit, un lieu ou encore un objet important dans la préparation.

Il faut qu'elle sache que la valeur des cartes n'est pas arbitraire. Par exemple, en supposant que vous jouiez avec un jeu classique de 52 cartes, un personnage sera le plus souvent représenté par une figure (Roi, Dame, Valet), tandis qu'un esprit, un lieu ou un objet sera représenté par des valeurs chiffrées. Un As ou une valeur chiffrée élevée représente souvent un esprit, un lieu ou un objet de grande importance. Une valeur chiffrée peut aussi être utilisée pour la symbolique du nombre qu'elle porte (par exemple un Deux pour des alliances). Un Joker représente souvent un personnage, un esprit, un lieu ou un objet d'importance, mais central ou isolé dans la préparation.



Les cartes partageant une même couleur partagent aussi des caractéristiques communes, selon les choix de l'auteur de la préparation. Par exemples, des cartes d'une même couleur sont toutes alliées les unes aux autres. Autre exemple de code de couleur : le Pique représente le nœud du problème, le Cœur représente ce et ceux qui cherchent à le résoudre, le Trèfle représente ceux qui en souffrent et le Carreau représente ceux qui cherchent à en profiter. Toute une symbolique peut à chaque fois être dérivée de chaque couleur. De même, la disposition des cartes peut être signifiante : les cartes proches les unes des autres sont souvent liées, la carte au centre peut avoir une importance supérieure.



2. Déroulement général de la partie

A. Lancer l'histoire

L'histoire débute généralement par ta description en panorama du village et du pays qui l'entoure. Le maître des esprits y parvient au terme d'un long voyage, qu'il soit guidé ici par un des villageois ou qu'il y vienne de sa propre initiative, attiré là par les suggestions des esprits. Tu demandes à ta partenaire ce que son maître des esprits fait et elle te raconte comment il aborde les habitants. Petit à petit, tu dévoiles la préparation, elle y réagit en racontant les actions de son maître des esprits. L'histoire se noue ainsi, au travers des allers-retours entre elle et toi.

B. Révèle la préparation avec régularité !

30 Ta préparation est là pour être révélée. Révèle-en les différents éléments dans l'ordre que tu souhaites, mais *fais-le*. Ne laisse jamais ta partenaire tourner en rond, prends les devants. Saisis les opportunités qu'elle t'offre pour lui donner des informations.

La seule limite à cela est de ne pas submerger ta partenaire avec des informations. Utilise ces révélations pour rythmer l'histoire et pour relancer son enquête quand tu sens que cette dernière ralentit.

Il y a de nombreuses façons pour toi dans l'histoire de donner ces informations :

- en réponse aux efforts du maître des esprits décrits par ta partenaire pour en apprendre plus ;
- spontanément par des personnages, qu'ils révèlent l'information volontairement ou par erreur ;
- un personnage qui garde un secret cherche toujours une bonne raison ou un bon moment pour s'en délester auprès du maître des esprits et obtenir ainsi son aide ;
- durant des rêves ou des visions, qu'ils soient provoqués par un rituel ou pas ;
- à cause de coïncidences (par exemple le maître des esprits explore un lieu et découvre un objet important, abandonné là) ;
- le maître des esprits, en se rendant d'un lieu à un autre, se perd et arrive là où tu as besoin qu'il soit pour lui faire une révélation
- tu peux confirmer ou infirmer les déductions que fait ta partenaire à voix haute ;
- tu peux raconter comment le maître des esprits comprend quelque chose soudainement, à partir d'éléments disparates ;
- ou simplement, tu saisis une opportunité, durant les échanges avec ta partenaire, pour en révéler plus sur le personnage, l'esprit, le lieu ou l'objet avec lequel elle interagit.

Plus généralement, transmets ces informations lorsque ça te semble naturel au sein de l'histoire que vous racontez.



C. Découvrir le lieu, retourner les cartes

Explique à ta partenaire ou rappelle-lui le déroulement général de la partie. A mesure que son maître des esprits explore la préparation et en apprend les secrets, ta partenaire en apprend aussi plus sur les cartes, de deux manières différentes :

1. lorsque son maître des esprits en apprend sur le sujet d'une des cartes de la préparation, tu lui désignes quelle est cette carte ;
2. lorsque son maître des esprits se lie avec le sujet d'une des cartes de la préparation, tu révèles la carte correspondante en la retournant avant de la remettre face cachée.

Ces informations sont nécessaires pour remporter des épreuves (voir plus loin). Ta partenaire n'a pas le droit de les noter et doit faire appel à sa mémoire pour s'en souvenir.

Ce que signifient « *en apprendre sur* » et « *se lier à* » dépend de ta propre sensibilité. En ce qui me concerne, je suis accommodant concernant « *en apprendre sur* » : dès que le maître des esprits a rencontré et discuté un peu avec un personnage, a entendu parler d'un esprit, parcouru un lieu ou trouvé un objet, je désigne la carte correspondante ; cela montre aussi que le personnage, l'esprit, le lieu ou l'objet n'est pas anodin.



Cependant, je suis plus exigeant concernant « *se lier à* » : il s'agit du cœur même du jeu que de s'intéresser aux personnages, de faire preuve d'empathie avec eux et de chercher à comprendre ce que signifient les esprits, les lieux et les objets de la préparation et en quoi ils sont liés. Pour te guider, voici quelques exemples d'actions qui, surtout quand elles sont cumulées, justifient de montrer l'envers d'une carte.

Pour un personnage de la communauté :

- faire preuve d'empathie avec le personnage et ses souffrances ;
- avoir découvert l'ensemble des problèmes auxquels fait face le personnage ;
- comprendre le point de vue, la logique interne ou les croyances du personnage, y compris si elles sont aberrantes ou si d'autres souffrent par sa faute ;
- passer un bon moment avec un personnage ;
- aider un personnage à accomplir ses tâches journalières ;
- être en conflit ouvert avec le personnage (en particulier en ayant découvert l'ensemble des problèmes auxquels fait face le personnage) ;
- mettre un personnage face à ses contradictions (en particulier en ayant compris son point de vue, sa logique interne ou ses croyances).

Pour un esprit :

- avoir compris les besoins ou les motivations de l'esprit ;
- être entré en contact avec l'esprit en rêve ou dans une vision ;

- discuter avec l'esprit, lorsque c'est possible ;
- être témoin des agissements directs de l'esprit ;
- faire des offrandes significatives, pertinentes et renouvelées à l'esprit ;
- dresser un autel à l'esprit ;
- découvrir les liens de l'esprit avec des personnages, des lieux et des objets du monde matériel.

Pour un lieu :

- explorer le lieu ou y passer du temps ;
- effectuer des rituels de sanctification sur le lieu ;
- dormir sur le lieu ;
- transformer le lieu, y construire quelque chose, l'améliorer ou le dévaster ;
- découvrir les liens du lieu avec des personnages, des esprits et des objets.

Pour un objet :

- avoir appris l'histoire complète de cet objet ;
- faire usage de l'objet ;
- modifier l'objet en l'embellissant, en l'améliorant, en le détériorant, etc. ;
- découvrir les liens de l'objet avec des personnages, des esprits et des lieux.

Il est souvent plus facile – mais moins intéressant du point de vue de l'histoire – de retourner une carte d'un objet ou d'un lieu que d'un personnage.

3. *Épreuves et résolutions*

A. Nature d'une l'épreuve

Durant la partie certaines actions du maître des esprits se distinguent des autres parce qu'elles comprennent un enjeu important pour l'histoire et testent sa compétence ; de plus, leur résultat est toujours incertain. On les appelle des « épreuves ». C'est à toi de faire attention à ces actions et de les identifier, mais la tension dans l'histoire devrait être suffisante pour que tu t'en rendes compte. Une épreuve peut survenir à ton initiative ou à celle de ta partenaire, selon l'évolution de l'histoire.

En voici quelques exemples :

- le maître des esprits cherche à exorciser un esprit ;
- le maître des esprits cherche à guérir un personnage malade ;
- le maître des esprits cherche à faire admettre sa culpabilité à un personnage ;
- le maître des esprits cherche à faire prendre conscience à un personnage des souffrances qu'il a subies ;
- le maître des esprits cherche à réconcilier deux personnages ;
- le maître des esprits cherche à lever la malédiction sur un personnage, un lieu ou un objet ;
- le maître des esprits cherche à échapper à la violence d'un personnage ou d'un esprit.

Les épreuves ont toujours comme objectif d'agir sur un personnage, un esprit, un lieu ou un objet. Les épreuves ne servent jamais à obtenir des informations, même si une résolution d'épreuve peut être l'occasion d'en apprendre plus sur la situation.

La préparation envisage les épreuves les plus évidentes, mais d'autres, imprévues, peuvent survenir dans la partie.

La résolution d'une épreuve peut prendre la forme d'un rituel, agissant sur un personnage, un esprit, un lieu ou un objet. Dans ce cas-là, puisqu'il s'agit d'un rituel pour agir, au moins un membre de la communauté doit volontairement y participer pour qu'il soit efficace, selon les règles qui régissent les rituels. Mais note bien qu'un rituel n'est jamais nécessaire pour résoudre une épreuve, il y a souvent d'autres solutions, en particulier la discussion personnelle.

36

Mettez-vous d'accord rapidement sur ce que recouvre l'épreuve, quel est son enjeu et comment le maître des esprits tente de résoudre la situation.

B. Choisir la difficulté

Puis tu choisis la difficulté et tu l'annonces à ta partenaire. La difficulté est une série de couleurs et/ou une carte spécifique que ta partenaire doit retrouver de mémoire en retournant les cartes. Elle retourne autant de cartes que le nombre de couleurs ou de cartes à retrouver.

Plus le nombre de couleurs et de cartes à retrouver est élevé, plus la difficulté est grande.

La préparation te suggère une difficulté en lien avec l'action, à la fois selon la grandeur de la difficulté mais également selon les thèmes de la préparation. Par exemple si le Cœur représente la guérison et l'empathie dans la

préparation, soigner un personnage pourrait exiger de trouver du Cœur. Même sans connaître toutes les cartes, ta partenaire peut deviner à quelle couleur appartient une carte dont elle connaît déjà le personnage, esprit, lieu ou objet, en réfléchissant aux thèmes de la préparation.

Par exemple :

« Pour exorciser l'esprit des éboulis, il faut que tu trouves une carte de Trèfle et une carte de Pique. »

« Pour échapper à la tempête déclenchée par l'esprit rôdeur, il faut que tu trouves la carte de cet esprit. »

« Pour aider le charpentier à vaincre sa peur, il faut que tu trouves une carte de Cœur et la carte du charpentier. »

Tu peux modifier la difficulté s'il te semble que la difficulté est trop grande ou si tu veux éviter d'imposer un trop grand hasard dans la résolution de l'épreuve. Inversement, certains joueurs préfèrent des difficultés élevées afin que la possibilité de l'échec soit bien présente et que le jeu demande un plus grand effort de mémoire et de concentration. Ajuste en fonction de tes envies.

37

Si ta partenaire n'a pas encore assez d'informations pour réussir l'épreuve et doit reposer entièrement sur le hasard pour l'emporter, c'est sans doute qu'elle n'a pas encore assez exploré la préparation, que l'épreuve n'a pas beaucoup de sens (comment exorciser un esprit qu'on ne connaît pas ?) et donc qu'il lui faut encore explorer et se lier aux personnages, esprits, lieux et objets de la préparation.

C. Résolution

Ta partenaire désigne et retourne les cartes. Elle peut en retourner exactement autant que le nombre de cartes à obtenir.

Si elle obtient toutes les couleurs ou les cartes de la difficulté, son action est pleinement réussie. Si elle n'y parvient pas, son action échoue ou ne réussit pas entièrement (c'est-à-dire qu'elle réussit, mais avec des conséquences négatives). Dans les deux cas, c'est toi qui décides et décris comment cela arrive, avec ses ajouts et suggestions. Tu peux interpréter les échecs en fonction des cartes qui n'ont pas été retournées ou au contraire qui ont été retournées à tort ; par exemple si ta partenaire a retourné un personnage que tu n'avais pas demandé, il peut intervenir pour faire échouer l'épreuve ou être une victime collatérale de l'épreuve.

Concernant les cartes, deux conséquences peuvent avoir lieu suite à une épreuve :

1. Si, à la suite d'une réussite ou d'une réussite partielle, tu estimes qu'un personnage est entièrement tiré d'affaire, c'est-à-dire que le problème de la préparation ne l'affecte plus grâce à l'action du maître des esprits, tu peux retourner définitivement la carte. Durant les prochaines épreuves, ta partenaire peut utiliser la couleur de cette carte pour remplir les critères de la difficulté. De même pour un esprit (par exemple s'il est exorcisé ou s'il est soigné), un lieu (purifié, dont on a compris tous les secrets, etc.) ou un objet (mis au jour, remis à sa juste place, etc.). Tu peux faire ceci pour plusieurs cartes si cela te semble pertinent. N'oublie pas qu'un personnage qui n'est pas affecté par un problème

cherche toujours à aider le maître des esprits et lui donne toutes les informations dont il dispose, sans oublier sa reconnaissance pour l'avoir aidé.

2. Si, au contraire, à la suite d'un échec ou à cause des conséquences d'une réussite partielle, tu estimes qu'un personnage ne peut plus s'en sortir, qu'un objet est brisé ou définitivement perdu, ou encore qu'un lieu est inaccessible, tu peux retirer la carte de la table, elle n'est plus accessible et tu ne peux plus donner d'information sur elle.

Prenez du temps pour décrire les conséquences d'une guérison d'un personnage, d'une prise de conscience bouleversante, ou encore d'un rituel éprouvant. Ces choses-là prennent plus de temps que de retourner une carte et méritent que vous vous y attardiez.



4. *Conseils de jeu*

A. Prenez votre temps

Jouer à *Jardins des esprits* prend du temps et demande de la patience. D'après mon expérience, les premières cartes ne sont pas retournées avant le premier tiers de la partie, l'ensemble des enjeux de la préparation est explicite vers la moitié de la partie et les premières épreuves n'ont pas lieu avant le deuxième tiers. Dans la fiction aussi vous pouvez faire des ellipses de plusieurs jours, voire plusieurs semaines pour refléter la lenteur du processus de guérison. C'est dans le temps investi auprès des personnages, des esprits, des lieux et des objets de la préparation que se créent les liens et que le jeu trouve tout son sens.

B. Encourage les descriptions

N'hésite pas à demander à ta partenaire de décrire les actions de son maître des esprits, à lui demander de détailler ses gestes et à préciser comment il emploie chaque objet. Vous avez du temps : mettez-le à profit. Tu mets ainsi ses efforts créatifs en valeur, et vous vous concentrez sur la signification de ces gestes : cela leur confère une valeur symbolique, qui est essentielle pour les rituels.

C. Prends les personnages au sérieux

Prends les personnages et leurs émotions au sérieux. Chacun d'entre eux a des motivations solides pour agir comme il ou elle le fait, même si elles sont irrationnelles ou perverses. Ne prends pas de distance ironique envers les personnages, même les fumiers. Chaque personnage

est traversé de tension et d'affects qui le font souffrir et qu'il te faut t'approprier pour réagir sincèrement aux actions du maître des esprits. Cela suppose de t'impliquer personnellement dans les personnages, d'y mettre de tes propres affects et sentiments, et donc d'être vulnérable et éventuellement affecté par l'histoire et la situation. C'est précisément le cœur du jeu et de la relation que tu construis avec ta partenaire : en t'impliquant pleinement, tu lui donnes aussi l'opportunité de jouer son maître des esprits pleinement, c'est-à-dire d'un personnage qui prend soin des autres.



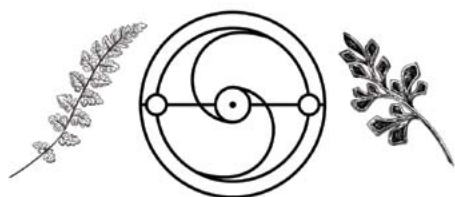
D. Décris les émotions

Autant que possible, décris les manifestations physiques et comportementales des émotions plutôt que de les dire ou de les annoncer.

Concentre-toi sur ce que le maître des esprits voit ou entend : ses interlocuteurs se frottent les mains nerveusement, font silence, le fixent du regard ou au contraire évitent de le regarder, ils sourient, ils élèvent la voix, ils s'avancent ou se replient sur eux-mêmes, leurs yeux se mouillent ou se ferment à demi, ils rient, ils sanglotent... Il vaut mieux dire « il serre les poings, se crispe et monte le ton » plutôt que « il se met en colère ». Laisse ta partenaire juger de l'émotion : la partie y gagne beaucoup en finesse.

Ce n'est pas toujours possible : notre langage nous force à connoter les faits et certaines émotions sont trop subtiles pour être décrites aisément. Donc ne te formalise pas si tu n'y arrives pas toujours, mais fais-y attention pour les émotions fortes et univoques.

Dans cette optique, évite aussi de trop « jouer » les émotions, décris-les simplement et elles n'en auront que plus de force. Des intonations ou des façons de parler sont les bienvenues, mais à nouveau les émotions fortes et univoques gagnent à être décrites plutôt que jouées. Le cabotinage est l'ennemi de *Jardins des esprits*.



42

E. Les personnages secondaires

Si un personnage, un esprit, un lieu ou un objet n'a pas de carte, c'est qu'il est secondaire et tu dois le signaler à ta partenaire pour qu'elle ne cherche pas à retourner une carte qui n'est pas là.

Pour autant, cela ne veut pas dire qu'il est sans effet ou sans importance sur l'histoire. Au contraire : à cause des problèmes qui les rongent, beaucoup des personnages principaux opposent une résistance d'une manière ou d'une autre au maître des esprits ; cela peut être reposant et même vivifiant pour la fiction de faire intervenir un personnage extérieur au problème, ouvert, prêt à aider et à soutenir le maître des esprits. C'est parfois parmi eux que le maître des esprits trouve un nouvel apprenti.

F. Prenez soin l'un de l'autre

Jardins des esprits vous demande un certain engagement émotionnel et une certaine concentration sur des sujets parfois difficiles. Prenez soin l'un de l'autre et faites attention aux affects de l'autre. Si l'autre vous semble en difficulté, faites une pause et demandez-vous réciproquement si tout va bien. En sachant que l'autre veille sur soi, il est aussi plus facile d'explorer pleinement ses sentiments et émotions.

G. Faire vivre l'univers

Pour faire vivre l'univers, veille à décrire deux éléments importants :

- décris le passage du temps et la course du soleil dans le ciel, qui rythme la vie des villageois ;
- décris la nourriture que les villageois offrent au maître des esprits, et ce qu'elle signifie sur leurs sentiments et leur situation économique.

43

5. Terminer la partie

Plusieurs événements peuvent mener à la fin de la partie. Dans la fiction, vous avez chacun le sentiment que l'histoire est arrivée à un terme satisfaisant, que le maître des esprits a accompli sa mission, qu'il a échoué, ou encore qu'il s'agit d'un résultat en demi-teinte. Dans la réalité, il se peut aussi que vous ayez suffisamment joué ou bien l'un d'entre vous doit repartir. Dans tous les cas, vous devriez vous rendre compte naturellement du moment où la partie doit s'arrêter.

Avant de tout ranger et de vous séparer, racontez encore un épilogue. Prenez encore une dernière fois votre temps. Il est important de raconter les conséquences des actions du maître des esprits, de la même manière qu'après une guérison ou un exorcisme il ne faut pas abandonner immédiatement les personnes concernées. S'il a réuni des amants séparés, peut-être va-t-il les marier ? S'il a apaisé un conflit, comment les différentes parties se réconcilient-elles ? Si un personnage a vécu un exorcisme traumatisant, comment s'en remet-il ? Souvent il reste des tâches matérielles ou rituelles à accomplir, quelles sont-elles ? Il se peut aussi que, plutôt que de repartir sur les routes à la recherche d'autres esprits à guérir et communautés à aider, le maître décide d'abandonner sa fonction et de rester dans cette communauté, pour quelques temps ou indéfiniment. C'est à ta partenaire d'en décider.

44

Enfin, prenez le temps de discuter encore de la partie et de vos impressions, d'échanger sur ce qui vous a plu ou déplu et de votre ressenti ici et maintenant. Si certains moments vous ont paru forts ou intenses, discutez-en. Si certains thèmes ou certaines scènes ont été trop difficiles à décrire et à jouer ensemble, exprimez-le. Ecoutez ce que l'autre a à vous dire et réfléchissez-y pour vos prochaines parties.



6. Présenter le jeu

Pour présenter rapidement le jeu lors de la première partie, voici ce qu'il est essentiel de transmettre (et qui correspond à un résumé de tout ce qui a été dit jusqu'ici). Il s'agit là du minimum que doit connaître ta partenaire pour pouvoir jouer.

1. *Jardins des esprits* est un jeu qui demande de la patience et de l'engagement émotionnel.
2. Contexte fictionnel
 - a. L'histoire se déroule dans un monde préindustriel, où la plupart des gens vivent dans des villages et vivent de l'agriculture et de l'élevage.
 - b. Les maîtres des esprits vont de village en village pour soigner les esprits et les humains. Les uns et les autres sont inextricablement liés.
 - c. Tout le monde croit à l'action des esprits sur le monde, en particulier pour les phénomènes ou comportements exceptionnels.
 - d. Pour agir, le maître des esprits doit s'intégrer à la communauté, y travailler et s'intéresser à ses membres.
 - e. Les maîtres des esprits sont toujours accueillis avec respect : si quelqu'un ne manifeste pas ce respect ou doute de leurs capacités, il fait forcément partie du problème.
 - f. Un maître des esprits peut employer toutes sortes de rituels, dont la forme ne dépend que de lui. Les rituels pour communiquer avec les esprits ou pour obtenir des informations sur le monde sont sans

45

contrainte. Les rituels pour agir sur les esprits ou sur le monde doivent nécessairement impliquer un membre volontaire de la communauté.

g. Il ne suffit pas de découvrir les secrets de la communauté, il faut aussi aider ses membres à y faire face.

3. Déroulement de la partie

a. Avant la partie, tu as choisis une ou plusieurs préparations que tu as investies.

b. Tu annonces les thèmes difficiles de la préparation ; ta partenaire décide si elle peut les aborder ou non. Si elle les refuse, tu prends une autre préparation et vous recommencez.

c. La partie se déroule comme une conversation dans laquelle ta partenaire raconte les initiatives, actions et réactions de son maître des esprits et tu racontes les initiatives, actions et réactions des personnages et esprits, et tu décris l'environnement.

d. Ta partenaire sait que tu révèles progressivement les différents éléments de la préparation, mais que c'est aussi à elle de raconter les efforts du maître des esprits pour se mêler aux membres de la communauté.

4. Usage des cartes

a. Lorsque le maître des esprits en apprend sur un esprit, un personnage, un lieu ou un objet important de la préparation, tu montres la carte correspondante à ta partenaire.

b. Lorsque le maître des esprits se lie à un esprit, un personnage, un lieu ou un objet important de la préparation, tu retournes la carte correspondante avant de la remettre face cachée.

c. Lorsque le maître des esprits est confronté à une épreuve, tu indiques la difficulté à ta partenaire, c'est-à-dire les cartes qu'elle doit retrouver de mémoire. Si elle les retrouve, l'action est pleinement réussie, sinon elle échoue ou n'est que partiellement réussie. Dans tous les cas, c'est toi qui racontes le résultat de l'épreuve.

d. Ni la valeur ni la couleur ni l'emplacement de chaque carte ne sont arbitraires.

5. La partie se termine lorsque l'essentiel des enjeux ont été traités.

7. Prendre un apprenti

Durant la partie, le maître des esprits peut prendre un apprenti, il suffit que les deux y consentent. Il peut s'agir d'un personnage central de la préparation ou d'un personnage secondaire. C'est une relation exclusive (un maître ne peut avoir qu'un seul apprenti en même temps) et forte puisque l'apprenti s'engage à suivre son maître durant ses pérégrinations et à apprendre ainsi à ses côtés. C'est une relation intense qui peut durer des années – beaucoup de maîtres des esprits accomplis gardent de très bons contacts avec leur ancien maître ou maîtresse.

Tu joues le disciple, en plus de toutes tes autres tâches. Son apprentissage se joue sur plusieurs parties : il demeure auprès du maître des esprits aussi longtemps que nécessaire. Il peut aussi quitter le maître des esprits

s'il est en désaccord avec lui et le renier – toutes les relations maître/disciple ne sont pas harmonieuses, loin de là. Tant qu'il est avec lui, le disciple apporte son aide à son maître, lui rend des services, l'interroge sur ses choix et ses décisions, lui fait part de ses propres expériences passées et cherche à apprendre par lui-même. On dit parfois qu'une relation maître/disciple réussie « crée un esprit » : c'est que chacun cherche à comprendre l'autre intimement et à nouer une relation forte, qu'elle soit intellectuelle, amicale, amoureuse ou d'autres natures encore.

Lorsque le disciple commence son apprentissage, vous devez le créer comme on crée un maître des esprits, mais cette fois elle prend ton rôle et inversement : elle te pose des questions, tu y réponds et elle te dit ce que le disciple a dans son sac. Tu dois tenir ce sac à jour, le remplir des trouvailles du disciple et en faire occasionnellement profiter le maître des esprits dans ses rituels.

C'est à ta partenaire de décider quand le disciple est fin prêt et se soumet à sa dernière épreuve, qui consiste à aider un village par lui-même, avec l'intervention minimale de son maître. Ta partenaire crée alors une préparation selon les règles normales et vous la jouez en échangeant vos places. Tu joues le disciple qui cherche à résoudre cette préparation et elle joue son maître des esprits, qui commente les progrès de son élève. A l'issue de cette épreuve, le maître des esprits décide si son disciple est prêt ou non à devenir un maître des esprits à part entière. Si c'est le cas, racontez comment il lui transmet ses derniers secrets et l'intronise lors d'un ultime rituel.

Création d'une préparation

Les préparations de *Jardins des esprits* sont conséquentes et demandent un important travail en amont. Il n'y a pas de méthode simple de création, mais plutôt une structure générale destinée à ouvrir des espaces créatifs et à anticiper tes besoins durant la partie. Inspire-toi aussi des préparations existantes, qui représentent des exemples éprouvés.

1. Inspiration initiale

Ecrire une préparation peut prendre du temps, non pas tant pour rédiger que pour trouver la bonne inspiration initiale. Commence avec un de ces trois éléments, qui te mènera ensuite aux deux autres :

- A. L'action d'un esprit
- B. Le secret fondamental
- C. Un thème général, porteur d'enjeux

A. L'action d'un esprit

L'action d'un esprit peut être psychologique, physique ou sociale.

Lorsqu'elle est **psychologique**, elle se manifeste par des comportements inhabituels des personnes concernées par l'esprit, qui peuvent par exemple devenir muettes, amnésiques, somnambules, apathiques, irritables, phobiques, obsessionnelles, incapables d'accomplir des tâches jusque-là simples pour elles, au point que leurs comportements et attitudes étranges puissent être perçues comme des interventions spirituelles, voire des possessions.

Lorsqu'elle est **physique**, l'action d'un esprit se manifeste par des accidents répétés ou des catastrophes inexplicables : les gens tombent trop souvent des hauteurs, les disparitions se multiplient dans un bois réputé hanté, la même maladie se répand aux humains, au bétail, aux récoltes et aux provisions, les vergers ne donnent plus que des fruits pourris, des coulées de boue dévastatrices envahissent les rues...

Lorsqu'elle est **sociale**, elle tient aux relations qu'entretiennent les habitants du village, le plus souvent dans un conflit où toute discussion est impossible, ce qui entraîne les deux parties à se diaboliser en s'accusant mutuellement de sorcellerie ; et en effet, il peut être tentant pour les villageois de prier les esprits de semer les malheurs sur leurs ennemis. Le langage ne fonctionne plus pour se comprendre, mais exclusivement pour se séparer. L'action des esprits peut être liée à l'ostracisme d'une personne, accusée d'être possédée ou aussi de pratiquer la sorcellerie.

De façon générale, ce qui au début semblait n'être que des coïncidences acquiert du sens lorsqu'on l'attribue à l'action d'un esprit ; la coïncidence est d'autant plus forte lorsque l'action des esprits est symboliquement liée à leur origine : il semble naturel qu'un esprit tourmenteur empêche de dormir ceux qui n'ont pas la conscience tranquille ou de rendre malade de l'estomac celui qui a planté son couteau dans le ventre de son frère.

B. Le secret fondamental

Au centre de la plupart des préparations, il y a un secret que les habitants du village ignorent ou, au contraire, veulent protéger. Ce peut être aussi une vérité inacceptable que l'on préfère méconnaître volontairement, quelque chose de caché dans l'histoire ou un mensonge que l'on se répète parce qu'affronter la vérité serait trop dur.

Pour m'inspirer, je m'appuie sur des thèmes qui me touchent personnellement. Non seulement je suis ainsi capable d'en rendre toute la richesse et la complexité plus facilement que si elles ne me concernaient pas, mais en plus je sais que la partie sera d'autant plus prenante pour moi.

Le **cœur du problème** peut prendre différentes formes.

La plus courante est sans doute une forme de violence commise par quelqu'un, qu'il s'agisse d'une violence physique (un meurtre, un suicide, une mort par accident), d'une violence sexuelle (un viol, des agressions, du harcèlement, de l'inceste) ou d'une violence affective (ostracisme, rumeurs, mensonges qui coupent la victime du reste de la communauté). Le coupable peut avoir de bonnes justifications pour avoir eu recours à la violence.

Ce cœur peut aussi être un deuil impossible, c'est-à-dire l'impossibilité d'accepter une perte ou un changement inévitable, et être ainsi bloqué dans un passé qui n'existe plus, sans pouvoir se projeter vers l'avenir. L'objet du deuil n'est pas nécessairement la mort ou la disparition d'une personne aimée, ce peut être aussi :

- une relation impossible : l'autre ne m'aime pas comme je le voudrais, on nous empêche d'être ensemble, nous nous sommes aimés mais ce n'est plus le cas ;
- la disparition passée ou prochaine de toute une communauté à cause d'une guerre, d'un génocide, ou simplement l'épuisement des ressources naturelles qui annonce un départ de ces lieux ;

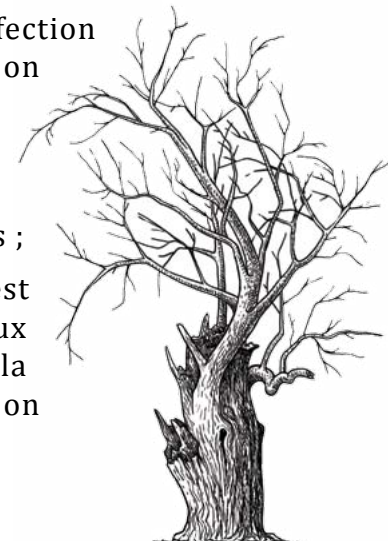
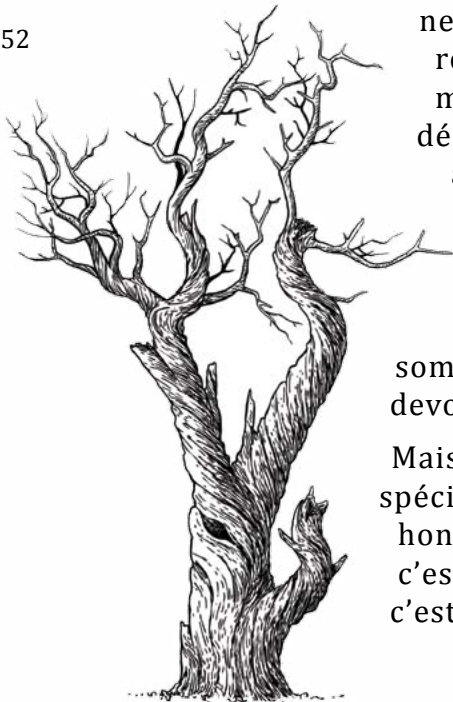
- le renoncement à une part de son existence : à cause d'un accident je ne peux plus être le charpentier respecté que j'étais ; je dois m'occuper de cet enfant non-désiré et je ne peux plus prendre autant de responsabilités que je le souhaitais ; nous n'avons pas réussi à nous implanter dans ces lieux comme nous l'avions espéré quand nous sommes arrivés là et nous allons devoir repartir en arrière...

Mais ce qui pose problème plus spécifiquement, ce n'est pas l'acte honteux ou la situation inacceptable, c'est plutôt le **secret** lui-même, c'est-à-dire que personne ne trouve

la force ou les moyens d'y faire face et de tenter de la réparer ou du moins de permettre à chacun de l'accepter. Il est impossible de regarder la vérité en face et il est ainsi impossible d'aller vers le deuil, le pardon, la compassion ou l'acceptation. Avec le temps, les non-dits s'accumulent, la honte et le ressentiment pourrissent et finissent par sourdre sous des formes imprévues.

Les meilleures préparations sont celles dans lesquelles les **raisons** d'ignorer ce secret sont les plus compréhensibles et ne s'enferment pas dans des stéréotypes. Ce peut être par exemple :

- la culpabilité d'avoir commis un acte, de l'avoir laissé faire ou d'en avoir été le complice par faiblesse, par intérêt ou par amour ;
- la peur de se confronter à la personne responsable, en particulier si elle est puissante et/ou violente (un cas de maltraitance parentale peut être connu de tous les membres de la famille, mais personne n'ose dénoncer la situation par peur de s'opposer au parent abusif) ;
- par amour, admiration ou affection pour la personne coupable on préfère détourner les yeux ;
- pour conserver la paix au sein de la communauté plutôt que de remuer de vieux problèmes ;
- devoir reconnaître que l'on n'est pas aussi bon, fort et courageux qu'on le pensait, ou que la communauté dans laquelle on



vit n'est pas aussi parfaite qu'on l'espérait, malgré tous nos efforts : parfois un idéal peut devenir singulièrement toxique ;

- la difficulté à prendre en charge les fautes de ses parents et de ses ancêtres : lorsqu'un génocide a été perpétré et qu'on en profite indirectement, comment ne pas être affecté ?
- l'ignorance simplement – mais tout en ressentant très bien que tout le monde cache quelque chose d'essentiel.

Plus complexe encore sont les **justifications** (fausses) que se donnent les personnes pour ne pas affronter un secret dont elles connaissent l'existence :

- la plus courante est la minimisation du problème, sous forme de fausse indifférence (« ce n'est pas si grave »), de rationalisation (« moi je sais comment ça s'est passé »), ou encore de cruauté (« bien fait pour lui ») ;
- se défaire de sa responsabilité, soit pour diverses raisons (« nous étions jeunes », « j'étais fatigué », « j'avais d'autres choses en tête », etc.) soit en la faisant porter à quelqu'un d'autre (« il n'avait pas à se comporter ainsi », « elle a toujours été bizarre », etc.) ;
- prétendre qu'il n'y a pas de solution, aussi modeste soit-elle et que par conséquent il vaut mieux tout oublier ;
- en faisant appel à un faux principe moral, notamment la loyauté ou une promesse faite il y a bien longtemps.

L'action des esprits peut être directement liée à ce secret : en tentant d'éviter de se confronter à la réalité des choses, les habitants au contraire ne font qu'aggraver la situation en attirant des esprits mauvais.

C. Un thème général

Une troisième approche pour créer un village peut aussi être de se saisir d'un thème général et de construire à partir de cela. Un bon point de départ peut être une question sociale, politique ou économique, pas nécessairement très complexe mais qui engendre des tensions sociales, matérielles ou psychologiques insupportables.

Des crises de grande ampleur comme la guerre, les épidémies et la famine mettent souvent en place des situations hautement conflictuelles, parce que la nourriture se fait rare et que les espaces vivables sont de plus en plus convoités, ce qui crée de violentes tensions matérielles et humaines. Chacune de ces situations peut être le point de départ d'une préparation : tous les hommes d'un village se sont enrôlés avec enthousiasme dans les armées du roi ; la famine impose de demander de l'aide à une autre communauté ; des déplacements de population (déportation, mouvements de réfugiés, colonisation forcée, etc.) créent des tensions sur l'eau et l'accès aux terres arables ; les épidémies suscitent des mesures d'exclusion et de séparation violentes, y compris au sein des familles et des communautés.

Mais bien d'autres thèmes peuvent être explorés, y compris à l'échelle du village, voire d'une famille. Une communauté recluse pour des raisons spirituelles peut abriter bien des tensions sur la question du rapport à



la foi et à l'idéal, sur la relation aux esprits eux-mêmes, sur l'importance du rapport aux étrangers... Les rôles de genre et leur possible subversion peuvent représenter également une source de conflit touchant directement aux rôles familiaux et à la vie en communauté. Les conflits entre deux communautés, souvent enracinés dans des relations anciennes et complexes, peuvent aussi fournir des situations riches et intenses.



2. Développement

La structure des préparations telle qu'elle se présente aujourd'hui est apparue à forces d'essais-erreurs. A partir de l'idée initiale, j'en remplis les différentes catégories, approximativement dans cet ordre :

56

- A. Les paysages et l'économie de la communauté en question
- B. Le problème de départ : pourquoi le maître des esprits est attiré ici, ce qui correspond souvent aux actions de l'esprit
- C. L'ensemble de l'histoire contient souvent, sans s'y limiter, le secret de la communauté
- D. Les éléments majeurs : personnages, esprits, lieux et objets, qui correspondent aux cartes de la préparation
- E. La répartition des cartes
- F. Les épreuves possibles
- G. Les thèmes difficiles de la préparation

Une fois que tu as terminé d'écrire ta préparation, déplace les thèmes difficiles en première position, puisque tu dois les présenter à ta partenaire lorsque vous commencez la partie, en même temps que le paysage et le problème de départ. Durant la partie elle-même, tu n'as besoin sous les yeux que des points D et E (éléments majeurs et répartition des cartes).

A. Paysages et économie de la communauté

Réfléchis aux paysages, au climat et à l'économie du village. Cela ouvre une foule de questions, par exemple :

- A quoi ressemblent les quatre saisons ? Comment le paysage change-t-il à chaque moment ? Comment les villageois vivent-ils selon la saison ?
- Au quotidien, le temps est-il plutôt clément ou plutôt rude ?
- Quelles contraintes le climat exerce-t-il sur les villageois ? Comment font-ils face au froid, à la chaleur, à la sécheresse, aux inondations, aux orages, à la neige, au vent ?
- De quelles ressources (forêt, bétail, cours d'eau, cultures, ressources minières...) les villageois disposent-ils ? Comment l'utilisent-ils ?
- Comment la production de produits agricoles ou de produits artisanaux est-elle organisée ? Y a-t-il des personnes spécialisées dans une tâche spécifique ?
- La plupart des villages ne vivent pas en autarcie. Quelle part de la production est utilisée par le village et quelle part est revendue ? Comment écouler sa marchandise ? Font-ils appel à un réseau de

57

colporteurs, vont-ils aux marchés d'autres villages, vendent-ils tout annuellement à une caravane marchande... ?

- De quoi se nourrissent les villageois au quotidien ?
- Le village est-il plutôt riche ou pauvre ?
- Quelles tensions ou inégalités cette économie crée-t-elle dans le village ? Qui est plus riche, qui est plus puissant grâce à cette organisation économique ? Qui emporte les décisions en cas de conflit ?
- Comment les conflits habituels sont-ils réglés ?
- Comment les décisions pour l'ensemble du village (travaux, récoltes, répartition des ressources...) sont-elles prises et par qui ?
- Qui remplit les fonctions de guérisseur ? Qui s'occupe des accouchements, de l'éducation sexuelle ou des questions de contraception ? Qui s'occupe de l'éducation des enfants ?
- Le village est-il célèbre pour un lieu particulier ?

Inutile d'y répondre point par point, mais chacune d'entre elles amène des réponses qui approfondissent le village et lui apportent des spécificités.

Sans y passer un temps excessif, cette étape n'est pas non plus à négliger. Ce n'est pas qu'un décor d'arrière-plan, ce sont aussi les préoccupations matérielles premières des personnages de la préparation et ce sont parfois des sources de conflits profonds.

EXEMPLES DE LIEUX PARTICULIERS

Des cultures en terrasses, un cercle de pierres levées dédiées aux esprits, une imposante roue à aubes alimentant des moulins et des forges, des réseaux de grottes, un jardin d'herbes médicinales, une source d'eau dans une région aride, une mine d'argent, une forge, des haras, la production de tissus et de teintures, une ancienne statue à l'origine inconnue, la présence d'un artisan renommé, des ruines majestueuses, un barrage qui contribue à l'irrigation de la région, un carrefour de routes marchandes, une forêt hantée, des sources d'eaux chaudes, un four à verre, la fabrication odorante de cuirs de qualité, des marais salants, des eaux poissonneuses, une petite garnison de soldats royaux, la fertilité de ses terres grâce aux volcans actifs proches, la durabilité des conserves issus des vergers.



B. Problème de départ

Le problème de départ est la raison pour laquelle les esprits ont attiré le maître des esprits ici, ou ce pour quoi il a été invité par les habitants du village. Le plus souvent il s'agit de l'action de l'esprit et de son interprétation première par les villageois, qui est rarement l'histoire complète ; c'est souvent une vision partielle et subjective, qui sert ceux qui la racontent. Le problème de départ sert d'amorce à la partie et décrit comment les différents personnages de la préparation se positionnent vis-à-vis des difficultés qu'ils rencontrent.

Pour le maître des esprits, c'est le coup d'envoi de la partie et il lui donne de quoi initier ses recherches, c'est donc très important pour ta partenaire.

C. L'ensemble de l'histoire

L'ensemble de l'histoire reprend la situation en entier, en y ajoutant ce qui est omis ou déformé dans le problème de départ. Notamment, il contient les secrets majeurs ou la situation que certains villageois ignorent ou préfèrent ignorer. Il retrace les différents événements qui mènent à l'action de l'esprit et aux problèmes que rencontrent le village. Il contient aussi le lien entre les actions humaines et les actions des esprits.

D. Personnages, esprits, lieux et objets

Cette partie-là de la préparation est centrale, puisqu'il s'agit des êtres avec lesquels le maître des esprits interagit principalement et auxquels il doit le plus s'intéresser.

Une préparation consistante contient une petite dizaine de personnages, esprits, lieux ou objets. Neuf est un bon chiffre, puisque les cartes sont faciles à poser en un carré de trois par trois. Tu peux en préparer avec plus de cartes, mais outre que cela te demandera plus de travail, la longueur de la partie progresse exponentiellement avec le nombre de cartes. Douze est vraiment un maximum.

Les **personnages** sont en général les cartes les plus importantes d'une préparation. C'est en eux que s'incarnent les tensions de la situation, ils doivent y faire face et ne parviennent pas à affronter les secrets enfouis autour d'eux ou en eux.

Pour les créer, réfléchis à la façon dont un personnage est affecté directement par la situation générale créée précédemment :

- en quoi souffre-t-il de la situation ?
- en quoi profite-t-il de la situation ?
- en quoi est-il responsable de la situation ?
- en quoi cherche-t-il à s'opposer à la situation ?

Donne-lui une bonne raison de le faire pour ne pas l'enfermer dans des rôles trop définis ou trop manichéens. Les personnages ont commis des actes mauvais pour de bonnes raisons ou des actes bons pour de mauvaises raisons. Ils ne se limitent pas aux rôles tutélaires de la victime, du bourreau ou du sauveur, ou bien à des rôles de genre, comme la veuve éplorée, le vieux sage, le chef du village, la femme tentatrice, etc. Pour se sortir de leurs problèmes, ils ont pris des initiatives qui ont encore compliqué la situation, voire l'ont aggravée.



Pour chaque personnage réfléchis aux *émotions* et *sentiments complexes* que cette situation suscite en lui. Il peut héberger des sentiments contradictoires et ne pas savoir comment les concilier, notamment à cause de sa position vis-à-vis du secret qui entoure le cœur du problème. Il ne s'agit pas de préparer des dilemmes ou des choix moraux auxquels le maître des esprits devrait faire face durant l'histoire : il n'est pas là pour juger, mais pour soigner et guérir les autres. Et le propre d'une guérison réussie c'est de parvenir à faire vivre ensemble des aspects contradictoires d'une personnalité ou à faire vivre ensemble des personnes prises dans des situations conflictuelles complexes. Cette ambiguïté des personnages crée de la résistance dans la situation et approfondit à la fois l'effort à fournir et l'intensité émotionnelle de la partie.

62

Une autre façon d'aborder le même problème est de te demander ce désire le personnage dans cette situation précise : que veut il obtenir pour lui-même de la part des autres ? Et en quoi ce désir entre-t-il en conflit non seulement avec ce que veulent les autres personnages et esprits, mais aussi avec ce dont le personnage a profondément *besoin* pour guérir ?

Pour finir, donne une ou deux *activités quotidiennes* à accomplir à chaque personnage, qui peuvent être liées

- à son rôle social (un forgeron nettoie sa forge, forge ses produits et les vend, ferre des chevaux, achète du métal, embauche un apprenti...),
- à ses relations au sein de la communauté (s'occuper des personnes qui comptent pour lui, rendre visite à des amis, passer du temps à échanger des ragots...),

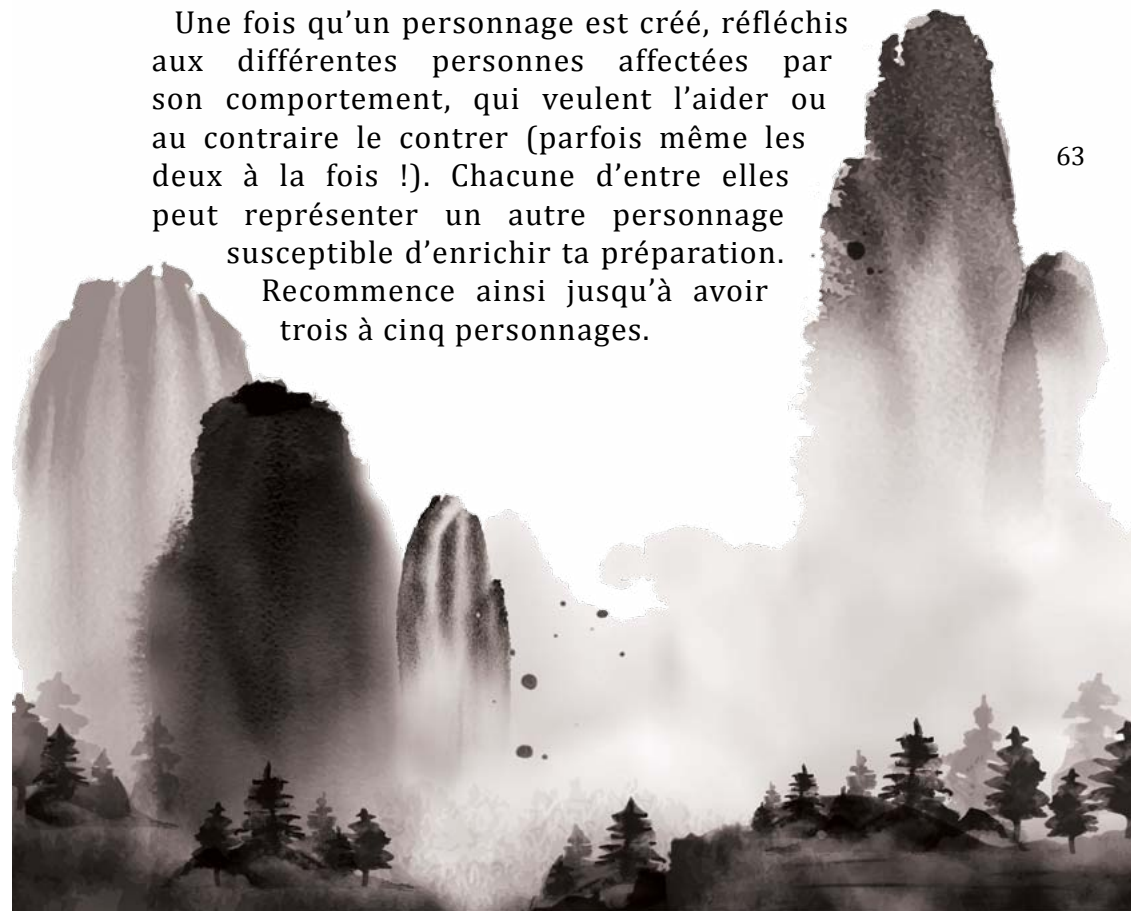
- à ses tâches domestiques (ramasser des champignons pour le repas du soir, nettoyer son âtre, s'occuper de son potager...), à ses habitudes (une passion pour un instrument, des promenades quotidiennes, le plaisir simple de fumer paisiblement...),
- ou à ses tentatives maladroites pour faire face aux tensions qui l'habitent (comme un meurtrier repentant qui ferait des cadeaux aux membres de la famille de sa victime pour obtenir leur pardon de force, quitte à les inquiéter et les effrayer).

Ainsi, en cours de partie, les personnages ont une vie et ne sont pas simplement là à attendre que le maître des esprits daigne s'intéresser à eux.

Une fois qu'un personnage est créé, réfléchis aux différentes personnes affectées par son comportement, qui veulent l'aider ou au contraire le contrer (parfois même les deux à la fois !). Chacune d'entre elles peut représenter un autre personnage susceptible d'enrichir ta préparation.

Recommence ainsi jusqu'à avoir trois à cinq personnages.

63



NOMS DE PERSONNAGES

Acacia ~ Acajou ~ Achillée ~ Aconit ~ Agave
Ail-des-ours ~ Airelle ~ Ajonc ~ Aloès ~ Amande
Amanite ~ Amaryllis ~ Ambre ~ Anémone
Artichaut ~ Arum ~ Asperge ~ Asphodèle
Azalée ~ Bambou ~ Banane ~ Bégonia
Bois de rose ~ Boisseau ~ Bolet ~ Bosquet
Bougainville ~ Bouleau ~ Bourgeon ~ Branche
Broussin ~ Bruyère ~ Cactus ~ Cajou ~ Calice
Camélia ~ Campanule ~ Canne à sucre
Canneberge ~ Canopée ~ Capucine ~ Cèdre
Ceps ~ Cerfeuil ~ Cerise ~ Chardon ~ Charmille
Châtaigne ~ Chêne ~ Chèvrefeuille ~ Chiendent
Chou ~ Cime ~ Cirse ~ Clématite ~ Coco
Cœur d'Arbre ~ Coing ~ Colchique ~ Concombre
Conifère ~ Coquelicot ~ Corolle ~ Crocus
Cyclamen ~ Cyprès ~ Cytise ~ Dahlia ~ Digitale
Dragonnier ~ Drosera ~ Ebène ~ Ecorce ~ Encens
Epicéa ~ Epiphyte ~ Erable ~ Etamine
Euphorbe ~ Fenouil ~ Feuillage ~ Feuille ~ Figue
Fleur ~ Fougère ~ Fragrance ~ Framboise
Frêne ~ Fuchsia ~ Genêt ~ Gentiane ~ Géranium
Ginko ~ Glaïeul ~ Glycine ~ Goémon ~ Gomme
Graine ~ Graine ~ Grume ~ Gui ~ Hellébore
Hibiscus ~ Hortensia ~ Houblon ~ Houx ~ If
Immortelle ~ Iris ~ Jacinthe ~ Jasmin ~ Jonquille

Kiwi ~ Laitue ~ Lavande ~ Liane ~ Lichen
Liège ~ Lierre ~ Lignée ~ Lilas ~ Liondent
Lis ~ Liseron ~ Loupe ~ Lys ~ Magnolia
Mandragore ~ Marguerite ~ Marronnier
Mélèze ~ Menthe ~ Merisier ~ Micocoulier
Mousse ~ Muguet ~ Mûre ~ Myosotis ~ Myrtille
Ophrys ~ Narcisse ~ Néflier ~ Nénuphar
Nœud ~ Noisette ~ Noix ~ Noyau ~ Noyer
Obsidienne ~ Œillet ~ Orchidée ~ Orme
Oxalis ~ Palissandre ~ Palmier ~ Pâquerette
Pastel ~ Pensée ~ Pépin ~ Pétale ~ Peuplier
Piment ~ Pimprenelle ~ Pin ~ Pissenlit ~ Pistil
Pivoine ~ Plantin ~ Poire ~ Pois ~ Pois de senteur
Poivre ~ Pollen ~ Pomme ~ Pommier ~ Prairie
Prêle ~ Primevère ~ Prunier ~ Queue-de-Cerise
Racine ~ Raiponce ~ Ramin ~ Ramure
Renoncule ~ Résine ~ Rhizome ~ Rhododendron
Ronce ~ Rose ~ Roseau ~ Rosier ~ Salade
Salsepareille ~ Sapin ~ Saule ~ Saxifrage
Sciure Sépale ~ Sequoia ~ Serre ~ Sève
Soldanelle ~ Sorbier ~ Sphaigne ~ Teck ~ Thuya
Tige ~ Tilleul ~ Tomate ~ Tonka ~ Tonnelle
Tourbe ~ Trèfle ~ Tremble ~ Tronc ~ Truffe
Tulipe ~ Valériane ~ Varech ~ Vigne vierge
Violette ~ Volubilis ~ Yucca

A force d'écrire des préparations, je me suis rendu compte que mes personnages étaient souvent des variations autour de certains archétypes :

- Le personnage compatissant et qui est là pour aider les personnages souffrants, soit qu'il cherche à les aider par sympathie, soit que lui-même ait déjà connu et survécu à cette souffrance. Ces personnages permettent de présenter facilement la situation à travers leurs yeux ; il n'est pas difficile de révéler ce personnage, qui demande simplement à être écouté.
- Le personnage qui aggrave la situation par son propre aveuglement et contribue ainsi à son malheur et à celui des autres parce qu'il refuse d'affronter ses sentiments, sa culpabilité ou la souffrance qu'il a encaissée.
- Le personnage directement responsable de la situation pour son propre profit mais qui demeure néanmoins désagréablement humain et empathique.
- Le personnage ayant saisi le secret fondamental mais se trompant de solution et qui aggrave ainsi la situation.
- L'enfant ou l'adolescent qui a hérité de la situation et qui, sans en être responsable, doit y faire face et prendre parti.

A toi de juger si tu souhaites t'en inspirer.



Les **esprits** n'ont pas besoin d'être aussi nombreux que les personnages. Un ou deux suffisent. C'est leur action et leur présence qui met en branle la situation et la relance. Réfléchis à la façon dont ils sont connectés à la situation. A cause de leur nature même d'esprits, il n'est jamais clair s'ils sont la cause ou la conséquence de la situation, mais ils y sont intrinsèquement liés. Peut-être souffrent-ils de cette situation, à leur manière. Réfléchis à la forme qu'ils prennent le plus souvent (un animal, un phénomène météorologique, un lieu exceptionnel, etc.), ou aux actions qui leur sont attribuées (des accidents à répétition, des bruits dans la nuit, etc.).

Deux mises en garde néanmoins : d'une part, souviens-toi que les esprits ne se manifestent jamais de façon explicite, on leur attribue toujours des phénomènes naturels (bien qu'ils soient inhabituels ou spectaculaires). D'autre part, tous les personnages croient sincèrement dans les esprits et aucun d'eux ne se risquerait à faire passer son action pour celle d'un esprit, de façon cynique ou manipulatrice ; un personnage peut prier un esprit, l'invoquer et lui demander d'agir en sa faveur, mais il le fait toujours avec respect et foi.

Les **lieux** et les **objets** ont en commun d'être des témoins muets de la situation. Les lieux importants pour l'histoire sont ceux où le secret a été enterré, où les actes honteux ont été commis ou encore où on a exilé celles et ceux qui dérangent l'ordre établi. Ils parlent par l'image plutôt que par la parole : fais-en des endroits spectaculaires et symboliques, qui révèlent facilement la part qu'ils ont dans la situation. Les objets importants ont également une valeur symbolique mais plus souvent parce qu'ils représentent quelque chose qui a été perdu ou caché : ils ont participé de très près à l'histoire et

ont désormais une valeur qui dépasse le matériel, qui touche au monde des esprits. Un autel où quelqu'un s'est donné en sacrifice aux esprits ou une bague de fiançailles dérobée sont plus qu'un bloc de pierre ou un anneau de métal. Choisis plusieurs emplacements possibles où le maître des esprits peut trouver l'objet en cours de partie.

Pour terminer, veille à ce que personnages, esprits, lieux et objets soient bien liés entre eux, et qu'en cherchant à en apprendre sur l'un d'entre eux, le maître des esprits puisse arriver aux autres. Ne laisse pas de personnage, d'esprit, de lieu ou d'objet coupé des autres.

E. La répartition des cartes

Pour la répartition des cartes, il te faut d'abord assigner à chaque personnage, esprit, lieu ou objet une carte (Roi de Pique, Sept de Carreau, etc.). Souviens-toi des correspondances présentées précédemment : les figures sont le plus souvent attribuées à un personnage et le chiffre d'une carte peut avoir une valeur symbolique (le Dix pour signifier la multitude, le Deux pour signifier le couple, le Sept pour signifier l'harmonie, etc.). Les quatre couleurs (Cœur, Carreau, Pique et Trèfle) renvoient chacune à un thème de la partie, qui varie en fonction de ta préparation ; elles peuvent être liées à des éléments naturels (eau, air, feu, terre), à des émotions (culpabilité, tristesse, colère, espoir), des positions face à la situation (victime, profiteur, aidant, responsable), etc.

Je pars ici du principe que tu joues à *Jardin des esprits* avec un jeu de 52 cartes (plus un ou deux jokers) traditionnel, mais rien n'interdit d'y jouer avec un jeu de Tarot divinatoire, un jeu de hanafuda ou encore des tuiles de Mah-jong. Des jeux de 52 cartes fantaisies ou à

thème peuvent aussi être mis à profit. Rien ne t'empêche de créer et d'utiliser ton propre jeu de cartes avec ses symboles et sa structure, si le cœur t'en dit.

Enfin, tu dois décider de la façon dont les cartes sont disposées sur la table : en carré de trois par trois, en triangle, en cercle, en forme de fleur, etc. Cette répartition a aussi une valeur symbolique, comme mettre la carte la plus importante au centre ou placer les unes à côté des autres les cartes liées entre elles.

F. Les événements et épreuves possibles

Pour ne pas avoir à inventer trop rapidement en cours de partie, réfléchis aux épreuves qui surviendront vraisemblablement compte-tenu de ta situation. Attribue à chacune d'entre elles une difficulté, sous la forme de cartes à dévoiler, en lien avec les cartes attribuées à chaque élément (par exemple s'il s'agit de soigner un malade dont la carte est le Valet de Pique, sans doute faut-il dévoiler cette carte ; si l'action concerne le pardon, représenté par le Carreau dans cette partie, sans faut-il dévoiler du Carreau).

Devoir dévoiler une seule carte correspond à une action plutôt facile. Devoir dévoiler trois cartes correspond au contraire à une action difficile, qui suppose de connaître en détail la situation et ne peut donc intervenir qu'en fin de partie.

Par ailleurs, tu peux aussi ainsi prévoir des événements à susciter en cours de partie pour relancer l'action si tu sens que le maître des esprits s'embourbe et ne parvient plus à avancer. Par exemple : il est appelé au chevet d'un mineur blessé dans un accident, qui se révèle être un personnage important pour la préparation.

Note bien qu'il s'agit d'événements et d'épreuves *possibles* et surtout pas *obligatoires* ! Il se peut tout à fait que la partie prenne un tour inattendu et que tu n'aies jamais recours à ce que tu as préparé là, ou que tu le modifies grandement.

G. Les thèmes difficiles de la préparation

Souviens-toi qu'en début de partie, tu dois prévenir ta partenaire des thèmes difficiles de la préparation à travers l'appel des esprits de la partie (avec le risque qu'elle refuse cette préparation).

Par conséquent, une fois ta préparation terminée, il te faut réfléchir aux sujets les plus sensibles qu'elle aborde. Voici sans ordre particulier des thèmes auxquels tu dois faire spécialement attention :

- le viol ou l'agression sexuelle
- toute relation abusive (sexuelle, émotionnelle, physique)
- l'inceste ou la pédophilie
- le suicide
- la dépression ou toute autre forme de fragilité psychique
- la cruauté et la violence (y compris envers les animaux)
- la mort ou la mention de cadavres
- la fausse-couche ou un accouchement difficile
- le harcèlement moral, physique ou sexuel
- tout événement traumatisant, comme des incendies, la guerre, un massacre, etc.

Il n'y a pas d'application simple de cette règle, tu dois faire appel à ta propre sensibilité pour évaluer ce qui doit être mentionné en amont et comment ça doit l'être.

Ne saute pas cette étape et ne la prends pas à la légère. Lorsque ta partenaire doit faire des suppositions sur la situation difficile dans laquelle est plongé son maître des esprits, elle ne doit pas devoir s'aventurer vers des chemins qui pourraient la faire souffrir à l'excès. De même, en précisant bien ce qu'il y a dans la partie et ce qu'il n'y a pas, tu te protèges aussi : à aucun moment ta partenaire ne te soupçonnera de jouer un pédophile si vous ne vous êtes pas mis d'accord sur l'existence de ce thème précédemment.

Secondairement, ces sujets reflètent le savoir-faire du maître des esprits, c'est-à-dire sa connaissance du pays et sa sensibilité spéciale aux choses qui lui permettent d'orienter ses recherches vers les solutions les plus pertinentes.





Exemples de préparations

1. *L'enfant de la neige*

A. **Thèmes difficiles**

Relation parentale abusive. Séparation d'un couple.

B. **Paysages et économie**

Cette auberge n'est pas exactement perdue dans les neiges éternelles, mais presque. Elle occupe un col et vit essentiellement du passage de rares voyageurs s'y arrêtant pour y passer la nuit et ne pas mourir de froid. Lorsqu'il fait beau, le ciel est clair et la neige étincelle ; après le crépuscule, la lune et les étoiles emplissent la voûte nocturne et jettent des ombres longues et nettes. Par mauvais temps – des tempêtes de neige denses et violentes – personne ne sort sans sérieuses protections, sous peine d'y perdre son nez, ses oreilles ou ses doigts. Pendant un petit mois, en été, la neige fond suffisamment pour que les chèvres puissent sortir et se détendre dans l'air frais, brouter l'herbe et les mousses ayant survécu au froid.

Le patron de l'auberge et sa famille du col vivent la plupart de l'année à l'intérieur de murs épais. Ils proposent des chambres aux voyageurs, des étables tièdes pour leurs montures et de quoi réparer leurs chariots – une petite forge et du matériel de charronnerie. Ils entretiennent des chèvres et des lapins. Ils achètent aux beaux jours leurs vivres (y compris le fourrage pour leur petit bétail), le bois et leurs matériaux dans la vallée, à plusieurs heures de voyage. En cas d'urgence, il est possible de rejoindre le village le plus proche en luge.

Un sentier délaissé monte vers un sommet où se dresse un autel aux esprits de la montagne, une dalle monolithique dont la seule présence, à si haute altitude, témoigne de la foi de celles et ceux qui l'ont hissée jusque-là. Un autre, suivant la crête dans l'autre sens mène à un village éloigné exploitant une mine d'argent.



C. Problème de départ

Le maître des esprits est arrêté au col et le patron de l'auberge, Epicéa, lui demande d'y passer quelques temps parce qu'un esprit sous la neige attaque les habitants de l'auberge et ses clients et leur brise les jambes. Il a déjà attaqué deux personnes : la petite-fille d'Epicéa, Mûre, et un voyageur, Sphaigne. Le rôdeur n'a pas encore été nommé ou identifié pour le moment, mais il est admis qu'il se déplace sous la neige et attaque les personnes isolées, surtout après le coucher du soleil. Il y a d'autres clients dans l'auberge, mais ils n'osent pas sortir, de peur d'être attaqués à leur tour.

D. L'ensemble de l'histoire

Il y a sept ans, Sphaigne, un jeune colporteur est bloqué par une tempête de neige. Il voudrait passer le col et rejoindre la côte, mais le temps l'en empêche et il doit y passer l'hiver. Au cours de ces quelques semaines, lui et Framboise, la jeune fille du maître des lieux (Epicéa) tombent secrètement amoureux et leur relation prend aussi un tour physique. Mais le père a toujours été clair avec sa fille : il refuse violemment qu'elle se marie et attend d'elle qu'elle s'occupe de lui sur ses vieux jours (il est déjà âgé, il l'a eue sur le tard et il n'a toujours pas achevé le deuil de son compagnon, Colchique, mort accidentellement trois ans auparavant). La jeune femme cède et chasse le colporteur, sans lui révéler qu'elle est enceinte.

Sept ans plus tard, Sphaigne repasse par ce col par hasard. Il ne s'attend à rien, même si abandonner cette relation n'a pas été facile. Mais en s'y arrêtant, il comprend que la petite fille de sept ans, Mûre, est la sienne. Il ne veut pas forcer Framboise, mais ne peut s'empêcher d'espérer ; comme il a les deux jambes cassées, il ne peut pas non plus repartir et doit rester aux bons soins de Framboise. Epicéa a toujours tenu sa fille et sa petite-fille sous sa coupe, y compris par la menace. Il n'a pas reconnu Sphaigne, mais il sent la tension monter ; l'esprit-rôdeur lui fait terriblement peur et il voudrait s'en débarrasser à tout prix. Mûre est jeune, mais elle comprend bien ce qui se passe et aimerait que sa mère reconnaisse son père. Il y a quelques jours, l'esprit lui a cassé une jambe également.

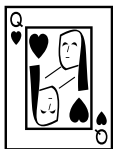
E. Personnages, esprits, lieux et objets



Joker : le rôdeur vit sous la couche de neige, il casse les jambes de celles et ceux qui s'aventurent dehors en les faisant glisser dans des crevasses ; répugnant à se montrer, il est particulièrement actif la nuit ou par tempête et émet des feulements graves d'ours ou de panthère. Grâce au vent, on l'entend parfois grogner sous la neige, se frotter contre les portes ou les murs la nuit et même faire trembler la montagne pour provoquer des coulées de neige.

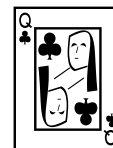


Roi de Pique : Epicéa (42 ans) est le père de Framboise et le grand-père de Mûre. Il exige de sa fille qu'elle s'occupe de lui jusque dans sa vieillesse et lui a toujours interdit de se marier. Il a été très fâché quand elle est tombée enceinte, mais elle l'a convaincu qu'il ne s'agissait que d'une passade, d'un « enfant de la neige », c'est-à-dire sans père. Il a terriblement peur du rôdeur, bien qu'il ne l'admette pas, pas même à lui-même. Il passe son temps à barricader et à calfeutrer frénétiquement la ferme, pour empêcher le rôdeur et le froid de rentrer, en prétendant que c'est son devoir de travailler à la sécurité des siens. Il sait très bien cacher ses angoisses sous des dehors aimables et accueillant d'aubergiste de montagne.



Dame de Cœur : Framboise (22 ans) est la fille d'Epicéa, la mère de Mûre et reste amoureuse de Sphaigne – sous la pression de son père (qu'elle aime sincèrement, mais qu'elle craint aussi) elle a repoussé Sphaigne et continue de le faire. Face aux autres, elle refuse d'admettre que Sphaigne est le père de Mûre. Elle les soigne tous les deux, mais s'inquiète autant qu'elle s'attendrit de les voir se lier

– le manque de place les contraint à partager la même chambre. Elle a appris avec talent auprès d'un vétérinaire de passage comment s'occuper des blessures, même les plus graves (points de suture ou membres cassés). Elle se surcharge de travail pour accueillir les voyageurs et voyageuses et continuer de faire fonctionner l'auberge (notamment pour la cuisine et la gestion des stocks). Le plus important pour elle est de maintenir une apparence de normalité et de calmer sa clientèle enfermée.



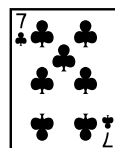
Dame de Trèfle : Mûre, l'« enfant de la neige », est jeune (7 ans) mais saisit bien ce qui se passe. Elle voudrait que sa mère reconnaisse qu'elle aime Sphaigne, mais n'a pas encore compris la pression qu'Epicéa met sur elle. Elle aime son grand-père, sa mère et son père de tout son cœur, mais chacun d'une façon bien différente. Elle a été attaquée par le rôdeur alors qu'elle retirait les congères qui s'accumulent le long des murs ; mais elle fait preuve d'une grande résilience face à sa blessure et a rapidement surmonté le choc. Mûre est



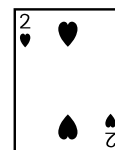
inquiète pour les chèvres, elle cherche à s'en occuper ou demande qu'on lui en donne des nouvelles, d'autant plus que son grand-père (qui s'en occupait avec elle jusque-là) est obsédé par la protection de la ferme. En attendant que sa blessure se referme, elle discute avec Sphaigne, elle joue avec les chèvres en bois qu'il lui a offertes et aimerait pouvoir sortir pour s'aérer.



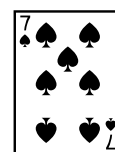
Valet de Carreau : Sphaigne (22 ans) a hérité le métier de colporteur de son père et le pratique depuis une dizaine d'années. Il est toujours sincèrement amoureux de Framboise et aimerait qu'elle l'admette également. Il a été attaqué par le rôdeur juste au moment où il arrivait à l'auberge, un soir, au moment où la nuit tombait. En attendant que ses jambes guérissent, il réalise de menues réparations (chaussures trouées, couteaux émoussés, vêtements à raccommoder...) et surtout fabrique des jouets (pour les revendre ou pour les offrir à Mûre). Il a compris qui est Mûre, mais ne veut rien lui dire. Toujours sale de son voyage et immobilisé par ses jambes cassées, il veut prendre un bain et cherche quelqu'un pour l'y aider (c'est-à-dire concrètement lui apporter une bassine d'eau chaude, du savon et une serviette dans une chambre vide).



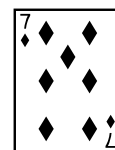
Sept de Trèfle : les sept chèvres de l'auberge ; Epicéa et Mûre s'en occupaient avant d'être blessée. Ils partagent une vraie affection pour leurs animaux ; les soigner, les nourrir, les sortir au printemps, les traire et faire du lait, aider les femelles à mettre bas... tout ceci fait la relation entre Mûre et son grand-père ; c'est la seule chose qui puisse vraiment faire sourire Epicéa.



Deux de Cœur : les alliances que se sont échangées Sphaigne et Framboise il y a sept ans, devant l'autel aux esprits, au sommet. Elles restent une preuve tangible de l'amour de Sphaigne et Epicéa. Selon les besoins de l'histoire, elles peuvent se trouver toujours sur l'autel, accrochés à une chaînette rouillée, elles peuvent avoir été jetées aux ordures et émerger à la faveur d'un accident ou d'une recherche du maître des esprits, Framboise peut les avoir conservées précieusement, ou encore Mûre peut les avoir découvertes sans saisir leur signification. Dans tous les cas, elles ne sont en possession ni d'Epicéa ni de Sphaigne.



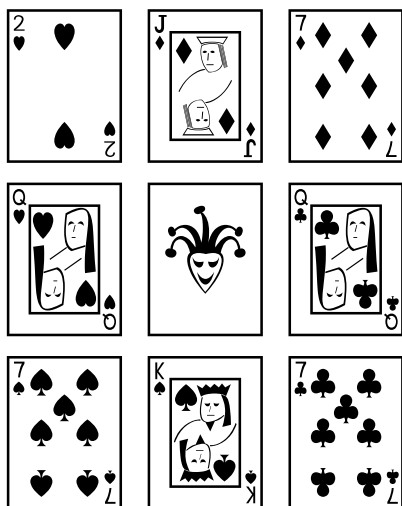
Sept de Pique : la tombe de Colchique, le compagnon de jeunesse d'Epicéa ; ils ont vécu longtemps ensemble et ont élevé Framboise. Un soir, alors que cette dernière a environ 12 ans, Colchique quitte la ferme en claquant la porte suite à une dispute sans importance avec Epicéa. Il pense ne faire qu'une promenade pour calmer ses esprits, mais une tempête se lève brusquement et il se perd. Il tombe dans un ravin et se casse les deux jambes. Il se traîne dans une grotte et y survit plusieurs jours, malgré le froid, en buvant de l'eau de neige. Les recherches menées par Epicéa ne le retrouvent que bien après. La solitude de sa mort frappe Epicéa et alourdit encore son deuil. Il est enterré à flanc de montagne non loin de la ferme. Framboise va régulièrement y porter quelques offrandes et prier pour son père.



Sept de Carreau : les jouets offerts par Sphaigne à Mûre ; il devine qu'il ne peut lui dire qu'elle est sa fille, mais ils ont vite noué des liens à force de devoir patienter ensemble,

le temps que leurs jambes puissent sortir des attelles ; si Framboise les découvre, elle tente de les cacher ou de les détruire ; si Epicéa les trouve, il se met dans une colère qu'il ne parvient pas lui-même à expliquer, brûle les jouets et sépare physiquement Sphaigne et Mûre.

F. Répartition des cartes



G. Événements et épreuves

Sous ses dehors joviaux, Epicéa est quelqu'un de très secret, il ne veut pas que le maître des esprits fouine dans son passé ou le confronte à ses émotions. Y parvenir constitue des étapes et épreuves importantes pour son évolution. En particulier lui faire admettre son attachement à sa fille et à sa petite-fille lui est difficile, malgré la réelle sincérité de ses sentiments. Difficulté suggérée : une carte de Trèfle pour sa relation à Mûre, une carte de Pique pour sa relation à Framboise.

Il est encore plus difficile de faire admettre à Epicéa qu'il a personnellement peur du rôdeur, alors même que son comportement obsessionnel est explicite. Difficulté suggérée : une carte de Pique et la carte de l'esprit rôdeur.

Un événement à introduire possiblement est qu'Epicéa soit frappé par le rôdeur à son tour : il tombe d'une échelle ou glisse sur la neige et se casse une jambe. Le soigner proprement est une épreuve, dont la difficulté suggérée est une carte de Pique ou la carte de l'esprit rôdeur.

Enfin, le plus difficile est d'aider Epicéa à terminer son deuil de Colchique, et à admettre qu'il n'est pour rien dans l'accident qui l'a tué. Difficulté suggérée : la carte de Colchique et la carte d'Epicéa ou de Framboise, qui souffre aussi du deuil de son autre père.

Framboise a elle-même du mal à s'extraire de sa relation avec son père et à être honnête avec elle-même. Lui faire admettre que d'une part Sphaigne est effectivement le père de Mûre et d'autre part qu'elle éprouve toujours des sentiments pour lui sont deux épreuves – même si le maître des esprits a obtenu l'accord d'Epicéa. Difficulté suggérée pour la première épreuve : la carte de Mûre ou celle de Sphaigne. Difficulté suggérée pour la deuxième : la carte des alliances ou celle de Sphaigne (voire les deux en même temps).

La partie a de bonnes chances de s'achever sur l'exorcisme du rôdeur, ce qui suppose de pouvoir y faire participer au moins Epicéa et éventuellement Framboise. L'aide des autres clients de l'auberge ne serait pas de trop. L'esprit rôdeur souffle sur la maison, tente d'y faire entrer la tempête de neige et de faire s'écrouler des rochers sur elle. Difficulté suggérée : une carte de Pique, une carte de Cœur et le Joker.

2. La pluie sur les champs

A. Thèmes difficiles

Suicide. Deuil d'un proche.

B. Paysages et économie

Il s'agit d'un petit village agricole, bâti le long d'une rivière et entouré de ses champs.

C. Problème de départ

Le maître des esprits a été mandé pour guérir la maladie chronique d'Hibiscus, une jeune femme qui souffre de maux de ventre, et de son ex-belle-mère, Houx, qui souffre d'une toux perpétuelle au point de cracher du sang.

Même si le maître des esprits n'a pas été appelé pour ça, la présence d'un esprit néfaste est rapidement évidente : la pluie tombe perpétuellement en trombes, les mousses et moisissures prolifèrent, les champs et les rues sont infestées de crapauds, grenouilles et têtards qui envahissent jusqu'aux maisons. Les habitants du village ne peuvent plus travailler leur terre et sont contraints de rester chez eux. Ils ne sortent qu'occasionnellement pour vérifier que les canaux d'évacuation des eaux ne sont pas encrassés.

D. L'ensemble de l'histoire

Le mal s'est abattu sur ce village. La pluie y tombe en continue, noyant les récoltes, répandant la mousse et la pourriture sur les habitations, et exigeant un constant travail d'évacuation des eaux. Les gens tombent malades.

Un esprit-crapaud maintient la pluie et répand sa progéniture de têtards et de batraciens au cœur de la crise spirituelle du village.

Bien que les villageois ne l'admettent pas, l'origine du mal est dans le suicide d'un homme il y a quelques mois, qui s'est jeté dans la rivière, du haut d'un pont en s'accrochant une pierre autour du cou. Il s'appelait Lichen et son deuil n'a pas été porté convenablement ; en l'absence de son corps, il n'a pas eu de funérailles.

Lichen était marié depuis l'adolescence à Hibiscus, une jeune femme qui l'aimait sincèrement ; cependant il n'éprouvait pas des sentiments aussi forts envers elle. Au cours des années, il a fait la connaissance d'une femme plus âgée, Bambou, dont il est tombé amoureux. Il lui a fait la cour, mais elle n'éprouvait pas les mêmes sentiments envers lui, d'autant qu'elle le savait déjà marié. Il a volé une broche de grande valeur appartenant à sa mère, Houx, une des figures centrales du village. Mais Bambou a repoussé ses avances une nouvelle fois, en s'agaçant de son obsession. Ce dernier, par dépit et colère, a gravé une lettre annonçant son suicide sur une plaque de bois et s'est jeté du haut du pont du village en pleine nuit, une pierre nouée autour du cou. Houx a découvert la plaque et a alerté immédiatement le village. Des recherches ont été menées mais n'ont rien donné. On conclut à sa mort ou du moins à sa disparition. Bambou n'a rien dit de ses échanges avec Lichen, mais Hibiscus se doute de quelque chose. C'est alors que la pluie commence à tomber et que les gens tombent malades, en particulier Houx et Hibiscus.

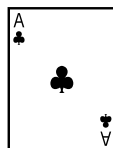


E. Personnages, esprits, lieux et objets

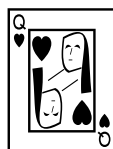
Dans cette préparation, le Trèfle représente tout ce qui touche à l'humide, à l'organique et au froid ; le Carreau correspond à ce qui est sec et chaud, lié à l'intellect ; le Cœur est lié à l'humide et au chaud, à la colère, à la sexualité et à la passion amoureuse ; enfin le Pique renvoie à ce qui est froid et sec, et à la culpabilité et à la tristesse.



Joker : Lichen (20 ans à sa mort) s'est jeté dans la rivière, du haut d'un pont en s'accrochant une pierre autour du cou, par dépit amoureux. Il apparait souvent dans les rêves. Comme sa maison vide est la seule disponible dans le village, le maître des esprits y est sans doute logé durant son séjour.



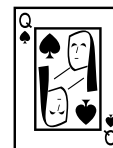
As de Trèfle : l'esprit-crapaud multiplie ses têtards et ses rejetons, dans les marais ou dans les cauchemars, il est au cœur spirituel du mal qui frappe le village ; lourd, opiniâtre et triste, il ne dit pas grand-chose et cherche à noyer ceux qu'il rencontre sous son poids et le poids de sa descendance.



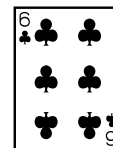
Dame de Cœur : Hibiscus (19 ans) était la compagne de Lichen, elle est atteinte d'un mal de ventre permanent qui ne permet pas de sortir de son lit, avec des crises plus ou moins fortes. Elle aimait Lichen de tout son cœur, mais elle savait qu'il n'avait pas le même amour et a bien senti la distance progressive qui s'est installée entre eux – même si elle n'était pas au courant pour l'attraction de Lichen pour Bambou. Elle continue de le pleurer, mais n'a pas fait entièrement son deuil ; en particulier, elle n'a pas encore pu exprimer sa colère contre lui.



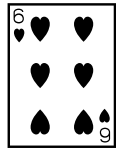
Dame de Carreau : Houx (38 ans) était la mère de Lichen. C'est une personne sévère mais capable de prendre les décisions, une figure importante pour le village, vivant dans une maison cossue. Elle reproche à son fils de l'avoir abandonnée alors que des temps difficiles se profilent et que la communauté a besoin de chacun. Houx continue à penser que si elle n'avait pas perdu sa broche, son fils serait toujours là et le village serait sauf. Oscillant entre colère et culpabilité, elle n'a jamais vraiment accepté l'idée que son fils soit mort (au fond d'elle, elle le croit seulement enfui et en accuse sa belle-fille), et n'a donc pas encore affronté sa tristesse. Elle pense que c'est à cause de la disparition de la broche que tout va mal.



Dame de Pique : Bambou (30 ans) est l'ébéniste du village, dont Lichen était amoureux, mais qui n'éprouvait pas le même sentiment pour lui ; elle a tenté de le repousser aimablement, mais son insistance et son incapacité à accepter sa réponse l'a de plus en plus irritée. Actuellement, elle continue à garder le secret et ne sait pas comment exprimer sa colère face à ce suicide culpabilisant. Avec la pluie, l'activité économique s'est arrêtée au village et elle ne fait plus de ventes, elle craint de manquer de nourriture.

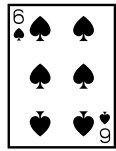


Six de Trèfle : les champs à demi-noyés du village, remplis de boue et de pousses qui pourrissent sur pieds. Même les canards ne se réjouissent pas des batraciens putrides qui y prolifèrent. C'est un lieu plein de tristesse, de colère et de culpabilité.

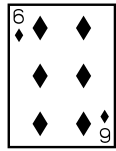


Six de Cœur : la broche volée par Lichen dans la boîte à bijoux de sa mère (elle se plaint que ses malheurs proviennent de la perte de cette broche) pour l'offrir en gage d'amour à Bambou.

Elle peut avoir été abandonnée dans la boue de la rivière ou d'un champ, elle peut avoir été cachée dans un creux d'arbre ou dans le coin poussiéreux d'une maison.

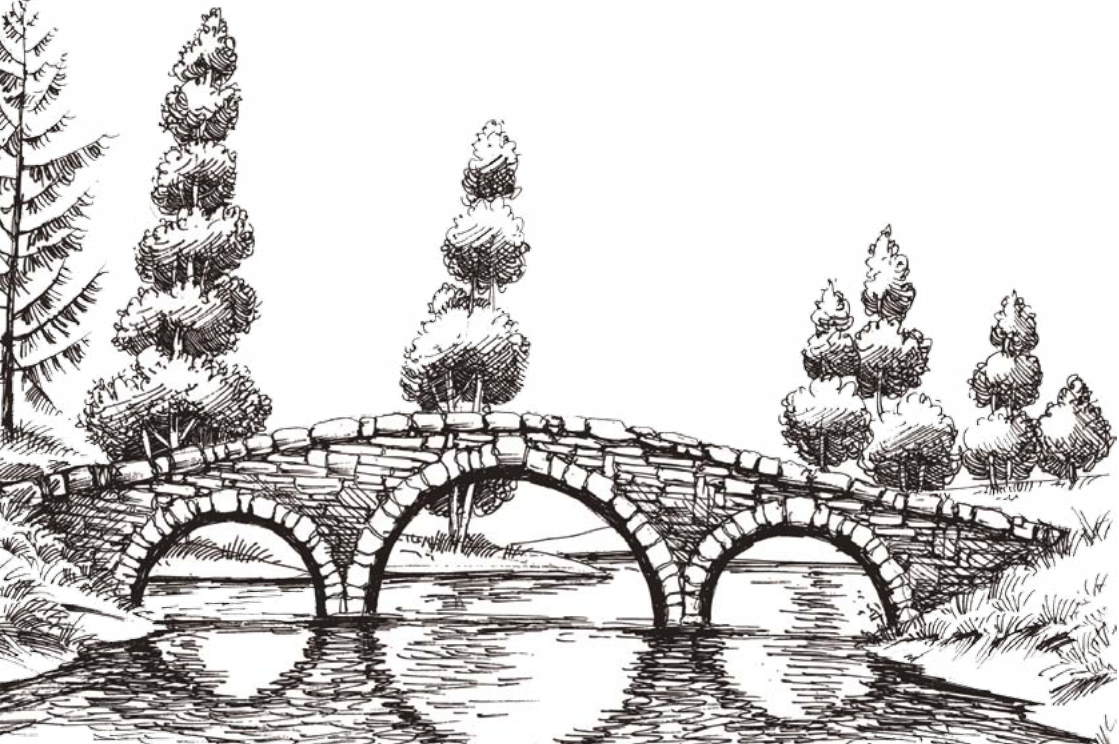


Six de Pique : le pont au milieu du village, enjambant la rivière, du haut duquel Lichen s'est jeté. Le cadavre de Lichen flotte toujours au fond de l'eau, retenu par une pierre nouée autour de son cou.

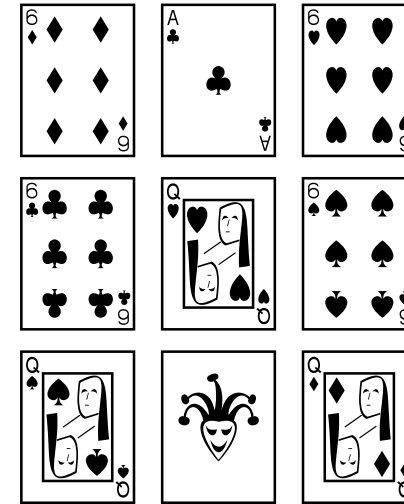


Six de Carreau : la plaque de bois sur laquelle Lichen a gravé son intention de se suicider, sans en donner de raison. Elle peut être chez Houx, chez Hibiscus ou encore abandonnée dans la

boue au-dehors.



F. Répartition des cartes



G. Événements et épreuves

Les maux d'Hibiscus et de Houx ne peuvent être soignés définitivement tant que le maître des esprits ne les a pas amenées au bout du travail de deuil. Néanmoins, il peut soulager leurs douleurs : la difficulté est une carte de Cœur pour Hibiscus et une carte de Carreau pour Houx.

Une fois que le maître des esprits a compris, découvert ou rêvé que Lichen s'est suicidé et que son cadavre est toujours sous le pont, il peut tenter de plonger pour le remonter. Difficulté suggérée : une carte de Pique et la carte de Lichen. Un échec peut signifier que le personnage tombe malade ou que les attaques de l'esprit-crapaud s'intensifient – ou plus grave encore, que le cadavre se décompose et est emporté par les flots. C'est une épreuve importante (même si elle n'est pas absolument nécessaire) de la préparation, puisqu'elle permet enfin au processus de deuil de démarrer, en particulier en organisant des funérailles.

Une autre épreuve importante est de permettre à Hibiscus et à Houx d'exprimer chacune les émotions qu'elles ne peuvent pas dire. Difficulté suggérée pour Houx : la carte de Houx et la carte de Lichen ; difficulté suggérée pour Hibiscus : la carte d'Hibiscus et la carte de Lichen. Une des conséquences pour Houx peut être d'arrêter d'accuser Hibiscus et de se réconcilier enfin avec elle (après tout elles aimaient toutes les deux Lichen).

Une autre épreuve est de permettre à Bambou de révéler à Houx et Hibiscus l'obsession de Lichen pour elle sans qu'elle n'en soit accusée, et de lui permettre ainsi de faire face à sa propre colère. Difficulté suggérée : la carte de Bambou.

Une fois les funérailles de Lichen réalisées, les différentes révélations faites et la réconciliation accomplie, l'esprit crapaud doit encore être exorcisé, sous peine de seulement s'éloigner et empoisonner d'autres villages. C'est un rituel long et complexe, qui va affecter l'ensemble du village. Difficulté suggérée : la carte de l'esprit crapaud, une carte de Carreau et une carte de Cœur.

3. *Le chien rouge*

A. **Thèmes difficiles**

Violence sur les adolescents et par les adolescents. Guerre. Grossesses et accouchements difficiles. Incendies.

B. **Paysages et économie**

Ces vallées fertiles sont isolées du reste des royaumes, au bas de volcans éteints. Les éruptions au cours des millénaires ont fertilisé sa terre noire et grasse. Le soleil chaud s'allie aux eaux transparentes qui descendent de ces monts pour permettre plusieurs récoltes par an. La

végétation y est luxuriante et même envahissante : les habitations abandonnées sont absorbées par la forêt en quelques mois et le moindre morceau de terre est vite recouvert d'un duvet vert si on n'y prête pas attention.

Les villages et hameaux qui peuplent ce pays sont liés par d'anciennes et profondes relations de solidarité et de troc rituel, partageant tous à un niveau ou à un autre un lien de parenté. Il n'est pas rare qu'à l'occasion d'un mariage, l'ensemble des communautés apportent leur aide à la construction du logement des nouveaux époux. Les problèmes les plus importants portent sur le partage de la terre, la répartition de l'eau par le complexe réseau d'irrigation et le défrichage des nouveaux terrains face à la jungle. Les rites pour les esprits sont observés scrupuleusement.

Cette solidarité humaine et cette générosité de la terre rendent inutile tout contact avec l'extérieur, et ce pays vit en autarcie, ne connaissant la guerre ou le commerce que de nom.

C. **Problème de départ**

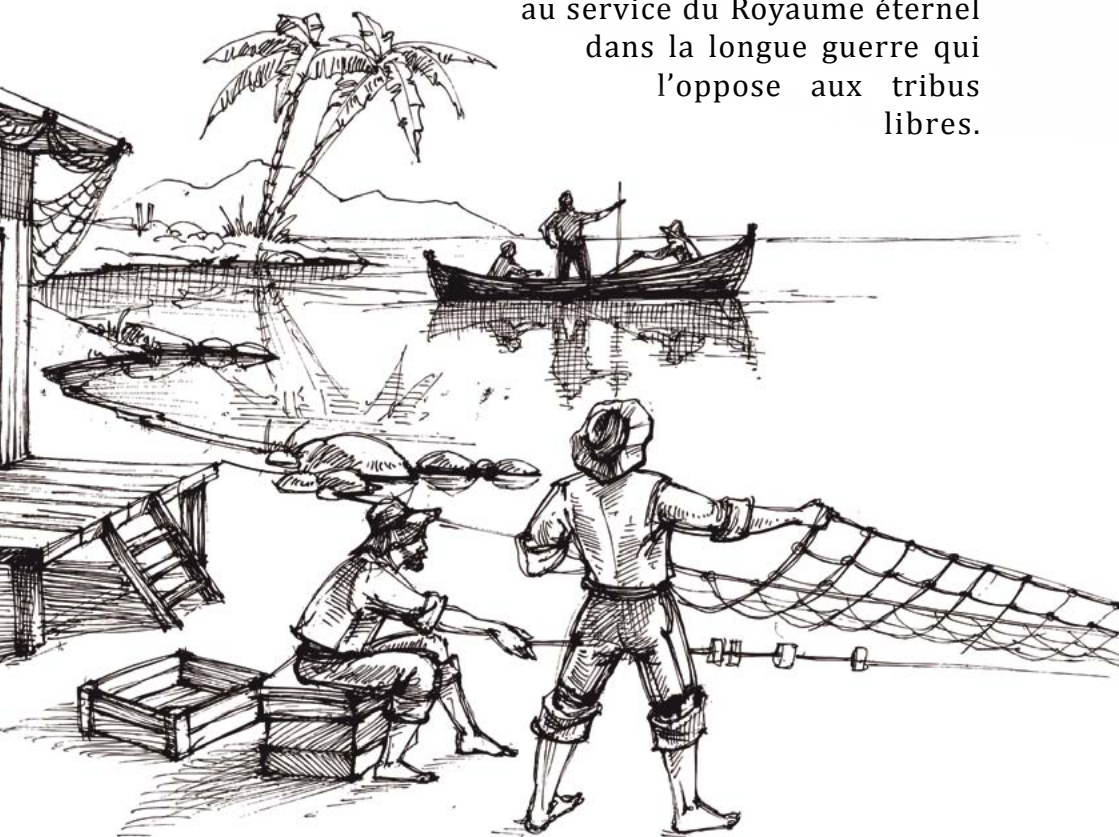
Depuis quelques temps, un esprit, le chien rouge harcèle la région, provoque des incendies, détruit les cultures et répand le mal parmi les humains. Il semble particulièrement actif lorsque la lune est pleine et basse sur l'horizon – rousse et sanglante. Amande (24 ans) et son compagnon Poivre (23 ans), deux fermiers, veulent un enfant, mais elle a déjà fait une fausse-couche et le deuxième est mort-né. Elle est enceinte une troisième fois, mais craint énormément pour la vie de son bébé. Dans le contexte difficile, la sage-femme du pays, Ecorce (32 ans), s'inquiète en plus de la santé – y compris psychique

– d’Amande, et va faire des offrandes à l’autel des esprits tous les jours. C’est elle qui est venue chercher le maître des esprits.

D. L’ensemble de l’histoire

Amande est arrivée avec Tilleul il y a douze ans dans le village. On les a retrouvés à l’extérieur, sales, épuisés et malades. Ils avaient entre dix et douze ans et affirmaient ne se souvenir de rien. Le village et en particulier Ecorce les a accueillis, guéris et protégés. Ils ont mis du temps à sortir de leur mutisme initial. A mesure qu’ils grandissaient ils se sont insérés dans la communauté, malgré les méfiances.

Ce que tous ignorent, c’est qu’Amande et Tilleul sont deux enfants-soldats. Ils ont combattu au service du Royaume éternel dans la longue guerre qui l’oppose aux tribus libres.



Dans leur enfance, ils appartenait à une tribu libre, mais ont été enlevés, torturés, endoctrinés pour devenir des soldats de sa Pureté, le Haut-Roi. Ce dernier goûtait l’ironie macabre d’envoyer au combat des enfants des tribus libres contre elles-mêmes. Ces régiments d’enfants-soldats étaient d’une loyauté à toute épreuve.

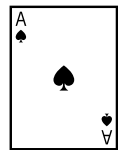
Amande et Tilleul subirent de nombreuses violences et crimes, et en infligèrent bien plus encore. Lorsqu’ils réalisèrent d’où ils venaient et ce qu’ils avaient fait durant toutes ces années, ils faillirent perdre la raison. Il fallut tout le courage et la détermination d’Amande pour désertre et traverser la jungle, jusqu’à parvenir au pays où ils sont aujourd’hui. Là, frappés par la douceur des lieux, ils enterrèrent leurs armes et armures et se promirent de tout oublier pour mener une vie paisible.

Aujourd’hui la guerre est terminée, le Haut-Roi a exterminé les tribus libres, mais le passé vient relancer Amande et Tilleul. Le chien rouge est né de la rouille et du sang des armes enterrées et vient terroriser la région.

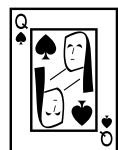
Amande souffre de sa culpabilité envers les enfants qu’elle a tués alors qu’elle-même était à peine plus âgée qu’eux ; ce qui explique pourquoi le chien rouge s’attaque à ses propres enfants. Tilleul, bien qu’il ait su s’intégrer brillamment à la communauté, n’est jamais parvenu à surmonter les traumatismes physiques et psychologiques qu’il a subis. Il tente de les cacher, mais il reste incapable de confiance et subit de violents accès de colère. Les incendies du chien rouge se manifestent à partir de lui à cause de cela.

E. Personnages, esprits, lieux et objets

Dans cette préparation, le Pique symbolise les anciens enfants-soldats, le Cœur représente leurs alliés et ceux qui veulent les aider, le Carreau représente l'action négative du chien rouge. Il n'y a pas de Trèfle.



As de Pique : la clairière du chien rouge s'étend à l'écart, c'est là que les armes d'Amande et Tilleul ont été enterrées, une épée et une lance. Les arbres n'y poussent pas et la terre y a pris une couleur de rouille désagréable. C'est là que le chien rouge est né en s'extirpant de la terre et a fait son nid. Le jour c'est un lieu silencieux à l'atmosphère lourde ; la nuit, il est hanté et terrifiant.



Dame de Pique : Amande (24 ans) ancienne enfant-soldat, à la carrure solide et au corps couvert de cicatrices. Elle et son frère Tilleul ne ressemblent pas aux autres habitants du village. Elle prépare la venue de son enfant, elle fabrique un berceau qui lui est dédié, elle lui cherche un parrain et une marraine. La nuit, il lui arrive d'arpenter le pays en somnambule, semblant chercher quelque chose et grattant la terre. Elle est secrètement terrifiée que le chien rouge vienne dévorer son troisième enfant. Elle n'a jamais rien dit de son passé à Poivre, qu'elle aime profondément.

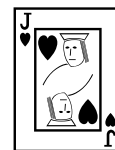


Valet de Pique : Tilleul (22 ans) également ancien enfant-soldat. Il tient une crèche-école, un grand bâtiment à l'orée de la forêt, marqué par plusieurs débuts d'incendies. Il s'occupe des enfants qui ne travaillent pas aux champs. Il leur apprend à prendre soin les uns des autres, en particulier les tout-petits, comme il le fait lui-même. Il leur raconte

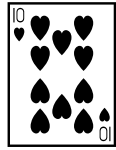
des histoires, leur apprend à prendre soin des animaux domestiques et faire diverses tâches ménagères, il enseigne à lire et à écrire aux plus grands. S'il apparaît comme un homme doux et bon, il peut se mettre dans des colères terrifiantes (jamais contre les enfants) si on mentionne son passé. Il dort mal et craint perpétuellement les incendies.



Dame de Cœur : Ecorce, la sage-femme (32 ans) qui s'est occupée d'Amande et de Tilleul dans leur adolescence et les a aidés à guérir et à s'intégrer. Elle prie intensément les esprits de protéger l'accouchement d'Amande. Au quotidien, elle ramasse des herbes, elle réoriente les pierres sacrées désalignées de la région et nettoie les canaux d'irrigation.

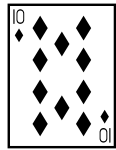


Valet de Cœur : Mélèze (50 ans), vétéran des tribus libres. Un combat contre Tilleul, il y a longtemps, lui a coûté l'œil droit et une oreille. Il vit caché, à l'orée de la forêt dans un campement sommaire ; bien qu'il paraisse menaçant, les villageois lui achètent volontiers ses prises de gibier contre une nuit au chaud ou de menus objets. Après la guerre et le massacre de son peuple, il s'est enfui et est arrivé ici, par hasard. Il a reconnu Amande et Tilleul mais a toujours pris la précaution de ne jamais se révéler à eux. Il comprend intimement le combat d'Amande et Tilleul contre le chien rouge, ayant dû lui-même faire face à ses traumatismes de guerre ; il leur a tout pardonné il y a longtemps et aimerait les aider (ce sont les derniers membres de son peuple après tout), mais sait combien il est difficile de se pardonner à soi-même.



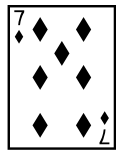
Dix de Cœur : un esprit noir et profond qui cherche à aider les deux enfants-soldats à trouver la paix. Il protège la région depuis longtemps et s'oppose au chien rouge. Il se

manifeste principalement sous la forme d'une laie (une femelle sanglier), énorme et âgée, accompagnée de ses marcassins. Ses traces sont souvent visibles dans la boue des chemins, à côté de celles des troupeaux du village, de celles des tigres de la forêt et de celles du chien rouge.



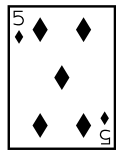
Dix de Carreau : l'esprit du chien rouge. Il apparaît notamment dans les rêves, les visions et les nuits de pleine lune. Il est à la fois colérique et manipulateur, capable de

frapper là où ça fait le plus mal, aussi bien physiquement que psychologiquement ; sous l'apparence d'un colossal chien au poil roux, pelé et percé de nombreuses blessures il souffre sans cesse, mais se protège dans sa fierté et refuse de l'admettre.



Sept de Carreau : les champs réduits en cendres ainsi que les troupeaux de bovins, de chèvres brûlés et attaqués par le chien rouge.

Les villageois ne souffrent pas de la faim, mais la violence de ces attaques les effraie. Ils ont enterré les carcasses des animaux sous de grands tumulus.

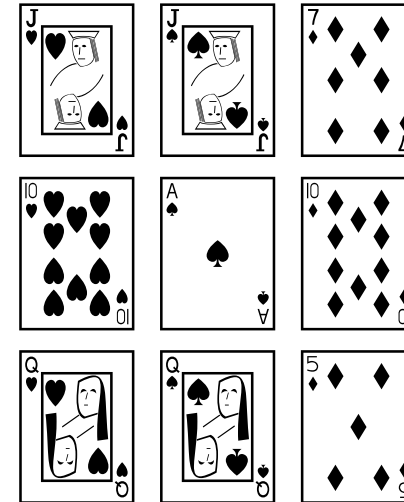


Cinq de Carreau : une famille de tigres dans les bois, cachée des villageois. Ces derniers pourraient les prendre pour une manifestation du chien rouge et souhaiter les débusquer et les

éliminer, mais c'est une erreur : ils n'ont rien à faire dans la situation présente (même s'ils croquent volontiers des chèvres ou des chiens errants à l'occasion, ils viennent

boire la nuit près des rivières et laissent des empreintes dans la boue) et courent le risque de devenir des victimes expiatoires pour le chien rouge.

F. Répartition des cartes



G. Événements et épreuves

L'accouchement d'Amande

L'accouchement d'Amande est sans doute l'événement le plus important de l'histoire. Il ne peut arriver qu'en fin de partie et doit représenter une épreuve importante pour le maître des esprits. Avant de passer à la résolution, prends du temps pour raconter les différentes étapes, comment la communauté des femmes (en particulier Ecorce) entoure Amande et comment le chien rouge par la douleur et la fièvre cherche à faire mourir la mère et l'enfant.



Difficulté suggérée : au moins une carte de chaque couleur disponible. Si tu veux rendre l'épreuve plus difficile, tu peux demander les cartes des présents : Amande, Ecorce et le chien rouge.

La découverte des armes

Si tu ne trouves pas d'occasion d'amener le maître des esprits à la clairière, tu peux amener cet événement. Une pluie torrentielle se met à tomber et provoque un glissement de terrain découvrant les armes enterrées d'Amande et Tilleul. Si ces derniers y sont confrontés ils y réagiront violemment, la première par la peur et l'angoisse, le deuxième par une colère irraisonnée. Les autres villageois savent ce que sont ces objets, mais n'en ont jamais vus. Pour accentuer la dureté de la situation, une petite fille, Myrtille, peut découvrir l'épée de Tilleul et se blesser lourdement au pied en jouant avec.

Difficulté suggérée pour soigner Myrtille : une carte de Carreau.

La venue de Mélèze

Mélèze, sous une impulsion soudaine ou à cause d'événements de l'histoire, décide de se présenter à Amande ou à Tilleul. Sans l'intercession du maître des esprits, Amande est terrifiée et Tilleul devient fou lorsqu'il le croise et des incendies se déclarent soudainement autour d'eux et dans le village. Tilleul agresse Mélèze et tente de le tuer.

Difficulté suggérée pour empêcher Tilleul de tuer Mélèze : une carte de Pique et une carte de Carreau . Si tu veux renforcer la difficulté : la carte de Mélèze, la carte de Tilleul et une carte de couleur Carreau.

Difficulté suggérée pour aider Tilleul à vivre en paix avec ce qu'il a fait et subi : une carte de couleur Pique et une carte de couleur Cœur.

La chasse au tigre

Il est possible que les villageois partent à la chasse au tigre. Si le maître des esprits a suffisamment travaillé les lieux, il sait qu'ils ne sont aucunement responsables de la situation. Difficulté suggérée pour empêcher ce massacre absurde et dangereux pour les deux parties : le Cinq de Carreau. Si le maître des esprits réussit l'épreuve, il permet aux villageois de se rendre compte de leur erreur à temps.

q. Des voix parmi les arbres

A. Thèmes difficiles

Guerre. Deuil. Lesbophobie. Incendie. Suicide.

B. Paysages et économie

Ce village a toujours vécu à l'orée d'une épaisse forêt de résineux, subsistant principalement de la chasse, de maigres potagers et surtout de la production de bois et de charbon. Les hivers y sont particulièrement longs et exigeants : les habitants prennent alors soin de leurs bêtes, sèchent la viande et travaillent le bois pour le revendre aux grandes foires du printemps. Une unique route mène à cette vallée encaissée : peu se risquent sur les sentiers de la forêt de crainte de se perdre dans ses profondeurs hantées de spectres et de charbonniers.



C. Problème de départ

Le maître des esprits est invité dans le village parce que, depuis six mois, des voix résonnent dans la forêt. Lorsque le vent faiblit, la nuit, après la pluie ou dans le brouillard, quand tombe un grand silence, elles s'élèvent parmi les arbres, descendent des branches ou résonnent depuis l'intérieur du bois. Elles accusent, exigent des sacrifices, se plaignent, demandent un sursis, racontent en détail les horreurs de la guerre. Il est devenu impossible aux habitants du village de travailler dans les bois. Cette situation est d'autant plus difficile qu'en l'absence des hommes partis à la guerre, le village s'appauvrit et craint la venue de l'hiver.

D. L'ensemble de l'histoire

Jusqu'à récemment, le village ne savait pas qu'il faisait partie du lointain Royaume éternel et ses guerres meurtrières. Mais des harangueurs de foules et des recruteurs sont venus et ont convaincu les jeunes hommes d'aller se battre pour le Haut-Roi en leur promettant de l'aventure, des richesses et de la gloire. C'était il y a plus d'un an. Aucun n'est revenu et les seules rumeurs sont celles de défaites et de massacres, sans plus de précisions ; mais tout le monde veut croire que les absents reviendront en héros.



98

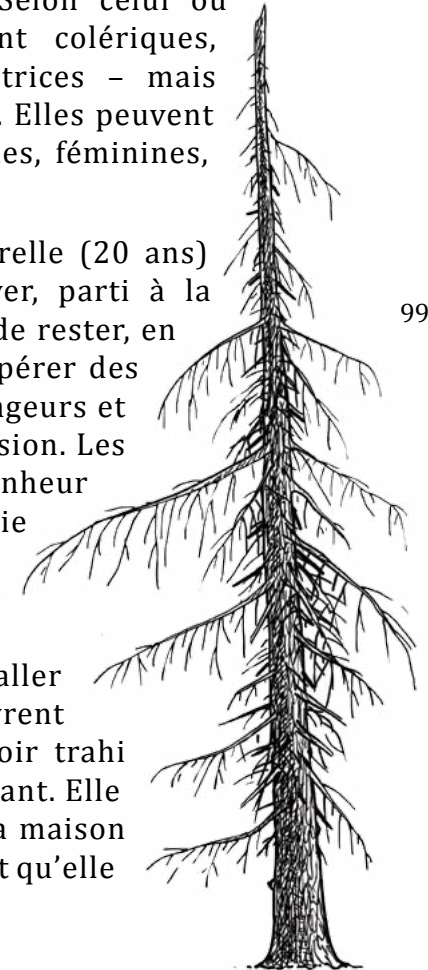
E. Personnages, esprits, lieux et objets



Joker : Il est possible d'entendre les voix des arbres dès l'orée de la forêt. La plupart du temps silencieuses, elles se font entendre d'autant plus facilement dans des circonstances spécifiques : la nuit, après la pluie, lorsque le vent tombe, au cœur de l'orage, les soirs d'ivresses ou encore les soirs de deuils ou d'amour. Du gémissement aux injonctions, elles ne répondent pas aux provocations et ne s'engagent jamais dans une conversation. Selon celui ou celle qui les écoute, elles sont colériques, sournoises, plaintives, manipulatrices – mais jamais apaisantes ou conciliantes. Elles peuvent être uniques, multiples, masculines, féminines, tonitruantes ou murmurantes...



Dame de Carreau : Airelle (20 ans) pleure son époux, Noyer, parti à la guerre. Elle l'a supplié de rester, en vain. Elle continue à espérer des nouvelles et en demande aux voyageurs et voyageuses dès qu'elle en a l'occasion. Les mois passant, elle a trouvé un bonheur sincère auprès de Tulipe, une amie d'enfance ; elle n'a pas réellement tourné la page non plus et éprouve toujours une colère secrète pour son époux. Elle ne peut plus aller dans la forêt, les arbres la couvrent d'injures et la culpabilisent d'avoir trahi son mari, supposément encore vivant. Elle passe ses journées à construire la maison qu'elle devait habiter avec Noyer et qu'elle

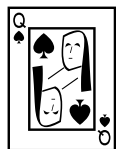


99

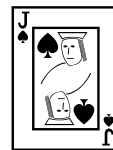
habite désormais seule (avec les visites occasionnelles de Tulipe) ; sa construction est ralentie par l'impossibilité d'obtenir du bois en forêt.



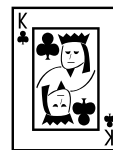
Dame de Cœur : Tulipe (18 ans) cherche à garder sa place auprès d'Airelle et à l'aider à faire le deuil de Noyer. Elle est amoureuse d'elle depuis longtemps et, lorsqu'il a commencé à devenir clair qu'aucun des soldats partis à la guerre ne reviendrait, a su se rapprocher d'elle avec tact. Néanmoins, elle perd patience et voudrait qu'Airelle prenne sa décision pour de bon. Elle cherche à faire accepter leur couple et à obtenir (notamment du maître des esprits) d'être mariées. Elle s'occupe du petit troupeau de moutons du village et prend soin d'eux ; elle a hérité de la bergerie à la mort prématurée de ses parents. Elle commence à s'inquiéter de ne pas pouvoir les amener à de nouveaux pâturages et cherche des sentiers sûrs à travers la forêt.



Dame de Pique : Hellébore (36 ans) est la mère de Fenouil et de Noyer. Elle est très fière que Noyer se soit rendu au service de sa Pureté. Elle rejette violemment l'amour d'Airelle et Tulipe et continue d'espérer que Noyer rentre victorieux. Elle ne peut accepter que les engagés ne reviennent pas. Les arbres lui ont parlé de la relation entre Airelle et Tulipe et lui demandent de les garder séparées, en échange de quoi ils feront revenir Noyer ; ils l'encouragent à mettre le feu à la maison de Tulipe. Elle aime construire des objets en bois ; elle avait commencé un lit à deux places ainsi qu'un berceau pour Noyer et Airelle, mais ne peut les terminer et refuse de toute façon de les donner à Airelle. Elle est veuve depuis une dizaine d'années.



Valet de Pique : Fenouil (14 ans) a toujours grandement admiré Noyer, son frère aîné, et regrette amèrement de ne pas l'avoir suivi à la guerre. Il s'en veut de ne pas avoir eu le courage de se joindre aux appelés et d'avoir à ce moment-là préféré rester pour aider sa mère (Hellébore) et sa belle-sœur (Airelle), à la demande expresse de Noyer. Les arbres l'accablent et lui suggèrent de se rendre au cœur de la forêt pour lui aussi « devenir un homme-arbre », c'est-à-dire de se pendre. Il alterne les moments de désespoir et les moments d'exaltation. Il cherche des morceaux de métal pour créer sa propre épée et sa propre armure ; il s'entraîne en secret tant que ses corvées ne le retiennent pas au village.

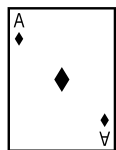


Roi de Trèfle : If (45 ans) est un bûcheron plus âgé, resté au village. Il vit pour l'instant de la chasse à l'arc. Il veut reprendre son travail de bûcheron et renouer les liens avec les charbonniers qui vivent au plus profond des bois, mais les autres villageois (en particulier Hellébore et Fenouil) l'en empêchent à cause des voix qu'ils entendent dans la forêt et qui lui reprochent d'être un traître et un fou. A cause de cela, il vit en marge. Il attend l'intervention du maître des esprits : il n'entend pas les voix et ne comprend pas d'où viennent ces esprits qui aliènent les autres villageois. Ce qu'il ne dit pas tout de suite c'est qu'il a combattu, il y a longtemps, dans les armées du Haut-Roi et que les discours sur la guerre ne l'illusionnent plus ; il s'est méfié des recruteurs, ce qui a éveillé l'hostilité de ses voisins. Il garde de nombreuses cicatrices de ses années de vétérans, et elles ne sont pas toutes physiques.

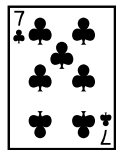
Il passe ses journées à graver des bustes en bois de ses camarades tombés et dressent de petits autels dans la forêt à leur mémoire.



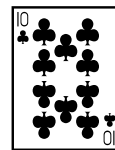
Roi de Carreau : Noyer (17 ans) est probablement mort à la guerre. Il est parti la fleur au fusil, enthousiaste à l'idée de gagner de la gloire et de rompre avec la monotonie de la vie quotidienne : il ne pouvait se résoudre à une vie simple dans laquelle il ne voyait nulle grandeur. Si le moment s'y prête, sa voix peut s'entendre parmi les arbres, mais sans apporter de réconfort ou de résolution.



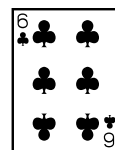
As de Carreau : L'homme-arbre se tient au plus profond des bois. D'apparence, il s'agit d'un arbre jeune, à l'écorce lisse et courbe et aux feuilles légères et vertes ; il a pris forme humaine : un visage se dégage au deux tiers, certaines branches semblent des bras et son tronc pourrait passer pour des hanches. Son expression peut être triste, colérique, triomphante ou apaisée selon celui ou celle qui le regarde. Il ressemble à Noyer.



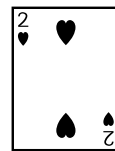
Sept de Trèfle : Des autels dans la forêt se dressent de loin en loin. Ils sont l'œuvre d'If. Faits de quelques branches, posés à même le sol, suspendus aux arbres ou déposés sur les pierres moussus, ils se fondraient dans le décor n'étaient les bustes et gravures sur bois qu'ils contiennent, accompagnés d'offrandes telles que des fruits, des noix ou de la viande séchée. Les voix s'apaisent à mesure qu'on s'en approche.



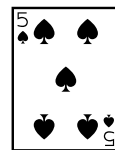
Dix de Trèfle : Les charbonniers viennent des parties montagneuses de la forêt, près des loges charbonnières où ils œuvrent toute l'année. Reclus et souvent noircis par leur travail, leur aspect et leur mode de vie alimentent les fantasmes des gens du village qui les prennent pour des sorciers. Depuis que les villageois ne s'aventurent plus dans la forêt, les lignes d'échange se sont rompues et ils commencent à manquer de vivres, et se risquent au brigandage et au braconnage, faute de mieux.



Six de Trèfle : La scierie abandonnée se tient en amont du torrent traversant le village. Elle était entretenue par les hommes partis à la guerre, et l'exploitation du bois représentait une source importante de revenus. On y trouve encore les affiches et les drapeaux déployés par les recruteurs, promettant gloire et honneur au service du Haut-Roi.

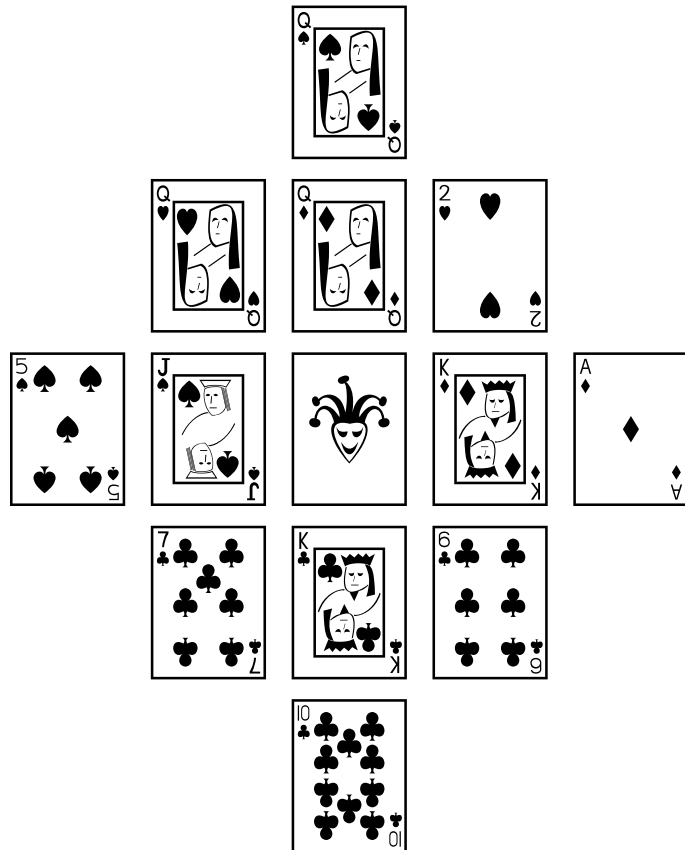


Deux de Cœur : Du temps où ils étaient fiancés, Noyer et Airelle ont gravé leurs initiales dans un arbre ou dans le bois d'une maison ou d'un meuble (selon les besoins de la partie). Tulipe a tenté plusieurs fois de l'effacer en vain : le bois est encore trop dur.



Cinq de Pique : La cachette où Fenouil accumule ses brouillons d'armes et armures, un drapeau du Haut-Roi en parfait état, des cartes pour rejoindre le front, mais également de la corde – pour se pendre. Des couvertures et des traces de nourriture témoignent de l'occupation des lieux.

F. Répartition des cartes



G. Événements et épreuves

L'homme-arbre est inconnu des villageois au début de la partie. Au cours d'une exploration de la forêt, l'un d'entre eux ou le maître des esprits peut le découvrir. C'est l'occasion de montrer la carte correspondante. Pour les villageois, c'est un grand choc ; chacun y voit un visage différent et l'interprète d'une manière ou d'une autre : l'absent représenté est mort et cet arbre est l'écho de sa personnalité depuis le monde des morts ; la

personne représentée a trouvé la gloire et cette forme spectrale et sylvestre en témoigne ; l'arbre perçoit son retour prochain et l'exprime ainsi joyeusement, etc.

Un autre événement particulièrement perturbateur, à placer sans doute plutôt dans la deuxième moitié de la partie, est l'arrivée d'un voyageur au village porteur de mauvaises nouvelles, annonçant la défaite des armées du Royaume éternel et des campagnes de recrutement supplémentaires.

Fenouil, tourmenté par les voix qui l'enjoignent à les rejoindre, erre dans le village et dans la forêt. Quand le maître des esprits le rencontre, il est sur le point de se suicider en allant se pendre au plus profond des bois. La difficulté suggérée pour empêcher son suicide est d'une carte de Pique et d'une carte de Carreau.

Le maître des esprits peut chercher à aider Tulipe à achever son deuil et à accepter pleinement son amour pour Airelle. Airelle et/ou Tulipe elle-même peuvent requérir son intervention. La difficulté pour l'y aider est une carte de Cœur.

Tulipe et Airelle demandent au maître des esprits de les marier. S'il accepte, il n'y a pas de difficulté particulière, mais Hellébore peut réagir très violemment. Pour l'empêcher de commettre des actes de violence (mettre le feu à la maison de Tulipe ou d'Airelle, rallier une foule contre elles et le maître des esprits, etc.) il faut trouver deux couleurs parmi ces trois : Carreau, Cœur et Pique.

Aider Hellébore à accomplir son deuil est en soi une tâche importante, qui demandera beaucoup d'efforts, combinant de longues heures de discussion et de longs rituels. Hellébore est très fière de son fils aîné – au point d'en oublier son cadet – et ne peut supporter l'idée

qu'il soit mort à la guerre. Elle fait tout pour garder les apparences, y compris en empêchant Airelle d'aimer quelqu'un d'autre. Elle est méfiante et ne se confie pas facilement au maître des esprits. La difficulté pour l'aider à accomplir son deuil est une carte de Carreau et une carte de Pique.

L'exorcisme des voix des arbres demande une participation d'un grand nombre de personnes de la communauté. Qu'il s'agisse de les faire taire, de les faire parler ou de négocier avec elle, c'est l'aboutissement de la partie. La difficulté pour y parvenir est de quatre cartes, une de chaque couleur.



106

5. *Le sorcier des halliers*

A. Thèmes difficiles

Guerre. Invasion. Meurtres. Massacres.

B. Paysages et économie

C'est un pays de collines dont les versants ensoleillés accueillent des vignes, des vergers et des cultures en terrasses généreuses. Sa terre meuble permet deux récoltes par an et donne en particulier des légumes savoureux. Grâce à un ancien et ingénieux système d'irrigation et d'aqueducs, les eaux des monts à proximité sont stockées dans de grandes citernes et redistribuées constamment toute l'année. Un système ancien de greniers permet aussi d'éviter les famines, en s'appuyant

sur des liens de solidarité plus anciens encore. Les villages sont en général nichés au creux des vallées, en bas des cultures, le long des routes.

C. Problème de départ

Un sorcier et des ombres à son service hantent les haies et les fourrés qui ont remplacé les cultures en friche, desquels émergent les ruines de fermes abandonnées. Plusieurs villageois sont tombés malades à cause de sa présence et des malédictions qu'il jette sur l'eau. Les arbres se racornissent et les plantes peinent à donner leurs fruits. Enfin, le sorcier et ses ombres accrochent des fétiches menaçants aux portes du village, volent dans les greniers et détournent des canaux d'irrigation. Ils craignent que la lumière ne les détruise et ne sortent qu'à la nuit tombée.

D. L'ensemble de l'histoire

Cette contrée appartient au Royaume éternel et a beaucoup souffert de sa guerre. Nombre de villages ont été désertés, soit par les destructions, soit par les recrutements massifs de l'armée. La majorité du pays a été laissée en friches pendant quelques années. Les survivants demeurés sur place n'ont pas pu maintenir la plupart des cultures.

Une région aussi fertile attire les convoitises et, il y a une grosse dizaine d'années, le Haut-Roi a rapidement attribué ces régions « vides » à des vétérans méritants et à leurs familles. Ils s'y sont installés et ont commencé à cultiver la terre. Le sorcier et ses ombres dans les halliers sont effectivement une famille autochtone, réunie autour d'un maître des esprits désespéré, faisant appel à ses

107

dernières ressources spirituelles pour repousser cette invasion, même si cela signifie terroriser, tuer et laisser en ruines les constructions de leurs ancêtres.

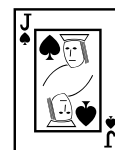
E. Personnages, esprits, lieux et objets



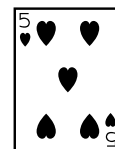
Roi de Pique : Chêne (55 ans) est le patriarche du village. Il a été capitaine au service du Haut-Roi et a combattu dans ses guerres, où il a laissé le bras droit. Le village a été donné à lui, à ses soldats et à leurs familles pour leurs bons et loyaux services et il compte bien en faire un lieu de paix et de calme. Il est très inquiet pour tout ce qu'il a conquis de haute lutte. Il passe son temps à parcourir la communauté pour maintenir les liens, résoudre les conflits et planifier les prochains travaux et plantations. Il entretient l'autel à l'esprit du soleil.



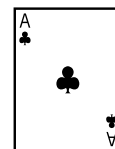
Dame de Cœur : Œillet (40 ans) est l'épouse de Chêne et la mère de ses enfants. Elle a toujours bien saisi que le sorcier et ses ombres habitaient la région avant l'arrivée de Chêne et des siens. Au début de sa relation avec Chêne, elle a rencontré Ceps et ils ont vécu dans le secret un amour de quelques mois. Quand elle est tombée enceinte, elle a soudain saisi le risque qu'elle courait et a rompu avec Ceps. Sans difficulté, elle a fait passer le bébé, Truffe, pour la fille de Chêne. Aujourd'hui, elle voudrait l'apaisement entre les deux communautés, ce qui suppose que les « gens de la vallée » assument leur responsabilité et fassent face à leur culpabilité, et que les « ombres des halliers » lèvent les malédictions qui les empoisonnent. Si elle n'était pas tombée durement malade à cause de ces malédictions, elle pourrait jouer un rôle central dans ce processus.



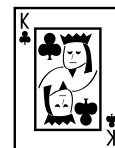
Valet de Pique : Truffe (15 ans) est, aux yeux de tous, la fille de Chêne et d'Œillet. Parmi ses frères et sœurs, elle a toujours été différente. Chêne sait inconsciemment qu'elle n'est pas biologiquement sa fille, et lui en veut sans pouvoir exprimer les choses. Truffe a toujours voulu prouver sa valeur. Depuis que le sorcier des halliers s'est manifesté, elle soutient Chêne de toutes ses forces. Elle passe son temps à débroussailler les halliers, à faire la chasse aux accrochages laissés par les ombres et à veiller les nuits pour les capturer.



Cinq de Cœur : Lorsqu'ils s'aimaient, Ceps et Œillet ont dressé un autel à l'esprit de leur amour, dans une clairière, là où un vieux tilleul plonge ses racines dans un torrent qui rejoint ensuite les systèmes d'irrigation. Aujourd'hui l'assemblage de pierres et d'offrandes n'est plus que l'ombre de lui-même, mais la petite statue les représentant est toujours enfouie sous les racines.



As de Trèfle : L'esprit des ronces est une chose ancienne et puissante, qui peut être arrachée mais dont les racines survivent toujours au sein de la terre ; il est fait de colère impuissante et de haine de soi-même, dévorant celles et ceux qui le prient. Esprit retors par excellence, il accroche et retient et préfère ses offrandes embrochées vivantes sur ses épines, comme les pies grièches qui empalent leurs proies pour les dépecer.



Roi de Trèfle : Ceps (38 ans) est un ancien maître des esprits qui s'est fait sorcier. Il ne lui reste que ses filles et sa nièce. Ses compagnons et son épouse sont morts peu à peu, la vie dans

les halliers pouvant devenir très dure, surtout en hiver. Il fait tout ce qu'il peut pour protéger les dernières zones où sa famille et lui peuvent vivre tranquilles. Il est allé jusqu'à invoquer un esprit mauvais, celui des ronces, pour effrayer les « gens de la vallée » en créant toute une légende à son compte, en les faisant tomber malades et en menant des attaques violentes contre leurs maisons et leurs cultures. Le premier prix à payer est celui de la lumière, et en particulier celui de la lumière du jour : il sait que lui et sa famille ne peuvent plus la supporter. Il chasse dans les fourrés et collecte des racines et des baies et cuisine pour ses enfants. Il entretient les ruines pour les rendre habitables sans qu'elles perdent leur aspect menaçant.



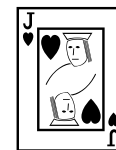
Valet de Trèfle : Fougère (18 ans) est la fille aînée de Ceps, elle est très attachée à son père et, bien qu'elle ne souvienne pas vraiment du temps avant la guerre, elle lui est profondément loyale. Elle hait aussi les gens de la vallée – peut-être plus intensément et avec moins de nuances que lui. Elle accepte même d'être possédée par l'esprit des ronces, lors de longs rituels, à la nouvelle lune, pour

s'emplir de sa force et de sa rage, aller détruire les récoltes et les habitations, accompagnée de ses sœurs (Mousse et Bolet).

Le reste du temps, elles entrent dans les maisons la nuit, effraient le bétail, observent les dormeurs et dormeuses dans leur sommeil et laissent derrière elles des animaux sacrifiés ou des assemblages d'os et de branches suspendus en l'air. Fougère

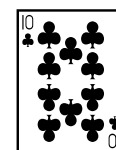


se rend cependant compte de la tension que l'esprit des ronces fait peser sur ses épaules et de l'épuisement que cela lui cause. Elle éprouve de plus en plus le besoin de s'isoler et de marcher seule, souvent au crépuscule ou à l'aube.



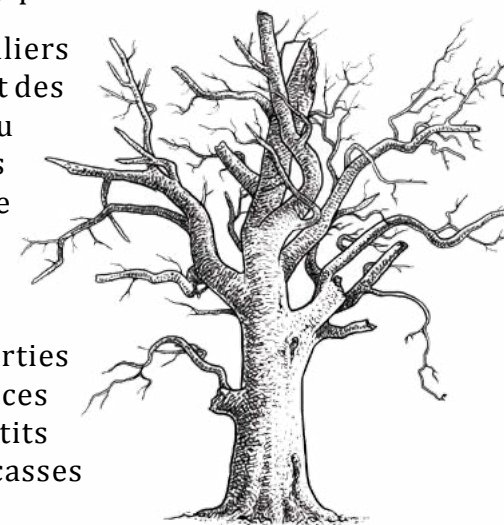
Valet de Cœur : Sorbier (16 ans), la nièce de Ceps ne participe pas aux équipées nocturnes de ses cousines et semble se tenir dans les ruines pour les nourrir et garder le cœur de

leur domaine. Mais elle observe son oncle, participe à ses rituels même les plus sombres et apprend peu à peu. De vieilles légendes prétendent que l'esprit des ronces pourrait reflorir : Sorbier en a entendu parler en rêve et souhaite secrètement le guérir. Elle s'entraîne à entrer en contact avec l'esprit des ronces dans ses songes. Elle entretient des rosiers, des mûriers et des framboisiers à l'écart et les traite comme des cultures et non comme des mauvaises herbes. Elle s'inquiète énormément pour sa cousine Fougère, pour laquelle elle a une grande affection. Elle non plus ne peut pas sortir à lumière du soleil, mais elle espère pouvoir y parvenir.

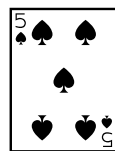


Dix de Trèfle : Les halliers ont été dédiés à l'esprit des ronces, ç'en est devenu un temple vivant. Dès

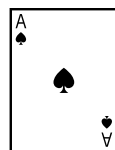
les abords des assemblages de branches et d'os d'animaux sont accrochés dans les branches. En s'enfonçant, on trouve les premiers buissons d'orties et de ronces. Dans les épines de ces dernières sont accrochés de petits animaux (mulots, écureuils, carcasses



de lapins...) parfois encore vivants, en offrande à l'esprit des ronces. Au centre des halliers se trouvent les ruines des villages abandonnés, dans lesquels vit la famille du sorcier ; une partie du réseau d'irrigation passe aussi par chez eux avant de descendre dans la vallée, ce qui leur permet de jeter des malédictions sur l'eau qui descend vers les cultures.



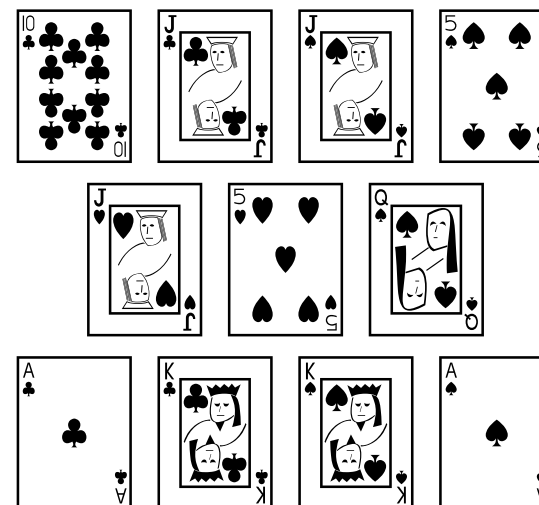
Cinq de Pique : L'autel à l'esprit du soleil a été mis en place par les habitants de la vallée lorsqu'ils sont arrivés il y a plusieurs années. Ils l'entretiennent par habitude, mais face à l'esprit des ronces il semble encore trop faible, voire complètement absent. Il n'a jamais été sanctifié par un maître ou une maîtresse des esprits et Chêne aimerait que ce soit le cas pour renforcer la communauté ; lui et Œillet craignent en secret qu'il n'y ait en fait pas d'esprit du soleil. Il se situe à l'amont du village, symétrique au charnier, en aval.



As de Pique : Le charnier. Dans une combe reculée de la vallée, en aval du village, a eu lieu un affrontement il y a une petite dizaine d'années, lorsque les vétérans sont venus prendre possession des lieux au nom du Roi et s'y installer. La vallée, bien que dépeuplée, n'était pas aussi vide qu'on le prétendait. Dans un premier temps, les deux populations ont vécu côte à côte en s'ignorant, mais les enjeux de l'eau (la maîtrise du circuit d'irrigation en particulier), de la gestion des greniers et du partage de la terre ont rapidement mené à un conflit ouvert. Les vétérans étaient plus nombreux et bien mieux entraînés que les autochtones, dont les corps furent enterrés à la hâte pour qu'ils n'attirent pas les charognards, les maladies et les esprits mauvais. Mais tous les squelettes

ne se sont pas décomposés et bon nombre de leurs armes improvisées (fourches, couteaux de cuisines) émergent désormais, rouillés, des feuilles mortes.

F. Répartition des cartes



G. Événements et épreuves

Pendant la première nuit, des accrochages des ombres sont suspendus aux portails de la ville. Des triangles de ronces emprisonnant des oiseaux morts, barbouillés de sang. Les villageois n'osent pas y toucher et demande au maître des esprits de les en débarrasser.

La première demande des gens du village au maître des esprits sera de soigner Œillet, une figure importante et appréciée du village. Elle est malade du conflit larvé, de son secret et du poison de l'esprit des ronces. Difficulté : une carte de Cœur et une carte de Trèfle.

Chêne souhaite terriblement que l'autel au soleil soit sanctifié, pour se rassurer et pour rassembler la communauté autour d'un nouvel esprit protecteur. Mais

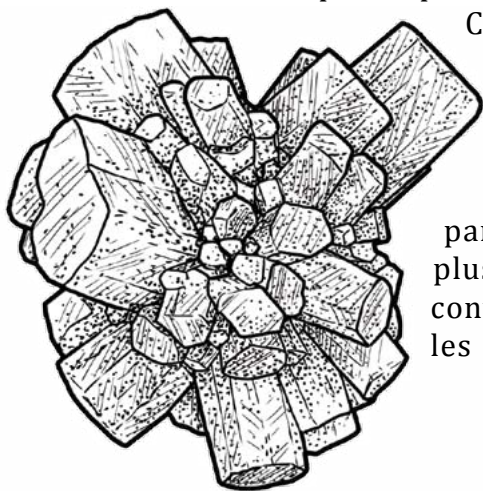
l'autel pour l'instant est vide et le village est dispersé ; l'invocation à l'esprit doit donc se doubler d'un travail social. Difficulté suggérée pour sanctifier l'autel du soleil : une carte de Cœur et une carte de Pique.

Le maître des esprits comprend aisément, en lisant les signes et faisant appel à son flair, que Truffe n'est pas la fille biologique de Chêne, mais que son géniteur était en fait le sorcier Ceps (Œillet, mise en confiance, pourrait même le lui appendre). En revanche, faire accepter cette vérité que tous pressentent sans parvenir à y croire est nettement plus difficile. Chêne est étonnamment compréhensif sur ce point ; il aime Œillet et Truffe, même si cette dernière lui a toujours semblé étrange et habitée d'une passion qui n'est pas la sienne ; pour autant il ne faut qu'une carte de Cœur pour qu'il reconnaisse pleinement son affection pour elle.

114 Pour Truffe, c'est infiniment plus difficile, car elle hait le sorcier et le combat constamment. Elle sent bien qu'elle n'est pas comme ses frères et sœurs et qu'elle partage quelque chose avec le sorcier. L'affrontement en elle entre ses deux héritages peut la rendre folle si elle n'est pas accompagnée. Pour l'aider à vaincre ses angoisses et à s'accepter pleinement, il faut une carte de

Cœur, une carte de Trèfle et une carte de Pique.

Un soir de pleine lune, Fougère est particulièrement exaltée et vibre de sa possession par l'esprit du ronce. Elle veut aller plus loin que d'habitude, elle est convaincue que les accrochages et les frayeurs ne sont pas suffisants.



Si le maître des esprits ne l'arrête pas, elle tue quelqu'un. Pour l'en empêcher : une carte de Trèfle et deux cartes de Cœur.

La culpabilité du meurtre collectif continue d'empoisonner la vallée et aucune réconciliation avec les halliers ne peut avoir lieu sans un examen de conscience. Faire reconnaître aux gens de la vallée leur responsabilité dans le massacre des autochtones exige une carte de Pique et la carte du charnier elle-même. Néanmoins, malgré tous les efforts du maître des esprits, il n'est pas sûr qu'il soit possible de vraiment réconcilier les deux communautés.

6. Les lacs du silence

115 *Les lacs du silence* est une préparation éprouvante et difficile par son climat oppressant. Les habitants de la communauté se laissent mourir à petit feu sans agir. Ta partenaire a donc besoin de prendre beaucoup d'initiatives : personne ne viendra tirer le maître des esprits par la manche pour demander son intervention. Ce n'est pas une préparation recommandée pour découvrir le jeu.

A. Thèmes difficiles

La dépression.

B. Paysages et économie

C'est un pays de lacs, de galets et de bouleaux, couvert de glace en hiver. En été il se réchauffe doucement et propose alors des crépuscules lents et majestueux.

Le village se compose de maisons en bois ancrées dans la mousse, sur une île, à quelque distance de la rive. Ses habitants cherchent la paix intérieure, craignent les agitations du monde extérieur et vivent quasiment en autonomie. Ils vivent essentiellement de la pêche, les îles étant par ailleurs assez peu giboyeuses : leurs terres ingrates ne donnent que quelques baies et champignons, ainsi que du bois pour se chauffer, pour naviguer et pour entretenir leurs maisons. Ils prient l'esprit du lac et toute forme de violence leur répugne.

C. Problème de départ

Les eaux du lac semblent être devenues bien trop claires et trop transparentes, tandis que ses profondeurs sont envahies d'une obscurité dense, comme si des volutes d'encre s'y étaient déversées. Un esprit du fond dévore les mots des pêcheuses et des pêcheurs (et uniquement eux), qui en oublient le sens. Ils parviennent de plus en plus difficilement à parler et à comprendre les autres ; puis leurs gestes deviennent de plus en plus mécaniques et répétitifs, comme s'ils oubliaient aussi comment agir ; enfin ils tombent dans une apathie grandissante, au point d'arrêter de s'alimenter et de ne plus sortir de leur lit.

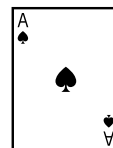
116



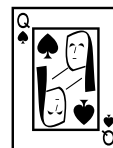
D. L'ensemble de l'histoire

Les pêcheurs ont découvert qu'une autre communauté s'est installée dans une partie éloignée du lac. Les nouveaux arrivants sont des réfugiés des guerres du Royaume éternel ; ils sont nombreux et prêts à en découdre pour protéger leur nouveau havre. Leur présence diminue les ressources du lac. Les pêcheurs ont compris que les deux villages ne peuvent vivre ensemble, ce qui signifie la mort *de facto* de leur propre communauté. Toute négociation leur semble impossible, ils ne peuvent pas se résoudre à la violence et préfèrent ne pas se confronter avec la situation. Les pêcheurs n'en ont pas encore parlé aux autres membres de leur village. Il leur semble que seuls la mort et l'exil s'offrent à eux.

E. Personnages, esprits, lieux et objets



As de Pique : l'esprit des profondeurs se manifeste par temps clair, lorsque la lumière pénètre l'eau jusque dans ses profondeurs et qu'elle laisse voir l'absence des poissons. Il répand la terreur parmi les pêcheurs, une terreur sourde et incompréhensible, qui dévore leur langage petit à petit, de plus en plus loin jusqu'à dévorer leurs émotions et leur volonté de vivre.

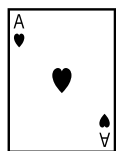


Dame de Pique : Erable est une pêcheuse, tombée malade et ne pouvant presque plus parler. Elle a aussi été blessée (comme des marques de griffes) lorsqu'elle s'est aventurée seule sur l'eau, mais ne peut plus dire pourquoi (il s'agit d'un

117



affrontement avec des villageois de l'autre village, mais pour elle ils ont été dirigés par l'esprit des profondeurs). Elle est la plus atteinte par le mal, elle ne parle plus, ne se nourrit plus et passe la plupart de son temps dans la hutte de Bouleau, avec d'autres pêcheurs moins touchés. Déshydratée et amaigrie, sa vie est en danger. Prostrée, elle sourit pourtant faiblement aux berceuses ou à la musique.



As de Cœur : L'autel à l'esprit du lac est sculpté dans le tronc d'un arbre frappé par la foudre et décoré d'offrandes : de petites sculptures en bois flotté (dont beaucoup proviennent de Bouleau), des poissons séchés, des fleurs fanées, des peintures à même le tronc lisse... L'autel est ancien et les offrandes se sont accumulées, témoignant de la foi des villageois en l'esprit et la paix qu'il apporte ; récemment cependant, les offrandes se font plus rares et commencent à pourrir ou disparaître sans être renouvelées. L'autel se vide de son esprit.



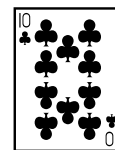
Roi de Cœur : Bouleau est le guérisseur du village, il est le premier à requérir les services du maître des esprits. Il est démuni face au mal qui frappe les pêcheurs et les pêcheuses de son village et est sans doute la personne la plus consciente du problème ; c'est aussi le plus dévoué membre de la communauté et le plus fervent adorateur de l'esprit du lac pour lequel il sculpte en permanence de petites figurines (souvent des représentations des membres de la communauté, en particulier celles et ceux qui en souffrent le plus), lorsqu'il n'est pas occupé à s'occuper de ses malades.



Dame de Cœur : Varech, la cheffe des pêcheurs, est la fille de Bouleau. Sans en avoir le titre et le statut, c'est de fait elle qui dirige le village. Elle a commencé aussi à perdre ses mots, le vocabulaire de la pêche et de la maladie en particulier lui échappent, ainsi que les mots concernant la famille ou les liens d'amitié. Elle ne peut plus repartir sur l'eau, mais entretient méticuleusement au quotidien son équipement de pêche, en particulier en repeignant les bateaux dont la peinture se ternit vite.



Dame de Carreau : Mèlèze est également pêcheuse et a aussi commencé à perdre des mots (ceux du champ lexical de la compassion, de l'amitié, de la solidarité) mais contrairement aux autres, elle pense que l'esprit des profondeurs a été invoqué par les membres du village des réfugiés et veut les combattre. Elle pense que l'esprit du lac a été dévoré par l'esprit des profondeurs et que son autel est désormais un mensonge. Elle veut convaincre les autres membres du village de se mettre en guerre, à l'encontre de leur nature profonde.



Dix de Trèfle : Le village des réfugiés s'étend à l'autre bout du lac, dans une crique cachée des regards mais permettant d'accéder facilement aux zones de pêches ; les réfugiés sont nombreux, heureux d'avoir enfin trouvé un havre de paix où s'implanter et oublier la guerre. Ils ne sont pas prêts à repartir. Ils ne savent pas que leur présence nuit à l'autre communauté dont ils n'ont pas conscience, mais s'ils l'apprennent ils ne repartent pas pour autant. S'ils sont attaqués ils n'hésitent pas à prendre les armes à leur tour.

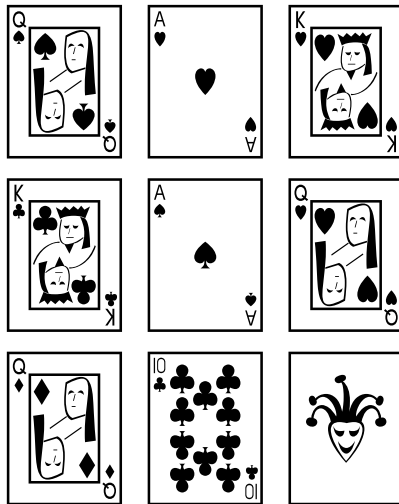


Roi de Trèfle : Liseron est le chef du village des réfugiés, un « sorcier » d'après Mélèze. C'est un ancien maître des esprits qui a été recruté de force par l'armée, puis s'est enfui avec celles et ceux qu'il avait juré de protéger. Il n'a pas invoqué l'esprit des profondeurs, mais cherche néanmoins l'appui des esprits de la région en faisant des offrandes au milieu du lac et en plantant des autels le long de ses rives. C'est la cible principale de Mélèze.



Joker : Un troisième esprit s'est invité, celui d'un vol d'oies sauvages. Ces dernières se réunissent à la surface du lac, se rassemblant progressivement, une ou deux chaque jour, pour ensuite émigrer vers le Sud. Varech les a remarquées, mais ne les prend pas au sérieux. Le maître des esprits peut communiquer avec elle et les instaurer comme un esprit à part entière, qui pourrait aider les villageois.

F. Répartition des cartes



G. Evénements et épreuves

Erable est en permanence entre la vie et la mort. Un des premiers actes du maître des esprits peut être de tenter de la stabiliser, c'est-à-dire d'empêcher que son état n'empire. Difficulté suggérée : une carte de Pique ou de Cœur.

Mélèze dans un accès de colère, cherche à prouver que l'esprit du lac est bel et bien mort (elle est convaincue que c'est la croyance en cet esprit qui entretient l'apathie des autres membres de la communauté). Elle tente d'abattre l'autel de l'esprit du lac à coups de hache et de disperser les offrandes qui lui ont été faites. Difficulté pour l'en empêcher : une carte de Cœur. Difficulté pour l'y aider : une carte de Carreau (mais gare aux conséquences !).

Si le maître des esprits ne fait rien, les pêcheurs se laissent mourir à petit feu. Mélèze attaque seule ou avec quelques fidèles le village de réfugiés et est tuée. Pour empêcher cela, de nombreuses solutions sont possibles. Le maître des esprits peut aider les villageois à faire preuve de violence et à rejeter au loin la nouvelle communauté (solution instable qui pourrait conduire à une autre préparation plus tard) ; difficulté suggérée : une carte de Trèfle et une carte de Carreau. Le maître des esprits pourrait aider les deux communautés à se fondre l'une dans l'autre et à vivre ensemble en harmonie : une carte de Cœur et une carte de Trèfle.



Enfin, le maître des esprits pourrait aider les villageois à prendre leur destin en mains, à renoncer à leur village et à devenir des nomades ; difficulté suggérée : la carte de l'esprit du vol d'ois sauvages. Il ne s'agit que d'exemples, d'autres solutions sont possibles. Chacune d'entre elles ne devrait pas être résolue rapidement, elle demande de la préparation et sans doute plusieurs épreuves secondaires pour y parvenir.

Enfin, il est impossible de guérir les pêcheurs et pêcheuses malades avant d'avoir exorcisé l'esprit des profondeurs. Difficulté suggérée : une carte de Pique, une carte de Cœur, une carte de Trèfle.

7. *Le moineau*

A. Thèmes difficiles

La mort, la maladie, le deuil.

B. Paysages et économie

La capitale du Royaume éternel est une ville animée, qui désoriente par ses foules, ses marchés, ses puanteurs et ses merveilles. Elle s'épanouie grâce à la richesse du Royaume éternel, assurée par ses conquêtes militaires. Elle est dominée par le palais du Haut-Roi, une ville dans la ville, qui tente de faire oublier son passé de place forte belliqueuse et de se reconvertir en un lieu de plaisirs, d'arts et de savoirs, à l'architecture élégante. Ici, les maîtres

des esprits sont les bienvenus comme ailleurs et nulle part ne prête-t-on autant attention aux signes et aux manifestations spirituelles, mais la morgue des puissants ne reconnaît pas toujours leur pouvoir.



C. Problème de départ

Sa Pureté, le jeune Haut-Roi Chrysanthème, est possédé par un esprit monstrueux, qui prend la forme d'un moineau. Chacune de ses apparitions lui provoque une crise et lui fait vomir du sang. Depuis, sa Pureté maigrit, perd le sommeil et est terrifié par les oiseaux. Tout le royaume s'inquiète pour lui, symbole d'une ère de paix après les excès militaires de son grand-père et prédécesseur.

D. L'ensemble de l'histoire

A à peine 20 ans, sa Pureté Chrysanthème est jeune et était jusqu'ici terriblement heureux. Avec le Haut-Roi Peuplier, son grand-père, sont mortes les guerres de conquête. Chacun espérait le règne de paix et de prospérité qu'incarnait le dauphin. Lorsqu'un an à peine après son accession au trône il se mit à cracher du sang, personne ne fut capable de voir la vérité en face : malgré tout ce qu'il devait apporter, malgré tout l'amour que lui portent ses proches et qu'il leur rend, le jeune Haut-Roi va mourir, laissant un royaume des plus instables, sans héritier.

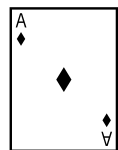
Ses médecins, ses maîtres des esprits attachés à sa personne, sa famille, tous ont tenté de faire face à sa maladie, sans y parvenir : elle est implacable. Aucune action du maître des esprits ne peut empêcher ou même ralentir la mort du Haut-Roi. Personne non plus n'a été capable de lui dire la vérité, la plupart des membres de son entourage ne sont même pas capables de se l'avouer à eux-mêmes. Voilà comment l'esprit-moineau a pris, bien involontairement, possession du Haut-Roi, qui sombre dans des angoisses insaisissables.

Depuis, le palais est devenu un lieu hanté par les cris du monarque, où chacun marche à pas mesurés et où le moindre bruissement d'aile fait frémir. Le Haut-Roi multiplie les vaines tentatives pour échapper à l'esprit-moineau : il a formé un régiment d'archers cymbalistes chargés de chasser tous les oiseaux de sa capitale, il a fait raser des quartiers attenants pour construire des jardins où oublier sa peine. Mais rien n'y fait, il se change en une caricature de lui-même, crainte même par ses proches les plus aimants.

E. Personnages, esprits, lieux et objets

Dans cette préparation, le Carreau est la mort, dans sa simplicité et son évidence. Le Pique est la terreur qui l'accompagne et qui ainsi détruit la vie. Le Trèfle est les actes qui aggravent la souffrance en cherchant à l'éviter. Le Cœur est l'acceptation de la mort et l'amour dans le temps que nous vivons ensemble.

124



As de Carreau : L'esprit-moineau apporte simplement la mort. C'est un esprit doux, bon et peu bavard mais qui œuvre implacablement. Il n'est nullement responsable de la maladie

qui est en train de tuer le Haut-Roi, mais se doit d'être présent dans ses derniers instants. Depuis qu'il a réussi à entrer, il vole dans les combles du palais, sur ses toits ou plane au-dessus des jardins, paisiblement.



Roi de Pique : Sa Pureté, le Haut-Roi Chrysanthème est jeune (22 ans), beau et talentueux. Il porte l'espoir de temps apaisés et heureux. Malheureusement, il est possédé par

un esprit qui ne semble pas vouloir le lâcher jusqu'à son dernier souffle. Son naturel serein – façon aristocrate en contrôle – est obscurci par les terreurs grandissantes qui

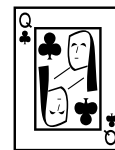
recouvrent son âme. Il tente de le cacher par de justes colères ou des décisions volontaires (mais absurdes), et sombre à d'autres moments dans de grandes mélancolies qu'il tente d'apaiser dans ses jardins ou auprès de ceux qui l'aiment. Si chacun lui répète à l'envi que sa santé va revenir, que ce n'est qu'une mauvaise passe, il sent bien qu'il est entouré de mensonges et de sous-entendus qui le rendent fou dans leur bienveillance. Avec le temps ses colères deviennent de plus en plus emportées et ses décisions de moins en moins claires.



Dame de Cœur : Sa Pureté, la Haute-Reine Lys (22 ans) connaît le Haut-Roi depuis son enfance et ils s'aiment depuis tout aussi longtemps.

Leur mariage, bien qu'arrangé, a été une grande joie pour tous les deux. Bien avant qu'il ne ceigne la couronne, ils se sont toujours beaucoup soutenus. Ils passent rarement une journée sans discuter des affaires du royaume ou du palais, à flâner ensemble ou à jouer aux échecs, leur passion commune. Pour Lys, la maladie du Haut-Roi est une catastrophe impensable. Elle ne s'imagine pas vivre sans lui et ne peut voir la vérité en face. Elle harcèle sa belle-sœur, Salicaire, pour trouver des remèdes. Elle prie les esprits quotidiennement et cherche à répondre aux moindres caprices du Haut-Roi.

125



Dame de Trèfle : Sa Pureté, la Douairière Glaïeul (75 ans) est la grand-mère de Chrysanthème et une des dernières anciennes, ayant été l'épouse du Haut-Roi Peuplier. Elle ne l'a jamais aimé

et a patiemment attendu sa mort. Son fils, le père de Chrysanthème, est mort dans une des nombreuses guerres de conquête. Elle refuse que son petit-fils dépérisse, elle a trop attendu que revienne la paix et la prospérité, elle ne peut pas supporter de voir revenir l'instabilité politique

et les troubles qui l'accompagnent. Elle éreinte les médecins et les maîtres des esprits de ses interrogations et promesses de récompense. Elle fait régner la terreur pour interdire à quiconque d'évoquer la mort du Haut-Roi, en particulier sa petite-fille Salicaire, qui est aussi le médecin du Haut-Roi. Grâce à un réseau d'informateurs, elle surveille toutes les rumeurs du palais. C'est elle qui a ordonné l'emprisonnement de Lavande.

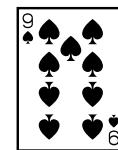


Valet de Trèfle : Salicaire (20 ans) est sœur du Haut-Roi, qui a toujours eu toute confiance en elle et en a fait son médecin personnel. Celle-ci l'a toujours soutenu avec une grande affection. Elle fait partie des rares personnes à très bien comprendre que l'état de santé de son frère ne s'améliorera pas et qu'il va bientôt mourir. Mais leur grand-mère lui interdit violemment de révéler la vérité, craignant l'instabilité politique qui pourrait en résulter et le découragement du malade. Salicaire se sent impuissante et souffre de ce conflit de loyauté (Glaïeul l'a toujours protégée des violences feutrées de la cour). Elle a tout essayé : cataplasmes, baumes, fumigations, saignées, acupuncture... Elle passe ses journées à chercher des remèdes inconnus et à concocter des sédatifs pour apaiser les douleurs de son malade. Elle se méfie des maîtres des esprits de la cour, qui cherchent à la remplacer.

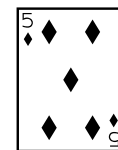


Valet de Cœur : Lavande (20 ans) est une modeste servante au palais, un des nombreux visages fermés et obéissants qui entourent sa Pureté. Elle avait pour tâche de chasser la poussière dans les pièces les moins utilisées des appartements royaux. Elle a été mise au cachot pour avoir ouvert un volet et laissé un moineau rentrer dans le palais. Malgré cette peine insensée, elle résiste à la peur

et à l'amertume. Elle est peut-être la seule au palais à voir la vérité : le Haut-Roi va mourir, et voudrait – par sympathie pour lui – qu'il soit aidé et accompagné. Elle passe ses journées en méditation pour faire face à l'isolement.

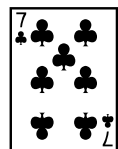


Neuf de Pique : Les jardins immuables ont été construits par le jeune monarque pour reposer ses nerfs. Pour y parvenir, il a fallu vider et raser tout un quartier populaire attendant au palais, dans un formidable effort de terrassement. Là où se dressaient des maisons de familles, des marchés et des ruelles animées s'étendent désormais des allées ombragées, des massifs de fleurs toujours nouvelles et des fontaines murmurantes. Sa Pureté y passe ses journées, tentant de dissiper son alanguissement, lorsqu'il n'est pas interrompu par les coups de cymbales de sa garde, par des crises de vomissements sanglants ou par la vision terrifiante d'un point noir dans l'azur : la silhouette de l'esprit-moineau.



Cinq de Carreau : Le mausolée du précédent Haut-Roi Peuplier est un bâtiment bas et massif, tapi dans un coin du palais royal. La dépouille embaumée du grand-père de Chrysanthème y repose dans un sarcophage de porphyre monolithe, entouré des bas-reliefs et des trophées célébrant ses victoires sans nombre. Il est entouré des têtes de ses ennemis et des corps de ses plus fidèles gardes, qui se sont suicidés à son décès. Au plafond est incrustée en pierres précieuses une carte de son royaume et de ses conquêtes, afin qu'il puisse la contempler pour l'éternité. De nombreux membres du palais viennent déposer des offrandes quotidiennement en ces lieux, y compris le

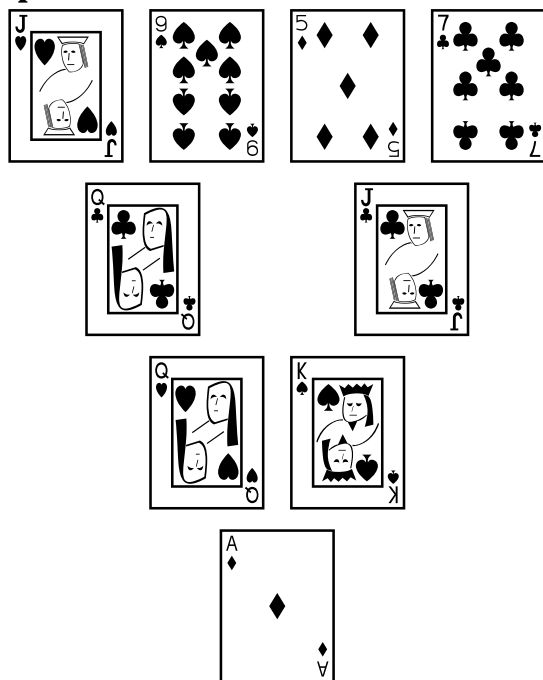
Haut-Roi ; mais on murmure que ces prières, plutôt que d'honorer le défunt, le remercient d'être mort et le supplient de ne jamais revenir.



Sept de Trèfle : Le Haut-Roi, comme ses prédécesseurs, s'est entouré d'une cohorte de maîtres des esprits, attachés à son service et à sa cour. Ils parcourent quotidiennement le palais

pour prier les esprits, brûler de l'encens, interroger son entourage, et cherchent un moyen d'exorciser l'esprit-moineau. Chacun espère trouver la solution qui guérira le roi, gagner ses faveurs et se couvrir de gloire, mais leurs efforts demeurent vains. Ils voient d'un mauvais œil l'arrivée d'un concurrent.

F. Répartition des cartes



G. Evénements et épreuves

Une première épreuve vers laquelle le maître des esprits peut vouloir aller est de libérer Salicaire de sa loyauté envers sa grand-mère, en lui faisant prendre conscience que sa priorité est son affection pour son frère et la vérité qu'elle lui doit en tant que médecin. Difficulté proposée : la carte de Salicaire et une carte de Cœur.

Une fois que la vérité commence à éclore, que ce soit grâce à Salicaire ou grâce à Lavande, une tâche importante est de la faire accepter aux différents membres de la famille royale. Le maître des esprits n'y arrivera sans doute pas en une seule épreuve, mais en plusieurs étapes répétées pour chaque personnage.



Le plus difficile dans le travail de deuil de la Haute-Reine (qu'il se fasse avant ou après la mort réelle du Haut-Roi) est de parvenir à s'imaginer vivre sans lui, alors qu'elle a passé toute sa vie à se projeter dans leur existence future, à servir la monarchie et le Royaume, et à mener une vie de famille facile et aisée. Désormais, elle doit repenser sa propre vie et même envisager de se remarier pour éviter le chaos politique et militaire. C'est beaucoup à porter pour une seule personne qui n'a jamais eu l'habitude de prendre seule ses décisions. Difficulté suggérée : la carte de Lys, une carte de Pique et une carte de Trèfle.

Pour la Douairière, le deuil a un sens différent. Au contraire de Lys, elle a toujours dû être particulièrement en contrôle, tant la vie à la cour était difficile sous le

règne violent du Haut-Roi Peuplier. Ce dernier n'a jamais fait preuve de la moindre tendresse avec elle et elle a dû apprendre à agir vite et bien. Aujourd'hui, elle cherche à empêcher, voire à nier, la mort de son petit-fils. Son impuissance face à sa souffrance la dévore. Reprendre le pouvoir à la place de Lys est très tentant, Glaïeul en aurait les moyens, l'expérience et le charisme, mais il n'est pas sûr que ce soit ce qui lui apporterait la sérénité. Faire le deuil de son petit-fils, c'est aussi faire en partie le deuil de sa propre vie. Difficulté suggérée : la carte de Glaïeul, une carte de Cœur et une carte de Carreau.

Ces deux épreuves peuvent aussi se dérouler après la mort du Haut-Roi, mais prennent alors un sens et une tonalité différente, d'acceptation devant l'évidence, colorée par le regret de n'avoir pu s'y préparer.

130 Faire accepter au Haut-Roi sa mort prochaine représente peut-être l'épreuve la plus importante. Tout son être se tend contre cette idée et il mobilise toute sa paranoïa, sa colère et son pouvoir temporel pour repousser l'évidence, même lorsqu'il crache du sang. Il accuse les autres de chercher à l'assassiner, il les accuse d'incompétence, il les accuse de mensonges et de manipulation, il les menace de les enfermer, de les faire exécuter... Un maître des esprits en qui il n'a pas confiance rencontre une résistance encore plus grande. Difficulté proposée : la carte du Haut-Roi, la carte de l'esprit-moineau, une carte de Trèfle et une carte de Cœur. Si le maître des esprits rate trop nettement cette épreuve, le Haut-Roi peut mourir sans avoir trouvé la force de faire ses adieux, ce qui complique immensément le deuil de ses proches.

Après la mort du Haut-Roi, le Royaume éternel est en deuil. La maladie du souverain était peu connue. Beaucoup de sujets du Haut-Roi l'aimaient (peut-être sincèrement

pour la paix qu'il devait apporter ou peut-être comme on aime les figures d'autorité) et sont effondrés, marchent dans les rues et se rassemblent pour le pleurer. Sa mort aiguise les ambitions de nombreux généraux et princes du sang. Les contrées les plus éloignées rêvent de retrouver leur autonomie. Des funérailles bien conduites peuvent aider une transition délicate (par exemple Lys devient Haute-Reine régnante et doit trouver un époux parmi les prétendants, tandis que les régions éloignées acquièrent pacifiquement une certaine indépendance) et referment les plaies de cette période. Difficulté : une carte de chaque couleur.

Bien des actions secondaires peuvent être tentées et ne devraient pas poser de grandes difficultés :

- Faire libérer Lavande et lui permettre de dire la vérité
- Détruire le tombeau du Haut-Roi Peuplier et achever pour de bon sa triste mémoire
- Rendre les jardins immuables au peuple et soigner la destruction occasionnée par le Haut-Roi
- Ramener un peu d'humilité chez les maîtres des esprits courtisans et leur rappeler leur mission sacrée

En revanche, l'esprit-moineau ne peut être ni chassé ni exorcisé.





Inspirations

1. Psychanalyse et ethnographie

Deux ouvrages constituent des inspirations centrales pour *Jardins des esprits*.

Les mots, la mort, les sorts de Jeanne Favret-Saada (1977) retrace son expérience parmi les désenvoûteuses et désenvoûteurs dans le bocage normand au début des années 1970. C'est une analyse fine de ce qu'est la réalité sociale et de la façon dont on peut tenter de la comprendre intimement. Le recueil d'articles *Désorceler* (2009) complète et achève cette enquête ethnographique.

Thérapie existentielle d'Irvin Yalom (1980) décrit les enjeux existentiels (la mort, la responsabilité, l'isolement et l'absurde) au cœur des préparations de *Jardins des esprits*, et comment ces enjeux peuvent affecter nos psychés et nos vies.

2. Jeux de rôle

Une des ambitions premières de *Jardins des esprits* est d'enrichir l'approche des enjeux psychologiques développée dans *Les Cordes Sensibles* de Frédéric Sintes. Ces enjeux y sont présentés comme des choix moraux auxquels doivent faire face les individus. Bien que cette approche soit particulièrement riche de situations fictionnelles profondes et émouvantes, elle ne me semble pas toujours refléter la réalité de ces enjeux, en particulier le rôle complexe de l'inconscient et les résistances qu'on peut opposer à tout processus de guérison. Que faire lorsque la tristesse, les angoisses ou la colère persistent, même si on a fait ses choix de vie, même si on en connaît pertinemment les sources ?

134

Sans y avoir fait appel consciemment au moment de la conception du jeu, les réflexions théoriques de Valentin Thouzeau m'ont nourri et continuent de m'ouvrir des perspectives exaltantes de créations rôlistes.

C'est à Maxime Victor que je dois aussi ce morceau de théorie concis et éclairant : « Relation = Emotion x Temps ». Elle peut se déployer ici : c'est dans le temps passé avec un personnage et l'implication émotionnelle que consentent les participants que se construit l'intensité de la relation, à la fois entre les participants et entre les personnages.

Le Val des étoiles de Romaric Briand m'a montré l'importance de la mémoire comme un enjeu ludique simple et fort, et m'a suggéré de travailler les couleurs comme une structure esthétique et symbolique.

L'idée d'un personnage allant de village en village pour aider leurs habitants provient bien entendu de *Prosopopée* de Frédéric Sintes et de *Dogs in the Vineyard* de Vincent Baker. Au premier, *Jardins des esprits* emprunte la dimension spirituelle et symbolique ; au second, il emprunte le focus sur une communauté humaine parcourue de tensions et de drames à résoudre.

Jouer à deux – avec ses contraintes et ses forces – est une possibilité qui m'a été ouverte à l'origine par *S/Lay w/Me* de Ron Edwards et *Breaking the Ice* d'Emily Care Boss et que j'ai pu explorer plus en avant grâce aux parties à deux joueurs de *Les Cordes Sensibles* de Frédéric Sintes et de *Shades* de Vincent Gijbers (dont la traduction en français est disponible gratuitement sur mon site).

3. Romans et animes

L'impulsion initiale du jeu m'est venue en lisant la description d'un exorcisme du chapitre 9 du *Fleuve Céleste* de Guy Gavriel Kay (2013).

135

La série d'anime *Mononoke* réalisé par Kenji Nakamura (2007), en plus de sa grande beauté, représente des exorcismes violents, aux enjeux psychologiques centrés sur un secret sordide.

Les Jardins Statuaires et *Les Barbares* de Jacques Abeille, pour ce monde agraire, à la fois simple et pourtant parcouru de symboles.

