



**Extrait Les HazArts Légendaires - Le jeu**  
Annie Mc Clure

**Publication:** 2010

**Catégorie(s):**

**Tag(s):** jeu

**Urd, représente le passé,  
Verdandi le présent  
et Skuld le futur**

*Dans la racine indo-européenne du mot RUNE, (\*run), nous retrouvons la symbolique du «mystère » ou du «secret» et ceci est plus visible dans l'un des dérivés Raunen signifiant «murmurer» ou «parler en secret».*

Wikipedia

### **Présentation**

J'ai toujours été passionnée par l'histoire de l'art et le design. Pour moi l'analyse d'œuvre, peu importe son support ou sa forme, est très révélateur sur la personnalité de l'artiste et sur son environnement.

En tant que designer graphique, j'ai pu mettre en pratique cette théorie, car quotidiennement j'analyse les entreprises en fonction du design publicitaire que leurs entrepreneurs choisissent. Si ce procédé de création et d'analyse permet de se faire une idée sur les forces et faiblesses d'une compagnie, d'un entrepreneur, d'un directeur artistique, d'un artiste... n'est-il pas logique de croire que cette technique peut aussi aider les individus à mieux cerner leurs propres forces et faiblesses ? C'est donc dans cette optique que j'ai conçu ce livre-jeu ;  
Les HazArts Légendaires.

Par ce jeu, j'espère vous donner quelques trucs pour que vous puissiez vous auto-analyser et ainsi mieux interagir avec votre légende, votre vie...

---

### **Un jeu d'art thérapie et d'auto-analyse artistique**

L'art-thérapie traditionnelle part du principe qu'il faut laisser libre cours à son imagination et que seulement ainsi, on peut utiliser cette

œuvre pour analyser l'artiste. Par contre, même si l'on imposait à des milliers de personnes de nombreuses contraintes de création ; utiliser uniquement une couleur, une police de caractère, un symbole... il serait étonnant de voir à quel point chaque création refléterait l'essence de chaque créateur et ce malgré les mêmes contraintes. Donc, si les contraintes n'étaient pas des limites à votre créativité, mais plutôt des aides pour stimuler celle-ci... Pour fournir quelques «contraintes / aides» créatives, ce livre veut vous faire découvrir des parcelles de légendes dont l'origine se perd dans la nuit des temps. C'est grâce à ces symboles runiques que vous pourrez créer vos légendes personnelles.

Concernant la symbolique des runes, j'ai utilisé plusieurs sources pour aboutir à ces interprétations; l'alphabet phénicien, hébreux et latin, l'ordre mathématique des symboles, le tarot et les poèmes runiques d'avant et d'après la christianisation ainsi que les légendes amérindiennes et leurs similitudes avec les légendes vikings... Malgré tout, ces symboliques ne sont que des brides d'histoires philosophiques, à vous d'y donner le sens qu'elles vous inspirent.

### **Icône, logo et rune**

En tant que graphiste, j'ai une bonne connaissance de la dynamique qui gère les communications humaines et du procédé requis pour qu'une entreprise développe son logo, son icône. Il est à noter qu'à travers l'histoire, le mot « logo » ou « icône » a toujours été associé aux dieux et déesses, ce n'est que tout récemment que ces termes sont utilisés pour l'aspect politique et économique d'une société (est-ce que cela témoigne que notre dieu est maintenant monétaire ?). Par contre, le procédé « publicitaire » pour mettre « en marché » cette « icône » a toujours été le même. Un symbole simple (logo), une belle histoire s'y rattachant (la publicité/ la légende/ la philosophie) et la diffusion de celle-ci (multiplier les médiums de communication). Ainsi naîtra l'icône (la marque image).

L'iconographie existe depuis que l'homme est homme. Ce qui fut la marque de la conscience humaine, selon moi, c'est sa capacité à créer des icônes, il est le seul être vivant à en être capable. Je crois pouvoir affirmer sans me tromper que la marque de l'intelligence humaine, c'est l'icône. Pour moi, c'est ce qui rend l'analyse des icônes si passionnante, car c'est notre essence à tous, réduit à sa plus simple expression. Comme quoi, le diction ; une image vaut mille mots, prend tout son sens quand il est question d'analyse d'icône.

L'icône du dieu et de la déesse existe depuis la préhistoire. À l'époque, il y avait la déesse couveuse (terre) et le dieu géniteur (ciel). Ces icônes étaient présents dans toutes les civilisations. À cette époque, la représentation des icônes divins était à notre image, homme et femme donnant la vie. Ce culte a duré des centaines de millions d'années et ce jusqu'au jour où les hommes et les femmes ont affirmé être les fils et filles de ces icônes. C'est à partir de ce moment que l'humain a usurpé les rôles de la terre maternelle et du soleil paternel et ainsi le lien entre la nature et l'humain a été fragilisé.

### **Typographe et signature**

Aujourd'hui, un autre terme utilisé pour un logo est la signature. La signature d'une entreprise (le choix de police de caractère utilisé pour écrire le nom de l'entreprise) tout comme la signature d'une personne, a pour but de rendre son propriétaire unique en son genre. En fait, le rôle d'un graphologue et celui d'un graphiste se ressemblent dans la mesure où tous deux doivent faire ressortir les particularités d'un individu en fonction des formes de lettres qu'ils utilisent. Il n'y a pas si longtemps, dans le domaine du graphiste il y avait les typographes. Ces gens étaient les spécialistes de la forme des lettres. Ils avaient pour mandat de créer des polices de caractères. Aujourd'hui, il y a des milliards de façons d'écrire une lettre. Alors imaginez quand on élargit encore plus notre champ d'analyse et que l'on y inclut des lettres autres que celles romaines (utilisées par les occidentaux). Les formes des lettres arabes, russes, indiennes... sont des mines d'or d'icônes qui ont traversé le temps !

Avec ce jeu, j'ai voulu étudier les formes des lettres des différentes cultures qui peuplent la terre. En particulier, j'ai voulu étudier l'iconographie celtique (ayant tout de même été largement influencée par l'iconographie de la Méditerranée, mais assez loin pour être également influencée par l'iconographie Asiatique et Américaine). Selon moi, les celtes, comme les amérindiens, étaient des peuples qui assumaient leur liberté. L'équilibre de la nature était leur principale icône. Cette manière de penser était très proche de celle des Asiatiques dont l'équilibre des forces femme/homme (Yin Yang) est à la base de leurs croyances. Ces peuples ont un point en commun, celui de croire que l'humain est la nature, la nature est humaine, ils sont interdépendants, ils représentent l'icône de l'équilibre.

Pour faciliter le travail d'analyse, j'ai commencé mon interprétation de l'icône par le nombre (étant certaine que cela ne peut être changé avec le temps, 1 sera toujours devant 2... ). J'ai ensuite appliqué la lettre contemporaine (A=1, B=2). J'ai fait le lien avec l'alphabet phénicien et hébreux (assez proche de notre civilisation pour que l'ordre des lettres soit plus ou moins le même qu'à notre époque actuelle), j'y ai lié «l'alphabet» runique, pour finalement y greffer les symboliques similaires d'autres civilisations. Mais sachez que cet ordre/symbolique des runes peut être contesté car il n'est pas reconnu officiellement. Il est le fruit de mes analyses.

---

**La Biodiversité et le jeu  
Les HazArts de l'infini**

Ár var alda  
það er ekki var,  
vara sandur né sær  
né svalar unnir;  
jörð fannst æva  
né upphiminn,  
gap var ginnunga  
en gras hvergi.

**C'était au premier âge  
Où il n'y avait rien  
Ni sable ni mer  
Ni froides vagues;  
De terre point n'y avait  
Ni de ciel élevé  
Béant était le vide  
Et d'herbe nulle part.  
(poème Viking)**

Au départ, je voulais concevoir un jeu qui retraçait la biodiversité des plus lointaines traces préhistoriques jusqu'à nos jours pour en faire un jeu en l'honneur de l'année internationale de la biodiversité (2010). Faire ainsi, une suite logique avec le jeu précédent Les HazArts de l'infini édition Univers (2009) fait en l'honneur de l'année internationale de la terre et de l'astronomie. Malgré mes intentions initiales, je me suis vite heurtée à un problème majeur, la vie sur terre a longtemps été absente de l'être humain. L'humain dans la chronologie de l'histoire de la planète, n'est qu'une toute petite virgule. Résultat ; faire un jeu avec des espèces vivantes monocellulaires et des plantes, cela risquait d'être trop abstrait à transposer dans votre quotidien...

J'ai finalement créé des histoires romancées à partir de légendes oubliées, dans le but d'analyser l'interaction que l'humain a avec la diversité biologique et culturelle. Via les icônes runiques, je souhaite démontrer que chaque culture et même chaque être vivant, a sa propre diversité, tout en étant relié par des racines qui s'entremêlent, tels des milliards d'arbres qui peuplent la forêt de la vie. Si la biodiversité, selon la théorie de l'évolution, a une origine commune (un noyau monocellulaire) l'écriture comme marqueur de diversité culturelle doit logiquement avoir lui aussi une origine commune ! C'est pourquoi, je mise sur l'idée que runes, alphabets; phénicien, hébreu, romain ainsi que hiéroglyphes, pictogrammes amérindiens... ont tous un lien. L'idée n'est pas de démontrer à quel peuple contemporain appartient la création du premier icône, mais plutôt de comprendre comment la symbolique a pu se subdiviser et par quoi les cultes et cultures, tout comme la biologie, malgré leurs diversités, resteront toujours unis par un lien, l'origine commune.

Cela reste un jeu, une création artistique qui n'a pas la prétention d'être historiquement infaillible. Pas plus que ne le seront vos interprétations de légendes. Malgré tout, il peut être très intéressant d'écrire vos légendes et avec le temps celles-ci deviendront une vraie épopée !

En espérant que ce jeu vous plaira, vous aidera à vous sentir plus libre, vous sera utile pour interagir avec votre propre légende personnelle et la biodiversité qui vous entoure.

Annie Mc Clure

---

*n.b. Toutes les images qui ont été utilisées dans ce livre ont été trouvées sur Internet. Ces images sont du domaine public. Ceci est valable dans les pays où le copyright a une durée de vie de 70 ans ou moins après la mort de l'auteur. Voici une courte liste des principaux auteurs : John William Waterhouse, Herbert James Draper, Johann Heinrich Füssli, John Collier, Nicolaes Pietersz. Berchem, Peter Nicolai Arbo, Sir Edward Burne-Jones, Evariste-Vital Luminais. Seul les photos de Edward S. Curtis sont encore protégées dans certains pays où le copyright dure plus de 50 ans. Comme les copyrights n'ont pas été renouvelés 50 ans après le décès du photographe, ses photos sont du domaine public selon la protection imposée par les conventions internationales.*

---

## Comment jouer

**Pour jouer, vous avez besoin :**

1. 24 runes gravées à la main,
2. un petit bol d'eau,
3. une serviette propre,
4. un crayon
5. et une photocopie du modèle légendaire.

Tout d'abord, vous devez plonger les runes dans le bol d'eau (*ainsi les symboles disparaissent pour laisser plus de place aux HazArts légendaires*).

Pigez huit (8) runes, essuyez-les avec votre serviette et disposez-les dans l'ordre indiqué sur le tableau du modèle de légende.

Dessinez les symboles runiques dans les espaces indiquées à cet effet.

Retranscrivez les brides des légendes runiques liées à la rune de votre tirage.

Pour le temps d'une légende, vous endosserez l'habit du *Nomade*, celui qui est à la recherche de la vérité.

Avant de composer votre légende, dites-vous que c'est comme écrire un poème instantané ou une histoire sans fin. Pendant l'écriture il ne faut pas chercher à comprendre l'ensemble, c'est seulement lors de la relecture que le lien entre la légende et votre vie se dévoilera (comme une leçon morale à retenir).

Ce sera tel un heureux hasard, une drôle de coïncidence, une rencontre avec soi-même car, votre cerveau cherchera à faire des liens avec votre vie quotidienne et votre légende. Ce réflexe normal est bien pratique si vous cherchez à saisir les

« murmures » que votre subconscient cherche à vous faire

« entendre »...

En utilisant cette méthode de tirage vous obtenez un nombre de 735 471 légendes que vous aurez la possibilité d'écrire !  
( $24 \cdot 23 \cdot 22 \cdot 21 \cdot 20 \cdot 19 \cdot 18 \cdot 17 = 29\,654\,190\,720 / 8n! (40\,320) = 1$  chance sur 735 471 d'écrire deux fois la même légende)

Ce nombre peut se multiplier davantage si avec le temps vous acquérez l'habileté de composer vos légendes sans avoir besoin du modèle de base.

Imaginez, c'est jusqu'à 29 654 190 720 légendes possibles!

C'est une vraie épopée que vous pouvez composer en écoutant le murmure des runes ! Alors, laissez le barde en vous se réveiller et surtout amusez-vous.

---

# 1 | A

## Ansuz - Cerf/Frêne

### Aleph – Boeuf

### ◆ **Nomade**

Idéaliste, confiant, loyal, indépendant, immature, autoritaire, authentique, leader, colérique, ambitieux, excessif, sentimental, entrepreneur et créatif.

### **Interlocuteurs** ◆ **Dwryd Le druide**

Asc, le frêne, est un arbre très grand et très aimé de l'homme. Son tronc fort et vigoureux offre une résistance obstinée aux attaques de nombreux humains.

### **Et** ◆ **Filósofos le philosophe**

« Age quod agis, non nova, sed nove »

Fais ce que tu fais, non pas des choses nouvelles, mais d'une manière nouvelle.

### **Sage** ◆ **Dhan'ya Le bienheureux**

Jette une poignée de pierres, une au moins atteindra son but.

### **Aventurier** ◆ **Porwr le navigateur**

Il part en expédition. Il est parfois immature mais c'est ainsi que son projet prend forme avec fougue et insouciance. Alors matelots, montez à bord et hissez les voiles car c'est l'heure.

### **Acolyte** ◆ **Katsíka le chevrier**

Il débute sa vie d'adulte, il va sur les vastes plaines, là où ses parents n'étaient pas. Il entame cette nouvelle aventure remplie d'espoir et de rêves, mais il doit faire attention aux erreurs de jeunesse. Libre et seul, il doit faire preuve de prudence.

### **Totem** ◆ **Mònzwe l'original**

Il doit démontrer sa capacité à faire preuve de sagesse face à une situation délicate. S'il apprend le partage il aura le sentiment d'avoir mené son projet à bien.

### **Messageur** ◆ **Roep la parole**

L'erreur n'annule pas la valeur de l'effort accompli.

### **Initié** ◆ **Bric le scribe**

Première étape des cycles de vie, ALEPH est la schématisation du pictogramme représentant le taureau, le bœuf et l'alpha. C'est le commencement, l'individualité. Le lien entre le cosmos et la terre.

### **Poète** ◆ **Oblaire le barde**

Ac, le frêne, enrichit de ses glands la chair des porcs,

Au profit des enfants des hommes...

Il traverse aussi souvent le bain des fous de Bassan,

Et c'est alors l'océan qui rend preuve,

Que le frêne se comporte de manière honorable.

*Dans la mythologie scandinave, l'axe et support du monde est un frêne géant nommé Yggdrasil.*

*Le feuillage du frêne peut servir de nourriture aux animaux, les cervidés en sont très friands.*

*Les cervidés, mammifères qui portent des bois, figurent parmi les animaux les plus représentés durant la préhistoire.*

*Le frêne est un grand arbre, pouvant atteindre 40 mètres de haut et 1 mètre de diamètre. Son bois est recherché en raison de sa résistance à la flexion et aux chocs.*

*Le frêne est un arbre du genre Fraxinus. Le nom « Fraxinus » vient du latin « lance », car les lances des soldats étaient faites en bois de frêne.*

*Dans la mythologie grec, quand Zeus s'est essayé à donner naissance à l'homme, c'est du frêne que sont nés une sorte d'humains particulièrement violents qui ont passé leur temps à se battre entre eux et à se détruire.*

*Le frêne est particulièrement réputé pour ses propriétés diurétiques et anti-inflammatoires.*

*Une revue de synthèse de 2007 a classé le frêne parmi les plantes médicinales aux propriétés diurétiques les plus prometteuses.*

---

## 2 | B

**Berkanan - Bouleau**

**Beth - Maison**

### ◆ Nomade

Créatif, pacifique, calme, prudent, apaisant, intuitif, paresseux, instable, utopique, confident et casanier.

Interlocuteurs ◆ Dwyrdd le druide

Le bouleau est une brindille feuillue, un petit arbre et un arbuste jeune et frais.

**Et ♦ Logiki le logicien**

« Felix qui potuit rerum cognoscere causas »

Heureux celui qui a pu pénétrer les causes secrètes des choses.

**Sage ♦ Dhimàna le sage**

Les moyens peuvent être comparés à une graine et la fin à un arbre. La fin est dans les moyens tel l'arbre est dans la semence.

**Aventurier ♦ Grebnoi le rameur**

L'imaginaire, l'intangible prend forme. Il franchit le brouillard et entre dans la barque mystérieuse, là où sont cachés les secrets de la création. Il parvient à mener sa barque à destination, tout en gardant l'équilibre entre les énergies opposées.

**Acolyte ♦ Berga le berger**

La brebis trouve toujours son chemin vers son berger, car c'est lui qui permet au troupeau de vivre dans l'équilibre et l'harmonie. Même si les secrets de l'existence sont difficiles à percer, il ne faut pas trop s'en faire. L'important, c'est d'avoir confiance en la vie.

**Totem ♦ Mikinàk la tortue**

Il grimpe sur le dos de la mère éternelle. La tortue a une carapace qui lui enseigne comment se protéger des blessures, de l'envie, de la jalousie et de l'inconscience des autres. Elle souligne les dangers de bousculer le cours des choses et de laisser mûrir nos idées avant de les exposer au grand jour.

**Messenger ♦ Roep la parole**

Le plus grand arbre est né d'une petite graine.

**Initié ♦ Bric le scribe**

Deuxième étape des cycles de vie, il est écrit que BETH signifie maison ou beta. Elle représente l'amour, la création, la féminité ainsi que la dualité et l'instabilité.

**Poète ♦ Oblaire le barde**

Beorc, le bouleau, ne porte pas de fruit,

Mais, comme s'il en avait,

Il se pare de magnifiques branches !

Il élève sa couronne, bellement couverte,

De feuilles qui touchent le ciel.

*Les bouleaux poussent en général sur les terres pauvres et arides, jusqu'à 2000 m d'altitude, ainsi que dans les régions arctiques. C'est une pionnière qui constitue souvent la première formation arborée lors de la reconquête ou de la colonisation de landes par la forêt.*

*En Europe du Nord (Scandinavie, Pays Baltes, Sibérie), l'écorce de bouleau, tressée en lanières, était utilisée pour fabriquer des chaussures appelées lapti (лапти) et en Russie, elle a également servi de support d'écriture.*

*En phytothérapie on utilise la feuille de bouleau pour faciliter les fonctions d'élimination rénale et digestive.*

*Le bouleau du calendrier celtique symbolise la sagesse. Le nom local du bouleau est également à l'origine du nom du mois de mars dans plusieurs langues slaves, comme en tchèque (březen) et en ukrainien (березень); il s'agirait d'une évocation de la sève qui commence à circuler.*

*Les Amérindiens considéraient le bouleau comme un arbre sacré et utilisaient son écorce pour fabriquer des canots et des parchemins. Bêta, **βῆτα** (τὸ) est la deuxième lettre de l'alphabet grec, elle vient de la seconde lettre de l'alphabet phénicien bet signifiant maison. (La forme de la lettre B correspond aux voûtes d'une maison ayant subi une rotation de 90 degrés). En numération grecque, bêta vaut 2.*

---

Le livre-jeu complet disponible sur le site [www.leshazarts.info](http://www.leshazarts.info)  
Aussi disponible en format imprimé sur [lulu.com](http://lulu.com)  
Auteure Annie Mc Clure

## **Du même auteur sur Feedbooks**

Le Grâal sans pied ni tête (1997)

Une nouvelle que j'ai écrite il y a quelques années.

Thé et phytothérapie (2010)

Un petit livret qui explique les propriétés du thé et expose quelques plantes qui peuvent être utilisées en phytothérapie.

Extrait Les HazArts Légendaires - roman (2010)

Les 3 premiers paragraphes du livre Les HazArts Légendaires - Le roman



**[www.feedbooks.com](http://www.feedbooks.com)**  
Food for the mind