

Cela fait si longtemps que ton peuple est en voyage que tout le monde a oublié vos origines. Toutes les nuits sous la lumière de la lune, tu prends la forme d'un cheval et de ce sont les merveilles des plaines et trace la route que suivront les tiens. L'appel du vent sera-t-il plus fort que les chaînes qui te relient aux tiens ?

**Le Cheval** ✕ **Chaîne des Douleurs** ✕ - **Rôles** ✕ **Chaîne des Responsabilités** ✕ **Chaîne des Espérances**

- Le cheval parcourt les plaines, décrit leurs merveilles et affronte les épreuves des chaînes.
- La chaîne des douleurs évoque le passé à travers des flash backs.
- La chaîne des responsabilités parle du présent en posant des obstacles.
- La chaîne des espérances promet un avenir de joies simples à travers des visions.

Pour commencer chacun des quatre participants choisit un rôle.

**Des lieux** ✕ - **Préparation** - ✕ **Des épreuves**

- Sur une feuille de papier le cheval dessine et nomme 8 lieux évocateurs. C'est la carte des plaines que parcourront les siens à la recherche de la terre promise.
- Chaque chaîne choisit deux lieux où se tiendront des deux épreuves (une forte et une faible. Ces choix de lieux cadrent avec le cheval (qui en profite pour aller faire du thé par exemple).

**Explorer** ✕ **Affronter** ✕ - **Endolement** - ✕ **Fuir** ✕ **Triompher**

- Le cheval commence par choisir sa destination sur la carte et décrit son voyage et l'endroit où il arrive avec poésie et émerveillement. S'il raconte bien, il donne envie à une chaîne d'ajouter des détails de son domaine (passé, présent, avenir) et de lui donner 1 merveille.
- Si le lieu a été choisi par une chaîne pour y cacher une épreuve, elle l'annonce, la décrit en distribuant des rôles aux autres chaînes. Tous jouent la scène et le cheval fait un choix.
  - fuir l'épreuve, avancer la lune d'une phase et gagner 1 merveille.
  - affronter l'épreuve sans beaucoup de conviction, perde 1 merveille et endommager une chaîne intacte ou briser une chaîne endommagée si l'épreuve était faible. Avancer la lune d'une phase sinon.
  - triompher de l'épreuve, perde 2 merveilles et endommager une chaîne intacte ou briser une chaîne endommagée.
- Une fois l'épreuve jouée, le cheval passe à la prochaine destination.

**Lune** ✕ **Retour** ✕ - **Fin** - ✕ **Départ** ✕ **Voyage**

- Lorsque la lune achève sa course, le jeu se termine, le jeu prend fin.
- Si les chaînes sont intactes, le cheval retrouve les siens et le cycle continue.
- Si des chaînes sont endommagées ou brisées, il retrouve les siens et rêve de repartir.
- Si toutes les chaînes sont brisées, il poursuit son voyage sur les plaines, libre.
- Dans tous les cas racontés un épilogue. une chaîne brisée doit se briser.

Flash back	triumpher	Obstacles	triumpher	Visions	triumpher
Accepter que les blessures font partie du passé et ne nous définissent pas	Accepter que les blessures font partie du passé et ne nous définissent pas	Accepter que les siens peuvent vivre sans nous.	Accepter que les siens peuvent vivre sans nous.	Accepter de renoncer à la certitude au chemin tracé pour explorer le sien	Accepter de renoncer à la certitude au chemin tracé pour explorer le sien
une violente dispute entre frères la perte d'un proche une séparation un sacrifice pour le bien commun la haine de quelqu'un qu'on a blessé la cruauté de ses pairs	une violente dispute entre frères la perte d'un proche une séparation un sacrifice pour le bien commun la haine de quelqu'un qu'on a blessé la cruauté de ses pairs	une beauté inutile à contempler au moment de repos une épreuve l'abandon de sa mission face au danger un chemin rapide mais dangereux	une beauté inutile à contempler au moment de repos une épreuve l'abandon de sa mission face au danger un chemin rapide mais dangereux	Une soirée au coin du feu les retrouvailles d'amants des chants quand on travaille dur un repas qui t'on attendait le sommeil qui vient enfin	Une soirée au coin du feu les retrouvailles d'amants des chants quand on travaille dur un repas qui t'on attendait le sommeil qui vient enfin