



*Livret des récits*





*Une image vaut mille mots !*

Déjà 10 ans que *Dixit* vous fait rêver avec ses cartes magnifiquement illustrées, par des artistes aux styles bien différents. À cette occasion, nous avons décidé de réunir tous les illustrateurs dans une seule extension pour célébrer l'anniversaire de l'aventure *Dixit*. Chacun d'entre eux, exceptés Carine Hinder et Jérôme Pélissier qui travaillent en binôme, a réalisé une dizaine de cartes, chacune singulière à sa manière.

Les légendes, les mythes et les références culturelles ont toujours été au coeur des inspirations pour les illustrations de *Dixit*. Pour cette édition très spéciale, une histoire se cache directement derrière chaque carte. Ce sont des contes, des récits populaires ou des comptines qui ont inspiré chaque illustration de carte. Qu'ils proviennent d'ici ou d'ailleurs, chacun résonne de manière universelle. Les récits proviennent de toutes les époques et de partout dans le monde. Du Chili à la Nouvelle-Zélande en passant par le Poitou (terre natale de l'auteur du jeu), découvrez toutes les histoires derrière les cartes de l'extension *Dixit Anniversary*.

# Sommaire



**Marie CARDOUAT**

**p.4**



**Pierô**

**p.8**



**Xavier COLLETTE**

**p.12**



**Clément LEFÈVRE**

**p.17**



**Franck DION**

**p.20**



**Carine HINDER et Jérôme PÉLISSIER**

**p.24**



**Marina COUDRAY**

**p.28**



**Paul ECHEGOYEN**

**p.32**



# Marie Cardouat



## Marie Cardouat, première illustratrice de Dixit.

Marie Cardouat a illustré la toute première édition de *Dixit* (2008) et l'extension *Dixit - Quest* (2010). Elle a travaillé sur *Dixit Odyssey* (2011) avec Pierô.

Son style, plutôt enfantin et onirique, lui a permis de remporter le Prix Ludiquia de l'illustration de jeu en 2014 avec *Steam Park* (Craneo Creations). La sobriété de ses traits laisse pleinement le champ des possibles ouvert à l'interprétation des joueurs, ce qui est parfait pour *Dixit*.

## L'œuf de soleil (Afrique) :

Terkelel était un enfant né du Soleil et fils adoptif de Milad, une pauvre femme sans mari. Malheureusement un jour sa mère mourut à cause de la jalousie d'autres gens de l'île. Terkelel alla alors quérir le dieu Soleil qui lui donna une pierre de vie. Ainsi, il put ramener Milad parmi les vivants.

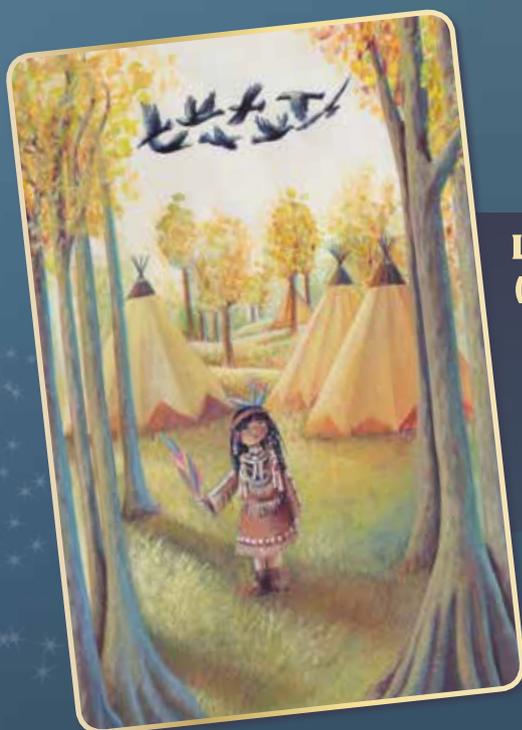
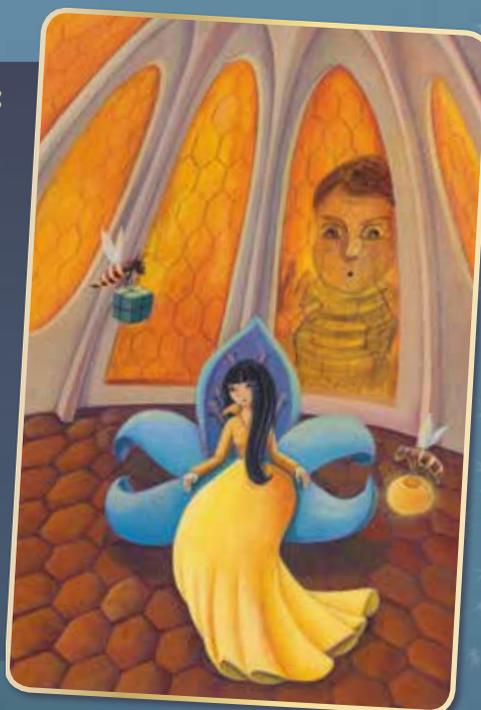


## Hansel et Gretel (Frères Grimm, Allemagne) :

Hansel et Gretel étaient frère et sœur. Leur famille était très pauvre et leurs parents décidèrent un jour de les abandonner en forêt. Cependant, les enfants retrouvèrent leur chemin. De ce fait, ils furent abandonnés à nouveau. Dans les bois ils trouvèrent une maison en pain d'épices, qui semblait bien accueillante. Néanmoins, les deux enfants se firent emprisonnés par la sorcière qui les avaient accueillis dans cette maison. Mais c'était sans compter sur l'esprit astucieux des enfants qui parvinrent à s'échapper et pousser la sorcière dans le four.

### Le rêve de Tao (Chine) :

Tao était un homme qui ne refusait jamais d'aider quelqu'un. Un jour la reine lui demanda d'aider sa fille à construire une nouvelle capitale. La princesse avait des hallucinations et était persuadée de voir un monstre. Mais tout ceci n'était qu'un rêve. En réalité, la reine et ses sujets étaient des abeilles sans ruche qui voletaient dans un arbre au-dessus de Tao durant son sommeil. Le jeune serviable leur construisit alors une ruche, et découvrit plus tard qu'un serpent se trouvait dans leur ancienne demeure. C'était le monstre dont parlait la princesse. Par la suite, Tao construisit de nombreuses ruches pour accueillir les abeilles égarées et devint riche grâce au miel que les abeilles lui offraient.



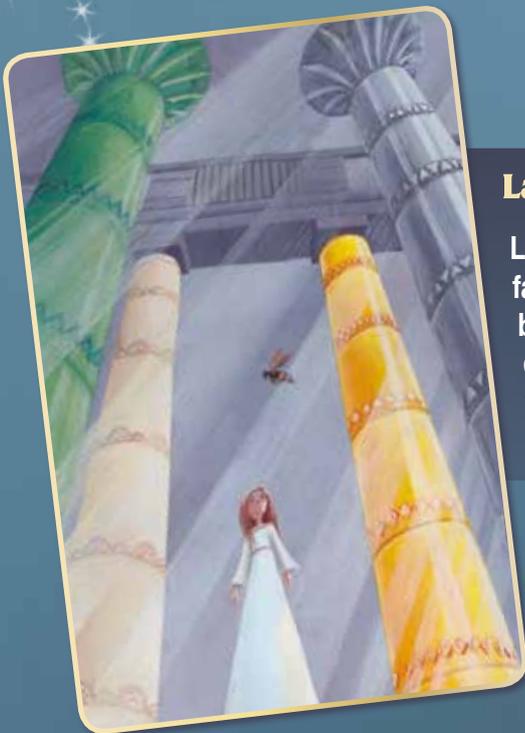
### Le corbeau tourne au-dessus de moi (comptine amérindienne) :

Le corbeau tourne au-dessus de moi,  
Le corbeau tourne au-dessus de moi.  
Il dit qu'il me donnera une plume de faucon,  
Il dit qu'il me donnera une plume de faucon.

### Mon âne (comptine mexicaine) :

Cette carte s'inspire d'une chanson originaire du Mexique et bien connue en France aussi. Elle raconte l'histoire d'un âne malade qui, malgré tous les traitements qu'il reçoit, ne parvient pas à guérir de ses maux.



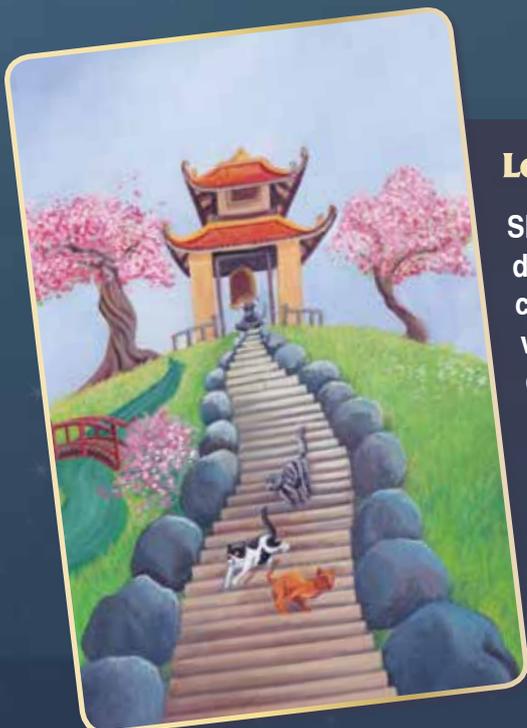


### **La Llorona (légende mexicaine) :**

La Dame Blanche ou La Llorona (la pleureuse) est une figure fantomatique qui apparaît la nuit. Cette femme vêtue de blanc et d'un voile couvrant son visage, erre dans les rues des villages mexicains en pleurant. La Llorona se déplace toujours accompagnée d'une lourde brume. On dit que la mort attend celui ou celle qui croiserait son chemin.

### **Momiji, feuilles d'automne (tradition japonaise):**

Le *momiji* est un érable japonais dont les feuilles changent de couleur à l'automne. Ce changement de couleur est appelé *Koyo* au Japon et fait l'objet d'une coutume traditionnelle : le *momijigari*. Elle consiste à se balader près de ces arbres pour en apprécier les couleurs rouges automnales.

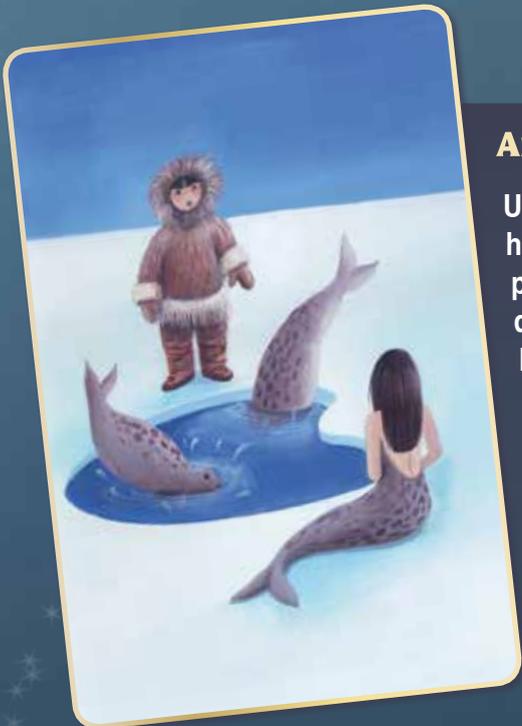


### **Le rat et les chats (Japon) :**

Shoken, un maître du sabre souhaitait se débarrasser d'un rat qui troublait son sommeil. Alors il emprunta un chat de gouttière à son ami pour combattre le rat, en vain. Puis il en emprunta un couleur fauve, puis un noir et blanc sans succès non plus. Son ami lui prêta alors un vieux chat noir moins fort mais plus intelligent que les autres. À la rencontre du rat, le chat resta immobile. Le rongeur avança lentement, intrigué par le comportement inhabituel du félin. Dès que le rat fut à sa portée, le vieux chat se jeta sur lui et le tua.

### **Dhiab, le nomade (Algérie) :**

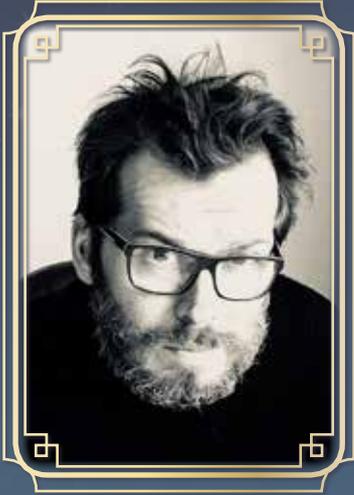
Une tribu nomade dans le désert envoya ses jeunes hommes afin de repérer leur nouvelle destination. À leur retour, aucun ne souligna quelconque détail. Sauf Dhiab. Il affirma qu'une caravane les avait précédés et la décrit avec une grande précision. Sa description si précise provint de son observation aiguisée du sable et des traces qui s'y trouvaient. Ainsi, le jeune Dhiab fut remarqué par les anciens de sa tribu.



### **Anoki, le fils de la femme phoque (légende inuk) :**

Un fermier épia des femmes du peuple phoque (à l'apparence humaine) danser sur une plage isolée. Elles avaient laissé leur peau de phoque sur un rocher. Il leur suffisait de les remettre pour devenir animal à nouveau. Ce fermier déroba une de ces peaux. Il revint et trouva la plus jolie d'entre elles en train de pleurer car elle n'avait plus sa peau et ne pouvait plus retourner en mer. Il l'accueillit chez lui et la vêtit. Plus tard ils se marièrent et eurent des enfants. Cependant un jour, leur fils Anoki trouva la peau de phoque de sa mère sans savoir ce que c'était. Il la lui apporta. Elle comprit que son mari l'avait dupée. Elle prit sa peau de phoque et rejoint la mer sans dire adieu.

# Pierô

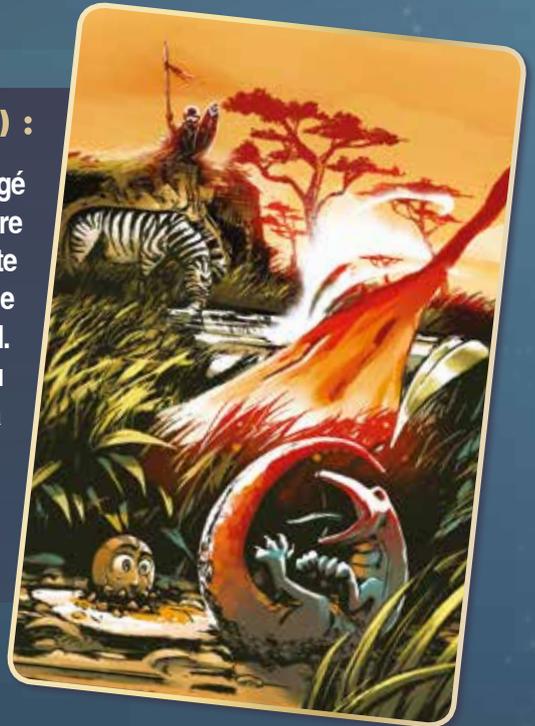


## Un changement d'habitude, ou Pierô illustrant *Odyssey*

Pierre Lechevalier, dit Pierô, a travaillé en collaboration avec Marie Cardouat sur *Dixit Odyssey* (2011). Il a pu travailler dans le jeu de société depuis 2005. Lors de la réalisation de *Dixit Odyssey*, Pierô était en charge du dessin et Marie Cardouat de la couleur. Cette expérience lui a permis de travailler hors de ses habitudes en revenant au dessin physique et non plus numérique.

## La création du monde (Afrique) :

Un oeuf et un lézard veulent descendre d'un arbre après avoir mangé ses fruits. Le lézard y parvient mais son ami lui demande de lui faire un lit de feuilles pour amortir sa chute. Le lézard, farceur, s'exécute mais place une pierre au centre. L'oeuf saute sur le matelas de feuilles mais se brise en mille morceaux, provoquant le rire du lézard. Le brin d'herbe vient couper la tête du lézard et rit à son tour. Le feu vient brûler l'herbe et rit à son tour. L'eau vient éteindre le feu et rit à son tour. Les animaux boivent l'eau et rient à leur tour. Ils sont tués par les chasseurs, eux mêmes tués par la Mort, anéantie par la Vie. Elle est alors détruite par Dieu qui fait ceci sans l'ombre d'un sourire. Lorsqu'il n'y a plus rien dans le monde, Il en crée un nouveau.



## Le lièvre et le grand génie de la brousse (Afrique) :

Le lièvre souhaitait devenir plus puissant. Il demanda au grand génie de la brousse de lui accorder cette puissance. L'être mystique lui donna une gourde, unealebasse et un bâton. Le génie dit qu'il lui accorderait cette puissance s'il ramenait : la gourde pleine d'oiseaux, laalebasse pleine de lait de biche et un serpent aussi long que le bâton. Le lièvre grâce à des fourberies, réussit les trois tâches du grand génie de la brousse. Mais lorsqu'il retourna le voir, celui-ci refusa de lui accorder plus de puissance car, s'il acceptait, le lièvre deviendrait alors le maître du grand génie de la brousse.

### **Les trois cheveux d'or du diable - Frères Grimm (Allemagne) :**

Un enfant naît et on lui prédit qu'il épouserait la fille du roi. Le souverain enferma cet enfant dans une boîte et la jeta au fleuve. Heureusement il fut secouru par un meunier. Bien plus tard, le roi passa devant sa maison et découvrit avec surprise que l'enfant avait survécu et il lui demanda de livrer une lettre au château. Ce que le jeune homme fit sans savoir que cette lettre stipulait de mettre à mort le messenger. Le jeune homme se perdit dans la forêt et se réfugia dans une maison. Durant son sommeil, les propriétaires de la maison lirent la lettre et la changèrent par une autre qui ordonnait de donner la main de la princesse au messenger. Arrivé au château, on s'apprêtait à le marier à la fille du roi mais ce dernier arriva. Il proclama qu'il n'accorderait la main de sa fille que si le prétendant lui ramenait les trois cheveux d'or du diable. Après des péripéties, il parvint à ramener les cheveux et épousa la princesse.



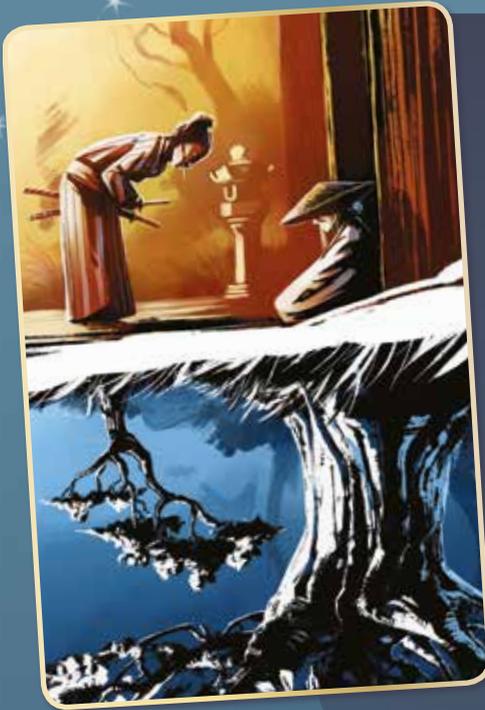
### **Le livre de la sagesse du monde (Espagne) :**

Sept frères, fils d'une veuve très pauvre, traversent le pays pour trouver de quoi vivre. Ils arrivent dans un château où ils entendent une voix leur demander "Plus de lumière!". Suite à leurs recherches, ils trouvent un vieil homme derrière un bureau en train de lire. Derrière lui se trouve le portrait d'un chat qui fixe les sept frères. L'aîné apporte une torche au vieillard qui finit sa lecture. Le vieil homme était en fait maudit, condamné à rester ici tant qu'il n'aurait pas fini la lecture du livre de la sagesse du monde. Pour les remercier, il leur offre le château et sept pots remplis d'or, puis il disparaît dans un souffle de vent tout comme le tableau. Les sept frères vécurent ensuite dans le château avec leur mère dans la prospérité.

### **Le clair de lune sur le château en ruine (poème japonais) :**

Ce poème japonais évoque le questionnement de l'auteur sur l'état présent du château. Par des vers teintés d'une nostalgie bucolique, il se demande où sont passés les guerriers qui habitaient autrefois ces lieux.. La vie poursuit son cours malgré la déchéance du château, les oies volent toujours, la lune éclaire.





### Le samouraï et le maître thé (Japon) :

Un samouraï compétent mais prétentieux affirma à ses amis qu'il pouvait gagner cent duels de sabre à la suite. Il se mit devant un pont et défia quiconque passait. Il remporta quatre-vingt-dix-neuf affrontements. Un vieillard passa et se fit défier, il quémanda de reporter le duel de quelques jours.

Le vieil homme, qui était maître de la cérémonie du thé, alla chercher conseil chez un maître du sabre. Après l'entraînement, le maître du sabre demanda à son disciple de servir le thé. Il put observer sa patience et sa précision. Le sabreur lui donna le conseil suivant : "Demain, tiens ton sabre dans le même état d'esprit que tu es lorsque tu sers le thé."

Le lendemain, le samouraï, voyant la garde de son adversaire, sut qu'il pourrait le tuer en un coup de sabre. Cependant, devant l'impassibilité du maître du thé face à cette mort certaine, il se jeta à ses pieds pour implorer son pardon. Ainsi, le maître du thé le lui accorda et s'en alla, l'honneur sauf.

### Le brahmane et la déesse Durga (Inde) :

Un brahmane (membre d'une haute caste spirituelle) rencontra le couple divin Durga et Shiva qui lui offrirent une boîte magique. Il suffisait de la retourner pour recevoir une bonne quantité de mudki (beignets sucrés).

Sur le chemin du retour, il laissa sa boîte à un aubergiste pour aller se laver avant de manger et lui indiqua de bien la protéger. Durant les ablutions du brahmane, l'aubergiste retourna la boîte et reçut bon nombre de mudki. Il échangea cette boîte contre une identique, qu'il donna au brahmane.

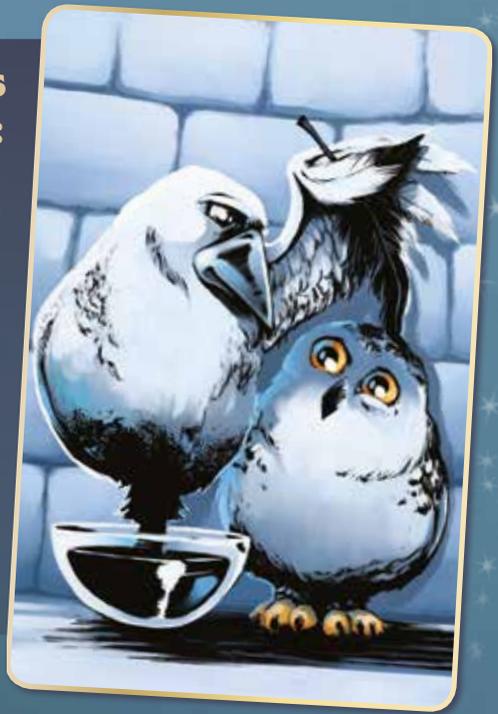
Ce dernier revint dans la forêt après s'être rendu compte de la supercherie et Durga lui donna une nouvelle boîte.

De retour dans l'auberge, il retourna la boîte devant l'aubergiste qui se fit assaillir par vingt démons qui le battirent lui et sa famille. Son supplice cessa lorsqu'il rendit sa boîte au brahmane. L'homme de haute naissance devint un très riche vendeur de mudki.



## Le grand corbeau et le harfang des neiges (Inuit) :

Autrefois les oiseaux étaient tous blancs. Corbeau et Harfang, lassés de ceci, décidèrent de se peindre le plumage avec de la peinture noire faite de suie de lampe et de graisse de phoque. Corbeau commença par peindre son ami avec une plume de son aile gauche. Il peint des tâches noires si belles que Harfang les garde encore aujourd'hui. Ce fut au tour de Corbeau d'être peint, mais il fut si enjoué par la chose qu'il gesticulait dans tous les sens. Harfang, après l'avoir averti, en eut assez et renversa le pot de peinture sur la tête de Corbeau. Voilà pourquoi il est tout noir aujourd'hui.



## L'origine de la pluie (origine Juive) :

Un jour le fils de Shoïm de Chelm lui demanda d'où venait la pluie. Son père lui répondit que les nuages, comme des éponges, allaient dans la mer pour se gorger d'eau puis remontaient dans le ciel. La pluie provenait alors du fait qu'ils s'entrechoquaient.

## Le perroquet et le commerçant (Perse) :

D'après le souhait de son perroquet, un commerçant en voyage en Inde demanda aux autres oiseaux : "La situation de mon perroquet en cage est-elle juste ?" À ses mots, un perroquet tomba inanimé au sol et il n'eut pas d'autre réponse. Une fois son maître de retour, le perroquet impatient demanda ce que ses semblables indiens avaient répondu. Le commerçant confus lui raconta la scène. Dès qu'il eut fini, son perroquet tomba inanimé dans sa cage.

Alors que le commerçant le sortait de la cage, soudainement l'oiseau reprit vie et s'envola par la fenêtre. Le commerçant lui demanda alors la raison de ceci. Le perroquet lui répondit que l'oiseau indien a fait ceci pour qu'il comprenne que lui était en cage car il parlait. Il lui a suffi de se taire pour sortir. Sans regret, le marchand laissa le perroquet partir car il venait d'apprendre une leçon de sagesse.



# Xavier Collette



## Xavier Collette, le Tim Burton de Dixit.

Xavier Collette est un illustrateur belge. Il s'est lancé dans des études d'art après avoir abandonné sans regret la voie de l'ingénierie. Cet illustrateur a réalisé les cartes de *Dixit - Journey* (2012) et *Mysterium* (2015) chez Libellud. L'aspect profond qu'il arrive à donner à ses illustrations ne vous laissera pas indifférent.

## Bakoudouba la tourterelle (Afrique) :

La tourterelle Bakoudouba veut marier sa fille. Elle dit qu'elle donnera sa main à qui ramènera Vrandjadja la pluie mirage. Téré, un jeune garçon demanda à la mygale comment faire. Après avoir écouté les conseils de l'araignée, Téré alla chevaucher l'arc-en-ciel qui joignit les deux bouts de la Terre. Ainsi, lorsque Vrandjadja revint, elle fut bloquée par l'arc-en-ciel et s'écoula sur la Terre. Téré se maria ainsi à la fille de Bakoudouba.



## Le retour des fleurs (Australie) :

Un grand sorcier ne pouvant plus supporter la méchanceté des hommes fit disparaître les fleurs et transforma les terres en désert. Les fleurs devinrent une légende. La légende devint un mythe. Des générations plus tard un jeune homme souhaita ramener les fleurs sur Terre. Il alla au sommet de la plus haute montagne trouver le grand sorcier. Épaté par son courage et sa détermination, le magicien lui permit d'aller au pays des fleurs éternelles et d'en ramener sur Terre. Ainsi, les hommes surent qu'ils devaient être bons pour ne plus habiter en terre aride.



### La fontaine de fer (Afrique) :

Un jour, un homme se désaltéra à cette fontaine et deux mains de fer lui saisirent la gorge. Une voix grave lui ordonna de lui ramener sa fille pour qu'il l'épouse. Chose qu'il fit malgré sa volonté. La jeune fille se réveilla dans une chambre en fer. Elle avait tout ce qu'elle désirait mais ne voyait jamais son époux. Un jour elle eut un enfant à la peau de fer, et souhaita l'emmener voir ses grand-parents. L'homme de fer lui laissa une semaine. Cependant, elle resta plus longtemps que le délai imposé. Furieux, l'homme de fer se rendit dans son village, récupéra son fils et disparut à jamais.



### Le cruel empereur ou la femme fidèle (Chine) :

Djang était une jeune mariée. Le jour de son mariage, Wan, son mari, fut capturé par des soldats pour emprisonner son âme dans un mur. Attristée, elle alla pleurer devant celui-ci. Touché par tant de peine, le mur s'écroula. Plus tard, elle fut mariée de force à l'empereur, connu pour sa cruauté. Elle exigea qu'une fête en hommage aux morts soit organisée. Durant celle-ci, elle monta en haut d'une terrasse et sauta, après avoir maudit l'empereur pour son injustice et sa cruauté. En atterrissant dans le fleuve, elle se changea en poissons dorés.

### La rose bleue (Chine) :

Une jeune princesse était parfaite, à un défaut près : son perfectionnisme. Son père souhaitait la marier et ne pouvait rien lui refuser. Elle jura de marier le prétendant qui lui ramènerait une rose bleue. Après d'innombrables candidats, elle restait insatisfaite. Un jour elle entendit un jeune homme chantait de manière bien harmonieuse et s'éprit de lui. Le jeune homme souhaitant épouser la princesse se présenta le lendemain avec une rose couleur crème. La princesse prétendit qu'elle était bleue devant l'incompréhension de son père est celle de la cour. Ainsi, le jeune homme à la belle voix, épousa la princesse qui perdit peu à peu son obsession pour la perfection.





### **La piñata (Mexique) :**

La *piñata* est très répandue au Mexique, même si des pratiques similaires existent autour du monde. Originellement, la *piñata* avait 7 pointes représentant les 7 péchés capitaux. Elle était utilisée par les prêtres durant l'évangélisation du Mexique. La *piñata* incarnant le Mal et le bâton la foi en Dieu, l'enfant, en la détruisant, est récompensé par les friandises qui s'en échappent. Il existe aussi une chanson pour encourager l'enfant dont c'est le tour de frapper la *piñata*.

### **Vassilissa la belle (Russie) :**

Juste avant la mort de sa mère, Vassilissa reçut une poupée. Des années plus tard, son père se maria avec une veuve, mère de deux enfants. Ces trois femmes, qui n'appréciaient guère Vassilissa, l'envoyèrent chez Baba Yaga, la sorcière de la forêt, pour ramener du feu. Chez Baba Yaga, Vassilissa réussit les tâches insurmontables qu'elle lui demandait avec l'aide de sa poupée. Après cela, elle reçut un crâne aux yeux incandescents qui, une fois rentrée chez elle, réduisit en cendres la belle-mère et ses filles.



### **Hina Matsuri (Japon) :**

Le *Hina Matsuri* est la fête des poupées qui a lieu le 3 mars au Japon. Dans les maisons japonaises, on dispose traditionnellement des poupées représentant le couple impérial sur une estrade. Selon le budget du foyer, d'autres poupées peuvent être ajoutées à cette scène (des servantes, musiciens, nobles, etc.) selon une place précise sur les paliers de l'estrade. Une chanson existe en l'honneur de cette fête.



### Momotaro-san no uta (Japon) :

Une vieille dame découvre un enfant dans le noyau d'une pêche énorme trouvée à la surface d'un ruisseau. Elle et son mari l'adoptent et le nomment Momotaro. Le couple prit à cœur son éducation. Plus tard, Momotaro, estimant sa force supérieure à la moyenne, alla sur l'île aux démons pour prendre leurs richesses. Sur la route, il sera rejoint par un singe, un chien et un faisan. Arrivés sur l'île, ils parviennent à vaincre tous les démons même Akandoji, leur chef. Momotaro pris ses richesses et rentra chez lui pour le plus grand bonheur du vieil homme et de la vieille femme.



### La Djinniya (légende Algérienne) :

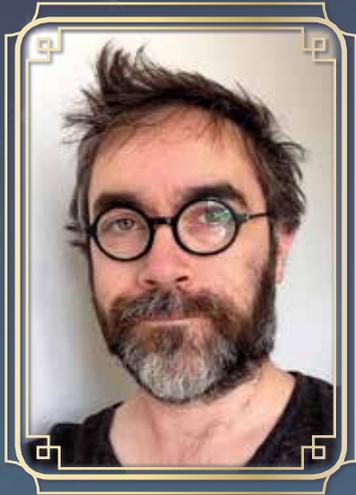
Selon la culture arabo-musulmane, les djinns sont des créatures créées des flammes de l'enfer qui peuvent prendre diverses formes. Ils vivent généralement près des points d'eau, cimetières, et autres endroits déserts. Ces êtres mystiques peuvent être bons ou mauvais. Ils peuvent avoir une influence mentale sur les hommes mais n'usent pas nécessairement de cette capacité. Tout comme ces derniers, ces êtres sont organisés en tribus, États et sont régis par des lois et des religions.

### Les arbres et le kiwi (peuple Maori) :

Deux frères qui se baladaient en forêt remarquèrent que les arbres devenaient malades peu à peu car il y avait trop d'oiseaux sur leurs branches. Un des frères demanda aux oiseaux, Tui, Pukeko, Pipiwharau et Kiwi s'ils souhaitaient rejoindre le sol pour soulager les arbres. Cependant, aucun n'accepta sauf le Kiwi. Ainsi, les deux frères donnèrent une malédiction à chacun des autres oiseaux et promirent au Kiwi qu'il serait l'oiseau le plus connu et aimé.



# Clément Lefèvre

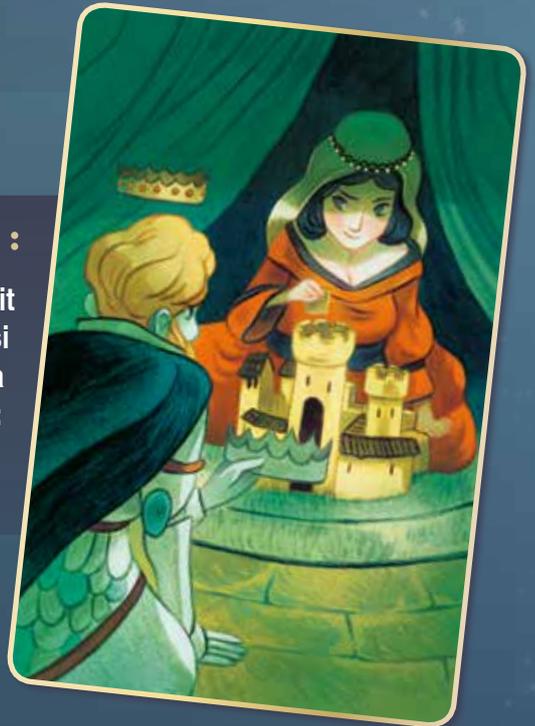


## L'émérite de l'illustration jeunesse, Clément Lefèvre.

Le quatrième volet de *Dixit, Dixit - Origins* (2013), a été réalisé par Clément Lefèvre. Il est l'illustrateur de nombreuses bandes dessinées destinées à la jeunesse telle que *Chaque jour Dracula* (Delcourt) qui aborde le sujet du harcèlement. On remarque que son style graphique se prête particulièrement bien au jeune public.

## La fée Mélusine (Poitou) :

Selon la légende cette fée serait une fée bâtisseuse. Elle aurait construit divers édifices en une nuit chacun. Cependant, si quelqu'un la voit à l'ouvrage, elle arrête immédiatement sa construction. De plus, elle est touchée par une malédiction : le samedi, la moitié de son corps sous son nombril se transforme en une immonde queue de serpent.



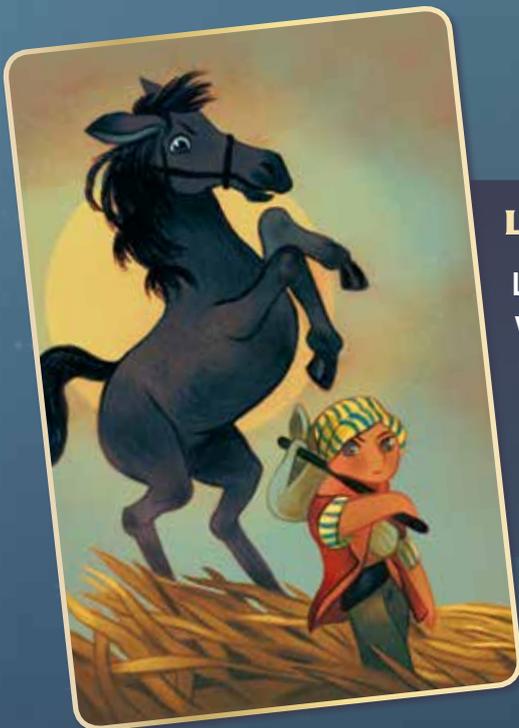
## Le bras rouge (Poitou) :

On dit qu'un bras rougeoyant immense attrape les malheureux qui s'approcheraient de trop près des rives des marais Poitevins pour les entraîner vers les profondeurs.



### La Chasse-Gallery (Poitou) :

Autrefois un seigneur du nom de Gallery commit un immense sacrilège. Il alla chasser un dimanche matin durant la messe. Selon les versions, il aurait même réitéré plusieurs fois son acte malvenu. Depuis, son fantôme est à la tête d'une horde de chevaux et de chiens de chasse qui déferle la nuit dans les marais Poitevins et près de la Sèvre Niortaise.



### Le cheval Mallet (Poitou) :

Le cheval Mallet vient proposer son échine à quelques pauvres voyageurs qui se seraient perdus dans les marais Poitevins durant la nuit. Cependant, gare à vous si vous le chevaucher ! Une fois sur son dos, il vous emmènera dans une cavalcade infernale jusqu'à la fin de la nuit. On retrouvait ses victimes à terre au petit matin avec un ou plusieurs membres brisés et des traces de sabots étranges autour d'elles.

### La Grand'Goule (Poitou) :

Ce dragon abominable vivait dans le fond du Clain (cours d'eau du Poitou) et arpentait les caves les jours de grande pluie. Mais un jour Sainte-Radegonde rassembla les soeurs les plus hardies de l'abbaye Sainte-Croix et alla combattre cette abomination au sous-sol de l'édifice. Armées de pains bénis et de livres sacrés, elles réussirent à vaincre la créature.





### **Les lavandières (Sologne) :**

Les lavandières, ou lavandières de nuit, sont un mauvais présage voire un présage de mort pour celui ou celle qui les croise. Elles sont associées à l'expiation des péchés. George Sand a repris cette légende dans *Légendes Rustiques*.

### **Jean de l'Ours (Lorraine) :**

Ce conte lorrain raconte l'aventure de Jean de l'Ours, une créature mi-homme mi-ours. Enfant, il se fit chasser de l'école car il ne parvenait pas à maîtriser sa force surhumaine. Par la suite, il apprit l'art de la forge. Un jour il dut donner au roi trois boules ornées de perles, de diamants et d'émeraudes pour sauver la vie de son maître forgeron.



### **Le Colibri (légende amérindienne) :**

Alors que la forêt est prise par un grand incendie tous les animaux s'enfuient, sauf un. Le colibri vole dans le sens opposé avec de l'eau dans son bec. Lorsque l'on demande au volatile pourquoi fait-il cela puisqu'il n'éteindra pas l'incendie seul, il répond : "Je le sais, mais je fais ma part".



### **Les trois brigands - Tomi Ungerer (France) :**

Trois brigands terrifiaient les voyageurs et dérobaient leurs trésors. Un jour, ils arrêtrèrent une carriole avec seulement une fillette à bord. Elle fut recueillie noblement par les brigands et leur fit remarquer qu'ils ne faisaient rien de tout leur butin. Ils construisirent un château avec toutes ces richesses et recueillirent de plus en plus d'enfants abandonnés.



### **Le rêve du papillon - Tchouang-Tseu (Chine) :**

Tchouang-Tseu rêva qu'il était papillon, voletant, heureux de son sort, ne sachant pas qu'il était Tchouang-Tseu. Il se réveilla soudain et s'aperçut qu'il était Tchouang-Tseu. Il ne savait plus s'il était Tchouang-Tseu qui venait de rêver qu'il était papillon ou s'il était un papillon qui rêvait qu'il était Tchouang-Tseu.

### **Hailibu, le chasseur au grand coeur (Mongolie) :**

Après avoir secouru la fille d'un dragon vivant dans un château, Hailibu se voit proposé par la créature de prendre ce qu'il souhaite dans son palais. Le chasseur au grand coeur demande la pierre qu'il détient dans sa bouche qui permet de comprendre le langage des animaux. Cependant, si Hailibu révèle ce secret, il se transformera en pierre. Plus tard, des oiseaux parlent d'une grande inondation à venir. En entendant cela, le chasseur veut prévenir son village. Malheureusement, personne ne le croit et il est contraint de leur dire comment il a appris cela, puis se transforme en pierre. Les villageois finissent par admettre la vérité et quittent les lieux avant la catastrophe.



# Franck Dion

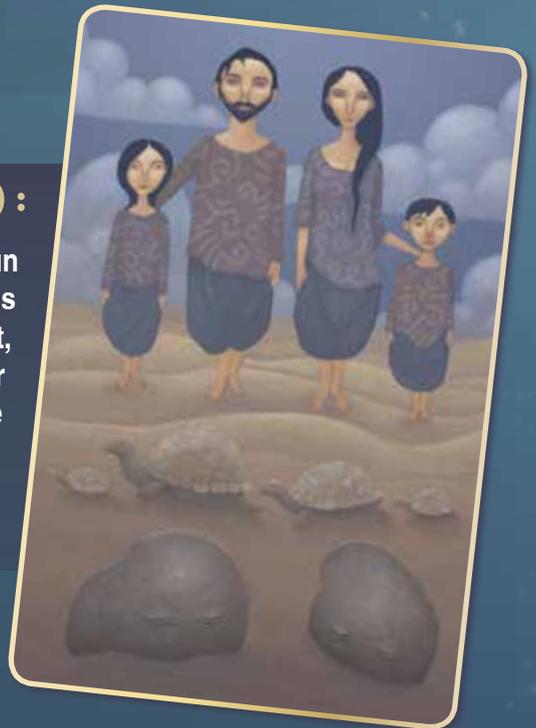


## Le polyvalent et talentueux Franck Dion.

Réalisateur - Illustrateur - Touriste Immobile, voici comment Franck Dion se décrit. Ayant à l'origine une formation théâtrale, il s'est tourné par la suite vers l'apprentissage de la sculpture, du dessin et de la peinture. Il est l'illustrateur de *Dixit- Daydreams* (2014).

## Comment la mort arriva dans le monde (Afrique) :

Selon cette légende, le dieu Soko créa un couple d'humains, un couple de tortues et un couple de pierres. Puis il les anima tous sauf les pierres. Tous ces êtres vieillissaient puis rajeunissaient, sans mourir. Par la suite, les humains et tortues désirèrent avoir des enfants et quémandèrent auprès de Soko. Ils les prévint que s'ils enfantaient, ils perdraient leur immortalité, choses qu'ils acceptèrent. Ainsi, tous les êtres purent devenir parents mais devinrent mortels. Sauf les pierres.



## Hansel et Gretel - Frères Grimm (Allemagne) :

Hansel et Gretel étaient frère et sœur. Leur famille était très pauvre et leur parents décidèrent un jour de les abandonner en forêt. Cependant, les enfants retrouvèrent leur chemin et furent abandonnés à nouveau. Dans la forêt, ils trouvèrent une maison en pain d'épices qui semblait bien accueillante. Néanmoins, les deux enfants se firent emprisonnés par la sorcière qui les avait accueillis dans sa maison. Mais c'était sans compter sur l'esprit astucieux des enfants qui parvinrent à s'échapper et pousser la sorcière dans le four.



### L'eau de la terre (Australie) :

Une grenouille souhaitait devenir extraordinaire. Pour ce faire, elle but toute l'eau de sa mare, puis toute l'eau de sa rivière, puis toute l'eau de la Terre. Tant et si bien, qu'elle devint énorme et il n'y avait plus d'eau pour les autres animaux. Ces derniers décidèrent de faire rire la grenouille pour qu'elle recrache toute l'eau. Beaucoup d'animaux essayèrent mais ils échouèrent tous. De manière inattendue, un ver vint devant elle et tenta une timide grimace qui fit rire la grenouille qui relâcha toute l'eau sur la Terre.



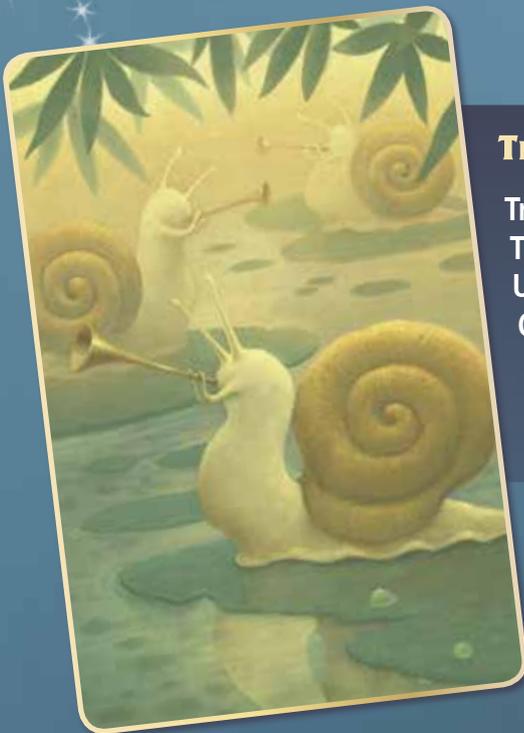
### L'amitié des deux chacals (Egypte) :

Deux chacals s'aimaient d'une amitié sincère, presque fraternelle. Un jour, alors qu'ils étaient à la recherche de nourriture, les deux animaux croisèrent le chemin du lion. Ils savaient que le lion pourrait aisément les dévorer. Alors ils lui firent face avec courage. Devant cette audace, le lion les laissa en paix et passa son chemin.

### Une substance unique (Etats-Unis) :

Cette illustration est une métaphore donnée par un maître pour faire comprendre à un étudiant ce qu'est le Zen. Quatre aveugles touchent l'éléphant en disant qu'il est : un balai, une colonne, un serpent ou un mur. Ils en arrivent à se disputer, car ils ne comprennent pas que la substance de toutes leurs perceptions est l'éléphant. Selon le maître, il en est de même pour le Zen qui constituerait toute chose.





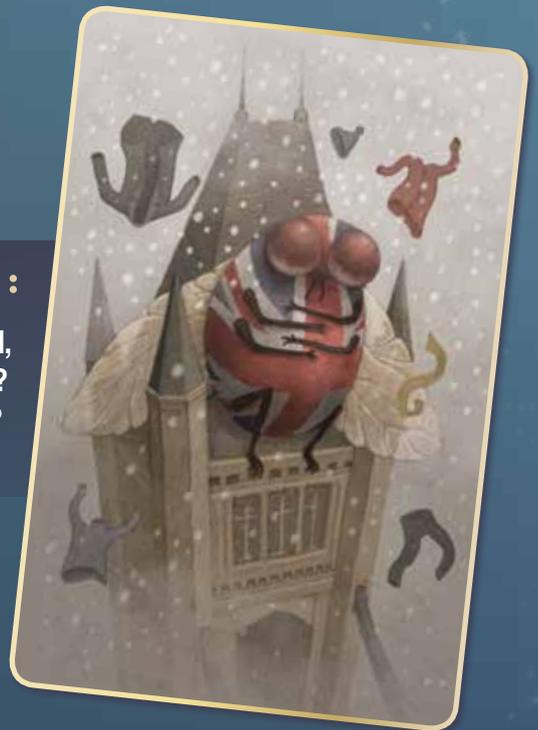
**Trille au loin (chanson traditionnelle, Hawaï) :**

Trille au loin  
 Trille toute proche  
 Une délicate guirlande de chants  
 Guirlande d'akolea.  
 Kolea, kolea  
 Va me chercher un peu de rosée  
 Rosée de l'akolea rose.

**Petite mouche sur le mur (comptine, Angleterre) :**

Petite mouche sur le mur,  
 N'as-tu aucun vêtement du tout ?  
 N'as-tu pas de chemise ?  
 Sapristi, n'as-tu pas froid ?

Little Fly Upon the Wall,  
 Ain't you got no clothes at all?  
 Ain't you got a shimmy shirt?  
 Lummy, ain't you cold?

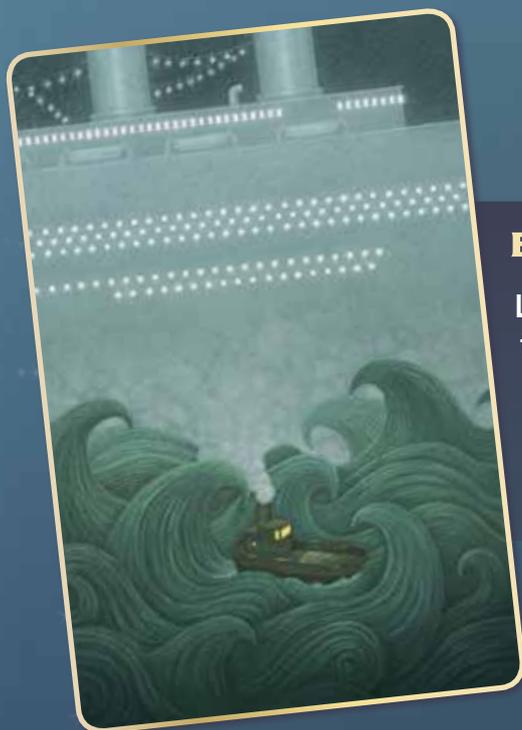


**Le Nez (Russie) :**

Le barbier Saint-Pétersbourgeois Ivan Iakovlevitch découvre un nez dans son pain qu'il s'apprêtait à croquer. Après plusieurs tentatives, il parvient à s'en débarrasser mais est arrêté par la police. Au même moment, le noble Kovaliov se réveille sans son nez. Il sort de chez lui pour aller quérir la police. Dans la rue, il voit son nez sortir d'une carriole, habillé d'un costume de conseiller d'Etat. Ce dernier prétend n'avoir aucun lien avec Kovaliov. La semaine suivante, le noble se réveille avec son nez au milieu du visage, comme s'il ne s'était rien passé.

### **Maui qui ralentit le soleil (Nouvelle-Zélande) :**

Autrefois, le soleil menait une course effrénée dans le ciel et les journées ne duraient que quelques instants. Maui décida que cela avait assez duré et alla capturer le soleil. Au moment de son coucher, Maui l'attrapa dans un filet très solide et le roua de coups jusqu'à ce que l'astre promette de rester assez longtemps dans le ciel durant la journée. Ainsi, grâce à Maui, les jours prirent un rythme normal et agréable pour les humains.

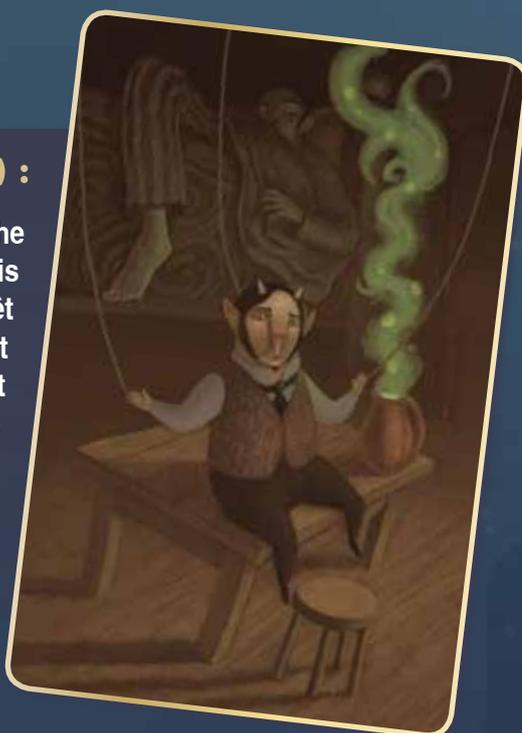


### **El Caleuche (Chili) :**

Le Caleuche (à prononcer "ka-lé-ou-tché") est un navire fantomatique navigant près de l'île de Chiloé au Chili. Il a la faculté d'apparaître et de disparaître dans la brume aussi vite que l'éclair. A son bord, des lumières restent allumées et une musique se fait entendre en permanence. Son équipage serait constitué des âmes des morts en mer.

### **Le démon dans la cruche (origine juive) :**

Un marchand perdu dans la forêt trouve une cruche de laquelle s'échappe un démon qui lui accorde trois souhaits. Ses deux premiers sont de sortir de la forêt et de rentrer chez lui. Sauf qu'en arrivant, la maison est beaucoup plus petite que lorsque le commerçant l'avait quittée. Il fait le souhait de retrouver sa maison comme avant. Le démon l'exauce mais prend possession de la maison. Le marchand va quérir Le Maître du Bon Nom. L'homme de foi chasse alors le démon et l'enferme à nouveau dans une cruche.



# Carine Hinder et Jérôme Pélissier



## Carine Hinder : Voyageuse de l'animation au monde des rêves.

Après une formation en arts appliqués, elle travaille en tant qu'animatrice 3D ou pour l'illustration de bandes dessinées. Elle a réalisé avec Jérôme Pélissier, la 5<sup>e</sup> extension de *Dixit*, *Dixit - Memories* (2015). Elle est aussi l'auteur des illustrations de *Différence* (Gigamic) ou bien de *Clouds* (Blue Orange).

## Le passionné d'arts graphiques et de jeux, Jérôme Pélissier.

Diplômé de l'école Estienne aux métiers de l'art, Jérôme Pélissier est désormais directeur artistique chez Ubisoft (éditeur de jeu vidéo). Il a travaillé en collaboration avec Carine Hinder sur l'extension *Dixit - Memories* (2015). Étant un grand amateur du jeu en général, il a été ravi de travailler sur une extension de *Dixit*.



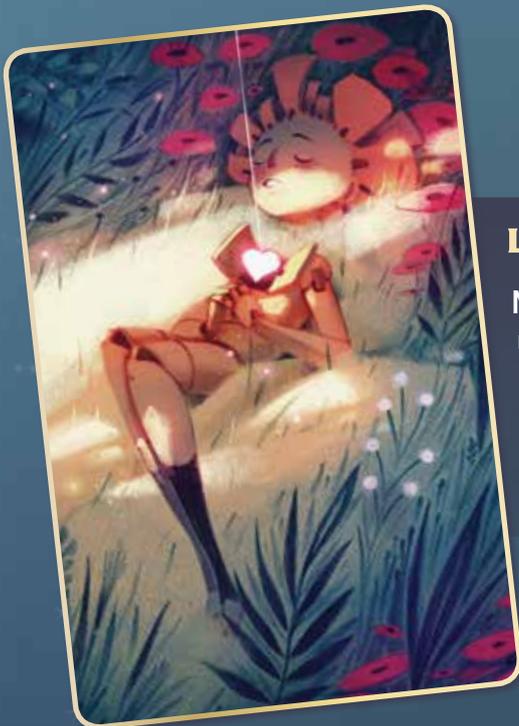
## Le Voyageur et la Vérité - Ésope (Grèce) :

Un voyageur rencontre une femme dans un désert. Cette dernière prétend être la Vérité. Lorsqu'il l'interroge sur sa présence ici et non dans la ville, elle lui répond : "Autrefois le mensonge ne se rencontrait que chez un petit nombre d'hommes ; maintenant il est chez tous, quoi qu'on entende et quoi qu'on dise."



**Le mythe d'Erysichthon - Ovide ou Callimaque (Grèce) :**

Erysichthon, roi de Thessalie souhaitait abattre un arbre planté en l'honneur de Déméter, déesse des moissons et de l'agriculture. Malgré les avertissements de la divinité, Erysichthon acheva tout de même l'arbre défendu. Pour le punir, la déesse le condamna à une faim insatiable. Quoi qu'il mangeait, le roi de Thessalie avait toujours faim.



**L'homme au sable - Hoffman (Allemagne) :**

Nathanaël est un étudiant complètement obnubilé par Olympia, une jeune fille à la beauté mystérieusement parfaite et gardée précieusement par le docteur Spalanzani, son père. Ce dernier travaille avec Coppélius, un opticien qui rappelle étrangement au jeune homme un ami de son défunt père qu'il appelait l'Homme au sable.

**La bergère et le ramoneur - Andersen (Danemark) :**

Ce conte met en scène plusieurs figurines de porcelaine. Deux d'entre elles, une bergère et un ramoneur, étaient éprises l'une de l'autre. Cependant, un vieux chinois s'oppose à cet union en prétendant être le grand-père de la bergère. Il désire offrir sa main à un satyre. Souhaitant à tout prix éviter cela, le ramoneur et la bergère s'enfuient dans la nuit.



## Le Haïku (Japon) :

Le haïku est une forme de poésie très concise originaire du Japon. Traditionnellement, ce genre de poème s'écrit sur une seule ligne en japonais. Dans sa transcription en occident, un haïku s'écrit en trois vers de cinq, sept puis à nouveau cinq syllabes. Bien sûr, cela étant des codes généraux qui peuvent se voir transgressés.

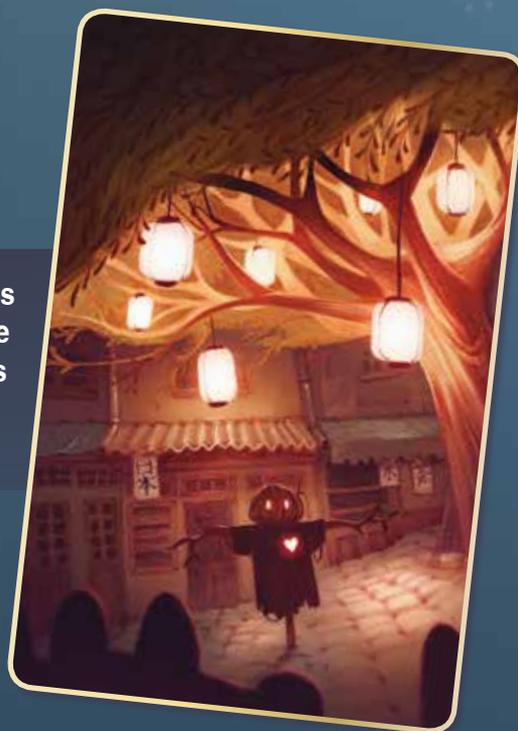


Il songe le singe  
à longueur de nuit  
comment saisir la lune

-Masaoka Shiki

Ils ressemblent aux hommes  
les épouvantails du clair de lune  
si pitoyables

-Masaoka Shiki



Il n'y a rien  
dans le tiroir du bureau que j'ai ouvert  
histoire de voir

-Hosai Ozaki



Au coucou  
elle ne répond rien  
la girouette en fer

-Ogiwara Seisensui



Un papillon blanc  
sort d'entre les rayures d'un zèbre

-Awano Seiho

Dans ma paume  
il n'y a rien  
des éclairs dans la nuit

-Saitô Umeko



# Marina Coudray



## L'aventurière armée d'un crayon, Marina Coudray.

Illustratrice de *Dixit - Revelations* (2016), Marina Coudray a su illustrer cette extension avec son style très fourni qui lui est propre. Dans ses illustrations, elle a pu y cacher des références historiques et les marquer de sa personnalité. Elle a aussi travaillé sur des projets comme *Dofus* ou *Wakfu* (Ankama).

## James et la grosse pêche - Roald Dahl (Royaume-Uni) :

Après qu'un sac rempli d'objets magiques soit tombé près d'un pêcher dans le jardin de James, une énorme pêche poussa sur l'arbre. Attisé par la curiosité, le garçon alla voir ce fruit en pleine nuit. Il découvrit alors une galerie creusée jusqu'au noyau. Et à l'intérieur de celui-ci, il découvrit une ribambelle d'insectes amicaux avec qui il vivra d'incroyables aventures.



## De l'autre côté du miroir - Lewis Carroll (Royaume-Uni) :

Ce roman d'apprentissage a été écrit par Lewis Carroll au XIX<sup>e</sup> siècle et fait suite à *Alice au pays des merveilles*, en prenant place sur un échiquier. Cette oeuvre est beaucoup plus marquée par le non-sens et la folie relative aux aventures d'Alice.

**Le canard et la panthère - Ayme Marcel  
(Les contes du chat perché, France) :**

Delphine et Marinette étaient deux filles de fermiers. Elles conseillèrent au canard de quitter la ferme pour lui éviter de finir à la marmite. Le canard partit en voyage et fit le tour de la Terre en trois mois. Il rencontra la panthère dans son voyage qui revint avec lui à la ferme. Un jour le cochon, vexé par la panthère, partit en balade mais ne revint jamais. Tout le monde soupçonna la panthère de l'avoir mangé. L'avait-elle vraiment fait ?...



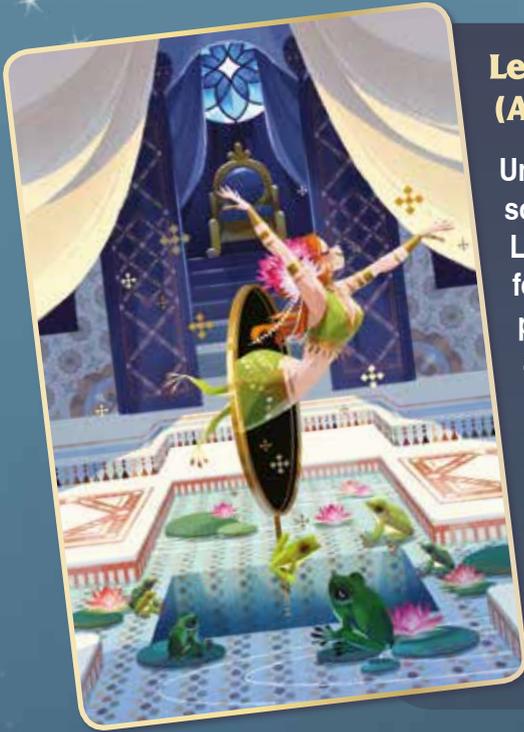
**La belle au bois dormant - Perrault et Grimm :**

La Belle au bois dormant est un conte de Charles Perrault repris plus tard par les Frères Grimm. Il raconte l'histoire d'une petite fille qui se fait maudire le jour de son baptême. L'année de ses seize ans, elle se piquera sur un fuseau et s'endormira pour un siècle. Lorsque cela arrive fatalement, tout le château s'endort et l'édifice est peu à peu envahi par la végétation le rendant impénétrable. Après cent ans, un prince vient réveiller la princesse.

**La théière - Andersen (Danemark) :**

Une théière trônait en reine sur l'étagère parmi tout le service en porcelaine malgré les moqueries du sucrier quant à son couvercle rafistolé. Cependant, un jour elle tomba et perdit sa hanse et son bec. Mais elle ne fut pas dépitée car elle fut utilisée comme pot à fleur. La théière sentit la vie grandir en elle et en fut très fière.





### **Les trois plumes - Les Frères Grimm (Allemagne) :**

Un roi mourant dut choisir auquel de ses trois fils reviendrait son royaume. Il avait deux fils intelligents et un idiot. Le souverain leur imposa de réaliser trois tâches. A chaque fois leur destination pour réaliser l'épreuve était déterminée par trois plumes soufflées par le roi. L'une tombait toujours à l'est, l'autre à l'ouest et la troisième restait toujours sur place. Les deux intelligents partaient tandis que le stupide restait là où la troisième plume tombait. Heureusement, il trouva une trappe près de la plume et découvrit une grenouille qui l'aida pour accomplir ses tâches. Les deux malins réalisaient chaque épreuve en sous-estimant leur frère, et ne fournissaient pas de grands efforts. Tandis que leur frère avec l'aide de la grenouille, ramenait ce qui était demandé. Ainsi, il devint roi et régna sagement.

### **Cendrillon - Perrault et Grimm :**

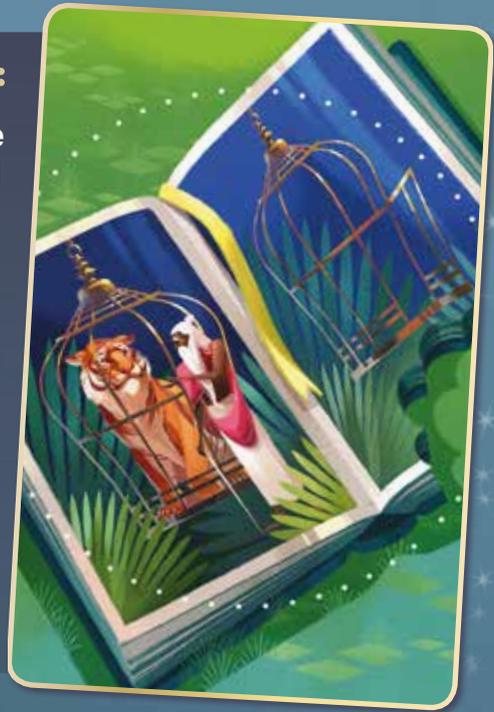
Cendrillon est une jeune fille persécutée par sa belle-mère. Un soir, la marâtre et ses deux filles vont au bal de la cour, auquel Cendrillon rêve d'aller. À ce moment, sa marraine la bonne fée jette un sort pour lui donner de beaux habits et un carrosse mais le sort se lèvera à minuit. Cendrillon se rend au bal et danse avec le prince sans que sa belle-mère et ses filles ne la reconnaissent. Lorsque sonne le premier coup de minuit, elle court vers son carrosse perdant une de ses chaussures de verre sur les escaliers devant le château. Le lendemain, le prince fait le tour du royaume entier pour faire essayer la pantoufle de verre à toutes les femmes. Elle ne convient au pied de personne, sauf à celui de Cendrillon.

Ainsi, le prince l'emmène sur son cheval et l'épouse.



### **Le tigre, le brahmane et le chacal (Inde) :**

Un brahmane vit un tigre enfermé dans une cage. Le fauve le supplia de le libérer. Avant cela, le brahmane lui fit promettre qu'il ne le mangerait pas une fois la porte ouverte et le tigre promit. Mais une fois libre, il se jeta sur l'humain. Implorant sa clémence, le brahmane demanda au tigre qu'il sonde cinq personnes pour savoir si cela était juste que le félin mange l'humain. Le figuier, le buffle, l'aigle et le crocodile dirent au tigre de manger le brahmane car l'humain était une race cruelle et ingrate qui les malmenaient. Un chacal passa par là et on lui demanda son avis. Le chacal, un peu simple d'esprit, leur posa moult questions pour connaître la situation initiale du tigre. Pour lui montrer, le tigre rentra dans la cage et le brahmane verrouilla la cage. Le tigre fut à nouveau enfermé car le chacal s'était joué de lui.



### **Le diamant et la goutte de rosée (Allemagne) :**

Un magnifique diamant autrefois propriété d'une princesse jonche le sol dans un pré. Une goutte de rosée s'accroche à un brin d'herbe au-dessus de lui. Un scarabée passe par là et salue très poliment le diamant et lui demande si la goutte de rosée est de sa famille. Le diamant, condescendant, lui dit que la beauté de l'autre n'était qu'une imitation de la sienne. Soudain, une alouette assoiffée arrive car elle pensait voir de l'eau en apercevant le diamant scintiller. La goutte de rosée propose alors à l'oiseau de la boire. Ainsi, le scarabée retint ceci : "Le simple mérite vaut plus que le rang et la richesse sans modestie et sans dévouement ; il ne peut y avoir aucune réelle beauté sans cela."

### **L'homme au sable - Hoffman (Allemagne) :**

Nathanaël est un étudiant complètement obnubilé par Olympia, une jeune fille à la beauté mystérieusement parfaite et gardée précieusement par le docteur Spalanzani, son père. Ce dernier travaille avec Coppelius, un opticien qui rappelle étrangement au jeune homme un ami de son défunt père qu'il appelait l'Homme au sable.



# Paul Echegoyen

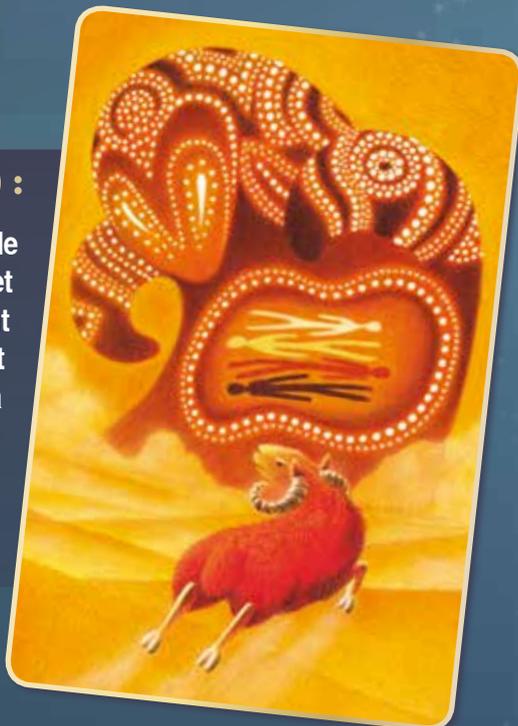


## Paul Echegoyen, illustrateur jeunesse onirique.

Paul Echegoyen, aujourd'hui illustrateur aux Éditions Soleil, a été formé à l'école de direction artistique parisienne Penninghen. Il est à l'origine des illustrations de *Dixit - Harmonies* (2017). Il a pu travailler sur des albums pour enfant ou bien des bandes-dessinées. On peut noter sa polyvalence stylistique qui se retrouve dans les cartes qu'il a illustrées pour *Dixit*.

## Le monstre calebasse et le bélier divin (Afrique) :

Une monstrueuse calebasse (grand fruit sec pouvant servir de récipient) dévorait tous les habitants du village. Seuls Kalba et son fils furent épargnés car ils vivaient en forêt. Un jour son fils fut mangé aussi. Kalba, alla chez le bélier divin après un long voyage et revint dans le village sur le dos de l'animal. Une fois arrivé, il fonça sur la calebasse qui vint le percuter aussi. L'animal et le récipient s'entrechoquèrent et le bélier disparut dans les étoiles. Tous ceux que la calebasse avaient mangés furent libérés empilés les uns sur les autres en quatre rangs superposés.

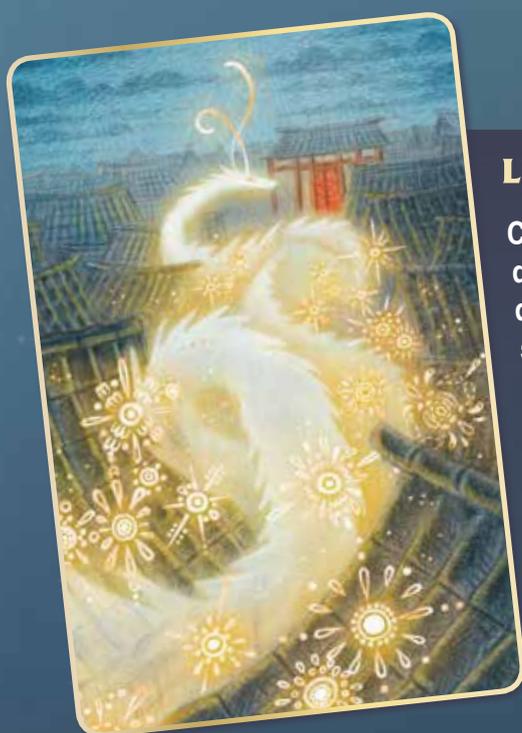
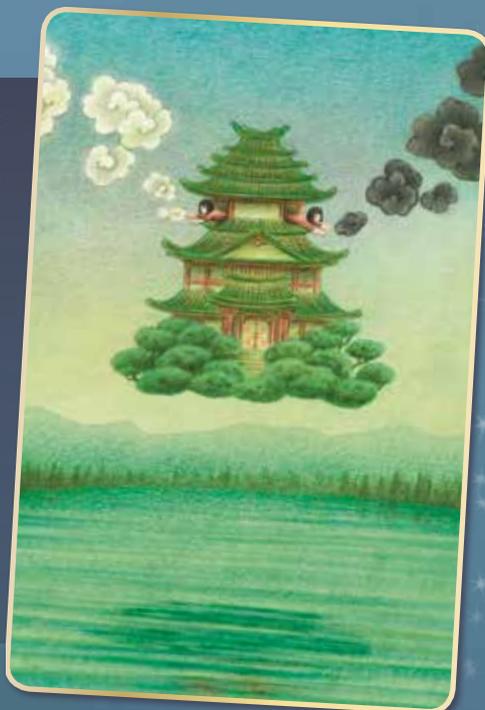


## L'arbre qui chantait (Allemagne) :

Un sorcier voulant se reposer s'allongea sous un arbre. Cependant cet arbre chantait et troublait le sommeil du vieil homme. Il noua une corde autour du tronc cessant ainsi le chant. Toutefois, un génie très idiot se libéra des racines une fois le noeud fait et menaça de dévorer le sorcier. Le magicien savait que le génie était stupide. Il conseilla au génie de le ligoter avant de le manger sinon le sorcier risquait de s'échapper. Et pour ce faire, le sorcier suggéra à l'être magique de dénouer la corde qui était autour de l'arbre. Or, le génie ne vit pas le piège venir. Il retira la corde du tronc et se retrouva à nouveau enfermé sous l'arbre chantant. Le sorcier remis la corde dans son sac et répartit. Depuis lors, plus personne n'entendit parler du génie.

### **Le miroir des fées célestes (Chine) :**

Les deux fées célestes étaient les deux fées tisseuses de nuages pour l'empereur du Ciel. Elles s'ennuyaient à mourir en faisant la même chose tout le long de la journée... Alors que cela leur était interdit, un jour elles descendirent sur Terre. L'une parti au Sud, l'autre au Nord, et elles vinrent en aide à toute personne qui croiserait leur chemin. Cent ans passèrent, ce qui représentait sept jours au ciel et l'empereur remarqua l'absence des fées. Il envoya des gardes pour les ramener au ciel. Une fois au-dessus des nuages, elles lancèrent sur Terre deux immenses miroir qui se changèrent en lacs pour continuer d'observer les hommes en tissant leurs nuages.

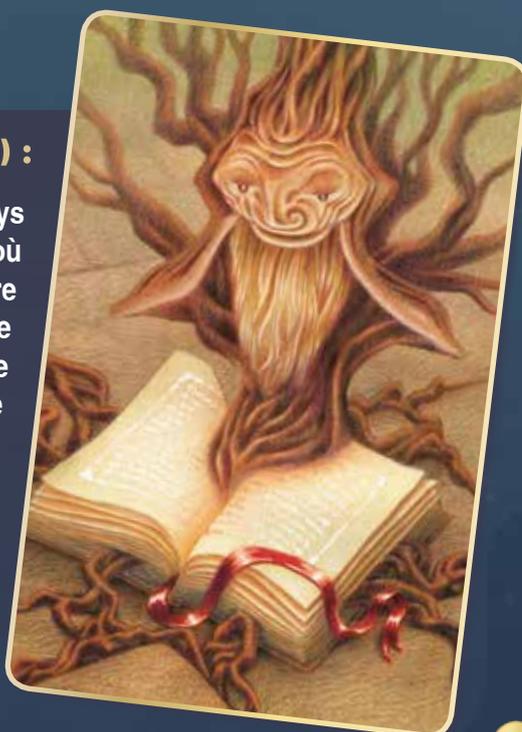


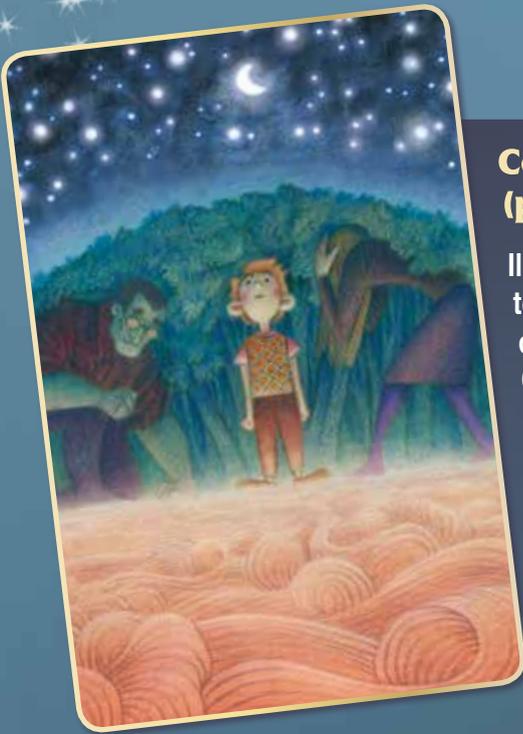
### **L'histoire de la nouvelle année (Chine) :**

Chaque année, le fantôme du dragon venait au village pour dévorer l'enfant premier né d'une famille. Une année vint le tour de la veuve Teng qui n'avait qu'un seul fils. La brave femme ne souhaitait en aucun cas livrer son enfant. Alors elle échafauda un plan pour faire fuir le dragon. Lorsqu'il arriva devant la maison Teng pour dévorer l'enfant, il vit un long tissu couvert de sang, chose qui l'effrayait énormément. Soudain, la créature entendit des sons qui le terrifièrent encore plus, des explosions de pétards assourdissants. Pris de panique, le dragon fuit et ne revint plus jamais.

### **Le livre de la sagesse du monde (Espagne) :**

Sept frères, fils d'une veuve très pauvre, traversent le pays pour trouver de quoi vivre. Ils arrivent dans un château où ils entendent une voix leur demander "Plus de lumière !". Suite à leurs recherches, ils trouvent un vieil homme derrière un bureau en train de lire. L'aîné apporte une torche au vieillard qui finit sa lecture. Le vieil homme était en fait maudit, condamné à rester ici tant qu'il n'aurait pas fini la lecture du livre de la sagesse du monde. Pour les remercier, il leur offre le château et sept pots remplis d'or. Ainsi, les sept frères vécurent dans le château avec leur mère dans la prospérité.





### **Comment le ciel devenu grand (peuple amérindien) :**

Il y a bien longtemps, le ciel était beaucoup trop bas et tous les adultes marchaient avec le dos voûté. Les enfants décidèrent alors de relever le ciel à l'aide de bâtons. Cependant leur premier essai fut un échec car les bâtons étaient trop courts. Ils retentèrent leur entreprise à plusieurs reprises avec des bâtons plus longs à chaque fois. Leur quatrième essai fut une réussite et les étoiles que l'on peut voir aujourd'hui dans le ciel sont les trous des anciens poteaux.

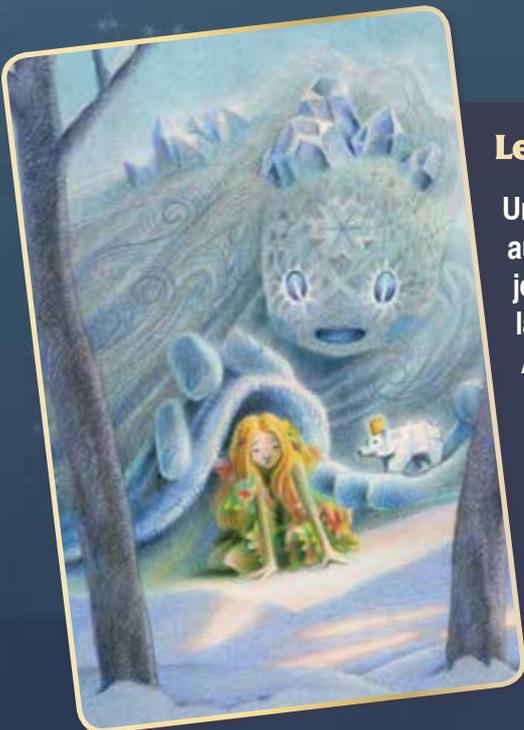
### **Vassilissa la belle (Russie) :**

Juste avant la mort de sa mère, Vassilissa reçut une poupée. Des années plus tard, son père se maria avec une veuve mère de deux filles. Ces trois femmes, qui n'appréciaient guère Vassilissa, l'envoyèrent chez Baba Yaga, la sorcière de la forêt, pour ramener du feu. En chemin elle croisa les chevaliers, du jour, du soleil couchant et de la nuit. Chez Baba Yaga, Vassilissa réussit les tâches insurmontables que la sorcière lui demandait avec l'aide de sa poupée. Après cela, elle reçut un crâne aux yeux incandescents qui, une fois rentrée chez elle, réduisit en cendres la belle-mère et ses filles.



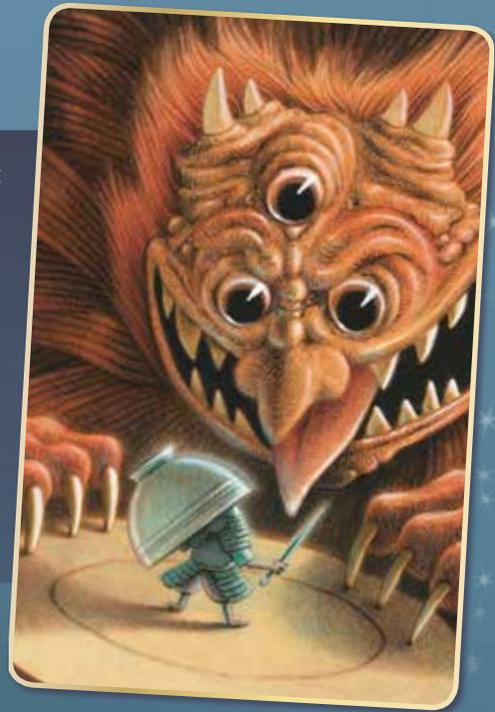
### **Le père Gel (Russie) :**

Un homme et sa fille vivaient avec sa seconde épouse, elle aussi mère d'une enfant. La marâtre n'appréciait guère la jeune fille et ordonna à son mari d'aller l'abandonner dans la forêt un soir d'hiver. Ce qu'il fit car son épouse l'effrayait. Alors que la jeune fille grelottait, le Père Gel vint à elle pour la réchauffer de son manteau et lui laisser un coffre rempli de richesses. Lorsque son père ramena sa fille, la marâtre lui ordonna d'amener sa propre fille au même endroit. Sauf qu'elle se montra bien impolie avec le Père Gel, qui l'abonna à son triste sort. Et elle mourut dans le froid à la plus grande tristesse de sa mère.



### Issun Boshi (Japon) :

Issun Boshi était un enfant pas plus grand qu'un pouce. Il quitta ses parents pour aller travailler en ville, avec une coupole en guise de parapluie et une aiguille comme sabre. Il travailla au service de la princesse. Un jour, elle se fit attaquer par un bandit. Le malfrat engloutit le petit Issun Boshi, qui lui piqua l'estomac jusqu'à ce qu'il le libère. Le bandit s'enfuit et laissa tomber un maillet magique qui permettait d'exaucer les vœux. Ainsi, Issun Boshi devint grand puis épousa la princesse.



### Le hibou (peuple kabyle, Algérie) :

*Ce récit est librement inspiré d'un conte kabyle.*

Un seigneur voulait offrir le meilleur matelas pour sa femme après qu'elle lui ait demandé. Alors il convoqua tous les oiseaux. Tous vinrent sauf le hibou. Le seigneur attendit deux jours, puis alla voir le hibou pour connaître la raison de son absence. Le volatile lui dit ceci : le premier jour il pensait aux bateaux et le second à ses petits. Après que le seigneur lui ait demandé plus d'explications, l'oiseau lui dit que les humains devaient cesser de construire des bateaux car ils sont faits avec des arbres qui étaient les demeures des oiseaux. Le second jour, le hibou se dit que sans son duvet qu'il place dans son nid, ses oisillons mourraient de froid. Ainsi, après cette leçon de sagesse, le seigneur rappela les oiseaux qui récupérèrent leur duvet pour leur petits.

### Le golem de Prague (légende juive) :

Durant la nuit, le rabbin Löwe donnait vie à un Golem d'argile arpentant les rues de Prague pour lutter contre le crime. Il lui donnait et ôtait la vie en prononçant "Shem". Sauf qu'un jour pour une raison inconnue, le golem resta en vie le jour de shabbat. La créature, qui n'était pas habituée à la lumière du jour, commença à saccager la ville. L'homme de foi prononça "Shem" tout affolé en entendant le vacarme. Depuis, on dit que la créature d'argile se trouve dans le sous-sol de la synagogue de Prague en attendant d'être réveillée.





*Fin*