# Le Grand-petit livre des pierres du conte

Aide à la lecture symbolique des pierres du conte à l’usage de celui qui s’assoie sous l’arbre à histoire

1. **A l'arbre du pendu** (Surprise). Surprise macabre, rencontre avec celle qui ramasse la mandragore, corbeaux qui s’envolent, peur de la mort, mise en garde, fin de rébellion, l’ordre règne.
2. **Bleu ciel** (Aide). Les nuages disparaissent, les circonstances sont bonnes, vue dégagée, mer calme.
3. **Chevalier Ecu noir** (Confrontation). Le guerrier sans visage, le voyageur immobile, celui qui avance masqué, le roi dissimulé, le retour du banni, la provocation à l’honneur, l’irrespect du code de chevalerie.
4. **Des brigands de grand-chemin** (Confrontation). Une troupe de voleur, embuscade, risques mesurés, acceptation des circonstances, embûche.
5. **Des feux-follets** (Voyage). Lumières qui guident ou qui perdent, visite des morts sur le chemin, marécages et cimetières, embouage et embourbement, s’emberlificoter dans une situation difficile ou s’en tirer miraculeusement.
6. **Douze mille rhinocéros blancs** (Obstacle). Charge, baisser la tête ou se faire écraser, unicorne, empêcher la guerre ou la bataille, situation absurde et contraire à l’histoire.
7. **Dragon colère** (Confrontation). Oulala bobo, j’ai mal ! Forces naturelles ou surnaturelles déchaînées, cataclysme, entité contrariée, cauchemar de dragon.
8. **Dragon sommeil** (Temps). Repos, apaisement, rêve de dragon, gros coup de mou, temps calme qui s’écoule paisiblement et longtemps, rien ne se passe, le temps est interminable.
9. **Dragon souriant** (Alliance). Youpi. Rencontre avec une entité de bonne humeur, grande gueule, aide méprisante, créature supérieure, suffisance et orgueil.
10. **Du sang de dragon** (Matériel). Protection, invulnérabilité, acide moléculaire, préparation alchimique, régénération, poison violent, précieux fluide corporel puissant (un pfcp !!!).
11. **Enigme** (Surprise). Sphinx, labyrinthe intellectuel, araignée, cryptographie, rébus, charade, protection, difficultés à la con, incompréhension, obstacle surprenant, sollicitation intellectuelle, stimulation.
12. **Et dans un trou vivait un lapin** (Quête). Créature insignifiante qui sauve le monde, erreur de traduction, incompréhension, grain de sable, invisibilité, fardeau.
13. **Et quelques grains d'ellébore** (Matériel). Soins mentaux, tambouille de sorcière, dopage, folie, amphétamines, pas dormir.
14. **Famille gobelin au coin du feu** (Alliance). Repos un peu chaotique, sens de la famille, multitude, aides multiples et peut-être trop variés.
15. **Grise mer** (Temps). Mélancolie, le départ pour l’inconnu, la fin des Brumes, temps suspendu, à l’ouest (toujours plus à l’ouest), libération, oubli.
16. **La banshee** (Temps). La déchéance, la bise de l’hiver, une éternité de tristesse, cris & hurlements, linge qui sèche, blanc dans la nuit.
17. **La bibliothèque de Lunacine** (Matériel). Recherche littéraire, riches savoirs, foutu bordel, dédale instructif, désorientation et connaissances.
18. **La chandelle** (Temps). Un temps court, se dépêcher avant de ne plus y voir, dernier moment avant le choix final, inéluctabilité.
19. **La chaumière** (Lieux). Repos rustique, vieille dame de la forêt, restauration campagnarde, une hache au coin du feu, lumière dans la nuit au cœur de la forêt.
20. **La citadelle d'Araki** (Lieux). Pouvoirs et conflits, guerre froide, trahison, complications, rencontre des puissants, mélange, alliance interdite et contre-nature, Roger.
21. **La demoiselle ailée** (Voyage). Lune de miel, message, fille de roi, voyage solitaire.
22. **La Faille** (Obstacle). Infranchissable, détour, lueur rougeoyante et démoniaque, au-delà les Ombres.
23. **La falaise aux loups** (Lieux). Le sauvage, la meute, l’esprit de groupe, le sacrifice, l’instinct, la chasse en commun, destruction des troupeaux.
24. **La faux de dame la mort** (Matériel). Irrémédiable, mort violente, provoquant la fin, mortelle, lame vorpale voire sharpenèce, effroi, libération, nouveau chemin.
25. **La flûte de Hamelin** (Matériel). Enchanter les esprits, solution pacifique, détournement, noyade, voyage vers les Brumes, musique enchanteresse.
26. **La fontaine aux ondines** (Lieux). Rafraîchissement, soins, envie d’y rester, miroir d’illusions, coup de foudre.
27. **La forêt de champignons géants** (Lieux). Mystère, pénombre, peuples oubliés, spores hallucinogènes, visions, contact avec des entités supérieures.
28. **La forge de mithril** (Lieux). Forge de pouvoir, domaine des nains, armes et armures magiques, feux ardents, destruction & création, transformation, le fer féerique.
29. **La forge froide** (Ombre). Forge de pouvoir, enchantement de l’âme, lame tueuse, glace, corruption, le fer démoniaque.
30. **La gargouille ivoirine** (Temps). Protection contre les intrus, la force de la pierre, temps consacré, neutralité bienveillante, réclusion, sortir du temps.
31. **La harpe des souvenirs** (Matériel). Musique propice aux contes, mémoire, souvenirs rappelés, ancien temps, nostalgie.
32. **La légion naine** (Aide). Puissance de feu lourde, lente et inexorable, discipline, logistique, stratégie, efficacité, armée régulière, vétérans.
33. **La lunette de l'astronome** (Matériel). Observation de l’inconnu, calculs savants et idiots, prédiction astrologiques, mathélavoizine, surprendre des moments, des secrets.
34. **La main du jardinier** (Aide). Soins à la nature, travailleuse et délicate, précise et patiente, fertilité.
35. **La maison de pain d'épices** (Lieux). Accueil chaleureux mais faux, tromperie, trahison, aide avec une idée derrière la tête, four brûlant, satiété.
36. **La massacrante de Conall Cernach** (Matériel). Dangereuse à manier mais très efficace, droit devant, pas de subtilité ni de quartier, constance, devoir immanent, obligation, sauvegarde.
37. **La mort du prince** (Quête). Schisme, bouleversements immenses, gabegie, les Echos, funeste découverte.
38. **La pantoufle de Buzz-uhg** (Matériel). Repos, cigare et cognac, chien de chasse et fusil gobelin au dessus de la cheminé, confort après l’effort, instabilité matérielle.
39. **La pomme empoisonnée** (Matériel). Tentation mortelle, jalousie, fausse apparence, catalepsie, coma.
40. **La princesse** (Quête). Belle et désirable, honneur, pureté, objet piégé, monnaie de singe, promesse miroitante, dragon et chevalier noir.
41. **La quenouille** (Matériel). Destin, malédiction, sommeil, inéluctable, en descendant du mur (j’ai croisé un mouton).
42. **La reyne des sidhes** (Souveraineté). Pouvoir et présence, admiration et crainte, fierté et inhumanité, grande enchanteresse, bienveillance calculée.
43. **La source chaude** (Lieux). Soins de la fatigue et du stress, rencontres coquines, sanctuaire, trêve & discussions.
44. **La taverne aux mille parfums** (Lieux). Services multiples, drogues douces, cosmopolite, mille plaisirs inconnus, foule, recruteurs, travail assuré, repos mesuré, fin de la richesse.
45. **La tour** (Lieux). Demeure d’un vieux magicien, isolée et piégée, voir de loin, vu de loin, surveillance, rumeurs.
46. **La venelle** (Lieux). Raccourci, passage étroit et peu connu, petite boutique étrange, accès à la cour des miracles, embuscade, rencontre impromptue.
47. **L'arbre à histoire** (Lieux). Compréhension des chapitres, prise de partie, écouter de belles histoires, se reposer le temps d’un conte.
48. **L'arc-en-ciel** (Voyage). Partir au delà du monde, le trésor des gnomes, pont des dieux, fugacité, pluie et soleil, rencontre des opposés, prisme de diffraction.
49. **L'arquebuse multi-affûts** (Matériel). Armement surpuissant, destruction de masse, hasard, plug & pray.
50. **L'artisan gnome** (Alliance). Fabrication d’objets loufoques mais utiles, pagaille, soutien matériel, prototype, Q.
51. **Le bâton du sorcier** (Matériel). Aide à la magie, ouverture des havres de la magie, vous ne passerez pas, la nique au Balrog.
52. **Le battement d'une aile de papillon** (Temps). Instantanément, provoque une tempête, effets imprévisibles, chaîne d’événement, théorie des dominos.
53. **Le bourbier ignoble** (Obstacle). Ralentissement, enlisement, infestation de monstres, morts-vivants, nécromancie, ancienne bataille.
54. **Le cavalier sans tête** (Confrontation). Combattant unique qui ne discute pas, ne s’attaque qu’aux combattants, victime d’une malédiction, profondément maléfique, vengeance.
55. **Le chapeau du magicien** (Matériel). Lapin, tourterelle, disparition, prestidigitation, détournement d’attention, tour de passe-passe, Garcimore, tour raté, vieilleries du music-hall.
56. **Le chat** (Alliance). Neuf vies, ronronnement apaisant, curiosité, cent conneries à l’heure, agilité, retombe sur ses pieds, vision dans la nuit, chasse efficace, voit les fantômes, sens du danger, discrétion.
57. **Le chaudron de la sorcière** (Surprise). Brouet étonnant & mixture infâme, musique de Miles Davis, composantes surprenantes et rares, odeurs suspectes.
58. **Le chevalier** (Alliance). Code, Honneur, Dieu, Patrie. Combattant, noblesse d’âme, de cœur et de naissance.
59. **Le chien courant** (Voyage). Vitesse, loyauté, éclaireur, douze volts, messager, voyage de nuit, boy-scout.
60. **Le chien hurlant** (Surprise). Alarme, morsure, pris au piège, protection, les oies du Capitole.
61. Le citadelle écarlate (Lieux). Rouge du sang des ennemis vaincus, trône de rubis, sanctuaire impénétrable, roi barbare.
62. **Le cocher** (Voyage). Voyage en groupe, bringuebalant, sur la route, relais d’auberge, tromblon chargé, ligne régulière, voyage programmé.
63. **Le conseil des arbres sages** (Alliance). Conseil efficace mais lent à se décider, prospection, leçon de l’histoire, sagesse, tête de gland, pérennité.
64. **Le cor de la révolte** (Quête). Signal, appel, décision appliquée, remise en cause de l’autorité, révolution.
65. **Le corbeau des tempêtes** (Surprise). Mauvaises nouvelles, temps venteux et orageux, foudre, présages funestes, mise en garde visible.
66. **Le crapaud couronné** (Quête). Royauté inattendue, souverain caché, l’habit ne fait pas le moine, pouvoir occulte.
67. **Le croque-mitaine** (Ombre). Sous le pont, dans le placard, mange les enfants et croque les doigts de pieds, sous le lit, empêche de dormir, cauchemar.
68. **Le dahut** (Quête). Introuvable, mauvaise blague, fausse piste, tourne en rond.
69. **Le farouilleur** (Confrontation). Printanier énervé, bougna-bougna, le feu sous les cendres, soupe au lait, provocation puérile, bagarre stupide.
70. **Le géant endormi** (Souveraineté). Paix, ancienneté, volcan endormi, puissance destructrice en sommeil, seigneur d’une marche.
71. **Le goblin polka band** (Confrontation). Quarante-neuf musiciens, free-jazz-fusion-hard-core-zeuf, c’est la fête et le chaos, beaucoup de bruit pour rien.
72. **Le grand méchant loup** (Ombre). Subtilité, mensonge et tromperie, déguisement, faim insatiable, violence brutale.
73. **Le gué à l'ogre** (Confrontation). None shall pass, Douane troll, idiotie, gros bâton, rançon, énigme, taxe, grosse brute épaisse.
74. **Le livre sans** **fin** (Temps). Eternel recommencement, tourne en rond,
75. **Le MacGuffynn** (Matériel). L’objet sans intérêt mais super important, le centre de l’histoire, l’inconnue dans l’équation.
76. **Le maître de la forêt** (Souveraineté). Roncier, Murray Davidski, le druide mal luné, forêt majestueuse, animaux sous contrôle, introuvable, égarement.
77. **Le mercenaire** (Aide). Paiement, efficacité, honneur du contrat, bon matériel, disponibilité, polyvalence.
78. **Le mouton à cinq** **pattes** (Surprise). Impossibilité manifeste, mutation, étrangeté, chimère, contre-pied.
79. **Le negreman** (Ombre). Magicien noir, nécromancie, démoniste, fléau, mauvais œil, malédiction.
80. **Le pantacle de pouvoir** (Temps). Tout est possible, le temps unifié,
81. **Le parieur (**Confrontation). Quitte ou double, jeu, pronostique, dettes.
82. **Le phoenix** **noir** (Ombre). Houlà ! Danger renouvelé, constant, méchant récurrent, ne peut pas mourir, intervention malvenue.
83. **Le premier conteur** (Souveraineté). Gros bill, deus ex machina, altération des chapitres, rebondissement, péripéties.
84. **Le psychopompe** (Ombre). Antéchrist, grosse salope, envoyé de Satan, insidieux, légions démoniaques, méchant.
85. **Le puit aux souhaits** (Lieux). Miracle, pièce perdue, sacrifice, espoir, renversement de situation, retour en arrière, parole prise au mot.
86. **Le puits du savoir** (Aide). Réponse aux questions, je l’ai lu quelque part !
87. **Le reître démoniaque** (Ombre). Combattant sournois, attaque de dos, skouik terminé, assassinat.
88. **Le roc de Belkanaye** (Voyage). Long voyage, au travers des marches, immense, destination touristique, ignore les frontières.
89. **Le roi de la haute cour** (Souveraineté). Puissant parmi les puissants, LE roi, origine de toute chose, le premier, présence lointaine, noblesse.
90. **Le sablier** (Temps). Temps qui s’écoule, temps alchimique, échéance, mesure.
91. **Le sac à con** (Matériel). Aléatoire. Con.
92. **Le seigneur de guerre orque** (Souveraineté). Puissance militaire, commandement, automne, furie, art de la guerre, guérilla, force combattante.
93. **La Tarasque** (Confrontation). Invulnérable, fléau des mondes, apocalypse maintenant, Sainte-Marthe.
94. **Le** **terrier de maître blaireau** (Aide). Hospitalité, bourguignon glougloutant, serviette chaude et rasoir affûté, vaste domaine, terrier souterrain.
95. **Le tertre aux légendes** (Lieux). Tombe, demeure des anciens rois, lieu mystique, aura de souveraineté, héros des temps passés.
96. **Le traître** (Surprise). Trahison, vendu, surprise malvenue, échec des plans, ennemis renseignés.
97. **Le trésor draconique** (Quête). Mucho brouzzouffs, source de karma, objets uniques, introuvable et protégé.
98. **Le Tro-Breizh** (Voyage). Voyage mystique, pèlerinage.
99. **Le vaisseau fantôme** (Ombre). Sans pilote, sans équipage, menace voilée, rencontre inattendue, disparition.
100. **Le vieux cordonnier** (Alliance). Alliance féerique, réparation, travail du cuir, bonnes chaussures, conseils simples pleins de bon sens.
101. **Le** **voyageur au capuchon** (Voyage). Guide, sauvegarde, aide, coin du mauvais, attente, chemins sûrs, écouter les chemins.
102. **L'éclosion du phoenix** (Souveraineté). Renaissance, retour, feu solaire, guérison.
103. **L'envol du dragon** (Voyage). Voyage sûr, changement de chapitre, aboutissement, danger.
104. **L'épée enchantée** (Matériel). Aide au combat, fléau des ennemis, secrets à découvrir, épée des rois, ego surdimensionné, ralliement, début d’une quête.
105. **Les antipodes** (Lieux). Ailleurs, loin, altérité, différence, marcher sur la tête, légendes, hyperborée.
106. **Les brumes chimériques** (Lieux). Flou, confluence, tout est possible, rêve éveillé, pays des histoires, contrée infinie.
107. **Les cols enneigés** (Obstacle). Impassable, très bien protégé, danger de mort, histoire inachevée, grand secret, cul-de-sac.
108. **Les échos de Tintebrume** (Ombre). Rôdeurs, malfaisance, schisme, interrogations, mystère, inconnu, danger immédiat, mélancolie, il est déjà trop tard.
109. **Les faubourgs** (Lieux). Petites boutiques, foule, début du voyage, autre part, petites histoires, rencontres, conflits de voisinage.
110. **Les frères trolls** (Surprise). Chaussette magique & bonnet magique, débonnaire, récurent, inattendu, manger, violence, main droite/main gauche, fraternité, un cerveau pour deux.
111. **Les longs chemins** (Voyage). Rapidité, étrangeté, difficile à trouver, raccourci sur de longues distances, rapport aux brumes, chemins chimériques.
112. **Les machines gnomoniques** (Matériel). Absurde, prototype, bruit, rouages, utile, pratique, compliqué, décalé, baroque.
113. **Les mille abysses** (Lieux). Obscur, mouillé, aquatique, profond, loin, labyrinthe, inquiétant, caverneux, écho, disparition, choses cachées, choses oubliées.
114. **Les portes de cité-havre** (Obstacle). Imposantes, fermeture, garde, horaires d’ouvertures, foule, cohue, voleurs, commerce.
115. **Les prédictions de madame** **chouette** (Aide). Bon sens, évidences, choix assuré, clarification, lumière, présages.
116. **Les quarante voleurs** (Confrontation). Nombre, perte, ruse.
117. **Les transversales** (Lieux). Multitude, occasions, dédale, opportunités, retour dans le passé, l’origine des histoires, déformation, tavernes.
118. **Les troglodytes infernaux** (Lieux). Cavernicole, influence des ombres, retiré, sauvage, brûlant, disparition, énervement, méfiance.
119. **L'étang de la Tranquillité** (Lieux). Ordre, beauté, luxe, calme et volupté, barque, prince-crapaud, moustiques, pêche, le roi-pêcheur, conseil de folie.
120. **L'île de l'homme** **mort** (Lieux). Peur, trésor, pirates, navigation, loi, carte mystérieuse, cruel, abandon, rhum, cigarettes, whisky & wild wild women.
121. **L'ombre de l'aérofief** (Ombre). Ça va chier, malaise, présence inquiétante, danger immédiat.
122. **L'or des fées** (Ombre). Mensonge, illusion, monnaie de singe, tromperie, blague, ricanements, unseelie, folie féerique.
123. **Lune descendante** (Obstacle). Obscurité, changeur, malédiction, peur, dissimulation, mauvais œil.
124. **Lune montante** (Aide). Changeur, bénédiction, appui, espoir, lumière dans la nuit.
125. **Lune pleine** (Souveraineté). Changeur, présence rassurante, origine, sacrifice, bienveillance.
126. **Miroir magique** (Matériel). Beauté, narcissisme, connaissance, vision, savoir, interrogation et réponses franches.
127. **Nuées de vermines** (Ombre). Maladies, emmerdement, insalubrité, famine, manque, démangeaisons.
128. **Omelette aux champignons** (Matériel). Visions, régal, satiété, délire, chasse aux champignons et cueillette des œufs.
129. **Ouroboros** (Temps). Cycle sans fin, événements répétés, sommeil, rêves.
130. **Ours qui sait** (Aide). Guérison, savoir, réponses, calme, hospitalité, nature.
131. **Poussière de** **fée** (Matériel). Lévitation, enchantement, montre l’invisible, chemin vers les transversales, tintillement.
132. **Quelques feuilles de salsepareille** (Matériel). Ingrédients, potion, lutin, bleu, poison, composantes, mélange.
133. **Serpent sagesse** (Aide). Gourou méditation, réflexion, sagesse, test, épreuve, énigme, mage bête.
134. **Trace-neige** (Voyage). Vaincre des conditions difficiles, voyage facilité, passer l’hiver,
135. **Trois cailloux** **blancs** (Matériel). Repère, retrouver son chemin, piste.
136. **Un cadenas** (Obstacle). Serrure, temps perdu, solide, énervement, code.
137. **Un mouchoir de poche** (Matériel). Pouvoir cosmique phénoménal, tout est possible, rhume, se rappeler un truc à cause du nœud.
138. **Un pet de morveux** (Surprise). Mauvaise odeur, bruit suspect, blague.
139. **Un petit pomme chenille** ? (Matériel). Grande magie des lutins, alcool, tourne la tête, goût exceptionnel, rareté.
140. **Un trou** (Obstacle). Contournement, chute, piège, blessure, oubli, marche arrière, sans fond.
141. **Une fête de mariage** (Temps). Noce, temps de repos et de réjouissance, alliance, cérémonie, rituel, enjeu politique, amour.
142. **Une gemme de vision** (Matériel). Voir loin, donner des informations, en recevoir, se méfier des Palantirs, transmission, communication, média.
143. **Une lanterne rouge** (Matériel). Sexe, bordel, rock’n’roll, rue pavée, ambiance feutrée, développement photo, bâbord.
144. **Volte-face** (Surprise). Retournement de situation, trahison, deus ex machina.

**Pierre Noire** : quoi qu’il se passe : raté. Fumble de chez fumebol !!!