



RENCONTRER ALLAH

Celle qui guide vers le bien

Niveau : Marmo débutantes

Nombre conseillé : 2 à 4 Marmo

Durée : deux ou trois séances

Cadre : les bois de Tourcgnat et un rêve transmis par Basâm

Thèmes : peur, préjugés, colère, manipulation religieuse, justice, responsabilité, pardon et retour vers le bien

Tonalité : aventure initiatique, enquête et voyage merveilleux

Note importante pour la conteuse

Ce scénario parle de religion, de racisme, de violence, de colère et de manipulation.

Il ne cherche pas à représenter l'islam comme une source de danger. Au contraire, son propos central est le suivant :

Une religion n'est pas responsable des paroles de celles et ceux qui s'en servent pour obtenir du pouvoir, nourrir la haine ou justifier leurs propres désirs.

Khaled Benajrahir ne représente pas l'islam. Il représente une personne qui détourne la souffrance et la foi de Rachid afin d'exercer une influence sur lui.

De la même manière, le comportement de quelques supporters, d'une agente de police ou d'habitantes méfiantes ne doit jamais être présenté comme celui de toute une population.

Le titre **Rencontrer Allah** ne signifie pas qu'Allah apparaît sous une forme humaine ou devient un personnage de jeu. Les Marmo traversent un rêve de Songerie nourri par :

- Les souvenirs de Basâm ;
- La foi de Rachid ;
- Les récits de son enfance ;
- Sa culpabilité ;
- Son désir de retrouver une voie juste.

La voix entendue près de l'arbre peut être interprétée de plusieurs façons :

- Une parole divine ;
- La mémoire de Basâm ;
- La créafée Hâdiya ;
- La conscience de Rachid ;
- Une rencontre de toutes ces choses dans la songerie.

La conteuse ne doit imposer aucune interprétation théologique.

Adaptation pour un jeune public

Dans cette version, **Leila** n'est pas victime d'une agression sexuelle.

Elle est encerclée, insultée, menacée et brutalement bousculée par plusieurs jeunes supporters. L'un d'eux lui arrache son foulard ou son sac et un autre la fait tomber.

Cette agression reste sérieuse et raciste, mais elle peut être racontée sans description traumatisante.

Rachid retrouve plus tard l'un des garçons. Il le frappe dans un mouvement de colère. Le garçon tombe et se blesse à la tête.

Il n'est pas mort.

Rachid l'ignore et fuit par peur d'avoir commis l'irréparable.

Résumé

Pendant les vacances de la Toussaint, les Marmo partent dans les bois de Tourcgnat pour ramasser des champignons et poursuivre la construction de leur cabane.

Elles découvrent qu'un jeune homme s'y cache.

Il s'appelle **Rachid Narden**. Il est épuisé, transi de froid et persuadé d'avoir tué un garçon dans une bagarre. Pris de panique, il se montre d'abord menaçant, puis accepte de parler.

Près de lui se tient une minuscule créafée de feu nommée **Hâdiya**. **Rachid** ne peut pas encore la voir. Elle appartenait autrefois à son grand-père **Basâm**, un Bienveillant vivant en Algérie.

Hâdiya explique que Rachid s'est perdu entre sa colère, sa culpabilité et les paroles d'un homme qui a utilisé la religion pour lui enseigner la vengeance.

Pour l'aider, les Marmo doivent entrer avec lui dans un rêve transmis par **Basâm**.

Dans ce rêve, Rachid redevient un petit enfant. Les Marmo doivent :

- Le protéger ;
- Retrouver Basâm ;
- Réparer une injustice dans un village du désert ;
- Reconnaître les personnes qui cherchent à les détourner de leur tâche ;
- Conduire Rachid jusqu'à un arbre qui brûle sans se consumer.

Là, Rachid découvrira que le garçon blessé est vivant et qu'aucune parole de haine ne peut être rendue juste simplement parce qu'elle prétend parler au nom de Dieu.

Fonction du scénario

Cette aventure permet d'aborder plusieurs idées importantes :

- Une personne en colère peut commettre une faute sans devenir entièrement mauvaise ;
- Comprendre une faute ne signifie pas l'excuser ;
- Une religion peut être utilisée comme instrument de paix ou détournée comme instrument de pouvoir ;
- Le racisme pousse parfois les personnes à croire trop vite une accusation ;
- Une injustice réparée dans le rêve aide Rachid à reconnaître ses propres responsabilités ;
- Le pardon n'efface pas les conséquences ;
- Une personne manipulée doit malgré tout répondre de ses actes ;
- Les enfants peuvent aider un adulte ou un adolescent sans devenir responsables de toute sa vie.

Les Marmo ne doivent pas :

- Cacher durablement Rachid à la police ;
- Décider seules de sa culpabilité ;
- Remplacer les adultes chargés de la justice ;
- Promettre qu'aucune conséquence ne l'attend.

Elles peuvent l'aider à cesser de fuir et à affronter la vérité.

Situation initiale

Nous sommes le premier samedi des vacances de la Toussaint.

Il a plu la veille. Le ciel est clair mais l'air froid. Les chemins forestiers sont couverts de feuilles humides et les champignons sont nombreux.

Les Marmo ont décidé de :

- Ramasser des champignons avec l'autorisation de leurs parents ;
- Terminer leur cabane ;
- Observer les traces d'animaux ;
- Apporter un goûter dans les bois ;
- Rejoindre des camarades.

Les parents ont fixé une heure de retour avant la tombée de la nuit.

La cabane des Marmo se trouve au-dessus de Tourcgnat, à la lisière d'un bois plus profond.

Rachid y a passé la nuit.

Enjeux

Les Marmo devront :

- Ne pas provoquer un jeune homme paniqué ;
- Comprendre que Rachid est dangereux surtout parce qu'il a peur ;
- Découvrir **Hâdiya** ;
- Accepter ou refuser d'entrer dans le rêve ;
- Protéger Rachid lorsqu'il redevient enfant ;
- Réparer une injustice fondée sur les préjugés ;
- Distinguer l'aide sincère de la distraction trompeuse ;
- Aider Rachid à entendre une parole de responsabilité plutôt qu'une parole de vengeance ;
- Retrouver leurs parents avant que la situation ne devienne plus inquiétante ;
- Permettre à Rachid de retourner vers les adultes et d'assumer ses actes.

Personnages récurrents

Rachid Narden

Rachid a dix-neuf ans. Il vit à Lillessoire avec ses parents et sa sœur Leila.

Son père est sans emploi depuis plusieurs mois. Sa mère travaille comme agente d'entretien dans des bureaux. Rachid a commencé à manquer le lycée après l'agression de sa sœur. Il a cherché une personne capable d'entendre sa colère. Khaled Benajrahir lui a offert des réponses simples :

- Désigner des ennemis ;
- Confondre justice et vengeance ;
- Présenter la violence comme une preuve de courage ;
- Prétendre que toute hésitation était une faiblesse de foi.

Rachid est intelligent mais influençable. Sa colère masque une grande culpabilité et une peur de perdre définitivement l'amour de sa famille.

Rachid ne possède ni compétence ni Étoile.

Il possède un faible Glamour qu'il n'a jamais appris à reconnaître.

Défaut

Naïf et colérique : lorsqu'une personne semble comprendre sa souffrance, Rachid lui accorde trop facilement sa confiance.

Ce qu'il croit

Le jeune supporter est mort.

Sa famille ne lui pardonnera jamais.

La police le considère déjà comme coupable.

Il doit être mauvais puisqu'il a commis un acte violent.

La colère est la seule chose qui lui reste.



Ce qu'il doit comprendre

Le garçon est vivant.

Son acte était grave, mais il peut encore choisir ce qu'il fera ensuite.

Il doit reconnaître sa faute et accepter ses conséquences.

Les paroles de Khaled n'étaient pas celles d'Allah.

Sa sœur ne lui demandait pas de la venger.

Hâdiya et sa famille ne l'ont pas abandonné.

Hâdiya

Hâdiya est une petite créafée de Feu mesurant environ dix centimètres.

Elle ressemble à une vieille clochette de cuivre, dont le battant est une petite flamme. Son visage apparaît dans le métal. Elle est très ancienne, fatiguée et patiente.

Son nom signifie :

Celle qui guide vers le bien.

Basâm lui a demandé de protéger Rachid lorsqu'il a quitté l'Algérie.

Elle a tenté de se révéler à lui par :

- Des rêves ;
- Des tintements ;
- Des coïncidences ;
- Des objets déplacés ;
- Une chaleur soudaine dans les moments de peur.

Rachid a toujours attribué ces manifestations au hasard.

Hâdiya ne peut pas forcer Rachid à agir. Elle peut seulement :

- Le protéger ;
- Appeler son attention ;
- Ouvrir une porte vers le rêve ;
- Transmettre les souvenirs de Basâm ;
- Soutenir les Marmo.

Elle ne possède pas de caractéristiques dans ce scénario.

Manière de parler

- « Je peux éclairer le chemin. Je ne peux pas marcher à sa place. »
- « La colère brûle vite. Une lumière guide plus longtemps. »
- « Il ne doit pas redevenir l'enfant qu'il était. Il doit se souvenir que cet enfant existe encore. »

Basâm

Basâm était le grand-père de Rachid.

Il vivait près d'une petite ville aux portes du désert. C'était un homme profondément croyant, souriant, patient et connu pour accueillir les voyageuses.

Il était également un Bienveillant capable de percevoir la Songerie.

Il est mort plusieurs années avant le scénario.

Le Basâm rencontré dans le rêve n'est pas nécessairement son âme. Il peut s'agir :

- D'un souvenir ;
- D'une empreinte de glamour ;
- D'un personnage du rêve de Rachid ;
- D'un message préparé autrefois pour son petit-fils.

Signification de son prénom

Dans le cadre symbolique du scénario, Basâm est associé à :

🔗 *Celui qui sourit.*

Cette signification guide les Marmo vers lui.



ACTE I – LA CABANE DANS LES BOIS

Scène 1 – les champignons de novembre

Situation

Les Marmo quittent Tourcgnat avec :

- Des paniers ;
- Des vêtements chauds ;
- De l'eau ;
- Un goûter ;
- Éventuellement un petit guide des champignons.

Les joueuses décrivent ce que font leurs Marmo pendant la promenade.

Trouver des champignons

Il s'agit d'une tâche collective demandant **4 réussites cumulées**.

Les Marmo peuvent utiliser :

- **Sens**, pour repérer les champignons ;
- **Idée**, pour comparer avec le guide ;
- **Sport**, pour atteindre un talus ;
- **Bricolage**, pour renforcer un panier ou fabriquer un bâton de marche.

Le seuil est 4+.

Chaque réussite permet de trouver une portion de champignons.

Les Marmo ne doivent jamais manger un champignon sauvage sans qu'un adulte compétent l'ait identifié.

Les champignons utilisés plus tard par Hâdiya sont des champignons de Songerie apparaissant seulement près de la cabane. Ils ne doivent pas encourager les joueuses à consommer de véritables champignons inconnus.

Approcher de la cabane

La porte de la cabane est entrouverte.

De la boue apparaît sur les planches. Une couverture étrangère dépasse d'une fenêtre.

🛡️ Test de Sens, seuil 4+, 1 réussite.

Avec une réussite, une Marmo comprend qu'une personne est entrée récemment.

Avec deux réussites, elle remarque :

- Une trace de chaussure adulte ;
- Un emballage de nourriture ;
- De la fumée ayant noirci une planche ;
- Le bruit d'une respiration retenue.

En cas d'échec, les Marmo découvrent seulement l'intrusion en ouvrant la porte.

Transition

Une voix inquiète vient de l'intérieur :

« Qui est là ? »

Scène 2 – Un jeune homme paniqué

Situation

Rachid se tient dans un coin de la cabane.

Il est :

- Mal rasé ;
- Transi de froid ;
- Couvert de feuilles ;
- Épuisé ;
- Incapable de savoir si les Marmo représentent une menace.

Il tient un bâton ramassé dans les bois, mais ne sait pas réellement ce qu'il ferait avec.

Il dit :

● « Ne criez pas. Je ne veux faire de mal à personne. »

S'il voit une Marmo courir, il tente de lui barrer le passage, sans la frapper.

Ne pas aggraver sa peur

Les Marmo peuvent :

- Rester à distance ;
- Déposer leurs paniers ;
- Lui demander son nom ;
- Lui donner de l'eau ;
- Expliquer que leurs parents connaissent l'endroit ;
- Lui dire qu'elles veulent seulement repartir ;
- Demander s'il est blessé.

Une attitude calme ne demande aucun test.

Si les Marmo parlent toutes à la fois ou s'approchent brusquement :

● *Test collectif de Sens, seuil 4+, 2 réussites.*

Avec deux réussites, elles comprennent comment lui parler sans le faire paniquer.

En cas d'échec, **Rachid** ferme la porte et demande à tout le monde de s'asseoir. Il ne les attache pas et ne les frappe pas.

La tentative de fuite

Une Marmo peut essayer de ressortir.

● *Test de Sport, seuil 4+, 1 réussite.*

Avec une réussite, elle atteint la porte.

Rachid ne la poursuit pas loin. Il comprend que retenir les enfants ne ferait qu'aggraver sa situation.

En cas d'échec, elle glisse sur les feuilles humides. Rachid la rattrape par le manteau, puis la lâche aussitôt, honteux de son geste.

Le retour au dialogue

Rachid finit par dire :

« Je crois que j'ai tué quelqu'un. »

Il raconte seulement une partie de son histoire :

- Sa sœur a été agressée ;
- Personne n'a voulu l'écouter comme il l'espérait ;
- Il a rencontré l'un des agresseurs ;
- Il l'a frappé ;
- Le garçon est tombé ;
- Rachid s'est enfui.

Il ne parle pas encore de **Khaled**.

Comprendre son état

● *Test de Sens, seuil 4+, 1 réussite.*

Avec une réussite, les Marmo comprennent que Rachid est davantage terrifié qu'agressif.

Avec deux réussites, elles remarquent qu'il serre un chapelet dans sa main et qu'un faible tintement l'accompagne.

En cas d'échec, une petite clochette résonne alors que personne n'en possède.

Scène 3 – Celle que Rachid ne voit pas

Situation

Hâdiya apparaît près de Rachid.

Au début, une seule Marmo peut la voir. Choisissez celle qui :

- Possède le plus de Sens ;
- A montré le plus d'empathie ;
- S'intéresse au tintement ;
- Tient un objet lié à la Songerie.

La Marmo voit une petite clochette de cuivre assise près de Rachid. Une flamme minuscule brûle dans son corps.

Montrer Hâdiya aux autres

La Marmo peut décrire ce qu'elle voit.

Les autres doivent se concentrer sur :

- Le son ;
- La chaleur ;
- La lumière dans les ombres.

Test collectif de Sens, seuil 4+, 2 réussites.

Avec deux réussites, toutes les Marmo voient **Hâdiya**.

En cas d'échec, elles ne voient qu'une petite lueur et entendent sa voix.

Rachid, lui, ne perçoit encore qu'un sifflement.

La réaction de Rachid

Rachid croit d'abord que les Marmo se moquent de lui.

Les Marmo peuvent mentionner :

- Son grand-père ;
- Le chapelet ;
- Les rêves de son enfance ;
- Les tintements ;
- Les moments où il s'est senti mystérieusement protégé.

Test collectif d'Idée ou de Sens, seuil 4+, 3 réussites cumulées.

Avec trois réussites, Rachid admet qu'il entend parfois une clochette depuis son enfance.

En cas d'échec, **Hâdiya** fait chauffer doucement le chapelet dans sa main. Il accepte alors d'écouter.

La proposition de Hâdiya

Hâdiya explique :

« Rachid ne pourra pas me voir tant qu'il refusera de regarder l'enfant qu'il a été. **Basâm** a laissé pour lui un chemin dans la Songerie. »

Elle montre derrière la cabane un cercle de petits champignons lumineux.

Ces champignons ne doivent pas être réellement consommés.

Hâdiya demande aux Marmo de s'asseoir dans le cercle, de toucher le chapelet et de fermer les yeux.

Le « repas de champignons » du texte d'origine devient donc un passage symbolique et sans danger.

Accepter le voyage

Rachid hésite.

Il pense qu'il n'a pas le droit de perdre du temps alors qu'on le recherche.

Les Marmo peuvent lui répondre :

- Qu'il doit retrouver la vérité avant de continuer à fuir ;
- Que quelques minutes seulement passeront peut-être ;
- Qu'elles ne veulent pas l'aider à se cacher, mais à revenir ;
- Que hâdiya essaie de lui parler depuis des années.

Test d'Idée ou de Sens, seuil 4+, 2 réussites.

Avec deux réussites, Rachid accepte.

En cas d'échec, il demande :

« Et si je découvre que je suis vraiment devenu quelqu'un de mauvais ? »

Une réponse sincère suffit à le convaincre :

« Alors tu pourras encore choisir ce que tu feras ensuite. »

Transition

Les Marmo s'assoient dans le cercle.
Hâdiya tinte trois fois.
La forêt disparaît.

ACTE II – LE RÊVE DE BASÂM

Scène 4 – le souk et l'enfant Rachid

Situation

Les Marmo se retrouvent dans une petite ville située aux portes du désert.

Le souk est animé :

- Des vendeuses proposent des légumes ;
- Des marchands déplient des tissus ;
- Des enfants courent entre les étals ;
- Des charrettes transportent du grain ;
- Des poules s'échappent d'un panier ;
- L'air sent les épices, la poussière et le pain chaud.

Les personnes parlent arabe, mais la Songerie permet aux Marmo de comprendre leur intention et leurs paroles.

Rachid n'est plus un jeune homme.

Il est devenu un petit garçon de deux ou trois ans.

Il est fiévreux, apeuré et serre son chapelet.

Protéger Rachid

Une Marmo doit le prendre dans ses bras ou lui tenir la main.

Le groupe peut aussi fabriquer une écharpe de portage ou trouver une petite charrette.

Une bonne idée ne demande aucun test.

Si personne ne s'occupe de lui, Rachid pleure et la foule sépare brièvement le groupe.

🟡 **Test collectif de Sens, seuil 3+, 1 réussite, pour le rassurer.**

Chercher Hâdiya

Les Marmo possèdent deux indices :

Hâdiya signifie celle qui guide vers le bien ;

Basâm est associé à celui qui sourit.

Elles peuvent interroger les habitantes.

🟡 **Test collectif d'Idée ou de Sens, seuil 4+, 3 réussites cumulées.**

À chaque réussite, elles obtiennent un indice :

Une vieille femme dit qu'un homme souriant vit dans la montagne.

Un marchand explique qu'il accueille les voyageuses.

Une enfant indique qu'il faut traverser le pont et le territoire de Gecko.

Une fleuriste affirme qu'un présent offert avec sincérité ouvre les meilleures portes.

En cas d'échec, une marchande de dattes leur offre à boire et leur donne directement le premier indice.

Se procurer un présent

Basâm apprécie les cadeaux simples :

- Des fleurs ;
- Du pain ;
- Des dattes ;
- Un dessin ;
- Une chanson ;
- Un objet fabriqué par les Marmo.

Les objets produits sans soin et uniquement pour être vendus paraissent ternes dans ce rêve. Cela ne signifie pas que tout objet industriel est mauvais, mais que Basâm valorise l'intention et le temps consacré au cadeau.

Fabriquer un présent

◆ *Test collectif de Bricolage ou d'Idée, seuil 4+, 3 réussites cumulées.*

Avec trois réussites, les Marmo réalisent un cadeau personnel.

En cas d'échec, le résultat est maladroit mais Basâm l'appréciera tout autant s'il a été fait sincèrement.

Gagner quelques dinars

Un marchand demande de l'aide pour ranger son entrepôt.

◆ *Tâche collective de Bricolage, seuil 4+, 4 réussites cumulées.*

Chaque lancer représente quelques minutes.

Avec quatre réussites, le marchand donne six dinars.

Après un lancer sans réussite, une pile de paniers tombe, sans blesser personne.

Transition

Les Marmo quittent le souk et atteignent le pont.

Au-delà commence le territoire de Gecko.

Scène 5 – Marcher sans marcher comme un homme

Situation

Gecko est une immense créature de sable, longue de cinq mètres.

Elle reconnaît le pas des humains et surgit lorsque des personnes traversent son territoire sans précaution.

Les habitantes conseillent aux Marmo :

● « Ne marchez pas comme quelqu'un qui croit posséder le chemin. »

Les joueuses doivent inventer leur stratégie.

Elles peuvent :

- Marcher comme des animaux ;
- Utiliser des planches ;
- Avancer sur une charrette ;
- Suivre des traces de chèvres ;
- Se déplacer en rythme avec le vent ;
- Porter Rachid sans poser certains pieds ;
- Fabriquer des chaussures très larges ;
- Avancer de pierre en pierre.

Traverser

Il s'agit d'une tâche collective demandant **5 réussites cumulées**.

Chaque Marmo utilise la caractéristique correspondant à son idée :

- **Sport** pour bondir ou ramper ;
- **Sens** pour suivre le vent ;
- **Idée** pour prévoir les mouvements ;
- **Bricolage** pour fabriquer un dispositif.

◆ *Le seuil est 4+.*

Après un lancer sans réussite, **Gecko** entend quelque chose. À trois complications, il surgit.

Si Gecko apparaît

Gecko sort du sable avec un grondement.

Il ne cherche pas à dévorer les Marmo. Il les avale symboliquement pour les rejeter près du pont, comme le ferait un passage de Songerie.

Les Marmo peuvent :

- Rester parfaitement immobiles ;
- Imiter un animal ;
- Lancer un objet loin d'elles ;
- Lui parler ;
- Se regrouper sous une couverture ;
- Utiliser le vent ou le sable.

● *Test collectif d'Idée, Sens ou Sport, seuil 4+, 3 réussites.*

Avec trois réussites, Gecko les laisse traverser.

En cas d'échec, le groupe réapparaît près du pont et peut essayer une nouvelle stratégie. Aucun point de Vie n'est perdu.

Transition

Le groupe atteint les premières pentes de la montagne.

Scène 6 – la montagne au coucher du soleil

Situation

La montagne est faite de pierres claires, de ravins et de plantes poussant dans les zones d'ombre. Le soleil descend.

Rachid enfant devient de plus en plus fatigué.

Trouver le chemin

● *Il s'agit d'une tâche collective demandant 5 réussites cumulées.*

Les Marmo peuvent utiliser :

- **Sens** pour repérer des traces ;
- **Idée** pour lire le paysage ;
- **Sport** pour grimper ;
- **Bricolage** pour marquer le chemin.

● *Le seuil est 4+.*

Chaque lancer représente environ une heure dans le rêve.

Après trois lancers, le soir approche.

Si la nuit tombe

Les Marmo doivent préparer un abri.

● *Test collectif de Bricolage, seuil 4+, 3 réussites.*

Avec trois réussites, elles trouvent un renforcement protégé et organisent un camp confortable.

En cas d'échec, le camp est froid mais sûr.

Rachid pleure et appelle sa mère.

Une Marmo peut le rassurer sans test en lui racontant :

- Une histoire ;
- Un souvenir ;
- Ce qu'elle fera au retour ;
- Pourquoi elle pense que Hâdiya ne l'a pas abandonné.

La dernière montée

Un sentier étroit conduit jusqu'à une grotte.

● *Test collectif de Sport, seuil 4+, 3 réussites.*

En cas de lancer sans réussite, une Marmo glisse et perd 1 point de Vie, mais une autre peut la retenir.

À trois réussites, le groupe atteint la grotte.

Scène 7 – Celui qui sourit

Situation

La grotte forme un long couloir débouchant sur une salle chaude.



Une odeur de pieds, de thé et de pierre humide flotte dans l'air.
Un vieil homme est assis sur un tapis. Il termine une prière.
Il lève les yeux et offre un immense sourire.
Il s'agit de Basâm.

Le présent

Basâm attend que les Marmo lui adressent la parole.
Il accepte leur cadeau avec gratitude, quelle que soit sa valeur matérielle.

« Un objet offert contient le temps de la personne qui l'a préparé. C'est ce temps que je reçois. »
Il sert une boisson chaude et sucrée.

Rachid enfant

Basâm prend doucement son petit-fils dans ses bras.

« Je suis heureux que vous me l'ayez amené. Il avait oublié qu'il pouvait encore être porté sans avoir honte. »

Rachid s'endort quelques instants.

La demande des Marmo

Basâm comprend qu'elles cherchent Hâdiya.

« Celle qui guide vers le bien se trouve près de l'arbre qui brûle sans se consumer. Mais on ne peut demander une vérité pour soi lorsqu'on accepte une injustice contre une autre personne. »

Il explique qu'un homme nommé **Farid** a été accusé d'avoir volé une montre en or.
Les preuves sont fragiles, mais les préjugés ont convaincu tout le monde de sa culpabilité.

La mission

Les Marmo doivent :

- Parler au shérif ;
- Rencontrer Farid et Faris ;
- Retrouver la véritable montre ;
- Permettre que le jugement soit revu.

Basâm ajoute :

« Ne cherchez pas seulement qui dit vrai. Cherchez pourquoi les autres ont décidé si vite qui devait mentir. »

Le retour

Pour éviter Gecko, Basâm transforme les Marmo en petits lézards du désert.
Cette transformation est merveilleuse et amusante :

- Elles courent près du sol ;
- Elles perçoivent la chaleur des pierres ;

Rachid devient un tout petit lézard accroché à l'épaule d'une Marmo.
La transformation cesse après le pont.

L'épitaphe

Lorsque les Marmo quittent la grotte, celle-ci disparaît lentement.
Une phrase apparaît sur la pierre :

« Il vaut mieux te pleurer que de ne pas t'avoir connu. »

Hâdiya explique plus tard que cette phrase appartient au souvenir que Rachid conserve de son grand-père.

Transition

Les Marmo traversent le désert sous forme de lézards et reviennent au village.

ACTE III – RÉPARER UNE INJUSTICE

Scène 8 – la montre en or

Situation

Le shérif du village est un homme calme, fatigué et sincèrement persuadé d'avoir fait ce qu'il fallait. Il raconte :

- Faris, marchand de cuir, a déclaré la disparition d'une montre en or ;
- La montre retrouvée sur Farid ressemblait exactement à la sienne ;
- Farid traversait une période difficile ;
- Plusieurs habitantes ont affirmé qu'un homme pauvre et copte était probablement menteur ;
- Farid n'a pas expliqué l'origine de sa montre.

Le shérif reconnaît :

« Je disposais d'un objet et de plusieurs soupçons. J'ai traité les soupçons comme des preuves. »

Farid

Farid est un chamelier copte enfermé dans une petite cellule propre.

Il affirme que la montre lui appartient.

Il refuse d'abord de dire qui la lui a offerte.

Les Marmo peuvent :

- Lui expliquer qu'elles cherchent à prouver son innocence ;
- Promettre de ne pas l'humilier ;
- Demander pourquoi il protège une autre personne ;
- Reconnaître qu'il craint autre chose que la prison.

Test de Sens, seuil 4+, 2 réussites.

Avec deux réussites, Farid révèle que Faria, l'épouse de Faris, lui a offert la montre autrefois.

En cas d'échec, il dit seulement :

« La vérité ne me sauverait peut-être pas. Elle pourrait détruire quelqu'un d'autre. »

Faris

Faris vend des objets en cuir dans le souk.

Il est convaincu que la montre retrouvée appartenait à sa famille.

Il déclare :

« Ma femme me l'a offerte. Je ne pouvais pas l'avoir perdue. »

Les Marmo peuvent remarquer qu'il ne ment pas nécessairement : il est seulement persuadé d'avoir raison.

Faria

Faria vit dans la maison de Faris.

Elle admet qu'elle a autrefois offert deux montres identiques :

- L'une à **Faris**, son mari ;
- L'autre à **Farid**, qu'elle aimait avant que sa famille lui impose une autre union.

Elle supplie les Marmo de ne pas révéler inutilement son histoire intime.

Elle pense que la montre de **Faris** est tombée dans son entrepôt.

Respecter la vie privée

Les Marmo n'ont pas besoin de révéler toute l'histoire de Faria pour innocenter Farid.

Elles peuvent seulement prouver qu'il existait deux montres identiques.

Cette solution protège Faria tout en réparant l'injustice.

Fouiller l'entrepôt

L'entrepôt contient :

- Des rouleaux de cuir ;
- Des caisses ;

- Des sacs ;
- Des outils ;
- Des commandes inachevées.

🎯 *Il s'agit d'une tâche collective demandant 5 réussites cumulées.*

Les Marmo peuvent utiliser :

- **Sens** pour chercher ;
- **Idée** pour reconstituer le trajet de Faris ;
- **Bricolage** pour déplacer les piles sans les renverser ;
- **Sport** pour atteindre les étagères.

Le seuil est 4+.

Après un lancer sans réussite, une pile tombe ou le groupe cherche dans une mauvaise zone.

À cinq réussites, les Marmo découvrent la montre de **Faris** sous plusieurs sacs de cuir.

Elle contient une petite photographie de **Faria**.

Présenter la preuve

Le shérif compare les deux montres.

Il reconnaît son erreur.

Farid est libéré.

Le shérif annonce que les Imam et les responsables du village réexamineront le jugement.

Il dit publiquement :

« Nous avons cru l'accusation parce qu'elle ressemblait à ce que nous étions prêts à croire d'un homme pauvre et différent de nous. Ce n'était pas de la justice. »

Réparation

Farid reçoit :

- Des excuses ;
- La restitution de sa montre ;
- Une compensation pour les jours passés en prison ;
- La possibilité de répondre aux accusations.

Faris doit également reconnaître qu'il a accusé trop vite.

Il n'est pas nécessaire de révéler publiquement la relation passée entre Faria et Farid.

Transition

L'injustice est réparée.

Les Marmo peuvent maintenant partir vers l'ouest, à la recherche de l'arbre en feu.

ACTE IV – LE CHEMIN DE LA VÉRITÉ

Scène 9 – les Champions du désert

Situation

À l'ouest du village, le désert devient plus étrange.

Les Marmo rencontrent une dizaine d'enfants joyeux qui se présentent comme les **Champions du désert**.

Ils proposent quatre épreuves :

- Une course ;
- Une partie de dames ;
- Un tir sur des cibles de paille ;
- La construction d'un château de sable.

Ils promettent :

« Si vous gagnez, nous vous conduirons jusqu'à l'arbre en feu. »

Ils sont en réalité de petits **effrits**.



Ils ne cherchent pas à faire du mal aux Marmo. Leur rôle est de les détourner de leur but en leur proposant toujours une activité plus facile et plus amusante que la tâche importante.

Comprendre le piège

Les Marmo peuvent remarquer :

- Qu'aucune ombre ne suit les enfants ;
- Que le soleil ne descend pas pendant les jeux ;
- Qu'ils évitent de montrer le chemin ;
- Que chaque épreuve en appelle immédiatement une autre.

◆ **Test de Sens ou d'Idée, seuil 4+, 2 réussites.**

Avec deux réussites, les Marmo comprennent que les Champions veulent leur faire oublier leur mission.

En cas d'échec, elles peuvent participer à une première épreuve avant de remarquer l'étrangeté.

Les épreuves

Chaque épreuve demande une réussite au seuil 4+ :

- **Sport pour la course ;**
- **Idée pour les dames ;**
- **Sens pour viser ;**
- **Bricolage pour le château.**

Les Marmo gagnent facilement des médailles dorées.

Mais chaque épreuve fait avancer le soir.

Refuser de continuer

Les Marmo doivent dire clairement :

☞ « Nous avons quelque chose de plus important à accomplir. »

Aucun test n'est nécessaire.

Les effrits essaient de les convaincre :

- ☞ « Encore une seule partie ! »
- ☞ « Vous avez peur de perdre ! »
- ☞ « Le chemin sera plus facile après. »
- ☞ « Rachid s'amuse enfin. »

Une Marmo peut apprécier le jeu tout en décidant de partir.

Cette décision est le véritable défi.

Si elles jouent jusqu'à la nuit

Les Champions disparaissent.

Les médailles se transforment en sable.

Le désert devient froid et les Marmo doivent attendre le matin.

Elles ne sont ni punies ni attaquées.

Un génie inquiétant apparaît, mais il ne les combat pas. Il les ramène au village en disant :

- ☞ « Vous avez suivi celles qui vous promettaient un chemin sans jamais le montrer. Demain, demandez où mène chaque pas. »

Le lendemain, elles peuvent reprendre la route.

Scène 10 – le génie qui paraît effrayant

Situation

Après avoir refusé les Champions, les Marmo rencontrent un grand génie.

Il possède :

- Une barbe immense ;
- Une odeur de fumée ;
- Des bras très longs ;
- Des vêtements déchirés ;
- Une voix profonde.

Il semble terrifiant.

Pourtant, il est bienveillant.

Les doigts visibles dans sa barbe ne sont pas ceux d'enfants mangés, mais de petites figurines de bois offertes par des voyageuses qu'il a aidées.

Ne pas juger sur l'apparence

Le génie demande :

- « Pourquoi ne m'attaquez-vous pas ? »

Les Marmo peuvent répondre librement.

Il ajoute :

- « Hier, vous avez cru des enfants souriants qui vous mentaient. Aujourd'hui, vous pourriez refuser l'aide d'une créature effrayante qui dit vrai. »

Vérifier ses intentions

Test de Sens, seuil 4+, 1 réussite.

Avec une réussite, les Marmo comprennent qu'il est sincère.

Avec deux réussites, elles remarquent qu'il laisse toujours **Rachid** entre elles et lui, afin de ne pas l'effrayer davantage.

En cas d'échec, **Hâdiya** tinte doucement pour confirmer qu'il ne représente pas un danger.

L'aide du génie

Le génie peut :

- Indiquer le chemin ;
- Porter Rachid ;
- Offrir de l'eau ;
- Les protéger du vent ;
- Leur donner un fragment de bois provenant de l'arbre.

Il ne peut pas accomplir la dernière étape à leur place.

Transition

Les Marmo arrivent devant un arbre immense dont les branches brûlent d'une flamme blanche.

L'arbre ne se consume pas.

ACTE V – L'ARBRE QUI NE SE CONSOME PAS

Scène 11 – Entrer dans la lumière

Situation

L'arbre pousse seul au milieu du désert.

Ses racines forment un cercle. Les flammes ne dégagent aucune chaleur dangereuse.

Hâdiya se tient dans les branches, mais Rachid enfant ne la voit toujours pas.

Pour entendre la vérité, Rachid doit s'asseoir entre les racines.

Il a peur.

- « Et si l'arbre me disait que je suis mauvais ? »

Convaincre Rachid

Les Marmo peuvent lui rappeler :

- L'injustice réparée pour Farid ;
- Que Farid avait été accusé trop vite ;
- Que reconnaître une faute n'est pas accepter tous les préjugés ;
- Que Basâm les a envoyées ici ;
- Que Hâdiya ne l'a jamais abandonné ;
- Qu'une personne n'est pas seulement son pire geste.



● *Test collectif de Sens ou d’Idée, seuil 4+, 3 réussites cumulées.*

Avec trois réussites, Rachid entre volontairement dans le cercle.

En cas d’échec, Hâdiya dit :

- « Je ne peux pas te promettre que la vérité ne fera pas mal. Je peux te promettre qu’elle ne te demandera pas de haïr. »

Rachid accepte alors.

La parole de l’arbre

Lorsque Rachid s’assoit, les flammes l’enveloppent sans le brûler.

Il grandit lentement jusqu’à retrouver ses dix-neuf ans.

La voix de l’arbre dit :

- « Le garçon que tu as frappé est vivant. Il a été blessé, mais il reçoit des soins. »
- « Ta colère est née d’une injustice. Elle ne rendait pas juste ce que tu as fait. »
- « Aucun homme ne devient ma voix parce qu’il parle fort, cite des paroles sacrées ou promet la vengeance. »
- « Celui qui utilise mon nom pour nourrir son pouvoir ne parle pas pour moi. »
- « Retourne vers ta famille. Dis la vérité. Réponds de ton acte. Demande pardon sans exiger qu’on te pardonne immédiatement. »
- « Écoute aussi ta sœur. Elle avait besoin d’être soutenue, non vengée à sa place. »
- « Tu possèdes encore le don reçu dans ton enfance. Regarde **Hâdiya**. Apprends à marcher avec elle. »

Hâdiya apparaît

Rachid voit enfin la créafée.

Elle vole jusqu’à lui et se pose dans sa main.

- « J’étais là. Mais tu cherchais une voix qui criait plus fort que ta peur. »

Rachid pleure et la remercie.

L’interprétation religieuse

L’arbre ne dit jamais :

- « Je suis Allah. »

Il peut simplement représenter un lieu où Rachid rencontre, selon sa foi, une vérité venue d’Allah.

La conteuse peut demander au groupe :

- Qu’a-t-il réellement entendu ?
- Était-ce la voix de Basâm ?
- Était-ce Hâdiya ?
- Était-ce sa conscience ?
- Est-ce important de pouvoir les séparer ?

Aucune réponse n’est obligatoire.

Transition

Le désert s’efface.

Les Marmo entendent des voix dans les bois de Tourcgnat.

ACTE VI – REVENIR VERS LES AUTRES

Scène 12 – les parents dans la forêt

Situation

Les Marmo se réveillent dans la cabane.

Quelques heures se sont écoulées.

La nuit commence à tomber.

Leurs parents, des habitantes du village et peut-être les pompiers les recherchent.

Rachid ne veut plus fuir.

Il dit :

« Je dois leur dire qui je suis. Je ne veux plus vous demander de mentir pour moi. »

L'arrivée des adultes

Les parents appellent les Marmo.

Ils sont très inquiets.

Rachid sort de la cabane avant les enfants, les mains visibles.

Il explique :

- Qu'il s'est caché ici ;
- Qu'il a retenu les enfants parce qu'il avait peur ;
- Qu'il ne leur a pas fait de mal ;
- Qu'il souhaite contacter sa famille et se rendre aux autorités.

Les Marmo ne doivent pas défendre ses actes comme s'ils étaient sans importance.

Elles peuvent seulement témoigner :

- Qu'il était paniqué ;
- Qu'il a fini par les laisser partir ;
- Qu'il a choisi de ne plus fuir ;
- Qu'il a besoin d'un adulte calme et d'une aide juridique.

Rassurer les parents

Les parents veulent savoir si les enfants sont blessés.

Aucun test n'est nécessaire pour dire la vérité.

Si la situation devient confuse :

Test collectif d'Idée, seuil 4+, 2 réussites.

Avec deux réussites, les Marmo racontent clairement les événements sans révéler nécessairement toute la partie féérique.

En cas d'échec, Hâdiya fait tinter le chapelet de Rachid. Celui-ci reprend lui-même la parole et assume ce qu'il a fait.

La suite pour Rachid

Un adulte appelle :

- Sa famille ;
- Une avocate ou un avocat ;
- Les autorités compétentes.

Rachid n'est pas simplement ramené chez lui comme si rien ne s'était passé.

Il doit :

- Répondre de l'agression ;
- Expliquer l'influence de **Khaled** ;
- Accepter une enquête ;
- Retrouver sa famille ;
- Recevoir un accompagnement.

La mère d'une Marmo peut proposer de rester près de lui jusqu'à l'arrivée de ses parents, sans tenter de régler seule la situation.

ÉPILOGUE — UNE SEMAINE PLUS TARD

Rachid revient à Tourcgnat accompagné :

- De Leila ;
- De ses parents ;
- Eventuellement du jeune homme qu'il a frappé, uniquement si celui-ci souhaite venir.

Cette rencontre ne doit pas être présentée comme une réconciliation miraculeuse.

leila

Leila explique à son frère :

« Je voulais que tu me croies et que tu restes avec moi. Je ne t'ai jamais demandé de frapper quelqu'un pour moi. »

Rachid lui présente ses excuses pour avoir transformé sa souffrance en prétexte à sa propre colère.

le jeune supporter

Le jeune homme reconnaît :

- Avoir participé à l'agression de Leila ;
- Avoir laissé le groupe l'humilier ;
- Ne pas avoir mesuré la gravité de ses actes.

Il ne demande pas à Leila de lui pardonner immédiatement.

Il accepte de témoigner contre les autres agresseurs.

Rachid lui présente également ses excuses pour l'avoir frappé.

Les deux actes ne s'annulent pas. Chacun reste responsable du sien.

Khaled Benajrahir

Rachid a expliqué aux adultes ce que Khaled lui enseignait.

Plusieurs habitantes de la mosquée avaient déjà remarqué son influence dangereuse. Elles prennent elles-mêmes des mesures pour :

- Protéger les jeunes ;
- Contredire ses discours ;
- Rappeler que la foi ne justifie pas la vengeance ;
- Soutenir la famille de Rachid.

Cette réponse permet d'éviter que la communauté musulmane soit représentée comme passive ou complice.

le cadeau

Rachid offre aux Marmo de petits bracelets tressés par Leila.

Chaque bracelet porte une minuscule clochette.

Lorsqu'une Marmo s'apprête à juger trop vite une personne, la clochette peut parfois tinter.

Hâdiya apparaît derrière Rachid.

Cette fois, il la voit.

Issues possibles

les Marmo refusent d'aider Rachid

Elles peuvent quitter la cabane et prévenir les adultes.

Hâdiya reste auprès de Rachid.

L'aventure onirique peut commencer plus tard, lorsque Rachid accepte de parler sous la protection d'adultes.

Les Marmo n'ont jamais l'obligation de rester avec une personne qui les effraie.

les Marmo cherchent à cacher Rachid

Hâdiya s'y oppose.

« L'aider ne signifie pas prolonger sa fuite. »

Elle rappelle que le garçon blessé a besoin de justice et que la famille de Rachid doit savoir qu'il est vivant.

les Marmo attaquent Rachid

Rachid se protège ou fuit.

Il ne se lance pas dans un combat prolongé contre des enfants.

Hâdiya peut interrompre la scène par une vive lumière et ouvrir le passage vers le rêve lorsque tout le monde est calmé.

les Marmo jugent immédiatement Rachid mauvais

Le rêve de Farid leur montre comment une communauté peut décider trop vite qui est coupable.

Cela ne signifie pas que Rachid est innocent, mais qu'il doit être jugé sur ce qu'il a réellement fait, non sur sa religion ou ses origines.

les Marmo considèrent Rachid comme entièrement innocent

Basâm leur rappelle :

- « Une souffrance explique parfois une faute. Elle ne la transforme pas en justice. »

les Marmo révèlent toute l'histoire de Faria

Farid est libéré, mais Faria subit une humiliation qu'il était possible d'éviter.

La conteuse doit montrer qu'une preuve peut être présentée sans dévoiler tous les secrets d'une personne.

Les Marmo peuvent ensuite reconnaître leur erreur et aider Faria.

les Marmo refusent les jeux des effrits immédiatement

Elles gagnent du temps et rencontrent directement le génie bienveillant.

les Marmo attaquent le génie

Le génie bloque leurs gestes sans les blesser.

Il demande :

- « Pourquoi la peur vous a-t-elle rendu plus rapides que la question ? »

Le groupe peut reprendre le dialogue.

les Marmo affirment que la voix est forcément Allah

La conteuse peut répondre par Hâdiya :

- « Peut-être. Mais aucune personne ne devrait utiliser ce que vous avez entendu pour commander aux autres. »

les Marmo affirment que ce n'est certainement pas Allah

Hâdiya répond :

- « Peut-être. Rachid avait besoin d'entendre une vérité. Le nom que vous lui donnez ne nous appartient pas entièrement. »

Récompenses et évolutions

Chaque Marmo reçoit **1 Étoile** pour avoir aidé Rachid à cesser de fuir et pour avoir réparé l'injustice faite à Farid.

Une seconde Étoile peut être accordée à une Marmo qui a particulièrement :

- Gardé son calme dans la cabane ;
- Reconnu la peur de Rachid sans excuser ses actes ;
- Protégé Rachid enfant ;
- Créé un présent sincère pour Basâm ;
- Traversé le territoire de gecko par l'intelligence plutôt que la force ;
- Respecté la vie privée de Faria ;
- Dénoncé les préjugés contre Farid ;
- Refusé de se laisser détourner par les effrits ;
- Accepté l'aide du génie malgré son apparence ;
- Aidé Rachid à assumer ses responsabilités ;
- Distingué la foi de son utilisation politique ou violente.

Le groupe peut également recevoir :

- L'amitié de Hâdiya ;
- Une petite clochette protectrice ;
- Le titre de **Compagnes de celle qui guide** ;
- La possibilité de reconnaître certains Bienveillants ;
- Le souvenir du chemin menant au rêve de Basâm.

lien avec la suite

Quelques jours plus tard, une Marmo entend sa clochette tinter devant un petit lieu de prière de Lillessoire.

Une femme âgée l'observe depuis la porte.

Elle dit :

« Hâdiya n'aurait jamais dû pouvoir ouvrir seule un rêve aussi ancien. Quelqu'un, de l'autre côté, lui a tenu la porte. »

Elle montre alors une lettre portant le nom de **Basâm**.

La lettre a été écrite plusieurs années après sa mort.