

# Spirit of the North

## Quand le silence parle plus fort que les mots

Un voyage poétique au cœur des mythes nordiques



*Et si l'on vous racontait une histoire sans un mot ?*

*Spirit of the North* est un jeu qui mise sur le silence, la contemplation et l'émotion pour livrer un message profondément humain.

### Le voyage commence

*Spirit of the North* est un jeu développé par Infuse Studio et sorti le 7 mai 2020. Ce jeu s'inspire du folklore nordique et des paysages de l'Islande.

Au début d'une partie, la première chose que vous voyez est une cinématique montrant un renard courant dans la neige — et c'est lui que vous incarnez ensuite. Ce qui est troublant, c'est qu'il n'y a aucun tutoriel, aucune aide : seuls notre instinct et notre capacité d'observation nous permettent d'avancer dans le jeu.



« Notre unique compagnon de route. »

Mais pourquoi êtes-vous ici ? Quel est votre but ? Nul ne le sait — et c'est tout l'intérêt de ce jeu. Vous résolvez des énigmes en ne comptant que sur votre esprit, tout en essayant de comprendre ce qui se passe autour de vous. La seule présence qui vous guide partiellement est l'esprit d'un renard dont on ignore tout.

### Une aventure sans mots

Il n'y a également aucun dialogue. Les seuls sons que vous entendrez sont les musiques d'ambiance et les bruits environnants, comme le souffle du vent. Dès le début, l'une des premières choses que vous remarquez est une traînée rouge dans le ciel, semblant provenir de quelque part... mais d'où ? Au fil de votre progression, vous découvrez une civilisation inconnue. La seule chose que vous savez, c'est que toute la population est morte, et que la cause semble être cette étrange traînée rouge — un poison pour le monde, puisque même notre petit renard en souffre.



« Seul dans l'immensité de la nature »

Le seul moyen d'élucider ce mystère est de trouver des stèles gravées, probablement laissées par cette civilisation disparue. Ce jeu offre une infinité d'interprétations : chaque joueur vivra une aventure similaire, mais en tirera des significations différentes face à ces paysages magnifiques.



« Les stèles gravées, mémoire d'un peuple oublié. »

## L'enfant du renard Spirit of the North 2

## Le choix du pardon

Dans *Spirit of the North 2*, nous suivons l'enfant des deux renards du premier jeu, envoyé sur une île encore inconnue. Nous découvrons rapidement que ce lieu est en réalité notre ancien foyer, mais nous n'y restons que peu de temps avant d'être jeté à la mer par un ours rouge — ou plutôt par son esprit. Pourquoi ?

Tout au long de notre aventure sur cette île, nommée l'Île du Nord, nous découvrons des parchemins retraçant son histoire. Nous apprenons qu'un shaman nommé Grimmir est à l'origine de la fameuse traînée rouge. Toute la population de l'île a péri. Nous découvrons aussi qu'il existait sept tribus, et que notre arrivée avait été prévue depuis longtemps par les shamans. Grimmir a corrompu l'âme de six gardiens afin de les contrôler ; nous sommes le septième, le dernier gardien.



« Grimmir, shaman déchu et source du mal. »

Cette fois, notre but est clair : sauver les gardiens et affronter Grimmir pour l'arrêter.



« Les 7 gardiens unis pour une même cause. »

À la toute fin, nous le combattons avec l'aide des autres gardiens. Mais au lieu de le tuer, nous l'épargnons et le purifions. Ce qui l'avait poussé à commettre tout ce mal, c'était la colère et la vengeance. Il a peur de nous lorsque nous nous approchons de lui, craignant notre revanche, mais non : nous le sauvons.

Toute cette histoire pousse à réfléchir. Pourquoi l'avoir épargné après tout le mal qu'il a causé ? Selon moi, ce jeu nous montre que nous possédons tous quelque chose de précieux, souvent sous-estimé : le pardon. La vengeance est le chemin le plus facile, mais il est bien plus difficile — et plus noble — de pardonner que de haïr.

« Il est plus difficile de pardonner que de haïr. »

— *Spirit of the North nous apprend la force du pardon.*

### Un miroir de la nature humaine

Ce jeu reflète également la nature humaine : les hommes sont influençables, parfois manipulateurs. Je pense que le plus grand prédateur de l'homme est lui-même, car toute la population de l'île est morte à cause d'un seul homme — qui, lui aussi, est mort. Seul son esprit tourmenté est resté prisonnier de cette île.

Maintenant, à vous de jouer pour comprendre son histoire, son message — et, qui sait, peut-être approuver ou critiquer cet article.

*Un voyage silencieux, une leçon de sagesse, un jeu qui touche l'âme.*

*Spirit of the North* — Là où la beauté rencontre le silence.