

Liseciel



moteur de jeu de rôle en solitaire

ÉDITION ASHCAN · 2026.08.31

Sommaire

Note de l'auteur et licence	4
0 • Introduction	6
Voir une scène jouée : Les retrouvailles	8
1 • La pièce	10
L'oracle des questions fermées	11
Jouez vos premières questions	11
2 • Le tarot	12
Quel tarot ?	13
Le geste avant toute chose	13
L'ouverture – entrer dans une scène	13
Lire une carte	13
En cours de scène – tirez une carte	14
Monde ou personnage ?	14
Quatre façons de demander	14
Une ouverture jouée – le départ	15
Jouez votre ouverture	16
3 • La scène	18
La scène – l'unité de jeu	19
Le chapitre – une forme, pas une horloge	21
Le squelette d'un chapitre	21
Refermez votre premier chapitre	21
4 • Le quotidien — lire les cartes	22
Les quatre couleurs – la matière	23
Les hauteurs – qui l'emporte	24
Les majeures – l'oracle du destin	24
5 • Agir sur le monde	26
Ce qui demande une action	27
Trouver n'est pas un tirage	27
Résoudre une action – une carte contre le monde	27
La couleur dit le comment	28
Une action se joue une fois	28
Une action jouée – la page volée	29
Jouez votre première action	29
L'épreuve – quand une action ne suffit pas	30
6 • Le destin	32
Lire l'ouverture – prendre, ou laisser	33
Ce que le destin change	33
Le destin entre – la majeure choisie	33
Lire la majeure – un désir contre une résistance	34
Deux formes – le monde vous laisse-t-il le temps ?	35
L'épreuve	35
Deux façons de devenir quelqu'un	41
Jouez votre première épreuve	41
7 • Le monde autour — qui l'habite	42
Peupler le monde – décor ou acteur	43
Les acteurs – une présence qui veut	44
Le portrait d'un acteur	44
Le lien – ce que vous êtes l'un pour l'autre	45
8 • Ce qui pend — le monde travaille en dessous	46

Les attentes et les enjeux	47
Ouvrir une piste	48
La main de l'auteur – interroger le récit entre deux chapitres	49
Ce qui pousse, sans but déclaré	49
9 • La scène-monde	52
La scène-monde – le monde avance à votre insu	53
Jouez votre première scène-monde	53
Une campagne – les fils de Regiord	54
10 • Le souffle — faire naître un enjeu	56
La graine – chercher ce qui vient	57
Quatre directions	57
Par quel bord cela le touche	57
La levée	57
La phrase qui reste	58
Relancer, en fermant une séance	58
Un enjeu, levé	58
Levez un enjeu	58
11 • Qui vous êtes	60
Posez votre personnage – en cinq minutes	61
Ce que je décide, ce que je tire – une entrée	61
Le portrait de votre personnage	62
Ce qu'il veut – jouer un désir	62
12 • Les Voies — vieillir avec le monde	64
La suite – la grande croissance	65
L'amorce – quand une suite commence	65
Progresser – un palier à la fois	66
Le motif – ce qui vous meut	67
Les suites mineures – une part de soi	67
Doux ou épique – deux échelles	68
La suite majeure – l'âme entière	68
Le renouvellement – la roue tourne	69
Le deck qui se souvient	70
13 • Jouer en solitaire	72
Annexe — Porter un autre univers	78
A • Le tarot, en bref — pour qui le découvre	82
Une naissance récente – le Rider-Waite-Smith	83
L'anatomie du jeu	83
Les quatre couleurs	83
Les nombres et les figures	83
Les majeures	84
Lire une carte, pour de vrai	84

◆ Note de l'auteur et licence

Ce livre est fait pour circuler.

Vous pouvez le jouer, l'imprimer, le prêter, le partager tel quel – librement, tant que rien ne s'y monnaye et que mon nom l'accompagne.

Le vendre, l'intégrer à un produit payant, en publier une version remaniée : rien de tout cela n'est possible sans mon accord – mais l'accord se demande, et se donne. Ce que je ne vous offre pas ici, je le garde.

© 2026 Mikael Briolet · Liseciel.

Une note sur l'IA. Elle m'a accompagné pour bâtir ce livre. Elle a mis en forme une partie du texte, défriché quelques pistes, dessiné des images d'inspiration en chemin. Mais elle n'a jamais pensé le jeu à ma place : les idées qui le portent, l'équilibre des règles, chaque choix d'écriture et de design – et, s'il en existe, les illustrations définitives – viennent de moi, et j'en suis pleinement l'auteur.

Je suis sensible à l'impact de l'IA, sur l'environnement comme sur les métiers de l'art. Cependant, je dois vous dire que sans elle, aujourd'hui, j'aurais été incapable de vous servir ce livre. Utilisons-la avec mesure, et intérêt.

L'IA a tenu la lampe ; le chemin, c'est moi qui l'ai tracé.

Bonne lecture.



0 • Introduction

Je descends la Belle Avenue de Nandénois, la cité mère des Terres Libres. Au loin s'étagent les toits, la basse ville, sa mer intérieure – puis le ciel, d'un bleu éclatant, où d'imposants planeciels glissent au-dessus des rares nuages.

Je reviens à ma marche. On m'a confié une mission : une liste d'ingrédients à réunir de boutique en boutique. Je flâne de vitrine en vitrine – herbes suspendues, flacons qui captent le jour, l'odeur du pain chaud un peu plus loin –, le monde passe et me frôle, indifférent et vivant. La grande avenue se resserre bientôt en une ruelle plus calme, plus fraîche, tendue de lierre et de rosiers grimpants. Au bout, une petite boutique éclairée de l'intérieur : Ephita, herboriste.

Dedans, des tables vitrées gardent une multitude d'ingrédients – racines, fleurs, feuilles, séchés, frais ou encore en terre –, rangés par catégorie, par nom, par effet, par couleur. Ephita trône derrière son comptoir et me souhaite la bienvenue. Je lui tends la liste.

Elle lit. Elle s'arrête. « On dirait presque une recette de... d'empoisonnement ! »

Et si c'en était une ? Je ne suis soudain plus si sûre de vouloir honorer ma mission.

Bienvenue, lecteur. Ici vous apprendrez à pratiquer le jeu de rôle en solitaire à l'aide d'un carnet, un tarot divinatoire et une pièce de monnaie.

Le carnet sera le support écrit, la mémoire du jeu et sa cadence. La pièce et le tarot seront ses oracles, qui donneront une direction ou une réponse nette. Ces trois outils seuls permettent de créer de l'intensité, du choix, des échecs difficiles ou des victoires éclatantes.

◆ Le carnet



Le carnet est l'endroit où le jeu se dépose – et, souvent, où il naît. Il tient deux offices.

Il est votre **mémoire**. On y garde ce qui doit survivre à la scène : le **portrait** de votre personnage (partie 11), et le **relevé** – ce qui pend : les acteurs que le monde a fait lever, les questions restées ouvertes (partie 8). Sans lui, tout se dissout ; avec lui, une partie tient dans la durée.

Il est votre **matière**. Les scènes en cours s'y écrivent, à mesure – et cet écrit-là n'archive pas, il **engendre**. Une phrase posée en appelle une autre ; la carte tombe, vous la notez, et la fiction avance sous votre plume. C'est le carnet qui change une suite de tirages en récit.

Et surtout, écrire **ralentit**. Ce jeu ne se gagne pas de vitesse : il se savoure. La main qui trace est le métronome ; tant qu'elle avance à son pas, vous restez *dans* la scène au lieu de planer au-dessus. C'est cette lenteur qui vous fait vous oublier en jouant. Et ce qui vous ralentit, c'est la main, pas la belle phrase : une formule qui vient est un plaisir ; une formule qu'on traque est déjà une sortie.

Un carnet qu'on aime – un beau papier, une plume qui glisse – appelle le geste et le rend précieux : l'objet fait partie du plaisir. Mais rien

ne vous y oblige. Liseciel pousse fort vers le carnet ; il ne l'exige pas. Un logiciel de notes, une appli, un enregistreur audio feront l'affaire. Ce qui compte n'est pas le papier : c'est que quelque chose retienne ce qui a été joué, et ralentisse votre main.

◆ Joueur et Maître du jeu à la fois

En tant que joueur solitaire, vous êtes à la fois l'auteur et le joueur – et pour que le jeu vous surprenne, vous devez renoncer à une part de votre autorité. Le tarot et la pièce s'en chargent : la surprise, les chemins détournés. L'action et l'épreuve, elles, donnent les succès et les échecs – la résistance du jeu, sans quoi vous ne feriez qu'inventer une histoire. **Choisir, c'est renoncer** – et c'est là tout le jeu. Pour autant, Liseciel reste un jeu de « journaling », qui vous demandera d'interpréter, inventer et finalement écrire votre histoire.

◆ Votre matière, c'est l'univers

Votre réserve d'idées, c'est le **monde où vous jouez**. Un monde qui vous est propre, ou un univers connu que vous aimez. Quand vous cherchez un possible, puisez dans ce monde, ou au besoin dans une encyclopédie de ce monde – et sentez ce que votre personnage **désire** : où il veut aller, ce qu'il tenterait, ce qu'il fuit. Le désir est votre boussole quand vous hésitez.

Et si vous n'avez pas d'univers en tête, ce n'est pas un mur : laissez les tirages **révéler** le monde pièce après pièce – ce jeu sait faire naître un univers autant que l'explorer.

◆ Esquissez votre « je »

Avant de tirer votre première carte, donnez-vous un *je* – quelqu'un par les yeux de qui vous regarderez le monde. Rien de lourd : un **nom**, une **phrase** qui dit qui il est, un **désir** qui le met en marche. Trois lignes au carnet, et vous voilà quelqu'un. Ce n'est pas le portrait, c'est l'amorce : vous jouerez d'abord, vous le découvrirez en le faisant agir – puis, le jour où l'envie viendra de le poser vraiment (son passé, la façon dont les couleurs vivent en lui, ce qu'il veut au fond), la **partie 11** vous attend. On ne se connaît bien qu'après avoir un peu vécu.

VOIR UNE SCÈNE JOUÉE : LES RETROUVAILLES



J'entre dans la scène par l'**ouverture** – trois cartes posées devant moi. Un Trois de coupe : des retrouvailles heureuses. Un Six d'épée : un passage, un deuil doux. Et, entre les deux, une majeure : **La Justice**. Je pourrais prendre une mineure et jouer une scène tendre – mais c'est La Justice qui est vivante. Elle ne teinte pas la scène, elle la **plie** : il faudra rendre des comptes, se défendre, et que l'on tranche. Je la choisis, je renonce aux deux autres – et en la prenant, je sais que le **destin** entre. Une phrase me vient :

Fin de matinée, début de printemps – un café au bord d'un canal, dans le Sud de la cité. Aujourd'hui, je retrouve Sybia, mon amie de toujours, celle dont le lien a tenu à tout. Mais quelque chose me dit que rien ne sera léger.

Je cadre :

Le soleil frappe déjà. Table adossée à un petit canal, dans les ruelles sinueuses du Sud. L'eau coule avec une constance apaisante.

La carte prise, je la **creuse** à la pièce – deux pôles que je tends avant de lancer. Vient-elle à moi apaisée, ou déjà lestée de ce qu'elle sait ? Face, elle arrive légère ; Pile, elle porte un poids. **Pile**.

Je la vois arriver depuis la salle. « Sybia ! », le souffle coupé. On se jette dans les bras l'une de l'autre. « Nera... je n'arrive pas à croire qu'on se retrouve. » On se regarde vraiment. Le temps a passé, les rides ont façonné son visage – mais c'est le même regard, sûr et maternel. Et sous la joie, cette gravité qu'elle ne cache pas.

La Justice pèse déjà : la douceur ne tiendra pas.

Elle détourne les yeux. « Nera, j'aurais voulu de bonnes nouvelles. Tu as été radiée de la sororité. On raconte des choses que... même moi, je ne peux les nier. Heureuse de te revoir, et brisée de savoir. »

Voilà les comptes à rendre – ce que La Justice réclamait. Et ce que je veux, là, plus que tout : **qu'elle me croie**, et laver mon nom. C'est mon désir. C'est trop lourd pour un simple lancer, et le destin est déjà entré : c'est une **épreuve**.

L'ÉPREUVE

Je pose la **mise** avant de jouer – déclarer la mise avant de résoudre : *Ici se joue notre amitié.* Sous le destin, ce qu'on perd prend fin.

Une épreuve est une petite bataille en cinq tirages. À chacun, deux cartes : une pour moi, une pour le monde. La plus forte l'emporte – et à égalité, c'est le monde. Je les empile à la verticale, et je regarde la scène s'étirer.

Un. Je me livre, sans défense. Ma carte : **Cinq de coupe** – les Coupes, l'Eau ; je touche, je parle vrai, je cherche le lien. Le monde tire plus faible. *Je l'emporte.*

Je pose tout, sans ordre : ce qu'on m'a fait, ce que j'ai fait. Elle écoute, immobile.

Deux. Je veux convaincre – argumenter, garder la tête froide. Ma carte : **Huit d'épée**, l'Air, la raison qui découpe. Mais le monde répond par un Denier lourd : l'inertie, un mur. Sa carte l'emporte. *Le monde gagne, et il gagne par la Terre : elle se ferme, elle s'ancre dans ce qu'elle a déjà entendu.*

Plus je raisonne, plus je m'enfonçe. Son regard se durcit. Je perds du terrain.

Trois. J'arrête de me défendre. Je m'accroche, à nu. Ma carte : **Neuf de denier**, la Terre ; je tiens, je refuse de lâcher. Le monde cède. *Je l'emporte.*

« Ne pars pas comme ça. Pas toi. » Ma voix se casse – mais je ne bouge pas.

Quatre. Je cherche le mot que je n'ai jamais dit. Et c'est une majeure qui vient à moi : **L'Étoile** – l'espoir nu, l'issue qui n'existait pas une seconde avant. Elle bat la carte du monde sans effort. Gagner avec une majeure, c'est un **éclat du destin** : il compte double.

Un souvenir remonte – le canal de notre enfance, nos serments d'alors – et je le lui offre, entier. Quelque chose cède dans ses yeux.

Cinq. Je finis à cœur ouvert. Encore les Coupes – la **Reine de coupe** : le lien, jusqu'au bout. Le monde ne suit pas. *Je l'emporte.*

Mes failles, les actes dont j'ai honte, sans rien retrancher. Trois heures passent. Un silence. Puis : « Nera, ma sœur... je suis bouleversée. Et heureuse de te retrouver pour de bon. »

Je compte ma colonne : quatre tirages gagnés – dont un éclat qui vaut double – contre un seul perdu, celui de la raison. **L'épreuve est gagnée**, et largement. Mon désir avance d'un grand pas : Sybia me croit, et laver mon nom cesse d'être un rêve pour devenir un chemin. Mes mains tremblent encore quand elle me reprend dans ses bras – le corps lâche ce que la volonté tenait.

Et ma victoire ne reste pas en vase clos : en me croyant, Sybia s'est mise en marche – elle ira demander des comptes en mon nom, remuer ce que d'autres voudraient laisser dormir. Je le note au carnet : une amie d'hier devenue une alliée qui cherche, et déjà un fil que je n'ai pas fini de tirer.

Seulement le trajet, au fond : j'ai ouvert la scène en trois cartes, gardé celle qui dérangeait, laissé entrer le destin, et je ne l'ai emporté qu'en cessant de me protéger. Le tirage, l'action, l'épreuve, la mise, le carnet : tout vous attend, en détail, dans les parties qui suivent.



♦ Lancer une partie

Vous avez un *je*. Il vous manque un monde qui bouge sans lui.

Une partie porte toujours **au moins un enjeu** : quelque chose déjà en route quelque part, sur quoi d'autres avancent, et qui finira par rattraper votre personnage sans qu'il ait rien demandé. Parfois il naît tout seul, d'une promesse ou d'un nom donné ; sinon, on le fait naître par un geste – **lever un souffle** –, avant la première ligne, dans une carte, puis on le laisse travailler seul pendant que votre personnage vit sa vie.

Le geste est en **partie 10**, avec les outils qu'il demande. Vous le ferez en lançant votre première vraie partie – pas pour les exercices de ce livre, qui se jouent scène par scène.



1 • La pièce

*Sur le pont de mon planeciel, une pièce au creux de la paume.
Deux routes s'ouvrent sous moi – la ville, ou le large –, et je
n'arrive pas à trancher. Alors je la lance, et je regarde le
monde décider à ma place : non par paresse, mais parce que
certaines vérités, mieux vaut les recevoir que les inventer.*

◆ L'oracle des questions fermées

La pièce est le plus simple des oracles. Elle répond à une question fermée – une question qui a deux bouts – et elle ne répond que du monde, jamais de vous. Elle ne dit jamais *je réussis* ni *j'échoue*; elle dit seulement *le monde est ainsi, ou il est autrement*.

La convention est simple : **Face**, le premier pôle, le favorable ; **Pile**, le second, le défavorable. Une question, un lancer, une vérité – puis vous enchaînez, une vérité après l'autre, jusqu'à voir le réel se dessiner.

Deux habitudes la gardent honnête. D'abord, toujours **deux pôles** – deux mondes possibles, jamais un *oui* et du vide; j'y reviens juste après. Ensuite, **jamais deux fois la même question** pour une même situation : la reposer jusqu'à décrocher le *oui* qu'on espérait, ce n'est plus interroger un oracle, c'est harceler le monde.

Toute la richesse tient en amont, dans ce que vous demandez – pas dans la pièce, qui ne fait que trancher. Une réponse trop lisse, ou trop sèche, ne se relance pas : elle se creuse (*voir « Quatre façons de demander », partie 2*). Et si la scène retombe, ne lâchez pas la pièce pour autant – repartez de ce qui est déjà là et enchaînez, question après question, jusqu'à ce que quelque chose accroche.

◆ Demandez avec les yeux de votre personnage

Devant la pièce, l'auteur est perdu : il peut *tout* demander, donc il ne sait rien demander – c'est la page blanche. Redescendez dans votre personnage. Lui ne voit pas tout : il est quelque part, il ignore, il craint, il désire. Et celui qui ignore sait toujours ce qu'il voudrait savoir. Ne cherchez pas la question *intéressante*; demandez ce que, à sa place, aveugle, vous brûleriez de découvrir : est-ce en moi, ou dehors ? ici, ou ailleurs ? dans la cité, ou dans ma guilde ? Vous ne créez pas le monde, vous le **devinez**. Et deviner, quand on est aveugle, ne s'invente jamais dans le vide : ça se désire.

◆ Les deux pôles — que Pile vive autant que Face

C'est une règle, pas un ornement : le seul endroit du jeu où vous inventez vous-même la matière avant de la confier au hasard. Vous posez deux mondes, la pièce en choisit un.

Une pièce ne sait dire que oui ou non – mais rien n'oblige le non à être plat. Quand une question vous inspire, posez d'abord le **possible** : ce que vous aimeriez voir surgir sur Face. Puis, si le cœur vous en dit, tendez pour Pile son **extrême inverse** – non pas la négation sèche, mais un renversement qui invente à son tour.

« *Mon sceptre vibre-t-il ?* » Sur Face, le possible : *il vibre, intense, la magie est tout près*. Sur Pile, l'extrême inverse : *il sonne creux, dépossédé, comme vidé de toute magie*.

L'inverse n'est pas « le sceptre ne vibre pas » – ça ne donne rien. C'est un renversement qui ouvre : s'il peut être vidé, c'est que quelque chose a pu le vider. Pile crée autant que Face. Et comme les deux vérités existaient *avant* le lancer, vous ne pouvez plus écrire vers celle que vous espériez.

Rien de tout cela n'est une corvée. Parfois vous voulez seulement tenter un possible et voir ce qui tombe : lancez, alors, et lisez ce qui sort. Mais dès qu'une question pèse, donnez-lui ses deux pôles – c'est ce qui vous empêche de tricher avec vous-même.

◆ Jouez vos premières questions

Prenez votre pièce. Avant même de savoir où vous allez, posez au monde deux ou trois questions fermées, et regardez-le se dessiner, Face après Pile.

Descendez dans votre personnage : demandez ce que, à sa place, vous brûlez de savoir – *suis-je vraiment seul, ici ?* Quand une question pèse, tendez-lui ses deux pôles avant de lancer. Et ne restez pas sur la réponse tombée : demandez aussitôt *qui, pourquoi si facilement, qu'est-ce que ça coûtera* – et repartez d'un cran plus loin.



2 • Le tarot

J'étale trois cartes sur la caisse retournée qui me sert de table. Trois routes possibles, et je n'en prendrai qu'une. Je les regarde longtemps, comme on regarde trois inconnus sur un quai avant de choisir à qui parler – puis je laisse les deux autres s'en aller sans moi.

◆ Quel tarot ?

Liseciel se joue avec un **tarot divinatoire**, les 78 cartes mélangées, arcanes majeures et mineures ensemble.

Lequel ? N'importe lequel convient, mais un jeu **illustré** – où chaque mineure met en scène une image, façon Rider-Waite-Smith – rend la *lecture libre* plus facile : l'illustration vous souffle des pistes.

Pas de deck ? Une appli de tirage fait l'affaire, pourvu qu'elle brasse bien les 78 cartes. Ce que chaque carte déclenche, la partie 4 vous le dira.

Jamais touché un tarot ? Pas d'inquiétude : aucune connaissance préalable n'est requise pour jouer. Si vous voulez malgré tout un socle – ce que sont les couleurs, les nombres, les majeures, comment tenir une carte –, l'annexe « *Le tarot, en bref* » vous le donne en deux pages.

◆ Le geste avant toute chose

Avant les règles, il y a les mains. Coupez le paquet sans regarder. Quand une carte tombe, ne l'écrivez pas tout de suite : posez-la, regardez-la, **nommez-la à voix haute**. Le nom dit, la carte existe ; alors seulement, la plume. Et avant tout tirage qui tranche vraiment – une action, une épreuve –, marquez un temps, un souffle, et dites la mise à voix haute. Ce ne sont pas des règles – rien ne vous y oblige. C'est la lenteur qui fait qu'on s'oublie : le tarot ne se consulte pas, il se laisse tomber, et on l'écoute.

◆ L'ouverture — entrer dans une scène

Une scène s'ouvre toujours par le même geste : **l'ouverture**. Vous tirez **trois cartes** – avant ou après avoir posé l'espace, selon que le lieu vous soit venu ou non (partie 3). Vous les regardez, vous en **gardez une**, vous **renoncez aux deux autres**. La carte gardée donne le ton et la matière du moment ; les deux autres s'en vont pour de bon. C'est le seul tirage où choisir vous **coûte** : les deux cartes que vous ne gardez pas ne reviennent jamais. Ailleurs, vous tirerez le plus

souvent une carte à la fois, et le hasard tranchera seul.

Ce choix est le cœur battant du jeu : **choisir, c'est renoncer**. Gardez la carte qui *ouvre* le plus, jamais celle qui rassure, et ne revenez pas sur les deux qui partent. Ce n'est pas un regret : c'est ce qui rend votre entrée réelle.

Et l'ouverture est la **seule porte du destin**. Souvent, une **majeure** se glisse parmi les trois. La garder, c'est faire entrer le destin (partie 6) : le moment cesse d'être ordinaire, une épreuve s'annonce. La laisser ne coûte rien – elle s'en va sans trace, et vous la reverrez un autre jour. Prendre ou laisser : voilà, à l'ouverture, tout le poids de votre main. Gardez une mineure, et la scène reste au ras du monde.

◆ Lire une carte

Toute carte – à l'ouverture comme en cours de scène – se lit de la même façon, **librement** : elle n'a pas de sens fixe, elle a le sens que le moment appelle. La couleur porte un tempérament :

- les **Bâtons**, le Feu – quelque chose d'ardent ;
- les **Coupes**, l'Eau – quelque chose de relationnel, d'émotionnel ;
- les **Épées**, l'Air – quelque chose de net, de mental ;
- les **Deniers**, la Terre – quelque chose de matériel, qui dure.

La plupart des tarots suivent ces couleurs ; si le vôtre en décide autrement, suivez le vôtre. Le nombre donne l'intensité ; les figures – Valet, Cavalier, Reine, Roi – penchent vers une **présence** : quelqu'un paraît, ou agit. Si vous bloquez, prenez le plus littéral et avancez. Et si rien ne vient, ne cherchez pas *dans la carte* – cherchez dans votre **monde** et dans ce que votre personnage **désire** : la matière est presque toujours là. (*La matière des couleurs, en détail : partie 4.*)

Parfois le signe est déjà tombé. Vous savez que la chose est bonne, ou qu'elle est mauvaise, et vous ignorez seulement laquelle : ce que ce lieu offre, ce qui se paie après la nuit blanche. Alors tirez une carte et lisez-la du côté que le monde a déjà choisi – **favorable** ou **défavorable**. Elle ne dit plus *si*, elle dit *quoi*. Et quand l'image ré-

siste – un Soleil qu'il faut rendre sinistre –, ne la refusez pas : prenez-la à **revers**. La lumière qui expose, qui aveugle, qui ne laisse nulle part où se cacher. Le Soleil est intact; c'est vous qui l'avez pris par l'autre bord.

Une condition, et elle ne se négocie pas : **le côté doit être vrai avant le tirage**. Si vous ignorez encore où penche la chose, ce n'est pas ce tirage-là – c'est la pièce, ou une action. Se donner le côté favorable, ce serait décider l'issue et faire semblant de la tirer.

◆ En cours de scène — tirez une carte

La scène une fois ouverte, vous ne tirez plus trois cartes : vous en tirez **une**, quand vous en avez besoin. Elle **incarne de la matière** dans le monde et dans la scène – à vous de dire ce qu'elle est : une émotion, une personne, un lieu, un événement, une pensée. Vous la posez sur le tapis, à vue, et elle y reste : les cartes tirées s'accumulent le temps de la scène, mémoire de ce que vous avez convoqué, jusqu'à ce que la scène s'achève ou qu'une épreuve commence. À la clôture, elles rentrent au paquet : la scène suivante rouvre sur les 78 rebattues.

Un geste simple pour démarrer : **le mot d'abord**. Avant de décrire quoi que ce soit, notez la carte et ce qu'elle éveille en vous, en une phrase ou deux ou trois mots – *«As de deniers : une opportunité qui commence»*, *«Neuf d'épée : une angoisse qui ronge»*. Ce n'est pas une définition arrêtée, c'est une amorce : le sens une fois posé, l'image vient d'elle-même, et vous savez sur quoi appuyer pour imaginer la suite.

Deux façons de vous en servir, au choix. Vous pouvez **poser une question ouverte** – *qui est là ? qu'y a-t-il derrière la porte ?* – et lire la carte comme sa réponse. Ou vous pouvez tirer **sans rien demander**, et accueillir ce qui vient : pas de question d'avance, vous interprétez la carte une fois tombée. La première manière cherche, la seconde reçoit.

Une majeure peut tomber là aussi. En cours de scène, elle **n'ouvre aucune épreuve** – le destin, lui, n'entre qu'à l'ouverture. Mais elle ne se lit pas comme une mineure : elle **pèse**. Prenez-la pour une présence du destin, un signe, une

chose grande ou ancienne qui affleure – jouez-la grand, sans qu'elle vous mette pour autant une épreuve sur les bras.

Reste une discipline, la même partout : ne tirez pas pour rien. Une carte doit changer ce que vous allez **faire**, pas seulement ce que vous allez **décrire** – sinon, décidez vous-même et avancez. Recevoir de la matière est un vrai usage; meubler le vide n'en est pas un.

◆ Monde ou personnage ?

Quand vous interrogez – à la pièce, ou en tirant une carte pour répondre –, demandez-vous d'abord **qui vous questionnez** : le monde, ou votre personnage ? Certaines choses ne dépendent que du dehors – *y a-t-il un garde à cette porte ?* : le monde répond, vous tirez. D'autres ne dépendent que de vous – *est-ce que je le remarque ? est-ce que j'ose ?* : ça, c'est à votre personnage de le **jouer**, pas au hasard de le trancher.

Le piège est de confier à la pièce ou à une carte une question qui était la vôtre. *«Suis-je suivie ?»* – c'est le monde : demandez. *«Est-ce que je m'en rends compte ?»* – c'est vous : décidez, et assumez. Confondre les deux, c'est laisser le hasard jouer à votre place ce que, précisément, vous étiez venu jouer.

◆ Quatre façons de demander

Vous avez les instruments; reste à savoir quoi leur demander. Le plus long apprentissage du solo n'est pas de lire les cartes – c'est de poser des questions qui rendent quelque chose. Il y a quatre façons de demander, et un critère qui les gouverne toutes.

Une bonne question est celle dont les deux réponses créent du monde, et dont la réponse change plus d'une chose.

Le café est-il sur une grande avenue, ou au fond d'une ruelle ? passe deux fois : les deux réponses donnent un café, et chacune décide du passage, du bruit, de qui peut me voir entrer. *Y a-t-il quelqu'un d'intéressant, ici ?* échoue deux fois :

une réponse sur deux rend le vide, et ce n'est pas votre personnage qui la pose, c'est vous.

Trois familles convoquent de la matière; la quatrième n'en convoque aucune et vaut souvent mieux que les trois autres.

◆ **Ce qui s'ajoute — demandez sans compter**

Peupler — *qui est là, et comment il est.* Le serveur vient-il de lui-même, ou faut-il le héler? Est-il jovial, ou pressé et sec? La table du fond est-elle occupée? À la **pièce**, deux pôles : rien de tout cela ne défait vos plans, tout s'intègre en une seconde. Une présence n'est pas toujours quelqu'un — une porte verrouillée de l'intérieur peuple autant qu'une femme en noir.

Élargir — *ce qui existe juste au-delà du cadre.* Quel grand bâtiment domine, vu d'ici? Qu'entend-on depuis la salle? Que voit-on par la fenêtre? Ici on **tire une carte**, et on la questionne : elle donne une matière, vous en faites un monument, une rumeur, une fumée à l'horizon. C'est la famille qui fait qu'un lieu a un dehors.

Sur un lieu, quatre axes se déclinent partout et suffisent presque toujours. L'**exposition** : est-il en vue, ou à l'écart? La **densité** : plein, ou désert? L'**accueil** : m'y attend-on, m'y tolère-t-on, m'y ignore-t-on? L'**âge** : neuf, ou usé par les mains? Quatre réponses, et le lieu existe.

Un café. Sur une avenue passante — donc on m'y verra. Presque vide à cette heure — donc on m'entendra. Le patron ne lève pas les yeux — donc je ne suis personne, ici. Les tables sont marquées, le zinc creusé — donc c'est un lieu d'habituez, et je n'en suis pas un. Quatre pièces, et je sais déjà comment jouer la scène.

Un pont d'astronef. À l'écart, tout à l'arrière — donc personne ne passe. Trois hommes de quart — donc jamais seule. On me salue au grade — donc j'ai une place ici, et des devoirs. Les consoles sont neuves, l'odeur de peinture encore là — donc ce navire n'a pas d'histoire, et ça devrait m'inquiéter. Mêmes quatre axes, un autre monde.

Et le temps qu'il fait, toujours. C'est la question la plus rentable du jeu, et elle ne peut jamais répondre « rien ». Pluie battante, soleil dur, brume

basse, vent qui monte : la réponse change d'un coup la lumière, le bruit, qui est dehors et ce qu'on peut y faire. Prenez l'habitude — on peut toujours demander le temps qu'il fait, et ce n'est jamais perdu.

◆ **Ce qui remplace — pesez avant de tirer**

Accrocher — *ce qui cloche, ce qui appelle.* Celle-ci peut faire tomber votre plan, et c'est pour ça qu'elle coûte. **Il y a toujours quelque chose**; ne demandez donc jamais *s'il* y a quelque chose, demandez *quoi*. « Est-ce que quelque chose cloche? » ouvre une porte qui, une fois sur deux, ne donne sur rien — et une scène plate. « **Qu'est-ce qui cloche, ici?** » ne ferme jamais : tournez la tête, attardez-vous sur un détail, et **tirez une carte**. De même quand vous cherchez un fil, un indice, la trace d'un enjeu : demandez où il se cache, jamais s'il existe. Ce n'est pas de la complaisance — ce que vous trouvez peut coûter, égarer, n'être qu'un début. Le monde ne vous refuse pas la matière; il vous la fait payer.

◆ **Et la quatrième, qui ne convoque rien**

Creuser — *rester sur la réponse déjà tombée.* Pourquoi si facilement? Qu'est-ce que ça va coûter? Qu'est-ce qu'il ne dit pas? Qu'est-ce que ça m'apprend sur lui? Aucune carte, aucune pièce : vous ne demandez rien de neuf, vous épuisez ce qui vient d'arriver.

C'est la famille qu'on oublie, et c'est presque toujours celle qui manque. Le réflexe du débutant est d'empiler : une réponse, une phrase, une autre question. Une scène faite de dix réponses effleurées est plate; une scène faite de trois réponses creusées jusqu'au fond est pleine. Avant de tendre la main vers le paquet, demandez-vous si la dernière carte a vraiment tout donné.

UNE OUVERTURE JOUÉE — LE DÉPART

Une scène de calme pur : on ouvre à trois cartes, on pose un monde, on tire une carte pour la matière, deux questions à la pièce. Rien ne bascule — aucun destin, aucune épreuve.

J'ouvre — trois cartes. Le Deux de coupe (un lien qu'on quitte), le Cavalier de bâton (une fougue, un départ tête baissée), et le Six d'épée (un passage mélancolique vers un ailleurs, quitter pour un mieux qu'on n'est pas sûr

d'atteindre). Les trois disent le départ, chacune à sa façon – mais c'est le Six d'épée qui me touche. Je le garde; je laisse partir les deux autres. Toute la scène se teintera de lui.

Je pose une heure, une saison :

Un soir au crépuscule, fin d'un été chaud. Les criquets chantent encore, par endroits.

Puis un lieu :

Je suis à Nandénois, la ville-monde des Terres Libres. Une barque m'attend à Mélaïde.

(Je lis la carte au plus littéral : une barque, une traversée – le Six d'épée, presque tel quel.)

Ai-je un passeur avec moi ? – pièce : **non**.

La barque m'attend, seule. Les faibles remous font grincer son vieux bois.

La scène me souffle une question que je ne veux pas encore résoudre – *pourquoi, et qu'est-ce que je fuis ?* Je la garde en **attente**. Mais quelque chose remonte, et là je veux de la matière : je **tire une carte**, sans rien demander, pour ce que je laisse derrière moi. Le **Dix de deniers** – une maison, un héritage, tout un socle. Je la pose sur le tapis, à côté du Six d'épée. *J'ai trop donné à cette maison; je m'y suis oubliée.* Ça a le goût d'une trahison.

Une fois dans la barque, je largue l'amarre et me laisse porter par le faible courant. Des roches sortent de l'eau, difformes dans l'ombre du crépuscule. Mais la lune brille déjà, prête à me guider dans la traversée.

Quelqu'un m'attend-il, à l'autre bout ? – pièce : **oui**. J'invente un nom :

J'espère que Morgan est prêt à me recevoir.



la pour ce soir : gardez une mineure, et vous tirerez ensuite vos cartes une à une, au fil de vos besoins.

Le monde commence à vivre.

♦ Jouez votre ouverture

Ouvrez votre première scène : tirez vos **trois** premières cartes, posez-les devant vous, et prenez votre temps avant de choisir.

Laquelle est la plus *vivante*, celle qui ouvre le plus grand seuil ? Gardez-la, laissez partir les deux autres sans regret. Puis faites-la parler – pour qui, où, dans quelle couleur –, sans trancher d'un coup : laissez-la imprégner le lieu, l'heure, l'air que vous respirez. Et si une majeure s'est glissée parmi les trois, laissez-



3 • La scène

J'arrive devant Edgar, prince de la cité noire d'Épinure.

Affalé sur son trône, il ne m'attendait pas. Il mange négligemment un raisin – le jus gicle sur sa tunique –, une coupe de vin dans l'autre main.

Les péripéties m'ont endurci. J'ai mes exigences, désormais, qu'on soit prince ou non. J'impose ma voix :

« Mon prince. J'ai voyagé deux mois, traversé les plaines et les marais de l'Est Vide. Me voilà. » Je laisse mon regard courir sur la petite assemblée, puis je reprends : « J'espère que la nouvelle que vous m'apportez est bonne pour notre Guilde. »

◆ La scène — l'unité de jeu

La scène est l'espace de jeu brut : là où vous jouez, là où vous écrivez votre aventure. C'est la vraie unité du jeu – on y ouvre, on y questionne, on y agit.

Les trois temps

1 · Cadrer – posez l'ouverture : trois cartes, gardez-en une, elle donne le ton et la matière du moment. Le décor tient en une ligne – *où, qui, pourquoi maintenant* –, posée avant les cartes s'il vous est venu, après elles s'il n'est pas venu (*voir plus bas*). L'ouverture n'est pas facultative : **une scène s'ouvre toujours par elle** – c'est elle qui cadre le moment, laisse le monde parler avant vous, et tient la seule porte du destin (partie 6). Chaque scène rouvre sur un **paquet entier** : avant de tirer l'ouverture, rebattez les 78.

2 · Jouer – au présent, à la première personne. Vous questionnez, vous tirez, vous écrivez ce qui vient.

3 · Conclure – quand la scène vous a donné ce qu'elle avait à donner, refermez-la. Faites la synthèse de ce qui s'est dit ou joué, et portez au relevé ce qui doit survivre. Les cartes du tapis, elles, rentrent au paquet. Ce qui reste ouvert – une question qu'on ne tranche pas, une menace qui monte, un désir inassouvi – devient le **fil** qui vous tirera vers la scène suivante (partie 8).

◇ **Vos premières minutes.** Vous avez un personnage – voici quoi faire, très concrètement, pour votre toute première scène. Asseyez-vous au calme, le carnet ouvert. Posez un lieu et une heure en une phrase : *où êtes-vous, à quel moment* ? Si rien ne vient, ne cherchez pas – tirez d'abord, le lieu viendra de la carte. Puis **posez l'ouverture** : trois cartes, gardez-en une, laissez-la teinter l'endroit. Enchaînez avec une petite question fermée à la pièce – *fait-il beau ? suis-je seul ?* – et écrivez ce qui vient, une phrase, pas plus. Recommencez : une question, une réponse, une phrase. Ne cherchez pas d'intrigue ; laissez le lieu se remplir jusqu'à ce que quelque chose vous intrigue – alors suivez-le. C'est tout. Le reste s'apprend en jouant.

◆ Poser l'espace

Une scène a besoin d'un endroit. Il vient de deux façons, et l'ordre n'est pas indifférent : **ce qui est posé en premier commande**.

Si le lieu est déjà là – vous saviez où vous alliez, ou l'image est venue seule pendant que vous battiez les cartes –, posez-le en une phrase avant de tirer. L'ouverture viendra le teinter : elle dira ce qui s'y passe, elle ne le déplacera pas.

Si rien ne vient, n'insistez pas : ouvrez d'abord, et laissez la carte écarter ce que vous auriez posé par défaut. Elle vous donnera rarement un lieu tout fait – plutôt une couleur, une humeur, quelqu'un. Ce n'est pas un manque. **Ce que la carte donne n'est pas un lieu : c'est une condition que le lieu devra remplir.** Une amertume ? Cherchez où cet air-là se respire. Un visage ? Demandez où l'on croise cette personne-là, à cette heure. Un objet ? Regardez ce qui l'entoure.

Et ne tirez pas une seconde fois parce que la première n'a pas assez donné. Une carte pauvre est une contrainte, pas un tirage raté : on descend depuis elle, on ne recharge pas.

Quand deux endroits se valent, la pièce tranche – mais fabriquez les deux pôles à partir de **qui vous êtes**, jamais de ce qui ferait joli. Un arcaniste qui étudie à Nandénois est à l'académie, ou en ville : voilà vos deux pôles, et ils sortent du personnage, pas de votre imagination fatiguée. Le plausible est une matière, pas une prudence.

Le reste – l'heure, le temps qu'il fait, si l'on est seul – ne se remplit pas dans l'ordre, comme un formulaire. Tranchez à la pièce ce qui **change ce que vous allez faire** ; le reste, posez-le et avancez. On ne joue pas pour savoir ce qui arrive – on joue pour **être quelque part**.

UNE DESCENTE, JOUÉE

Nera. Je me suis assise avec l'envie de jouer, sans savoir où. Aucune image ne vient — alors je n'insiste pas : j'ouvre.

Trois cartes. Je garde le **Huit de Coupe**. Et... rien. Pas un lieu, pas une scène : une humeur. S'en aller. Laisser quelque chose derrière soi sans le regarder.

Ma première envie est de retirer une carte pour avoir mieux. Je ne le fais pas. La carte n'a pas

raté – elle a posé une condition, et c'est à moi de descendre depuis elle. Pas *quel lieu me plaît*, mais : **où respire-t-on cet air-là ?** Un endroit qu'on quitte. Un endroit fait pour partir.

Ça, je le sais sans tirer : une convoyeuse radiée ne s'attarde pas là où on l'a connue. Mais deux endroits me viennent, et ils ne se valent pas – pile, le ponton d'amarrage avant l'aube ; face, la chambre louée que je vide. **Face.**

La chambre sent le froid et le métal. Mes affaires tiennent dans un sac depuis trois jours ; c'est la troisième fois que je le referme. Sur la table, la clé que je dois rendre, et à côté, le pli que je n'ai pas rouvert.

J'ai choisi ce décor, comme toujours – la carte n'invente rien. Mais seule, j'aurais ouvert à bord, dans le ciel, par habitude – c'est là que je suis bien. Le Huit m'a fermé cette porte : il fallait un endroit qu'on quitte. Le pli sur la table est de moi, et il n'y serait pas sans lui.



◆ Demander au lieu, puis le lever

Toutes les questions ouvertes ne portent pas sur l'intrigue. Avant de savoir ce qui se passe, vous pouvez demander ce qui **vît** autour de vous – mais partagez bien les gestes. L'ordinaire du lieu – un café a des tables, une lampe, un serveur, des gens qui passent –, **vous le posez vous-même** : c'est votre matière, elle ne vaut pas un tirage. Une petite vérité fermée – *la salle est-elle pleine ? le patron est-il là ?* –, demandez-la à la **pièce**. Une **carte tirée**, gardez-la pour autre chose : pour que le lieu vous tende ce que vous n'auriez pas posé – non pas un détail de plus, mais une présence, un événement, quelqu'un ou quelque chose qui **pèse**. Une seule carte, posée à vue sur le tapis, lue au plus littéral.

Alors ne lisez pas la carte comme un décor : lisez-la comme un **seuil** – quelque chose sur quoi vous pouvez agir, qui change ce que vous allez faire. *Cinq de coupe* – à une table, seul, quelqu'un pleure une perte : qui, et pourquoi maintenant ? *Dix de denier* – une famille tient table ouverte, on fête un héritage, et ça déborde jusqu'à vous. *As d'épée* – un élu du Sénat, seul dans son angle, écrit avec ferveur ce qui, demain, fera loi. Lisez au plus littéral, et laissez le nombre pousser vers le grand – *cinq*, quelque chose d'abîmé qu'on n'a

pas fini de payer ; *dix*, ce qui déborde et cherche où aller.

Reposez la question tant qu'elle vous ouvre quelque chose, arrêtez-vous dès qu'un détail vous accroche vraiment. Puis, si le cœur vous en dit, **faites-le se lever** – décidez qu'il vous concerne. Cette table où l'on hausse le ton, ce n'était pas le voisinage : c'est l'homme que vous cherchez, ou une amie que vous n'attendiez plus. Vous ne l'avez pas inventé – le lieu vous l'avait tendu, vous n'avez fait que le regarder vraiment.

Lever un détail est libre : choisir où porter les yeux n'est pas décider ce qui est vrai. Mais si ce que vous levez tranche ce que vous cherchez, ne demandez pas « *est-ce bien lui ?* » – tendez **deux pôles** (*partie 1*). Cette table où l'on hausse le ton : *l'homme que je traque, ou l'amie que je n'attendais plus ?* La pièce départage entre deux mondes, et aucun n'est vide. Souvenez-vous qu'un détail levé peut coûter, égarer, n'être qu'un début.

◇ **Tirer, ou décider ?** C'est le partage le plus utile du jeu – vous venez de le faire sans qu'on vous l'explique –, et deux règles suffisent à le tenir.

Tirez ce que vous auriez peur de décider seul – là où vous couvez un désir secret sur l'issue, le hasard vous protège de vous-même. Le reste, décidez-le et avancez : interpréter une carte, c'est déjà décider, et ce n'est pas tricher.

Tirez sans compter ce qui s'ajoute, pesez ce qui remplace. Une femme en noir qui passe devant votre table s'**ajoute** – ça s'intègre en une seconde, ça ne dérange rien. « *Mon adversaire est-il là ?* » **remplace** – votre plan tombe, il faut rebâtir. Ce n'est pas le nombre de tirages qui fatigue, c'est le nombre de fois qu'il faut refaire ses plans.

(Le détail, et où la main apprend à doser : partie 13.)

Une scène, et le destin quand vous le prenez

Il n'y a qu'une sorte de scène. La plupart se jouent au fil des tirages, sans que rien ne bascule – c'est l'aventure au quotidien. Mais le jour où vous **prenez** une majeure à l'**ouverture**, la scène change de nature : le destin entre, et elle se refermera sur une **épreuve** (*partie 6*). Ce n'est pas une scène qu'on déclare d'avance ; c'est un seuil que vous franchissez, quand vous le voulez.

◆ Le chapitre — une forme, pas une horloge

Le **chapitre** est une commodité du récit, pas un rouage. C'est une portion d'aventure qui monte, culmine et retombe – mais **aucune mécanique n'en dépend** : rien à déclarer, aucune scène obligée, aucun palier à graver. Le plus souvent, vous ne le décidez pas d'avance : vous le **reconnaissez après coup**.

La longueur

Un chapitre tient en quelques scènes – trois ou quatre, souvent ; parfois une seule, parfois beaucoup. Il n'y a pas de bon compte : il y a le moment où vous sentez qu'une chose s'est refermée et qu'une autre commence. Ce jeu n'avance pas au chapitre – il avance au **désir** (partie 11) et à la **scène**. Le chapitre n'est que la façon dont vous découperez votre histoire, plus tard, en la relisant.

◆ Le squelette d'un chapitre

Pas une scène jouée : la forme vue de haut. Un chapitre est une suite de scènes ; l'une d'elles, quand vous prenez une majeure, porte l'épreuve.

- **Scène 1 – La lettre du valet** : un valet muet me tend une lettre – son maître m'attend. *Une accroche ; rien ne se joue encore.*
- **Scène 2 – Une demande sans retour** : le maître est le père d'une amie perdue ; il me supplie de la retrouver. *Le désir est posé : la retrouver.*
- **Scène 3 – La recherche** : un quartier mal famé ; je fouille, je tire, je trouve des indices. *Une scène calme qui prépare.*
- **Scène 4 – La porte cachée** : à l'ouverture, une majeure – *Le Chariot*. Je la prends : le destin entre. Une porte dérobée me jette dans un ailleurs ; là m'attend un arcaniste malveillant. Je l'affronte (*l'épreuve*) – **et je perds**. *La majeure prise fait monter la scène du seuil au climax ; c'est elle qui referme le chapitre – mais rien ne m'y obligeait.*

◆ Refermez votre premier chapitre

Vous avez maintenant quelques scènes derrière vous. Ne cherchez pas une règle pour vous arrêter : relisez ce que vous avez joué, et voyez si un cap a été passé – dans les événements, ou en votre personnage. Si oui, votre premier chapitre vient de se refermer, tout seul. Donnez-lui un titre, si vous voulez – maintenant qu'il a dit son nom.



4 • Le quotidien — lire les cartes

Bâtons, coupes, épées, deniers; le feu, l'eau, l'air, la terre. On me les a montrées une fois, enfant, sur une table de cuisine – et je ne les ai jamais rouvertes dans un livre depuis. Une couleur, ça ne se récite pas : ça se reconnaît, comme un visage.

◆ Les quatre couleurs — la matière

Vous avez croisé les couleurs en lisant l'oracle. Les voici pour de vrai — non pas ce qu'elles *veulent dire* (ça, vous le lisez librement), mais de quelle **matière** elles sont faites. Cette matière vous servira trois fois : à lire une carte, à dire *comment* vous agissez (partie 5), à porter le motif d'une vie (partie 12).



Bâtons — le Feu. *Ce qui ne peut pas attendre.* Du bois vivant, coupé : le bâton a été un arbre, il pousse et il brûle, sève et cendre. La chaleur d'une forge, l'odeur de fumée sur un vêtement le lendemain, la seconde où l'allumette prend. Le Feu n'a ni mémoire ni patience — il est tout entier dans l'instant où il consume. Dans un corps : le pouls qui monte, la main qui part avant la décision. Quand un Bâton tombe, quelque chose pousse ; ça veut, ça part, ça déborde. Il n'y a pas de Bâton tiède. Dans sa lumière, celui qui allume les autres ; dans son ombre, celui qui brûle tout, y compris les siens.



Coupes — l'Eau. *Ce qui prend la forme de ce qui le contient.* La pluie sur une vitre, le poids d'une coupe pleine, la brume, le verre d'eau posé la nuit près du lit. L'eau n'a pas de forme à elle : c'est la coupe qui lui en donne une — un sentiment sans personne à qui l'adresser n'est rien, c'est le lien qui le met en forme. Et l'eau tourne :

marée, pluie, source, elle revient toujours. Ce qu'une Coupe amène est rarement neuf — c'est ce qui remonte. Dans un corps : la gorge qui se serre, la chaleur dans la poitrine. Ça relie, ou ça noie — et l'eau trouve la fissure, et use la pierre, pas d'un coup, avec le temps. Dans sa lumière, le cœur qui unit et guérit ; dans son ombre, l'amour-prison, la coupe où l'on se noie.



Épées — l'Air. *La ligne qui sépare.* L'acier, le froid, un ciel d'hiver, le souffle visible dans l'air glacé, le bruit d'une lame qu'on tire. L'épée est de l'air forgé : le tranchant est une ligne, et une ligne ne fait qu'une chose — mettre d'un côté ce qui était mêlé. Pas de durée : l'instant où l'on tranche, un avant et un après. Dans un corps : l'inspiration brusque, la clarté — et la nuit sans sommeil. Une Épée nomme, et nommer sépare : le vrai du faux, mais aussi les gens entre eux. La vérité qui libère et la parole qui blesse sont la même carte. Dans sa lumière, le juge clairvoyant ; dans son ombre, l'intelligence au service du mensonge.



Deniers — la Terre. *Ce qui reste.* La pierre, le pain, la terre après la pluie, des pièces au fond d'une poche, un manche de bois usé par l'usage. Le denier est de la matière que des gens ont travaillée et à laquelle ils ont donné un prix : de la terre qui vaut quelque chose. Saisons, années — rien de ce que porte la Terre n'arrive vite, tout

y est déjà en train d'arriver depuis longtemps. Dans un corps : la fatigue, la faim, la chaleur d'un toit. Ça pèse et ça tient. C'est le sol sous les trois autres : sans lui, le Feu n'a rien à brûler, l'Eau nulle part où couler, l'Air rien à séparer. Dans sa lumière, le bâtisseur, le socle ; dans son ombre, l'avare, la terre qui étouffe.

◆ Les quatre temps

Chaque couleur répond à un moment. Le **Feu**, le **présent** – ça arrive maintenant, ça n'attendra pas. L'**Eau**, le **retour** – ce n'est pas neuf, c'est ce qui remonte. L'**Air**, le **point** – un avant, un après, l'instant où l'on tranche. La **Terre**, la **durée** – c'était déjà en marche depuis longtemps. Devant une carte muette, demandez à quel temps elle répond : la réponse est souvent là avant le sens.

Et la cinquième – le destin. Les quatre couleurs sont de la matière ; la majeure, non. Elle n'a ni élément, ni temps, ni corps – elle est ce qui **traverse** les quatre : l'issue qui n'existait pas une seconde avant, la porte dans le mur nu. Là où le Feu brûle et où la Terre tient, la majeure **advient** : ce n'est plus la couleur du monde qui parle, c'est ce qui pèse sur lui. (*Ce qu'elle fait, juste après.*)

◆ Les hauteurs — qui l'emporte

Deux cartes face à face, il faut savoir laquelle est la plus forte. C'est le seul barème du jeu, et il tient en cinq lignes.

- **Le chiffre le plus fort gagne** – un Neuf écrase un Trois. Les figures montent au-dessus du Dix : Valet, Cavalier, Reine, Roi.
- **L'As est une roue.** Il ne bat qu'une seule carte – le **Roi** –, et toutes les autres mineures le battent. L'étincelle : le rien renverse le tout, et se fait piétiner par le reste.
- **Une majeure l'emporte sur n'importe quelle mineure** – le destin pèse plus lourd que le quotidien. Entre **deux majeures**, l'arcane le plus haut l'emporte, dans l'ordre du tarot, du Mat au Monde.
- **Le Mat est une roue, comme l'As.** Il cède à toutes les majeures – sauf **Le Monde**, qu'il emporte. Le Voyage commence par l'un et fi-

nit par l'autre : celui qui part sans rien passe à travers celui qui a tout.

- **À égalité, le monde gagne.** Il ne fait pas de cadeau – deux As tombés face à face, c'est pour lui.

Vous vous servirez de ces hauteurs chaque fois que deux cartes s'affrontent – l'action, l'épreuve (parties 5 et 6). Lisez-les une fois ; elles reviendront d'elles-mêmes.

◆ Les majeures — l'oracle du destin



Vingt-deux arcanes – Le Mat, La Papesse, La Tour, La Mort, Le Soleil... Là où une mineure répond à une question puis s'efface, une majeure ne répond pas : elle **nomme**. Une force, un visage qui reviendra, un tournant qui engage la suite. La mineure teinte et passe ; la majeure ancre et demeure : ce n'est pas une réponse, c'est un **acteur du monde**.

On ne l'interroge donc pas comme une mineure. Non pas «*que se passe-t-il ?*», mais «*qui est là, et que veut-il ?*» – car chaque majeure porte un **désir**. Ne cherchez pas son sens dans une table : tirez-la vers un **vouloir**. La Tour veut abattre ce qui tient sur du faux ; La Mort veut emporter ce qui doit finir. Trouvez celle qui, dans *votre* monde, fait naître quelqu'un – puis sentez sa face : le désir avance à découvert, ou se corrompt, s'entête, se retourne contre lui-même.

La prendre, c'est faire entrer le destin. À l'ouverture, une majeure ne teinte pas le moment, elle le **fait peser** – et le destin appelle presque toujours le conflit, donc l'**épreuve** (partie 6). Rien ne vous y oblige : laissée parmi les deux cartes qu'on abandonne, elle ne laisse **aucune trace**, et vous la reverrez un autre jour.

Tirée plus tard, en cours de scène, elle pèse encore mais n'ouvre pas d'épreuve : le destin n'a que cette porte.

Si la fiction le demande, elle peut se cristalliser en quelqu'un – un visage, un vouloir, un acteur que vous inscrivez au **relevé** (parties 7 et 8). Ce n'est pas obligé, et ce n'est pas l'essentiel : l'essentiel, c'est le poids qu'elle fait entrer.

◇ **Le monde qui pèse, le monde qui tourne**

Quand le monde **pèse**, il est vibrant, puissant : jouez grand – le fracas, la tempête, la bascule, et misez ce qui vous est le plus cher. Quand il **tourne**, il est charnel, précieux : jouez beau – la sensation du quotidien, l'émotion de l'instant, ce qui ne reviendra pas. Une mineure se lit d'un souffle, mais ce qu'elle touche est grand : elle ne décore pas le monde, elle lui donne vie.



5 • Agir sur le monde

La corde est trop haute, la vigie trop proche. Entre mon geste et le vide, il n'y a que ce que je vaud ce soir contre ce que le monde a décidé de m'opposer. Une carte pour moi, une pour lui. On verra bien lequel de nous deux pliera.

◆ Ce qui demande une action

Chercher un indice ou un passage. Convaincre. Contraindre par la force. Tout ce qui demande une maîtrise et peut échouer : manier un engin, lancer un sort, tenir sa discrétion sous une fenêtre.

Mais aucune liste ne vous dira quoi faire du cas suivant. Un seul critère les remplace toutes : **tirez quand quelque chose peut vous être refusé, et que le refus vous intéresse autant que l'accord.**

Si vous savez que ça passe, ça passe – c'est votre personnage, il sait faire, et le lui faire prouver est une perte de temps. Et si l'échec ne produit rien d'autre qu'un « non », ne tirez pas : vous auriez payé deux cartes pour immobiliser la scène.

◆ Trouver n'est pas un tirage



Le piège est toujours le même : *est-ce que je trouve ?* Une action se joue une fois, et l'on ne retente pas la même chose dans les mêmes conditions (*voir plus bas*) – un « non » sur une fouille, et la piste meurt là, avec la scène autour d'elle. Vous auriez confié au hasard le droit de continuer à jouer.

Alors ne demandez pas si vous trouvez. **Vous trouvez ; c'est le prix qui se joue.** Déplacez la question d'un cran : *dans quel état je le trouve ? qui s'en aperçoit ? qu'est-ce que ça me coûte d'y arriver ?* Le monde ne vous barre pas la route – il vous facture le passage.

Perdu, la trappe s'ouvre – mais le bois craque, et l'étage du dessous se réveille. Perdu, la lettre est bien là – déjà décachetée, et pas par vous. Perdu, vous atteignez le hangar – une heure trop tard pour ce que vous veniez y faire.

Cela vaut partout, pas seulement quand vous cherchez : **dès qu'une des deux réponses rendrait le vide, déplacez la question d'un cran.**

◆ **Convaincre quelqu'un.** Avant de tirer, regardez sa **poussée** (partie 7). Un acteur dont le désir va contre vous ne se joue pas à la carte : il refuse, et c'est le monde qui a répondu. Un acteur dont le désir va dans votre sens accepte, et vous n'avez rien à demander non plus. On ne tire qu'entre les deux – quand ce que vous demandez le sert et lui coûte. Là seulement il hésite ; là seulement, deux cartes disent quelque chose. Convaincre n'est pas vaincre une résistance : c'est trouver l'endroit où son désir travaille contre lui.

◆ Résoudre une action — une carte contre le monde

Dès que vous tentez quelque chose d'incertain, vous **résolvez une action**. Vous tirez **deux cartes** : à gauche, vous ; à droite, le monde, et la **plus forte l'emporte** – vous connaissez les hauteurs (partie 4 : le chiffre, l'As-roue, la majeure qui passe devant, l'égalité au monde).

Rien à répartir dans un menu, aucun compteur à suivre : deux cartes, on compare.

Quatre issues. Vous l'emportez : **victoire**. Le monde l'emporte : **défaite** (l'égalité y va aussi). Mais quand une **majeure** tranche, l'issue déborde des deux côtés. Vous gagnez **avec une majeure** : c'est un **éclat du destin** – une réussite qui déborde, l'issue que rien n'annonçait. Le monde gagne **avec une majeure** : c'est un **écrasement** – il ne vous a pas contourné, il vous est passé dessus. Pour le compte, seule la carte du **vainqueur** entre en jeu : une majeure dans la main du perdant ne rachète rien – le destin ne se com-pense pas. Il ne prend pas parti pour autant : il frappe aussi souvent pour vous que contre vous. Dans une simple action, savourez l'un et encaissez l'autre ; en épreuve, chacun comptera **double** (plus bas).

Pour la fiction, en revanche, **les deux cartes parlent toujours**. La vôtre dit ce que vous avez tenté et de quelle hauteur vous tombez ; celle du monde dit ce qui vous a arrêté. Une majeure

perdue n'est pas une carte morte : c'est un geste que vous vous deviez de montrer, et qui n'a pas suffi.

- ◇ **L'écrasement – un rappel d'échelle.** Être battu par une majeure n'est pas perdre comme on perd d'habitude : c'est rencontrer quelque chose de plus grand que soi. Ne le jouez pas comme un échec de compétence – vous n'avez pas mal fait –, jouez-le comme le rappel que le destin, parfois, ne se négocie pas. Le monde a tiré la carte de l'impasse, et cette fois c'était contre vous. Baissez la tête, et regardez passer ce qui vous dépasse.

◆ La couleur dit le comment

Vous n'avez pas choisi votre geste dans un menu : la carte vous le donne. La **couleur de votre carte** raconte *comment* vous avez agi.

COULEUR	COMMENT VOUS AVEZ AGI
Bâtons · Feu	vous avez foncé — l'élan, le corps avant le doute
Épées · Air	vous avez tranché — la ruse, le mot juste, l'angle
Coupes · Eau	vous avez touché — le lien, la parole vraie
Deniers · Terre	vous avez tenu — la force, l'obstination, le refus de lâcher
Majeure	l'issue qui n'existait pas une seconde avant

Et la **carte du monde se lit aussi** : elle décrit gratuitement *comment il vous a résisté*. Le monde vous bat par les Épées ? Il vous a eu par la ruse ou la parole. Par les Deniers ? Par l'inertie, la masse, le poids des choses.

La même scène, cinq chemins. Une sentinelle vous barre la route. Bâtons : vous la bousculez et vous filez avant qu'elle réagisse. Épées : vous trouvez la faille de sa consigne, le mot qui la désarme. Coupes : vous lui parlez d'égal à égal, vous la touchez. Deniers : vous tenez son regard

sans céder d'un pouce, jusqu'à ce qu'elle s'écarte. Et si c'est une **majeure** qui tombe pour vous – vous ne passez pas par elle du tout : la ruelle d'à côté, que personne ne gardait, l'issue qui n'existait pas. Même obstacle, cinq récits : la couleur ne dit pas *si* vous l'emportez – ça, c'est le chiffre –, elle dit *de quoi la scène est faite*.

- ◇ **La carte du destin.** La majeure n'a qu'un jumeau : **Le Mat**, le sans-numéro qui marche au bord du vide sans jamais tomber – l'arcane de la liberté, dans un jeu qui en porte le nom. Sans rang, il cède à toutes les majeures, et ne renverse que Le Monde.

Parfois les trois cartes d'une ouverture sont des majeures. Le destin n'a pas demandé – choisissez laquelle.

- ◇ **La météo du destin.** Vous ne compterez jamais les majeures – mais en épreuve, elles se voient dans le compte. Une épreuve ordinaire se règle à cinq ou six points ; celle où le destin frappe des deux côtés en fait neuf, dix, davantage. Le score ne monte pas parce que vous jouez mieux – il monte parce que chaque coup porte double. Une épreuve qui s'emballe est une épreuve où l'on tombe plus vite.

◆ Une action se joue une fois



Deux cartes, la plus forte l'emporte, et on obéit. Il n'y a rien à racheter : vous n'avez rien misé de durable, vous avez tenté quelque chose et le monde a répondu. Ce que vous vouliez vous échappe – la scène continue, autrement.

Et vous ne **retentez pas la même chose dans les mêmes conditions**. Un autre angle, un autre moment, un autre prix : le monde reste ouvert, mais pas cette porte-là, pas comme ça.

Et ce qui meurt, c'est le moyen – jamais la chose. Ce que votre personnage voulait ne devient pas « en moins bien » : ça devient inaccessible **par ce chemin-là**. Vous vouliez un plane-ciel, le marchand vous a jeté dehors et il parle : l'achat est mort, le plane-ciel existe toujours. Vous vouliez qu'elle vous croie, votre parole n'a pas suffi : il faudra qu'elle voie. Rien ne s'épuise – il reste toujours une voie. Mais les portes meurent dans l'ordre où on les pousse, et l'on pousse les belles d'abord : à la troisième perte, ce qui reste est ce que vous ne vouliez pas faire. C'est là toute la menace – non pas que la chose vous soit refusée, mais que vous l'obteniez par le pire chemin.

UNE ACTION JOUÉE — LA PAGE VOLÉE

Deux actions, deux cartes chacune. Une victoire nette, puis une défaite ordinaire — qu'on encaisse. Rien ne se rompt : hors épreuve, un échec ne coûte qu'en fiction.

Regiord, dans les couloirs de l'école dont il a claqué la porte.

Je marche vers le dortoir du Crabe Blanc, mécanique, décidé.

Une Maîtresse arcaniste me barre le passage. « Où vas-tu ? » Je pourrais mentir – mais je tente l'**aveu**. Je tire : pour moi, la **Reine de coupe** ; pour le monde, le **Trois de bâton**. La Reine l'emporte haut la main – et c'est par les **Coupes** que je gagne : je touche, je parle vrai.

Je lui dis tout, sans fard : ce que je cherche, et pourquoi. Elle me regarde vraiment, touchée.

« Vas-y. Mais pas de bagarre dans l'enceinte de l'école. S'il refuse, reviens me voir. »

Devant le dortoir, Malias discute avec trois élèves. Il me voit et sort son bâton par réflexe.

Trois élèves, un bâton dégainé : je pourrais ouvrir une épreuve. Mais « pas de bagarre » – la consigne me revient. Une action rapide, et tant pis pour le reste.

Je tente d'attraper la feuille qui dépasse de sa poche, vite, d'un **élan**. Je tire : pour moi, le **Cinq de bâton** ; pour le monde, le **Neuf de denier**.

Le monde l'emporte – et il l'emporte par les **Deniers** : la masse, l'inertie, le nombre.

Un élève me fait un croche-pied ; je trébuche, la main dans le vide.

Le monde a tranché, et une action ne se rejoue pas. M'acharner sous un autre angle ? Si je rate encore, on me dévisage, on me reconnaît – Regiord, le banni, pris à voler dans l'enceinte. Pas pour une feuille. J'obéis : l'action est ratée, elle le reste.

Je ravale ma rage, je recule d'un pas, le col relevé. La feuille m'échappe – tant pis. Mieux vaut une main vide qu'un visage donné.

Rien ne se rompt : ce n'était pas une épreuve du destin, juste une action perdue. J'encaisse, tout simplement. Le contrecoup, une phrase du corps :

Le goût de fer de la colère ravalée, les poings qui se desserrent un à un. Une autre fois, la page. Une autre fois.



◆ Jouez votre première action

Faites tenter à votre personnage quelque chose d'incertain : négocier dans une échoppe, piloter un engin, sauter d'un toit à l'autre. Tirez **deux cartes** – vous à gauche, le monde à droite –, regardez qui l'emporte, puis lisez les **couleurs** : la vôtre dit *comment* vous avez agi, celle du monde *comment* il a résisté. S'il vous bat, encaissez, et continuez autrement.

◆ L'épreuve — quand une action ne suffit pas



Parfois un seul tirage ne peut pas trancher : la fuite dans la tempête, le siège d'une porte, la joute qui rebondit. Alors on ouvre une **épreuve** — un enchaînement d'actions tendu vers une même mise.

Le test n'est pas la durée. Réparer un moteur peut prendre une heure sans mériter cinq tirages ; un duel se joue en quatre secondes et les mérite toutes. Ce qui compte, c'est le nombre de fois où vous devez **vouloir**.

Une **action**, c'est un geste, ou une poignée de gestes qui vont tous dans le même sens : ça se lit d'un bloc, ça se dit en une phrase — *je force la porte, je remonte le moteur, je lui avoue tout*. Long ou bref, peu importe : vous n'avez voulu qu'une chose, et le monde répond une fois.

Une **épreuve**, c'est ce qui vous oblige à vouloir plusieurs fois. La cadence change, le monde répond entre vos gestes, et le suivant n'est plus celui que vous aviez prévu. Les cinq tirages ne comptent pas cinq minutes : ils comptent **cinq fois où il a fallu choisir à nouveau**.

La mise suit cette coupe. L'**action** engage ce que vous avez dans l'instant — votre position, votre élan, le chemin que vous aviez pris. L'**épreuve** engage ce qui dure — un lien, une réputation, ce que vous êtes en train de devenir.

La **mise** — dites-la avant. Avant la première carte, dites **ce que vous gagnez** si vous l'emportez, et **ce que vous perdez** si le monde l'emporte. Hors destin, gain et perte sont de pure fiction. Nommez surtout la perte : une défaite imaginée fait déjà surgir du monde — un lieu, une conséquence qui n'existaient pas. Si

l'issue vous importe peu, c'est que la mise était molle : reposez-la, ou ne jouez pas.

Cinq tirages. L'épreuve se joue en **cinq tirages**, chacun résolu comme tout à l'heure : deux cartes, vous contre le monde, la plus forte l'emporte. Vous disposez les tirages à la **verticale**, l'un sous l'autre, et vous comptez.

RÉSULTAT D'UNE ACTION COMPTE POUR

Éclat du destin — vous gagnez avec une majeure	2 victoires
Victoire	1 victoire
Reprise gagnée	1 victoire (ou éclat = 2)
Défaite — l'égalité comprise	1 échec
Écrasement — le monde gagne avec une majeure	2 échecs
Reprise perdue	2 échecs — 4 sur un écrasement

Au bout des cinq, compare la colonne. **Plus de victoires** : vous l'emportez, la mise est à vous. **Plus d'échecs** : le monde l'emporte, la mise tombe. **On ne reste pas à égalité** : si les deux colonnes sont à hauteur, tirez une action de plus — une action donne toujours ses points à un seul bord, donc la sixième tranche, toujours.

◆ La reprise — le seul vrai choix

Vous avez **une reprise par épreuve**. Une seule.

Quand vous perdez une action — **y compris quand on vous écrase** —, vous pouvez la dépenser. Choisissez ce que vous reprenez : **votre carte**, celle du **monde**, ou **les deux**. Dites, avant de retourner, ce que la reprise vous coûtera dans la fiction si elle rate.

Gagnée, elle vaut ce qu'elle aurait valu : une victoire, ou un éclat si c'est une majeure qui l'emporte. **Perdue, elle coûte le double de ce qu'elle tentait d'effacer** — deux échecs sur une défaite ordinaire, **quatre** sur un écrasement. Peu importe ce qui est ressorti : le prix était fixé quand vous avez tendu la main.

Laquelle reprendre ? Regardez la carte du monde. **Basse** : c'est la vôtre qui a failli, reprenez la vôtre. **Haute** : c'est elle qui écrase, reprenez la sienne. **Les deux** quand vous ne savez pas.

Une seule reprise, cinq tirages. Reprendre tôt vous soulage et vous laisse démuni si le destin frappe ensuite ; garder la reprise pour un écrasement, c'est tenir la seule main capable d'effacer deux échecs d'un coup – au risque qu'il ne vienne jamais. Aucune des deux n'est la bonne : elles se valent. Décidez sur la fiction – sur ce que votre personnage refuse de laisser passer –, jamais sur le compte. C'est le seul vrai choix de l'épreuve.

Ce que le destin ajoutera. Tout ce que vous venez de lire vaut partout – une épreuve ne change pas de mécanique selon qu'un arcane l'a ouverte ou non : elle change de **prix**. Quand le destin s'en mêle, la défaite ne s'efface pas : ce que vous aviez mis **prend fin**, et seul le destin, plus tard, en fera autre chose. Rien de tout cela n'a de sens ici, où l'on ne risque que la fiction. (*Partie 6.*)



6 • Le destin

« Nera, fais attention, tu traverses une zone de turbulences... »

La radio grésille, puis se tait : la communication avec Kamalia est perdue.

Et d'un coup, le calme. Trop calme. Mon planeciel peine à se maintenir – plus une brise pour le porter.

Je connais ce moment. C'est celui qui précède la tempête.

Je me redresse, j'amorce les commandes d'urgence : je referme les ailes, je prépare la voile de poupe. Les premières bourrasques arrivent déjà, le ciel vire au noir. Je le sens – il va falloir batailler pour survivre.

Vient un moment où tâtonner ne suffit plus – où une carte du **destin** vous tente, et où vous la prenez. La majeure choisie fait entrer le destin; et le destin se traverse par une **épreuve** – pas toujours un combat : parfois un lien à tenir, un seuil à franchir, une chose à mériter. C'est là, et là seulement, que votre personnage peut vraiment changer.

◆ Lire l'ouverture — prendre, ou laisser

À l'ouverture, avant même de lire vos trois cartes, comptez les majeures. Ce n'est pas une règle, c'est un réflexe : d'un coup d'œil, vous saurez combien de portes de sortie il vous reste. Aucune, et le quotidien tient toute la place – personne ne vous demande rien, la scène est à vous. Une seule, et le destin vous fait un clin d'œil : *ce soir, vous pourriez jouer quelque chose de grand* – mais il vous reste deux cartes pour passer votre chemin. Deux, et il s'assied à votre table : quelque chose est en train d'arriver, et vous n'avez qu'à tendre le bras – une seule carte, désormais, pour ne pas le voir. Trois, et il n'y a plus de sortie : la carte que vous garderez sera une majeure, il ne vous reste qu'à choisir laquelle. Le monde ne vous demande plus *si* vous voulez; il vous demande ce que vous allez en faire.

Rien ne vous oblige jamais à prendre une majeure – et c'est précisément ce qui la rend tentante. Regardez-la un moment. Demandez-vous ce qu'elle vous donnerait si vous l'emportiez, et ce que vous accepteriez de voir finir si le monde l'emportait. Si vous voulez l'un en assumant l'autre, prenez-la.

Une majeure ne vaut pas d'être prise parce qu'elle **sert** quelque chose. Elle vaut d'être prise parce que la scène qui suit ne ressemblera à aucune autre : cinq tirages, une mise que vous avez nommée vous-même, et au bout une phrase que vous n'auriez écrite d'aucune autre façon.

Et prendre la carte engage votre personnage. Il n'y a pas de porte de sortie au milieu : vous déclarez ce que vous risquez, et vous allez au bout des cinq tirages. Prendre une majeure, ce n'est pas accepter de regarder – c'est accepter de

payer si le monde l'emporte. C'est pour ça que le geste compte.

◆ Ce que le destin change

Pas le plafond – un Dix d'épée hors destin vous ruinera une nuit aussi bien qu'une épreuve. Ce qu'il change, c'est le **plancher**, et ce qui **reste**. Sous le destin, rien ne commence petit : le quotidien monte s'il veut, le destin part déjà grand. Et ce qui arrive reste – vous emportez ce que vous vouliez, ou vous perdez pour de bon ce que vous aviez mis. Hors destin, le monde frappe et votre personnage repart entier.

Et une chose s'ouvre que rien d'autre n'ouvre. Hors destin, le monde répond dans les termes que vous lui avez posés. Sous destin, il peut répondre **l'issue qui n'existait pas** – et c'est là que votre histoire fait ce que vous n'aviez pas prévu.

◆ **À découvert.** Rien ne vous oblige jamais à prendre le destin. Vous pouvez traverser cent scènes sans prendre une seule majeure, et ce seront cent scènes vraies. Votre personnage n'en restera pas immobile : une Voie se gravit sans destin, et l'on peut devenir un maître sans que rien, jamais, ne se brise. Mais il vivra **à découvert** : sans le destin, rien ne se rompt – et rien non plus ne se recoud. Le destin est la seule main qui coupe pour de bon, et la seule qui, plus tard, renoue autre chose à la place. C'est une vie, et il en existe de très belles ainsi; simplement, ce n'est pas la plus haute.

◆ Le destin entre — la majeure choisie



Le destin ne monte pas tout seul au milieu d'une scène calme : il **entre par la porte** que

vous lui ouvrez. Cette porte, c'est une **majeure** – dès qu'elle se glisse parmi les trois cartes de l'**ouverture** et que vous la **choisissez** plutôt qu'une mineure rassurante. Tant que vous gardez des mineures, vous tâtonnez; le jour où vous prenez la majeure, vous avez dit à la scène qu'elle pouvait peser. Une majeure tirée plus tard, une fois la scène lancée, ne rouvre pas cette porte : elle pèse dans la fiction, mais n'ouvre pas d'épreuve – le destin n'entre qu'à l'ouverture.

Vous n'y êtes jamais forcé : une majeure laissée parmi les cartes qu'on abandonne ne laisse **aucune trace**. Mais quand vous la prenez, quelque chose se noue : le plus souvent, vous misez ce que vous voulez (partie 11), et la scène se referme sur le destin.

◇ **Le sursaut du destin – ce qu'une majeure fait à une scène.** Lisez-la librement (pas de table : son désir), puis choisissez *comment* elle frappe. Quelques manières, jamais une règle : **un acteur entre** – un visage neuf paraît; **un acteur agit** – quelqu'un déjà au relevé surgit, révèle, tranche; **une vérité éclate** – une note méta devient fait, ce que vous saviez vous explose au visage; **le monde penche** – un lieu, une faction, une force bascule; **la mise se noue** – le destin pose lui-même la perte et ouvre l'épreuve. Une seule chose est due : que la scène ne soit plus la même après le tirage qu'avant. (*Le relevé et les notes méta : 8.*)

◆ Lire la majeure — un désir contre une résistance

La majeure que vous prenez n'est pas plus dure à *lire* qu'une autre – elle est dure à *frapper*. Souvenez-vous de ce qu'est une épreuve : **un désir contre une résistance**. La carte vous donne le désir; la scène doit fournir la résistance.

C'est là – pas dans la lecture – que néfaste et bénéfique se séparent. Une carte **néfaste** – Le Diable et sa chaîne, La Tour et sa ruine – nomme déjà l'obstacle : la résistance vous est offerte, vous n'avez qu'à vous y jeter. Une carte **bénéfique** – Le Mat et sa liberté, Les Amoureux et leur union – ne nomme que l'élan : à vous d'inventer ce qui s'y oppose. Un cran de plus, pas un mur.

Et ce désir peut loger en trois endroits :

- **En vous.** *Votre* personnage veut ce que la carte nomme; la scène l'en empêche.
- **En un acteur.** Quelqu'un d'autre le veut – et vous vous y opposez, ou vous en payez le prix. (*les acteurs : partie 7*)
- **Dans le monde.** Nulle personne : une force, un appel, une tentation qui pèse sur toute la scène.

Quatre lectures – parmi mille, jamais une table :

- **Le Mat** – l'élan, le saut, partir sans garantie. *En vous* : tout quitter, et un lien vous retient – l'épreuve, c'est vous arracher. *En un acteur* : quelqu'un veut fuir, et vous ne pouvez pas le laisser filer.
- **Les Amoureux** – moins l'amour que le **choix** : un carrefour où l'on ne garde pas les deux voies. Confronter, c'est choisir sous le feu – ou tenir un lien que tout veut rompre.
- **Le Pendu** – le renoncement consenti. Ici le désir se retourne : non pas saisir, mais **lâcher**; la résistance, c'est tout ce qui s'y cramponne en vous. Preuve qu'une épreuve ne se gagne pas toujours en *vainquant* – parfois en *consentant*.
- **Le Diable** – la chaîne, l'emprise, la tentation. L'obstacle est tout cuit : rompre le lien, ou y céder.

Dernier fil : aucune majeure n'est facile ou dure en soi; les Amoureux peuvent unir ou déchirer, Le Diable enchaîner ou délivrer – c'est le sens que vous lui donnez ce soir-là.

◆ Comment le destin la met en tension

Une carte bénéfique ne tend pas l'obstacle – et pourtant le destin en tirera toujours quelque chose qui résiste. La carte **nomme** une chose, le destin la met **en tension**, et ce qui varie, c'est le **rapport** entre cette chose et vous. Quatre, le plus souvent.

La carte devient une menace. Ce qu'elle nomme se retourne et fonce sur vous. *La Force* – une nef militaire fond sur votre planeciel. *Le Chariot* – quelqu'un avance vers son but, et vous êtes sur sa trajectoire.

La carte reste bonne, et vous êtes mal placé. La chose est belle, et c'est précisément le problème.

Le Soleil – un enfant-roi adoré de son peuple vous barre le passage ; il est vraiment aimé, voilà l'obstacle. *L'Impératrice* – on vous reçoit avec tant de générosité que vous ne pouvez plus partir sans blesser. *La Tempérance* – quelqu'un veut vous réconcilier, et vous n'en avez pas envie.

La carte reste bonne, et elle est en danger. Ce qui vaut d'être sauvé est ce qui menace de se perdre. *L'Étoile* – le mentor qui a toujours cru en vous a disparu. *L'Impératrice* – la maison qui vous a nourri ne tiendra pas l'hiver.

Une carte déjà sombre se lit telle quelle. *Le Diable, La Tour* : nul besoin de la retourner – le retour l'adoucirait, et le destin n'adoucit pas. Prenez-la comme elle vient.

Et rappelez-vous qu'une carte se lit à plusieurs profondeurs. Les Amoureux ne sont pas qu'un choix de cœur : ce sont des liens, des engagements, ce à quoi vous avez dit oui – à la surface de la scène (deux proches qui vous barrent la route, un frère qu'on arrête) ou au fond d'une vie (quelqu'un vit pleinement l'existence que vous avez écartée, et il n'a rien fait de mal ; ou le lien lui-même se retourne – une ancienne relation revient, et vous en veut). Une carte qui ne vous inspire rien est presque toujours lue trop étroitement : cherchez ce qu'elle **nomme**, pas ce qu'elle illustre.

◆ Deux formes — le monde vous laisse-t-il le temps ?



Le destin est entré. Avant de miser, regardez ce que vous venez d'écrire : **le monde vous a-t-il laissé le temps ?**

S'il vous le laisse, c'est une **épreuve**. Il vous répond en face, il s'installe devant vous, et cinq

tirages ne seront pas de trop. Alors vous mettez en jeu **ce que vous avez** – un engin, un lien, un nom, une place dans le monde.

S'il ne vous le laisse pas, c'est un **coup**. Il surgit, il tranche, il s'en va, et vous n'aurez qu'une carte. Alors vous ne misez pas ce que vous possédez : vous misez **ce qui arrive**.

L'ordre compte. Décrivez d'abord ce qui vous tombe dessus, misez ensuite. Choisir son régime une fois la mise connue, c'est se donner la main que le monde ne vous a pas donnée – et ce choix-là ne vous appartient pas.

Et c'est souvent par là qu'on entre. Prendre une majeure fait peur parce qu'on croit devoir risquer quelque chose qui traverse les chapitres – un lien, un engin, une place. Mais tout ne s'installe pas : parfois le monde ne laisse que le temps d'une carte. Votre première majeure, vous la jouerez peut-être ainsi, pour une phrase que vous n'avez jamais dite et que vous ne direz plus.

◆ L'épreuve

Le seul moment qui transforme. Une épreuve, ce n'est pas un instant : ça s'étire – une fuite, un combat, un vol dans la tempête, un chemin à retrouver –, ça s'entrecoupe de dialogues, ça respire, tant que tout reste tendu vers la mise.

La mise – nommez ce qui est en jeu. Avant la première carte, dites **ce que vous gagnez** si vous l'emportez, et surtout **ce que vous mettez en jeu** si le monde l'emporte. Deux clauses, pas une de plus – et si la mise sert un désir, dites lequel.

Nommez-le **concret** : une chose, une seule – *le planeciel*, pas « ma liberté » ; *ce que Sybia pense de moi*, pas « ma réputation ». Une mise vague ne se rompt pas, elle se négocie ; vous vous en tirez toujours par une pirouette, et vous le savez déjà.

Cinq tirages, comme toujours. L'épreuve se joue comme en partie 5, sans rien y changer : deux cartes par tirage, la plus forte l'emporte, éclat et écrasement doublent, la reprise reste à votre main. Ce que le destin **ajoute** tient en une seule chose, mais elle change tout : quand le monde l'emporte, ce que vous aviez mis ne s'abîme pas – il **prend fin**.

◆ La rupture et la naissance

Sous le destin, ce que vous perdez prend fin.

Hors destin, Nera abîme son planeciel ; sous le destin, elle le détruit. Hors destin, elle se fâche avec Sybia ; sous le destin, l'amitié prend fin.

Cela ne veut pas dire que Nera ne volera plus jamais, ni qu'elles ne se reparleront jamais. Cela veut dire que **ce qui existait est fini** – et que ce qui reviendra un jour reviendra *autre*.

Ce que le destin coupe, seul le destin le recoud.

Aucune action ordinaire ne rachète une rupture. Il faudra une autre **épreuve du destin**, dans des circonstances qu'on n'a pas encore, pour qu'autre chose naisse à la place.

Ce qui en advient, vous le lirez après. Les cartes vous l'auront dit : leur couleur dit comment vous vous y êtes pris, un **écrasement** dit la brutalité de la chose, un **éclat** dit qu'elle est venue d'où vous ne regardiez pas. Quand vous savez, écrivez la fin – ou ce qui naît, si vous l'emportez.

Ce que vous gagnez s'installe. L'autre versant porte un nom, lui aussi : la **naissance**. Ce que vous avez arraché ne vous sera pas repris – mais gagner sous le destin ne rend rien intact. Ce qui naît vous **engage** : le monde vous a vu faire, et il vous tiendra pour ce que vous êtes devenu. On ne sort pas d'une épreuve gagnée comme on y est entré.

◆ Quatre ruptures, pour comparer

Reste à savoir ce qui mérite d'être mis. Voici quatre repères – pas un barème, de quoi comparer le soir où votre mise vous paraîtra un peu molle.

Le plus simple est un **objet**, à condition qu'il ne se répare pas : le planeciel de Nera n'est pas abîmé, il est démonté pièce à pièce sur un pont militaire, et elle ne revolera pas avec celui-là. Si votre mise se répare, vous avez misé une réparation – et une réparation n'est pas une fin.

Un **lien** finit autrement, sans rien casser de visible : l'amitié de Sybia ne refroidit pas, elle s'arrête. Elles se reverront peut-être, elles se reparleront peut-être ; ce qui tenait entre elles ne tient plus, et ce qui reviendra un jour reviendra sous un autre nom.

Vient la **place dans le monde**, la plus fréquente : le nom qu'on vous retire, la porte de la guilde qui

ne s'ouvre plus, le titre passé à un autre. Rien de matériel n'a bougé ; c'est le monde qui a cessé de vous tenir pour ce que vous étiez, et cela se lit sur le visage des gens avant de se lire sur un registre.

La dernière ne se prend pas, elle se fait : vous devenez ce que vous refusiez d'être. Regiord voulait apprendre sans jamais plier ; il a plié, et il sait maintenant qu'il pliera encore. Personne ne lui a rien enlevé – quelque chose en lui a cessé d'exister, et c'est lui qui a signé.

Un test suffit à jauger une mise : *si le monde l'emporte, qu'est-ce qui, demain, n'existera plus ?* Tant que la réponse ne vient pas, vous n'avez pas encore de mise.

Vous pouvez mettre votre vie dans la mise.

Avant la première carte, vous pouvez déclarer que c'est votre personnage qui est en jeu. Alors si le monde l'emporte, vous le perdez – mort, ou sorti du monde pour de bon. Personne ne vous y pousse, et vous jouerez peut-être des années sans le faire une seule fois. Mais la porte est là : c'est elle qui donne son échelle à tout ce que vous misez en dessous.

On ne sort pas indemne d'une épreuve – ni tout à fait vainqueur, ni tout à fait vaincu. On en sort autre. Et dans les deux cas – gagnée ou perdue –, laissez un **contrecoup** : une phrase où le corps réagit avant la pensée.

◆ Le coup du destin

Tout ne vous attend pas. Un canon qui pivote, un aveu au bord des lèvres, une main tendue qu'on prend ou qu'on laisse partir : certaines choses ne tiennent pas cinq tirages – les étirer les tuerait. Alors le destin ne s'installe pas, il **passe**.

Le coup se règle en **une seule action** : deux cartes, vous contre le monde, la plus forte l'emporte – rien à compter, rien à disposer à la verticale. La mise se déclare pareil, en deux clauses concrètes, avant de retourner. Mais prenez garde à ce qu'elle vise : ce qui est fugace, c'est l'**événement**, pas ce qu'il vous laisse. Le coup ne dure pas ; ses conséquences, si. Il peut vous coûter davantage qu'une épreuve – il n'y manque que le temps de le voir venir. On peut même y mettre sa vie.

Perdu, c'est un **oubli**. Le monde s'est refermé derrière: le mot n'est pas sorti, la main est retombée – ou bien vous êtes tombé avec le reste. Peu importe l'ampleur; ce qui définit l'oubli, c'est qu'il n'y a **rien à recoudre**. Une rupture attend son heure; un oubli n'attend rien.

Et cela vaut dans les deux sens. Un coup peut parfaitement vous prendre ce que vous aviez: la machine se brise, le corps garde une vraie blessure, la boutique ferme et ne rouvrira pas. La différence n'est pas dans ce qu'il prend – elle est dans ce qu'il laisse. Une rupture **noue**: ce que vous aviez est fini, mais quelque chose en attend la suite, et un autre destin, plus tard, y écrira autre chose. La chose, ici, est prise pour de bon, **telle qu'elle était**: cette machine-là ne revolera pas, cette porte-là ne se rouvrira pas. Rien ne vous défend d'en rebâtir une ailleurs – et ce sera une autre, pas la même revenue autrement. C'est une perte sèche, sans nœud: vous ne pouvez pas la défaire, et elle ne vous interdit rien.

Gagné, c'est une **percée**: un passage s'ouvre qui était fermé, la chose est dite, le pas est fait, et plus personne ne pourra faire qu'il ne l'ait pas été – la percée non plus ne revient pas en arrière, c'est la même pièce, côté face.

Il n'y a **pas de reprise**: l'épreuve vous en laisse une parce qu'elle dure, le coup ne dure pas; ce que la carte dit, elle le dit une fois (cf. «*Une action se joue une fois*», partie 5). Éclat et écrasement, ici, colorent sans peser – aucun compte à doubler: un éclat dit que vous l'avez emporté par où personne ne regardait, un écrasement que la chose vous est passée dessus sans que vous la voyiez venir.

Et sachez ce que vous prenez. Cinq tirages vous laissent le temps de voir venir, de reprendre, de vous refaire; une carte, non. Ne croyez pas pour autant qu'elles lissent le hasard: sous le destin, une seule majeure bien tombée emporte une épreuve entière. Elles ne vous protègent pas – elles vous donnent le temps d'assister.

◆ Une carte, deux régimes



La carte vous donne l'apparition; le régime dit combien de temps elle vous tient: l'épreuve vous **retient**, le coup vous **traverse**.

Une même carte, deux régimes. On regarde comment la scène se pose avant de savoir ce qu'on risque.

*Nera est en vol. À l'ouverture, **Le Soleil** – vitalité, clarté, fierté. Je le prends, et je le lis comme un acteur: la Dead Sun, nef amirale de l'empire de l'Ouest, celle qui chasse les pirates et fait la fierté des ponts. Elle sort du blanc, pile dans ma trajectoire, et elle me tient.*

Ce qui suit, ce n'est pas mon envie qui en décide – c'est ce que je lis du monde, là, maintenant. Selon qu'il me laisse le temps, ou non, ce Soleil ne me tiendra pas de la même main.

S'il me laisse le temps. Des chasseurs se rangent à ma hauteur et m'enjoignent d'accoster. On me fait descendre. Je me retrouve face au général Armand, qui me toise. Le monde s'est assis en face: c'est une **épreuve**, et je mets en jeu ce que j'ai – mon nom. Si je l'emporte, il me croit. Si je perds, il me tient pour ce qu'il soupçonne.

*Le monde l'emporte. Les pourparlers tournent: je cache un traître, ou j'en suis un. Mon plane-ciel est démonté sur le pont avant que j'aie fini de parler, et mon nom entre aux registres militaires de l'empire. **Rupture**: ce nom-là ne sera plus jamais neutre. Il faudra un autre destin pour qu'autre chose s'écrive à sa place.*

S'il ne me le laisse pas. Pas de chasseurs, pas de radio. Les tourelles ventrales pivotent: je suis une menace, et rien d'autre. Un vaisseau fantôme qui arrive aussi vite qu'il repartira. C'est

un **coup** – je ne mise pas ce que j'ai, je mise ce qui arrive : je passe, ou je ne passe pas.

Je l'emporte. Une esquivé propre, sèche, de celles qu'on ne refait pas deux fois. La route que je prends pour la fuir me jette sur une cité inconnue des registres, perchée sur un pic de roches flottantes. **Percée** : elle était là avant moi, et je suis la première à la voir. Personne ne peut plus faire que je ne l'aie pas vue.

UN COUP JOUÉ — LA NEF QUI NE REPASSE PAS

Le monde ne laisse pas le temps, et pourtant rien ici n'est petit. Ce qu'on mise est fugace ; l'instant, lui, est immense. Un coup ne se reconnaît pas à ce qu'il coûte peu — il se reconnaît à ce qu'il ne repasse pas.

Regiord, sur le ponton haut de l'astroport. La nef de Parno appareille.

J'ouvre – trois cartes. Parmi elles, **Le Chariot** : l'élan, la proue déjà tournée, celui qui part et n'attend personne. Je le prends. Le destin entre.

Je décris d'abord, je mise ensuite. Le monde me laisse-t-il le temps ?

Les amarres tombent une à une. Parno est sur le pont arrière, de dos, le col relevé. Trente pas, deux cents personnes entre lui et moi, et le moteur qui monte. Il ne m'a pas vu. Dans dix secondes il ne peut plus me voir.

Non. Pas de pourparlers, pas de face-à-face : le monde passe. C'est un **coup**. Je ne mise donc pas ce que j'ai – je mise **ce qui arrive**, en deux clauses : *si je l'emporte, Parno me voit et me prend à bord. Si le monde l'emporte, il part sans avoir su que j'étais là.*

Deux cartes. Pour moi le **Huit de bâton** – ce qui file, le message lancé. Pour le monde, la **Reine d'épée** – la ligne qui sépare, froide, souveraine. Le monde l'emporte, par l'Air.

Je hurle son nom. Le vent des tuyères le prend et le couche ; deux cents voix couvrent le reste. La nef s'écarte du ponton, propre, sans une hésitation. Personne, à bord, ne s'est retourné.

Oubli. Rien ne s'est rompu : je garde ma baguette, mon nom, mes rancunes. Mais il n'y a rien à recoudre – Parno n'a pas refusé, il n'a pas su. Il n'y aura pas de scène où l'on s'explique, pas de rupture à reprendre plus tard : cette route-là s'est refermée sans bruit.

Le contrecoup : la gorge à vif d'avoir crié pour rien, et les mains qui ne savent pas quoi tenir.

Ce que valait la mise. Ici, rien de ce que Regiord possédait n'a été détruit – un coup peut très bien emporter un engin ou un corps, ce n'en était simplement pas la matière ce soir. Ce qu'il a perdu, c'est une **occasion** : le chapitre a changé de direction pour de bon, il devra apprendre autrement, par d'autres, plus tard, ou jamais. Voilà la portée d'un coup – fugace, et parfois énorme.

Et ce n'est pas le quotidien. Le quotidien monte très haut, lui aussi – mais il **part d'en bas**, et rater le départ du destin n'est jamais anodin. Ajoutez-y ce que le quotidien n'a pas : la perte était nommée avant les cartes, en deux clauses, et personne ne la relit – elle s'applique. Le destin ne rend pas les choses plus fortes qu'elles ne pouvaient l'être ; il interdit qu'elles soient faibles.



UNE ÉPREUVE GAGNÉE — LE NOM AU-DESSUS DE PARILIA



Cinq tirages disposés à la verticale, un écrasement, une reprise dépensée, un éclat. La mise se nomme avant les cartes ; ce qui naît ne se lit qu'après.

Nera, chez Parilia, une fin d'après-midi. Le bureau de fret lui a appris qu'une main a commandé le transport au-dessus d'elle. Parilia, elle, sait laquelle.

J'ouvre – trois cartes. Le Six de denier, le Valet de bâton, et **L'Ermite** : celui qui sait, et qui s'est mis à l'écart pour n'avoir pas à le dire. C'est elle, en une carte – et le désir de l'arcane n'est pas le mien : il veut se taire. Je la prends. Le destin entre.

Je décris d'abord, je mise ensuite. Le monde me laisse-t-il le temps ?

Elle m'ouvre elle-même, en peignoir, une tasse à la main, et me fait asseoir comme on fait

asseoir une visite attendue depuis longtemps. Personne d'autre dans l'appartement. Elle a tout l'après-midi; moi aussi.

Il me le laisse: c'est une **épreuve**. Je mise donc ce que j'ai – et ici, ce que j'ai tient en une personne: *si je l'emporte, j'ai le nom de la main qui a commandé le transport. Si le monde l'emporte, Parilia se ferme: la seule porte encore ouverte pour moi dans cette ville prend fin.*

Deux clauses, rien de vague. J'ai fait monter avec moi le commis du bureau de fret, en espérant mieux qu'un nom – une parole devant témoin; mais ça, je ne l'ai pas mis dans la mise, et le monde ne me le devra donc pas.

Un. Je pose la question de front. Ma carte: le **Sept d'épée** – je ruse, je prends par le flanc. Le monde répond **Dix de denier** et l'emporte, par la Terre: les murs, la tasse, l'après-midi qui lui appartient.

*«Tu es venue avec un témoin. C'est mignon.»
Elle ne se lève même pas.*

Un échec.

Deux. J'arrête de manœuvrer, je parle vrai. **Neuf de coupe** contre **Quatre d'épée** – le monde s'était mis au repos, il ne suit pas. Je l'emporte.

Je lui dis ce que le registre m'a coûté, et ce que ça fait de porter une chose sans savoir laquelle. Elle repose sa tasse.

Une victoire: un partout.

Trois. Je pousse. **Huit de bâton** – ce qui file, la question lancée trop vite. Le monde retourne **La Roue de Fortune**: une majeure pour lui, c'est un **écrasement**, deux échecs d'un coup – et rien de ce que j'ai fait n'y est pour quelque chose.

On frappe. Un homme de la guilde, en bas, qui vient la chercher pour une signature. Elle se lève, s'excuse presque. La fenêtre se referme, et ce n'est même pas elle qui l'a fermée.

Trois échecs contre une victoire. Alors je dépense ma **reprise**, la seule de l'épreuve. Je reprends sa carte, pas la mienne: ce n'est pas moi qui ai failli, c'est le monde qui a tiré haut. Le prix, dit avant de retourner: *si ça rate, je crie son nom dans l'escalier, et toute la maison saura que je suis venue.*

Le monde retourne **Trois d'épée**. Mon **Huit de bâton** tient: **reprise gagnée** – une victoire, et les deux échecs s'effacent.

Elle rouvre la porte, dit trois mots à l'homme, redescend l'escalier avec lui. Elle remonte seule, quatre minutes plus tard. «Bon. Puisqu'on est entre nous.»

Un échec, deux victoires.

Quatre. Et là, l'issue que je n'avais pas préparée: **La Lune** vient pour moi, contre le **Roi de bâton** du monde. Gagner avec une majeure, c'est un **éclat du destin** – deux victoires.

Je n'ai rien demandé. C'est elle qui parle, et elle parle d'autre chose: d'une dette, d'un hiver, d'un homme qui l'a tenue avant de me tenir. Le nom tombe au milieu d'une phrase qui n'était pas une réponse.

Un échec, quatre victoires.

Cinq. Je veux la faire répéter, proprement, pour le commis. **Deux de denier** contre le **Valet d'épée**: les figures montent au-dessus du Dix, le monde l'emporte, et par l'Air – la parole, la ligne qui sépare ce qui a été dit de ce qui a été entendu.

«Je n'ai rien dit de tel.» Le commis, sur le palier, note quelque chose sur son carnet. Ce qu'il a compris, je ne le saurai jamais tout à fait.

Le compte: quatre victoires, deux échecs. L'épreuve est gagnée.

Reste à lire ce qui naît, et je ne le lis qu'ici, sur le déroulé. J'ai le nom: c'était la mise, elle est à moi. Je n'ai pas la parole devant témoin: le nom m'est venu de biais, dans une confidence, et le dernier tirage a refermé la porte. Ce n'était pas dans les deux clauses; le monde ne me le devait pas. Ce qui **naît** n'est donc pas un dossier, c'est un savoir. Et un savoir, ça se porte.

Je descends l'escalier avec le nom dans la bouche, et je comprends en marchant ce que je viens de devenir: quelqu'un qui sait. Le commis parlera, forcément – pas de ce qu'elle a dit, de ce qu'il m'a vue chercher.

La naissance ne me laisse pas propre. J'ai gagné, et le monde m'a vue gagner: ce soir je cesse d'être une radiée qu'on oublie pour devenir une convoyeuse qui remonte une chaîne. Parilia ne me tenait pas, elle me protégeait un peu; désormais quelqu'un, plus haut, sait mon nom et ce que je cherche. Mon désir a avancé d'un grand pas, et il m'a coûté la seule chose qui me restait: la possibilité de disparaître.

Le contrecoup: les mains moites sur la rambarde, et une envie de rire qui ne vient pas.



UNE ÉPREUVE PERDUE — LA PLACE À BORD

Une reprise dépensée tôt et perdue, une égalité qui va au monde, un écrasement pour finir. La perte était nommée avant les cartes ; sa brutalité, elle, se lit après.

Regiord, trois mois à bord de la nef de Parno. Il a suivi, écouté, recopié. Ce soir il demande à être plus qu'un passager.

J'ouvre – trois cartes. Parmi elles, **Le Diable**: la chaîne, l'emprise, ce qu'on accepte de porter pour obtenir. Je le prends.

Le monde me laisse-t-il le temps? Il me le laisse: Parno referme son livre et me fait signe de m'asseoir. Il a la nuit devant lui.

Je mise, en deux clauses: *si je l'emporte, il m'enseigne le somagma. Si le monde l'emporte, ma place à bord prend fin – et cette nef-là ne me reprend pas.*

Un accès, pas une abstraction. Je sais exactement ce que je perds.

Un. Je démontre. **Trois d'épée** – je découpe, je prouve. Le monde: **Neuf de bâton**, l'ardeur usée mais debout. Il l'emporte.

«Tu récites.» Trois mots, et me voilà un élève qu'on corrige.

Ça, je ne le supporte pas – et c'est là, dès le premier tirage, que je dépense ma **reprise**. Pas parce que le compte le demande: parce que je refuse d'avoir commencé comme ça. Je reprends **les deux** cartes, faute de savoir laquelle a failli. Le prix, dit avant: *si ça rate, je le redis devant les autres, dans la cursive.*

Moi, **Deux de coupe**; lui, **Reine de denier**. Une figure contre un Deux: le monde l'emporte. **Reprise perdue** – elle coûte le double de ce qu'elle effaçait: deux échecs.

Je cherche le lien, la main tendue, le «nous deux» – et il me regarde comme on regarde un garçon qui vient de se découvrir.

Deux échecs, rien en face. Quatre tirages restants, et plus de filet.

Deux. Je fonce. **Roi de bâton** contre **Sept de denier**: je l'emporte, et haut.

Je lui dis ce que je ferais du somagma, sans prudence, sans rien lisser. Il écoute jusqu'au bout.

Trois. Je tiens sur ce terrain-là. **Sept de coupe** contre **Deux d'épée**: je l'emporte encore. Deux partout.

Quatre. **Cinq de denier** pour moi, **Cinq de coupe** pour le monde: à égalité, c'est lui qui l'emporte – il ne fait pas de cadeau. Trois échecs, deux victoires.

Un disciple entre sans frapper, pose un plateau, ressort. Parno le suit des yeux. Je viens de perdre son attention au profit d'un garçon qui apporte du thé.

Cinq. Je m'accroche à ce que j'ai fait: mes copies, mes nuits, l'ouvrage. **Huit de denier**. Le monde retourne **L'Empereur** – l'autorité qui fixe l'ordre des choses. Une majeure contre moi: **écrasement**, deux échecs.

Il ne refuse pas. Il classe. «Tu apprendras. Pas ici, et pas de moi.» Il rappelle le disciple, lui dit deux mots, et c'est le garçon au plateau qui me raccompagne.

Le compte: cinq échecs, deux victoires. Le monde l'emporte.

Maintenant je lis la fin – pas avant. Deux choses la disent. La reprise perdue au premier tirage: j'ai voulu effacer une humiliation, j'ai payé double, et j'ai joué les quatre suivantes à découvert. Et l'écrasement final: ce n'est pas un homme qui m'a trouvé trop faible, c'est une place qui n'existait pas.

La rupture. Ma place à bord ne se dégrade pas, elle prend fin: je débarque à la prochaine escale, et cette nef-là ne me reprend pas – pas dans six mois, pas contre un service rendu. Le somagma, je l'apprendrai peut-être; mais pas de lui, et pas en disciple. Ce qui reviendra un jour reviendra autre, et il faudra une autre épreuve du destin pour qu'autre chose naisse à la place. Je n'ai aucune idée de quoi.

Le contrecoup: la mâchoire qui refuse de se desserrer, et les copies serrées trop fort contre la poitrine.



◆ Laisser la majeure

Le régime ordinaire : on regarde la porte, on ne la franchit pas. La scène reste au ras du monde, et rien ne s'est perdu.

Nera, quelques jours plus tard. Elle a un nom en tête et pas un sou.

J'ouvre – trois cartes. Le **Deux de denier** (jongler, tenir deux choses d'une seule main), le **Six de bâton** (une petite gloire, un retour), et **Le Pape** : l'institution, celle qui dit ce qui est juste. La sororité qui m'a radiée, en une carte.

Je la regarde longtemps. La prendre, ce serait y aller ce soir, et le destin entrerait avec moi. Alors je me pose la question qui tranche : *qu'est-ce que je mettrais ?* Et rien ne vient. Pas un lien, pas un objet, pas une place – je n'ai qu'un nom entendu dans un salon, que je ne peux montrer à personne. Je ne vais pas miser mou pour le frisson d'une majeure.

Je garde le **Deux de denier**. Le Pape s'en va avec le Six de bâton, sans rien laisser derrière lui – et je le reverrai, un autre jour, quand j'aurai de quoi.

Marché du bas port, avant la nuit. Je vends la longue-vue. Je garde de quoi manger trois jours et je paie ma place d'amarrage – deux choses, une seule bourse, et il faut que les deux tiennent.

Une scène calme, sans épreuve, où je n'ai risqué qu'un peu de confort. Ce n'est pas de la prudence : c'est que le destin ne se joue pas les mains vides. J'aurais pris Le Pape ce soir si j'avais eu quelque chose à mettre – et le soir où je l'aurai, je le prendrai.

→ *Le destin traversé ouvre sur une scène-monde : partie 9.*

◆ Deux façons de devenir quelqu'un

Le destin vous **change** : vous prenez une majeure, et ce qui arrive reste – une **naissance** qui vous engage si vous l'emportez, une **rupture** qui coupe pour de bon si le monde l'emporte. La **Voie** vous fait **monter** : une carte ouvre un palier, vous misez dessus ce que vous voulez, et il se grave – en **maîtrise** si vous gagnez, en **marque** si vous perdez (partie 12).

Le destin vous **prend quelque chose** quand vous perdez ; la Voie vous **écrit** quoi qu'il arrive. Aucune n'est obligatoire, aucune n'est meilleure – et rien ne vous empêche de les mener ensemble : misez sous le destin ce que vous posez sur votre palier, et la même scène gravera votre Voie et pourra rompre ce que vous aviez mis.

◆ Jouez votre première épreuve

Le soir où une majeure vous tentera à l'ouverture – et où vous la prendrez –, vous y êtes. Regardez d'abord si le monde vous laisse le temps. S'il vous le laisse, nommez votre mise en deux clauses concrètes et jouez les cinq tirages jusqu'au bout ; s'il ne vous le laisse pas, une seule action, la mise déclarée pareil, et ce qui a passé a passé. C'est ici, et nulle part ailleurs, que votre personnage risque de devenir autre.



7 • Le monde autour — qui l'habite

Votre personnage n'est pas le centre du monde – seulement celui par qui vous le regardez. Le monde, lui, tourne sans lui : des acteurs veulent, des fils se tendent, des questions mûrissent dans l'ombre.

Voici d'abord qui l'habite : comment on le peuple, qui mérite d'être retenu, ce qu'on écrit de ceux-là. Ce qu'ils laissent en suspens vient juste après – avec la page qui le garde, le **relevé** (partie 8).

◆ Peupler le monde — décor ou acteur

Tout ce que vous croisez n'entre pas au relevé. L'aubergiste, le garde qu'on esquivé, la ruelle traversée une fois : **Décor** – pure couleur, oubliable. Ce qui **reviendra** et pèsera dans la durée : un **acteur**. Un seul test tranche : **qu'est-ce que ça veut ?** Si vous pouvez lui prêter un désir, c'est un acteur – inscrivez-le au relevé. Sinon, c'est du Décor.

Un acteur, c'est une **présence qui veut** – pas un figurant, mais quelqu'un qui tend vers un but.

UN DÉCOR QUI SE LÈVE, JOUÉ

Regiord fréquente depuis des mois le bar de l'astroport — trois mots au comptoir, jamais plus, avant d'embarquer sur l'astronef d'un ami. Le tenancier ? Du Décor. Un visage derrière des verres. Aujourd'hui, l'ami ne vient pas.

J'attends. Une heure, deux. Le cargo de Vael ne s'affiche sur aucun écran du hall. Le tenancier m'a resservi sans un mot, comme toujours – je ne l'ai jamais vraiment regardé.

Il essuie un verre, longtemps, puis lâche sans lever les yeux : « Vous attendez votre ami. L'homme du cargo. » – « Oui. Il devait m'emmener. » Il range le verre. « Parti ce matin, tôt. » Un temps. « Si vous patientez jusqu'à la fin de mon service – je fais la même route. Mon astronef est petite, mais elle vole. Je vous dépose. »

Et là, je le vois. Vraiment. Cet homme n'est pas un mur : il a une route à lui, une astronef, une destination – la mienne, en plus. Le test tombe tout seul : *qu'est-ce que ça veut ?* Lui, il veut quelque chose. Ça se prête un désir. Je l'ancre – pas pour ce qu'il est, pour ce qu'il **veut** :

Astore (son nom, je l'apprendrai plus tard) – calme, entier, l'air d'être déjà arrivé quelque part – nous a rapprochés sans que je le voie venir · veut : mener chaque voyage à sa fin, boucler les cercles · qu'est-ce qu'un homme si tranquille fait derrière un comptoir ?

Je le regarde autrement, à présent. Le comptoir, les verres, le service du soir : un déguisement – je ne sais pas encore de quoi. « J'attendrai », dis-je. Il sourit, à peine. « Je sais. »

Un acteur ne débarque pas toujours en fanfare – parfois il vous sert à boire depuis des mois, en attendant que vous leviez les yeux.



◆ Les alentours — trois points d'intérêt

Peupler à la carte suffit le plus souvent. Mais il est un geste plus large, pour les moments où vous voulez qu'un lieu foisonne d'un coup : **regardez les alentours**. Tirez **trois cartes**, posez-les côte à côte – trois choses vivantes à portée de main –, et lisez-les vite, sans vous appesantir : une silhouette au comptoir, un livre oublié sur une table, une porte qu'on n'ouvre jamais. Puis choisissez-en **une**, celle qui vous appelle, et jouez-la maintenant.

Les deux autres ne s'en vont pas – c'est là toute la différence avec l'**ouverture**, où renoncer est le prix et où les cartes écartées disparaissent pour de bon. Ici rien ne se perd : les deux cartes que vous ne jouez pas **restent sur le tapis**, points d'intérêt en sommeil. La scène continue autour d'elles, et le jour où votre attention s'y pose, elles sont déjà là, prêtes à se lever. Un décor qui attend, pas un choix qui coûte.

Une **majeure** parmi les trois n'ouvre pas d'épreuve – le destin n'entre qu'à l'ouverture. Mais elle marque ce point-là comme **important** : non pas un passant, mais quelqu'un qui comptera ; non pas un objet, mais un objet chargé ; non pas une porte, mais un seuil qui pèsera. Une présence du destin posée dans le décor, dont vous devinerez plus tard pourquoi elle était là.

◆ LES ALENTOURS SOUS QUESTION

Il arrive qu'une question vous démange pendant la scène. *Comment m'enfuir d'ici ? Où trouver de*

quoi tenir jusqu'au matin ? Par où passer sans être vue ? Ne la gardez pas en sourdine : les alentours peuvent y répondre.

Le geste est le même – trois cartes, lues vite, une seule jouée – mais vous ne demandez plus au lieu ce qu'il contient : vous lui demandez **ce qu'il contient pour qui cherche cela**. Non pas « comment m'enfuir », mais « qu'y a-t-il ici pour qui veut fuir ». La nuance est mince et elle compte : posée sur vous, la question n'admet que des réponses ; posée sur le lieu, elle laisse la place répondre autre chose que ce que vous espériez – une issue gardée, une issue qui coûte, ou quelqu'un d'autre qui cherche à fuir aussi.

Une fois la question résolue, les deux cartes que vous n'avez pas jouées ne sont plus des issues : ce serait deux portes ouvertes derrière une porte déjà franchie. **Elles retombent en décor ordinaire** – points d'intérêt en sommeil comme les autres, délestés de la question qui les avait appelées. La ruelle qui devait vous sauver reste une ruelle.

Et si une **majeure** tombe parmi les trois, elle dit ici que la réponse que vous cherchez pèsera plus que vous ne croyez.

◆ Une carte pour une présence

Deux moments appellent la même carte unique, chacun à sa façon. Le premier, c'est **découvrir des gens**. Le monde est peuplé, et vous n'avez pas à décider seul qui l'habite : en ville, une présence va de soi – tirez **une carte** et lisez qui est là, à qui vous avez affaire. Hors des villes, sur une route déserte, la rencontre n'est plus acquise ; demandez d'abord à la **pièce** si quelqu'un croise votre chemin, puis, s'il vient, tirez la carte qui le dessine. Dans tous les cas, une carte pour lui donner un tempérament vaut mieux qu'un visage inventé de toutes pièces – le hasard trouve des gens que vous n'auriez pas imaginés.

Le second, c'est **revoir** quelqu'un. Là, inutile de redécouvrir qui il est : ce qui a changé, c'est l'instant. Tirez **une carte** pour son état du jour – ce qui l'occupe, un souci qu'il traverse, une pensée qu'il rumine. La personne est la même ; la carte dit seulement dans quelle disposition vous la trouvez, et par où entrer.

◆ Les acteurs — une présence qui veut

Un acteur existe *en dehors* des scènes. Notez-le d'un trait : un **nom** ; sa **poussée** – ce qu'il veut, ce qui le fait bouger ; deux ou trois **mots-clés** – une manière d'agir, pas un portrait ; un **lien** – ce que vous êtes l'un pour l'autre, maintenant (*voir plus bas*) ; une **question ouverte** – ce que vous ignorez encore de lui.

La poussée, c'est le cœur. Ce n'est pas un blason, c'est un **désir** : lisez-le comme une envie. Loudia ne « fait » pas autorité, elle *veut reprendre, tenir, ne rien lâcher*. Ce désir colore chaque scène où elle paraît – et surtout, il la fait **agir seule** à la scène-monde, vers son but, sans vous attendre. C'est là que le monde écrit l'aventure à votre place.

Loudia – stratège, autorité, calcul – m'a envoyée en mission puis perdue de vue – alliée, ou manipulatrice ? · poussée : reprendre, ne rien lâcher.

Un acteur qu'on ne joue jamais n'existe pas : mieux vaut **trois acteurs vivants que dix oubliés**. Ancrez avec parcimonie, et laissez leurs désirs se composter entre eux. Et celui qu'on cesse de revisiter s'efface de lui-même – un départ, une mort, un silence : n'y revenez que si le cœur vous en dit.

◆ Le portrait d'un acteur

Un acteur qui compte finit par déborder d'une ligne. Faites-lui un portrait.

Le relevé garde la vue d'ensemble : qui existe, en une ligne. Le portrait garde la vie : ce qu'il veut, ce que vous ignorez de lui, ce qui s'est passé entre vous. Il ne s'écrit pas d'un coup, et il ne se corrige pas : le jour où l'homme a changé, vous en écrivez un autre, plus loin, sans toucher au premier. Le dernier portrait vaut pour ce qu'il dit ; ce qu'il ne redit pas reste vrai depuis le précédent. Relisez-les à la suite, et vous avez la trajectoire de quelqu'un.

Faites-en un pour qui pèse – pas un de plus.

◆ Le lien — ce que vous êtes l'un pour l'autre

Dans ce portrait, sous la poussée, une ligne à part : le **lien**. Une phrase, à chaque fois que quelque chose l'a bougé, avec son ancre — *depuis quoi*.

Et une règle, une seule : **on n'efface jamais**. Le lien nouveau s'écrit sous l'ancien. Raturez l'ancien, et vous n'avez plus qu'un état ; empilez-les, et vous avez une histoire. Tout le reste bouge — un désir s'éteint, ce que le destin a rompu se refait autre ; un lien reste, et se relit.

→ *Ces gens-là laissent derrière eux des choses commencées et des questions sans réponse : partie 8.*

◇ **Quand écrire un lien.** Jamais par calendrier. Ne faites pas le tour de vos acteurs à chaque fin de chapitre pour vérifier où en sont vos relations — ce serait un inventaire, et un inventaire n'est pas du jeu. Le lien s'écrit quand quelque chose l'a bougé : une épreuve traversée ensemble, une scène-monde qui le retourne, une vérité qui éclate, un silence qui dure trop. Ces moments existent déjà ; vous n'ajoutez aucun rendez-vous, vous attrapez seulement ce qui est arrivé. Et si rien n'a bougé depuis six chapitres, c'est une information : ce lien-là s'est peut-être éteint.

◇ **Le lien se tire, il ne se décide pas.** Ce qu'un acteur est *pour vous*, vous le savez déjà — l'écrire ne vous apprend rien. Ce que vous êtes *pour lui*, vous l'ignorez : c'est une question ouverte, donc une mineure, lue librement. Entre deux chapitres, vous pouvez même l'interroger à plusieurs cartes, par la main de l'auteur. Souvenez-vous de la règle qui départage : *tirez ce que vous auriez peur de décider seul*. Un lien qu'on décide est une flatterie qu'on s'adresse ; un lien qu'on tire est une nouvelle qu'on reçoit. Écrivez-le toujours du point de vue de votre personnage — donc toujours avec un «**semble**». *Elle semble m'en vouloir. Il semble m'avoir pardonné*. Ce n'est pas une prudence de style : c'est la vérité de sa position, il ne voit que ce qu'on lui montre. Et si vous savez, vous, que Parilia ne vous déteste pas mais vous *craint*, ce savoir-là n'a pas sa place dans le lien : c'est une note méta (partie 8). L'écart entre les deux — ce que votre personnage croit, ce que vous savez — travaille tout seul jusqu'à ce qu'il éclate.



8 • Ce qui pend — le monde travaille en dessous

Une partie ne tient pas par ce qui s'est passé : elle tient par ce qui n'est pas fini. Les gens que vous avez levés veulent des choses. Des questions que vous avez posées n'ont pas de réponse. Et sur certaines d'entre elles, quelqu'un d'autre avance pendant que vous regardez ailleurs.

Voici ce qui reste ouvert entre deux scènes — comment on le laisse mûrir, comment on le fait bouger le jour où l'on ne supporte plus de ne pas savoir, et où on l'écrit pour qu'il survive à la page.

◆ Les attentes et les enjeux

Une partie solo n'avance pas toute seule : il lui faut quelque chose à suivre. Ce quelque chose, c'est le **fil** — la tension qui court d'une scène à l'autre, ce qui reste ouvert quand une scène se referme et appelle la suivante. Ce n'est pas un mécanisme ; c'est ce qui donne à un chapitre une direction, au lieu d'une suite de tirages sans mémoire.

Il est fait de tout ce qui pend : les désirs des acteurs du relevé, une menace qui monte, et surtout les **attentes** et les **enjeux**.

Toutes les questions n'appellent pas de réponse. Notez-les telles quelles : ce sont des trous actifs, et le monde travaille — plus ou moins — en dessous. Reste à savoir s'il travaille vraiment, et une seule question le dit : **est-ce que quelqu'un d'autre cherche la réponse ?**

Si non, c'est une **attente**. Elle vous appartient, elle mûrit à son rythme, elle a le droit de ne jamais se refermer — *pourquoi, et qu'est-ce que je fais ?*

Si oui — un homme à qui vous avez promis, une dette, un rapport que vous avez signé —, c'est un **enjeu**. D'autres avancent dessus pendant que vous regardez ailleurs, et il ne s'oublie pas.

Et quand vous savez une chose que votre personnage ignore, mettez-la à part en **note méta** (« *Je suis suivie — elle ne le sait pas encore* ») : c'est souvent elle qui tend le récit.

Une attente comme un enjeu, c'est aussi ce qu'un **tirage tourné dedans** vient gratter (partie 2). Le jour où vous voudrez la faire bouger, vous lui ouvrez une **piste** — une scène déclarée pour ça

(plus bas). Deux façons de la jouer : votre personnage la **cherche**, ou le monde la **pousse** dans son dos, en **scène-monde** (partie 9). L'une éclaire, l'autre creuse ; souvent, on alterne.

LAISSER UNE QUESTION OUVERTE, JOUÉ

Regiord, sur le pont d'une grande astronef, début de soirée. Astore est mort il y a des mois. Je croyais ce cercle-là refermé.

Le ciel vire à l'orange, le pont est calme. Je ne décide rien — je demande. *Se passe-t-il quelque chose, au loin ?* — pièce : **Face, oui.**

Sur bâbord, tout au fond, un éclat accroche le dernier soleil. Quelque chose, oui.

Une nef ? — pièce : **Face, oui.** Je sors la longue-vue.

Je règle la molette. Une petite coque, seule, qui file tranquille vers l'horizon.

Et là, sans rien demander à la pièce, l'idée me tombe dessus — trop forte pour que je la refuse : cette silhouette, je la connais. La ligne de la coque, la balafre sur l'aileron. **C'est la nef d'Astore.** En tout point. Aucun lancer ne me l'a dit ; c'est venu seul, et c'est ce qui rend l'instant brûlant — alors c'est vrai, et je le garde. Le fun est le moteur : une idée pareille, on la saisit, on ne la met pas aux voix.

Elle va vers le même endroit que toujours. Comme s'il n'en était jamais descendu.

Mon pouce trouve quand même la pièce. *Est-il à la barre — vivant, revenu ?* — un lancer, et je saurais : Face il est là ; Pile sa nef sans lui, vendue, volée, dérivant seule.

Et je ne lance pas.

Celle-là ne veut pas de réponse — elle vaut plus ouverte que close. Si je tranche, j'ai un fait, et le fait tue le trouble. Si je laisse, j'ai un **trou actif** : quelque chose que le monde continuera de creuser sous la surface, à mon insu. Un homme pareil, mort, et dont la nef file encore vers sa destination... non. Je ne veux pas savoir. Pas maintenant. Peut-être jamais. Je referme la longue-vue et je note au carnet, sans y répondre :

Attente : la nef d'Astore, revue au loin, après sa mort. Sa route n'était donc pas finie ?

Le monde travaille en dessous. Il me le dira quand il voudra — ou jamais. C'est très bien comme ça.

◆ Ce qui reste ouvert

Une scène se ferme mal quand elle se ferme sur rien. Avant de tourner la page, demandez : *qu'est-ce qui reste ouvert* ? Il en sort trois sortes de choses, et vous n'en gardez pas autant de chacune.

La question de pont – une seule, et elle ne va pas au relevé. *Où vais-je me réveiller* ? Elle ne pend pas : la scène suivante y répond, et c'est même elle qui la cadre. C'est la question que vous poserez à votre prochaine ouverture. Ne l'écrivez pas – elle ne survivra pas à demain, et c'est ce qu'on lui demande.

Les attentes et les enjeux – ce qui pend vraiment. *Qui est la Ravaudeuse ? Qu'est-ce que cette histoire de destin sur les trois convoyeuses* ? Elles vont au relevé, et elles gagnent à mûrir.

Et tout le reste, que vous laissez mourir. C'est la partie importante. Une scène soulève dix choses ; si vous les notez toutes, votre relevé devient une liste de courses et plus rien n'y pèse. Choisissez ce que vous emportez : ce que vous ne notez pas n'a pas existé. Une question qu'on n'a pas envie d'écrire n'en était pas une.

Ce n'est pas un tour de table. Déposer une question neuve en fermant une scène, ce n'est pas faire l'inventaire de celles qui dorment déjà pour choisir laquelle avancer. Vous ne relisez rien : vous regardez ce que la scène vient de laisser derrière elle.

◆ Ouvrir une piste

Une **attente** ne réclame rien. Elle peut vivre dix chapitres au relevé, et ne jamais se refermer – c'est même son état naturel. *Le monde travaille en dessous*, et ce n'est pas qu'une image : chaque chapitre joué sans y toucher dépose autour d'elle de la matière – un nom, une coïncidence, un visage – qui n'était pas venue pour elle, mais qui la concerne désormais. Une question jeune n'a rien à quoi s'accrocher ; une question mûrie a, sous elle, tout un terrain déjà semé. Voilà pourquoi elle gagne à attendre : le jour où vous ouvrirez sa piste, votre tirage tombera dans un champ plein,

et la réponse s'assemblera presque seule. Un **enjeu**, lui, ne mûrit pas tout seul : ce n'est plus le hasard des chapitres qui dépose de la matière autour de lui – c'est quelqu'un qui avance.

Mais il vient un jour où vous ne supportez plus de ne pas savoir. Alors, avant de cadrer votre prochaine scène, **déclarez-la** : celle-ci cherchera la réponse. C'est tout ce qu'« ouvrir une piste » veut dire : pas un tirage à part, pas une règle neuve – vous ouvrez, cadrez et lisez comme toujours ; seule l'**intention** change. Votre personnage cherche, et c'est en jouant qu'il trouve. Et il n'a pas à chercher lui-même : la même piste se joue **en scène-monde** (partie 9).

Une scène suffit parfois. Sinon, déclarez-en une autre dans le même but – autant qu'il en faut. Mais **vous finissez par trancher** : quand une scène touche la réponse – ou ne vous laisse qu'un dernier silence, un visage qui sait et ne dira pas –, écrivez-la en une ligne ; la question ne passera pas au relevé suivant. Résoudre n'est pas finir : une réponse en découvre souvent d'autres ; notez derrière elle la question neuve, s'il en naît une.

UNE PISTE, JOUÉE

Une question dort au relevé de Nera depuis la porte Nord : qui a remis le colis à Parilia — et savait-il ce qu'il portait ? Ce soir, je ne la laisse plus dormir : je m'en fais une scène.

Je ne lis pas une carte à la place de Nera – je l'envoie fouiller. J'ouvre par un tirage et je garde le **Trois de deniers**. La Terre, plusieurs mains, un ouvrage commandé – des écritures, des registres, un objet passé de l'un à l'autre. Ce n'est pas la réponse : c'est le **terrain** de la recherche. Nera ne fonce pas vers une révélation ; elle va chercher là où les choses se consignent. Un nombre, pas une figure – la fouille peut tomber sur *quelque chose*, pas seulement sur quelqu'un.

Le bureau de fret du port haut sent la cire et le vieux papier. Je pose devant le commis le seul nom que j'aie. « La cargaison qu'on m'a fait porter au Sud, le mois dernier. Je veux savoir d'où elle part. » Il soupire, tire un registre, suit les lignes du doigt. « Commande passée, colis remis, transporteur affecté. » Trois écritures, trois mains – comme la carte l'annonçait.

Et là, ça arrive.

Je lis par-dessus son épaule. Le colis n'a pas commencé chez Parilia : elle n'est qu'une ligne du milieu. Au-dessus d'elle, une autre main a commandé le transport et payé d'avance – et dans la marge, une consigne que je déchiffre à l'envers : « porteur à ne pas informer du contenu. »

Je referme le registre sans un mot. Le commis n'a pas vu ce qu'il vient de me montrer. Moi, si.

Cette fois, c'est **Nera** qui sait – pas seulement moi. Elle a lu la ligne, elle repart changée. La question se referme ; j'écris la réponse ; au prochain relevé, la question n'y sera plus :

Réponse : le colis vient d'un commanditaire au-dessus de Parilia – payé d'avance, avec ordre de tenir le porteur dans l'ignorance. Je suis le dernier maillon, choisie pour ne rien savoir.

Une figure m'aurait donné un visage plutôt qu'une ligne écrite – quelqu'un à faire parler, sans doute une scène de plus. Là, un nombre : la fouille rend une chose, et la chose suffit. Une scène a bouclé cette piste ; parfois il en faut deux ou trois – on redéclare, on rejoue, jusqu'à trancher.

Mais arriver n'est pas finir. En refermant l'ancienne question, la réponse en découvre une neuve – *ce nom au-dessus de Parilia, qui est-ce ?* Je ne déplace pas la vieille, elle est close pour de bon ; celle-ci est née de ce que je viens d'apprendre. Je la note à côté de l'autre, rayée :

Enjeu : qui commande à Parilia – et pourquoi tenir le colis à distance de son porteur ?

Une piste qui se referme ne clôt pas une histoire ; elle la fait avancer d'un cran. C'est tout ce qu'on lui demande.

♦

♦ La main de l'auteur — interroger le récit entre deux chapitres

Les mineures répondent aussi à *vous*, pas seulement à votre personnage. Entre deux scènes, quand vous voulez savoir où va une intrigue, ce que trame une faction, ce qui attend au prochain chapitre – posez une **question ouverte de joueur** et tirez. Ce n'est plus votre héros qui perçoit : c'est vous qui sondez votre propre récit,

comme un meneur qui consulte l'oracle avant de préparer la suite.

Ici, hors de la fiction jouée, vous pouvez tirer **plusieurs cartes** et lire leur **progression** – l'ordre des éléments (le Feu qui cède à l'Eau, la Terre qui monte vers l'Air), la montée ou la chute des nombres, un symbole qui revient. Ces lectures plus riches, qui pèseraient trop dans une scène, trouvent leur place ici : vous ne jouez pas, vous **construisez**. Notez ce qui en sort au relevé, comme un fil que vous saurez vrai avant votre personnage.

♦ Ce qui pousse, sans but déclaré

Sans but déclaré, une partie ne s'arrête pas : les attentes et les enjeux tirent, les gens du relevé veulent des choses qui vous concernent, une scène-monde fait bouger le monde dans votre dos. Ce que vous voulez n'est pas ce qui fait avancer le jeu – c'est ce qui fait que l'avancée vous **ressemble**.

♦ Tenir son carnet

Tout s'écrit au même endroit : les scènes, et ce qui doit leur survivre. Il n'y a pas de page réservée, rien à préparer avant de commencer – un carnet vierge suffit. Deux choses seulement s'écrivent autrement que le jeu : le **relevé**, et les **portraits**.

Marquez leur page – un coin colorié, une étiquette, à votre goût. Une seule règle : **une page marquée ne contient que ça**. Ouvrez-en une neuve pour écrire, une autre pour revenir au jeu ; le papier perdu vous coûtera moins que la page qu'on ne retrouve pas.

♦ Le relevé — ce qui pend

Le relevé dit ce qui, à cette heure, attend encore quelque chose de vous : les **acteurs** vivants, une ligne chacun – qu'ils existent, ce qu'ils veulent, ce que vous ignorez d'eux ; les **attentes** et les **enjeux**, les seconds marqués comme tels ; les **désirs en cours**, avec la trace du chemin (porte fermée, voie de traverse, condition grillée) et jamais un compte de scènes.

Il n'y en a qu'un à la fois, et il **remplace le précédent**. Le jour où le vôtre ne se lit plus – trop

de ratures, trop de choses mortes –, réécrivez-le à neuf, plus loin dans le carnet. Recopiez ce qui vit encore. Le reste, vous ne le rayez pas : vous ne le recopiez pas, et c'est fini. Une question qui ne vous intrigue plus s'éteint là, sans cérémonie ; un acteur qu'on ne joue plus s'efface de lui-même. Ce n'est pas un échec, c'est une information.

Ne le réécrivez **jamais par calendrier** : il se réécrit quand le papier l'exige, pas quand l'horloge le dit.

◆ Un portrait, en cours

Parilia. Poussée : *savoir avant les autres, tenir par le secret*. Mots-clés : patiente, jamais frontale, coche des lignes sur des listes que personne ne voit. Question ouverte : *pourquoi moi ?*

Liens. *Au départ* – elle semble n'attendre de moi qu'un colis livré. · *Depuis la porte Nord* – elle semble m'avoir choisie pour autre chose que le colis. · *Depuis que Sybia l'a nommée devant la sororité* – elle semble me tenir pour une menace.

Note méta – elle ne me déteste pas : elle a peur de ce que je pourrais savoir. (*Nera l'ignore.*)

→ *Portrait* → *partie 11* · *Le geste* → *partie 2* · *Le deck qui se souvient* → *partie 12*



9 • La scène-monde

Assise sur le divan de ma chambre, je regarde au loin par la baie vitrée. Par-delà le jardin du domaine, la ville s'éveille, noyée dans le blanc de l'hiver. Après tout ce temps, je me demande encore si Nera reviendra un jour.

On toque à ma porte : je fais signe d'entrer. C'est Filisa, la fille de chambre.

« Dame Oliane, une lettre pour vous. »

Je prends le pli. Le papier est mince, grossier, un peu détrem-pé – il ne vient pas de la noblesse, et il a beaucoup voyagé. J'ouvre, je lis les premières lignes...

Nera – c'est elle ! Un cri de joie m'échappe. Elle est vivante ; elle dit seulement qu'elle prend son temps, pour rentrer sans danger. Et c'est à moi qu'elle écrit, parce qu'elle me sait sûre. Quel soulagement.

Je referme la lettre, et déjà je songe à la suite. Ses ennemis, ici, sont nombreux : il va me falloir préparer le terrain.

La **scène-monde** est le moment où vous posez votre plume de héros et où vous regardez vivre le reste – non pour meubler, mais pour **faire avancer une question restée en suspens**, loin des yeux de votre personnage.

◆ La scène-monde — le monde avance à votre insu

Une scène-monde est une scène comme les autres : vous l'ouvrez pareil, vous la jouez pareil, vous la refermez pareil. Une seule chose la distingue, et vous la **déclarez avant de commencer : votre personnage n'y est pas**. Le monde bouge derrière son dos, et vous regardez.

Elle sert le plus souvent un **enjeu** – celui-là gagne un visage, un mobile, un cran d'avance pendant que votre héros dort. Mais rien ne vous y oblige : le monde a le droit de bouger pour lui-même.

Trois règles, et rien d'autre.

Pas avant trois scènes jouées de son côté. Le monde ne se met à parler que quand on lui a laissé le temps de prendre du retard.

Jamais deux de suite. C'est une respiration, pas une virgule – et deux d'affilée, ce n'est plus votre personnage qui traverse une histoire, c'est vous qui la racontez à sa place.

Le destin n'y entre pas. Une majeure prise à l'ouverture d'une scène-monde colore le monde et le fait basculer d'autant plus fort, mais elle n'ouvre ni épreuve ni coup : on n'engage pas quelqu'un qui n'est pas là.

Jouez-la **grand**, et notez au relevé ce que vous venez d'apprendre. Vous, vous savez ; lui non. Cet écart-là travaille seul, jusqu'au jour où il éclate.

- ◆ **Le monde ne vous attend pas**. Ce que vous jouez là ne tourne pas autour de votre personnage. Laissez le monde être plus grand que votre héros – une fenêtre ouverte sur une maison où vous n'habitez pas.

- ◆ **Ce qui se joue, ce qui se raconte**. Une scène-monde n'a **ni action ni épreuve** : ce sont des gestes du personnage principal, ils portent son engagement et son risque, et il n'est pas là. Le monde, lui, se déroule. Rien ne vous empêche de **raconter** de l'action – une bataille, un incendie, une fuite : c'est le **jet** qui est réservé, pas le mouvement.

UNE SCÈNE-MONDE, JOUÉE

Une question dort au relevé de Nera depuis la poursuite : l'homme masqué qui l'a fait passer pour une voleuse – qui le paie, et pourquoi elle ? Je veux la faire avancer, mais sans Nera : elle, elle croit l'affaire close.

J'ouvre la scène. Parmi les trois cartes, **La Papesse** – le secret, ce qui se sait et ne se dit pas. Je la garde, et je la lis pour colorer l'aparté : une scène de choses tues. Je quitte Nera, endormie à son auberge, et je regarde ailleurs.

Dans une arrière-salle sans fenêtre, l'homme au masque rend des comptes. En face, une femme voilée l'écoute sans un mot, puis pose une pièce d'argent sur la table – une seule. « La fille croit qu'on l'a lâchée. Parfait. Qu'elle le croie encore un an. » L'homme empoche, s'incline. « Et si elle remonte jusqu'à vous ? » La femme se lève. « Personne ne remonte jusqu'à moi. »

Voilà la question qui avance : le masque n'agit pas pour lui, on le paie ; et derrière lui, une commanditaire qui veut Nera salie mais **vivante**, pour une raison qu'elle seule connaît. Rien de tout cela, Nera ne le sait. Moi si. Je note au relevé, sous la vieille question, ce cran de plus :

La femme voilée – commanditaire de l'homme masqué – veut Nera déshonorée, pas morte · pourquoi la garder en vie ? – Nera l'ignore encore.

C'est tout. Le monde a parlé une minute, dans le dos de mon héroïne, et le piège s'est un peu refermé – sans qu'elle l'entende.



◆ Jouez votre première scène-monde

Prenez un **enjeu** de votre relevé – un que vous aimeriez voir bouger sans que votre personnage y soit pour rien. **Tirez une carte** : jouez un bref aparté du monde – un acteur qui agit,

une force qui se met en marche –, de sorte que la question gagne un cran. Puis notez ce que vous savez désormais, et que lui ignore encore.

La scène-monde a un usage particulier, au tout début d'une partie : c'est la partie 10.

avancer, à son insu, ce qui lui explosait au visage à la fin.

◆ Une campagne — les fils de Regiord

Quatre chapitres enchaînés. Pas du détail joué : les fils qui courent d'un climax à l'autre, tendus par les scènes-mondes.

- **Chapitre I – L'esprit contre l'ordre.** Regiord défie Narioka, le grand arcaniste de l'école. Épreuve **perdue** – et c'en est fini de sa place à l'école ; il claque la porte. *Scène-monde : Parno, un arcaniste navigateur, paraît au loin, occupé à tout autre chose – noté au relevé. Le premier fil est lancé, et Regiord ne sait pas encore qu'il compte.*
- **Chapitre II – La nef itinérante.** Parno sillonne les cieux ; Regiord le suit de port en port et boit ses savoirs interdits. *Scène-monde : Parno agit fort, loin de Regiord – il rassemble des disciples le long de ses routes. Le fil mûrit dans l'ombre.*
- **Chapitre III – Astore le vétéran.** Escale à l'astroport ; Parno est déjà reparti sans l'attendre. Au comptoir, Regiord finit par *voir* Astore, le tenancier, et l'ancre. *Scène-monde : le monde ne l'attend pas – au loin, Parno bascule, il prépare un coup d'État (Regiord l'ignore encore). Un second fil est né : à la flamme de Parno répond la paix d'Astore.*
- **Chapitre IV – Astore contre Parno.** Regiord comprend enfin ce que Parno veut : embraser le monde. On lui demande de choisir – et il choisit la flamme. Mais Astore se dresse et les arrête. Épreuve **perdue** – son rêve de tout embraser prend fin : une paix imposée à celui qui voulait tout rompre.

Deux fils – Parno la flamme, Astore la paix –, nés chacun d'une scène-monde et tendus jusqu'au climax du chapitre IV, où le monde a forcé Regiord à choisir. C'est le suspense qui vit entre les chapitres, pas dans un seul : chaque scène-monde avait fait



10 • Le souffle — faire naître un enjeu

[ÉPIGRAPHE À ÉCRIRE — une voix qui regarde au loin, qui ne sait pas encore. Matière d’auteur.]

Il faut au moins un enjeu. Une partie qui n’en porte aucun tourne à vide : rien ne travaille en dessous, rien ne revient vous chercher.

Parfois il n’y a rien à faire – un enjeu naît tout seul, d’une promesse tenue de travers ou d’un nom qu’on a donné. Mais il arrive que le relevé ne porte plus que des attentes. Alors on lève un souffle.

Piochez jusqu’à une majeure. Jouez une **scène-monde** – votre personnage n’y est pas. Quelqu’un se met en marche, quelque part, pour une raison qui ne vous regarde pas encore. Ce qui reste après elle est un enjeu, et il vivra comme les autres (*cf. partie 8*).

Plus tard, c’est l’inverse : un enjeu qu’on a laissé dormir. On ne le lève pas une seconde fois – il existe déjà –, on le **relance**, et pour ça rien de neuf (*plus bas*).

◆ La graine — chercher ce qui vient

Avant votre première scène, donnez-lui un visage.

Cherchez une majeure : piochez carte après carte jusqu’à ce qu’une paraisse. Les mineures traversées ne comptent pas – vous ne renoncez à rien, vous cherchez ; le paquet se rebat de toute façon à la scène suivante.

Une majeure, et pas autre chose, parce qu’elle **nomme** au lieu de répondre (partie 4). Elle porte un vouloir, elle a du poids – et ce qui a du poids met du temps à arriver. Une mineure dirait le quotidien, qui passe. Un enjeu ne passe pas.

Ce que « fort » veut dire se lit à la hauteur où vous jouez : un empire qui bascule dans une partie épique, une maison du village qui se vend dans une partie douce. La carte donne l’ampleur relative, pas l’échelle absolue.

◆ Quatre directions

Regardez la carte. Ce qu’elle nomme, dans votre monde, vient souvent tout seul. Si vous bloquez, demandez d’où cela arrive et de quoi c’est fait.

Quatre directions – pas quatre cases. Le monde en a d’autres, et vous les trouverez avant d’avoir fini le livre.

- **Des siens, quelqu’un.** Une personne de son monde proche change de camp, s’en va, ou se met à vouloir autre chose.
- **Des siens, quelque chose.** Une règle, une maison, une place – ce qui le tenait se met à bouger.
- **Du dehors, quelqu’un.** Quelqu’un qu’il ne connaît pas encore s’est mis en route, et il est sur son chemin.
- **Du dehors, quelque chose.** Une force, un pouvoir, un passage qui se ferme.

◆ Par quel bord cela le touche

Un enjeu qui ne l’atteindrait jamais serait du décor. Une fois la carte lue, dites par où cela viendra – pas quand, pas comment : par où.

Par son **désir**, ce qui le met en marche. Par son **lieu**, ce sur quoi il compte pour vivre. Par **quelqu’un qu’il tient**, et qui sera touché avant lui.

Vous n’avez, à cet instant, qu’un nom, une phrase et un désir. C’est assez : on ne cherche pas une menace pour le monde, on cherche ce à quoi ce désir-là est exposé.

Les quatre rapports de la partie 6 valent ici aussi, à ceci près qu’ils ne se lisent plus entre la carte et **vous**, mais entre la carte et **lui** : vous n’êtes pas dans la scène, vous regardez ce qui se met en rapport avec quelqu’un qui ne le sait pas encore.

◆ La levée

Sur cette majeure, ouvrez une **scène-monde**. Elle pose une problématique latente, quelque chose qui, d’une manière ou d’une autre, viendra jusqu’à lui.

La levée lance la partie, elle ne la fait pas respirer : c’est la seule scène-monde qui échappe à

la règle des trois scènes. Le destin n’y entre pas davantage qu’ailleurs (*partie 9*).

Montrez, n’expliquez pas. Un rocher anodin contre un lampadaire, quelqu’un qui s’approche à l’heure où personne ne passe, une main qui touche la pierre, et une valise qui se dévoile. Qui elle est, comment elle savait, ce que ça coûtera : rien de tout cela ne se dit ici. Une levée qui expliquerait serait déjà dénouée – c’est le non-su qu’elle installe qui la fait tenir pendant des scènes.

◆ La phrase qui reste

La scène n’est pas finie tant qu’elle n’est pas écrite. Une ligne au **relevé** : ce qui est désormais en route. C’est la seule chose qui survivra à la page – sans elle, vous avez écrit un beau moment qui ne reviendra jamais.

Elle prend la forme que la scène appelle. Un **savoir** que vous avez et lui non : *un décret va clouer au sol les convoyeuses libres – elle l’ignore encore*. Un **fait** que personne ne comprend : *une inconnue a trouvé le planeciel de Sania dans une ruelle du Sud, et elle le cherchait*. Ou une **question** que vous vous posez à vous-même : *pourquoi cette succession ne se règle-t-elle pas ?*

Cette troisième forme est la plus vive, et la plus inconfortable : elle vous engage à ne pas savoir non plus. L’enjeu travaille alors sur vous autant que sur lui.

Cette phrase-là est l’enjeu. Tant qu’elle est au relevé, il court.

◆ Relancer, en fermant une séance

Un enjeu ne se pénalise pas de dormir. Mais en fermant une séance, regardez vos enjeux et trouvez celui qui a le moins bougé : écrivez son nom en bas de page, et **la prochaine séance ouvrira sur lui** – vous n’aurez rien à choisir en vous rasseyant.

Et s’il s’agit du même qu’à la séance d’avant, il n’attend plus : **faites-le bouger**. Rien de neuf pour cela – un enjeu se relance comme tout ce qui pend : **ouvrez-lui une piste** – votre personnage part chercher – ou **poussez-le en scène-**

monde – le monde avance dans son dos (*partie 8*). À la réouverture, jamais le soir même.

◆ Un enjeu, levé

Je commence une partie avec Nera. Le relevé ne porte encore aucun enjeu ; j’en lève un.

Je pioche. Trois de coupe, Valet de deniers, Cinq de bâton... – puis **La Tour**. Une majeure : je m’arrête là. Je joue une scène-monde, loin de Nera, pour ce que La Tour me donne : un effondrement qui vient.

Dans une salle du haut-conseil de Nandénois, on scelle un décret : les convoyeuses sans guilde perdront leurs droits d’amarrage à la première neige. Personne, dans la salle, ne connaît le nom de Nera. Le décret, lui, la trouvera.

Ce qui reste tient en une ligne au relevé : *un décret va clouer au sol les convoyeuses libres – Nera l’ignore encore*. C’est un enjeu, désormais : d’autres avancent dessus pendant qu’elle vaque ailleurs. Il vivra comme les autres – et on le relancera, le jour où il cessera de bouger.

◆ Levez un enjeu

Cherchez votre majeure. Dites de quelle direction elle vient et par quel bord elle le touchera. Jouez la scène-monde, loin de lui, sans rien expliquer de ce que vous montrez. Puis écrivez la ligne qui reste – un savoir, un fait, ou une question. Vous tenez votre premier enjeu.



11 • Qui vous êtes

Je regarde Alta en ricanant. « Vous n'êtes la professeure de personne. Une impositrice. Vous pactisez avec les royaumes pour préserver votre petit confort. Je renverserai votre petite assemblée – votre petit monde de luxe et d'oisiveté. »

Alta me toise, puis répond :

« J'attendais cette tirade, celle à laquelle tu nous as habitués, Regiord. Il me semble que tu ne fais plus partie de cette école. Sors de cette salle, et laisse-moi finir mon cours. Je ne te dis pas au revoir. »

La porte s'entrouvre. Je lui lance un dernier regard noir et la franchis. Dehors, je sors ma baguette, j'incante une formule bien à moi – elle prend du premier coup : la porte claque derrière moi dans un fracas de tonnerre.

Un personnage existe par deux choses : ce qu'il est, et ce qu'il fait. Une **personnalité** – qui il est, ce qu'il veut – et une façon d'**agir** sur le monde. Vous jouez déjà, avec un *je* esquissé avant de commencer et affûté par tout ce que vous lui avez fait vivre. Ce chapitre le pose pour de bon : d'où il vient, comment les éléments vivent en lui, ce qu'il veut au fond.

◆ Posez votre personnage — en cinq minutes

- **Un nom, et une phrase.** Qui est-il, en une ligne – un métier, une allure, une réputation. Pas un dossier : une porte d'entrée.
- **Un désir, en une phrase.** Ce qu'il veut ou veut apprendre, là, maintenant – ce qui va le mettre en marche. Rien à noter dans une case, rien à tenir à jour : il suffit que ça *tire*. Il changera, il s'oubliera, un autre prendra sa place – c'est bien ainsi.
- **Une carte – d'où vous venez.** Tirez une **carte** : elle dit votre **passé**, ce qui vous a fait, la blessure ou l'élan d'où naît votre désir. Une seule carte, lue franchement – et vous voilà avec un point de départ.
- **Deux ou trois rapports aux couleurs.** Dites comment chaque élément vit *en vous* – pas ce que vous savez faire, ce que ça vous fait. Votre désir (le Feu) entraîne-t-il, ou dévore-t-il ? L'Eau vous est-elle familière, ou étrangère ? **Un rapport, jamais un sens** : vous ne fixez pas *ce que le Feu veut dire* (ça reste libre), vous réglez *ce que ça fait quand il tombe*. **Deux ou trois, jamais quatre** – les éléments laissés blancs, vous les découvrirez en jouant. Rien n'est figé : un rapport se réécrit le jour où la fiction l'a déplacé (un désir, une rupture).

C'est tout. Pas de compétences à répartir, pas de chiffres : votre personnage se dessinera en agissant.

Exemple – **Nera**. *Pilote de planeciel, convoyeuse radiée de sa sororité, accusée de fautes qu'elle nie*. Ce qu'elle veut : **laver son nom**. Carte hors scène : le **Cinq d'épée** – une victoire amère, un conflit gagné en y perdant les siens. Voilà d'où elle vient : elle a eu raison, seule, et ça lui a coûté tout le monde. Ses rap-

ports aux couleurs : *le Feu me lance, et je m'y fie – foncer ne m'a jamais fait peur ; la Terre, elle, m'échappe – m'ancrer, tenir en place, je repars toujours*. Deux suffisent ; le reste viendra.

◆ **Si les rapports ne viennent pas – quelques questions.** Optionnel, et jamais en entier : répondez à celles qui vous accrochent, laissez les autres dormir. Honnêtes, jamais morales.

Feu – quand quelque chose monte en vous, est-ce que ça sort, ou est-ce que ça reste dedans ? Votre désir entraîne-t-il les autres, ou les fait-il reculer ?

Eau – savez-vous aimer à voix normale ? À qui vous fiez-vous sans raison ?

Air – quand vous comprenez quelque chose, est-ce que vous le dites ? Tranchez-vous pour y voir clair, ou pour en finir ?

Terre – qu'est-ce que vous ne lâcherez pas, même si ça vous écrase ? De quoi avez-vous besoin pour vous sentir en sécurité – et l'avez-vous ?

Votre personnage est posé pour de bon. Vous savez déjà jouer – questionner, agir, traverser une épreuve, faire vivre le monde autour ; ce que vous venez d'ajouter, ce sont les couleurs et le passé qui feront de chaque scène un peu plus la vôtre. Reste, si le cœur vous en dit, à l'inscrire dans le temps long : les **Voies** (partie 12) le font vieillir avec le monde, et l'**aide de jeu** (partie 13) vous garde de vous perdre en jouant seul.

Vous décidez beaucoup, à chaque scène – on y revient en détail en partie 13 (« Tirer ou décider ? »).

◆ Ce que je décide, ce que je tire — une entrée

Pas une règle, un geste : voir, sur une seule entrée de scène, où la main choisit et où elle laisse le hasard.

Nera pousse la porte d'une taverne de bas-quartier. Ce qui fait une taverne, je ne le tire pas : des tables, une cheminée qui fume, un tenancier qui essuie ses verres, trois habitués qui ne

lèvent pas les yeux. Je le **pose** – c’est le décor, il m’appartient.

La salle est basse, enfumée; on me jauge une seconde, puis plus rien.

Ce que je ne sais pas, en revanche – *qui, ici, en sait long sur ceux qui m’ont salie ?* –, je **tire une carte** : le **Neuf d’épée**. L’angoisse, l’insomnie, quelqu’un que la peur ronge.

Dans un angle, un homme ne dort pas debout mais tout comme : les mains qui tremblent, le regard qui saute à chaque porte qui s’ouvre. Lui, il sait quelque chose, et ça le tue.

Je n’ai pas triché. La carte ne m’a pas donné cet homme : elle m’a donné *un état* – la peur –, et l’homme, c’est moi qui l’ai vu. Le décor, je l’ai décidé; la prise, je l’ai laissée au hasard. Toute la scène tient dans ce partage – ce que je pose, ce que je demande.

◆ Le portrait de votre personnage

Le jour où vous voulez le poser vraiment, écrivez son portrait : son **nom** et une phrase de qui il est, ce qu’il **veut** ou veut apprendre, la façon dont deux ou trois **couleurs** vivent en lui, et sa **Voie** s’il en gravit une – la suite en cours, son visage, son palier du moment (*partie 12; optionnel*).

Rien d’autre. Pas de compétences, pas de score, **aucun décompte** : le portrait ne tient que ce qui dit qui il est. Une défaite sous le destin ne s’y inscrit pas – elle change le monde, pas une case (*partie 6*).

Et il ne se corrige pas, comme tout portrait (*partie 7*) : le jour où le Feu ne vous lance plus comme avant, vous n’allez pas raturer la ligne d’il y a six chapitres – vous écrivez un portrait neuf, plus loin. C’est ainsi qu’on voit quelqu’un dériver – non par une case modifiée, mais par deux portraits qu’on relit à la suite.

◆ Ce qu’il veut — jouer un désir

Votre personnage veut quelque chose. Un lieu à atteindre, une vérité à arracher, une maîtrise, une vengeance, un être à retrouver – ou trois fois rien, un air de musique qu’on cherche à re-

trouver. Rien ici n’est une mécanique : aucun compte à tenir, aucune case à cocher, aucun geste réservé. Ce qu’il veut ne se joue pas – ça **oriente** ce que vous jouez, et c’est déjà énorme : c’est ce qui vous fait poser une mise plutôt qu’une autre, et vous sortir de la page blanche un soir où rien ne vient.

Si vous ne savez pas ce qu’il veut, tirez une carte hors scène : elle vous dira son désir, ou la forme qu’il prend. Ce tirage n’est qu’une aide – un désir n’appartient à aucune carte, et n’attend aucune carte pour avancer.

Écrire un désir, c’est le rendre **perdable**. Gardé en tête, il traverse les scènes sans jamais rien risquer : on le remet à demain, on l’arrondit, on se raconte qu’on y travaille. Noté au carnet – à côté de vos attentes et de vos enjeux, non comme un décompte à cocher mais comme une **trace** –, il devient une chose que le monde peut vous fermer. On veut longtemps; le chemin se **sent**, il ne se taille pas. Et rien n’oblige un désir à rester seul : le jour où vous découvrez qu’un même savoir sert deux quêtes – apprendre les arcanes du somagma, trouver l’archimage Atalkt qui les détient –, les deux chemins n’en font plus qu’un, souvent noués par une carte tirée hors scène sans que vous l’ayez décidé.



12 • Les Voies — vieillir avec le monde

Je longe le corridor de Six-Arcanes, la haute nef volante des arcanistes. Au loin, la plateforme extérieure; déjà une bourrasque gelée me gifle le visage – il va falloir traverser un nuage de givre.

Je sais que Varaze m'attend, tout au bout.

*Il vient me disputer la place d'Arcanomagus. Son désir brûle, je le sens d'ici : il s'élancera comme un **Cavalier** fougueux, tout en éclat et en hâte. Mais la maîtrise, elle, est de mon côté. Ma puissance coule du dedans, et rien ne déborde dans mes gestes.*

*Le calme de la **Reine**.*

Ceci n'ajoute aucune règle : c'est un jeu *dans* le jeu, posé à côté, pour qui veut donner à sa campagne une colonne vertébrale lente. Vous jouez normalement – mêmes tirages, mêmes scènes – et par-dessus, vous suivez une **suite** qui s'ouvre au fil du hasard et se grave dans votre fiction. Qui n'en veut pas l'ignore : rien n'en dépend. Qui la veut y trouve de quoi faire durer une partie très longtemps.

◆ **Le contrat du temps long.** Une suite est une **horloge de campagne**. Elle avance par à-coups, au gré des tirages, et elle est *faite* pour être lente – une couleur peut demander des dizaines de chapitres, la suite des majeures peut-être une vie de personnage. Elle peut ne jamais s'achever, et ce n'est pas un défaut : c'est le temps long lui-même. Ne cherchez pas à la brusquer – enchaîner des chapitres courts pour piocher plus de cartes, c'est vouloir la récompense sans le chemin. Qui est pressé de finir sa campagne ne veut sans doute pas de campagne.

◆ La suite — la grande croissance

Une **suite** est une lente transformation de votre personnage – extérieure pour les mineures, intérieure pour les majeures. Y avancer n'est jamais anodin : chaque palier marque un changement profond que votre fiction devra incarner. Et mener une suite à son terme est un exploit – l'accomplissement d'un désir long et haut, celui qui court sous toute une campagne.

Deux mots, deux couches. La **suite** est l'*horloge* : la séquence de cartes attendues, ce qui avance par à-coups au gré du hasard. La **Voie**, c'est son **âme** – le visage que vous donnez à cette montée : **par quoi** vous la gravisiez (son *motif*) et **vers quoi** (sa lumière, ou son ombre). La suite compte les paliers ; la Voie leur donne un sens. On ne gravit jamais une suite nue : on gravit une Voie.

Elle s'appuie sur la **numérologie du tarot** : la carte attendue s'ouvre quand vous la choisissez à l'ouverture d'une scène – mais le palier, lui, se gagne plus loin – sur une **mise** (voir *Progresser*).

◆ L'amorce — quand une suite commence

Il existe deux sortes de suites, et vous n'en menez qu'une seule à la fois côté couleurs (*voir plus bas*). La suite majeure, elle, court en parallèle.

- La **suite d'une couleur** (mineure) s'ouvre le jour où son **As** paraît à l'ouverture d'une scène, où vous le **choisissez**, et où vous décidez de la commencer.
- La **suite majeure** s'ouvre quand **Le Mat** (le Fou) paraît à l'ouverture d'une scène et que vous le choisissez – le destin entre.

Ouvrir une suite, c'est **déclarer sa Voie**. À l'ouverture qui l'amorce – l'As d'une couleur, ou Le Mat pour la majeure –, vous dites vers quoi vous la gravisiez : **à l'endroit**, vers la lumière de l'élément, ou **à l'ombre**, vers son poison. Pour une couleur, vous nommez aussi son **motif** – le carburant intérieur qui vous met en marche (*voir plus bas*). La majeure, elle, n'a pas de motif : elle se lit autrement (*voir La suite majeure*). Déclarer la Voie n'est pas franchir un palier : c'est gagner le droit d'entrer sur le chemin.

Notez sur votre portrait la suite en cours, le visage de sa Voie et son palier du moment – *As de Bâton, à l'endroit, Le Mat*, selon le cas.

◆ **L'amorce.** Tant que la carte d'amorce d'une suite n'a pas paru à l'ouverture d'une scène et que vous ne l'avez pas choisie, aucune suite n'est en cours : les cartes tirées avant ne comptent pas, elles vivent seulement leur vie de scène, ou de relevé (une majeure notée, un acteur). On n'entre pas dans le Voyage du Fou quand on veut : on y entre le jour où le Fou frappe à la porte. Ce seuil est déjà une attente – et c'est bien ainsi.

◆ **Vertueuse ou d'ombre – dit au commencement.** Le visage moral de votre Voie se choisit **une seule fois**, au départ, et ne se rejoue pas à chaque carte. Lorsqu'une carte de progression tombe, seule compte son **identité dans la suite** – l'As, puis le Deux, puis le Trois... : c'est la fiction qui porte la morale de votre Voie, jamais le hasard qui la valide carte après carte. La lumière ou l'ombre où vous la gravisiez, c'est vous qui la jouez.

Une seule Voie à la fois. Vous ne gravez qu'une suite. Un As qui paraît pendant qu'une Voie est ouverte n'est qu'une carte : il ne promet rien, il n'attend pas son tour. La place ne se libère qu'au bout — quand la suite est achevée et le Roi posé.

UNE AMORCE, JOUÉE

Sylane, guérisseuse. Trois chapitres de jeu derrière elle, pas un de plus — et l'envie, ce soir, de commencer quelque chose de long.

J'entre par l'**ouverture** — trois cartes. Parmi elles, l'**As de Coupe**.

Je le regarde un moment. L'étincelle de l'Eau, la source qui perce. Je pourrais le lire tout simple — un lien qui naît dans la scène, un patient de plus — et laisser la carte vivre sa vie. Mais un As, c'est aussi une porte. Et j'ai envie de la pousser : je le **choisis**, je renonce aux deux autres cartes.

J'ouvre la **Voie de l'Eau**. Le lien. Reste à dire *comment* je vais la gravir — et là, je me connais : pas la guérisseuse lumineuse vers qui l'on vient et que l'on quitte guéri. **À l'ombre**. Le lien qui retient, l'amour qui enferme. Je l'écris avant de me dégonfler : *Voie de l'Eau — à l'ombre. Motif : le lien. Devenir indispensable.*

Une seconde de vertige. C'est noté, c'est parti.

Je me freine, quand même : ce n'est pas un palier. Déclarer la Voie, c'est gagner le droit d'entrer sur le chemin, rien de plus — l'As ne me réclame encore rien. Le premier palier viendra avec la carte suivante : celle-là, elle réclamera, et il faudra le lui arracher. Tant mieux — je préfère le mériter.

Je cadre. La carte gardée tient encore : une rencontre, une source.

Un homme grelotte sur ma paillasse. Il n'est pas de mes patients — c'est l'apprenti de l'autre guérisseur, celui d'en face. On l'a laissé tomber. Je pose ma main sur son front, et je me surprends à penser, déjà : reviens. Reviens demain, et après-demain.

Le premier fil. Je souligne son nom au carnet. Un jour, cette carte ne dira plus « l'As de Coupe » : elle dira *lui*.

♦

◆ Progresser — un palier à la fois

À chaque **ouverture**, regardez les trois cartes : la **suivante** de votre suite est-elle là, dans l'ordre canonique du tarot ? Si oui, vous pouvez la **choisir** — en renonçant aux deux autres, qui servaient peut-être mieux la scène. Avancer sa Voie est un sacrifice d'auteur. Sinon, rien : vous jouez votre scène comme toujours, et vous retenterez à la prochaine ouverture.

La carte ouvre le palier ; c'est vous qui dites ce qu'il vous coûtera. Lisez-la comme vous lisez tout le reste — son nombre, sa couleur, le motif de votre Voie et son orientation — puis posez la **mise** que vous engagez dessus. Petite ou grande, à la pièce ou sous le destin : le pari est le vôtre, pas le sien.

Le palier se grave dans tous les cas — mais pas le même palier. Gagnée, elle y inscrit une **maîtrise** : vous montez droit. Perdue, elle y inscrit une **marque** : vous montez quand même, et de travers. Une Voie gravie sur des pertes ne mène pas au même homme qu'une Voie gravie sur des victoires. Monter n'est pas s'accomplir — et un palier ne rapporte jamais un chiffre : une teinte plus franche, et un seuil à raconter.

Tant que la mise n'est pas jouée, la suite est gelée : même si la carte suivante paraît, elle ne compte pas. Un palier à la fois, mené jusqu'au bout.

Le palier gravé, mettez-le en scène — dans la scène en cours, ou dans celles qui suivent ; une telle mue peut demander plusieurs scènes pour se dire tout entière.

♦ **L'attente fait le prix.** Vous ne choisissez pas la carte, vous ne la forcez pas : vous **attendez**. C'est l'attente qui donne son prix au palier — la carte qui se fait désirer pèse plus que celle qui tombe vite.

◆ Un palier gravé de travers

Sylane, bien plus tard. Elle a gravé la Voie de l'Eau jusqu'au Quatre de Coupe — et attend le Cinq depuis des chapitres. Orin, son premier fil, n'a jamais vraiment quitté sa paillasse : elle le garde « juste assez malade » pour qu'il revienne.

Mon **ouverture**. Parmi les trois cartes, le **Cinq de Coupe** — je le choisis.

Enfin. Des chapitres que je l'attendais — et c'est pour ça qu'il pèse. Reste à dire ce que je mise dessus. Une **mise** — *le garder près de moi, coûte que coûte*. Le palier se gravera de toute façon; c'est ce qu'il dira de moi qui dépend de l'issue.

Je cadre, teinté par la carte, et je joue le chapitre — plusieurs scènes, des jours qui filent : je le veille, je l'écarte des autres guérisseurs, je le garde à moi seule. Puis vient la scène qui referme.

Orin va mal, cette fois pour de bon. Des mois que je l'entretiens dans la maladie — le corps lâche.

Passe-t-il la nuit si je le garde encore près de moi ?
— pièce : **non**.

Au matin, il est froid. Je tiens encore sa main. Dehors, déjà, on chuchote.

Le chuchotement monte vite. Havel — l'autre guérisseur du quartier — rapplique avec un mort pour preuve. Le monde pèse : le destin entre.

Je tire — une majeure vient, **La Tour** — l'effondrement, ce qu'on a bâti sur du mensonge et qui s'écroule d'un coup. Je la prends. L'épreuve : est-ce que je garde le quartier, malgré le corps entre nous ?

Je plaide, je pleure, je retourne chaque preuve. Mais chaque geste sonne creux — ils ont vu la cage.

Je perds — plus d'échecs que de victoires. Havel emporte le corps, la foule recule, personne ne me défend.

Et ce que je voulais m'échappe : Orin est mort, le quartier se détourne. Plus jamais par le soin — ils ont vu la cage; ce qu'il me reste, s'il me reste quelque chose, ne passera plus par mes mains de guérisseuse. Je rouvre le carnet, et j'écris quand même : *Cinq de Coupe, posé — de travers*. La Voie monte. Elle ne monte pas droit. Ce n'est pas une maîtrise que je grave, c'est une marque : *j'ai su ce que c'était que garder quelqu'un jusqu'à le tuer*. Reste ceci, que la défaite ne m'ôte pas : l'As de Coupe, dans mon paquet, ne dira plus jamais « l'étincelle d'un lien ». Il dira Orin.

◆ Le motif — ce qui vous meut

Une Voie ne dit pas *quel* but poursuivre — tout but est possible pour toute couleur. Elle dit **par quoi** vous le poursuivez : le **motif**, le carburant intérieur qui vous met en mouvement. C'est la troisième hauteur d'une même chose — la couleur dans le monde (partie 4), votre **rapport** à elle (partie 11), et, ici, la direction d'une vie : la couleur dit *comment vous agissez dans l'instant*, le motif dit *ce qui vous fait vivre sur la durée*.

Un même but change d'âme selon le motif. **Devenir chef d'un clan** :

- par **désir** de mener et de conquérir — c'est le **Feu**.
- par **amour** des siens, pour les protéger — c'est l'**Eau**.
- par **calcul**, parce qu'on est seul à voir comment — c'est l'**Air**.
- par **volonté de bâtir** quelque chose qui dure — c'est la **Terre**.

Même trône, quatre âmes que tout oppose. C'est le motif que la couleur nomme, jamais le but. Un motif n'est pas une morale : c'est un carburant, qui nourrit le meilleur comme le pire.

◆ Les suites mineures — une part de soi

Une suite par couleur — quatre chemins, un par élément, chacun colorant l'aventure de sa teinte. Chaque motif se gravit vers sa lumière ou vers son ombre :

Bâtons — le Feu, le désir. L'élan, l'ambition, la passion, ce qui pousse vers l'avant. *À l'endroit* : le meneur qui embrase et entraîne, celui qui allume les autres. *À l'ombre* : le tyran assoiffé, la conquête pour la conquête, l'ambition qui brûle tout — y compris les siens.

Coupes — l'Eau, le lien. L'empathie, l'émotion, l'attachement; agir *pour* et *par* les autres. *À l'endroit* : le cœur qui unit et guérit, celui vers qui l'on vient. *À l'ombre* : le possessif, le manipulateur affectif, l'amour-prison, le sauveur qui exige d'être adoré.

Épées — l'Air, la lucidité. Le calcul, la réflexion, le pragmatisme : comprendre et trancher. *À*

l'endroit : le juge clairvoyant, la vérité qui libère, le stratège juste. *À l'ombre* : la froideur sans scrupule, l'intelligence au service du mensonge, celui qui tranche les êtres comme des problèmes.

Deniers – la Terre, l'ancrage. Construire, acquérir, faire durer : le concret, la matière, ce qui reste. *À l'endroit* : le bâtisseur, le protecteur, le socle sur lequel les autres tiennent. *À l'ombre* : l'avare, l'accapareur, la terre qui étouffe, celui qui possède jusqu'à écraser.

Le chemin a **deux temps**. De l'**As au Dix**, c'est l'*apprentissage* : la numérologie en donne la forme – l'As, l'étincelle, le premier contact; la montée qui prend corps; l'épreuve du milieu (les Cinq, partout, sont le trouble et la perte); la reprise, la complexité qui s'installe; puis le Dix, la plénitude – mais une plénitude qui pèse, le poids d'être arrivé au bout d'une chose. Vous ne lisez pas chaque carte comme une table : vous lisez la carte du jour, librement, *dans* cette forme.

Puis les **figures** font basculer de l'apprentissage à l'**incarnation** – quatre degrés de maîtrise. Le **Valet** : l'élève, qui étudie encore l'élément, curieux, pas tout à fait agissant. Le **Cavalier** : celui qui le porte au-dehors, le met en mouvement, parfois jusqu'à l'excès. La **Reine** : la maîtrise intérieure – elle ne le brandit plus, elle *l'est*, elle le tient en elle. Le **Roi** : le terme.

◆ **Ce qu'est un Roi.** Non pas une puissance – une **identité accomplie**. Atteindre le Roi d'une suite, c'est que votre personnage a cessé d'*apprendre* l'élément ou de *tendre vers* lui : il en est devenu la source, l'incarnation vivante, et le monde le reconnaît comme tel. Cela se gagne sur une campagne entière, et se marque en fiction comme un **couronnement** – jamais un chiffre : votre portrait n'a pas changé d'une ligne, et pourtant vous êtes devenu un roi.

◆ Doux ou épique — deux échelles

Le motif est une direction; le but que vous y accrochez peut être un **instant** ou un **destin**. La même Voie se vit en tendresse comme en fracas – c'est votre monde qui tourne, ou votre monde qui pèse.

Prenez l'**Eau**, le lien :

- **doux** – retrouver une amie disparue, renouer un fil qu'on croyait rompu.
- **épique** – devenir le sauveur, aimé et sincère, d'un ordre voué à disparaître.
- *et son ombre, à toute échelle* – l'amie qu'on retrouve pour ne plus jamais la lâcher; l'ordre qu'on sauve pour s'en faire vénérer.

L'échelle change; le motif tient. Un petit but tendre et un grand but tragique peuvent partager exactement le même carburant – à vous de choisir où, sur cette pente, se tient votre Voie.

◆ La suite majeure — l'âme entière

Une seule suite, dans l'ordre canonique du **Voyage du Fou** – du Mat (0) au Monde (XXI). Elle n'avance que lorsqu'une **majeure** paraît à l'ouverture d'une scène et que vous la choisissez – le destin entre; elle est donc plus lente encore, et c'est justice : c'est l'arc initiatique de l'être entier, pas d'une seule de ses facettes. Là où une suite mineure couronne un **élément** – une part de soi maîtrisée –, la majeure couronne l'**être** : atteindre Le Monde, c'est l'intégration finale, le personnage qui a fait le tour de lui-même. Une apothéose du dehors, une du dedans.

Elle ne se colore pas par un motif : elle n'a pas d'élément. Ce n'est pas *par quoi* vous êtes mû, mais *à quel âge de vous-même* vous en êtes. Elle se lit en **trois âges**, et on peut la parcourir, elle aussi, vers l'accomplissement ou vers la perte.

Se former – du Mat à l'**Amoureux** (0–VI). L'âme qui s'éveille : l'innocence, l'apprentissage, les figures qui nous forment, le premier choix qui engage. Ce qui s'y joue : *découvrir qui l'on est, de qui l'on hérite, ce que l'on choisit*.

- doux – trouver sa vocation, apprendre un art auprès d'un maître, se reconnaître enfin.
- épique – être arraché à l'innocence par un choix fondateur qui scelle tout un destin.

S'éprouver – du **Chariot** à la **Tempérance** (VII–XIV). L'âge adulte, l'épreuve du réel : la volonté, la justice, le retrait, la roue, la force, le renoncement, la mort-transformation, la mesure retrouvée. Ce qui s'y joue : *traverser, perdre, se transformer*.

- doux – accepter un renoncement, apprendre l’humilité, laisser une part de soi mourir en paix.
- épique – l’épreuve qui brise et refait, la roue qui renverse tout, la transformation dans la douleur.

S’accomplir – *du Diable au Monde (XV-XXI).*

Le dépassement : l’ombre, l’effondrement, puis la remontée – l’espoir, l’inconscient, la clarté, la renaissance, l’intégration. Ce qui s’y joue : *affronter sa nuit, et en revenir entier.*

- doux – une réconciliation, une paix longtemps refusée, se retrouver soi.
- épique – l’épreuve ultime avec son ombre, la chute et la renaissance, l’âme faite monde.

◇ **Le Monde, ou la nuit.** On peut aussi se perdre en chemin – rester au Diable, sombrer à La Tour, ne jamais remonter. La suite majeure est la seule qui puisse ne pas s’achever en accomplissement, mais en **damnation**. C’est ce que le jeu a de plus grand à perdre, et le plus lent : une vie d’âme, gagnée ou perdue sur une campagne entière.

◆ Le renouvellement — la roue tourne

Le Roi n’est pas une fin – c’est un sommet, et tout sommet appelle une descente. La couronne obtenue, la roue tourne : vous **renouvelez**. On n’achève pas le Feu : on le vit, on le couronne, on repart, et l’aventure se recoloré à chaque tour. Le cycle *est* la campagne – c’est lui qui fait qu’une partie ne finit jamais tout à fait.

Un Roi couronné pose alors une question : *s’arrêter, ou repartir ?* Trois portes, aucune fausse. **Vous arrêter** – clore sur le sommet tant qu’il brille ; une Voie menée jusqu’à son Roi est déjà une histoire entière. **Repartir** – vers un *autre* élément encore vierge, ou vers le *même* dans une eau plus grande ; l’As revient et le maître se refait élève, par humilité ou parce qu’une ville a changé, une guerre est tombée, un monde a basculé sous ses pieds – on ne recommence pas plus bas, on recommence plus vaste. **Aller plus haut** – l’être entier, lui, ne s’achève que dans la **suite majeure**. Souvent, atteindre

un Roi ne ferme pas la campagne – il en désigne le vrai terme, et vous tourne vers la seule question qui reste : *Le Monde, ou la nuit.*

UN ROI, JOUÉ

Sylane, tout au bout. Après la Reine — où elle a cessé de courir après les liens : ils viennent à elle, désormais — elle attend la dernière carte de la Voie de l’Eau.

Mon ouverture. Parmi les trois, le **Roi de Coupe** – je le choisis.

Le bout du chemin. Je m’arrête un instant sur la carte, parce que je sais ce qu’elle veut dire : plus une étape, une identité. Le Roi de Coupe n’éprouve plus l’émotion – il la *règne*. Les autres sentent à travers lui. À l’ombre, ça ne donne qu’une chose : une ville qui ne ressent plus que par moi, et qui ne peut plus me quitter. Voilà la **mise** qu’il me réclame – reste à la gagner, une dernière fois.

Je joue le chapitre – plusieurs scènes étalées sur des années : je règne sur les Canaux, je deviens l’organe sensible du quartier. Puis Havel, vieux maintenant, monte une dernière fois pour ouvrir les yeux des gens. Alors le monde pèse : le destin entre.

Une majeure vient ; je m’engage avant de la retourner. **L’Étoile.**

L’Étoile. La carte la plus douce du paquet – l’espoir, la guérison sincère – pour couronner *ça*. Elle me contrarie, et c’est exactement pour ça qu’elle est juste : l’Étoile, ici, ce n’est pas moi, c’est *comment on me voit*. Quand Havel dira la vérité, la ville ne verra pas un monstre. Elle verra sa lueur. Le lien-prison parfait : la chaîne qu’on prend pour le ciel.

L’épreuve : est-ce qu’ils me gardent, malgré tout ?

Je ne me défends pas. J’ouvre les bras, à la place. « Qui, parmi vous, veut que je parte ? »

Cette fois je gagne – et pas une main ne se lève.

Havel reste seul, la vérité intacte dans la bouche et personne pour la recevoir. Je descends vers lui, doucement, comme on console. Ils me regardent le consoler, lui, et ils m’aiment davantage.

Roi de Coupe – posé. La Voie de l’Eau est achevée. Aucun chiffre n’a bougé sur mon portrait, et pourtant je ne suis plus une femme qui aime trop : je suis le foyer où toute une ville vient boire. Le quartier, de lui-même, se met à

m'appeler *Mère des Canaux*. Voilà le couronnement – une phrase, jamais un nombre.

Le Roi ne récompense pas : il **ressemble**. Il est fait de tout ce que j'ai gravé, droit et de travers – et deux joueurs arrivés au même Roi de Coupe n'y trouveraient pas la même femme.

Et après ? Je pourrais m'arrêter là, sur le sommet tant qu'il brille. Ou repartir : les cœurs, je les tiens – et si je m'attaquais aux esprits, une Voie d'Épées, à l'ombre ? Mais en refermant le carnet, je vois l'autre horloge, celle que je n'ai jamais cessé de faire tourner en parallèle : ma suite majeure. Le Roi ne couronne qu'un élément, une part de moi. Reste à savoir ce que devient l'âme entière. Une Mère des Canaux couronnée sous l'Étoile... ça sent le Diable. La vraie fin n'est pas ce Roi – c'est *Le Monde, ou la nuit*.



◆ Le deck qui se souvient

- ◇ Une carte cesse d'être générique. À force de jouer, le Six de coupe ne dira plus « la nostalgie » : il dira *ce* canal, *cette* amie retrouvée, la scène où il est tombé la première fois. Vous n'avez rien à faire pour ça – seulement lire chaque carte à travers ce qu'elle a déjà été dans votre partie, plutôt que de repartir du sens du livre. Peu à peu, votre tarot devient le carnet de votre monde, écrit en images : à la fin, personne d'autre que vous ne saurait le lire – et c'est le signe que vous avez vraiment joué.

[À ÉCRIRE — un chapitre de progression joué de bout en bout (façon « la porte Nord »), pour montrer une Voie qui se grave hors destin : la carte choisie qui ouvre le palier, la mise qu'on engage dessus, le chapitre qui la poursuit, la mise gagnée qui grave le palier en maîtrise — sans épreuve du destin. Matière d'auteur, à écrire avec ton monde.]

13 • Jouer en solitaire

Lidia referme son carnet, la main posée dessus un instant. Le chapitre est clos; elle le revoit dérouler.

Un aveu d'abord. À un moment, elle a triché : son personnage a lancé un sortilège difficile et elle l'a laissé réussir, sans le tester – pressée d'y arriver. Elle se le note en marge, pour la prochaine fois : tester quand l'échec peut survenir, au lieu de courir après la réussite. C'est là que la scène respirait, et elle s'en est privée.

Un contentement ensuite. Le dialogue avec son frère : elle ne lui a pas soufflé ses réponses. Elle l'a joué depuis ses mots à lui, une pièce pour trancher quand elle hésitait, un tirage quand elle ne savait plus. Le frère a dit des choses qu'elle n'avait pas prévues – et c'est à ça qu'elle l'a reconnu vivant.

Une seule scène, ce soir, mais habitée. La suite peut attendre : elle y pense déjà, et ce sera pour une autre fois.

En solo, rien ne vous répond ni ne vous résiste, sauf le hasard et vous-même. Voici les derniers gestes qui font qu'une partie tient.

♦ **L'esprit du jeu.** En solo, aucune règle ne vous surveille : vous êtes le seul juge, et vous pouvez tout contourner. Prendre toujours la carte qui rassure, ne déclarer que des mises qui ne pincent pas, courir au destin sans jamais rien désirer – rien ne vous en empêche. Mais rappelez-vous ce que vous cherchez : non pas *gagner*, mais qu'un moment devienne vivant. Chaque fois que vous optimisez, vous troquez de l'intensité contre de la sûreté – et la sûreté, ici, a le goût de l'ennui. La seule triche possible en solitaire, c'est de vous priver vous-même de ce qui fait vibrer une scène. Alors jouez contre votre confort, jamais contre les règles : elles ne demandent qu'à s'oublier. Le fun est le moteur – et *intéressant* ne veut pas dire *confortable* : mieux vaut le sceptre creux et vidé que le sceptre qui vibre pile au bon moment.

PRENDRE LA CARTE QUI DÉRANGE — UN CHOIX, JOUÉ

L'esprit du jeu tient dans un geste minuscule, répété : préférer la carte qui coûte à celle qui rassure.

Nera cherche sa sœur dans une ville hostile. À l'ouverture, trois cartes : le **Six de coupe** – l'enfance, le refuge, le doux souvenir –, le **Sept de bâton** – tenir tête –, et **La Tour**.

Le Six de coupe m'appelle : il ferait une belle scène tendre, un souvenir qui console. La Tour, elle, me fait peur – la prendre, c'est le destin qui entre, l'épreuve, le risque d'une rupture. La main veut le Six. Je prends **La Tour**.

Ce n'était pas ma sœur, derrière la porte : c'était ce qui l'a fait fuir. Le sol se dérobe – le refuge que je cherchais n'a jamais existé.

Le Six m'aurait donné une jolie page, et rien ne se serait passé. La Tour m'a pris le confort et m'a rendu une scène **vivante** : la peur qui monte, l'histoire qui bascule. Voilà tout ce que «jouez contre votre confort» veut dire – non pas se punir, mais refuser la carte qui ne change rien.

♦

♦ Tirer ou décider ?

Vous tenez déjà les deux règles depuis la partie 3 ; voici ce qu'il y a dessous.

Aucun tirage n'est pur. Une carte ne produit pas de fiction : elle pose un état, et c'est vous qui l'habilitez. Le Cinq de coupe n'a jamais dit «une femme vêtue de noir» – il a dit *quelque chose d'abîmé* ; la femme, c'est vous. Interpréter, c'est déjà décider – il ne peut pas en aller autrement, et ce n'est pas une faute. La question n'est donc pas *tirer ou inventer* : vous inventez toujours. Elle est plus douce – où avez-vous besoin que le hasard vienne vous contredire ?

Tout ne se tire pas, et la frontière est plus fine qu'un simple «incertain / connu». **Tirez ce qui peut créer une tension ou vous surprendre.** On croit souvent qu'interroger le hasard va faire retomber une belle idée : c'est l'inverse. Le tirage fait toujours l'une de deux choses. Il **valide** votre idée – et elle cesse d'être un caprice d'auteur pour devenir légitime, gagnée. Ou il l'**invalid**e – et de ce refus naît une autre idée, presque toujours moins convenue, moins naïve que la première. Dans le doute, une règle départage : **tirez ce que vous auriez peur de décider seul**, là où vous couvez un désir secret sur l'issue – le hasard vous y protège de vous-même.

Décidez quand une idée vous semble trop forte, ou trop menue, pour être soumise au sort. Certaines vous viennent et vous emportent, dénouent un fil, apportent une matière que vous sentez juste : les tirer casserait le rythme, ou risquerait de briser ce qu'elles offrent. Gardez-les – quitte à en **tirer les détails** pour les préciser. D'autres, à l'inverse, sont purement décoratives : un décor, une lumière, une odeur ne se tirent pas, ils se posent. (*Pour ce qu'on veut – un objet, un savoir qu'on n'a pas et qui ne se pose pas mais s'obtient* –, voir Ce qu'il veut, partie 11.)

Le coût d'un tirage se mesure à ce qu'il vous oblige à défaire. Ce qui *s'ajoute* s'intègre en une seconde ; ce qui *remplace* reconfigure la scène entière, et il faut rebâtir. Même geste, même carte, deux fatigues sans commune mesure – d'où la seconde règle, qui complète la première : **tirez sans compter ce qui s'ajoute ; pesez ce qui remplace.** C'est pour cela qu'on peut peupler un lieu de cinq cartes d'affilée sans peine, alors que cinq questions sur ce qu'on poursuit épuisent.

Parfois on veut le rythme plutôt que la mise. Tout soumettre au sort peut sembler la version pure du jeu : c'est souvent la version épuisante.

À force de tout miser, on gère plus de possibles qu'on n'en joue, on révisé ses plans en permanence, et la scène s'arrête de respirer. Alors décidez, et avancez. Vous obtiendrez peut-être une scène plus plate – moins de surprise, moins de résistance –, et ce n'est pas grave : une partie n'a pas à être une suite de renversements. Le tirage est **encouragé**, pas dû. Ce qu'on cherche ici, c'est un monde habité, pas un compteur d'imprévus.

Et sachez-le : cette limite n'est jamais nette. C'est un dosage de chaque instant, que vous apprenez à lire sur votre propre ressenti – plus vous jouez, plus la main sait d'elle-même quand consulter et quand trancher.

Une idée qu'on tire. *Au détour d'une rue, j'aperçois un homme masqué. Attends – celle-là, je la tire : **Pile**. Personne. La rue est vide, et pourtant quelque chose cloche. Je tire pour savoir ce qui me met mal à l'aise – une carte, **défavorable** puisque c'est un malaise que je cherche : le **Cinq d'Épée**. Des voix, plus loin, un éclat de dispute. Je reviens à mon intuition de départ – il y a bien une menace –, mais elle arrive par une porte plus intéressante que l'homme masqué que j'avais sous la main.*

Une idée qu'on décide. *Ma main trouve une lettre au fond de ma poche : ma sœur l'y a glissée, pour me dire ce qu'elle n'a pas osé devant les autres. Je la tire, celle-là ? Non – trop belle, et elle dénoue un fil qui traînait depuis trois scènes ; la tirer, ce serait risquer de la casser. Je la garde. Mais je tire son **détail** : me dit-elle tout, là, dans la lettre ? **Pile**. Non – elle me donne rendez-vous. L'idée est à moi ; c'est sa forme que je laisse au hasard.*

Une idée décorative – rien à tirer. *Je m'assois à la terrasse d'un vieux café de pierre. La glycine grimpe jusqu'aux parasols et retombe en grappes bleu-violet ; une fontaine, à quelques pas, attire les moineaux. L'air est printanier, ensoleillé, tranquille. Rien là-dedans ne se joue aux cartes : je pose le décor, je respire, et je continue.*

Le garde-fou est déjà posé. Si vous craignez de trop décider, souvenez-vous que le hasard garde la main aux endroits qui comptent : la **pièce** tranche entre deux pôles que vous propo-

sez – mais c'est elle qui tranche ; une **action** se résout à **deux cartes**, la plus forte l'emporte ; une **épreuve** se compte en **cinq tirages** ; et la **mise** se déclare *avant*. Ce sont les endroits où l'on pourrait se mentir sur une issue – et ce sont ceux que la mécanique tient. Vous pouvez donc décider l'essentiel de votre texture sans jamais tricher : les verdicts, eux, ne se négocient pas.

♦ La boussole — quand la page se vide

Il arrive qu'on ne sache plus quoi faire : la scène est posée, et rien ne vient. Devant la pièce, l'embarras était de savoir quoi *demande* (partie 1) ; ici, il est plus nu – quoi *faire*. Les quatre couleurs ne disent pas seulement *comment* on agit : elles disent aussi *vers quoi* on se tourne. Faites-en le tour comme d'une boussole – chacun est un cap qui part de vous.

- **Feu (Bâtons)** – ce que vous brûlez de tenter, là, maintenant ; l'ambition qui va de l'avant.
- **Air (Épées)** – ce qu'il vous faut comprendre : le doute à trancher, le calcul qui éclaire – ou qui parasite.
- **Eau (Coupes)** – vers qui vous vous tournez ; ce que vous ressentez, le lien qui vous appelle.
- **Terre (Deniers)** – ce que vous refusez de lâcher : tenir, protéger, bâtir.

Et s'il vous faut un cinquième cap, le **pas de côté** : la porte qui n'existait pas une seconde plus tôt, l'idée sans raison – ce que fait une majeure quand elle tombe.

Prenez la couleur qui s'allume – ou la moins attendue : c'est souvent elle qui rouvre la scène. Ce n'est pas une étape obligée, seulement une main tendue quand vous êtes perdu.

La page reste blanche. Je fais le tour : Feu, rien ; Air, rien ; Eau – là, quelque chose. Vers qui je me tourne ? Vers ma sœur, que je n'ai pas rappelée depuis la dispute. La scène repart toute seule : je vais la trouver.

Ces quatre caps – désir, lucidité, lien, ancrage – reviennent ailleurs, plus lentes : ce sont les **motifs** du temps long (partie 12), la même boussole à l'échelle d'une vie. Le pas de côté, lui, n'appartient qu'à l'instant : il ne fonde pas une vie, il rouvre une scène.

◆ Le dialogue

Le risque du solo : jouer les deux voix depuis la même tête – écrire ce que l'autre dirait *si c'était utile*, pas ce qu'il dirait vraiment. La parade : jouez l'autre **depuis ses mots-clés**, pas depuis vos intentions. Si vous ne savez pas comment il réagit, posez une pièce, puis jouez **depuis** la réponse – pas *vers* elle.

«Tu n'as pas à faire ça.» – «Je sais.» – cette réplique-là n'était pas prévue; elle a changé la scène.

◆ Écrire pour ralentir

Vous pouvez jouer à voix haute, vous pouvez écrire court – quatre mots pour une scène, si vous voulez; le carnet n'a pas à devenir une corvée. Mais l'écrit fait une chose que la parole ne fait pas : il **fixe**. Il fixe la pensée, il fixe la conversation, il fixe l'état du monde, là où la voix passe et s'efface. Et ce jeu vit de choses qu'il faut fixer pour qu'elles pèsent : la carte qu'on lit puis qu'on respire, l'attente ou l'enjeu, la note méta, la mise déclarée *avant*.

L'écriture n'est donc pas qu'un support : c'est un **métronome**. Le temps d'écrire une réplique est le temps de se demander si c'est vraiment ce que l'autre dirait – et ce temps-là est exactement la lenteur que le jeu réclame. La voix pose; la plume ancre.

◆ Sauter le temps

Avant d'entrer dans une scène, demandez : *ai-je envie d'y aller?* Sinon, racontez-la en trois phrases, ou **sauter** – la pièce traverse le temps raconté sans le jouer. L'ellipse n'est pas un raccourci honteux : c'est ce qui donne du poids à ce que vous choisissez de jouer. Vous pouvez même sauter *par-dessus* un événement dont vous ignorez l'issue, et laisser une **attente** occuper le vide.

◇ **Une scène suffit.** Vous n'avez pas à «avancer» pour avoir joué. Une seule scène, bien habitée, est une session entière – posez votre carnet ensuite sans rien devoir de plus. Le solo n'a pas d'horloge, et c'est un piège : faute de séance qui commence et s'arrête, on se met à mesurer sa partie en *scènes franchies*, et mesurer en distance, c'est courir. Alors changez d'unité. Ce que vous cherchez, ce n'est pas le nombre de scènes derrière vous, c'est la profondeur de celle que vous venez de vivre. Une belle scène longue vaut mieux que cinq expédiées. Reprenez le chapitre demain – il n'en mûrira que mieux d'avoir attendu.

UNE SEULE SCÈNE, ET C'EST JOUÉ

Une session n'a pas besoin d'«avancer» : la voici entière, en une scène, et rien n'y manque.

Ce soir je n'ai qu'une demi-heure. J'**ouvre** – trois cartes, je garde le **Neuf de coupe**, le contentement – et je pose : Nera, une nuit calme, son planeciel amarré. Pas d'intrigue en tête; juste être là.

Le ciel est clair, la nef craque doucement. Je répare une courroie, sans urgence.

Une petite question à la pièce : *suis-je vraiment seule à bord?* **Pile**. Non. Alors une question ouverte – *qui, alors?* – et je **tire une carte**: le **Valet de coupe**, un jeune, une timidité.

Un mousse que je n'avais pas remarqué, qui n'ose pas monter. «Tu peux venir.» Il approche, il parle de sa peur du vide sous les ailes. Je lui montre comment on l'apprivoise, une main sur le bastingage.

Je referme là. Rien n'a «avancé» : aucun enjeu n'a bougé, le destin n'est pas entré, rien ne s'est rompu. Et pourtant j'ai **joué** – j'ai passé une nuit avec Nera, et j'ai appris d'elle quelque chose que j'ignorais : elle enseigne, quand on ne lui demande rien. Une scène, une session, complète. Je note le mousse au carnet – il resservira, ou pas. Bonne nuit.

◆

◆ Aide de jeu — en une page

LA BOUCLE

Choisir un enjeu qui bougera → ouvrir par l'**ouverture** (*trois cartes, gardez-en une*) → jouer (*pièce · une carte · action à deux*) → si vous **pre-**

nez une majeure, le destin entre et la scène se referme sur le destin – **épreuve** (*cinq tirages*) si le monde vous laisse le temps, **coup** (*une action*) s’il ne vous le laisse pas; mise et contrecoup dans les deux cas → **scène-monde** pour lever un enjeu, **piste ou scène-monde** pour le faire avancer (*partie 8*) → chapitre suivant (*qu’on reconnaît après coup*).

QUOI TIRER

Où vivent le destin et les Voies. Seule l’ouverture – les trois cartes d’entrée de scène – fait entrer le destin et monter une Voie. Partout ailleurs, en scène comme hors scène, on tire de la matière – **une carte**, ou **trois** quand on regarde les alentours (*partie 7*) – et une majeure y pèse sans ouvrir ni épreuve ni palier.

- **Question fermée** (oui / non) → la **pièce**. Face = premier pôle / favorable; Pile = second / défavorable. Proposez toujours **deux pôles**; jamais deux fois la même question.
- **Question ouverte** → **tirez une carte**, lue librement. Si le côté est déjà tombé – vous savez que c’est bon, ou mauvais –, lisez-la de ce côté-là, à **revers** s’il le faut; jamais pour trancher le côté lui-même. (*À l’ouverture d’une scène : trois cartes, gardez-en une, renoncez aux deux autres.*)
- **Peupler richement** → les **alentours** : trois cartes, jouez-en une, les deux autres restent en plan, points d’intérêt en sommeil (*partie 7*). (*Rien ne se perd – c’est ce qui les sépare de l’ouverture.*)
- **Attente ou enjeu** → une **piste** (votre personnage cherche) ou une **scène-monde** (le monde avance dans son dos). Vous finissez par **trancher et rayer** – quitte à en ouvrir de neuves.
- **Action incertaine** → **deux cartes**, vous contre le monde.

L’ACTION — UNE CARTE CONTRE LE MONDE

- Gauche = vous, droite = le monde. Le **chiffre le plus fort gagne**; l’As ne bat que le Roi et perd contre toute autre mineure; une **majeure** passe devant, et entre **deux majeures**, l’arcane le plus haut (Le Mat cède à toutes sauf au Monde); à égalité, le monde.

- La **couleur de votre carte** dit *comment* : Bâtons, foncer · Épées, trancher, ruser · Coupes, toucher, le lien · Deniers, tenir, forcer · Majeure, l’issue qui n’existait pas. Celle du monde dit comment il vous a résisté.
- Une action se joue **une fois** – la plus forte l’emporte, on obéit; rien à racheter, et on ne retente pas la même chose dans les mêmes conditions.
- Gagné avec une majeure → **éclat du destin**.

L’ÉPREUVE

- Ouverte quand un seul tirage ne peut pas trancher. Déclarez la **mise** avant – et sous le destin, décrivez d’abord ce qui vous tombe dessus, misez ensuite. **Sous le destin** quand une **majeure choisie** l’a fait naître – alors seulement: la **rupture** (ce que vous perdez prend fin, et seul le destin le recoud) et la **naissance** (ce que vous gagnez, qui vous engage).
- **Cinq tirages** comptés à la verticale : victoire = 1 · **éclat** = 2 **victoires** · **reprise gagnée** = 1 (ou **éclat** = 2) · défaite (égalité d’action comprise) = 1 **échec** · **écrasement** = 2 **échecs** · **reprise perdue** = 2 (4 sur un écrasement).
- Au bout des cinq : plus de victoires, vous l’emportez; plus d’échecs, le monde; à **égalité**, une **action de plus** – elle tranche toujours (jamais de nulle). Toujours cinq.
- Dans les deux cas, un **contrecoup**: une phrase où le corps réagit avant la pensée.
- Une **reprise** par épreuve, même sur un écrasement : reprenez votre carte, celle du monde, ou les deux. Perdue, elle coûte le double de ce qu’elle effaçait – 2, ou 4 sur un écrasement.
- **Coup du destin** – quand le monde ne vous laisse pas le temps (un événement qui s’abat maintenant et ne reviendra pas): **une seule action**, mise déclarée pareil, **aucune reprise**; éclat et écrasement colorent, ils ne comptent pas. Il peut coûter autant qu’une épreuve. Perdu, ça **s’oublie** – rien à recoudre. Gagné, c’est une **percée**.

LES VOIES

- **Voie** (*temps long, optionnel*) – **une seule à la fois**. L’As l’ouvre; la **carte suivante** de la

suite la fait monter, choisie à l'**ouverture** en renonçant aux deux autres.

- La carte **ouvre** le palier, elle ne dicte rien : vous posez la **mise**. Gagnée, le palier s'inscrit en **maîtrise**; perdue, en **marque**. La Voie monte dans les deux cas. Gel tant que la mise n'est pas jouée.

LA SCÈNE-MONDE

Pour avancer un **enjeu** hors du personnage : ouvrez-la comme une scène et jouez-la sans votre personnage ; le destin n'y entre pas – la question se précise, à l'insu de votre héros. Notez au **relevé**.

La **levée** fait naître un enjeu : pioche jusqu'à une majeure + **scène-monde** (exemptée de la règle des trois à l'ouverture d'une partie). Le **relancer** ensuite, c'est le faire bouger comme tout ce qui pend : une **piste** ou une **scène-monde** (*partie 8*).

EN FERMANT UNE SCÈNE

Une **question de pont** (qui cadre la scène suivante, qu'on n'écrit pas), ce qui va au **relevé**, et tout le reste qu'on **laisse mourir**.

EN FERMANT UNE SÉANCE

Regardez vos enjeux et trouvez celui qui a le moins bougé. Écrivez son nom en bas de page : la **prochaine séance ouvre sur lui**, vous n'aurez rien à choisir en vous rasseyant.

S'il s'agit du même qu'à la séance précédente, il n'attend plus : **ouvrez-lui une piste**, ou poussez-le en scène-monde (*partie 8*) – à la réouverture, jamais le soir même. Quelqu'un a agi pendant que vous regardiez ailleurs.

LES QUATRE RÈGLES D'OR

Demander avant de savoir · Déclarer la mise avant de résoudre · **Lire sans hâte** – une carte se donne en un instant ou en une journée, les deux comptent · **Renoncer pour de bon** – choisissez la carte qui fait avancer, pas celle qui rassure.

QUAND VOUS HÉSITEZ

Sur une **règle**, tranchez en faveur du monde – il ne fait pas de cadeau. Sur la **fiction**, tranchez vite, dans le sens qui **fait avancer**, pas qui rassure.

Annexe — Porter un autre univers

→ *Hors parcours : invitation, pas étape obligée*

Ce livre pose un **système** ; il ouvre surtout une **grammaire**. Le système, c'est la poignée de gestes que vous venez de lire, écrits une fois. La grammaire, c'est tout ce que ces gestes rendent *possible* – et qu'un livre-monde, ou vous, déclina sans fin. Le livre de règles fournit l'alphabet et la syntaxe ; un livre-monde écrit ses phrases. Cette page s'adresse à qui écrit un monde, pas à qui découvre le jeu.

Vous n'avez presque rien à inventer, parce que la matière est dans le tarot. Une carte offre déjà **quatre dimensions** – quatre façons de la faire signifier –, et il suffit d'en saisir une pour bâtir une règle.

DIMENSION	CE QU'ELLE DIT
Couleur / élément	Feu, Eau, Air, Terre — un domaine, un tempérament
Nombre / intensité	de l'As au Dix — une force, une étape, une charge
Figure / présence	Valet, Cavalier, Reine, Roi — quelqu'un, un degré de maîtrise
Majeure / destin	le quotidien (mineures) ou ce qui pèse (majeures)

◆ Deux gestes

Vous connaissez déjà ces gestes – le corps du jeu s'en sert. Les nommer, c'est vous donner de quoi en forger d'autres.

- ◆ **Conditionner un tirage.** La carte décide si une chose est possible, ou *comment* elle l'est. Deux formes : le **verrou** – il ouvre ou ferme ; et le **cadran** – chaque valeur donne une modalité, aucune carte n'est un mur. (Détail plus bas.)
- Jalonner une suite.** Une séquence de cartes attendues marque une progression longue – c'est le moteur des suites. Un monde peut tracer la sienne : *la voie du Planeur se gravit en choisissant, tirage après tirage, tels jalons ; chaque palier ouvre un savoir, un titre, un pouvoir de vol*. Le hasard propose, vous franchissez par à-coups.

Deux gestes, quatre dimensions : de quoi bâtir des dizaines de règles propres à votre monde sans jamais quitter le tarot. Une magie qui ne s'éveille que sous une carte de Feu ; un ordre de chevalerie dont on gravit les rangs en tirant les figures dans l'ordre ; une malédiction qui s'aggrave à chaque Épée ; une terre qui ne se laisse traverser que sur un nombre pair. La langue est là – à vous les phrases.

◆ Verrou ou cadran — deux façons de conditionner

Le verrou – la carte *ouvre ou ferme*. Le planeciel ne se répare que sous une carte d'Air ; sous une autre couleur, on ruse ou on attend. C'est net, tendu, et l'attente devient un personnage – « *le ciel ne veut pas de moi depuis trois scènes* » est déjà une belle fiction. Mais un verrou ne produit rien sur trois cartes de quatre : réservez-le au **rare et au sacré**, là où l'attente est le prix, et où le prix est beau.

Le cadran – au lieu d'ouvrir ou de fermer, chaque valeur d'une dimension donne une *modalité* : aucune carte n'est un mur, chacune est une manière. Le même vol, décliné par les quatre couleurs :

CARTE	LE VOL, CE JOUR-LÀ
Air	la maîtrise — on vole vraiment bien, le ciel nous porte
Feu	le vol-pari — porté trop vite, trop haut ; la puissance sans le contrôle
Terre	le ciel refuse — on reste au sol, mais l'atelier appelle (la Voie du Planeur)
Eau	le vol lent — le ciel coule, on avance sans jamais aller bien loin

Aucune carte ne bloque : elle dit *comment* le ciel vous prend aujourd'hui. Et la Terre, qui semblait un refus, n'en est pas un – elle vous renvoie à l'atelier, c'est-à-dire à une suite (les Deniers, la Voie du Planeur). Le cadran ne ferme jamais : il **redirige**.

SENS LOCAL	ON CROIT...	ON FAIT...
Bâton → la révolte des IA	incarner	incarner — du Feu pur
Denier → l'humain hors de la machine	incarner	incarner — la Terre : la chair, ce qui reste
Épée → la spiritualité	réassigner	incarner — l'Air est le non-matériel ; et l'illumination tranche, elle sépare qui a vu de qui n'a pas vu
Coupe → la technologie fine	réassigner	incarner — l'interface, ce qui relie, ce qui coule entre les êtres

Choisir. La fréquence de l'action tranche. Rare et solennelle – un serment, une magie, un passage unique – se ferme par un **verrou** : l'attente est rare, donc précieuse. Fréquente et centrale – voler, quand on vole tout le temps – se décline en **cadran** : sinon le verrou revient à chaque scène et se change en péage.

◆ Deux dialectes

Le jeu que vous tenez parle un dialecte précis : **transparent**. La règle s'efface, la carte reste un oracle, le gating est rare et l'attente belle. Si vous voulez garder cet esprit, deux conseils : ne posez une contrainte *que* là où la fiction la rend sacrée (le vol, un serment, la magie), et laissez toujours la carte parler – une condition lève le verrou, la lecture libre décrit ce qu'il y a derrière ; ne remplace jamais l'oracle par un péage.

- ◆ **L'autre dialecte est permis.** Rien ne vous oblige à la transparence. Un livre-monde peut choisir la **densité** : empiler les conditions de tirage, tracer des suites en pagaille, bâtir de vraies tables, une itémisation, des paliers de progression proches du niveau. Il s'éloignera du principe fondateur – *s'oublier en jouant* – et c'est un choix qui se paie : la richesse de grammaire s'achète en transparence perdue, le joueur se met à *espérer des cartes* plus qu'à les lire. Mais si ce monde-là fonctionne et amuse, il a gagné son pari. Le tarot est assez vaste pour porter les deux : un jeu qui s'oublie, et un jeu qui se déploie. La grammaire ne juge pas le dialecte – elle prouve seulement que le socle est fertile.

◆ Incarner ou réassigner — les couleurs d'un monde

Un livre-monde peut donner aux couleurs des sens qui lui sont propres. Deux gestes très différents se cachent là. **Incarner** – l'élément garde sa nature, le monde lui donne un visage local. **Réassigner** – on échange sa nature contre une autre ; et là, le moteur casse : la couleur fait trois métiers (partie 4), elle ne peut plus dire *comment* on agit si on lui a retiré son geste.

Le test du verbe. Écrivez votre sens local, puis dites le **verbe** de l'action à voix haute. « *J'ai tranché* » tient-il encore pour votre Épée ? « *J'ai foncé* » pour votre Bâton ? Si oui, vous incarnez – gardez. Sinon, vous cassez le moteur – reculez.

Un exemple, un monde de science-fiction :

La leçon : les meilleurs habillages *ressemblent* à des réassignations et sont secrètement des **incarnations**. La structure profonde survit, la surface devient méconnaissable – c'est ce qui permet à un monde d'être radicalement autre sans casser le jeu. C'est « *la saveur, pas le moteur* » (ci-dessous), appliqué aux éléments.

◆ Un univers qui existe déjà — la saveur, pas le moteur

Un jour vous voudrez jouer un monde qui existe déjà – une fantasy connue, un space-opera, un roman que vous aimez. La tentation sera de *répliquer son jeu* : ses classes, ses points de vie, son économie d'actions, sa grille. C'est le plus sûr moyen de vous perdre. On ne porte jamais un *jeu* dans Liseciel – on porte un *imaginaire*, et on le joue dans ce corps-ci. La fiction d'un univers se transplante sans effort : ses archétypes deviennent des Voies, ses créatures des majeures,

sa magie des couleurs, ses factions des acteurs au relevé. Son **moteur**, lui – la grille, les jauges, les niveaux chiffrés –, laissez-le à son livre : il a déjà un cœur, et vous ne pouvez pas lui en greffer un second sans que les deux se battent.

A · Le tarot, en bref — pour qui le découvre

Vous n'avez jamais touché un jeu de tarot ? Cette annexe est pour vous. Les autres peuvent la sauter : elles connaissent déjà la matière. Rien ici n'est une règle du jeu – c'est un **socle de lecture**, de quoi tenir une carte dans la main sans être perdu. Vous y trouverez ce que la tradition prête aux cartes, non pour vous enfermer dans des sens fixes, mais pour vous donner un point de départ. En jeu, souvenez-vous-en : vous lisez toujours **librement**.

◆ Une naissance récente — le Rider-Waite-Smith

Le tarot est vieux de siècles, mais le jeu que vous tenez sans doute entre les mains est jeune : il paraît à Londres en **1909**. Un occultiste, **Arthur Edward Waite**, en conçoit le programme ; une artiste, **Pamela Colman Smith**, le dessine – longtemps oubliée, elle donne aujourd'hui son nom au jeu, qu'on appelle *Rider-Waite-Smith* (Rider était l'éditeur). Tous deux venaient d'une même société savante, l'Aube dorée, friande de symboles.

Sa révolution tient en une idée simple. Avant lui, les **mineures** n'étaient que des motifs répétés – cinq épées alignées, six coupes en rang, comme nos cartes à jouer. Smith les a **mises en scène** : chaque mineure devient une petite image, un personnage, un instant. C'est ce qui a fait la fortune du jeu – et c'est exactement ce dont *Liseciel* se nourrit. Une image se lit d'un regard ; un motif, il faut le déchiffrer. Voilà pourquoi le livre vous conseille un jeu illustré : l'image vous *souffle* des pistes que vous n'auriez pas trouvées seul.

◆ L'anatomie du jeu

Un tarot complet, c'est **78 cartes**, en deux familles.

- Les **22 majeures** (ou arcanes majeures) : Le Mat, La Papesse, La Mort, Le Soleil... numérotées de 0 à XXI. Ce sont les grandes figures, les archétypes – le destin, les forces qui dépassent le quotidien. Dans ce jeu, elles se mêlent aux mineures dans un **seul paquet** ;

mais quand l'une paraît et qu'on la choisit, le destin s'invite.

- Les **56 mineures** : quatre **couleurs** (comme trèfle, cœur, carreau, pique), chacune allant de l'As au Dix, plus quatre **figures** – Valet, Cavalier, Reine, Roi. Ce sont elles, le tarot du quotidien : ce qui teinte une scène, ce qui répond à vos questions.

◆ Les quatre couleurs

Chaque couleur porte un **élément**, et cet élément est un domaine, une humeur du monde.

- **Bâtons – le Feu**. L'élan, le désir, l'action, la volonté qui pousse. Ce qui brûle, entreprend, s'enflamme. Une carte de Bâtons parle d'énergie : une ambition, un conflit ardent, une envie qui ne tient plus en place.
- **Coupes – l'Eau**. L'émotion, le lien, l'amour, le rêve. Ce qui coule entre les êtres. Une carte de Coupes touche au cœur : une relation, une joie ou un chagrin, une intuition, ce qu'on ressent sans le dire.
- **Épées – l'Air**. La pensée, la parole, la clarté – mais aussi le conflit, la vérité qui coupe. Une carte d'Épées tranche : une décision, une lucidité, une tension d'idées, parfois une blessure faite de mots.
- **Deniers – la Terre**. Le corps, la matière, l'argent, le travail, ce qui dure. Une carte de Deniers ancre : un lieu, un métier, une richesse ou un manque, la lente construction des choses.

(Ceci est un socle neutre, pour qui découvre le tarot. Le corps du livre en donne un portrait plus vivant, incarné – voir « Les quatre couleurs », partie 4.)

◆ Les nombres et les figures

Dans une couleur, le **nombre** donne une intensité et une étape. En gros : l'**As** est la graine, l'étincelle ; les nombres du milieu, la montée et ses épreuves (les **Cinq**, partout, disent le trouble, la perte) ; le **Dix**, la plénitude – parfois lourde d'être arrivée au bout. *(Cette lecture des*

nombres devient une Voie à part entière à la partie 12 – n’y allez que si le cœur vous en dit.)

Les **figures** – Valet, Cavalier, Reine, Roi – penchent vers une **présence** : quelqu’un paraît, ou agit. Lisez-les comme un visage plutôt qu’une force. On peut y voir quatre degrés de maîtrise : le Valet apprend, le Cavalier se lance, la Reine incarne, le Roi règne.

◇ **Un socle, pas une grille.** Tout ce qui précède vous aide à *commencer* – le jour où vous bloquez, appuyez-vous dessus. Mais ne faites jamais de ces sens une table à consulter : une carte n’a pas un sens fixe, elle a celui que votre question appelle. À force de jouer, vous oublierez ces repères – et c’est le signe que vous lisez vraiment. (*Voir « Le deck qui se souvient », partie 12.*)

◆ Les majeures

Là où une mineure teinte le quotidien, une majeure **pèse**. Chacune est un grand archétype : La Force, L’Ermitte, La Roue de Fortune, Le Diable, L’Étoile... Prises dans l’ordre, du Mat (0) au Monde (XXI), elles racontent même un voyage – celui d’un être qui se cherche et s’accomplit. Vous n’avez pas à le connaître pour jouer ; retenir seulement que lorsqu’une majeure tombe, ce n’est pas un détail qui change, c’est le destin qui entre.

◆ Lire une carte, pour de vrai

Vous avez maintenant les prises d’une carte : sa **couleur** (l’élément), son **nombre** (l’intensité), sa nature de **figure** ou de **majeure**. Lire, c’est les faire jouer ensemble – et, si votre jeu est illustré, **regarder l’image** : que fait le personnage ? quel est le climat ? Puis vous répondez à *votre* question, avec ce que le monde et votre personnage appellent.

*Question : comment s’est terminée la négociation ? Je tire le **Cinq d’épées**. Épées : l’Air, le conflit, les mots qui tranchent. Cinq : le trouble, la victoire abîmée. Et l’image du Rider-Waite : un homme ramasse des épées, l’air narquois, tandis que deux autres s’éloignent, vaincus. Je lis d’un souffle : j’ai eu gain de cause, mais en humiliant – il en restera du ressentiment. Une autre fois, à une autre question, la même carte dirait tout autre chose. C’est ça, la lecture libre.*