

Aide de jeu

tout le jeu en une page

Ce qui suit ne s'apprend pas : ça se retrouve. Le livre entier tient ici en raccourci, pour la table, quand un geste vous échappe en pleine scène et que vous n'avez pas envie de rouvrir la partie qui l'enseigne.

LA BOUCLE

- CHOISIR
- OUVRIR
- JOUER
- LE DESTIN *si vous gardez une majeure*
 - └ *Un geste* AFFRONTER
 - └ *Aucun geste* ENDURER
- RELANCER

Le destin n'entre que par une **majeure** gardée à l'ouverture ; la mise se déclare avant de résoudre, le contrecoup suit dans les deux cas. Au bout de trois scènes jouées, la parole est au monde.

QUOI TIRER

Où vit le destin. Seule l'**ouverture** – les trois cartes d'entrée de scène – le fait entrer. 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 faire entrer le destin.

- **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. Entre **mineures**, le **chiffre le plus fort gagne** ; l'**As bat le Roi et rien d'autre** ; une **majeure** passe devant n'importe quelle mineure, et entre **deux majeures**, l'**arcane le plus haut (Le Mat emporte Le Monde et rien d'autre)** ; à **égalité, le monde**.
- La **couleur de votre carte** dit comment : Bâtons, fonder · 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**.

LE DESTIN

- **Entré** quand vous gardez une **majeure à l'ouverture**, et par nulle autre porte. Décrivez d'abord ce qui vous tombe dessus, misez ensuite.
- **La mise, en deux clauses**, juste avant de résoudre : ce que le destin **prend**, ce qui arrive s'il ne le prend pas. Ce qu'on mise doit avoir sa place au **relevé** ou au **portrait** ; sinon ce

n'est pas une chose, et le destin ne se joue pas les mains vides.

- **Une seule question partage les deux formes : y a-t-il un geste ?**
- **Affronter** (un geste existe) – **une action**, deux cartes, une fois. Éclat et écrasement colorent l'issue ; ils ne comptent rien.
- **Endurer** (aucun geste) – lisez la majeure longuement, tendez sous elle **deux mondes** qu'elle seule pouvait donner, et **lancez la pièce**. Aucun des deux n'est confortable, et chacun doit donner à jouer. Ni éclat ni écrasement.
- **Ce que le destin prend ne se reprend que par le destin**, pas par une action, pas par une bonne idée : une autre majeure, et une mise qui la nomme. Il ne rend pas la chose, il rouvre le chemin. Notez la porte fermée au relevé.
- Ce que vous gagnez **s'installe** et vous **engage**. Dans les deux cas, un **contrecoup** : une phrase où le corps réagit avant la pensée.

LA SCÈNE-MONDE

Au bout de trois scènes jouées avec lui, c'est au monde de parler : un tour qui vient, pas une permission ; le compte se tient de tête, et la parole ne se périmé pas. **Jamais deux de suite, et le destin n'y entre pas**.

Ouvrez-la comme une scène, jouez-la sans votre personnage. Elle fait avancer ce qui pend – un **enjeu**, une **attente** – et vous le notez au **relevé** ; ou elle ne fait que vivre, et c'est une **respiration** : rien à écrire au bout. Les deux lui rendent la parole.

Quoi jouer – à vous de trancher : un **enjeu**, une **attente**, ou une **respiration**. Le souffle, lui, désigne l'enjeu (partie 10). Si rien ne vient, deux pôles à la **pièce** : c'est votre choix que vous lui remettez, et c'est permis. Variante plus fertile : demandez de quoi le monde s'occupe, plutôt que ce dont vous avez envie.

La **levée** fait naître un enjeu : pioche jusqu'à une majeure + **scène-monde** (elle n'attend pas les trois scènes, 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.