

# Liseciel

---

*moteur de jeu de rôle en solitaire*

ÉDITION ASHCAN · 2026.09.10



# Sommaire

|                                                          |           |
|----------------------------------------------------------|-----------|
| Note de l'auteur et licence .....                        | 5         |
| <b>0 • Introduction .....</b>                            | <b>6</b>  |
| Voir une scène jouée : Les retrouvailles .....           | 9         |
| <b>1 • La pièce .....</b>                                | <b>12</b> |
| L'oracle des questions fermées .....                     | 13        |
| Ce qu'on demande à une pièce .....                       | 14        |
| Jouez vos premières questions .....                      | 14        |
| <b>2 • Le tarot .....</b>                                | <b>16</b> |
| Quel tarot ? .....                                       | 17        |
| Le geste avant toute chose .....                         | 17        |
| Lire une carte .....                                     | 17        |
| Arcanes majeures, arcanes mineures .....                 | 17        |
| Monde ou personnage ? .....                              | 18        |
| Ce qu'on demande à une carte .....                       | 18        |
| Posez trois cartes .....                                 | 19        |
| <b>3 • La scène .....</b>                                | <b>20</b> |
| La scène – l'unité de jeu .....                          | 21        |
| Jouez votre première scène .....                         | 24        |
| Le chapitre – une forme, pas une horloge .....           | 24        |
| Refermez votre premier chapitre .....                    | 24        |
| <b>4 • Le quotidien .....</b>                            | <b>26</b> |
| Une scène du quotidien .....                             | 27        |
| Les quatre couleurs – la matière .....                   | 27        |
| Quand une majeure tombe dans le quotidien .....          | 29        |
| Tirages favorables et défavorables .....                 | 29        |
| <b>5 • Agir sur le monde .....</b>                       | <b>32</b> |
| Résoudre une action – une carte contre le monde .....    | 33        |
| Une action jouée – la page volée .....                   | 35        |
| Une action se joue une fois .....                        | 35        |
| Trois portes, jouées – ce qui meurt, ce qui attend ..... | 35        |
| Enchaîner des actions .....                              | 36        |
| Jouez votre première action .....                        | 36        |
| Ce que le destin ajoutera .....                          | 37        |
| <b>6 • Le destin .....</b>                               | <b>38</b> |
| Lire l'ouverture – combien de portes il reste .....      | 39        |
| Ce que le destin change .....                            | 39        |
| Lire la majeure – un désir contre une résistance .....   | 39        |
| Deux formes – avez-vous un geste ? .....                 | 40        |
| La mise – ce que le destin peut prendre .....            | 41        |
| Ce que le destin prend .....                             | 42        |
| Affronter le destin .....                                | 42        |
| Endurer le destin .....                                  | 43        |
| Jouez votre premier destin .....                         | 44        |
| <b>7 • Le monde autour .....</b>                         | <b>46</b> |
| Peupler le monde – décor ou acteur .....                 | 47        |
| Les acteurs – une présence qui veut .....                | 49        |
| Le portrait d'un acteur .....                            | 49        |
| Le lien – ce que vous êtes l'un pour l'autre .....       | 49        |

|                                                                   |           |
|-------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>8 • Ce qui pend .....</b>                                      | <b>52</b> |
| Les attentes et les enjeux .....                                  | 53        |
| Ce qui reste ouvert .....                                         | 54        |
| Ouvrir une piste .....                                            | 54        |
| La main de l'auteur – interroger le récit entre deux scènes ..... | 55        |
| Le relevé – la page qui garde ce qui pend .....                   | 56        |
| <b>9 • La scène-monde .....</b>                                   | <b>58</b> |
| La scène-monde – le monde avance à votre insu .....               | 59        |
| Jouez votre première scène-monde .....                            | 60        |
| <b>10 • Le souffle .....</b>                                      | <b>62</b> |
| Lever un souffle – le geste .....                                 | 63        |
| La graine – lever le premier souffle .....                        | 63        |
| Quatre directions .....                                           | 63        |
| Par quel bord cela le touche .....                                | 64        |
| La levée .....                                                    | 64        |
| La phrase qui reste .....                                         | 64        |
| Relancer, en fermant une séance .....                             | 64        |
| Un enjeu, levé .....                                              | 64        |
| Levez un enjeu .....                                              | 65        |
| <b>11 • Qui vous êtes .....</b>                                   | <b>66</b> |
| Posez votre personnage – en cinq minutes .....                    | 67        |
| Le portrait de votre personnage .....                             | 67        |
| Ce qu'il veut – jouer un désir .....                              | 68        |
| <b>12 • Jouer en solitaire .....</b>                              | <b>70</b> |
| <b>A • Porter un autre univers .....</b>                          | <b>76</b> |
| Les gestes .....                                                  | 77        |
| Ce qu'on déconseille .....                                        | 77        |
| Incarnier ou réassigner – les couleurs d'un monde .....           | 78        |
| Un univers qui existe déjà – la saveur, pas le moteur .....       | 78        |
| <b>B • Le tarot, en bref .....</b>                                | <b>80</b> |
| Une naissance récente – le Rider-Waite-Smith .....                | 81        |
| L'anatomie du jeu .....                                           | 81        |
| Les quatre couleurs .....                                         | 81        |
| Les nombres et les figures .....                                  | 81        |
| Les majeures .....                                                | 82        |
| Lire une carte, pour de vrai .....                                | 82        |
| <b>C • Le répertoire des 78 .....</b>                             | <b>84</b> |
| Les majeures .....                                                | 85        |
| Bâtons – le Feu .....                                             | 87        |
| Coupes – l'Eau .....                                              | 88        |
| Épées – l'Air .....                                               | 89        |
| Deniers – la Terre .....                                          | 90        |
| <b>D • Aide de jeu .....</b>                                      | <b>92</b> |
| La boucle .....                                                   | 93        |
| Quoi tirer .....                                                  | 93        |
| L'action – une carte contre le monde .....                        | 93        |
| Le destin .....                                                   | 93        |
| La scène-monde .....                                              | 94        |
| En fermant une scène .....                                        | 94        |
| En fermant une séance .....                                       | 94        |

|                              |           |
|------------------------------|-----------|
| Les quatre règles d'or ..... | 94        |
| Quand vous hésitez .....     | 94        |
| <b>E · Le lexique .....</b>  | <b>96</b> |

## Note de l'auteur et licence

Ce livre est fait pour circuler.

**Ce que vous pouvez faire, sans rien demander.** Le jouer, l'imprimer pour votre table, le prêter, le donner, le partager tel quel, autant que vous voulez, à deux conditions : que rien ne s'y monnaye, et que mon nom l'accompagne.

**Ce qui passe par moi.** Le vendre, l'intégrer à un produit payant, en publier une version remaniée ou traduite. Rien de tout cela sans mon accord, mais l'accord se demande, et se donne : écrivez-moi à [mikael.liseciel@gmail.com](mailto:mikael.liseciel@gmail.com). Ce que je ne vous offre pas ici, je le garde.

**Le système, lui, reste libre.** Une façon de jouer ne s'approprie pas. Ce que je garde, c'est ce livre (ses mots, ses images, sa mise en page), jamais les gestes qu'il décrit. Écrire votre propre livre-monde sur ces gestes, avec vos mots à vous, ne demande la permission de personne, faites-en ce que vous voulez, vendez-le si le cœur vous en dit. L'annexe vous y invite. Un merci fait plaisir ; il n'est pas dû.

**Sur les images de cette édition.** Elles sont générées par IA (*voir ci-dessous*), et une image produite ainsi n'est, dans plusieurs pays, couverte par aucun droit d'auteur : je ne prétends pas détenir sur elles plus que ce que le droit m'accorde. Les illustrations définitives, dessinées à la main, seront miennes pour de bon.

© 2026 Mikael Briolet · *Liseciel*. Tous droits réservés, hors des permissions ci-dessus.

**Une note sur l'IA.** Ce livre a été écrit avec une IA, et je préfère le dire net plutôt que vous laisser le deviner : elle a produit du texte, et elle a produit les images – toutes.

Ce que j'ai fait, moi : j'ai eu l'idée, posé les règles, joué mes parties, corrigé, rejoué. J'ai lu chaque ligne. J'ai choisi, écarté, réécrit, refusé – beaucoup refusé. Rien n'entre ici que je n'aie voulu, et ce que vous lisez m'engage entièrement. J'en suis l'auteur ; l'IA en est le **co-écrivain** et le **co-illustrateur**. Les trois mots sont exacts, et aucun ne recouvre les autres.

Ce n'est pas un état définitif. Les pages qui sonnent encore d'une voix qui n'est pas la mienne seront **réécrites à la main**, et les images d'IA seront **toutes remplacées par des dessins**. C'est une édition *ashcan* : ce qu'elle dit du jeu est juste, ce qu'elle en montre est provisoire.

Je suis sensible à l'impact de l'IA, sur l'environnement comme sur les métiers de l'art. Sans elle, aujourd'hui, je n'aurais pas su vous servir ce livre. Utilisons-la avec mesure, et intérêt.

**Vos retours.** Cette édition circule pour être jouée, et ce qu'elle a encore à apprendre, elle l'apprendra de vous. Ce qui a démarré tout seul, ce qui a résisté, le moment où vous avez refermé le carnet. Écrivez-moi à [mikael.liseciel@gmail.com](mailto:mikael.liseciel@gmail.com). Je lis tout.

Bonne lecture.



# 0 • Introduction

---

*voir à quoi ça ressemble*

*Je descends la Belle Avenue de Nandésis, 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, parmi les herbes suspendues, les 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 suffisent : vous proposez, ils tranchent. De là viennent les choix qui coûtent, les échecs difficiles, les 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 le destin, eux, donnent les succès et les échecs. C'est la résistance du jeu, sans quoi vous ne feriez qu'inventer une histoire. Liseciel est un **jeu de rôle** qui se joue en écrivant : vous interprétez, vous inventez, vous écrivez votre histoire. **Choisir, c'est renoncer** – et c'est là tout le jeu.

## Ce que vous jouez

Il n'y a pas de fiche de personnage, pas de chiffres à répartir, pas de catalogue d'actions où choisir la vôtre. Et rien ne monte en puissance : votre personnage ne sera jamais plus fort qu'aujourd'hui. Il sera plus engagé, ce qui est autre chose. Aucun tirage ne consulte ce qu'il vaut ; le monde répond à ce que vous tentez, pas à ce que vous êtes.

Ce que le jeu vous demande, en revanche, il le demande à chaque page : **proposer**. Les deux issues que vous tendez à la pièce avant de la lancer, c'est vous qui les inventez. Ce qu'une carte veut dire ce soir, personne ne vous le donnera. Ce que vous mettez en jeu quand le destin entre, ce à quoi vous renoncez pour prendre autre chose : vous encore. Le hasard ne fournit pas la matière. Il tranche entre les vôtres, et il ne se laisse pas fléchir.

Alors sachez où vous mettez les pieds. Qui vient chercher une fiche à remplir et une courbe qui monte refermera ce livre déçu, et il aura raison. Qui aime écrire est déjà chez lui.

## 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 qu'il 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. Le destin est entré, et une seule question le partage : est-ce que je peux quelque chose ? Oui. Je peux parler. Alors j'**affronte**.

### AFFRONTER LE DESTIN

Je pose la **mise** avant de retourner la moindre carte, en deux clauses : *si je l'emporte, elle me croit ; si le monde l'emporte, notre amitié prend fin*. Sous le destin, ce qui se perd ne se reprend que par le destin – je le sais en misant, et je mise quand même.

Puis je décris ce que je tente. Pas une réplique : un mouvement, d'un bloc.

*Je pose tout, sans ordre : ce qu'on m'a fait, ce que j'ai fait. Elle écoute, immobile. Puis je m'entends plaider, argumenter, découper, et plus je raisonne, plus je m'enfonce ; son regard se durcit sur ce qu'elle a déjà entendu ailleurs. Alors je m'arrête. « Ne pars pas comme ça. Pas toi. » Ma voix se casse, et je ne bouge pas.*

Deux cartes, maintenant : une pour moi, une pour le monde. La plus forte l'emporte, et à égalité, c'est le monde.

Pour moi vient une **majeure** : **L'Étoile**, l'espoir nu, l'issue qui n'existait pas une seconde avant. Pour le monde, le **Huit de denier** : la Terre, le travail lent d'une réputation, tout ce qu'on lui a patiemment répété sur mon compte. Une majeure passe devant n'importe quelle mineure : je l'emporte. Et l'emporter avec une majeure, c'est un **éclat du destin** – la réussite qui déborde ce qu'on tentait.

*Un souvenir remonte – le canal de notre enfance, nos serments d'alors – et je le lui offre, entier. Quelque chose cède dans ses yeux. Trois heures passent. Un silence. Puis : « Nera, ma sœur... je suis bouleversée. Et heureuse de te retrouver pour de bon. »*

L'éclat déborde, et c'est bien ce qui arrive : je ne demandais qu'à être crue, j'obtiens plus large que ma question. Mon désir avance d'un grand pas : 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, le destin, la mise, le carnet : tout vous attend, en détail, dans les parties qui suivent.



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.

## 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,





# 1 • La pièce

---

*laisser le monde trancher*

*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. 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**. On demande *pourquoi si facilement, ce que ça va coûter*, plutôt que de tendre la main vers autre chose. 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.

Le plus long apprentissage du solo n'est pas de lire les réponses, c'est de poser des questions qui rendent quelque chose. Pour une question fermée, le critère tient en une phrase.

**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.

Tout ce qui suit découle de là : comment tendre une question (*les deux pôles, le pôle unique*), puis sur quoi l'exercer.

### ◆ 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**, qui n'est pas la négation sèche mais un renversement inventant 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.

## Le pôle unique – pour aller vite

Tendre deux mondes demande un temps d'invention, et toutes les questions ne le valent pas. Le plus souvent vous demandez simple-

ment – *est-ce que...* –, vous lancez, et vous lisez le non comme l'envers du oui.

**Souvent, l'inverse se déduit tout seul.** *Le café est-il bondé ?* Non : il est vide, et un café vide se joue aussi bien qu'un café plein. *Est-il vivant ?* Vivant ou mort, les deux donnent une scène. *La boutique est-elle ouverte ?* Non, et une porte fermée se questionne à son tour : depuis quand, pourquoi, qui a la clé. Le pôle unique n'est alors qu'un deux-pôles contracté : l'envers allait de soi, vous n'aviez pas besoin de l'écrire.

**Sur un détail, ne vous embarrassez pas.** *Y a-t-il un canal qui longe cette rue ? Le ciel est-il sans nuages ?* Un non ne bloque rien : la rue existe toujours, le ciel aussi. Demandez, prenez ce qui tombe, avancez. C'est de la matière gratuite.

**Sur ce qui compte, sachez ce que le non vous coûtera.** *Y a-t-il une boutique de plantes dans cette ville ?* Le oui vous met en route ; le non vous laisse avec le travail sur les bras : où, alors ? qui d'autre en vend ? Rien ne l'interdit, et c'est parfois le bon calcul quand on veut avancer vite. Mais sentez venir le poids : sur une chose dont vous avez besoin, un pôle unique peut vous rendre une question au lieu d'un monde. Quand c'est le cas, revenez aux deux pôles : *est-elle sur mon chemin, ou faut-il descendre la chercher au bas port ?* Les deux réponses vous rendront quelque chose.

**Le pôle unique fait gagner du temps ; il ne dispense pas de la règle.** Les deux pôles ne sont pas là pour vous ralentir, ils sont là pour vous empêcher d'écrire vers la réponse que vous espérez. Le raccourci vaut pour ce qui vous est égal. Dès qu'une réponse vous **arrangerait**, tendez-les.

## Ce qu'on demande à une pièce

Le critère est posé, les deux façons de tendre une question aussi. Reste sur quoi les exercer : à la pièce, deux familles rendent presque toujours quelque chose.

### 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 ? Deux pôles à chaque fois, et **demandez sans compter** : 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.

### Un lieu, en quatre axes

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. *En vue, ou à l'écart ? Sur une avenue passante, donc on m'y verra. Plein, ou désert ? Presque vide à cette heure, donc on m'entendra. M'y attend-on, ou m'y ignore-t-on ? Le patron ne lève pas les yeux : je ne suis personne, ici. Neuf, ou usé ? Les tables sont marquées, le zinc creusé – donc c'est un lieu d'habités, et je n'en suis pas un. Quatre pièces, et je sais déjà comment jouer la scène.*

Un pont d'astronef. *En vue, ou à l'écart ? À l'écart, tout à l'arrière, donc personne ne passe. Plein, ou désert ? Trois hommes de quart, donc jamais seule. M'y attend-on, ou m'y ignore-t-on ? On me salue au grade : j'ai une place ici, et des devoirs. Neuf, ou usé ? 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 questions, un autre monde.*

## 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

---

*demander, et lire ce qui tombe*

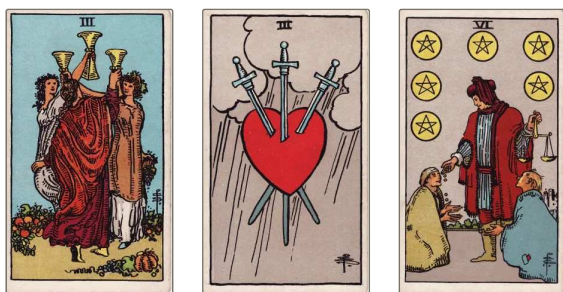
*J'étales trois cartes sur la caisse retournée qui me sert de table. Trois routes possibles, et je n'en prendrai qu'une. Je les regarde longtemps, comme on regarde trois inconnus sur un quai avant de choisir à qui parler – puis je laisse les deux autres s'en aller sans moi.*

La pièce est l'oracle des questions fermées; le tarot est celui des questions ouvertes, celles dont on ne connaît pas d'avance les réponses possibles.

## Quel tarot ?

Vous utilisez pour cela 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.



on trinque

le cœur percé

la main qui donne

Trois mineures d'un jeu illustré — l'image souffle avant le sens.

**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 le plaisir du toucher. Sentez le paquet dans vos mains; mélangez-le, coupez-le sans vous presser. Et quand une carte tombe, ne sautez pas sur ce qu'elle veut dire : posez-la devant vous, et prenez le temps de la regarder. 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.

## Lire une carte

Une carte de tarot se lit **librement** : elle n'a pas de sens fixe, elle a le sens que le moment appelle. La tradition en prête pourtant un à chacune, et rien ne vous interdit de vous y appuyer : le livret de votre jeu, une application, ou les annexes de ce livre, «*Le tarot, en bref*» pour le socle et «*Le répertoire des 78*» pour ce que montre chaque carte. Prenez-le comme une amorce, jamais comme une réponse : c'est le moment qui décide, pas le catalogue.

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. (*Ce que chaque couleur porte, en détail : partie 4.*)

- ♦ 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.

## Arcanes majeures, arcanes mineures

Les 78 cartes se partagent en deux familles. Les **arcanes mineures**, les quatre couleurs de l'As au Roi, disent le quotidien : ce qu'on croise, ce qu'on fait, ce qui arrive. Les **arcanes majeures** (les vingt-deux nommées, la Lune, la Tour, le Monde) disent le destin. Liseciel garde ce partage tel quel : une mineure se lit au ras du monde, une majeure ne tombe jamais pour rien. (*Le livre dira le plus souvent majeure et mineure tout court : c'est le mot court de qui a le jeu en main.*) (*Ce que chacune pèse : partie 4.*)



le quotidien

Une mineure — elle se lit au ras du monde.

## 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 ?* » relève du monde, demandez. « *Est-ce que je m'en rends compte ?* » relève de vous : décidez, et assumez. Confondre les deux, c'est laisser le hasard jouer à votre place ce que, précisément, vous étiez venu jouer.

Le piège n'est pas de le faire une fois. Il n'y a pas de police du tirage : le soir où vous n'avez pas envie de trancher, confiez-le, et jouez à partir de la réponse — **décider de ne pas décider est encore une décision**. Ce qui vide une partie, c'est d'en prendre l'habitude et de ne plus rien vouloir soi-même. Où doser, exactement : partie 12.

## Ce qu'on demande à une carte

La pièce tranche entre deux mondes que vous avez posés vous-même (*partie 1*) ; une carte, elle, apporte une matière que vous n'aviez pas prévue. Le critère change donc avec l'instrument, et il tient à une seule propriété : **une carte ne sait pas dire non**. Ne lui demandez jamais *s'il y a quelque chose* — demandez *quoi*.

Restent deux familles de questions, là où la pièce en servait deux autres. L'une ajoute au monde sans rien défaire ; l'autre peut vous coûter.

### 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 ? 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, et elle ne défait rien, demandez sans compter.



par la fenêtre

Le dehors d'un lieu, tiré depuis l'intérieur.

Que voit-on par la fenêtre ? **Six de deniers**. *La main qui donne, celle qui tend la sienne. J'en fais une file le long du mur, jusqu'à une porte basse : on distribue quelque chose, et il n'y en aura pas pour tout le monde. La file est de moi, entièrement ; ce qui ne l'est pas, c'est d'avoir dû mettre de la charité dans un quartier où je comptais poser un marché.*

**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.

### Accrocher — ce qui cloche, ce qui appelle

Celle-ci peut faire tomber votre plan, et c'est pour ça qu'elle coûte : pesez avant de tirer. **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.



ce qui cloche

La carte qui fait tourner la tête.

Qu'est-ce qui cloche, ici ? **Deux d'épée** : les yeux bandés, ce qu'on tient à distance. Je choisis : personne, dans la salle, ne regarde vers la porte du fond. Pas une fois, pas par accident. Rien ne m'obligeait à cette porte-là – la carte demandait seulement que quelque chose, ici, se refuse à être vu.

### Creuser – rester sur la réponse tombée

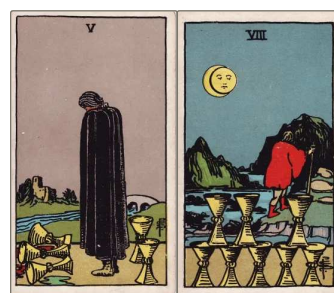
Quatre familles, en comptant celles de la pièce : peupler, élargir, accrocher – et **creuser**. Cette dernière n'appelle pas de matière neuve, et elle vaut souvent mieux que les trois autres.

**Creuser**, c'est *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 ? Le plus souvent, sans rien tirer du tout : vous ne demandez rien de neuf, vous éprouvez ce qui vient d'arriver.

**Quand vous voulez un appui, la pièce suffit presque toujours.** *Est-ce qu'il le sait ? Est-ce qu'il ment ? Est-ce que c'est la première fois ?* Deux bouts, une réponse, et vous n'avez pas quitté la matière que vous creusiez.

**On peut aussi piocher pour étayer, mais alors on détaille.** C'est là qu'on se trompe : une carte tirée sur une question large ne creuse pas, elle remplace. Elle apporte une matière neuve qui

recouvre celle que vous vouliez approfondir, et vous voilà reparti ailleurs, avec une belle image et un fil abandonné. Pour qu'une carte creuse, il faut que la question la cloue à ce qui est déjà là.



le visage

pourquoi

À gauche la carte qu'on creuse, à droite le détail qui répond.

*Le **Cinq de coupe** m'a donné un visage triste : une femme au comptoir, et derrière elle quelque chose de renversé. Je pourrais m'arrêter là. Je préfère serrer : pourquoi est-elle triste ? Et je tire pour cette question-là seulement. **Huit de coupe** : s'en aller, laisser derrière soi ce qu'on ne peut plus regarder. Elle est partie de chez elle, et ce n'est pas d'hier. La seconde carte n'a pas ouvert de scène nouvelle : elle est restée **collée** à la première, et n'a servi qu'à la détailler.*

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.

### Posez trois cartes

Prenez votre paquet, mélangez-le, coupez-le. Tirez une carte, posez-la devant vous, et dites tout haut ce qu'elle vous donne : une humeur, un visage, un objet, le temps qu'il fait. Une phrase suffit. Puis une deuxième, puis une troisième.

Ne cherchez pas à les relier, elles ne racontent rien encore, et ce n'est pas leur travail. Et ne retienez pas celle qui ne donne rien : regardez-la plus longtemps. C'est tout ce que le tarot demande, et c'est ce qui s'apprend le moins vite – rester devant l'image un peu au-delà de l'envie qu'on en a.



## 3 • La scène

---

*cadrer, jouer, conclure*

*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 dont 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

CADRER  
JOUER  
CONCLURE

**Cadrer** – posez l'ouverture. 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*). Chaque scène rouvre sur un **paquet entier** : avant de tirer, rebattez les 78.

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

**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).

### L'ouverture – entrer dans une scène

L'ouverture est le geste par lequel toute scène commence, et elle n'est pas facultative : c'est elle qui cadre le moment et laisse le monde parler avant vous. Vous tirez **trois cartes**, vous les posez devant vous, 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** : ailleurs, ce que vous ne prenez pas ne s'en va pas.

Ce choix est le cœur battant du jeu : **choisir, c'est renoncer**. Gardez celle qui vous surprend, celle dont vous ne voyez pas encore où elle mène, 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.

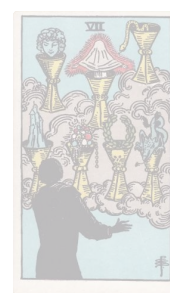
Et l'ouverture est la **seule porte du destin**. Souvent, une **majeure** se glisse parmi les trois. La garder, c'est faire entrer le destin (partie 6) : le moment cesse d'être ordinaire, et quelque chose va se jouer pour de bon. La laisser ne coûte rien. Elle s'en va sans trace, et vous la reverrez 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. Il n'y a donc pas de catalogue de scènes où choisir avant de s'asseoir : toutes commencent pareil, et c'est ce que vous gardez qui décide si celle-ci restera ordinaire.



gardée



lignée



lignée

L'ouverture — une gardée, deux parties pour de bon.

### 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**, parce que vous saviez où vous alliez ou que 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 Nandésis 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.



s'en aller



laissée



laissée

L'ouverture de la descente — une humeur, pas un lieu.

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.



### En cours de scène – tirez une carte

La scène une fois ouverte, vous ne tirez plus pour cadrer : vous tirez **une carte**, quand vous en avez besoin. (*Un second geste à trois cartes existe, pour peupler un lieu d'un coup; il ne coûte rien et n'ouvre aucun destin – partie 7.*) Elle **incarne de la matière** dans le monde et dans la scène, et c'est 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 que le destin la referme.

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.



l'angoisse qui ronge

Une carte, en cours de scène — le mot d'abord, l'image ensuite.

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 **ne fait pas entrer le destin**. Il n'a que la porte de 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, et jouez-la grand, sans qu'elle vous mette pour autant le destin sur les bras.



elle pèse

Une majeure en cours de scène — une présence du destin, pas le destin.

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.

### Lever un détail – décider qu'il vous concerne

Vous savez déjà quoi demander, et à qui : l'ordinaire du lieu (un café a des tables, une lampe, un serveur), **vous le posez vous-même** ; une petite vérité fermée, la **pièce** la tranche (*partie 1*) ; une **carte** vous tend ce que vous n'auriez pas posé (*partie 2*). Reste un geste qui n'appartient qu'à la scène.

Arrêtez-vous dès qu'un détail vous accroche vraiment, et **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 venez de l'inventer – oui, et c'est le geste même. Le tirage a donné une matière ; c'est vous qui décidez qu'elle vous regarde. Mettre en scène n'est pas tricher : un lien tiré de presque rien n'affaiblit pas la partie, c'est lui qui l'ouvre.

Une limite, pourtant. 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 12*.)

### 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, rien de mis en jeu.

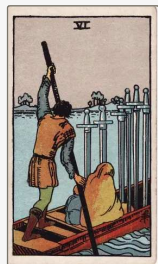
**J'ouvre** : trois cartes. Le Deux de coupe (un lien qu'on quitte), le Cavalier de bâton (une fougue, un départ tête baissée), et le **Six d'épée** (un passage mélancolique vers un ailleurs, quitter pour un mieux qu'on n'est pas sûr d'atteindre). Les trois disent le départ, chacune à sa façon, mais 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.



le lien



la fougue



gardée

L'ouverture du départ — les trois disaient le départ.

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 Nandésis, 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.*

♦

## Jouez votre 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 ouvrez : 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-la pour ce soir : gardez une mineure.

Ensuite, enchaînez. Une petite question fermée à la pièce (*fait-il beau ? suis-je seul ?*), et vous écrivez ce qui vient : une phrase, pas plus. Puis une autre question, une autre réponse, une autre phrase. Vos cartes se tirent une à une, au fil de vos besoins.

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.

Le monde commence à vivre.

## 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 obli-gée, 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.

## Refermez votre premier chapitre

Vous avez maintenant quelques scènes derrière vous. Ne cherchez pas une règle pour vous arrê-

ter : 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*

*Le quai de Mélaïde, à l'heure creuse. Phil et moi, les jambes dans le vide, à regarder qui passe.*

*« Tu vois, il y a des gens dont on reconnaît la matière au premier regard. Falna, là, qui rentre sa farine : elle brûle du désir de faire mieux que la veille. Orace, mon professeur nécrolique, parle des morts avec la tendresse des eaux calmes. Et le vieux passeur, celui qui amarre en bas, il a le tranchant de l'air. »*

*« Et moi ? » demande Phil.*

*« Toi, mon frère, tu es patient et serein comme la terre qui laisse germer les graines. »*

Le **quotidien**, c'est ce qui se joue quand vous avez gardé une **mineure** à l'ouverture. Le destin n'est pas entré ; la scène reste au ras du monde. C'est là que se passe presque tout le jeu, et c'est de la matière des quatre couleurs qu'il est fait.

## Une scène du quotidien

Ne vous fiez pas au mot : le quotidien n'est pas le petit. Une scène peut être **descriptive** et rien d'autre (un marché à l'heure creuse, la pluie sur un pont, un thé qui refroidit), et n'avoir pour tout office que de vous mettre quelque part. Elle peut être **légère** : deux questions, trois phrases, et vous refermez.

Elle peut aussi être **dense, embrouillée, âpre**, avec une négociation qui tourne, un adieu, une trahison qui se prépare sous la table. Rien ne l'en empêche, et rien n'y sera moins fort pour autant. Ce qui fait le quotidien n'est pas le calme de ce qui s'y passe : c'est que **rien n'y est mis en jeu**. Vous n'y risquez rien que vous ayez nommé d'avance ; le destin ne s'est pas assis en face.

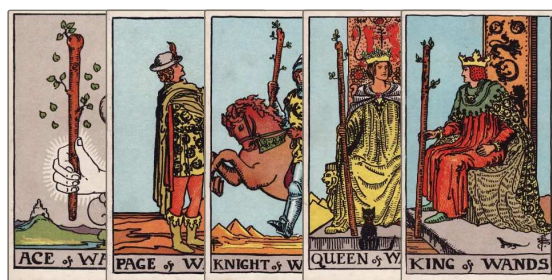
Alors jouez-les comme elles viennent – sobres quand la journée est sobre, pleines quand elle déborde. Certaines de vos meilleures pages sortiront d'une scène où il ne se passait rien.

## Les quatre couleurs – la matière

Vous avez déjà tiré des cartes : vous avez donc croisé les couleurs sans qu'on vous les explique. 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 deux fois : à lire une carte, et à dire *comment* vous agissez (partie 5).



**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.

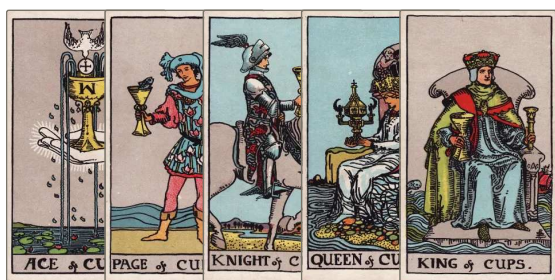


Bâtons — l'As, puis le Valet, le Cavalier, la Reine et le Roi.



**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 :

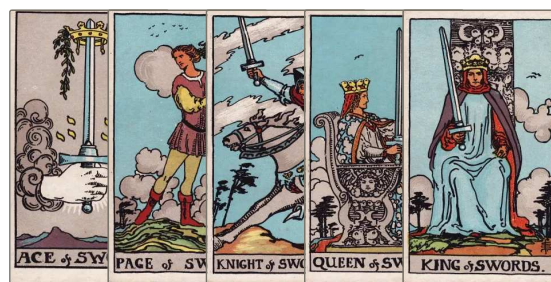
c'est la coupe qui lui en donne une – un sentiment sans personne à qui l'adresser n'est rien, c'est le lien qui le met en forme. Et l'eau tourne : marée, pluie, source, elle revient toujours. Ce qu'une Coupe amène est rarement neuf – c'est ce qui remonte. Dans un corps : la gorge qui se serre, la chaleur 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.



Coupes — même suite.



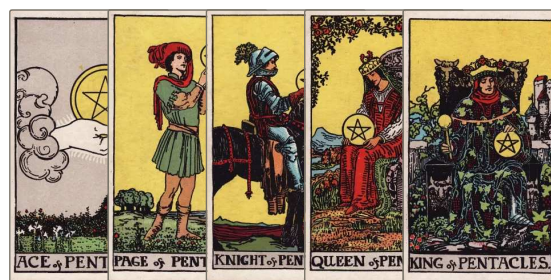
**Épées – l'Air.** *La ligne qui sépare.* L'acier, le froid, un ciel d'hiver, le souffle visible dans l'air glacé, le bruit d'une lame qu'on tire. L'épée est de l'air forgé : le tranchant est une ligne, et une ligne ne fait qu'une chose – mettre d'un côté ce qui était mêlé. Pas de durée : l'instant où 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.



Épées — même suite.



**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.



Deniers — même suite.

### ◆ 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.)*

## Quand une majeure tombe dans le quotidien

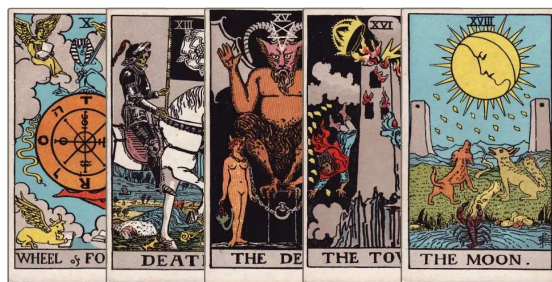


Une majeure peut tomber en cours de scène, sur un tirage ordinaire. Là où une mineure répond à une question puis s'efface, une majeure ne répond pas : elle **nomme**. Une force, un visage qui reviendra, un tournant qui engage la suite. La mineure teinte et passe ; la majeure ancre et demeure.

On ne l'interroge donc pas de la même façon. 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. Si la fiction le demande, elle peut

se cristalliser en quelqu'un, un visage, un acteur que vous inscrivez au **relevé** (parties 7 et 8).

Hors de l'ouverture, elle **ne fait pas entrer le destin** : il n'a que cette porte-là (partie 3). Elle pèse, c'est tout. Jouez-la grand, sans qu'elle vous mette le destin sur les bras. *(Ce qu'elle fait quand vous la prenez à l'ouverture, et ce que le destin engage : partie 6.)*



Cinq majeures. Demandez à chacune ce qu'elle veut.

## Tirages favorables et défavorables

Parfois, 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 une nuit blanche. Alors tirez une carte et lisez-la dans ce sens, **favorable** ou **défavorable**. Elle ne dit plus *si*, elle dit *quoi*. Et quand l'image résiste – 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. Si votre jeu donne à chaque carte un **sens inversé** (la plupart des Rider-Waite-Smith le font), il vous servira ici, et ici seulement : c'est un raccourci vers l'autre versant de l'image. Rien ne se joue pour autant à l'endroit ou à l'envers sur la table : la carte tombe comme elle tombe, et c'est votre lecture, elle seule, qui la retourne.

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.

Je sors du bureau de l'affréteur, ma cargaison arrimée et sa signature au bas du manifeste. Ce que cet arrangement va me coûter, je

l'ignore encore; qu'il me coûte, ça, je le sais déjà.

Le côté est donc vrai avant que la carte tombe – **défavorable**. Reste à savoir quoi.



défavorable

La Tempérance, prise par l'autre bord.

**La Tempérance** – deux coupes, et l'eau qui passe de l'une à l'autre sans qu'une goutte tombe; un pied dans la rivière, un pied sur la berge. À l'endroit : la mesure, la patience, ce qui se mêle bien et ne se renverse pas. Je ne refuse pas l'image, je la prends à **revers** : ce qui se mêle **se dilue**. L'affréteur a lié mon fret au sien. Mon nom voisine le sien sur le manifeste, ses routes deviennent les miennes, et plus rien de ce que je porte n'est tout à fait à moi. Aucune menace, aucune dette : de la tiédeur. On ne me prendra rien, on me mêlera – un peu à chaque voyage, jusqu'au jour où je ne saurai plus dire ce qui m'appartient.

Notez ce que la majeure fait ici, qu'une mineure n'aurait pas fait : elle ne dit pas seulement ce que ça coûte, elle **nomme** : un mélange lent est entré dans cette vie, et il y restera. Elle ne fait pour autant rien entrer : le destin ne passe que par l'ouverture. Elle pèse, et elle va au relevé.

#### ◇ 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

---

*tenter, et payer le passage*

*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.*

Sauter d'un toit à l'autre, forcer une porte ou la crocheter, tenir tête, fouiller une pièce, poser un engin dans le vent : dès que votre personnage bute sur le monde et que l'issue n'est pas écrite, il y a un tirage, une **action**, et le monde répond.

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.

## 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. Reste à savoir laquelle. C'est le seul barème du jeu, et il tient en cinq lignes.

### Les hauteurs – qui l'emporte

- **Entre deux mineures, le chiffre le plus fort gagne** : un Neuf écrase un Trois. Les figures montent au-dessus du Dix : Valet, Cavalier, Reine, Roi.



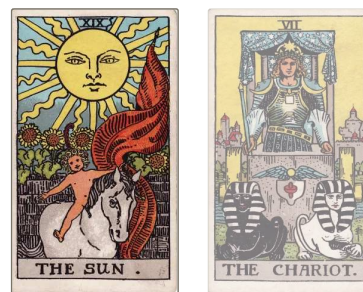
Le Neuf l'emporte sur le Trois.

- **Mais l'As bat le Roi – et rien d'autre**. C'est une roue : toutes les autres mineures le battent. L'étincelle, le rien qui renverse le tout et se fait piétiner par le reste.



L'As bat le Roi.

- **Une majeure l'emporte sur n'importe quelle mineure** : le destin pèse plus lourd que le quotidien. **Entre deux majeures, la plus haute gagne**, dans l'ordre du tarot, du Mat au Monde.



La plus haute des deux : XIX contre VII.

- **Mais Le Mat emporte Le Monde – et rien d'autre**. Une roue, comme l'As : il cède à toutes les autres majeures. Le Voyage commence par l'un et finit par l'autre – celui qui part sans rien passe à travers celui qui a tout.



Le Mat emporte Le Monde.

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



vous

le monde

À hauteur égale, le monde l'emporte.

Elles valent partout où deux cartes s'affrontent, ici, et sous le destin (*partie 6*).

**Quatre issues** – et c'est la **majeure** qui les fait déborder.

#### LES DEUX CARTES

#### L'ISSUE

Vous l'emportez

Victoire

Le monde l'emporte —  
l'égalité aussi

Défaite

Vous l'emportez, et c'est  
une **majeure**

**Éclat du destin** —  
une réussite qui débord  
le monde, l'issue que rien  
n'annonçait

Le monde l'emporte, et  
c'est une **majeure**

**Écrasement** — il ne vous a  
pas contourné, il vous est  
passé dessus

Seule la carte du **vainqueur** fait déborder l'issue : une majeure dans la main du perdant ne rachète rien. Le destin ne se compense pas. 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.

### L'éclat et l'écrasement – quand le destin déborde

**L'éclat déborde ce que vous tentiez.** Racontez-le de l'une des deux façons : ou bien votre personnage a été plus grand qu'à son ordinaire (un beau mouvement, une phrase qu'il ne se connaissait pas), ou bien c'est le monde qui s'est ouvert plus large que la question posée. Dans les deux cas, donnez davantage que ce que l'action visait – et sachez que ce surplus vous engage dans ce que vous n'aviez pas prévu.

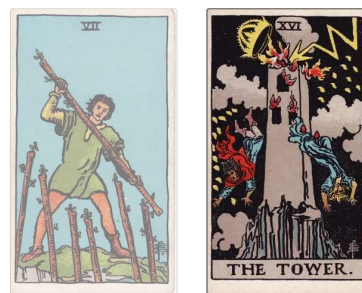


vous

le monde

Un éclat du destin — Nera ne cède rien aux mots vifs du débardeur : d'une force tranquille, elle lui rappelle ce que son ordre doit aux convoyeuses. Elle passera sans verser une pièce.

**L'écrasement n'est pas une faute.** 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. Baissez la tête, et regardez passer ce qui vous dépasse.



vous

le monde

Un écrasement — Regjord lance une flèche molle, un trait de lumière brûlante ; d'un revers de sceptre, son rival la renvoie dans le vieux lustre qui surplombe l'arcaniste. Le fracas couvre tout.

Les deux se ressemblent plus qu'elles ne s'opposent : dans un cas comme dans l'autre, ce qui arrive n'est pas à votre mesure. C'est la même main qui donne et qui écrase, et elle ne vous connaît pas.

#### ♦ 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** (*partie 4*) – ou la majeure – raconte *comment* vous avez agi.

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

### UNE ACTION JOUÉE – LA PAGE VOLÉE

Une action, deux cartes, et la couleur parle des deux côtés. Une défaite ordinaire, qu'on encaisse.

*Regiord, dans les couloirs de l'école dont il a claqué la porte. Une Maîtresse arcaniste l'a laissé entrer, à une condition : pas de bagarre dans l'enceinte.*

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

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

*Trois élèves, un bâton dégainé : je pourrais en faire une affaire. 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.



vous



le monde

Défaite — et par les Deniers.

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

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.

*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 prend fin : le destin n'était pas entré, c'est 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.*



## Une action se joue une fois



Deux cartes, la plus forte l'emporte, et on obéit. 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.

**Ce qui meurt, c'est le moyen – jamais la chose.** Rien ne s'épuise, il reste toujours une voie. C'est là toute la menace : non pas que la chose vous soit refusée, mais que vous l'obteniez par un chemin plus compliqué.

### TROIS PORTES, JOUÉES – CE QUI MEURT, CE QUI ATTEND

Une seule chose voulue, plusieurs chemins pour l'atteindre. Deux actions perdues coup sur coup, aucun destin. Rien ne prend fin, et pourtant quelque chose se referme.

*Nera, à l'astroport de Nandésis. Son planeciel est resté au fond d'un ravin; il lui en faut un autre avant la fin de la semaine.*

La belle porte d'abord – l'acheter. J'ai de quoi, presque, et le marchand du quai sud a un vieux monoplace sur son ber. Je tire : ma carte contre celle du monde.



moi



le monde

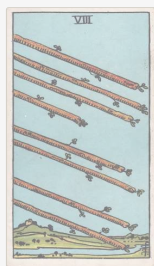
Six de coupe contre Valet de denier — le monde est plus haut.

*Je propose mon prix. Le marchand ne rit même pas : il me montre la porte, et il parle*

*assez fort pour le quai entier. « Celle-là voulait m'acheter un planeciel avec de la monnaie de convoieuse. »*

Ce qui vient de mourir, c'est l'achat – pas le planeciel. Il est toujours là, sur son ber, à trente pas de moi. Et je ne reviendrai pas demain avec la même offre et le même sourire : une action se joue une fois. Le prix, lui, a monté d'un cran que je ne paierai jamais en pièces, maintenant on sait, sur ce quai, ce que je n'ai pas.

Deuxième porte : l'emprunter. Kamalia me doit une nuit de tempête et deux silences ; le sien dort sous hangar.



moi



le monde

Huit de bâton contre Neuf d'épée — perdu, encore.

*Kamalia ne nie pas sa dette. Elle regarde ses mains. « Pas celui-là, Nera. Pas en ce moment. Demande-moi autre chose. » Elle ne dira pas quoi la tient ; ça se voit assez.*

Deux portes, deux morts, et le planeciel n'a pas bougé d'un pouce. Reste ce que je gardais pour ne pas y penser : m'embaucher à bord d'un autre, sous un autre nom, et attendre l'escalier où l'on me laissera seule à la barre.

Voilà ce que la troisième perte m'aurait pris. Pas le planeciel, le **droit de l'obtenir proprement**. Je referme la scène là, sur le quai, sans avoir poussé cette porte-là. Elle m'attendra ; c'est bien ce qui m'inquiète.

♦

## Enchaîner des actions



Une confrontation ne tient pas toujours en un geste. La fuite dans la tempête, le siège d'une porte, la joute qui rebondit : jouez plusieurs actions à la suite, chacune résolue comme la première, deux cartes, la plus forte l'emporte, on lit, et on avance.

Rien ne les relie. Aucun compte à tenir, aucune colonne à comparer au bout, aucune mise commune : chaque action se lit pour elle-même, et ce qu'elle vient de dire décide de la suivante. Le monde vous a battu par les Épées ? Alors la prochaine ne se joue plus sur le même terrain, vous avez appris quelque chose, et c'est cela, la cadence. Ce n'est pas un décompte qui referme une confrontation : c'est la fiction, quand elle n'a plus rien à dire.

Sachez seulement quand vous arrêter. S'il vous faut une carte de plus pour obtenir ce que la scène a déjà donné, c'est que vous la tenez ouverte à la main. Et souvenez-vous de ce qui vaut partout : **une action se joue une fois**. Ce n'est jamais la même qu'on retente. C'est un autre angle, un autre moment, un autre prix.

### 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.

## Ce que le destin ajoutera

Tout ce que vous venez de lire vaut partout : l'action ne change pas de mécanique selon qu'une majeure l'a ouverte. Elle change de **prix**. Quand le destin s'en mêle, la défaite ne s'efface pas : ce que vous aviez mis **prend fin**, et **ce que le destin prend ne se reprend que par le destin**. Rien de tout cela n'a de sens ici, où l'on ne risque que la fiction. (*Partie 6.*)



## 6 • Le destin

---

*miser, et vivre avec*

*« 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. L'**arcane majeure** choisie fait entrer le destin; et le destin se traverse de deux façons, en l'**affrontant**, ou en l'**endurant**. 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 – combien de portes il reste

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.** Le quotidien tient toute la place : personne ne vous demande rien, la scène est à vous.
- **Une.** Le destin vous fait un clin d'œil, *ce soir, vous pourriez jouer quelque chose de grand*. Il vous reste deux cartes pour passer votre chemin.
- **Deux.** 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.** Plus de sortie : la carte que vous garderez sera une majeure, il ne reste qu'à choisir laquelle.

Le monde ne vous demande plus *si* vous voulez; il vous demande ce que vous allez en faire.



Trois majeures à l'ouverture — L'Impératrice, Le Pendu, Le Jugement.

## Ce que le destin change

Pas le plafond : un Dix d'épée hors destin vous ruinera une nuit aussi bien qu'une majeure. 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.

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**. C'est pour cela qu'on prend une majeure, non parce qu'elle sert à quelque chose, mais parce que la scène qui suit ne ressemblera à aucune autre.

Rien ne vous y oblige jamais, et c'est précisément ce qui la rend tentante. Mais prendre la carte **engage** : on ne se retire pas en cours de route. Vous déclarez ce que vous risquez, et vous allez au bout. Regardez-la un moment; si rien ne vous vient à mettre en face (pas un lien, pas un objet, pas une place), laissez-la partir : le destin ne se joue pas les mains vides.

## 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*. La carte vous donne le désir, le vôtre, celui de quelqu'un d'autre (*les acteurs : partie 7*), ou celui d'une force qui n'a pas de visage; la scène doit fournir la résistance.

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 planéticel. *Le Chariot* : vous êtes allé trop vite, et votre élan vous emporte plus loin que vous ne vouliez aller.
- **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* : on s'entremet pour vous apaiser, quand la colère est justement ce qui vous tient debout.
- **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.

◇ Une carte se lit à plusieurs profondeurs.



Les Amoureux, VI, la carte des liens.

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 qui 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 – avez-vous un geste ?



Le destin est entré. Avant de miser, regardez ce que vous venez d'écrire, et posez la seule question qui partage : **votre personnage peut-il faire quelque chose qui change l'issue ?**

S'il le peut, vous **affrontez**. Regiord voit la nef appareiller : il peut crier, courir, fendre la foule. Le geste ne suffira peut-être pas – il existe, et c'est tout ce qu'on demande.

S'il ne le peut pas, vous **endurez**. Nera est assise en face d'une mère de clan qui a déjà décidé, déjà négocié, déjà tout arrangé. Rien de ce qu'elle dira ne changera ce qui va tomber.

Ce n'est pas la gravité du moment qui tranche : un instant énorme peut n'appeler aucun geste, et un petit en offrir un. Votre envie, elle, tranche, bien sûr qu'elle tranche, c'est vous qui écrivez la scène. Mais elle tranche **avant** : rien ne vous empêche de faire surgir un monde où l'on peut agir, ou un monde où l'on ne peut plus. Une fois la scène posée, elle n'a plus voix. Vous lisez ce que vous venez d'écrire, et le geste y est ou il n'y est pas. C'est tout ce que l'ordre protège : décrivez d'abord ce qui vous tombe dessus, cherchez le geste ensuite. Trancher **après** avoir vu la mise, c'est ne plus lire la scène du tout – c'est prendre la main la plus commode.

La carte vous donne l'apparition ; la forme dit ce qu'elle vous laisse : affronter vous met **debout**, endurer vous laisse **assis**.

### LE SOLEIL, JOUÉ DEUX FOIS



Une même carte, deux formes. On regarde ce que la scène laisse faire 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.



Le Soleil, lu comme un acteur — la *Dead Sun*.

*Elle sort du blanc, pile dans ma trajectoire, et elle me tient.*

Ce qui suit, je ne le choisis plus : je le lis dans ce que je viens d'écrire.

**Si j'ai un geste.** Les mains sont encore sur les commandes.

*Les tourelles ventrales pivotent, sans un mot de radio. Je suis une menace, et rien d'autre. Il me reste trois secondes et un planeciel qui vire mieux qu'une cuirassée.*

**J'affronte** : deux cartes, la plus forte l'emporte. Je l'emporte.

*Une esquive 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.*

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.

**Si je n'en ai aucun.** Les mains sont déjà vides.

*Des chasseurs se rangent à ma hauteur et m'enjoignent d'accoster. On me fait descendre. Sur le pont, deux hommes démontent mon planeciel pendant qu'on me conduit au général Armand, qui a mon nom devant lui et n'a pas levé les yeux.*

Je n'ai plus de geste : ni fuir, ni plaider – ce qui devait se décider s'est décidé pendant que je descendais l'échelle. **J'endure**. Je tends deux mondes sous Le Soleil, et je lance.

*Il referme le dossier. « Vous étiez dans la trajectoire d'une nef de l'empire. C'est tout ce que j'écirai. » Mon nom entre aux registres militaires, en une ligne qui ne dit rien – et qui ne s'efface pas.*

Ce nom-là ne sera plus jamais neutre.



## La mise – ce que le destin peut prendre

Avant de retourner les cartes ou de lancer la pièce, nommez ce qui se joue, en **deux clauses**. L'une dit ce que le destin **prend**. L'autre dit ce qui arrive s'il ne le prend pas : parfois rien de plus que passer le cap, mais un cap passé change la suite, sinon ce n'était pas un cap –, parfois une porte qui s'ouvre et qui n'existait pas.

Nommez-la **au dernier moment**, jamais en ouvrant la scène. Vous ne savez pas encore ce que

vous engagez en poussant une porte; c'est la scène qui vous l'apprend. Deux clauses, pas une de plus, et rien n'est mis en jeu tant qu'elles ne sont pas dites.

**Ce que vous misez doit être une chose.** Pas une humeur, pas une gêne, pas une fatigue : une chose que le destin peut prendre et garder fermée : un lien, une place, un accès, un objet qui compte, un désir, quelqu'un. Le test ne demande aucun jugement : **la chose a-t-elle sa place sur l'une de vos deux pages ?** Celle qui garde ce qui pend – le **relevé** (*partie 8*) – et celle qui dit qui vous êtes – le **portrait** (*partie 11*). Vous ne les tenez peut-être pas encore; la question se pose quand même, et elle se répond seule.

Une ration de nourriture n'est sur aucune des deux, et n'y sera jamais. Un pendentif de famille est au portrait. Une valise de convoyeuse aussi. Nommez-la **concrète** : *le planeciel*, pas « ma liberté »; *ce que Sybia pense de moi*, pas « ma réputation » : une mise vague ne prend pas fin, elle se négocie. Vous pouvez aller jusqu'à y mettre votre vie; alors, perdre c'est mourir – ou sortir du monde pour de bon.

Et si vous ne trouvez rien à mettre, ne prenez pas la majeure : le destin ne se joue pas les mains vides.

## Ce que le destin prend

**Ce que le destin prend ne se reprend que par le destin.**

Hors destin, Nera abîme son planeciel; sous le destin, elle le perd. Hors destin, elle se fâche avec Sybia; sous le destin, l'amitié prend fin. La chose ne s'abîme pas : elle se ferme, et le destin seul en a la clé.

Aucune bonne idée ne la rouvre, aucune scène de quotidien, aucune action bien menée. Il faudra une **majeure prise à l'ouverture**, dans des circonstances qu'on n'a pas encore, et une **mise qui la nomme**.

Et le destin ne rend jamais la chose telle qu'elle était – il rouvre le **chemin**. Nera ne récupérera pas sa valise : elle redeviendra convoyeuse, ou ne le redeviendra pas. Ce qui revient revient *autre*.

C'est ce qui donne son prix à une majeure. Une porte fermée par le destin est une raison d'en reprendre une, **notez-la au relevé**, en une ligne, sinon plus rien ne dira qu'elle est verrouillée.

L'autre versant s'installe pareil : ce que vous arrachez sous le destin ne vous sera pas repris, mais gagner ne rend rien intact. Ce que vous obtenez vous **engage**. Le monde vous a vu faire, et il vous tiendra pour ce que vous êtes devenu.

Dans les deux cas, laissez un **contrecoup** : une phrase où le corps réagit avant la pensée.

## Affronter le destin

Une seule action. **Deux cartes**, vous contre le monde, la plus forte l'emporte. Rien à compter, rien à disposer à la verticale, aucun tirage de rattrapage. Ce que la carte dit, elle le dit une fois (*cf. « Une action se joue une fois », partie 5*).

L'éclat et l'écrasement colorent l'issue sans rien peser de plus : 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.

Prenez garde à ce que vise la mise : ce qui est fugace, c'est l'événement, pas ce qu'il vous laisse. Un geste ne dure pas; ses conséquences, si.

### AFFRONTER, JOUÉ – LA NEF QUI NE REPASSE PAS

Le geste existe, et il ne suffit pas. On ne reconnaît pas un destin à ce qu'il coûte — on le 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.

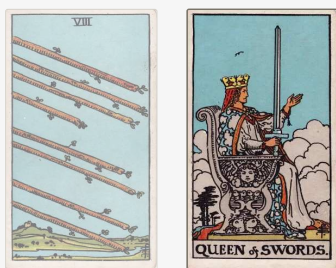
Je décris d'abord, je mise ensuite. Ai-je un geste ?

*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.*

Oui : je peux crier, courir, fendre la foule. Ça ne suffira peut-être pas – c'est un geste. J'**affronte**, et je mise en deux clauses : *si le monde l'emporte, ma place auprès de Parno prend fin, et cet homme-là ne m'enseignera rien. Si je l'emporte, il me voit, et il me prend à bord.*

Une place : c'est au relevé depuis trois chapitres. Je sais exactement ce que je perds.

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.



vous

le monde

Affronter — une seule action, et il s'en va.

*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.*

Rien de ce que Regiord possède n'a été détruit : il garde sa baguette, son nom, ses rancunes. Ce que le destin a pris, c'est cette place-là – et il ne la rendra pas parce que je me montrerai patient ou méritant. Parno n'a pas refusé : il n'a pas su. Il n'y aura pas de scène où l'on s'explique. Le somagma, je l'apprendrai peut-être; mais pas de lui, et pas comme ça. Par où, je n'en ai aucune idée.

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

Au relevé, une ligne, et elle vaut une clé : *la nef de Parno – fermée par le destin.*



deux à sa mesure. L'un où le destin **prend** : celui-là s'écrit tout seul. L'autre n'est pas son contraire commode : il peut prendre autre chose, prendre moins, ou ouvrir une issue qu'on ne saura pas bien porter. Endurer ne fait jamais de cadeau plein.

Les deux mondes doivent pouvoir sortir de **cette carte-là et d'aucune autre**. Si vos deux pôles tiendraient aussi bien sous n'importe quelle majeure, vous n'avez pas lu la carte : vous avez lancé une pièce.

Et que le second **donne** autant que le premier (*partie 1*). Le test n'est pas le confort (aucun des deux mondes n'a le droit d'être pleinement confortable), c'est la **matière**. *Ça passe ou ça casse* n'est pas un lancer : d'un côté tout s'effondre, de l'autre il ne se passe rien, et il n'y a plus qu'une seule scène sur la table. Demandez-vous ce que vous auriez à écrire, demain, si celui-là tombait. Si la réponse est *pas grand-chose*, ce n'est pas un monde.

Puis lancez, et écrivez ce qui tombe. Ni éclat ni écrasement ici : ils naissent d'une comparaison, et il n'y a rien à comparer – la pièce ne déborde pas, elle tranche.

Vous n'êtes pas en train de subir. Vous avez écrit les deux mondes, et vous avez choisi de ne pas décider lequel arrive.

### ENDURER, JOUÉ – DERRIÈRE LA PORTE

Aucun geste : quelqu'un d'autre parle, et la porte est fermée. Toute la matière est dans la carte. C'est elle qui donne les deux mondes, et elle seule.

*Nera, dans le couloir de la maison de la sororité. Sybia est entrée il y a une heure pour parler en son nom. La porte n'est pas ressortie.*

**J'ouvre** : trois cartes. Parmi elles, **Le Pendu** : la suspension, celui qu'on a retourné et qui ne redescend pas, celui qui voit d'un autre angle parce qu'il a cessé de décider. Je le prends.

## Endurer le destin

Ici, votre personnage n'a rien à jouer. Alors c'est le monde qui parle, et vous écoutez.

Lisez la majeure, longuement, avant tout le reste. Puis tendez sous elle **deux mondes**, tous



Le Pendu — XII, ce qui reste en l'air.

Ai-je un geste ? Je cherche honnêtement. Entrer, c'est perdre d'avance ; frapper, c'est entrer. On m'a dit d'attendre dans le couloir, et tout ce qui compte se dit derrière trois doigts de bois. Non : je n'ai rien. J'**endure**.

Je relis la carte avant de faire quoi que ce soit. Le Pendu ne dit pas *l'échec* : il dit **ce qui reste en l'air**, et ce qu'on gagne à y rester. Mes deux mondes doivent sortir de là.

Je mise, en deux clauses : *ce que le destin prend, c'est le verdict lui-même. On ne tranchera pas, ni ce soir ni jamais, et je resterai radiée sans qu'aucune séance ne l'ait dit. Ce qu'il laisse s'il ne le prend pas : on ne tranche pas davantage, mais d'où je suis, la tête en bas, je verrai enfin qui a monté le dossier – et je ne pourrai plus ne pas le savoir.*

Aucun des deux ne m'arrange : l'un me prend le verdict, l'autre me prendra quelqu'un. Je lance. **Pile.**

*La porte s'ouvre sur des dos, pas sur des visages. Sybia sort la dernière, et elle ne me regarde pas tout de suite. « Elles n'ont pas voulu voter. Le dossier reste ouvert. » Une greffière passe derrière elle avec le registre sous le bras, et je vois la page : mon nom, et rien en face. Pas de condamnation. Pas de date. Rien.*

Ce que j'ai perdu, ce n'est pas la sororité – c'est la possibilité qu'on m'en sorte un jour proprement. Il n'y aura pas de séance à attendre. Ma radiation ne se lèvera pas parce que j'aurai été patiente ou irréprochable : cette porte-là est fermée à clé, et il faudra une autre majeure, un autre soir, pour qu'elle se rouvre autrement.

*Le contrecoup : les doigts qui cherchent la sangle d'une valise que je n'ai plus.*

Au relevé : *le verdict de la sororité – fermé par le destin.* Et une ligne de plus, que je ne m'explique pas encore : Sybia ne m'a pas regardée en sortant.

## Jouez votre premier destin

Le soir où une majeure vous tentera à l'ouverture, et où vous la prendrez, vous y êtes. Décrivez d'abord ce qui vous tombe dessus. Puis cherchez le geste : si votre personnage peut faire quelque chose qui change l'issue, nommez votre mise en deux clauses et **affrontez** – deux cartes, une fois. S'il ne le peut pas, relisez la majeure longuement, tendez sous elle deux mondes qu'elle seule pouvait donner, et **endurez** – la pièce dira lequel arrive. Dans les deux cas, un contrecoup, et une ligne au relevé pour ce que le destin a fermé. C'est ici, et nulle part ailleurs, que votre personnage risque de devenir autre.





## 7 • Le monde autour

---

*lever ceux qui l'habitent*

*J'entre dans ce café trop rempli. Le bruit m'agace aussitôt : les chopes qui trinquent, les gens qui parlent fort, la musique en fond... Puis, en regardant de plus près, j'aperçois Morno à la table de droite. Je crains qu'il ne me voie, je me tourne vers la porte. Trop tard. Il me fait de grands signes et clame mon nom à tue-tête.*

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 qui l'habite : comment on le peuple, qui mérite d'être retenu, ce qu'on écrit de ceux-là.

## 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. Rien à tirer, rien à demander : j'écris ce qui vient.

*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. »*

Je relis ma phrase, et une idée me vient sur cet aubergiste. Elle ne sort d'aucun tirage, elle sort de ce que je viens d'écrire. 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.

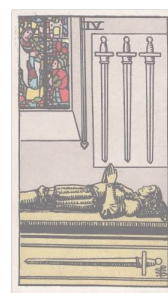
Les deux autres ne s'en vont pas. C'est là toute la différence avec l'**ouverture**, où renoncer est le prix et où les cartes écartées disparaissent pour de bon. Ici rien ne se perd : les deux cartes que vous ne jouez pas **restent sur le tapis**, points d'intérêt en sommeil. La scène continue autour 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.



au comptoir



l'ouvrage en plan



la porte du fond

Les alentours — aucune carte ne s'en va.

Une **majeure** parmi les trois ne fait pas entrer le destin. Il 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 espérez, une issue gardée, une issue qui coûte, ou quelqu'un d'autre qui cherche à fuir aussi.

*Où trouver de quoi soigner cette brûlure, avant la nuit ?* Ne demandez pas au quartier s'il a un herboriste. Il en a un ou il n'en a pas, et vous voilà à décider seul. Demandez-lui ce qu'il tient **pour qui cherche des plantes**.



la cour cultivée

l'arrivage du port

l'arrière-boutique

Ce que le quartier tient pour qui cherche des plantes.

Trois boutiques, et pas une seule promesse en commun. Le **Sept de deniers** fait pousser : une cour où l'on cultive soi-même, sûre et lente, revenez demain. Le **Trois de bâton** fait venir : l'échoppe du port vend ce qu'un vaisseau a rapporté, cher, et le prochain n'arrive pas ce soir. Le **Sept d'épée** ne demande pas de nom : c'est

celui-là qu'on joue, l'onguent est là avant la nuit – et quelqu'un, désormais, sait ce que vous cherchez. La question posée au lieu n'a pas rendu un herboriste, elle a rendu un **prix**.

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.



Une carte, une présence : ce qui entre dans la salle.

**Cinq de bâton** : cinq perches qui s'entrechoquent sans qu'aucune l'emporte. Ce n'est pas un visage, c'est un tempérament, et c'est mieux qu'un visage : celui qui entre a une querelle en cours. Il la porte sur lui, il en parlera avant qu'on lui demande son nom, et il ne cherche pas d'ennui – il en a déjà. Il n'est donc pas dangereux : il est **occupé**, et c'est par là

qu'on entre. Livré à moi-même, j'aurais fait un aubergiste ; avec cette carte-là entre les mains, je fais quelqu'un qui arrive au milieu de sa propre histoire.

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.*

◇ **Convaincre quelqu'un.** Avant de tirer une action (partie 5), regardez sa **poussée**. 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.

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 composer 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.

◇ **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 : un destin traversé 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.

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





## 8 • Ce qui pend

---

*tenir ce qui n'est pas fini*

*Une lettre passe de main en main, une nuit sans lune, sur les docks de Fergris. Celui qui la donne ne lève pas les yeux; celle qui la prend ne l'ouvrira qu'à bord. À deux quais de là, Nera dort : elle doit appareiller au matin.*

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 fuis ?*

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.

### LA QUESTION

### QUELQU'UN CHERCHE ?

### D'AUTRE

La nef d'Astore, revue au loin après sa mort

**Non** — elle est à moi seule : une **attente**

Pourquoi je pars toujours, et qu'est-ce que je fuis ?

**Non** — personne ne la creuse à ma place : une **attente**

Qui commande à Parilia, et pourquoi tenir le colis à distance de son porteur ?

**Oui** — on paie pour que je n'en sache rien : un **enjeu**

La dette promise avant l'hiver

**Oui** — il compte les jours : un **enjeu**

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.

### CRÉER UNE ATTENTE, 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**. Une scène dense en dépose deux ou trois : écrivez-les d'un trait, sans compter. La limite ne porte pas sur le nombre, elle porte sur **d'où elles viennent** : uniquement ce que cette scène-là vient de produire. Ne rouvrez pas le relevé à **cet instant** pour choisir quel fil avancer : ça, c'est faire l'inventaire, et le relevé devient un menu. Ici, vous ne relisez pas, vous regardez ce que la scène vient de laisser derrière elle. Le relire a son moment, et ce n'est pas celui-ci : c'est en fermant une séance (*partie 10*).

## Ouvrir une piste

Une **attente** ne réclame rien : elle peut vivre dix chapitres au relevé et ne jamais se refermer. C'est son état naturel. Et elle gagne à attendre. *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 qui n'était pas venue pour elle : un nom, une coïncidence, un visage. Le jour où vous ouvrirez sa piste, votre tirage tombera dans un champ déjà semé, 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 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. Rien ne l'oblige à chercher lui-même, du reste : la même piste peut aussi se pousser **en scène-monde**, dans son dos (*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.



gardée



laissée



laissée

L'ouverture de la piste — un nombre gardé, une figure laissée.

*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 scènes

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.

## Le relevé – la page qui garde ce qui pend

Tout ce qui pend doit survivre à la scène qui l'a fait naître, et à celle d'après. C'est le travail d'une seule page.

### 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.

### Ce qui y vit

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 ; et **ce que le destin a fermé**, une ligne par porte, seule trace qui dise qu'il faudra une majeure pour la rouvrir (*partie 6*).

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

Ce n'est pas une scène : c'est la page. Le portrait de Parilia tel qu'il se lit au relevé de Nera, après trois chapitres, un acteur qui a bougé deux fois sans qu'une ligne soit raturée.

**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 avoir plus à perdre que moi.*

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

Trois liens empilés, aucun corrigé : c'est ainsi qu'on voit quelqu'un se déplacer – non par une ligne réécrite, mais par trois qu'on relit à la suite.

♦

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





## 9 • La scène-monde

---

*regarder vivre le reste*

*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, loin des yeux de votre personnage. Tantôt pour **faire avancer une question restée en suspens**. Elle gagne un cran pendant qu'il dort. Tantôt pour rien : un moment de vie quelque part, et c'est tout.

## 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.

**Deux usages, mêmes règles.** Le plus souvent, elle sert ce qui pend : un **enjeu** gagne un visage, un mobile, un cran d'avance ; une **attente** se précise sans qu'il en sache rien. Mais elle peut aussi ne rien servir du tout, et n'être qu'une **respiration** : un marché à l'aube, une veille dans une chambre, une pièce où l'on attend quelqu'un qui ne viendra pas. Rien n'y avance, et ce n'est pas une faute : le monde a le droit d'exister quand votre héros ne le regarde pas.

Ce qui sonne faux n'est ni l'un ni l'autre : c'est de **remplir une page parce qu'on en doit une**. Une scène-monde écrite par acquit de conscience se sent dès la première ligne.

Trois règles, et rien d'autre.

**Au bout de trois scènes, c'est au monde de parler.** Non pas une permission qui s'ouvre : un tour qui vient. Le monde ne se met à parler que quand on lui a laissé le temps de prendre du retard, et ce retard, il ne le rattrape pas seul. Le compte se tient de tête, jamais sur la page, et seules comptent les scènes que vous avez **jouées avec lui** : une ellipse n'en est pas une. La parole, elle, ne se périmé pas, tant que vous ne la lui avez pas donnée, il l'a toujours.

**Jamais deux de suite.** Le monde prend la parole, puis il la rend, 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 on n'y affronte ni n'y endure rien : on n'engage pas quelqu'un qui n'est pas là.

N'importe quelle scène-monde lui donne la parole, celle qui fait avancer un enjeu comme celle qui ne fait que vivre. Car ce que ce tour garantit, c'est la **présence** du monde, pas l'avancement de vos questions : celui-là se règle en fermant une séance (*partie 10*). Sans cette présence, les enjeux cessent d'en être. Plus personne ne travaille dessus.

**Alors, quoi jouer ?** Trois choses se présentent, et c'est à vous de trancher : un **enjeu** qui gagne un cran, une **attente** qui se précise, ou une **respiration** qui n'avance rien. Quand c'est le souffle qui vous amène là (une levée, une relance), la question ne se pose pas : l'enjeu est déjà désigné (*partie 10*). Le reste du temps, elle est entière.

Si rien ne vous vient, laissez la pièce trancher. Deux pôles, les deux qui vous tentent, elle n'en prend pas trois, et c'est réglé. Le partage le plus simple est souvent le meilleur : *est-ce que quelque chose avance, ou est-ce que ça ne fait que vivre ?*

Oui, c'est votre propre choix que vous remettez à l'oracle, et vous en avez le droit : **choisir de ne pas décider est encore un choix**, et c'est même exactement ce qu'on fait en **endurant** un destin (*partie 6*). Une variante, si le cœur vous en dit : au lieu de demander ce dont vous avez envie, demandez de quoi **le monde** s'occupe en ce moment, loin de lui. Ce n'est pas plus juste, c'est plus fertile ; une question posée sur le monde peut répondre autre chose que ce que vous attendiez.

Jouez-la **grand**. Si quelque chose y a bougé, notez-le au relevé : 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 destin : 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.



gardée



laissée



laissée

L'ouverture de l'aparté — une majeure gardée pour sa couleur.

*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.

### UNE RESPIRATION, JOUÉE

Trois scènes que je suis dans la peau de Nera, et le monde a la parole. Rien ne pend qui demande à bouger, alors je regarde ailleurs, une minute, et rien n'avancera.

J'ouvre comme toujours. Parmi les trois cartes, le **Quatre de coupe**. Ce qu'on tend et que l'autre ne voit pas. Je ne cherche pas à quoi il pourrait servir : je le prends pour ce qu'il montre.



gardée



laissée



laissée

L'ouverture d'une respiration — une carte prise pour ce qu'elle montre, pas pour ce qu'elle avance.

*Sur un ponton bas de la basse ville, une gamine tend un fruit à un vieux convoyeur assis contre sa cale. Il regarde ailleurs, la mer intérieure, les nefs qui rentrent avec le soir. Elle attend, le bras tendu. Puis elle pose le fruit à côté de lui et s'en va. Il ne l'a pas vue.*

C'est tout. Aucun enjeu n'a bougé, aucune attente ne s'est précisée, et je n'ai rien à porter au relevé. J'ai passé une minute dans une ville qui vit sans Nera, et le monde a repris la parole. Demain, je retourne dans sa peau.

### 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.

Et si votre relevé ne porte encore rien — c'est probable, les enjeux naissent à la partie suivante

–, jouez une **respiration**: un lieu, une heure, quelqu'un qui n'a rien à voir avec vous. Vous n'aurez rien à écrire au bout, et ce sera joué quand même.

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



## 10 • Le souffle

---

*faire naître un enjeu*

*La bête avançait lentement dans les ruelles, pendant que le reste de la cité s'affolait et fuyait. « Où sont les gardes ? » entendait-on. Il n'y en avait déjà plus.*

Le souffle, c'est le monde qui court sans vous attendre : il **fait naître** les enjeux, et il **relance** ceux qui dorment.

**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 un enjeu naît tout seul (une promesse tenue de travers, un nom qu'on a donné), et vous n'avez rien à lever. Mais il arrive que le relevé ne porte plus que des attentes. Alors on lève un souffle.

## Lever un souffle – le geste

**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, puisqu'il existe déjà, on le **relance**, et pour ça rien de neuf (*plus bas*).

## La graine – lever le premier souffle

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.

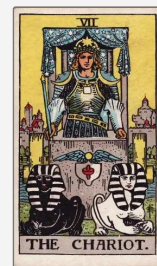
## Quatre directions

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.

### ♦ Le Chariot.



Une carte, quatre directions. Elle ne choisit pas pour vous.

Quelqu'un qui avance, et que rien ne détourne. *Des siens, quelqu'un* : le frère s'engage, il part avec la colonne, il ne reviendra pas le même. *Des siens, quelque chose*. La guilde s'est mise en marche, et elle emporte sa place avec elle. *Du dehors, quelqu'un* : un homme est parti d'une autre ville il y a un mois, et il vient ici. *Du dehors, quelque chose* : une flotte, une crue, un décret : ce qui roule ne se négocie pas. Quatre enjeux, une seule carte. Elle ne dit pas d'où cela vient : elle dit que **ça vient**, et qu'il n'y aura pas moyen de l'arrêter en route.

## 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 n'attend pas son tour : elle lance la partie, et c'est la **seule scène-monde qui se joue sans avoir laissé trois scènes au personnage**. Elle donne bien la parole au monde pour autant. Le compte repart d'elle. 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.

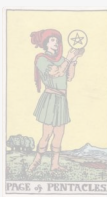
### UN ENJEU, LEVÉ

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

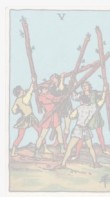
Je pioche. Trois de coupe, Valet de deniers, Cinq de bâton... – puis **La Tour**. Une majeure : je m'arrête là. Je joue une scène-monde, loin de Nera, pour ce que La Tour me donne : un effondrement qui vient.



traversée



traversée



traversée



la graine

La recherche d'une graine — traverser ne coûte rien.

*Dans une salle du haut-conseil de Nandésis, 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

---

*savoir ce qu'il veut*

*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, et 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*, non pas ce que vous savez faire, mais 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 perte).

C'est tout – 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 rapports 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 un destin, 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 l'**aide de jeu** (annexe C), qui vous garde de vous perdre en jouant seul.

*Vous décidez beaucoup, à chaque scène ; on y revient en détail en partie 12 (« Tirer ou décider ? »).*

## 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 **ce qu'il porte**, quand ce qu'il porte dit qui il est.

Rien d'autre, et **aucun décompte** : le portrait ne tient que ce qui dit qui il est. Une défaite n'y ouvre aucune case. Le destin change le monde, pas une colonne (partie 6).

**Ce qu'il porte**, donc, et pas ce qu'il possède : une valise de convoyeuse, un pendentif qui vient de quelqu'un, une radio qu'on ne remplace pas. Deux ou trois choses au plus, jamais un inventaire. Rien de ce qui se consomme, rien de ce qui

se rachète au coin de la rue. Le test tient dans la page elle-même : si vous hésitez à l'écrire dans la phrase qui dit qui vous êtes, ça n'y a pas sa place. C'est aussi ce qui rend ces choses-là **misables**. Le destin ne prend que ce qui est écrit quelque part (*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. Le jour où le destin vous prend une de vos choses, pareil : on ne biffe pas la valise, on récrit quelqu'un qui n'en a plus. C'est ainsi qu'on voit quelqu'un devenir autre – non par une case modifiée, mais par deux portraits qu'on relit à la suite.

souvent noués par une carte tirée hors scène sans que vous l'ayez décidé.

## 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 retrouver. 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 découvrirez 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,



# 12 • Jouer en solitaire

---

*jouer seul, et rester honnête*

*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.

### Aucun tirage n'est pur

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

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 ?

### Tirez pour vous surprendre

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'**invalide**, 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.

#### UNE IDÉE QU'ON TIRE – L'HOMME MASQUÉ

Une intuition me vient ; je la soumets au sort, qui me la refuse et me rend la même menace par une autre porte.

Une image arrive toute seule : au détour d'une rue, un homme masqué. Attends – celle-là, je la tire. *Y a-t-il quelqu'un dans cette rue ?* **Pile.** Personne.

*La rue est vide. Pas un pas, pas un volet ouvert, et pourtant quelque chose cloche.*

Reste le malaise, dont je ne sais rien. Je tire pour savoir ce qui me met mal à l'aise, une carte lue du côté **défavorable** puisque c'est un malaise que je cherche : le **Cinq d'épée**.

*Des voix, plus loin, un éclat de dispute qui dérape.*

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.



### Décidez quand ne pas tirer

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.*)

#### UNE IDÉE QU'ON DÉCIDE – LA LETTRE

Une idée trop belle pour la risquer : je la garde, et ne laisse au hasard que sa forme.

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.

*Le papier est plié en quatre, chaud d'être resté contre moi tout le jour. C'est son écriture.*

Mais je tire son **détail** : me dit-elle tout, là, dans la lettre ? **Pile**. Non.

*Trois lignes, et pas une de plus : un lieu, une heure, « viens seule ».*

L'idée est à moi; c'est sa forme que je laisse au hasard.



### UNE IDÉE DÉCORATIVE – RIEN À TIRER

Une scène jouée où pas une carte ne sort du paquet : un décor ne se tire pas, il se pose.

Je m'assois à la terrasse d'un vieux café de pierre. Rien à demander : ni la pièce (quelle vérité y aurait-il à trancher?), ni une carte, puisque rien de ce qui viendrait ne changerait ce que je vais faire.

*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.*

Je pose le décor, je respire, et je continue.



### Le coût du tirage

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.

### Quand le rythme prévaut

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 révise 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'imprévu.

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.

### Demander à côté

Le tirage répond toujours à la question posée, jamais à celle qu'on avait en tête. On veut savoir pourquoi cette femme a ouvert sa porte; on demande ce qu'elle fera demain. La carte tombe, elle tombe juste, on l'écrit, et il reste quelque chose sur les bras. Ce n'est pas le tirage qui a manqué : c'est qu'on a demandé à côté.

Ça ne se repère pas à la formulation, ça se repère après : la réponse est bonne et vous restez sur votre faim. C'est le seul signal fiable, et il se reconnaît vite.

Ne retirez pas dans la foulée. La question posée a eu sa réponse, elle tient; recharger l'oracle sur le même sujet, c'est lui demander d'être d'accord avec vous. Notez plutôt ce que vous vouliez vraiment savoir, *pourquoi m'a-t-elle ouvert sa porte?*, et laissez-le au relevé. Vous venez de changer une question ratée en attente, et elle mûrira mieux que l'autre (*partie 8*).

### 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 *demander* (*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.

Le pas de côté, lui, n'appartient qu'à l'instant : il ne fonde rien, 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.

### Quand le carnet se contredit

Une partie longue se contredit. Le manteau était rouge il y a six chapitres, il est noir ce soir ; la ville était à trois jours de marche, elle est à une heure de vol. Ça n'arrive pas parce qu'on joue mal : on écrit sur des mois, on décide vite, et le carnet fixe aussi les erreurs. Trois façons de faire, aucune meilleure que les autres.

**Laisser.** Le manteau a été rouge, il est noir, tant pis. La plupart des incohérences ne valent pas une minute de votre soirée, et personne ne relit.

**Justifier.** Le manteau vire au rouge sous une certaine lumière, et voilà un monde un peu plus étrange qu'avant. C'est la plus séduisante des trois, et la seule qui coûte : à en faire un réflexe, on passe ses scènes à expliquer son monde, et un monde expliqué cesse de peser. Gardez-la pour les fois où l'explication vous plaît davantage que l'erreur.

**Trancher.** Le manteau est noir, il l'a toujours été. N'y retournez pas : les vieilles pages diront rouge, et c'est très bien. On ne corrige pas plus une contradiction qu'un portrait (*partie 8*). Un carnet qui se contredit dans le temps ressemble à une mémoire ; un carnet repris ligne à ligne ressemble à un dossier.

Il reste un geste, pour le jour où ce qui cloche vous intéresse : ne rien trancher du tout. *Pourquoi l'ai-je vu rouge, ce soir-là ?* Au relevé, avec le reste de ce qui pend. Celui-là ne vaut pas pour un manteau ; il vaut quand l'incohérence porte sur une chose que vous n'avez pas envie de perdre.

### Sauter le temps

Toutes les heures d'une vie ne se jouent pas. Quand le temps doit passer (la route jusqu'à la cité, la nuit avant le rendez-vous, les trois jours qu'une réponse met à venir), racontez-le en trois phrases, ou **sautez** : 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. Ce qui l'appelle, c'est le besoin d'avancer, et ce besoin vient presque toujours **hors tension** : rien ne pend là, personne n'attend de réponse, et la scène qui viendrait ne se jouerait sur rien. L'ellipse fait passer le temps ; elle ne désamorce

pas. Une scène dont vous n'avez pas envie n'est donc pas une scène à sauter : le plus souvent, vous la croyez déjà écrite, et une scène qu'on croit connaître est justement celle qui n'a pas encore été jouée.

Il y a une troisième porte : **regarder ailleurs**. Une scène loin de lui, qui ne fait avancer rien du tout, une **respiration** (*partie 9*). Le monde, lui, attend rarement qu'on ait envie de lui.

### Le futur qui n'a pas eu lieu

Il vient un moment où la partie a produit assez de matière pour qu'un ordre se forme tout seul dans votre tête. Vous ne l'avez pas décidé ; il est là, et il ressemble à ceci.

Il faut d'abord que je sorte de la basse ville, ensuite que je revoie Sybia, ensuite que je trouve quelqu'un pour m'aider à laver mon nom – et la Ravaudeuse finira bien par venir à moi, et...

Ça se reconnaît à ce que ça fait à l'écriture. La scène du soir semble en retard sur ce que vous savez déjà, chaque geste devient une étape à franchir avant la suivante, et la main s'agace. Vous courez dans votre propre récit, et rien de ce que vous y écrivez n'a l'air à la hauteur du plan.

Ce n'est pas le relevé qui vous met là. Ce qui pend, vous l'avez noté pour ne plus avoir à y penser, et ça mûrit sans vous (*partie 8*). Une liste, elle, ne mûrit pas : elle attend d'être exécutée, dans l'ordre, et toute scène qui ne l'avance pas paraît perdue.

Et l'ellipse ne vous en sortira pas. Sauter par-dessus une étape a l'air de tout régler, mais le saut ne sert pas à cela : il fait passer le temps quand rien ne pend, pas quand quelque chose pèse. Employé contre une liste, il vous dépose simplement plus loin dessus : une ligne de moins, le reste intact. Ce n'était pas la scène qu'il fallait sauter, c'était le plan qu'il fallait effacer.

Celui qui l'a dressée, c'est le Maître du jeu resté en vous, celui qui prépare, qui enchaîne, qui a déjà vu la fin. Chassez-le. Voyez la liste pour ce qu'elle est, et effacez ce futur : il n'a pas eu lieu.

**Rien n'est écrit, donc rien n'est tracé.**

Puis revenez à votre personnage, à l'instant où il se tient, à ce qu'il a devant lui. Sentez le monde

autour de lui, et laissez-le vous surprendre : c'est pour cela que vous êtes venu.

### 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.

# Annexes



# A • Porter un autre univers

  
*le système est une grammaire*

→ *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, déclinera 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)             |

## Les 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.

### Le passage – une action qu'on ne contourne pas

Une **action** peut devenir un **passage** : un endroit du monde qu'on ne franchit pas sans tirer, même quand le personnage sait faire.

S'envoler en planeciel, par exemple. Un bon pilote décolle sans qu'on le lui fasse prouver. C'est la règle de la partie 5. Mais si votre monde décide que le ciel se demande, chaque envol se joue, et le barème ne change pas : deux cartes, la plus forte l'emporte. Ce que vous choisissez, c'est **ce que coûte l'échec**, rarement le vol lui-

même : plutôt l'aile qui siffle, l'heure perdue, la cargaison qu'il a fallu alléger. Un passage n'interdit pas de passer ; il fixe le prix.

### Le rituel – une règle de posture

Un **rituel** ne résout rien : il installe. C'est une manière de faire que votre monde impose, pour qu'un moment cesse d'être ordinaire : deux ou trois questions posées toujours dans le même ordre, un geste qu'on refait à chaque fois.

Une fois en vol, par exemple : quel temps fait-il ? que voit-on d'en haut ? qui nous a vus partir ? Les mêmes trois questions à chaque décollage, à la pièce ou au tarot, et le vol prend une épaisseur qu'une phrase n'aurait pas donnée. Le rituel travaille avec les tirages : il ne dit pas ce qui arrive, il dit **ce qu'on demande**.

### Les enjeux d'un monde

Vous pouvez décider que certaines situations **font naître un enjeu** (*partie 10*), non par hasard, mais parce que votre monde fonctionne ainsi.

Rendre son rapport à un supérieur, par exemple : l'affaire est classée pour le personnage, elle ne l'est pas pour la hiérarchie. L'enjeu naît là, et il reviendra, avec ses propres questions à trancher. Ce n'est pas une façon de charger le relevé : c'est ce qui fait **bouger le monde contre le personnage** sans que vous ayez à l'inventer chaque fois.

Un monde gagne aussi à proposer ses **souffles** : quelques enjeux typiques, prêts à lever, pour que le joueur trouve un objectif à portée de main les soirs où il ne sait pas quoi jouer.

Trois gestes, trois dimensions : de quoi bâtir des dizaines de règles propres à votre monde sans jamais quitter le tarot. La langue est là – à vous les phrases.

## Ce qu'on déconseille

Une tentation alourdit le jeu, et elle consiste à **en ajouter**.

**Créer de nouveaux tirages**. Un geste inédit – quatre cartes disposées autrement, une lecture à part – bâtit un moteur par-dessus le moteur. Le joueur en a déjà une poignée à tenir de mémoire ; le geste de plus, il l'oubliera ou il rouvrira le livre,

| 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                                       |

et dans les deux cas la scène s'arrête. Servez-vous des gestes qui existent, et changez ce qu'ils demandent.

## 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.



# B • 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.

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.

## Les majeures

Là où une mineure teinte le quotidien, une majeure **pèse**. Chacune est un grand archétype : La Force, L'Ermite, 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.



Cinq d'épées

Une mineure mise en scène — c'est là toute la révolution de Smith.

*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.*

- ◇ **Un socle, puis une table – jamais une grille.** Tout ce qui précède vous aide à *commencer*, et l'annexe suivante descend jusqu'à la carte : les 78, une à une, avec ce que montre chacune (« *Le répertoire des 78* »). Appuyez-vous dessus le jour où vous bloquez, c'est fait pour. Ce qu'aucune des deux ne vous dira, c'est ce qu'une carte **signifie** : elle n'a pas de 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 « Une carte cesse d'être générique », partie 2.*)



# C • Le répertoire des 78



*ce que montre chaque carte*

Vous tirez une carte, et rien ne vient. Ça arrive, surtout au début – et aller chercher le sens sur un site vous sort du jeu pour vous rendre un catalogue divinatoire qui ne sait rien de votre scène. Ce répertoire est là pour ça, et pour rien d'autre : **une image décrite, et la matière qu'elle offre.**

Il ne dit pas ce que la carte *signifie*. Il dit ce qu'on y voit – parce qu'une image regardée vous souffle plus qu'un mot appris –, puis une piste pour l'emmener dans votre monde. Prenez la piste si elle vous arrange ; laissez-la si votre scène en appelle une autre. **Vous n'êtes jamais en train de vérifier une réponse.**

*(Les images décrites sont celles du Rider-Waite-Smith, le jeu que conseille la partie 2. Si le vôtre est un autre, l'image diffère : regardez la vôtre, elle a toujours raison contre ce livre.)*

## Les majeures

Une majeure ne teinte pas une scène, elle pèse dessus. Quand elle tombe à l'ouverture, c'est la porte du destin ; ailleurs, c'est de la matière chargée. Les pistes ci-dessous valent pour les deux, mais souvenez-vous qu'une majeure prise à l'ouverture se lit comme **un désir contre une résistance** (partie 6) – ce répertoire donne la matière, pas la résistance.



### Le Mat

Un vagabond marche au bord d'un à-pic, le regard au ciel, son baluchon sur l'épaule ; un petit chien lui saute aux jambes.  
*Partir sans savoir où.  
L'innocence qui ne mesure pas encore ce qu'elle risque.*



### Le Bateleur

Un homme, une main vers le ciel et l'autre vers la terre ; devant lui, les quatre outils sur une table.  
*Tout est là, il n'y a plus qu'à s'en servir. Le commencement de quelqu'un qui sait faire.*



### La Papesse

Une femme assise entre deux colonnes, un livre à demi caché sous son manteau, un voile tendu derrière elle.

*Ce qui se sait sans se dire.  
Quelqu'un qui garde, et ne rendra pas tout.*



### L'Impératrice

Une femme couronnée d'étoiles, installée dans les coussins, un champ de blé mûr à ses pieds.

*L'abondance qui va de soi. Ce qui pousse sans qu'on ait à pousser dessus.*



### L'Empereur

Un homme assis sur un trône de pierre, béliers sculptés aux angles, montagne nue derrière lui.

*L'ordre qui tient parce que quelqu'un le tient. La loi, et celui qui la dit.*



### Le Pape

Une figure assise entre deux colonnes, la main levée ; deux hommes agenouillés l'écoutent.

*La règle transmise, l'institution. Ce qu'on apprend de quelqu'un plutôt que de soi.*



### L'Amoureux

Un homme et une femme sous un ange immense ; derrière eux, un arbre en flammes et un arbre au serpent.

*Un choix qui engage plus qu'il n'en a l'air. Le lien, et ce qu'il faut laisser pour l'avoir.*



### Le Chariot

Un homme debout dans un char, deux sphinx attelés devant lui, l'un blanc, l'autre noir – et pas de rênes.

*Avancer en tenant deux forces contraires. La volonté qui traverse, sans rien qui l'assure.*

**La Force**

Une femme ferme doucement la gueule d'un lion, sans effort visible, une couronne de fleurs sur la tête.

*La maîtrise qui ne brutalise pas. Ce qu'on obtient d'une bête en ne la combattant pas.*

**L'Ermite**

Un vieil homme sur un sommet, une lanterne à bout de bras dans la nuit, appuyé sur un bâton.

*Se retirer pour y voir. Une lumière petite, portée seul, et qui n'éclaire qu'un pas.*

**La Tempérance**

Un ange fait couler l'eau d'une coupe dans l'autre, un pied sur la berge, un pied dans l'eau.

*Le dosage, la lenteur qui réussit là où la hâte casse. Deux choses qu'on fait tenir ensemble.*

**Le Diable**

Une figure cornue sur son socle; en dessous, deux humains enchaînés – les chaînes sont lâches, ils pourraient sortir.

*Ce qui tient parce qu'on y consent. Le lien qu'on appelle contrainte et qu'on n'a pas envie de défaire.*

**La Roue de Fortune**

Une roue dans le ciel, des figures qui montent d'un côté et tombent de l'autre, un sphinx assis au sommet.

*Ce qui tourne sans vous demander votre avis. Le moment bascule, et il n'y a personne à qui s'en prendre.*

**La Justice**

Une figure assise, l'épée droite dans une main, la balance dans l'autre, entre deux colonnes.

*Ce qui est pesé et tranché. La conséquence exacte, ni plus douce ni plus dure qu'elle ne doit.*

**La Tour**

La foudre décoiffe une tour; deux corps tombent dans le vide, une couronne avec eux.

*Ce qui s'écroule d'un coup et qu'on ne rebâtira pas. Le fait, brutal, avant qu'on ait pu s'y préparer.*

**L'Étoile**

Une femme nue verse deux cruches, l'une dans le bassin, l'autre sur la terre, sous une grande étoile.

*Le calme après le pire. Ce qu'on donne sans compter parce qu'on a de nouveau de quoi.*

**Le Pendu**

Un homme suspendu par un pied, la tête en bas, le visage tranquille – il ne se débat pas.

*L'attente choisie, le renversement du regard : ce qu'on voit quand on cesse de forcer.*

**La Mort**

Un cavalier en armure noire avance sous une bannière blanche; un roi est tombé, un enfant tend des fleurs.

*Ce qui finit et ne recommencera pas. Le passage, qui prend sans négocié.*

**La Lune**

Un chien et un loup hurlent vers la lune; entre deux tours, un chemin part au loin, une écrevisse sort de l'eau.

*Ce qu'on croit voir dans le noir. Le trouble, le doute, ce qui remonte sans qu'on l'ait appelé.*

**Le Soleil**

Un enfant nu sur un cheval blanc, bannière au vent, devant un mur de tournesols, sous un soleil au visage.

*La clarté sans arrière-pensée. Ce qui est enfin dit, vu, montré au grand jour.*

**Le Jugement**

Un ange souffle dans une trompe ; en bas, des morts se lèvent de leurs cercueils, les bras ouverts.

*L'appel auquel on répond. Ce qui revient de loin pour demander des comptes – ou pour offrir une seconde fois.*

**Le Monde**

Une figure danse dans une couronne de laurier, un bâton dans chaque main ; aux quatre coins, quatre visages.

*La boucle qui se ferme. Ce qui est accompli, et qu'on peut enfin regarder de loin.*

**Cinq de bâtons**

Cinq jeunes gens brandissent chacun leur bâton, sans ordre – on ne sait pas qui affronte qui.

*La mêlée sans enjeu clair. La rivalité brouillonne, où chacun tire de son côté.*

**Six de bâtons**

Un cavalier couronné de laurier, bâton orné, entouré de marcheurs qui l'escortent.

*La victoire reconnue, portée devant les autres. Ce qui vous met en avant – et vous expose.*

## Bâtons – le Feu

L'élan, le désir, ce qui pousse et ce qui brûle. Une carte de bâtons parle d'énergie : une ambition, un conflit ardent, une envie qui ne tient plus en place.

**As de bâtons**

Une main sortie d'un nuage tient un bâton qui bourgeonne encore.

*Une envie qui vient de naître. L'occasion offerte, avant qu'on ait rien décidé d'en faire.*

**Deux de bâtons**

Un homme sur un rempart tient un globe et regarde la mer ; un bâton est fixé au mur, l'autre dans sa main.

*Le monde vu de haut, et le pas qu'on n'a pas encore fait. Choisir entre rester et partir.*

**Sept de bâtons**

Un homme en hauteur tient six bâtons à distance, en position ferme, un pied plus bas que l'autre.

*Tenir sa place contre plusieurs. La défense d'un terrain qu'on a mis du temps à gagner.*

**Huit de bâtons**

Huit bâtons filent dans un ciel clair, en diagonale, sans rien qui les arrête.

*Ce qui arrive vite et de loin : une nouvelle, un message, une chose déjà en route vers vous.*

**Neuf de bâtons**

Un homme la tête bandée s'appuie sur son bâton et surveille ; huit autres sont plantés derrière lui comme une palissade.

*La vigilance de qui a déjà pris des coups. Tenir encore, fatigué, parce qu'il le faut.*

**Dix de bâtons**

Un homme courbé porte dix bâtons en fagot, le visage caché ; le village est tout proche.

*La charge qu'on s'est mise sur le dos. Presque arrivé, et trop chargé pour lever les yeux.*

**Trois de bâtons**

Un homme de dos regarde des navires quitter la côte, trois bâtons plantés autour de lui.

*Ce qu'on a lancé et qui vogue sans nous. L'attente d'un retour, l'horizon qui s'ouvre.*

**Quatre de bâtons**

Quatre bâtons portent une guirlande ; deux figures lèvent des bouquets, un château derrière.

*La fête, l'accueil, le seuil qu'on passe ensemble. Un répit tenu et mérité.*

**Valet de bâtons**

Un jeune homme plante son bâton devant lui et le regarde, comme s'il découvrirait ce qu'il tient.

*Quelqu'un qui commence, plein d'élan. Une nouvelle qui met le feu, ou celui qui l'apporte.*

**Cavalier de bâtons**

Un cavalier cabre son cheval, panache au vent, bâton en main, dans un désert.

*Quelqu'un qui fonce sans regarder. Le départ précipité, l'aventure qui ne s'explique pas.*

**Trois de coupes**

Trois femmes lèvent leurs coupes dans un cercle, au milieu des fruits mûrs.

*La joie partagée à plusieurs. Les retrouvailles, la petite communauté qui se réjouit.*

**Quatre de coupes**

Un homme assis sous un arbre, bras croisés, ignore la coupe qu'une main lui tend; trois autres sont posées devant lui.

*Ce qu'on refuse de voir parce qu'on boude. La lassitude qui laisse passer l'offre.*

**Reine de bâtons**

Une femme assise, bâton fleuri d'une main, tournesol de l'autre; un chat noir à ses pieds.

*Quelqu'un qu'on suit sans qu'il ait à hausser la voix. La chaleur qui rassemble, et l'œil qui juge.*

**Roi de bâtons**

Un homme assis de trois quarts, bâton fermement tenu, salamandres brodées sur sa cape.

*Quelqu'un qui décide et entraîne. L'autorité qui vient de l'élan, pas du titre.*

**Cinq de coupes**

Une silhouette en manteau noir pleure sur trois coupes renversées; deux sont debout derrière elle, et un pont mène au château.

*Le deuil qui occupe tout le regard. Ce qui reste, et qu'on ne voit pas encore.*

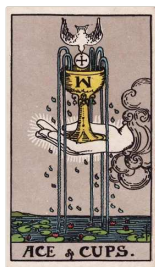
**Six de coupes**

Un enfant tend une coupe fleurie à un plus petit, dans une cour paisible.

*Ce qui remonte de l'enfance ou d'avant : un lieu revu, une gentillesse ancienne, quelqu'un qu'on retrouve.*

## Coupes – l'Eau

L'émotion, le lien, le rêve, ce qui coule entre les êtres. Une carte de coupes touche au cœur : une relation, une joie ou un chagrin, ce qu'on ressent sans le dire.

**As de coupes**

Une main tend une coupe d'où l'eau déborde en cinq filets; une colombe y descend, une hostie au bec.

*Un sentiment qui déborde avant qu'on l'ait nommé. Ce qui est offert, et qu'il reste à accepter.*

**Deux de coupes**

Un homme et une femme échangent leurs coupes; au-dessus, un caducée et une tête de lion ailée.

*Le pacte de deux. La rencontre qui engage, l'accord scellé en se regardant.*

**Sept de coupes**

Sept coupes flottent dans une nuée, chargées de visions : un visage, un joyau, un dragon, un linceul.

*Trop de possibles, tous séduisants. Le rêve qui empêche de choisir, ou le mirage.*

**Huit de coupes**

Un homme s'en va vers les montagnes, appuyé sur un bâton, laissant huit coupes empilées derrière lui, sous une lune.

*Partir de ce qui est pourtant bien. Renoncer à ce qui ne suffit plus, sans drame.*

**Neuf de coupes**

Un homme satisfait, bras croisés, assis devant neuf coupes rangées sur une desserte tendue de bleu.

*Le contentement qu'on peut montrer. Le souhait obtenu – et l'aise un peu grasse qui va avec.*

**Dix de coupes**

Un couple bras levés, deux enfants qui dansent, dix coupes en arc-en-ciel au-dessus de la maison.

*Le bonheur qui tient debout à plusieurs. Ce qu'on a construit et qu'on regarde en riant.*

**As d'épées**

Une main sortie d'un nuage tient une épée droite, couronnée, d'où pendent une palme et une branche.

*L'idée qui perce. La vérité dite d'un coup, et qui ne se reprendra pas.*

**Deux d'épées**

Une femme aux yeux bandés tient deux épées croisées sur sa poitrine, assise dos à la mer.

*Le refus de trancher. L'équilibre tenu en ne regardant pas.*

**Valet de coupes**

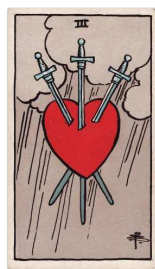
Un jeune homme en tunique fleurie regarde un poisson qui sort de sa coupe.

*Une nouvelle du cœur, une proposition douce. L'imagination qui prend au sérieux ce qui est absurde.*

**Cavalier de coupes**

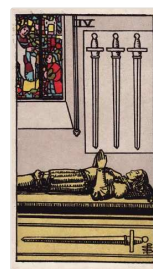
Un cavalier avance au pas, casque et talons ailés, présentant sa coupe devant lui.

*Quelqu'un qui vient offrir. L'invitation, la déclaration, l'approche lente et soignée.*

**Trois d'épées**

Trois épées traversent un cœur, sous la pluie et les nuages.

*La blessure nette, sans mystère. Ce qui fait mal parce que c'était vrai.*

**Quatre d'épées**

Un gisant de pierre, les mains jointes, une épée sous lui et trois au mur; un vitrail éclaire la chapelle.

*Le retrait, la convalescence. La pause qu'on prend avant de pouvoir reprendre.*

**Reine de coupes**

Une femme sur un trône de bord de mer, absorbée par une coupe fermée, ornée comme un reliquaire.

*Quelqu'un qui sent tout et n'en dit rien. La profondeur qui écoute, et devine.*

**Roi de coupes**

Un homme trône sur une mer agitée, coupe en main, un poisson sautant près de lui – et il ne bouge pas.

*Quelqu'un qui tient ses émotions sans les nier. Le calme au milieu de ce qui remue.*

**Cinq d'épées**

Un homme ramasse les épées tombées, l'air narquois; deux silhouettes s'éloignent, déjà loin.

*Gagner en abîmant. Ce qu'on emporte, et ce qu'on laisse derrière.*

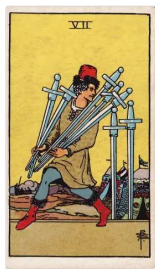
**Six d'épées**

Un passeur pousse une barque où se tiennent une femme et un enfant; six épées sont plantées dans la coque.

*La traversée vers plus calme. Partir en emportant ce qui a blessé.*

## Épées – l'Air

La pensée, la parole, la clarté – mais aussi le conflit et la vérité qui coupe. Une carte d'épées tranche : une décision, une lucidité, parfois une blessure faite de mots.

**Sept d'épées**

Un homme s'éloigne d'un camp sur la pointe des pieds, cinq épées dans les bras, deux restées plantées.

*La ruse, l'esquive, ce qu'on emporte sans le dire. Réussir à moitié, et le savoir.*

**Huit d'épées**

Une femme ligotée, les yeux bandés, entourée de huit épées plantées – mais le sol est libre devant elle.

*La prison qu'on croit fermée. Ce qui retient tant qu'on n'a pas essayé de marcher.*

**Reine d'épées**

Une femme assise, épée droite, une main ouverte, le regard de profil, des nuages sous son trône.

*Quelqu'un qui a payé sa lucidité. Le jugement franc, sans complaisance et sans cruauté.*

**Roi d'épées**

Un homme trône de face, l'épée légèrement inclinée, deux papillons sculptés au dossier.

*Quelqu'un qui juge et n'en démordra pas. L'autorité de la loi et du mot exact.*

**Neuf d'épées**

Quelqu'un se redresse dans son lit, le visage dans les mains; neuf épées sont alignées dans le noir.

*L'angoisse de la nuit, qui grossit tout. La peur qui n'a pas encore rencontré le jour.*

**Dix d'épées**

Un homme face contre terre, dix épées dans le dos, sous un ciel noir déchiré par une aube.

*Le fond, atteint sans ambiguïté. C'est fini, et il n'y a plus rien à empirer.*

## 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.

**As de deniers**

Une main tend un denier au-dessus d'un jardin clos; une arche de fleurs ouvre sur les montagnes.

*Ce qui est offert et qui tiendra. La ressource concrète, au tout début.*

**Deux de deniers**

Un jongleur fait tourner deux deniers dans un ruban en forme de huit; derrière lui, deux navires sur la houle.

*Tenir deux choses à la fois, en dansant. L'équilibre qui marche tant qu'on ne s'arrête pas.*

**Valet d'épées**

Un jeune homme sur un tertre, l'épée haute, tourné pour regarder derrière lui, les cheveux au vent.

*Quelqu'un qui guette et rapporte. La curiosité vive, l'œil qui traîne où il ne devrait pas.*

**Cavalier d'épées**

Un cavalier charge à bride abattue, épée tendue, dans un ciel de vent.

*Quelqu'un qui arrive comme une lame. La décision brutale, l'attaque qui ne prévient pas.*

**Trois de deniers**

Un artisan sur un escabeau montre son ouvrage à deux personnes qui tiennent un plan, dans une abbaye.

*Le travail reconnu par ceux qui savent. La compétence qu'on met en commun.*

**Quatre de deniers**

Un homme couronné serre un denier contre lui, un sous chaque pied, un sur la tête; la ville est derrière.

*Ce qu'on garde à s'en raidir. La sécurité qui empêche de bouger.*

**Cinq de deniers**

Deux mendiants passent dans la neige sous un vitrail éclairé – l'un boîte, l'autre marche pieds nus.

*Le dénuement, et l'abri juste à côté qu'on ne voit pas. Être dehors quand d'autres sont dedans.*

**Six de deniers**

Un marchand tient une balance et laisse tomber des pièces dans les mains de deux mendiants agenouillés.

*Le don qui vient d'en haut. Recevoir en dépendant, ou donner en pesant.*

**Valet de deniers**

Un jeune homme dans un champ tient un denier à hauteur des yeux, absorbé.

*Quelqu'un qui apprend en regardant. La première pièce, l'étude, l'offre concrète qu'on examine.*

**Cavalier de deniers**

Un cavalier immobile sur un cheval de labour, denier posé sur la main ouverte, devant un champ retourné.

*Quelqu'un qui avance sans se presser. La constance qui arrivera, exactement quand elle arrivera.*

**Sept de deniers**

Un homme appuyé sur sa houe regarde un buisson chargé de sept deniers, sans les cueillir.

*La pause dans l'ouvrage. Ce qui pousse encore, et l'impatience de celui qui attend.*

**Huit de deniers**

Un artisan frappe un denier sur son établi; six sont déjà accrochés au poteau, un attend à ses pieds.

*Le métier qui s'acquiert à force. La répétition patiente, et le plaisir qu'elle finit par donner.*

**Reine de deniers**

Une femme assise dans la verdure tient un denier sur ses genoux, comme on tient un animal endormi.

*Quelqu'un qui fait pousser, qui nourrit, qui tient un lieu. L'abondance concrète, gardée sans avarice.*

**Roi de deniers**

Un homme trône parmi les vignes, denier au creux du bras, taureaux sculptés, un château derrière lui.

*Quelqu'un qui possède et fait fructifier. La réussite installée, qui ne se démontre plus.*

**Neuf de deniers**

Une femme richement vêtue dans une vigne, un faucon encapuchonné posé sur sa main gantée.

*Ce qu'on doit à personne. Le luxe tranquille de qui s'est faite seule.*

**Dix de deniers**

Un vieillard et ses chiens sous une arche, un couple, un enfant; dix deniers dessinent un arbre au-dessus de la scène.

*Ce qui se transmet et dure plus longtemps que soi. La maison, la lignée, l'héritage.*

- ♦ **Le jour où vous n'ouvrirez plus ces pages.** Ce répertoire est une béquille, et une béquille sert à marcher, pas à s'asseoir. À force de jouer, le Six de coupes ne dira plus « ce qui remonte de l'enfance » : il dira *ce canal, cette amie retrouvée*, la scène où il est tombé la première fois. Vous n'aurez rien à faire pour ça – et le jour où vous refermerez ces pages sans les avoir consultées, c'est que votre tarot est devenu le vôtre. (Voir « Une carte cesse d'être générique », partie 2.)

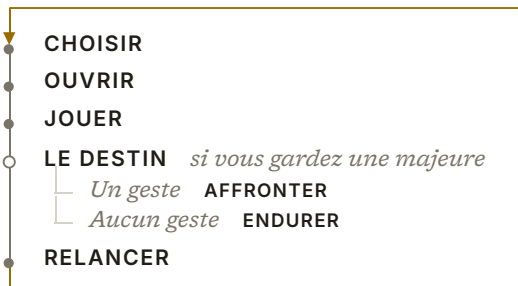
# D • Aide de jeu



*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



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, 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**.

## 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 **re-lancer** 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.



# E • Le lexique

---

*les mots du jeu, en une ligne*

Le jeu n'a pas beaucoup de mots, mais chacun désigne une chose et une seule. Les voici dans l'ordre alphabétique, avec la partie où ils vivent pour de bon : ce lexique rappelle, il n'enseigne pas.

**Acteur** – une présence qui **veut** : quelqu'un qui reviendra et pèsera, là où le Décor s'oublie. On l'ancre au relevé d'une ligne. partie 7

**Affronter le destin** – la forme du destin où votre personnage a un **geste** : une seule action, deux cartes, la plus forte l'emporte, mise déclarée avant. partie 6

**Alentours (les)** – trois cartes tirées en cours de scène pour peupler un lieu d'un coup : on en joue une, les deux autres restent sur le tapis. Aucun renoncement, aucun destin. partie 7

**Ancrer** – inscrire un acteur au relevé : non pour ce qu'il est, pour ce qu'il **veut**. partie 7

**Arcane majeure (dite majeure)** – l'une des vingt-deux cartes nommées, du Mat au Monde. Elle ne répond pas : elle **nomme**, et elle pèse. parties 2, 4, 6

**Arcane mineure (dite mineure)** – l'une des cinquante-six cartes des quatre couleurs, de l'As au Roi : la matière du quotidien. parties 2, 4

**Attente** – une question ouverte que **personne d'autre ne cherche** : elle vous appartient, elle mûrit, elle a le droit de ne jamais se refermer. partie 8

**Boussole (les caps)** – les quatre couleurs prises comme directions, le jour où la page se vide : vers quoi se tourner quand on ne sait plus quoi faire. partie 12

**Chapitre** – une portion d'aventure qui monte, culmine et retombe. Une commodité du récit : aucune mécanique n'en dépend, et on le reconnaît le plus souvent après coup. partie 3

**Contrecoup** – la phrase où le corps réagit avant la pensée, quand quelque chose se referme – gagné ou perdu. parties 5, 6

**Couleurs (les quatre)** – Bâtons/Feu, ce qui ne peut pas attendre · Coupes/Eau, ce qui revient · Épées/Air, la ligne qui sépare · Deniers/Terre, ce qui reste. Elles disent la matière d'une carte, et *comment* vous avez agi. partie 4

**Deck** – un seul paquet de 78 cartes, majeures et mineures mélangées, rebattu à l'ouverture de chaque scène. partie 2

**Décor** – ce qu'on croise et qu'on oublie : pure couleur, rien à noter. Un Décor peut se **lever** le jour où l'on s'aperçoit qu'il veut quelque chose. partie 7

**Désir** – ce que votre personnage veut. Aucune mécanique, aucun compte : ça **oriente** ce que vous jouez. partie 11

**Destin** – ce qui entre quand vous **gardez une majeure à l'ouverture**, et par nulle autre porte : le moment cesse d'être ordinaire. Ce qu'il prend ne se reprend que par lui. partie 6

**Éclat du destin** – vous l'emportez, et c'est une majeure : la réussite qui déborde. Elle colore l'issue, elle ne pèse rien de plus. partie 5

**Écrasement** – le monde l'emporte, et c'est une majeure : il ne vous a pas contourné, il vous est passé dessus. Elle colore l'issue, elle ne pèse rien de plus. partie 5

**Endurer le destin** – la forme du destin où votre personnage n'a **aucun geste** : deux mondes tendus sous la majeure, et la pièce dit lequel arrive. partie 6

**Enjeu** – une question ouverte sur laquelle **quelqu'un d'autre avance** : elle ne s'oublie pas, et elle ne mûrit pas toute seule. parties 8, 10

**Fil** – la tension qui court d'une scène à l'autre : ce qui reste ouvert quand une scène se referme, et qui appelle la suivante. partie 8

**Hauteurs (les)** – le barème d'une action : entre mineures le nombre le plus fort gagne, l'As bat le Roi, une majeure passe devant n'importe quelle mineure, le Mat emporte le Monde, et à égalité le monde gagne. partie 5

**Levée** – la scène-monde par laquelle un souffle se lève, loin de votre personnage. partie 10

**Lever un détail** – décider que ce que le lieu vous a tendu vous **concerne**. Le tirage donne la matière ; c'est vous qui décidez qu'elle vous regarde. partie 3

**Lien** – ce qu'un acteur *semble* attendre de vous, écrit au relevé et **jamais raturé** : on empile, on ne corrige pas. partie 7

**Mise** – ce que le destin peut prendre, nommé en **deux clauses** juste avant de résoudre : ce qu'il prend, ce qui arrive s'il ne le prend pas. Ce qu'on mise doit avoir sa place au relevé ou au portrait. partie 6

**Note méta** – ce que vous savez et que votre personnage ignore, mis à part au relevé. C'est souvent elle qui tend le récit. partie 8

**Ouverture (l')** – le geste qui commence toute scène : trois cartes, on en garde une, **on renonce aux deux autres**. Le seul tirage où choisir coûte, et la seule porte du destin. partie 3

**Peupler · élargir · accrocher · creuser** – les quatre familles de questions : qui est là et comment il est (*pièce*) · ce qui existe juste au-delà du cadre (*carte*) · ce qui cloche (*carte*) · rester sur la réponse déjà tombée. parties 1 et 2

**Pièce** – l'oracle des questions fermées : Face le premier pôle, Pile le second. Elle ne résout jamais une action. partie 1

**Piste** – une scène **déclarée** pour faire bouger une attente ou un enjeu : aucun geste neuf, seule l'intention change. partie 8

**Pôles (les deux)** – les deux mondes que vous posez vous-même avant de lancer la pièce : jamais un *oui* et du vide. partie 1

**Portrait** – ce qu'on écrit de quelqu'un, acteur ou personnage : un nom, ce qu'il veut, ses couleurs, et ce qu'il porte quand ça dit qui il est. Sans décompte, et jamais corrigé – on en écrit un neuf, plus loin. parties 7, 11

**Poussée** – le désir d'un acteur : ce vers quoi il tend, même quand vous regardez ailleurs. partie 7

**Question de pont** – la seule question qu'on laisse en fermant une scène et qui **ne va pas au relevé** : la scène suivante y répond, et c'est elle qui la cadre. partie 8

**Quotidien** – ce qui se joue quand vous avez gardé une **mineure** à l'ouverture : le destin n'est pas entré, rien n'est mis en jeu. partie 4

**Relevé** – la page qui garde ce qui pend : acteurs vivants, attentes, enjeux, désirs en cours, portes fermées par le destin. Il n'y en a qu'un, et il **remplace** le précédent. partie 8

**Scène** – l'unité de jeu : on l'ouvre, on la joue, on la referme. partie 3

**Scène-monde** – une scène déclarée où **votre personnage n'est pas** : le monde avance dans son dos. Au bout de trois scènes jouées avec lui, la parole est au monde ; jamais deux de suite, et le destin n'y entre pas. Elle fait avancer ce qui pend, ou elle ne fait que vivre – une **respiration**. partie 9

**Souffle** – le geste qui fait naître un enjeu : piocher jusqu'à une majeure, puis jouer une levée. partie 10

**Tapis** – la table devant vous : les cartes tirées y restent à vue le temps de la scène. parties 2, 7

**Tirage favorable / défavorable** – une carte lue du côté que vous savez déjà vrai. Elle ne dit plus *si*, elle dit *quoi* – et le côté doit être vrai **avant** le tirage. partie 4