



ÉOIMS

Les premier·e·s nè·e·s

Copyright © 2025 Etienne C. Tous droits réservés.

Publié par Etienne C.

ISBN : 978-1-326-51990-2

Vivre l'aventure spirituel des éternels

Plongez au cœur d'EOIMS, un jeu de rôle où vous incarnez des êtres éternels et immatériels. Ils peuvent prendre forme humaine, animale, végétale ou même se manifester à travers des objets actifs (lettres, peintures, indices). Le temps ne les contraint pas : seule compte leur évolution spirituelle dans leur lutte contre la LHOI, grâce à l'énergie de KHAOS. EOIMS s'appuie sur des événements historiques comme sur des œuvres imaginaires. Ce n'est pas un jeu basé sur des dés, mais sur le tirage de cartes ouvrant des possibilités narratives. Son moteur est un système dramatique simple à utiliser et riche en tension.

Principe de base : tirer, interpréter, transformer.

À chaque action risquée ou moment décisif, une joueuse effectue un tirage :

- 2 cartes sont tirées du Tarot de Belline.
- Leurs valeurs sont additionnées : un score bas est recherché.
- Un tirage réussi ($\text{score} \leq \text{Pouvoir} + \text{Vertu}$) constitue un succès.
- Plus il y a de succès, plus l'action est accomplie pleinement.

Le jeu repose ainsi sur une narration vivante, soutenue par l'interprétation possibles des cartes toutes ou partie.

Dans ce livre, vous trouverez :

Une introduction à EOIMS

- La création d'un groupe
- La création d'un personnage
- Les mécaniques du jeu
- Des exemples de synopsis
- Le déroulement d'une partie
- Un scénario complet





Vous jouez des Éoims : des êtres immatériels, sans genre ni temporalité, fragments d'amour de MÉRANÉA, la Déesse-Mère sacrifiée pour créer l'univers. Iels sont des pensées conscientes, des forces en mouvement, des rêves incarnés.

Quand le monde se fige, que la mémoire se ferme, que le Néant (LHOI) s'insinue dans les lois, les serments et les silences...

Vous intervenez.

Vous vous incarnez brièvement, en humain, en animal ou en objet inscrit dans le réel, pour remettre le monde en mouvement.

Vous jouez pour rouvrir ce qui se referme.

Chaque partie de Éoim est une action poétique dans l'histoire, la société ou l'âme d'un peuple.

Un nœud de stagnation est identifié.

Les Éoims se réunissent, incarnent leurs pouvoirs, leurs élans et leurs atouts sacrés.

Puis iels agissent.

Par la parole, le rêve, l'infiltration ou le bouleversement, vous faites émerger une autre version du réel :

Transformer un massacre en mémoire vivante.

Rompre un pacte fondé sur l'injustice.

Créer un symbole qui survivra à la violence.

Modifier la mémoire d'un peuple pour lui ouvrir un avenir.

Les règles sont rédigées en langage inclusif, ce qui peut surprendre.

MENTION LEGAL

*Inspiration du système de jeu
2D20*

Année de publication :

@2022 Etienne Cetaire

ISBN : **978-1-716-01046-0**

Directeur de publication :

Étienne Cetaire

Responsable d'édition :

Étienne Cetaire

Coordination :

Étienne Cetaire

Auteurs :

Étienne Cetaire

Play testeurs,

Arthur, Charlotte, Zakaria, Kevin

Relectrice : Charlotte Cetaire

Design & Maquette :

Word

Illustration de couverture :

Gimp +/- MidJourney

Illustrations intérieures :

Gimp +/- MidJourney



ÉDITION TSUVADRA



Table des matières

Chapitre 1 : Entrer Dans Éoims 11

Méranéa, KHAOS et LHOI.....	12
Vous n'êtes pas là pour vaincre LHOI.....	12
S'incarner.....	13
L'incarnation est un sacrifice	13
Les histoires d'ÉOIMS.....	13
Une histoire sans solution prévue.....	14
La Maîtresse du Verbe.....	14
Les joueuses.....	14
Le Belline : lorsque personne ne connaît encore la réponse.....	15
Les cartes ne prédisent rien .	15
Quand tire-t-on les cartes ?..	15
À quoi ressemble une partie ?.....	15
Ce dont vous avez besoin pour jouer.....	16
Trois principes d'ÉOIMS.....	16
Tirer. Interpréter. Transformer.....	16

Chapitre 2 : Le Geste Fondamental..... 19

Tirer. Interpréter. Transformer.....	19
Pouvoir et Vertu.....	19
Le Seuil de Passage.....	19
Les cartes ne disent pas seulement si l'on réussit.....	21
Les valeurs du Belline dans ÉOIMS.....	21
Il n'existe plus de difficulté numérique.....	23
Le geste complet.....	24

Chapitre 3 : Une Scène Complète D'exemple 27

La Maison des Noms.....	27
Les personnes autour de la table.....	27
La situation.....	27
Commencer par regarder le monde.....	28
Première action : ne pas tirer inutilement.....	28
La première Démarche.....	28
Deuxième Démarche : KHAOS.....	29
L'histoire avance même lorsque les Éoims réussissent.....	30
La scène se ferme brutalement.....	30
Troisième Démarche : la Résistance.....	31
LHOI se souvient.....	31
La scène n'a pas encore de solution.....	32
Ce que cette scène vient de montrer.....	32
Ce que les règles ne doivent jamais remplacer.....	33
Autour de la table.....	33

Chapitre 4 : Créer Le Groupe, Puis Son Éoim..... 37

Premier Temps : Créer Le Groupe.....	37
Deuxième Temps : Créer Son Éoim.....	40
Troisième Temps : Regarder L'éoim Qui Vient De Naître..	44

Chapitre 5 : S'incarner..... 47

Entrer dans la limite.....	47
L'incarnation n'est pas l'Éoim.....	47
La Portée.....	47
L'Outrepassement.....	51
L'ANCRAGE.....	51
La Dissolution.....	53

Une nouvelle histoire, une nouvelle forme.....	54
--	----

Chapitre 6 : Agir Sur Le Réel 57

Le monde n'est pas un décor.....	57
L'OPPOSITION.....	58
LES VEROUS.....	59
LES SCÈNES LONGUES.....	59
ACTIONS COLLECTIVES.....	60
CONFLITS ENTRE ÉOIMS.....	61
AGIR SUR LA MÉMOIRE.....	61
AGIR SUR L'HISTOIRE.....	62
BIFURCATION.....	62
LE TEMPS DES ÉOIMS.....	63
CE QUE LES ÉOIMS NE CONTRÔLENT PAS.....	64
SYNTHÈSE : AGIR SUR LE RÉEL.....	65

Chapitre 7 : Pouvoirs, Vertus, Savoirs Et Atouts..... 67

Les formes de la singularité..	67
LES POUVOIRS.....	67
LES VERTUS.....	71
LES SAVOIRS.....	72
LES RELIQUES.....	73
LES ATOUTS.....	74
EN QUELQUES MOTS.....	79

Chapitre 8 : L'oracle De Belline 81

Deux cartes et une histoire qui hésite.....	81
LE JEU UTILISÉ DANS ÉOIMS.....	82
LES CARTES PARTICULIÈRES.....	83
LES SEPT FAMILLES.....	84
Interpréter Les Deux Cartes D'une Démarche.....	88
LE TIRAGE LIBRE.....	90
LE TALON ET L'ÉCART.....	91
AIDE DE JEU EN DIX SECONDES.....	93
EN QUELQUES MOTS.....	93

Chapitre 9 : Être Maîtresse Du Verbe 95

Être la première voix, pas la dernière	95
Ne Préparez Pas Une Solution	95
Le Nœud De Stagnation.....	95
Lhoi N'est Pas Le Grand Méchant	96
Ne Décidez Pas A La Place Des Mortel-Les	97
Faire Agir Lhoi	97
Les Fermetures	97
Ne Jamais Effacer Une Réussite	98
Lhoi Et Les Nœuds D'ancrage	98
Annoncer Le Risque.....	98
Savoir Quand Tirer.....	99
Quand Ne Pas Tirer	99
Quand Tirer Est Intéressant	100
Improviser	100
Quitter Une Scène	103
Ecouter Ce Qui Intéresse La Table.....	103
Le Réel Historique.....	104
La Maîtresse Du Verbe Peut Changer.....	104
Un Exemple Complet De Maîtrise.....	105
Les Dix Principes De La Maîtresse Du Verbe	106

Chapitre 10 : Faire Naître Une Histoire 109

Vous ne jouez pas une mission	109
Une Histoire Est Une Question	109
Le Cœur D'une Histoire.....	109
Ne Préparez Pas Une Suite De Scènes	112
Une Scène Ouverte	112
Les Trois Mouvements D'une Histoire.....	113
La Construction Commune	114
Quand Utiliser Khaos Pour Créer Le Monde.....	114
Le Monde Doit Rester Capable De Surprendre	115
Utiliser L'oracle Pour Faire Naître Une Histoire.....	115
L'entrelacs	115
Les Echos	116
La Transmission Du Verbe ..	117

Préparer Une Histoire En Quinze Minutes.....	118
Ne préparez pas ce que vous espérez voir.....	119
Les Dix Principes Pour Faire Naître Une Histoire	119

Chapitre 11 : Premières Constellations 121

Quelques histoires pour entrer dans l'Entrelacs.....	121
Première Constellation : La Ville Sans Nom.....	121
Deuxième Constellation : Les Architectes De L'éternité ...	125
Troisième Constellation : Le Pacte Brisé	128
Quatrième Constellation : Cendres Du Dernier Bûcher	131
Ne Pas Faire d'Yselle Une Clef	133
Après Les Quatre Constellations	134
Faire De Ces Constellations Les Vôtres	134
Mélanger Les Constellations	134
Et ensuite ?	134
La Dernière Carte	134

ANNEXES 136





CHAPITRE I ENTRER DANS EOIMS



Chapitre 1 : Entrer Dans Éoims



Vous êtes les Premières Nées

Le monde ne meurt pas toujours dans le fracas.
Parfois, il meurt lentement.
Une loi cesse d'être questionnée.
Une injustice devient une habitude.
Un peuple oublie le nom de ses mort-es.
Une personne renonce à imaginer qu'une autre vie
soit possible.
Une histoire est répétée si longtemps qu'elle finit
par devenir la seule histoire concevable.

Alors quelque chose se referme.
Le mouvement ralentit.
Les possibles disparaissent.
Le temps lui-même semble perdre son souffle.
C'est alors que vous venez.

Vous êtes les Éoims.

Vous n'êtes ni des humains, ni des fantômes, ni
véritablement des dieux. Vous êtes des êtres
immatériels, étrangers à la succession ordinaire du
temps, nés du sacrifice de **Méranéa**.

Vous êtes des fragments conscients de son amour.
Des pensées qui voyagent.
Des élans qui refusent de s'éteindre.
Des souvenirs qui cherchent une voix.
Des rêves capables, parfois, de prendre corps.
Vous êtes les Premières Nées.

Et lorsque le monde se ferme, **vous vous incarnez
pour le rouvrir.**

Ce que l'on joue dans ÉOIMS

ÉOIMS est un jeu de rôle mystique et narratif
consacré au **changement**.

Vous n'y incarnez pas principalement des héroïnes
et des héros chargés de vaincre un ennemi,
d'accumuler des richesses ou de devenir toujours
plus puissants.

Vous incarnez des êtres qui interviennent lorsque
quelque chose menace de devenir immobile.
Chaque aventure commence ainsi par une
fermeture.

Cela peut être :

- Une oppression devenue tellement ordinaire
que plus personne ne songe à la contester
- Une mémoire que l'on cherche à effacer
- Une peur qui interdit désormais toute action
- Une vérité recouverte par un mensonge
rassurant
- Une société persuadée d'avoir atteint un ordre
parfait
- Une personne qui n'espère plus rien
- Une époque qui commence à disparaître de la
mémoire du monde
- Ou toute autre situation dans laquelle **le
possible cesse peu à peu d'exister.**

Cette fermeture est une manifestation de **LHOI**.
Les Éoims ne viennent pas nécessairement la
détruire.
Ils viennent remettre quelque chose en
mouvement.

- Parler.
- Écouter.
- Désobéir.
- Révéler.
- Créer.
- Se souvenir.
- Inspirer.

Troubler un ordre devenu trop parfait.
Introduire un détail minuscule qui changera peut-être tout.
Dans ÉOIMS, une révolution peut commencer par une chanson.
Une civilisation peut être sauvée par un souvenir.
Une guerre peut être transformée par un témoignage.
Une enfant peut prononcer une phrase qui traversera les siècles.

Vous ne jouez pas seulement pour savoir :

« Allons-nous réussir ? »

Vous jouez surtout pour découvrir :

« Qu'allons-nous changer ? »

Et peut-être plus encore :

« Que deviendra le monde après notre passage ? »

Méranéa, KHAOS et LHOI

Pour commencer à jouer, il suffit de connaître trois noms.
Le reste de la cosmogonie pourra être découvert plus tard.

Méranéa

Avant les mondes, avant les histoires et peut-être même avant le temps, il y eut **Méranéa**.
Méranéa choisit de se sacrifier.
Elle ne créa pas l'univers en l'ordonnant depuis l'extérieur. Elle s'y donna.
De son sacrifice naquirent le mouvement, la vie et les innombrables possibilités du réel.
Les Éoims sont des fragments conscients de cet acte primordial : des éclats de l'amour de **Méranéa** ayant conservé la faculté de vouloir, de se souvenir et de transformer.
Ils ne sont pas **Méranéa**.
Ils portent quelque chose d'elle.
Une étincelle.
Un appel.
Un refus de laisser le monde devenir parfaitement immobile.

KHAOS, l'Amour en mouvement

KHAOS est le mouvement.

Il est ce qui apparaît, se transforme, hésite, invente, désire, rencontre et recommence.

KHAOS n'est pas le désordre pour le désordre.

Il est l'impossibilité de réduire définitivement le monde à une seule forme.

Une graine qui devient arbre participe de KHAOS.

Une personne qui change d'avis participe de KHAOS.

Une révolte, une naissance, une œuvre nouvelle, un pardon inattendu, une question que personne n'avait encore osé poser : tout cela appartient au mouvement.

KHAOS est aussi une force dont les Éoims pourront se servir.

Mais cela viendra plus tard.

Pour l'instant, retenez seulement :

KHAOS ouvre.

LHOI, le Néant, qui referme

LHOI est le Néant.

Mais LHOI n'est pas nécessairement un démon tapi derrière les choses.

Il n'est même pas une personne.

Il n'a pas besoin de haïr.

Il suffit qu'il immobilise.

LHOI apparaît lorsque la loi ne sert plus la justice mais uniquement sa propre permanence lorsque la tradition ne transmet plus rien mais interdit simplement de changer lorsque la mémoire disparaît lorsque la peur remplace le désir lorsque chacun-e finit par croire que ce qui existe a toujours existé et existera toujours.

LHOI murmure :

- À quoi bon ?
- Cela a toujours été ainsi.
- Il n'existe pas d'autre possibilité.
- Ne bouge plus.

Dans l'ancien texte, LHOI est précisément présenté comme une force d'inertie, de résignation et de rigidité plutôt que comme une volonté maléfique personnifiée.

Retenez simplement :

LHOI referme.

Et entre ce qui ouvre et ce qui referme, les histoires deviennent possibles.

Vous n'êtes pas là pour vaincre LHOI

C'est un point essentiel.

LHOI ne peut pas être tué.

On ne frappe pas l'immobilité avec une épée.

On ne détruit pas l'oubli à coups de poing.

Même lorsque les Éoims affrontent des personnes violentes, des institutions oppressives ou des

manifestations surnaturelles, leur véritable lutte se déroule ailleurs.

Leur question est toujours :

Qu'est-ce qui s'est fermé ici ?

Puis :

Comment pouvons-nous le rouvrir ?

Un tyran peut être renversé sans que la peur disparaisse.

Une bataille peut être remportée sans que la mémoire soit sauvée.

Une personne peut être libérée alors que le système qui l'emprisonnait demeure intact.

À l'inverse, une action presque invisible peut traverser les siècles.

Une lettre sauvée des flammes.

Une photographie conservée.

Une chanson transmise.

Une personne qui, pour la première fois, ose dire non.

Une autre qui décide d'écouter.

Dans ÉOIMS, la grandeur d'une action ne dépend donc pas nécessairement de son caractère spectaculaire.

Elle dépend de ce qu'**elle remet en mouvement**.

S'incarner

Les Éoims n'ont pas naturellement de corps.

Pour agir au cœur d'une histoire, iels doivent accepter une limite.

Iels s'incarnent.

Cette incarnation peut prendre des formes très différentes.

Un Éoim peut devenir temporairement humain.

Iel peut marcher parmi les vivant-es, parler, aimer, argumenter, avoir faim, trembler, souffrir et devoir accepter les limites d'un corps.

Un Éoim peut prendre une forme animale.

Un corbeau qui rapporte quelque chose que l'on croyait perdu.

Un chat qui se trouve toujours au bon endroit.

Un loup qui refuse de quitter une vallée condamnée.

Un insecte, un cheval, un serpent, une baleine ou tout autre être dont la présence devient signifiante.

Un Éoim peut aussi s'inscrire dans les objets et les signes.

Une lettre.

Un tableau.

Un livre.

Une pierre.

Une photographie.

Une mélodie.

Une série d'objets apparaissant à plusieurs époques.

Un même symbole retrouvé par des personnes qui ne se rencontreront jamais.

Le livre actuel distingue déjà ces incarnations humaines, animales et celles qui passent par une chaîne d'objets ou de signes, chacune ayant une portée différente sur le réel.

D'autres formes pourront être imaginées.

L'important n'est pas de déterminer ce qu'un Éoim **a le droit** d'incarner.

L'important est de comprendre ce que cette incarnation lui permet de faire et ce qu'elle l'oblige à abandonner.

Car s'incarner est toujours une limitation.

Et cette limitation est précisément ce qui donne du poids aux actes de l'Éoim.

L'incarnation est un sacrifice

Un être éternel pourrait observer les siècles sans jamais s'engager.

Mais observer n'est pas agir.

Pour changer quelque chose, l'Éoim doit entrer dans le monde.

Et en entrant dans le monde, iel devient vulnérable.

Iel accepte un lieu.

Un moment.

Une apparence.

Une histoire.

Peut-être même un nom.

Plus un Éoim s'ancre profondément dans son incarnation, plus celle-ci peut commencer à lui sembler réelle.

Iel peut oublier ce qu'iel était.

Confondre l'identité qu'iel porte avec son essence.

S'attacher.

Avoir peur de disparaître.

C'est pourquoi chaque incarnation contient une contradiction :

Pour agir sur le monde, l'Éoim doit accepter que le monde agisse sur lui.

Nous verrons plus loin comment les règles représentent cette fragilité.

Pour l'instant, il suffit de savoir qu'un Éoim n'entre jamais entièrement indemne dans une histoire.

Les histoires d'ÉOIMS

Les aventures d'ÉOIMS peuvent prendre place dans notre histoire.

Elles peuvent se dérouler dans l'Antiquité, au Moyen Âge, pendant une révolution, une guerre, une période de censure, dans notre présent ou dans un avenir possible.

Mais elles peuvent également se dérouler dans un monde qui n'a jamais existé.

Une cité imaginaire.

Une légende.

Un conte.

Une planète lointaine.
Un rêve collectif.
Une œuvre réinterprétée.

Le jeu actuel pose déjà ce principe : chaque Maîtresse du Verbe peut choisir un cadre historique réel ou une fiction, toutes deux devenant des lieux où les Éoims affrontent immobilité et oubli.

Dans ÉOIMS, le temps n'est donc pas une chronologie à parcourir dans l'ordre.

C'est un océan.

Les Éoims peuvent entendre l'appel d'une époque disparue aussi distinctement que celui d'un monde qui n'existera peut-être jamais.

Jouer avec l'Histoire réelle

Lorsqu'une partie prend place au cœur d'un événement historique réel, celui-ci n'est pas seulement un décor exotique.

Les personnes qui y ont vécu ne sont pas des figurant-es.

Les souffrances réelles ne sont pas des accessoires dramatiques.

ÉOIMS permet d'interroger l'Histoire, sa mémoire, ses bifurcations et ce qu'elle continue de produire dans notre présent.

Il ne demande pas nécessairement :

« Comment aurions-nous réparé l'Histoire ? »

Il peut demander :

« Qu'aurait-il fallu préserver ? »

« Qu'est-ce qui ne devait pas être oublié ? »

« Quelle possibilité aurait pu naître ici ? »

« Que sommes-nous prêt-es à modifier, et que risquons-nous d'effacer en le faisant ? »

Ce doute fait partie du jeu.

Une histoire sans solution prévue

Dans beaucoup d'aventures, une personne prépare un problème et connaît plus ou moins la manière dont les personnages pourront le résoudre. ÉOIMS cherche autre chose.

La **Maîtresse du Verbe** prépare une situation.

Elle sait ce qui se referme.

Elle connaît certaines personnes, certains lieux, certaines tensions.

Elle sait peut-être ce que LHOI est en train de faire. Mais elle ne doit pas connaître la solution. Car cette solution n'existe pas encore.

Elle apparaîtra entre les joueuses, l'histoire racontée et les cartes tirées.

Les joueuses peuvent convaincre une personne que la Maîtresse du Verbe croyait hostile.

Elles peuvent refuser le conflit qui semblait inévitable.

Elles peuvent abandonner un objectif pour en découvrir un autre.

Elles peuvent considérer qu'un événement ne doit surtout pas être empêché, mais qu'il faut en préserver la mémoire.

Elles peuvent proposer quelque chose auquel personne autour de la table n'avait pensé cinq minutes auparavant.

Cela n'est pas un problème.

C'est ÉOIMS.

La Maîtresse du Verbe

Une personne autour de la table assume momentanément la fonction de **Maîtresse du Verbe**.

Elle n'est pas propriétaire de l'histoire.

Elle en est la première voix.

Elle donne chair au monde, interprète les personnes rencontrées, fait apparaître les conséquences des actes et donne une présence à LHOI lorsqu'il progresse.

Mais elle laisse des espaces.

Elle pose des questions.

Elle accepte d'être surprise.

Elle ne cherche pas à ramener les joueuses vers une histoire prévue à l'avance.

Dans ÉOIMS, la fonction de Maîtresse du Verbe peut changer au fil des parties. Le livre actuel prévoit déjà cette transmission après l'Entrelacs, afin que le monde soit peu à peu raconté par plusieurs voix.

Nous verrons précisément comment tenir ce rôle dans un chapitre ultérieur.

Les joueuses

Les autres personnes autour de la table incarnent les Éoims.

Mais incarner un Éoim signifie davantage que choisir des actions sur une fiche.

Une joueuse peut décrire :

- Ce que son Éoim fait
- Ce qu'il ressent dans son incarnation
- Ce que son pouvoir fait apparaître
- La forme que prend une intuition
- Un souvenir qui traverse soudain son personnage
- Un détail du monde que personne n'avait décrit jusque-là, si la table l'accepte
- Et parfois la manière dont son intervention transforme quelque chose bien au-delà de son incarnation.

Les joueuses ne sont donc pas seulement invitées à chercher « la bonne action ». Elles participent à la création du monde. ÉOIMS repose sur leur imagination. La règle intervient lorsque le monde résiste, lorsque plusieurs avenir sont possibles ou lorsque savoir ce qui arrive est réellement intéressant.

Le Belline : lorsque personne ne connaît encore la réponse

ÉOIMS n'utilise pas les dés comme moteur principal. Lorsque l'issue d'une action est incertaine et importante, nous faisons appel à l'**Oracle de Belline**.

Les cartes ne sont pas là uniquement pour produire un nombre.

- Elles introduisent une image.
- Un symbole.
- Une influence.
- Une direction inattendue.
- Elles deviennent une troisième voie entre la joueuse et la Maîtresse du Verbe.

La joueuse propose ce que son Éoim tente. La règle détermine si le réel lui résiste. La carte suggère **comment le réel répond**.

L'ancien jeu énonce déjà son principe fondamental en trois verbes : **tirer, interpréter, transformer**. Ce principe devient désormais le cœur d'ÉOIMS.

Tirer

Deux cartes sont révélées lorsqu'une décision importante exige de savoir comment le monde répond.

Interpréter

Leur valeur participe à la résolution de l'action. Mais au moins une carte peut également être regardée pour ce qu'elle évoque : son nom, son image, son influence, sa planète ou simplement l'idée qu'elle fait naître autour de la table.

Transformer

Le résultat n'est jamais seulement :

Réussite ou échec.

Il dit ce qui change.
Qui hésite.
Ce qui s'ouvre.
Ce qui se referme.
Ce qui restera lorsque les Éoims seront partis.

Les règles précises du tirage constituent le chapitre suivant.

Les cartes ne prédisent rien

Le Belline est ici un **instrument de jeu**.

Il n'est pas nécessaire de connaître la cartomancie. Il n'est pas nécessaire de croire à la divination. Aucune joueuse ne doit mémoriser la signification des cartes avant de pouvoir commencer. ÉOIMS utilise leur puissance symbolique parce qu'une image produit souvent plus d'imaginaire qu'un simple nombre.

Une carte ne dit pas :

« Voici ce qui doit arriver. »

Elle demande :

« Et si quelque chose de cet ordre arrivait maintenant ? »

La table répond.

Ainsi, l'oracle ne remplace jamais l'imagination des joueuses. Il la provoque.

Quand tire-t-on les cartes ?

Pas pour tout.

Marcher dans une rue ne demande aucun tirage.

Ouvrir une porte ordinaire non plus.

Un Éoim capable de faire quelque chose sans opposition particulière le fait.

On tire lorsque trois conditions se rencontrent :

- L'action est incertaine
- Son résultat compte réellement
- Toutes les conséquences possibles peuvent rendre l'histoire intéressante.

Si aucun échec intéressant n'est possible, on ne tire pas.

Si l'action est impossible dans la fiction, on ne tire pas non plus : il faut d'abord modifier la situation.

Et si une idée proposée par une joueuse est simplement belle, cohérente et ne rencontre aucune véritable résistance...

elle peut devenir vraie.

Les cartes doivent créer de l'incertitude.

Jamais empêcher le jeu de respirer.

À quoi ressemble une partie ?

Une partie d'ÉOIMS suit généralement un mouvement plutôt qu'un scénario rigide.

L'Appel

Quelque chose se referme.

Une époque, un lieu ou une existence commence à glisser vers LHOI.

La Maîtresse du Verbe en montre les premiers signes.

La Incarnation

Les Éoims choisissent comment entrer dans cette réalité.

Une personne.

Un animal.

Un objet.

Un signe.

Une présence plus étrange.

La Rencontre

Les joueuses découvrent ce qui se passe réellement.

Elles parlent aux personnes de cette époque, cherchent, explorent, se trompent, comprennent parfois que le problème n'est pas celui qu'elles imaginaient.

La Transformation

Les Éoims prennent position.

Iels agissent.

Leurs actes produisent des conséquences.

KHAOS ouvre de nouvelles voies.

LHOI cherche à les refermer.

L'histoire cesse progressivement d'appartenir à la Maîtresse du Verbe seule.

La Trace

Tout ne peut pas nécessairement être sauvé.

Mais quelque chose demeure.

Un souvenir.

Une personne.

Une œuvre.

Une idée.

Une cicatrice.

Une autre version du possible.

L'Entrelacs

Lorsque l'histoire se termine, les joueuses ne quittent pas immédiatement leur aventure.

Un dernier rituel permet de regarder ce qu'elles viennent de produire.

Une carte est placée au centre.

Puis chacune répond à une question :

Qu'ai-je ouvert ?

Qu'ai-je laissé derrière moi ?

Qu'ai-je appris sur le monde ?

Les cartes et les réponses deviennent la mémoire du groupe et pourront influencer les histoires suivantes. Cette conclusion rituelle est déjà au cœur du fonctionnement actuel d'ÉOIMS.

Ainsi, une partie ne disparaît jamais entièrement lorsqu'elle s'achève.

Elle laisse une trace dans les suivantes.
Comme les Éoims eux-mêmes.

Ce dont vous avez besoin pour jouer

ÉOIMS demande peu de matériel.

Il vous faut :

- Quelques personnes prêtes à construire une histoire ensemble
- Un **oracle de Belline**
- Les feuilles des éoims
- Une feuille consacrée au groupe
- Quelques marqueurs pour khaos et lhoi
- De quoi écrire les traces laissées par les aventures.

Et surtout :

de la curiosité

le désir d'écouter les idées des autres

et la volonté d'accepter qu'une histoire puisse devenir tout autre chose que ce que l'on imaginait en commençant.

Trois principes d'ÉOIMS

Avant de poursuivre, retenez seulement ceci.

Rien n'est définitivement écrit

Le passé lui-même n'est pas nécessairement immobile.

Mais toute transformation possède des conséquences.

Un échec ne ferme pas l'histoire

Lorsqu'une action échoue, quelque chose arrive.

La situation change.

LHOI progresse.

Un prix apparaît.

Une nouvelle voie devient nécessaire.

Mais la partie ne s'arrête jamais devant une porte simplement parce qu'un tirage a échoué.

Les joueuses transforment réellement le monde

Lorsque la table accepte une conséquence, elle devient vraie.

Les actions des Éoims ne sont pas décoratives.

Elles peuvent modifier une personne, une institution, une mémoire, une époque ou parfois les échos entre plusieurs temps.

La Maîtresse du Verbe n'a pas pour rôle de protéger une version déjà écrite de l'histoire.

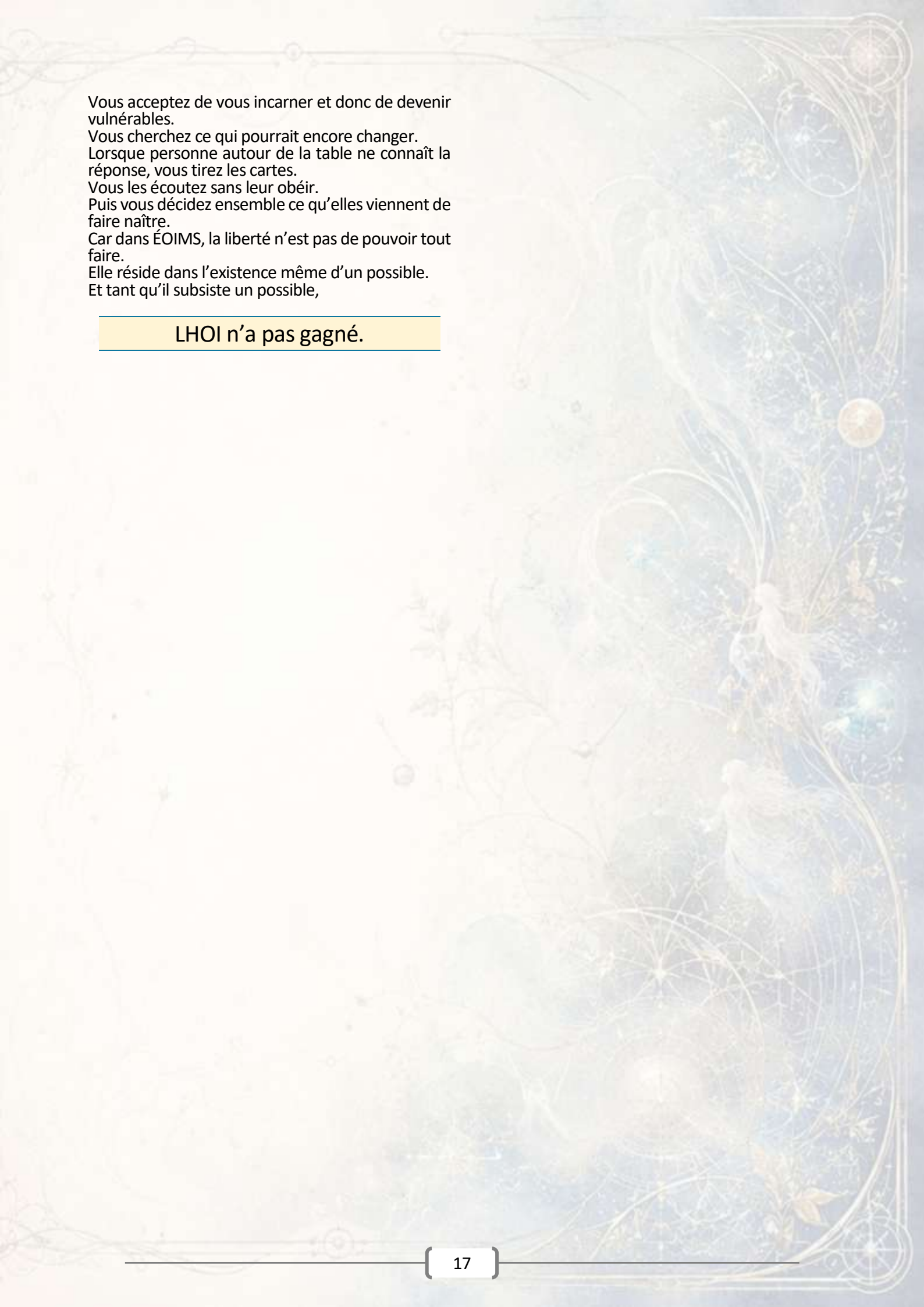
Elle doit découvrir avec les autres ce que cette histoire est en train de devenir.

Tirer. Interpréter. Transformer.

Voilà presque tout ce qu'il faut savoir avant de commencer.

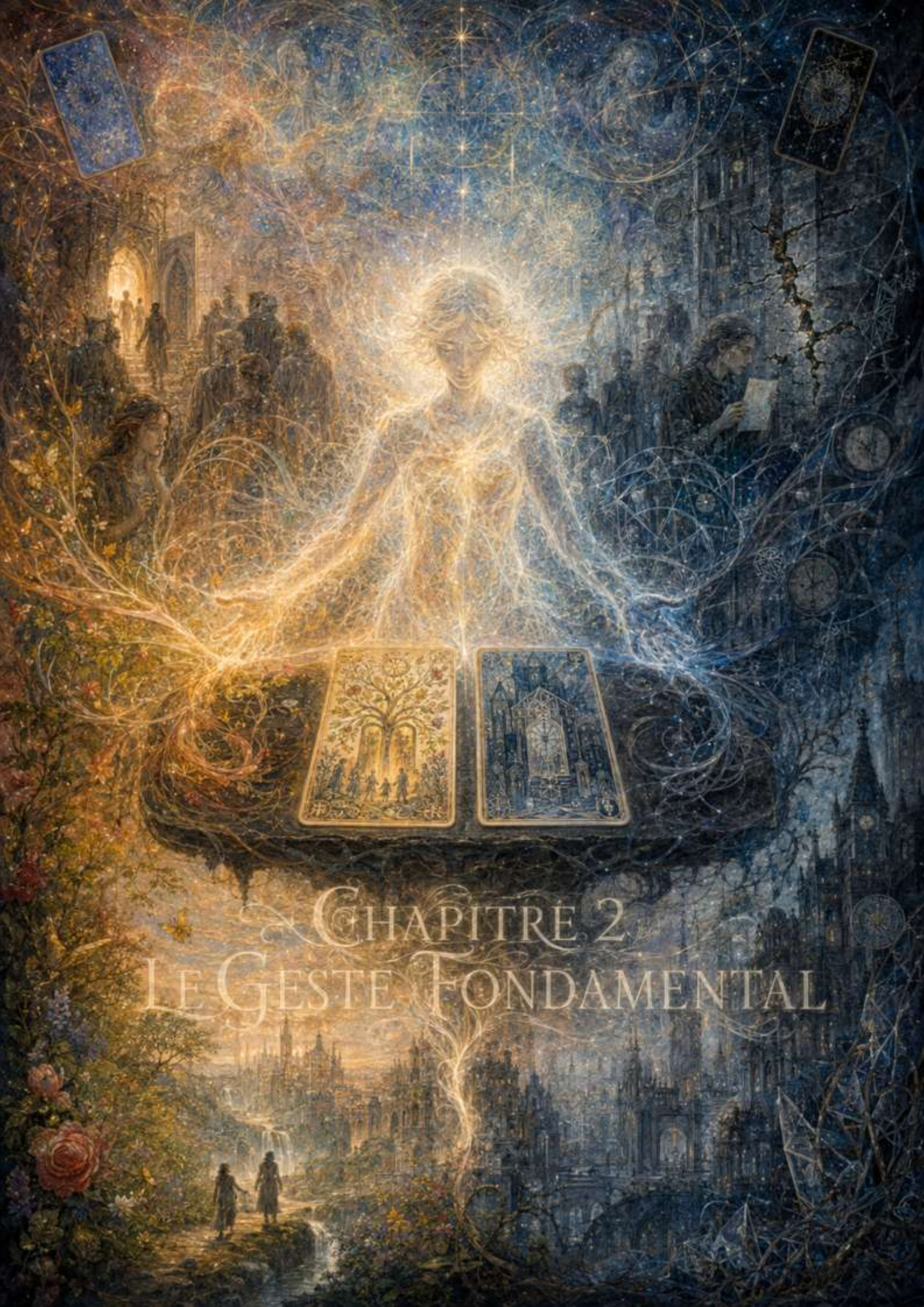
Vous êtes des fragments d'un amour primordial.

Vous entrez dans des mondes qui commencent à se refermer.



Vous acceptez de vous incarner et donc de devenir vulnérables.
Vous cherchez ce qui pourrait encore changer.
Lorsque personne autour de la table ne connaît la réponse, vous tirez les cartes.
Vous les écoutez sans leur obéir.
Puis vous décidez ensemble ce qu'elles viennent de faire naître.
Car dans ÉOIMS, la liberté n'est pas de pouvoir tout faire.
Elle réside dans l'existence même d'un possible.
Et tant qu'il subsiste un possible,

LHOI n'a pas gagné.



CHAPITRE 2
LE GESTE FONDAMENTAL

Chapitre 2 : Le Geste Fondamental



Tirer. Interpréter. Transformer.

Les Éoims peuvent accomplir des choses extraordinaires.

Mais ÉOIMS ne demande pas de tirer des cartes chaque fois qu'un Éoim agit.

Si une action est évidente, elle réussit.

Si rien d'intéressant ne peut arriver en cas d'échec, elle réussit.

Si une action est impossible dans la situation présente, les cartes ne la rendent pas miraculeusement possible : les Éoims doivent d'abord transformer la situation.

Les cartes interviennent lorsque quelque chose est réellement en jeu.

- Lorsque plusieurs avenir sont encore possibles.
- Lorsque le monde résiste.
- Lorsque personne autour de la table ne devrait décider seul de ce qui va arriver.

Cette action devient alors une Démarche.
Une Démarche repose toujours sur trois questions :

- Que veux-tu changer ?
- Comment agis-tu ?
- Au nom de quoi agis-tu ?

La réponse à ces trois questions suffit pour commencer.

Pouvoir et Vertu

Chaque Éoim possède des Pouvoirs et des Vertus.

Le **Pouvoir** décrit comment l'Éoim agit sur le monde.

La **Vertu** décrit pourquoi iel choisit d'agir.

Un même acte peut donc être accompli de plusieurs façons.

Pour empêcher un soldat de brûler une bibliothèque, un Éoim pourrait employer **Brise-Serment** afin de rendre le feu ou les portes inutilisables.

Um autre pourrait employer **Gardien-ne d'Échos** afin de réveiller chez le soldat le souvenir d'un livre que lui lisait sa mère.

Um troisième pourrait utiliser **Danseuseuse du KHAOS** pour provoquer l'incident improbable qui détournera son attention.

Mais leur raison d'agir peut également différer.

- L'un agit au nom de la **Mémoire**.
- L'autre au nom de la **Rébellion**.
- Un troisième au nom de l'**Espoir**.

Le Pouvoir et la Vertu racontent donc déjà quelque chose de l'action avant même que les cartes soient tirées.

Le Seuil de Passage

Lorsque la Démarche commence, la joueuse choisit :

Un Pouvoir + une Vertu.

Elle additionne leurs valeurs.
Le résultat constitue son Seuil de Passage.

Seuil de Passage = Pouvoir + Vertu

Puis elle tire exactement deux cartes.
Jamais quatre.
Jamais cinq tirages successifs.
Deux cartes constituent une Démarche.
Leurs valeurs sont additionnées.
Dans ÉOIMS, un résultat bas est favorable.

Les trois réponses du monde

Le total obtenu donne l'une des trois réponses suivantes.

Tirage Résultat Sens

- **Total ≤ Pouvoir** Éclat L'action réussit et ouvre davantage que prévu
- **Total ≤ Pouvoir + Vertu** Passage L'action réussit comme souhaité
- **Total > Pouvoir + Vertu** Résistance Le monde résiste et quelque chose se referme

Ainsi, il n'existe pas de double succès, de quadruple succès ou de difficulté exigeant plusieurs réussites. Une seule paire de cartes répond à la question.

L'Éclat

Si le total des deux cartes est inférieur ou égal au Pouvoir seul, l'Éoim obtient un Éclat. Iel ne réussit pas seulement. Quelque chose s'ouvre au-delà de ce qu'iel cherchait.

- Une personne inattendue écoute.
- Un souvenir revient.
- Une conséquence favorable apparaît.
- L'action laisse une trace.
- Une porte s'ouvre vers une possibilité que personne n'avait envisagée.

La joueuse peut alors utiliser les deux cartes pour raconter la manière dont cette réussite dépasse son intention première.

Le groupe gagne également :

+1 KHAOS

Jusqu'au maximum autorisé.

L'Éclat récompense ainsi la maîtrise du Pouvoir sans avoir besoin de compter plusieurs succès.

Le Passage

Si le total est **supérieur** au **Pouvoir** mais inférieur ou égal au **Pouvoir + Vertu**, c'est un Passage.

L'Éoim obtient ce qu'iel cherchait.

Ni plus, ni moins.

La joueuse choisit alors l'une des deux cartes. Cette carte devient l'**Écho** de la **Démarche**.

Son image, son nom, sa planète, son symbole ou simplement ce qu'elle évoque indique comment la réussite prend forme dans le monde.

Il n'est pas nécessaire de connaître la signification divinatoire du Belline.

Une carte n'impose jamais une interprétation. Elle suggère.

La Résistance

Si le total est **supérieur** au **Seuil de Passage**, le monde résiste.

L'action n'obtient pas immédiatement ce que souhaitait l'Éoim.

Mais une Résistance ne signifie jamais :

« Rien ne se passe. »

La Maîtresse du Verbe choisit l'une des deux cartes comme Ombre de la Démarche.

Elle s'en sert pour révéler ce qui vient de se fermer. Un témoin prend peur.

- Une porte se verrouille.
- Une administration découvre l'existence des Éoims.
- Une personne interprète mal leurs intentions.
- Une mémoire devient plus difficile à retrouver.
- Une occasion disparaît.
- Ou la situation prend simplement une direction inattendue.

L'histoire continue toujours.

Mais la joueuse possède encore un choix.

Elle peut accepter cette Résistance.

Ou elle peut faire quelque chose de beaucoup plus dangereux.

Forcer le Passage

Um Éoim est une parcelle de **Méranéa**.

Iel peut parfois refuser la réponse du monde.

Face à une Résistance, la joueuse peut déclarer :

« Je force le Passage. »

L'action devient alors un Passage.

Elle réussit.

Mais la joueuse prend immédiatement :

+1 LHOI

Devant son personnage.

La joueuse choisit une des deux cartes pour raconter l'ouverture qui permet finalement sa réussite.

La Maîtresse du Verbe utilise l'autre pour raconter ce qui vient de se refermer en échange.

- L'Éoim a obtenu ce qu'iel voulait.
- Mais iel a forcé le réel au lieu de l'ouvrir.
- Et LHOI s'est glissé dans cette fissure.

C'est une différence essentielle :

- KHAOS ouvre une possibilité.
- LHOI impose une possibilité et en referme une autre.

Exemple de Démarche

Um Éoim tente d'empêcher un fonctionnaire de détruire des lettres interdites.

La joueuse annonce :

« Je veux qu'il comprenne que ces lettres ne sont pas seulement des objets interdits. Elles sont la mémoire de personnes qui vont disparaître si personne ne les conserve. »

Elle choisit :

- **Gardien-ne d'Échos** : 5
- Et agit au nom de :
- **Mémoire** : 8

Son Seuil de Passage est donc :

$$5 + 8 = 13.$$

Elle tire deux cartes.

Le total est 11.

11 est supérieur au Pouvoir 5 mais inférieur au Seuil 13.

C'est un Passage.

La joueuse choisit parmi les deux cartes celle qui évoque pour elle une Union.

Elle propose :

« Il ne change pas immédiatement d'avis. Mais une jeune archiviste présente dans la pièce comprend ce que je tente de lui faire sentir. Elle intervient et prend ma défense. »

La Maîtresse du Verbe accepte.

La réussite existe maintenant dans le monde sous cette forme.

La carte n'avait pas prévu l'archiviste.

Elle a permis à la joueuse de l'imaginer.

Les cartes ne disent pas seulement si l'on réussit

C'est ici que le **Belline** cesse d'être un remplacement des dés.

Un dé répond essentiellement à une question quantitative.

Une carte peut également poser une question.

- Pourquoi cette personne accepte-t-elle ?
- Qu'est-ce qui a été réveillé ?
- Quelle conséquence inattendue apparaît ?
- Quelle image restera de cet instant ?

Chaque Démarche possède ainsi deux dimensions.

Le nombre répond : est-ce que le monde cède ?

Le symbole répond : comment le monde change-t-il ?

C'est pourquoi les deux cartes doivent rester visibles jusqu'à ce que la Démarche soit entièrement racontée.

Ensuite seulement, elles rejoignent l'Écart.

Les valeurs du Belline dans ÉOIMS

ÉOIMS utilise sa propre valeur ludique des cartes.

Les cartes ordinaires reçoivent une valeur comprise entre 1 et 11.

La numérotation recommence ensuite suivant la répartition prévue pour le jeu.

Cinq cartes possèdent une valeur de 0 :

Destinée, Étoile de l'Homme, Étoile de la Femme, Carte Bleue et Carte Noire.

Cette règle existait déjà dans la version précédente.

La valeur 0 n'est pas un échec.

Au contraire : elle rend le tirage particulièrement favorable numériquement.

Destinée et les deux Étoiles sont interprétées normalement.

Les **Cartes bleue** et **noire** obéissent en revanche à des règles particulières.

KHAOS, ouvrir le possible

KHAOS appartient au groupe.

Il ne représente ni de la chance ni une énergie magique ordinaire.

Il représente la capacité collective des Éoims à rendre à nouveau possible ce qui paraissait écrit.

Placez au centre de la table une réserve commune de KHAOS.

Au commencement d'une histoire :

La réserve contient 3 KHAOS.

Elle ne peut jamais contenir plus de : **6 KHAOS**.

Le groupe gagne 1 KHAOS lorsqu'un Éoim obtient un Éclat.

La Carte Bleue peut également en produire.

Dépenser KHAOS

KHAOS possède deux usages fondamentaux.

Dévier, 1 KHAOS

Après avoir tiré les deux cartes, mais avant de résoudre la Démarche, la joueuse peut dépenser 1 KHAOS.

Elle écarte l'une des deux cartes ordinaires et en tire une nouvelle.

La nouvelle carte doit être conservée.

Une seule Déviation est possible par Démarche.

La Carte Noire et la Carte Bleue ne peuvent jamais être écartées de cette manière.

KHAOS permet donc de modifier le possible, mais pas d'effacer une manifestation cosmique déjà apparue.

Faire surgir un possible, 3 KHAOS

Le groupe peut introduire dans la fiction un élément favorable qui n'avait pas encore été établi mais qui demeure plausible.

- Un passage oublié existe derrière la sacristie.
- Quelqu'un a conservé une copie du document.
- Une personne autrefois hostile hésite.
- Le train n'est pas encore parti.
- Un ancien chant est connu d'une vieille femme présente dans la foule.

Cette dépense ne peut pas annuler ce qui a déjà été établi ni résoudre à elle seule le conflit central d'une histoire.
Elle crée une ouverture.
Aux Éoims de l'emprunter.

KHAOS appartient à tout le groupe

La réserve de KHAOS est commune.
Elle matérialise quelque chose d'important : les Éoims ne changent pas le monde séparément.
Lorsqu'une joueuse souhaite dépenser KHAOS, elle l'annonce.
Le groupe donne rapidement son accord.
Il ne s'agit pas d'organiser un vote à chaque action : quelques regards ou un assentiment suffisent.
KHAOS appartient à la communauté des Éoims.
Il est l'une des façons dont leurs histoires deviennent communes.

LHOI, la tentation de figer

LHOI fonctionne exactement à l'inverse.
Les points de LHOI sont individuels.
Ils sont placés devant l'Éoim qui les a reçus.

Ce principe existait déjà dans la mécanique précédente : KHAOS appartenait au groupe tandis que LHOI restait attaché individuellement à l'Éoim et pouvait ensuite être retourné contre lui.

Um Éoim reçoit du LHOI principalement lorsqu'il :

- Force un Passage
- Rencontre la Carte Noire
- Ou provoque une fermeture particulièrement importante par ses choix.

Les points restent devant la joueuse tant que LHOI ne les a pas utilisés.

Lorsque LHOI revient

À un moment cohérent de l'histoire, la Maîtresse du Verbe peut reprendre 1 point de LHOI appartenant à um Éoim.

Elle fait alors apparaître une Fermeture liée à cet Éoim.

- L'incarnation devient plus difficile à maintenir.
- Une personne à laquelle iel s'était attaché se ferme.
- Une vieille peur revient.
- Une institution apprend à résister à sa manière d'agir.
- Une mémoire s'efface.
- Un chemin déjà utilisé n'est plus disponible.
- Quelque chose devient plus rigide.

La Maîtresse du Verbe rend ensuite le point à la réserve générale.

Mais une règle est absolue :

LHOI ne peut jamais annuler rétroactivement une réussite obtenue.

Ce qui a été ouvert a existé.
LHOI peut en produire les conséquences.
Il ne peut pas prétendre que cela n'est jamais arrivé.
C'est précisément ainsi que le monde construit sa mémoire.

La Carte Bleue, quelque chose s'ouvre

La Carte Bleue possède une **valeur de 0**.
Lorsqu'elle apparaît pendant une Démarche, elle représente une manifestation de **Méranéa**, une synchronicité particulièrement lumineuse ou simplement un instant durant lequel le réel devient plus vaste.

Son apparition produit toujours deux effets.

Le groupe gagne :

+1 KHAOS

Sans dépasser 6.

Et quelque chose de favorable apparaît dans la fiction.

Même si la Démarche se termine malgré tout par une Résistance, cette ouverture existe.

- Une personne entend.
- Une information est préservée.
- Un objet réapparaît.
- Quelqu'un arrive au bon moment.
- Une possibilité subsiste là où tout semblait perdu.

La Carte Bleue ne garantit donc pas nécessairement le résultat recherché.
Elle garantit qu'une ouverture existe quelque part.

La Carte Noire, quelque chose se referme

La Carte Noire possède elle aussi une **valeur de 0**.
C'est volontairement paradoxal.
Sa faible valeur aide la Démarche à réussir.
Mais son apparition indique que LHOI est présent dans cette réussite.

La joueuse reçoit :

+1 LHOI

Et la Maîtresse du Verbe introduit une Fermeture.

Cela peut produire une réussite magnifique accompagnée d'une conséquence inquiétante.

- Les Éoims sauvent les manuscrits.
Mais l'autorité découvre qu'une force inconnue agit contre elle.
- La foule trouve le courage de parler.
Mais une personne prend peur et dénonce ses voisin-es.
- L'Éoim ouvre une porte.
Quelque chose, ailleurs, se verrouille.

Ainsi, la Carte Noire n'est plus nécessairement « un monstre apparaît », comme dans la version

précédente du jeu. Dans le manuscrit, elle déclenchait automatiquement l'irruption d'une créature liée à LHOI nous transformons ici cet effet en une Fermeture beaucoup plus libre, ce qui permet à LHOI d'être social, psychologique, historique, spirituel ou surnaturel selon la scène.

Quand le Bleu rencontre le Noir

Il existe un tirage exceptionnel.

La Carte Bleue et la Carte Noire apparaissent ensemble.

L'ancien jeu appelait cet événement :

L'ARMAGEDDON

Je conserverais ce nom.

Le total du tirage étant 0, la Démarche produit automatiquement un Éclat.

L'intention de l'Éoim aboutit.

Méranéa empêche le possible de se refermer entièrement.

Mais KHAOS et LHOI viennent de toucher simultanément le même instant.

La réalité doit en porter la trace.

La joueuse décrit une chose désormais ouverte et qui ne pourra plus être complètement effacée.

La Maîtresse du Verbe décrit une chose qui vient d'être blessée, refermée ou irréversiblement transformée.

Puis :

+1 KHAOS pour le groupe

+1 LHOI pour l'Éoim qui agissait.

Après la résolution de la scène, l'Écart est remélangé au Talon.

Cette dernière règle existait déjà dans le matériel de jeu d'ÉOIMS : la rencontre des Cartes noire et bleue provoquait un remélange de l'Écart.

L'Armageddon n'est donc ni un succès critique ordinaire ni une catastrophe.

C'est un moment où le monde ne peut plus redevenir exactement ce qu'il était avant le tirage.

Il n'existe plus de difficulté numérique

C'est un changement majeur de cette nouvelle édition.

L'ancienne mécanique classait les difficultés de Facile à Miracle et demandait de 0 à 6 succès.

Cette échelle disparaît.

Une Démarche ne reçoit plus :

Difficulté 2, Difficulté 4 ou Difficulté 5.

La difficulté appartient désormais à la fiction.

Avant de tirer les cartes, la Maîtresse du Verbe doit simplement rendre clair ce qui est en jeu.

Convaincre une inconnue méfiante et provoquer en une seule phrase la chute d'un empire peuvent utiliser le même geste fondamental.

Mais ce ne sont pas les mêmes actions.

Dans le second cas, il faut d'abord que la fiction ait rendu une telle transformation possible.

Un seul tirage ne permet pas de résoudre n'importe quoi simplement parce qu'un score est excellent.

Les cartes déterminent ce qui arrive dans une situation possible.

Elles ne remplacent jamais l'histoire qui rend cette situation possible.

Avant de tirer, annoncer le risque

La Maîtresse du Verbe ne doit pas cacher arbitrairement les conséquences.

Avant une Démarche importante, elle peut dire :

« Si tu échoues, le garde comprendra que quelqu'un tente de manipuler sa mémoire. »

Ou :

« Tu peux essayer. Mais si le monde résiste, la foule risque de paniquer. »

La joueuse sait alors ce qu'elle engage.

- Elle peut agir.
- Changer d'approche.
- Demander l'aide d'un autre Éoim.
- Ou décider que le risque est trop grand.

La tension vient du choix.

Pas d'un chiffre secret.

Les cartes dans l'Écart

Après chaque Démarche, les cartes utilisées sont placées face visible dans l'Écart.

Elles ne retournent pas immédiatement dans le Talon.

Lorsque le Talon est vide, l'Écart est mélangé pour former un nouveau Talon.

Ce fonctionnement était déjà présent dans les aides de jeu du manuscrit.

Je le conserverais absolument.

Car il produit un phénomène intéressant :

- L'Oracle possède une mémoire.
- Une carte déjà apparue n'est momentanément plus disponible.
- Certaines influences deviennent rares.
- D'autres semblent attendre.

Les joueuses peuvent voir s'accumuler l'Écart et se souvenir :

- Cette carte était présente lorsque nous avons perdu la bibliothèque.
- Cette autre accompagnait la naissance de la révolte.
- Le paquet lui-même devient peu à peu la mémoire matérielle de la partie.

Tirer sans effectuer de Démarche

Toutes les cartes ne servent pas à résoudre des actions.
Parfois, la table souhaite simplement interroger le monde.
La Maîtresse du Verbe peut demander :

« *Quelle atmosphère règne ici ?* »

Une joueuse peut demander :

« *Que ressent cette femme lorsqu'elle regarde les soldats ?* »

Le groupe peut demander :

« *Quelque chose de cette époque cherche-t-il à nous parler ?* »

Dans ce cas, tirez une seule carte.
Ne regardez pas sa valeur.
Il n'y a ni succès ni échec.

Interprétez simplement son image, son nom ou ce qu'elle fait naître autour de la table.

L'ancienne version d'ÉOIMS prévoyait déjà ces tirages libres pour les visions, les intuitions, les réactions du monde et même l'humeur d'une scène.

Les effets mécaniques de la Carte Bleue et de la Carte Noire ne s'appliquent pas lors de ces tirages libres.

Elles deviennent simplement des signes particulièrement puissants.

Nous approfondirons cet usage dans le chapitre consacré à l'Oracle de Belline.

Le geste complet

Au bout du compte, une Démarche tient en très peu de choses :

1. Nommer ce que l'Éoim veut changer.
2. Choisir comment iel agit : le Pouvoir.
3. Dire au nom de quoi iel agit : la Vertu.
4. Additionner Pouvoir + Vertu.
5. Tirer deux cartes et additionner leurs valeurs.
6. Lire : Éclat, Passage ou Résistance.
7. Interpréter au moins une carte et transformer la fiction.

Et lorsque la Résistance paraît insupportable, il reste toujours cette question :

« *Accepterez-vous ce que le monde vient de répondre ?* »

Ou murmurerez-vous :

« *Je force le Passage.* »

Alors vous réussirez.

Mais LHOI se souviendra de vous.

- INTERPRÉTER
- TRANSFORMER

Les cartes ne racontent pas l'histoire à votre place. Elles ouvrent un espace entre ce que vous désiriez et ce que personne n'avait encore imaginé.

C'est dans cet espace qu'ÉOIMS se joue.

une scène fictive plutôt qu'un épisode historique, afin que rien ne détourne l'attention de l'apprentissage du jeu. Elle doit montrer une vraie partie, avec les paroles de la Maîtresse du Verbe et des joueuses, les hésitations, les cartes, les calculs, mais surtout la manière dont **une carte devient de la fiction**.

L'ancien ÉOIMS utilisait déjà le Belline comme outil de résolution mais aussi comme source d'atmosphère, de rebondissements et d'interprétation narrative. Le nouveau chapitre peut donc montrer concrètement cette dimension sans revenir aux anciens tirages multiples. Voici la rédaction que je proposerais.

- TIRER



CHAPITRE 3

UNE SCÈNE COMPLÈTE



Chapitre 3 : Une Scène Complète D'exemple



La Maison des Noms

Les règles d'ÉOIMS sont simples lorsqu'on les lit séparément.

Autour d'une table, elles deviennent autre chose.

Une joueuse propose.

La Maîtresse du Verbe répond.

Une autre joueuse imagine quelque chose auquel personne n'avait pensé.

Deux cartes apparaissent.

Un détail devient soudain important.

Et l'histoire change de direction.

La scène qui suit montre une partie telle qu'elle pourrait réellement se dérouler.

Elle n'est pas un scénario à jouer.

Elle est un exemple.

Il n'est pas nécessaire de connaître encore les règles complètes de création des Éoims : seules les valeurs utiles à la scène sont indiquées.

Les personnes autour de la table

Quatre personnes jouent.

Ana est la **Maîtresse du Verbe**.

Trois autres personnes incarnent des Éoims.

Cendre-Claire

Cendre-Claire s'est incarné-e sous la forme d'**Élias Marel**, employé des archives municipales.

Pour cette scène, nous avons seulement besoin de connaître :

- Gardien-ne d'Échos : 5
- Mémoire : 8

Cendre-Claire agit surtout en réveillant ce qui risque d'être oublié.

Fil-de-Pluie

Fil-de-Pluie a choisi une incarnation animale : **un grand chat noir**, qui vit depuis plusieurs semaines dans le bâtiment des archives.

Valeurs utiles :

- Portail des Ombres : 6
- Doute : 5

Fil-de-Pluie excelle à passer là où personne ne l'attend et à détourner l'attention.

Braise-Lente

Braise-Lente ne possède pas ici de corps unique. Il s'est incarné-e dans **une série de lettres anonymes**, écrites par différentes mains au cours des vingt dernières années et mystérieusement rassemblées dans les archives.

Valeurs utiles :

- Porteuse d'Éclats : 5
- Espoir : 7

Braise-Lente agit à travers les mots, les émotions et ce qui demeure après leur lecture.

Au début de la scène, le **groupe** possède :

- 3 **KHAOS**.

Aucun Éoim ne possède encore de point de LHOI.

La situation

La scène se déroule dans une ville imaginaire. Depuis plusieurs années, les autorités font disparaître peu à peu des personnes considérées comme indésirables.

Elles ne sont pas seulement arrêtées.

- Leurs dossiers sont modifiés.
- Leurs photographies disparaissent.
- Leurs noms sont retirés des registres.

- Leurs proches comprennent qu'il vaut mieux ne plus parler d'elles.

Cette nuit, une partie des archives doit être détruite.
Officiellement, il s'agit d'un simple nettoyage administratif.
En réalité, plusieurs milliers de noms vont disparaître définitivement.
C'est ici que **LHOI** agit.
Pas sous la forme d'un monstre.

Sous la forme d'une phrase :

« Ces personnes n'ont jamais existé. »

Les trois Éoims ont compris qu'ils ne pourront probablement pas sauver l'ensemble des documents.

Ils cherchent autre chose : **empêcher les noms de disparaître avec le papier.**

Commencer par regarder le monde

Ana, la Maîtresse du Verbe, commence.

Ana, MaV :

Il est un peu plus de minuit. Il pleut.
Le dernier étage de la Maison des Archives est encore éclairé. Deux agents sont venus chercher les caisses qui doivent être brûlées avant l'aube.

Vous sentez toutes et tous la même chose : le bâtiment n'est pas simplement silencieux. Il semble vouloir oublier qu'il contient quelque chose.

Braise-Lente demande :

Braise-Lente :

Est-ce qu'on peut tirer une carte juste pour savoir quelle atmosphère domine ici ? Pas pour réussir quelque chose. Juste pour écouter l'endroit.
Ana accepte.
C'est un **tirage libre**.
Une seule carte est révélée.
Sa valeur n'a aucune importance.
La carte montre une image qui évoque à la table **une maison fermée, un héritage conservé derrière des murs et quelque chose transmis malgré le temps.**

Ana regarde les autres.

Ana, MaV :

Pour moi, cela signifie que le bâtiment lui-même résiste encore un peu. Les gens qui ont travaillé ici ont détruit des choses, mais certains ont aussi caché des documents.

Fil-de-Pluie ajoute :

Et le chat le sait. Il connaît les endroits où les gens vont quand ils ne veulent pas être vus.

Ana sourit.

Oui. C'est vrai maintenant.

Aucun test n'a eu lieu.
La carte n'a rien décidé.
Elle a simplement fait naître un élément du monde.

Première action : ne pas tirer inutilement

Fil-de-Pluie veut monter jusqu'au dernier étage.

Fil-de-Pluie :

Le chat passe par les conduits d'aération et les vieux escaliers de service. Il vit ici depuis plusieurs semaines. Je veux rejoindre la pièce où se trouvent les caisses.

Ana réfléchit.

Personne ne cherche le chat.

Il connaît le bâtiment.

Rien d'intéressant ne serait produit par son échec.

Ana, MaV :

Pas besoin de cartes. Tu y arrives.
C'est une règle importante d'ÉOIMS.

- On ne tire pas parce qu'un personnage agit.
- On tire lorsque le résultat est incertain, important et susceptible de transformer l'histoire.

La première Démarche

Cendre-Claire travaille encore dans le bâtiment sous l'identité d'**Élias**.

Dans la salle des destructions se trouve **Mara Velsen**, archiviste depuis trente ans.
Elle vérifie les numéros des caisses avant de les remettre aux agents.

Cendre-Claire comprend immédiatement quelque chose.

Mara sait ce qu'elles contiennent.

Et elle se tait.

Cendre-Claire :

Je ne veux pas lui ordonner de nous aider.
Je veux réveiller quelque chose qu'elle essaie elle-même d'oublier.

Ana demande :
Quoi ?

La joueuse réfléchit quelques secondes.
Je regarde ses mains. Elle travaille ici depuis trente ans. Elle a forcément écrit des milliers de noms.

Je lui demande simplement :

« Mara... vous vous souvenez du premier nom que vous avez inscrit dans un registre ? »

Ana aime l'idée.
Mais **Mara** a peur.
Et si elle répond, quelque chose peut réellement basculer.
Il faut une **Démarche**.

1. Que veux-tu changer ?

Cendre-Claire répond :
Je veux que Mara cesse de considérer ces dossiers comme du papier à détruire et se souvienne qu'ils appartiennent à des personnes.

2. Comment agis-tu ?

Cendre-Claire choisit :

- Gardien·ne d'Échos : 5

3. Au nom de quoi agis-tu ?

- Mémoire : 8

Le Seuil de Passage vaut donc :
 $5 + 8 = 13$.
Deux cartes sont tirées.
Leur valeur ludique totale est :
9.
9 est supérieur au Pouvoir 5.
Mais 9 est inférieur ou égal au Seuil de Passage 13.
C'est un :

PASSAGE

Cendre-Claire obtient ce qu'il cherchait.
Mais il reste à découvrir **comment**.

Interpréter, pas seulement réussir

Les deux cartes restent sur la table.
La première évoque pour les joueuses le foyer, la protection et quelque chose que l'on préserve.
La seconde suggère davantage l'autorité et la contrainte.
Cendre-Claire choisit la première comme **Écho**.

Cendre-Claire :

Je pense qu'elle se rappelle une personne précise.
Pas forcément quelqu'un de célèbre.
Ana laisse la joueuse poursuivre.
Le premier dossier qu'elle a rédigé quand elle est arrivée ici appartenait à une petite fille morte très jeune.
Elle avait écrit son nom avec énormément de soin parce qu'elle craignait de commettre une faute.
Ana reprend :

Ana, MāV :

Mara reste silencieuse longtemps.
Puis elle dit :
« Sofia Denel. Neuf ans. J'avais vingt-deux ans. J'ai recommencé la fiche trois fois. »

Elle pose la main sur la caisse.
Elle ne l'ouvre pas encore.
Mais elle ne la pousse plus vers les agents.
Le Passage a fonctionné.
La joueuse souhaitait réveiller chez **Mara** la réalité humaine des archives.
C'est arrivé.
La carte a permis de découvrir la forme de ce souvenir.
Personne n'avait préparé **Sofia Denel** avant le tirage.
Elle existe désormais.

Deuxième Démarche : KHAOS

Pendant ce temps, **Fil-de-Pluie** a atteint les rayonnages supérieurs.
Le chat découvre derrière une armoire plusieurs paquets de lettres cachées.
C'est là que **Braise-Lente** s'est incarné·e.
Mais les agents commencent à charger les premières caisses.
Braise-Lente veut agir.

Braise-Lente :

Une lettre tombe de l'armoire. Pas toutes. Une seule.
Je veux qu'elle glisse jusqu'aux pieds de Mara.
Ana répond :
La faire tomber, aucun problème.
Mais il faut qu'elle traverse presque toute la salle sans que les agents la ramassent avant elle. Là, le résultat compte.
Braise-Lente acquiesce.
Je ne veux pas seulement déplacer la lettre.
Je veux qu'elle arrive à **Mara** et qu'elle l'oblige à la lire.

La Démarche utilise :

- Porteuse d'Éclats : 5

Et :

- Espoir : 7

Seuil de Passage : **12**.
Deux cartes sont tirées.
Le total vaut : **14**.
C'est une :

RÉSISTANCE

Ana regarde les cartes.
Si vous acceptez la **Résistance**, je pense qu'un des agents voit la lettre avant Mara.

Le groupe n'aime pas beaucoup cette possibilité.
Mais **Braise-Lente** ne veut pas encore **Forcer le Passage** et prendre de LHOI.

lél regarde la réserve commune.
Il reste **3 KHAOS**.

Braise-Lente :

Je propose qu'on dépense 1 KHAOS pour Dévier.
Les autres donnent leur accord.

La réserve passe de :

3 à 2 KHAOS.

Braise-Lente choisit l'une des deux cartes et l'envoie dans l'Écart.

Une nouvelle carte est révélée.

Et cette nouvelle carte est...

LA CARTE BLEUE

Sa valeur est **0**.

Le nouveau total tombe à : **6**.

6 est inférieur au Seuil de Passage de 12 : la Démarche réussit.

Mais 6 reste supérieur au Pouvoir 5.

C'est donc un **Passage**, pas un Éclat.

La Carte Bleue possède cependant son propre effet : **+1 KHAOS**.

La réserve revient donc de 2 à : **3 KHAOS**.

Et surtout : **quelque chose s'ouvre**.

La Carte Bleue n'explique pas tout

Ana ne décide pas seule de l'ouverture.

Elle demande :

Qu'est-ce qui pourrait apparaître ici sans résoudre le problème à votre place ?

Fil-de-Pluie propose :

Une fenêtre était restée entrouverte depuis des années parce qu'elle ferme mal. Le vent entre.

Braise-Lente complète :

Oui. La lettre ne se déplace pas toute seule comme un objet magique. C'est le courant d'air qui l'emporte.

Cendre-Claire ajoute :

Et peut-être que Mara connaît déjà cette lettre.

Ana accepte.

Elle décrit :

Une rafale entre brutalement dans la salle.

Les feuilles posées sur le bureau s'envolent. Un des agents jure et tente de les rattraper.

La lettre glisse sous une caisse, tourne sur elle-même, puis vient s'immobiliser contre la chaussure de Mara.

Elle la regarde.

Son visage change.

« Je croyais que vous aviez été brûlée il y a quinze ans... »

La Carte Bleue n'a pas dit :

« Une fenêtre s'ouvre ».

Elle a dit :

« Quelque chose s'ouvre ».

La table a trouvé ensemble ce que cela pouvait signifier.

L'histoire avance même lorsque les Éoïms réussissent

Mara commence à lire la lettre.

L'un des agents s'approche.

Agent :

Madame Velsen. Donnez-moi ça.

Mara hésite.

Elle a retrouvé une mémoire.

Mais elle n'a pas encore trouvé le courage de désobéir.

Cendre-Claire pourrait agir à sa place.

Fil-de-Pluie pourrait faire tomber quelque chose.

Braise-Lente pourrait tenter de réveiller une émotion plus forte.

Mais les joueuses discutent.

Puis **Cendre-Claire** dit :

Non. Je ne veux pas sauver Mara de son propre choix.

Je lui dis seulement :

« Si vous lui donnez cette lettre, demain elle n'aura jamais existé. »

Ana regarde la joueuse.

Tu essaies de la convaincre ?

Cendre-Claire répond :

Non.

Je lui dis la vérité. Ensuite c'est son choix.

Ana ne demande aucun tirage.

Mara possède maintenant les éléments nécessaires pour décider.

La Maîtresse du Verbe décide ce que **Mara**, et non les cartes, va faire.

Elle garde la lettre.

La scène se ferme brutalement

L'agent comprend.

Il appelle son supérieur par radio.

La porte de l'étage est verrouillée.

Deux autres agents montent.

Cette fois, l'histoire entre dans un moment beaucoup plus dangereux.

Mara chuchote :

Il y a une presse de reproduction dans l'ancienne salle de catalogage. Mais il faudrait plusieurs heures.

Braise-Lente répond :

Nous n'avons pas besoin de copier les dossiers.

Les autres regardent la joueuse.

Nous avons besoin que les noms sortent d'ici.

Une idée apparaît autour de la table.

Les Éoïms vont essayer de faire lire les noms à haute voix.

- **Mara.**
- **Élias.**
- Puis peut-être les agents.
- Quiconque acceptera.

Si les papiers brûlent ensuite, les noms auront tout de même recommencé à vivre dans des mémoires humaines.
C'est une solution que la Maîtresse du Verbe n'avait pas prévue.
Elle ne cherche pas à la ramener vers une autre.

C'est désormais l'histoire.

Troisième Démarche : la Résistance

Cendre-Claire ouvre la première caisse.
Iel veut persuader **Mara** de lire le premier nom à voix haute.
Mais cette fois, les agents entrent.

L'un d'eux saisit **Cendre-Claire**.

La situation est dangereuse.

Ana annonce clairement le risque avant le tirage :
Tu peux essayer.

Si le monde résiste, **Mara** risque de se refermer complètement sous la peur. Elle ne lira pas et les agents comprendront exactement ce que vous tentez de faire.

Cendre-Claire accepte.

Iel choisit une nouvelle fois :

• **Gardien·ne d'Échos : 5**

Avec :

• **Mémoire : 8**

Seuil : **13**.

Les deux cartes donnent cette fois : **17**.

C'est une :

RÉSISTANCE

Le silence tombe autour de la table.
Ana ne décrit pas encore la conséquence.
Elle attend.
Car Cendre-Claire possède un choix.
Accepter la Résistance.
Ou **Forcer le Passage**.

« Je force le Passage »

La joueuse hésite.
Puis :

Cendre-Claire :

Non.

Cette fois je refuse.

Je force le Passage.

L'action réussira.

Mais Cendre-Claire reçoit immédiatement : **+1 LHOI**.

Un marqueur est placé devant sa joueuse.

Les deux cartes restent visibles.

La joueuse choisit l'une d'elles pour raconter l'ouverture.

Elle y voit quelque chose qui lui évoque une **voix publique**, une parole que l'on ne peut plus reprendre une fois prononcée.

Cendre-Claire :

L'agent me tient par le bras.

Alors ce n'est pas Mara qui commence.

C'est moi.

Je prends le premier dossier au hasard et je lis le nom très fort.

Ana demande :

Quel nom ?

La joueuse réfléchit.

Amran Vesca.

Ana poursuit :

L'agent te frappe contre le bureau.

Mais tu as déjà dit :

« Amran Vesca. »

Mara te regarde.

Et répond :

« Arrêté le 17 novembre. Trente-six ans. Deux enfants. »

Puis elle ouvre un autre dossier.

« **Liora Nessen**. »

Le Passage a été forcé.

La lecture commence.

Mais **LHOI** est entré dans la scène.

Le prix du Passage forcé

Ana utilise maintenant l'autre carte comme **Ombre**.

Elle lui évoque quelque chose de rigide, officiel, ordonné.

Elle décrit :

L'agent ne tente plus de vous faire taire.

Il comprend que c'est inutile.

Alors il ferme la porte coupe-feu.

Puis il dit dans sa radio :

« *Scellez tout l'étage. Personne ne sort.* »

Vous avez obtenu la lecture.

Mais votre sortie vient de disparaître.

Cendre-Claire a réussi.

LHOI n'annule pas cette réussite.

Amran Vesca a été nommé.

Liora Nessen a été nommée.

Ils ne peuvent plus redevenir silencieusement inexistants.

Mais quelque chose s'est refermé en échange.

LHOI se souvient

La lecture continue.

Mara prononce des noms.

Cendre-Claire aussi.

Puis, chose inattendue, **Fil-de-Pluie** commence à miauler après chaque nom.

Une sorte de rythme apparaît.

Même **Braise-Lente** participe : une seconde lettre tombe à chaque nouvelle lecture.

La scène pourrait presque devenir lumineuse.

C'est précisément le moment où Ana décide que le point de **LHOI** gagné par **Cendre-Claire** revient.

Elle prend le marqueur placé devant la joueuse.
Elle le rend à la réserve générale.

Puis elle annonce :
Cendre-Claire, quelque chose arrive à ton incarnation.

Tu regardes le dossier que tu tiens.

Tu connais les lettres.

Tu sais que ce sont des mots.

Mais pendant quelques secondes, tu ne te souviens plus de ton propre nom humain.

Élias Marel commence à disparaître de toi.

Cela ne détruit aucun succès passé.

Cela crée une **Fermeture personnelle**.

Cendre-Claire a forcé le réel.

Le réel commence maintenant à se rigidifier autour de son incarnation.

Le mécanisme de **LHOI** n'est donc pas une simple pénalité numérique : comme dans l'ancienne conception du jeu, **LHOI** appartient à l'Éoim et peut revenir plus tard contre lui.

Une joueuse transforme la conséquence

Cendre-Claire pourrait subir cette perte passivement.

Mais la joueuse a une idée.

Elle regarde Mara.

Je lui demande :

« **Comment je m'appelle ?** »

Ana comprend immédiatement.

Mara répond :

« **Élias.** »

Puis plus fort :

« **Élias Marel.** »

Cendre-Claire reprend :

Alors je lui réponds :

« **Continuez. Pour les autres aussi.** »

Personne ne tire de carte.

Il n'y a rien à résoudre.

Quelque chose vient simplement de devenir vrai :

Les Éoims sont venus sauver les noms des humains et, pendant un instant, c'est une humaine qui sauve le nom d'un Éoim.

La scène n'a pas encore de solution

Il reste des agents.

Les portes sont verrouillées.

Les dossiers vont peut-être brûler.

Les Éoims ne savent pas encore comment sortir.

Mais la scène a déjà changé.

Au commencement, la Maison des Noms contenait du papier destiné à disparaître.

Maintenant, dans cette pièce, plusieurs personnes prononcent les noms à voix haute.

Un agent hésite.

Un autre baisse les yeux.

Mara continue.

« Deniz Aram. »

« Talia Mor. »

« Enzo Vel. »

Ana s'arrête.

Elle regarde les joueuses.

Que faites-vous ?

La partie continue.

Ce que cette scène vient de montrer

Cette scène n'a pas démontré une « bonne manière » de jouer à ÉOIMS.

Les mêmes cartes et la même situation auraient pu produire une histoire complètement différente.

Elle a cependant montré l'essentiel du jeu.

Ne pas tirer lorsque rien d'intéressant ne résiste

Le chat pouvait rejoindre l'étage.

Il l'a fait.

Aucune mécanique n'était nécessaire.

Tirer librement pour écouter le monde

Une carte a donné une couleur aux archives sans produire ni succès ni échec.

Nommer l'intention avant le tirage

Cendre-Claire n'a pas simplement déclaré :

« **Je fais un test d'Influence.** »

Iel a dit ce qu'il voulait transformer chez **Mara**.

C'est seulement ensuite que Pouvoir et Vertu ont été choisis.

- Pouvoir + Vertu donnent le Seuil de Passage
- Gardien-ne d'Échos 5 + Mémoire 8 : Seuil 13.
- Deux cartes suffisent

Chaque Démarche a utilisé une seule paire de cartes.

Le nombre a indiqué :

Éclat, Passage ou Résistance.

Puis les cartes ont participé à la narration.

Une carte n'est pas une consigne

Aucune carte n'a dit :

« **Inventez Sofia Denel.** »

L'image a provoqué une association.

La joueuse l'a proposée.

La table l'a acceptée.

Sofia Denel est alors devenue réelle dans l'histoire.

KHAOS arrive

Braise-Lente a dépensé du **KHAOS** pour modifier un possible.

Le groupe n'a pas acheté une réussite.

Il a donné au destin une occasion de bifurquer.

La Carte Bleue crée une ouverture

Elle n'a pas résolu le conflit.

Elle a donné naissance à un courant d'air, une lettre retrouvée et une possibilité nouvelle.

Une Résistance ne signifie jamais « rien ne se passe »

Lorsque Cendre-Claire a échoué, la scène était sur le point de se refermer.

Un véritable choix est alors apparu.

L'HOI tente

Cendre-Claire a pu dire :

« **Je force le Passage.** »

La réussite a été obtenue.

Mais LHOI est entré dans son histoire.

LHOI ne reprend jamais ce qui a été accompli

Les noms prononcés sont restés prononcés.

La Fermeture a frappé ailleurs.

La fiction appartient à toute la table

La Maîtresse du Verbe n'avait prévu ni **Sofia Denel**, ni le courant d'air, ni la lecture des noms, ni **Mara** sauvant l'identité d'Élias.

Ces choses sont apparues entre les personnes présentes et les cartes.

C'est exactement ce que recherche **ÉOIMS**.

Et si la Carte Noire était apparue ?

Supposons que, lors de la première Démarche de Cendre-Claire auprès de Mara, l'une des deux cartes ait été la **Carte Noire**.

Sa valeur de 0 aurait probablement rendu le Passage plus facile.

Mais Cendre-Claire aurait immédiatement reçu : **+1 LHOI**.

La réussite aurait toujours été possible.

Mara aurait pu se souvenir de Sofia.

Mais Ana aurait également introduit une **Fermeture**.

Par exemple :

Au même instant, un agent aurait reconnu Élias le dossier de Sofia aurait mystérieusement disparu de la caisse Mara aurait retrouvé son souvenir mais réalisé que son propre fils travaille désormais pour l'administration chargée des destructions ou quelque chose de surnaturel aurait pu apparaître si cela correspondait au ton de la partie.

La Carte Noire ne signifie donc pas :

- « Vous échouez ».
- Elle signifie :
- « LHOI est ici. »

Et si les deux cartes avaient été Bleue et Noire ?

Alors la table aurait rencontré un **Armageddon**.

Le tirage aurait produit automatiquement un **Éclat**. La joueuse aurait décrit quelque chose définitivement ouvert.

Par exemple :

Mara ne se contente plus de sauver quelques noms. Elle commence dès cette nuit un registre clandestin qui sera transmis pendant plusieurs générations.

La Maîtresse du Verbe aurait décrit quelque chose définitivement blessé ou refermé.

Par exemple :

La Maison des Archives sera détruite avant le lever du soleil.

Le groupe aurait gagné :

+1 KHAOS.

Cendre-Claire aurait reçu :

+1 LHOI.

Puis l'Écart aurait été remélangé au Talon.

Dans l'ancien système, la rencontre des deux cartes constituait déjà l'Armageddon et provoquait un bouleversement exceptionnel ainsi qu'un remélange de l'Écart nous en conservons ici la singularité tout en l'adaptant au nouveau moteur.

Ce que les règles ne doivent jamais remplacer

À plusieurs reprises dans cette scène, aucune carte n'a été tirée.

Lorsque **Fil-de-Pluie** traversait un passage qu'il connaissait.

Lorsque **Cendre-Claire** disait simplement la vérité à Mara.

Lorsque **Mara** décidait elle-même de garder la lettre.

Lorsque la joueuse demandait à **Mara** de rappeler à **Élias** son propre nom.

Ces moments sont aussi importants que les Démarches.

ÉOIMS n'est pas une succession de tests reliés par de la narration.

Les Démarches apparaissent à l'intérieur d'une histoire racontée ensemble.

La plupart du temps, les joueuses parlent, décrivent, interrogent, hésitent et décident.

Puis vient un instant où personne ne sait plus exactement ce que le monde va répondre.

Alors seulement :

On tire.

Autour de la table

Une partie d'ÉOIMS peut donc ressembler à ceci :

Une joueuse dit :

« **Je voudrais essayer quelque chose.** »

La Maîtresse du Verbe demande :

« **Qu'est-ce que tu veux changer ?** »

La joueuse répond.

Elle choisit un Pouvoir.

Puis une Vertu.
Deux cartes apparaissent.
Tout le monde les regarde.
Quelqu'un dit :

« Cette image me fait penser à... »

Une autre personne ajoute :

« Et si cela voulait plutôt dire que... »

La Maîtresse du Verbe écoute.
Puis quelque chose devient vrai.
Et, pendant quelques instants, personne autour de
la table ne sait exactement qui vient d'inventer
l'histoire.

-
- La joueuse ?
 - La Maîtresse du Verbe ?
 - Les autres ?
 - Les cartes ?
-

Peut-être est-ce précisément à cet endroit
qu'ÉOIMS commence.

TIRER INTERPRÉTER TRANSFORMER

- **Tirer**, lorsque le monde résiste.
- **Interpréter**, lorsque les cartes ouvrent un espace d'imagination.
- **Transformer**, parce qu'après une Démarche réussie ou manquée, le monde ne doit jamais être exactement identique à ce qu'il était avant.

C'est cela, jouer à ÉOIMS.

CHAPITRE 4

CRÉER LE GROUPE, PUIS SON ÉOIM





Chapitre 4 : Créer Le Groupe, Puis Son Éoim



Un Éoim n'existe jamais tout à fait seul. Avant même de choisir ce qu'il sait faire, demandez-vous avec qui iel voyage. Quels autres fragments de Méranéa l'accompagnent ?

Pourquoi se retrouvent-ils encore et encore dans les mêmes époques ?

Qu'est-ce qui les unit malgré leurs différences ?

Dans ÉOIMS, le premier personnage créé n'est donc pas un individu. C'est le Groupe. Ensuite seulement, chaque joueuse donnera une identité à son propre Éoim.

Premier Temps : Créer Le Groupe

Le Groupe est davantage qu'une réunion de personnages.

Il constitue une mémoire commune.

Au fil des incarnations, ses membres pourront changer de corps, de nom, de sexe, d'espèce, de lieu ou même d'époque.

Le Groupe, lui, demeure.

Certaines de ses histoires seront oubliées.

D'autres deviendront des légendes.

Quelques traces traverseront les siècles.

Pour créer votre Groupe, vous n'avez besoin que de quatre choses :

- Un Nom
- Une Promesse
- Une Approche commune
- Deux Atouts communs.

Sa réserve de KHAOS commence ensuite à 3, conformément aux règles du chapitre précédent.

1. Donner un nom au Groupe

Commencez simplement par lui donner un nom.

Ce nom n'est pas nécessairement celui que les Éoims emploient entre elleux.

Il peut être la manière dont l'Entrelacs les reconnaît.

Une expression retrouvée dans plusieurs époques.

Un surnom donné par des mortel·les.

Une phrase devenue progressivement un nom.

Quelques exemples :

- Les Tisseurs d'Orages
- Les Veilleurs du Fil Brisé
- Les Derniers Flambeaux
- Les Porte-Noms
- Les Enfants de la Fissure
- Celles et Ceux qui Reviennent
- Le Chœur des Absentes
- Les Jardiniers de l'Impossible

Il n'existe pas de bonne manière de nommer un Groupe.

Cherchez simplement quelque chose qui donne envie de raconter son histoire.

2. La Promesse

Chaque Groupe partage une **Promesse**.

Elle répond à cette question :

Qu'est-ce que nous refusons de laisser disparaître ?

La réponse doit tenir en une phrase.

Par exemple :

- « Aucun nom ne doit disparaître sans avoir été prononcé une dernière fois. »

- « Nous rouvrons les chemins que les puissants déclarent impossibles. »
- « Nous ne permettrons jamais qu'une vérité appartienne à une seule personne. »
- « Nous protégeons ce qui n'est pas encore assez fort pour se défendre. »
- « Nous rappelons aux êtres qu'un autre avenir peut toujours être imaginé. »

La Promesse ne donne aucun bonus.

Elle a quelque chose de plus important qu'un bonus :

Elle dit pourquoi ce Groupe mérite d'exister.

La Promesse peut évoluer.

Un jour, les joueuses pourront même découvrir qu'elle était erronée.

Une Promesse peut être trahie.

Transformée.

Réinterprétée.

C'est aussi cela, vivre à travers les siècles.

3. Choisir une Approche commune

Le manuscrit original proposait neuf Philosophies d'Action auxquelles étaient attribuées des valeurs numériques.

Nous conservons leurs identités, mais **nous supprimons leurs valeurs.**

Une Approche commune n'est plus une caractéristique.

Elle est la manière dont le Groupe tend spontanément à chercher le mouvement.

Choisissez-en **une**.

Elle n'interdit jamais les autres façons d'agir.

Elle raconte simplement quelle réponse vient naturellement au Groupe lorsque quelque chose se referme.

Tisseurs de KHAOS

- Déstabiliser.
- « Rien ne doit être figé : le mouvement est la seule vérité. »

Les Tisseurs de KHAOS introduisent l'imprévu.

Ils perturbent les systèmes trop parfaitement organisés et laissent ensuite le monde trouver sa propre nouvelle forme.

Veilleurs de Flamme

- Protéger.
- « Tant qu'un souffle persiste, la lumière ne s'éteindra pas. »

Ils soutiennent celles et ceux qui résistent encore.

Ils empêchent l'épuisement, protègent une personne, une idée, une œuvre ou une communauté suffisamment longtemps pour qu'elle puisse continuer par elle-même.

Briseurs de Destin

- Rompre.
- « Aucune loi n'est éternelle. »

Ils attaquent ce qui prétend ne jamais pouvoir changer.

- Une frontière.
- Un serment.
- Une institution.
- Une fatalité.

Gardiens des Échos

- Préserver.
- « Ce qui a été vécu ne doit pas devenir comme si cela n'avait jamais existé. »

Ils sauvent les traces, les voix, les noms, les récits et les mémoires.

Révélateurs de Vérités

- Dévoiler.
- « Une illusion cesse d'être parfaite dès que quelqu'un voit la fissure. »

Ils montrent ce qui était caché.

Ils ne remplacent pas un mensonge par une nouvelle certitude : ils rendent à nouveau le doute possible.

Passeurs d'Ombres

- Soustraire.
- « Tout ce qui doit survivre n'a pas besoin d'être vu. »

Ils cachent, infiltrent, déplacent, sauvent silencieusement.

Parfois, résister consiste simplement à permettre à quelqu'un de ne pas être trouvé.

Enfants du Paradoxe

- Relier.
- « Une cause peut attendre des siècles avant de rencontrer sa conséquence. »

Ils aiment les synchronicités, les traces qui traversent les époques et les liens impossibles entre passé et avenir.

Chanteurs d'Infini

- Inspirer.
- « Une parole peut survivre à celui ou celle qui l'a prononcée. »

Ils passent par l'art, la parole, l'émotion et la beauté pour faire vibrer ce qui semblait mort.

Tisseurs d'Horizons

- Ouvrir.

« Une autre possibilité suffit parfois à détruire une fatalité. »

Ils montrent ce qui n'existe pas encore.
Ils donnent à imaginer un avenir que personne n'avait jusque-là envisagé.

L'Approche n'est pas une prison

Un Groupe de Gardiens des Échos peut briser une porte.
Des Briseurs de Destin peuvent protéger un enfant.
Des Passeurs d'Ombres peuvent parler devant une foule.

L'Approche commune ne dit jamais :
« Vous ne pouvez pas faire cela. »

Elle demande :
« Quand vous ne savez plus quoi faire, vers quoi vous tournez-vous naturellement ? »

Les règles de coopération et les Démarches collectives seront développées plus loin.
Pour l'instant, l'Approche sert avant tout à donner une âme commune au Groupe.

A. Choisir deux Atouts communs

Le Groupe choisit **deux Atouts communs**.
Le manuscrit proposait déjà des facultés collectives comme *Tissage du Destin*, *Chœur des Incarnés*, *Écho de Méranéa*, *Mémoire Commune* ou *Voix du Cercle*.
Nous allons en conserver le principe tout en les adaptant au nouveau moteur.
Voici cinq Atouts disponibles dès maintenant.
Les autres seront présentés dans le chapitre consacré aux Atouts.

Tissage du Destin

Une fois par histoire, le Groupe peut révéler qu'un détail mineur du passé était différent de ce qui avait été supposé.
Il ne peut contredire aucun fait déjà clairement établi.

Exemple :

« Cette lettre n'a finalement jamais été détruite. Quelqu'un en avait conservé une copie. »

Le Tissage crée une possibilité.
Il ne résout pas à lui seul le problème.

Chœur des Incarnés

Une fois par scène, lorsqu'un Éoim obtient un Passage ou un Éclat et qu'un autre Éoim participait réellement à son action, ce second Éoim peut ajouter **une conséquence mineure cohérente avec l'un de ses propres Pouvoirs**.

Aucune nouvelle Démarche n'est nécessaire.
Exemple :
Cendre-Claire réveille la mémoire d'un témoin.

Fil-de-Pluie participait à l'action avec Portail des Ombres.

Le témoignage revient, et Fil-de-Pluie ajoute qu'il peut désormais être prononcé sans être entendu des gardes placés derrière la porte.

Écho de Méranéa

Une fois par histoire, le Groupe peut demander un signe.

La Maîtresse du Verbe tire une carte librement.

Sa valeur est ignorée.

La table l'interprète comme une manifestation de Méranéa dans la situation présente.

Cette manifestation ne garantit jamais une réussite.
Elle révèle une ouverture.

Mémoire Commune

Une fois par histoire, tous les Éoims présents peuvent partager le même souvenir, même si aucun d'eux ne l'a personnellement vécu.

La Maîtresse du Verbe décrit ce que l'Entrelacs leur montre.

Le souvenir doit être lié à la situation actuelle.

Il peut être incomplet.

Il peut même être trompeur dans son interprétation.

Mais ce qui y est réellement vu a existé quelque part.

Voix du Cercle

Les membres du Groupe peuvent toujours transmettre entre eux **une pensée très brève**, même lorsqu'ils sont séparés par une grande distance.

Une fois par histoire, cette communication peut franchir également **une séparation temporelle** entre deux incarnations déjà liées par la fiction.

Une phrase.

Une image.

Un nom.

Jamais une longue conversation.

La feuille du Groupe

À ce stade, elle ne contient que :

- Nom
- Promesse
- Approche commune
- Atout commun 1
- Atout commun 2
- KHAOS : 3 / 6

Puis laissez de l'espace.

Beaucoup d'espace.

Car le plus important n'existe pas encore :

- les Traces.

Les aventures rempliront peu à peu cette partie de la feuille.

- Des noms.
- Des lieux.
- Des synchronicités.

- Des personnes rencontrées à plusieurs époques.
- Des erreurs.
- Des souvenirs.
- Des choses que le Groupe croyait avoir sauvées et qui reviendront peut-être sous une forme inattendue.

Une feuille de Groupe doit sembler un peu vide au commencement.
Elle est faite pour vieillir.

Deuxième Temps : Créer Son Éoim

Maintenant seulement, chaque joueuse crée son Éoim.
Un Éoim n'est pas encore son incarnation.
Iel n'est ni une femme du XVIIIe siècle, ni un chat, ni un archiviste, ni une lettre.
Ces formes viendront plus tard.
Pour l'instant, vous créez **ce qui demeure derrière toutes ces formes**.

Votre Éoim est défini par six éléments :

- Son Nom
- Son Élan originel
- Ses sept Pouvoirs
- Ses sept Vertus
- Trois Savoirs
- Deux Atouts.

1. Le Nom

Choisissez le nom de votre Éoim.
Ce nom n'a pas à appartenir à une langue humaine.
Il peut être doux.
Rude.
Étrange.
Presque impossible à prononcer.
Il peut ressembler à une sensation davantage qu'à un nom.

Quelques exemples :

- **Cendre-Claire**
- **Tyël**
- **Daën**
- **Fil-de-Pluie**
- **Braise-Lente**
- **Aube-qui-Hésite**
- **Naëm**
- **Le Souvenir des Oiseaux**

Un Éoim pourra porter des dizaines ou des centaines de noms au cours de ses incarnations.
Celui-ci est différent.
C'est le nom par lequel l'Entrelacs le reconnaît.

2. L'Élan originel

Chaque Éoim naît avec un **Élan originel**.

Le manuscrit l'évoquait déjà comme une impulsion fondatrice, compassion, curiosité, révolte,

créativité, soif de justice, qui façonne ensuite sa manière de s'incarner et d'agir.

L'Élan originel répond à la question :

Qu'est-ce qui, depuis toujours, empêche cet Éoim de rester immobile ?

Écrivez une phrase courte.

Par exemple :

- « Je ne supporte pas que les mort-es soient oublié-es. »
- « Je veux savoir ce qui se trouve derrière chaque frontière. »
- « Je cherche toujours la personne qui n'a pas été entendue. »
- « J'aime ce qui n'existe pas encore. »
- « Je refuse que la peur soit la dernière parole. »
- « Je veux comprendre pourquoi les êtres continuent d'aimer malgré tout. »

L'Élan n'a **aucune valeur numérique**.

Il n'est pas une caractéristique.

Il constitue le noyau intime du personnage.

Pouvoirs et Vertus diront ensuite **comment cet Élan prend forme**.

3. Les sept Pouvoirs

Les Pouvoirs disent :

Comment agis-tu sur le réel ?

Répartissez les valeurs suivantes entre les sept Pouvoirs :

- 7, 6, 5, 5, 5, 4, 4

Cette répartition reprend celle du manuscrit actuel.
Le Pouvoir à **7** est votre manière la plus naturelle de transformer le monde.

Celui à **6** vous est presque aussi intime.

Les **5** sont solides et familiers.

Les **4** ne représentent pas des incapacités : un Éoim reste un être surnaturel. Ils indiquent seulement des modes d'action moins spontanés.

Dans une Démarche, le Pouvoir détermine également le seuil de l'**Éclat**.

Plus un Pouvoir est élevé, plus l'Éoim sait produire une transformation qui dépasse son intention première.

Brise-Serment

Rompre ce qui prétend être immuable.

- Briser une matière.
- Fissurer une règle.
- Rompre un pacte.
- Faire céder une structure.
- Révéler la faiblesse cachée d'un système.

Brise-Serment peut agir sur une porte comme sur une institution, à condition que la fiction permette réellement cette intervention.

Gardien-ne d'Échos

Faire revenir ce qui continue de résonner.

- Réveiller un souvenir.
- Faire entendre une voix oubliée.
- Influencer une conscience collective.
- Relier deux êtres par une mémoire.
- Donner à une parole la force de survivre.

Danseuseuse du KHAOS

Introduire la déviation.

- Échapper à une trajectoire.
- Produire une coïncidence.
- Dérégler un enchaînement trop prévisible.
- Passer là où quelque chose semblait inévitable.
- Transformer une petite anomalie en possibilité nouvelle.

Portail des Ombres

Agir dans ce qui échappe au regard.

- Disparaître.
- Cacher.
- Infiltrer.
- Ouvrir un passage.

Faire glisser une présence entre deux lieux, deux perceptions ou parfois deux états du réel.

Miroir Fissuré

Voir ce que la surface dissimule.

- Percer une illusion.
- Comprendre une motivation.
- Révéler un mensonge.
- Suivre la trace d'une vérité.

Montrer à quelqu'un ce qu'il refuse de regarder en elleux-même.

Porteuseuse d'Éclats

Transformer par la parole et l'émotion.

- Inspirer.
- Émouvoir.
- Révolter.
- Consoler.

Donner à un chant, une phrase, une œuvre ou un silence une puissance qui dépasse son auteur-riche.

Flamme Sans Fin

Empêcher ce qui vit encore de s'éteindre.

- Résister.
- Protéger.
- Maintenir.

- Rallumer.

Porter une personne ou une idée lorsque tout devrait déjà avoir cédé.

Ces sept Pouvoirs existaient déjà comme les grands vecteurs d'action des Éoims dans le manuscrit.

4. Les sept Vertus

Les Vertus répondent à une autre question :
Pourquoi agis-tu ?

Classez les sept Vertus avec les valeurs :

- 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3

Chaque valeur est utilisée une seule fois.

Votre Vertu à **9** est presque impossible à ignorer.

Celle à **3** n'est pas absente.

Mais votre Éoim aura plus de mal à agir sincèrement en son nom.

Dans une Démarche :

Pouvoir + Vertu = Seuil de Passage.

Si le Pouvoir dit comment vous intervenez,

La Vertu dit ce qui vous pousse suffisamment fort pour que le monde puisse céder.

Rébellion

Refuser la rigidité.

- Désobéir.
- Rompre l'ordre lorsqu'il est devenu une fin en soi.
- Rappeler que toute loi peut être interrogée.

Mémoire

Refuser l'effacement.

- Préserver.
- Transmettre.
- Nommer.

Rendre aux êtres l'histoire qu'on leur avait retirée.

Imprévu

Refuser l'inéluctable.

- Faire surgir ce qui n'était pas prévu.
- Préserver la possibilité d'une bifurcation.

Audace

Refuser que la peur décide seule.

- Agir malgré le danger.
- Encourager un autre être à faire le premier pas.

Doute

Refuser les vérités closes.

- Questionner ce qui paraît parfait.
- Introduire une fissure dans une certitude trop confortable.

Émotion

Refuser l'indifférence.

- Aimer.
- Pleurer.
- Être touché-e.

Faire reconnaître que les êtres ne sont jamais uniquement des fonctions ou des nombres.

Espoir

Refuser le renoncement.

- Continuer lorsqu'il n'existe pas encore de raison évidente de croire.
- Donner à quelqu'un la possibilité d'imaginer un lendemain.

Ces sept Vertus correspondent déjà dans le manuscrit aux sept réponses intérieures opposées aux formes de stagnation de **LHOI**.

Pouvoir et Vertu ne doivent pas forcément « aller ensemble »

C'est important.

Ne cherchez pas la combinaison optimale.

Un Éoim peut posséder :

- Brise-Serment 7 et Émotion 9.

Iel brisera alors volontiers les structures parce qu'iel ne supporte pas ce qu'elles font ressentir aux êtres.

Un autre peut avoir :

- Miroir Fissuré 7 et Rébellion 9.

Iel cherche les vérités parce qu'il considère chaque mensonge imposé comme une forme d'asservissement.

Un troisième :

- Portail des Ombres 7 et Espoir 9.

Iel cache des personnes et ouvre des passages parce qu'iel croit obstinément qu'il doit toujours rester une issue.

Les combinaisons les plus intéressantes ne sont pas nécessairement les plus évidentes.

5. Les Savoirs

Un Pouvoir décrit un vaste domaine.

Un **Savoir** décrit une manière particulièrement fine de l'utiliser.

Dans le manuscrit, chacun des sept Pouvoirs disposait déjà d'une longue série de Savoirs et Savoir-faire spécialisés : *Bris Conceptuel*, *Voix du*

Passé, *Pas de Côté*, *Voile d'Inattention*, *Fil de Vérité*, *Mot-Graine*, *Cœur de Braise* et bien d'autres.

À la création, choisissez seulement :

3 Savoirs

Chaque Savoir est rattaché à un Pouvoir.

Vous pouvez en prendre plusieurs pour le même Pouvoir.

Ce que fait un Savoir

Lorsqu'un Savoir s'applique clairement à votre Démarche, il **ne rend pas le Passage plus facile**. Il rend votre maîtrise plus profonde.

Normalement :

Éclat si total ≤ Pouvoir

Avec un Savoir pertinent :

Éclat si total ≤ Pouvoir + 2

Le seuil d'Éclat ne peut jamais dépasser le Seuil de Passage.

Ainsi, un Savoir augmente la chance qu'une réussite devienne un **Éclat**, mais il ne transforme pas un échec en réussite.

C'est une distinction importante :

Un Savoir ne vous donne pas davantage de pouvoir sur le monde il vous permet de mieux employer celui que vous possédez déjà.

Quelques Savoirs

Brise-Serment

- **Bris Conceptuel**, briser une règle, un dogme ou une idée plutôt qu'un objet.
- **Fissure Intentionnelle**, rompre précisément ce qui doit l'être sans détruire le reste.
- **Onde de Choc**, produire une rupture à distance.

Garantie de l'Éclat

- **Voix du Passé**, faire revenir la voix d'une personne absente ou disparue.
- **Pacte de Mémoire**, lier deux êtres par un souvenir partagé.
- **Rumeur Guidée**, faire circuler un récit sans qu'il perde son sens essentiel.

Danseuseuse du KHAOS

- **Pas de Côté**, échapper au dernier instant à une trajectoire annoncée.
- **Probabilité Tordue**, favoriser une alternative improbable mais possible.
- **Désynchronisation**, agir brièvement hors du rythme perçu par les autres.

Portail des Ombres

- **Voile d'Inattention**, ne pas devenir invisible, mais ne plus sembler digne d'attention.
- **Fenêtre Invisible**, ouvrir un passage que personne d'autre ne remarque.
- **Masque des Ombres**, adopter temporairement une identité qui n'est pas la sienne.

Miroir Fissuré

- **Fil de Vérité**, suivre une trace jusqu'à sa source authentique.
- **Cartographie Intime**, percevoir les liens et tensions qui structurent un groupe.
- **Vision Dévoilée**, reconnaître immédiatement une illusion simple.

Porteuseuse d'Éclats

- **Mot-Graine**, déposer une idée qui ne prendra sens que plus tard.
- **Silence Chargé**, créer un silence qui oblige véritablement à écouter.
- **Chant des Âmes**, utiliser une voix pour apaiser, réveiller ou révolter.

Flamme Sans Fin

- **Cœur de Braise**, rallumer chez quelqu'un une volonté presque éteinte.
- **Force d'Ancrage**, maintenir ce qui menace de s'effondrer.
- **Relais d'Endurance**, porter momentanément une part de l'épuisement d'un allié-e.
- La liste complète apparaîtra plus loin.
- Et les joueuses pourront également proposer leurs propres Savoirs.

Créer son propre Savoir

Un Savoir doit être :

- Plus précis qu'un Pouvoir
- Facile à imaginer dans la fiction
- Suffisamment large pour revenir plusieurs fois.

Évitez :

« Tout savoir »

Préférez :

« Lire les traces laissées dans les objets brûlés »

Évitez :

« Être meilleur en persuasion »

Préférez :

« Faire revenir un souvenir par une chanson »

Le nom peut être poétique.

Son sens doit néanmoins rester immédiatement compréhensible autour de la table.

6. Les Atouts

Les Atouts sont différents des Savoirs.

Un Savoir perfectionne ce qu'un Éoim sait déjà faire.

Un **Atout** lui permet de faire quelque chose d'exceptionnel.

Le manuscrit décrivait déjà les Atouts comme des capacités surnaturelles, des liens particuliers avec **KHAOS** ou **Méranéa**, ou encore des privilèges narratifs propres à l'Éoim.

Dans cette nouvelle version, choisissez à la création :

2 Atouts personnels

Et non plus trois.

Ce choix est volontaire : les Atouts doivent rester rares et marquants.

Le chapitre consacré aux Atouts en proposera beaucoup d'autres.

En voici quelques-uns pour créer immédiatement un Éoim.

Éclat Vagabond

Une fois par scène, votre Éoim peut manifester brièvement sa présence en deux endroits proches. Il ne peut cependant accomplir qu'une seule Démarche à la fois.

Il peut voir par un second reflet.

Faire entendre sa voix ailleurs.

Être simultanément le chat dans le corridor et son ombre dans la salle voisine.

Cet Atout existait déjà dans la première version d'ÉOIMS.

Regard de l'Étrelacs

Une fois par histoire, demandez à la Maîtresse du Verbe :

« Qu'est-ce qui est réellement en train de se refermer ici ? »

Elle doit répondre sincèrement.

Sa réponse peut être symbolique ou incomplète.

Mais elle ne peut être mensongère.

Résonance de Méranéa

Une fois par histoire, après avoir obtenu un Passage ou un Éclat, vous pouvez interpréter **les deux cartes** comme des Échos favorables au lieu d'une seule.

Les deux conséquences doivent rester cohérentes avec l'action accomplie.

Mémoire Incandescente

Une fois par histoire, lorsqu'un souvenir, une œuvre, un nom ou une trace devrait être totalement effacé, vous pouvez déclarer :

« *Quelque chose en demeure.* »

Vous ne choisissez pas nécessairement immédiatement où.

La table le découvrira plus tard.

Paradoxe Intime

Une fois par histoire, révélez que votre incarnation possède déjà un lien mineur avec une personne, un lieu ou un objet de la scène.

Ce lien ne doit contredire aucun fait établi.

Exemple :

« L'homme que nous cherchons reconnaît mon incarnation. Nous nous sommes rencontrés autrefois, mais je ne sais pas encore dans quelles circonstances. »

Rémanence

Lorsque votre Éoim quitte un lieu où iel a profondément agi, choisissez une petite trace de son passage.

- Une odeur.
- Une phrase.
- Un symbole.
- Une fleur.
- Une chanson.
- Un animal.

Cette trace pourra réapparaître plus tard, même dans une autre époque, si la fiction le permet.

Un Atout doit ouvrir, pas résoudre

Un bon Atout ne dit pas :

« Vous gagnez. »

Il dit :

« Voici quelque chose que votre Éoim seul peut rendre possible. Que faites-vous maintenant ? »

Même **Tissage du Destin** ne résout pas un conflit. Il permet qu'une lettre existe.

- Il reste encore à la trouver.
- La lire.
- La transmettre.
- Et peut-être survivre à ce qu'elle contient.

C'est une règle générale d'ÉOIMS :

Les capacités doivent créer du jeu plutôt que le supprimer.

Troisième Temps : Regarder L'éoim Qui Vient De Naître

Lorsque les valeurs et choix sont terminés, ne passez pas immédiatement à autre chose. Regardez votre personnage.

Puis répondez à trois questions.

Qu'est-ce que cet Éoim admire chez les mortel·les ?

- Peut-être leur courage.
- Le fait qu'ils aiment en sachant qu'ils vont mourir.
- Leur capacité à créer des choses inutiles.
- Leur fidélité.
- Leur absurdité.
- Leur tendresse.

Qu'est-ce qu'iel ne comprend toujours pas chez elleux ?

- La vengeance.
- Le désir de posséder.
- La peur de mourir.

- La famille.
- La foi.
- Le besoin d'être reconnu·e.
- Ou peut-être quelque chose de beaucoup plus simple.

Qu'est-ce que l'incarnation pourrait lui faire oublier ?

C'est probablement la question la plus importante.

- Son origine ?
- Sa Promesse ?
- Le visage d'un autre Éoim ?
- La raison de son combat ?
- Méranéa elle-même ?

Vous n'avez pas besoin de savoir quand cela arrivera.

Vous venez simplement de donner à **LHOI** un endroit où, un jour, il pourra peut-être murmurer.

Exemple de création

Prenons un Groupe nommé :

Les Porte-Noms

Sa Promesse est :

« Aucun être ne doit devenir comme s'il n'avait jamais existé. »

Son Approche commune est :

Gardiens des Échos, Préserver.

Ses deux Atouts communs sont :

- Mémoire Commune

Et

Voix du Cercle.

Sa réserve commence à :

3 KHAOS sur 6.

L'une des joueuses crée ensuite :

Cendre-Claire

Élan originel

« Quelqu'un doit se souvenir lorsque tout le monde préfère oublier. »

Pouvoirs

- Gardien-ne d'Échos 7
- Miroir Fissuré 6
- Porteuse d'Éclats 5
- Portail des Ombres 5
- Flamme Sans Fin 5
- Danseuse du KHAOS 4
- Brise-Serment 4

Vertus

- Mémoire 9
- Doute 8
- Émotion 7

- Espoir 6
- Audace 5
- Imprévu 4
- Rébellion 3

Cendre-Claire agit donc très facilement lorsque la mémoire est en jeu. Mais iel est peu porté-e à renverser directement l'ordre établi. Iel préfère sauver quelque chose de l'intérieur plutôt que détruire la structure qui menace de l'effacer.

Savoirs

- Voix du Passé, Gardien-ne d'Échos
- Fil de Vérité, Miroir Fissuré
- Mot-Graine, Porteuse d'Éclats

Atouts

- Mémoire Incandescente
- Regard de l'Entrelacs

Cendre-Claire est prêt-e.
Mais nous ne savons toujours pas :

- Son apparence
- Son âge
- Son genre
- Son espèce
- Son époque
- Son métier
- Ni même s'iel possédera un corps.

Tout cela est normal.

Nous venons de créer l'Éoim.
Pas encore son incarnation.

Création rapide

Pour créer un Groupe :

- Nom
- Promesse
- 1 Approche commune
- 2 Atouts communs
- 3 KHAOS sur 6

Pour créer un Éoim :

Nom

- 1 Élan originel
- Pouvoirs : 7, 6, 5, 5, 5, 4, 4
- Vertus : 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3
- 3 Savoirs
- 2 Atouts personnels

Et c'est tout.
Pas encore de corps.
Pas encore de métier.
Pas encore d'équipement.
Pas encore de passé humain.
Car un Éoim précède toujours l'être dans lequel iel choisira de s'incarner.

Vous n'avez pas créé un héros

Vous avez créé une manière de regarder le monde. Une chose que votre Éoim ne supporte pas de voir disparaître.

Une manière particulière d'agir.

Des raisons d'agir qui ne sont pas toutes également fortes.

Quelques gestes qu'iel maîtrise mieux que les autres.

Et deux impossibilités qu'iel est parfois capable de rendre possibles.

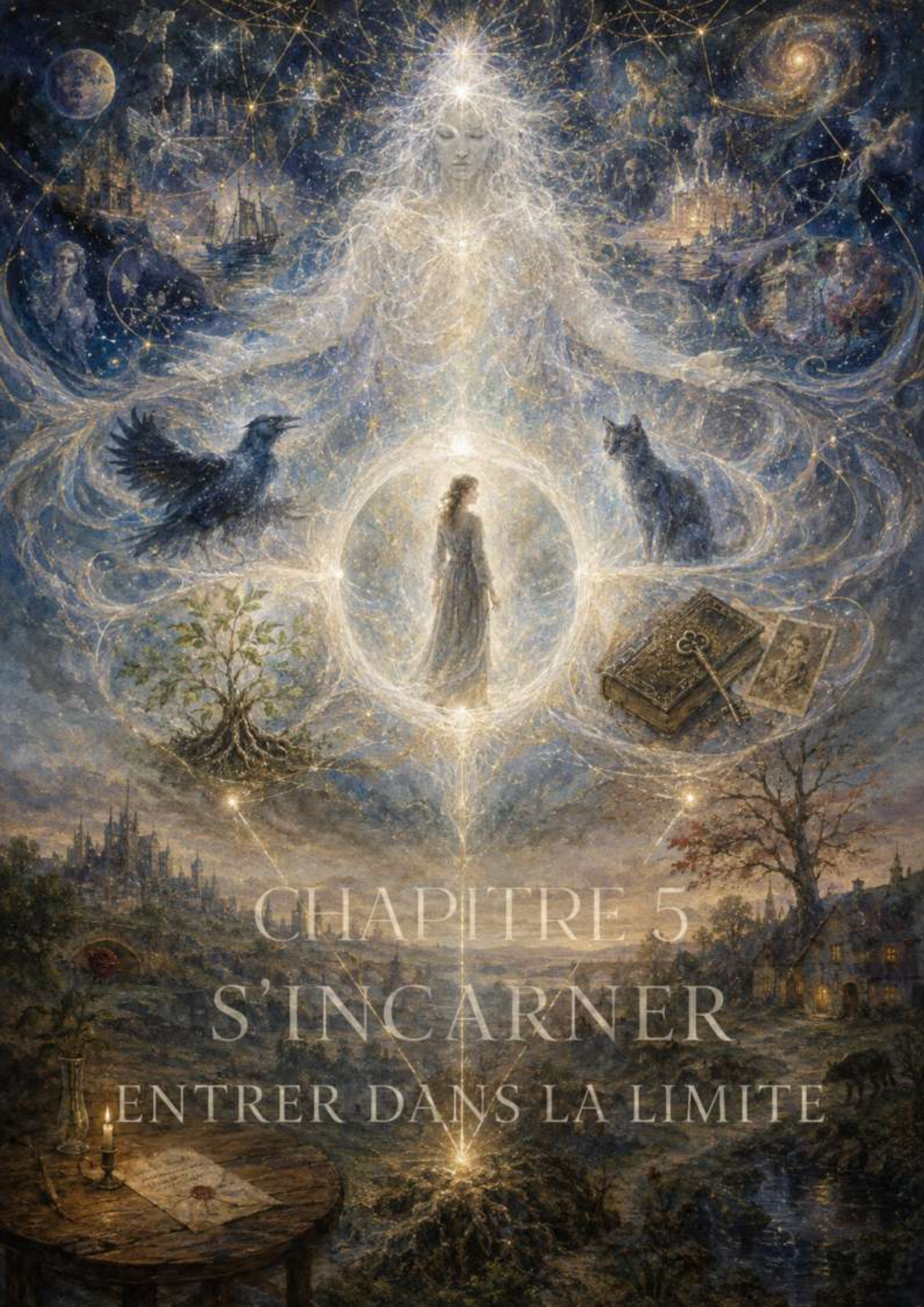
Le reste viendra des histoires.

Un Éoim ne devient pas intéressant parce que sa fiche est terminée.

Il le devient lorsqu'une carte tombe sur la table et qu'une joueuse comprend soudain :

« Je sais pourquoi mon Éoim ne peut pas rester sans agir. »

Alors seulement, quelque part dans l'Entrelacs, une incarnation devient possible.



CHAPITRE 5
S'INCARNER
ENTRER DANS LA LIMITE

Chapitre 5 : S'incarner



Entrer dans la limite

Un Éoim n'est pas fait de chair.
Iel n'est pas naturellement contenu-e dans une forme, un lieu ou un instant.
Dans l'Entrelacs, iel peut percevoir les échos de plusieurs époques, reconnaître une trace vieille de plusieurs siècles et entendre l'appel d'un monde qui n'existe peut-être pas encore.
Mais tant qu'iel demeure ainsi, iel ne peut pas véritablement agir dans la matière.
Pour toucher le monde, il faut accepter d'être touché par lui.
Pour parler, il faut une voix.
Pour marcher, il faut un chemin.
Pour être reconnu-e, il faut devenir quelque chose que les êtres de cette époque puissent rencontrer.
Alors l'Éoim **s'incarne**.
Et l'infini accepte une limite.

L'incarnation n'est pas l'Éoim

Votre Éoim possède déjà :

- Son Nom
- Son Élan originel
- Ses Pouvoirs
- Ses Vertus
- Ses Savoirs
- Ses Atouts.

Tout cela demeure d'une histoire à l'autre.

L'incarnation est autre chose.
Elle est la **forme temporaire par laquelle l'Éoim entre dans une époque**.

Cendre-Claire peut être une archiviste pendant une histoire.

Un corbeau dans une autre.

Un vieux chêne plusieurs siècles auparavant.

Puis **une photographie** retrouvée longtemps après.
Ce ne sont pas quatre personnages différents.
Ce sont quatre manières différentes pour le même Éoim d'entrer dans le réel.

Une incarnation ne donne pas de nouvelles caractéristiques

C'est un principe important de cette nouvelle version d'ÉOIMS.

Une incarnation humaine ne possède pas une nouvelle série de valeurs de Force, d'Habileté ou d'Influence.

Un animal n'a pas une fiche différente.

Un arbre non plus.

Les Pouvoirs et les Vertus de l'Éoim restent les seules valeurs fondamentales.

Le manuscrit associait auparavant les Pouvoirs à des caractéristiques matérielles et à quarante-deux archétypes d'incarnation. Ces archétypes pourront être conservés plus loin comme **sources d'inspiration pour donner chair à une incarnation humaine**, mais ils ne constitueront plus une seconde mécanique.

La forme choisie détermine autre chose : **sa Portée**.

La Portée

La **Portée d'une incarnation** décrit ce que cette forme permet naturellement de faire dans la fiction.

Elle ne donne ni bonus ni malus.

Elle répond simplement à cette question :

Par cette forme, comment puis-je normalement toucher le monde ?

Un humain parle facilement à d'autres humains.

Un oiseau traverse facilement une frontière gardée.

Un arbre peut demeurer cent cinquante ans au même endroit.

Une lettre peut traverser trois générations.

Mais chacune de ces formes possède également ce que les autres ont et qu'elle n'a pas.

Le choix d'une incarnation est donc un choix de possibilités **et de renoncements**.

LES QUATRE GRANDES FORMES D'INCARNATION

Forme	Portée naturelle	Force principale	Limite essentielle
Humaine	Directe, sociale, présente	Parler, décider, créer des relations	Enfermée dans un corps, une identité et un moment
Animale	Mobile, sensorielle, symbolique	Circuler, observer, apparaître autrement	Influence humaine surtout indirecte
Végétale	Locale, profonde, durable	Demeurer, témoigner, protéger, relier un lieu	Très faible mobilité et temporalité lente
Objet / série d'objets	Indirecte, diffuse, parfois trans-temporelle	Transmettre, survivre, provoquer des rencontres	Presque aucune action directe

Ces Portées ne sont jamais des prisons absolues. Les Éoims sont précisément des êtres capables de faire trembler les limites. Mais dépasser la nature même de son incarnation a un prix.

Nous y reviendrons avec l'**Outrepassement**.

S'incarner en humain

La forme humaine possède la Portée la plus immédiatement compréhensible.

- Elle permet de parler.
- D'aimer.
- De mentir.
- De prendre position.
- De manifester.
- D'enseigner.
- De commander.
- De désobéir.
- D'être emprisonné-e.

D'avoir une profession, une famille, une réputation ou une place dans une société.

C'est la forme la plus adaptée lorsqu'un Éoim souhaite agir **directement au cœur des relations humaines**.

L'identité tissée

Le cas le plus courant est celui d'une **identité tissée**. L'Éoim apparaît dans l'époque sous une identité humainement plausible.

La joueuse définit :

- Son nom
- Son âge apparent
- Son genre éventuel
- Son apparence
- Sa profession ou son rôle
- Et quelques éléments nécessaires pour qu'ils puissent appartenir au monde.

L'Entrelacs ne réécrit pas toute l'Histoire pour créer cette personne.

Il fournit seulement suffisamment de cohérence pour que son existence ne paraisse pas immédiatement impossible.

Ainsi, une institutrice possède probablement des collègues qui pensent la connaître.

Un marin appartient à un équipage.

Une marchande possède peut-être un étal.

Mais si quelqu'un entreprend une enquête approfondie sur son passé, des incohérences pourront apparaître.

Et cela peut devenir une histoire.

Habiter une personne existante

Le manuscrit originel permettait également à un Éoim de prendre temporairement la place d'un humain déjà existant.

Je modifierais légèrement cette idée.

ÉOIMS est un jeu fondé sur la possibilité de choisir. Il serait étrange que ses protagonistes combattent **LHOI** en supprimant simplement la volonté d'une personne.

Je parlerais donc désormais de :

Co-présence

Un Éoim peut partager l'existence d'une personne qui accepte sa présence, consciemment ou intuitivement.

L'Éoim peut alors :

- Percevoir à travers elle
- Lui parler intérieurement
- Partager certaines émotions
- Soutenir ses actes
- Et, lorsqu'elle lui abandonne volontairement le geste, agir à travers elle.

La personne incarnée ne cesse jamais d'exister.

Elle peut résister.

Refuser.

Changer d'avis.

Demander à l'Éoim de partir.

Cette relation peut devenir l'un des éléments les plus forts de l'histoire.

La limite humaine

Un corps humain ne peut pas être partout.

Il doit manger, dormir, respirer.

Il peut être blessé.

Il appartient aux conventions de son époque.

Il possède une apparence que les autres interprètent.

Et surtout, sa Portée naturelle appartient essentiellement à **l'instant où il vit**.

Un humain peut laisser une trace pour l'avenir.

Mais il ne parle pas naturellement cent ans plus tard.

Pour cela, l'Éoim devra trouver un autre moyen...

Ou dépasser sa forme.

S'incarner en animal

L'animal permet une autre relation au monde.
Il est souvent ignoré par les structures humaines.

Un chat peut entrer là où un étranger serait interrogé.

Un rat peut connaître les souterrains d'un palais.

Un cheval peut entendre ce que les soldats disent lorsqu'ils pensent être seuls.

Un oiseau peut franchir une frontière sans passeport.

Une baleine peut porter une mémoire que personne sur la terre ferme ne perçoit.

La forme animale est particulièrement adaptée :

- Au déplacement
- A l'observation
- Aux signes
- Aux rencontres improbables
- Aux interventions discrètes
- Et aux actions dont le sens sera compris après coup.

Un animal n'est pas seulement un symbole

Un corbeau n'est pas obligé d'incarner la mort.

Un renard n'est pas obligé d'être rusé.

Un serpent n'est pas nécessairement associé à la faute ou à la renaissance.

Les cultures humaines ont donné aux animaux des milliers de significations différentes.

La joueuseuse peut s'en inspirer.

Elle n'a pas à leur obéir.

Dans ÉOIMS, le sens d'un animal vient d'abord de **ce qu'il fait dans l'histoire**.

La limite animale

Un animal dispose normalement des capacités propres à son espèce.

Un corbeau vole.

Un cheval court.

Un poisson nage.

Un chat possède des griffes et se glisse dans des passages étroits.

Cela ne demande aucune Démarche lorsqu'aucune résistance intéressante n'existe.

Mais la plupart des animaux ne parlent pas comme des humains.

Ils ne peuvent pas signer un décret.

Ils ont rarement accès directement aux lieux de pouvoir.

Ils doivent donc agir par :

- Présence
- Comportement
- Répétition
- Signe
- Emotion
- Ou grâce aux pouvoirs de l'éoim.

Un chat qui miaule devant une porte peut convaincre quelqu'un de la regarder.

Un chat qui prononce :

« *N'ouvrez pas cette porte.* »

Vient probablement de **déborder sa propre incarnation**.

S'incarner en végétal

Cette forme n'était qu'esquissée dans le premier manuscrit nous l'introduisons pleinement dans cette nouvelle version.

L'incarnation végétale possède une qualité presque inverse de l'incarnation animale.

Elle voyage peu.

Mais elle **demeure**.

Un arbre peut observer plusieurs générations.

Un lierre peut recouvrir un mur dont personne ne veut plus lire l'inscription.

Une rose peut pousser chaque année au même endroit.

Un roseau peut entendre passer des armées, des amant-es, des réfugié-es et des enfants.

Une graine peut traverser un territoire puis attendre des décennies avant de devenir importante.

L'incarnation végétale est particulièrement adaptée :

- A la mémoire d'un lieu
- A la protection
- A l'attente
- Aux cycles
- Aux liens entre les générations
- A ce qui croît lentement sans demander l'autorisation.

Le végétal et le temps

Un humain intervient souvent en quelques heures ou quelques années.

Un végétal peut intervenir en décennies.

Cette différence est importante.

Pour un Éoim incarné en arbre, une campagne entière peut parfois se dérouler autour du même tronc tandis que les humains vieillissent autour de lui.

Cette incarnation peut ainsi créer un **point fixe au cœur d'un monde changeant**.

Mais attention au paradoxe : un arbre n'est pas **LHOI** parce qu'il demeure.

La permanence n'est pas la stagnation.

Un arbre change constamment.

- Il pousse.
- Perd ses feuilles.
- Se blesse.
- Cicatrise.
- Abrite.
- Meurt.
- Nourrit.

- Sa stabilité est vivante.

C'est précisément ce qui la distingue de l'immobilité du Néant.

La limite végétale

Un végétal agit lentement.
Sa mobilité est extrêmement réduite.
Son influence directe sur les institutions humaines est faible.
Mais il peut posséder une portée temporelle exceptionnelle.

Un Éoim végétal devra souvent accepter que **d'autres êtres accomplissent l'acte qu'il a rendu possible.**

Un arbre peut cacher quelqu'un.
Il ne plaidera probablement pas sa cause devant un tribunal.
Une graine peut survivre à un incendie.
Elle ne décidera pas elle-même où la prochaine maison sera construite.
Cette dépendance envers les autres fait toute la richesse de cette forme.

S'incarner en objet

Certaines incarnations ne vivent pas.

- Une lettre.
- Une photographie.
- Une pierre.
- Un instrument.
- Une épée.
- Un livre.
- Une clef.
- Une fresque.
- Un vêtement.
- Un morceau de verre.

Un objet n'a généralement ni jambes ni voix.
Et pourtant il peut transformer le monde.

Parce qu'il peut être :

- Trouvé
- Perdu
- Transmis
- Volé
- Caché
- Détruit
- Recopié
- Interprété
- Aimé
- Craint.

L'objet est l'incarnation de la **trace**.

L'objet, unique

Un Éoim peut s'incarner dans un objet précis.
Cette forme possède une grande stabilité matérielle tant que l'objet subsiste.
Elle est particulièrement efficace lorsque toute l'histoire se construit autour de sa circulation.
Une lettre change de lecteur.

Une photographie passe de main en main.
Un instrument joue la même mélodie à plusieurs époques.
Une pierre devient monument, puis ruine, puis objet archéologique.
L'Éoim agit alors principalement à travers la relation entre l'objet et celles et ceux qui le rencontrent.

La série d'objets

Un Éoim peut également choisir une incarnation **diffuse**.

- Ce n'est plus une lettre.
- Ce sont plusieurs lettres reliées entre elles.
- Plusieurs éditions d'un livre.
- Une suite de tableaux.
- Des pierres placées à différents endroits.
- Une mélodie retranscrite sous plusieurs formes.
- Des objets modestes dont la répétition finit par dessiner quelque chose.

Cette possibilité était déjà très présente dans le manuscrit original, où l'incarnation en série d'objets permettait justement d'agir de manière discrète à plusieurs lieux et parfois plusieurs époques.

Une série possède donc une Portée plus large.

En contrepartie, l'Éoim contrôle moins précisément chaque élément.
Une lettre peut ne jamais arriver.
Un livre peut être mal compris.
Une peinture peut être enfermée dans une cave pendant soixante ans.
L'objet diffuse la possibilité.
Il ne contrôle pas celles et ceux qui la rencontrent.

La limite de l'objet

Un objet ne se déplace généralement pas seul.
Il ne décide pas qui le trouve.
Il ne peut pas normalement discuter avec son propriétaire.
Ses interventions sont donc souvent indirectes.
C'est cependant la forme possédant naturellement la meilleure capacité à **franchir le temps**.
Un corps humain dure quelques décennies.
Une lettre peut attendre deux cents ans dans un mur.
Cela change entièrement la nature des histoires possibles.

La forme ne limite jamais les Pouvoirs

Un Éoim incarné en arbre possède toujours Brise-Serment.
Un Éoim incarné dans une lettre possède toujours Flamme Sans Fin.
Un chat possède toujours Porteuseuse d'Éclats.

La question n'est jamais :

« *Puis-je utiliser ce Pouvoir sous cette forme ?* »

La véritable question est :

« À quoi ressemble ce Pouvoir lorsqu'il passe par cette forme ? »

Brise-Serment utilisé par un arbre peut faire éclater des pierres sous ses racines.

Gardien-ne d'Échos utilisé par une lettre peut réveiller un souvenir chez chaque personne qui la lit.

Porteuseuse d'Éclats utilisée par un chat peut faire d'un comportement répété un symbole que tout un quartier finit par reconnaître.

Miroir Fissuré utilisé par une photographie peut révéler un détail différent selon la personne qui la regarde.

C'est à la table de trouver la forme que prend le merveilleux.

L'Outrepassement

Les limites d'une incarnation existent pour donner du sens au choix de la forme.
Mais les Éoims sont des fragments de Méranéa.
Ils peuvent parfois franchir ces limites.
C'est un **Outrepassement**.

Un humain intervient dans une époque qu'il ne peut normalement pas atteindre.
Un animal parle clairement dans une langue humaine.
Un arbre arrache ses propres racines pour se déplacer.
Une lettre vole volontairement jusqu'à la personne qui doit la lire.
Un tableau regarde celui qui le contemple.
Ce sont des choses possibles dans **ÉOIMS**.

Mais elles ont un prix.

Pour Outrepasser sa forme, la joueuseuse doit **rompre volontairement un Nœud d'Ancrage**.
La Démarche éventuelle est ensuite résolue normalement.
L'Outrepassement ne garantit donc pas la réussite.
Il rend simplement l'action possible.

C'est important :

L'Éoim ne paie pas pour réussir.
Iel paie pour dépasser la limite qu'il avait acceptée en s'incarnant.

L'ANCRAGE

Une incarnation n'est jamais parfaitement stable.
Elle constitue un lien entre un être qui n'appartient pas à la matière et un monde qui lui impose une forme.
Dans l'ancien ÉOIMS, cette stabilité était représentée par les **Points d'Existence**, calculés à partir des Pouvoirs et pouvant atteindre environ trente-cinq points. Leur perte progressive menait à la dématérialisation.

La nouvelle édition remplace cette réserve par **trois Nœuds d'Ancrage**.

Ils sont beaucoup moins nombreux, mais chacun signifie quelque chose.

- MATIÈRE
- LIEN
- MÉMOIRE

Au début de chaque incarnation, les trois sont intacts.

MATIÈRE

Le Nœud de **Matière** relie l'Éoim à son support incarné.

- Pour un humain, c'est son corps.
- Pour un animal, son organisme.
- Pour un végétal, son être vivant et ses racines.
- Pour un objet, sa substance.

Lorsque Matière est **intacte**, l'Éoim appartient pleinement au monde physique.

Lorsque Matière est **rompue**, sa forme commence à perdre sa cohérence.

Le corps peut devenir **translucide**.

L'objet peut être **détruit** tout en laissant une présence.

L'arbre abattu peut continuer à murmurer dans les racines.

L'animal mort peut encore apparaître dans un reflet ou un rêve.

La rupture de Matière ne détruit donc pas automatiquement l'Éoim.

Mais iel n'est plus pleinement matériel-le.

LIEN

Le Nœud de **Lien** représente la place que l'incarnation a trouvée dans le monde.

- Une personne qui la connaît.
- Un foyer.
- Une fonction.
- Un territoire.
- Quelqu'un qui l'appelle par son nom.
- Un enfant qui vient chaque jour parler à l'arbre.
- La personne qui garde la lettre dans sa poche.

Le Lien affirme :

« Tu es ici. Tu appartiens maintenant à cette histoire. »

Lorsque Lien est **rompu**, le monde commence à rejeter l'incarnation.

- On oublie son nom.
- Ses papiers deviennent incohérents.
- Les personnes cessent de la remarquer.
- L'objet semble toujours se perdre.
- L'animal ne retrouve plus les chemins familiers.

- L'arbre devient un élément du paysage que plus personne ne voit réellement.

MÉMOIRE

Le Nœud de **Mémoire** relie l'incarnation à l'Éoim. Il lui rappelle :

- Qui iel est
- Son élan originel
- Sa promesse
- Le groupe
- Et la raison pour laquelle iel est entré dans cette époque.

Lorsque Mémoire se rompt, l'incarnation devient dangereusement séduisante.

L'Éoim commence à penser :

- « Peut-être ai-je toujours été cette personne. »
- « Peut-être ne suis-je qu'un chat. »
- « Pourquoi voudrais-je quitter cet endroit ? »
- « Méranéa... qui était-ce déjà ? »

Cela ne signifie jamais que la Maîtresse du Verbe prend le contrôle du personnage. La joueuse reste toujours libre de ses décisions. Elle interprète simplement un être dont la perception de lui-même commence à changer. LHOI ne vole jamais la liberté de la joueuse. Il rend ses choix plus difficiles.

Les quatre états de l'incarnation

Les trois Nœuds produisent quatre états très simples.

Nœuds intacts	État	Sens
3	Ancré-e	Pleinement présent-e dans l'incarnation
2	Fissuré-e	Quelque chose commence à céder
1	Transparent-e	L'incarnation ne tient plus que par un seul lien
0	Dissous-e	L'Éoim retourne à l'Entrelacs

Il n'y a aucun malus chiffré associé à ces états. Une Fissure n'ajoute pas +2 à une difficulté. La Transparence ne diminue pas les Pouvoirs. Les conséquences sont **fictionnelles**. Mais elles sont réelles.

Quand un Nœud peut-il se rompre ?

Un Nœud ne se rompt pas à chaque Résistance. Sinon, l'incarnation disparaîtrait beaucoup trop vite. Il se rompt uniquement lorsqu'un enjeu important touche directement la stabilité de l'incarnation.

Cela peut arriver lorsqu'une Fermeture de **LHOI** s'attaque directement à l'Éoim lorsqu'une conséquence préalablement annoncée menace son corps, sa place dans le monde ou sa mémoire

lorsqu'un pouvoir ou une manifestation particulièrement violente détruit une partie de son incarnation ou lorsque la joueuse choisit elle-même un **Outrepassement**.

Lorsque plusieurs Nœuds pourraient être concernés, la joueuse et la Maîtresse du Verbe déterminent ensemble celui qui correspond le mieux à ce qui vient de se produire.

La fiction décide d'abord.

La règle en garde la trace ensuite.

Exemple : Cendre-Claire se fissure

Cendre-Claire est incarné-e sous l'identité d'Élias Marel.

Iel possède encore :

Matière	intacte
Lien	intact
Mémoire	intacte

Une Fermeture de LHOI frappe son identité.

Les registres administratifs ne contiennent soudain plus aucune trace d'Élias.

Ses collègues commencent à se demander depuis quand cette personne travaille ici.

La Maîtresse du Verbe et la joueuse conviennent que c'est le **Lien** qui est touché.

Le Nœud est rompu.

Cendre-Claire devient : **Fissuré-e**.

Son corps existe toujours.

Sa Mémoire est intacte.

Mais le monde commence à cesser de lui faire une place.

Exemple : dépasser sa forme

Fil-de-Pluie est incarné-e en chat.

Une enfant s'apprête à ouvrir une porte derrière laquelle se trouvent les agents de **LHOI**.

Miauler ne suffira pas.

Fil-de-Pluie veut lui dire clairement :

« Ne l'ouvre pas. »

Un chat ne possède pas naturellement cette Portée.

Fil-de-Pluie utilise donc un **Outrepassement**.

Sa joueuse choisit de rompre **Matière**.

Pendant une seconde, la bouche du chat prononce une phrase parfaitement humaine.

Puis son corps devient légèrement translucide.

Les contours de ses pattes ne touchent plus tout à fait le sol.

Il est désormais **Fissuré**.

Et la Démarche commence.

Elle peut encore échouer.

Mais cette parole était devenue possible.

Récuser un Nœud

Une incarnation peut parfois être réancrée.

Mais cela doit constituer une véritable scène.

On ne récupère pas un Nœud simplement parce qu'une nuit s'est écoulée.

Il faut que quelque chose dans l'histoire **réaffirme le lien de l'Éoim avec le monde**.

Pour **Matière**, cela peut être une guérison, une réparation, une reconstruction ou un geste de Flamme Sans Fin.

Pour **Lien**, quelqu'un peut reconnaître l'Éoim, prononcer son nom, lui offrir une place, restaurer son histoire ou choisir volontairement de le retenir.

Pour **Mémoire**, un autre Éoim peut rappeler la Promesse, montrer une Trace ancienne ou faire revenir un souvenir de l'Entrelacs.

Lorsque l'issue est incertaine, effectuez une Démarche normale.

Un Passage ou un Éclat permet de **retisser un Nœud**.

Une Résistance fait avancer l'histoire sans le restaurer.

Par défaut, un même Éoim ne peut retrouver ainsi qu'un **seul Nœud d'Ancrage au cours d'une même histoire**.

Cela maintient l'incarnation fragile sans la condamner trop rapidement.

Quand l'Éoim devient Transparent

Avec un seul Nœud intact, l'Éoim est **Transparent**. Il est très proche de la dissolution.

Sa nature profonde commence à apparaître à travers son incarnation.

Cela peut se manifester de nombreuses façons.

Un humain ne produit plus d'ombre.

Un animal apparaît parfois sous plusieurs formes dans les reflets.

Les feuilles d'un arbre deviennent translucides.

Les mots d'une lettre disparaissent lorsqu'on cesse de les regarder.

La voix de l'Éoim semble venir de plusieurs endroits.

Des étoiles apparaissent brièvement sous sa peau.

La joueuse choisit généralement la manifestation.

Elle n'accorde aucun bonus.

Elle rappelle simplement à tout le monde :

Cette forme ne durera plus très longtemps.

La Dissolution

Lorsque les trois Nœuds sont rompus, l'incarnation ne peut plus retenir l'Éoim.

Il se **dissout**.

Ce n'est pas la mort.

L'Éoim ne cesse pas d'exister.

Il quitte la matière et retourne vers l'Entrelacs.

La manière dont cela apparaît dépend de l'incarnation.

Un corps humain devient lumière avant de disparaître.

Un animal s'éloigne dans l'ombre et n'est plus jamais retrouvé.

Un arbre se couvre soudain de fleurs avant de devenir silencieux.

Une lettre devient entièrement blanche.

Un tableau perd un détail que personne ne saura plus décrire.

Il n'existe pas de forme obligatoire.

La dissolution doit appartenir à l'histoire.

La dissolution ne signifie pas l'effacement

Lorsqu'un Éoim se dissout, tout ce qu'il a accompli ne disparaît pas.

Les paroles prononcées restent prononcées.

Les personnes sauvées demeurent sauvées.

Les noms retrouvés restent dans les mémoires tant que quelque chose les porte.

LHOI ne récupère pas rétroactivement le monde. L'Éoim part.

La Trace demeure.

C'est précisément ce qui distinguait déjà la dématérialisation de la destruction dans le manuscrit originel : à 0 PE, l'Éoim quittait son incarnation sans cesser d'exister et pouvait revenir lors d'une future possibilité d'incarnation.

Se dissoudre volontairement

Un Éoim peut également décider de quitter sa forme avant que tous ses Nœuds ne soient rompus. Il faut simplement un moment où cette disparition est possible dans la fiction.

La joueuse décrit comment l'incarnation s'achève.

L'Éoim retourne alors à l'Entrelacs.

Mais ce choix est définitif pour cette histoire :

Un Éoim volontairement dissous ne peut normalement pas prendre une nouvelle incarnation au cours de la même histoire.

Des Atouts, un événement exceptionnel, **l'Armageddon** ou une ouverture particulière de **Méranéa** pourront parfois contourner cette règle.

Mais cela doit demeurer exceptionnel.

Quitter la matière est donc un véritable choix.

Pas une manière de récupérer gratuitement ses Nœuds.

Après la dissolution

La joueuse ne quitte évidemment pas la partie.

Elle continue de participer aux décisions du Groupe.

Elle peut proposer des interprétations des cartes.

Elle peut contribuer aux tirages libres et à l'Entrelacs.

Elle peut raconter les échos ou souvenirs de son Éoim lorsque la Maîtresse du Verbe l'y invite.

Mais son Éoim ne peut plus entreprendre de Démarche directement dans cette époque.

Il est désormais **présence**, et non plus incarnation.

Jusqu'à ce qu'un nouvel appel le ramène ailleurs.

Une nouvelle histoire, une nouvelle forme

Au début d'une nouvelle histoire, l'Éoim peut s'incarner à nouveau.
Ses trois Nœuds sont alors intacts.
Il peut reprendre une forme semblable.
Ou choisir quelque chose de totalement différent.
Une incarnation antérieure ne constitue jamais une classe ou une carrière.

Cendre-Claire peut avoir été successivement :

- Une enfant
- Une vieille femme
- Un cerf
- Un poirier
- Un traité philosophique interdit
- Puis une chanson sans auteur connu.

L'essentiel est que chaque nouvelle forme pose à la joueuse la même question :

« Pourquoi cette incarnation est-elle la bonne manière d'entrer dans cette histoire ? »

Choisir son incarnation en début d'histoire

Lorsque l'appel a été entendu et que le Groupe connaît suffisamment l'époque pour agir, chaque joueuse définit simplement cinq choses :

- **La forme** : humaine, animale, végétale, objet ou série d'objets.
- **L'identité** : nom, apparence, espèce, objet précis ou autre description utile.
- **La Portée** : comment cette forme touche naturellement le monde.
- **La limite** : ce qu'elle ne pourra pas accomplir sans Outrepassement.
- **Le premier Lien** : quelle personne, quel lieu ou quelle chose commence déjà à retenir cette incarnation dans l'histoire.

Puis les trois Nœuds sont marqués comme intacts :

MATIÈRE •
LIEN •
MÉMOIRE •

Et l'Éoim entre dans le monde.

Une incarnation est une question

Ne choisissez pas une incarnation simplement parce qu'elle semble la plus efficace.
Une forme humaine sera presque toujours plus pratique pour discuter avec des humains.

Cela ne signifie pas qu'elle sera plus intéressante.
Demandez-vous plutôt :

Que peut faire cette forme que les autres ne peuvent pas faire ?

Mais aussi :

Qu'est-ce qu'elle m'empêchera de faire ?

Et peut-être surtout :

Qu'est-ce que cette forme risque de faire à mon Éoim s'il y demeure trop longtemps ?

Un immortel devenu humain peut découvrir la peur de mourir.

Un arbre peut découvrir l'attachement à un lieu.

Un chien peut découvrir une fidélité qu'il ne comprend pas.

Une lettre peut découvrir ce que signifie être lu-e par quelqu'un qui pleure.

L'incarnation n'est donc pas seulement le moyen par lequel l'Éoim agit sur le monde.

C'est aussi :

La manière dont le monde agit sur l'Éoim.

- S'INCARNER
- S'ANCER
- ACCEPTER DE POUVOIR SE PERDRE

Um Éoim entre dans la matière parce que quelque chose mérite d'être changé.

Iel choisit une forme.

Cette forme lui donne une Portée.

Elle lui impose une limite.

Trois Nœuds la retiennent :

- Matière.
- Lien.
- Mémoire.

Tant que l'un d'eux demeure, quelque chose de l'incarnation peut encore tenir.

Lorsque le dernier se rompt, l'Éoim retourne à l'Entrelacs.

Mais ce qu'iel a réellement ouvert ne disparaît pas avec lui.

Car s'incarner dans ÉOIMS ne signifie pas :

Devenir mortel.

Cela signifie :

Accepter, pendant un instant, d'avoir quelque chose à perdre.

CHAPITRE 6

AGIR SUR LE RÉEL





Chapitre 6 : Agir Sur Le Réel



Le monde n'est pas un décor

Les Éoims ne s'incarnent pas simplement pour traverser une histoire.

Ils viennent parce que quelque chose s'est figé.

- Une personne.
- Une institution.
- Une mémoire.
- Une époque.
- Une succession d'événements qui paraît désormais inévitable.

Agir dans **ÉOIMS** signifie donc davantage que réussir une action.

Cela signifie :

Faire en sorte qu'après votre passage, quelque chose ne puisse plus être exactement comme avant.

Parfois, il suffit d'une phrase.

Parfois, plusieurs Éoims devront agir durant des jours.

Parfois encore, ce qui doit être transformé s'étend sur plusieurs siècles.

Les mêmes règles servent dans tous les cas.

Ce qui change n'est pas la difficulté numérique. C'est l'ampleur de ce qui résiste.

Ce qui peut être transformé

Une Démarche peut agir sur presque tout ce qui possède une place dans la fiction.

- Une personne.
- Un objet.
- Un lieu.
- Une foule.
- Une croyance.
- Une institution.
- Une mémoire.

- Un événement.
- Une causalité.
- Une époque.

Même une relation entre deux moments séparés par plusieurs siècles.

Mais les cartes ne rendent jamais possible quelque chose qui n'a aucun sens dans la situation actuelle. Pour transformer un empire, il faut d'abord avoir prise sur quelque chose qui fait réellement tenir cet empire.

Pour modifier une guerre, il faut atteindre les personnes, les ordres, les idées ou les événements qui peuvent réellement la faire bifurquer.

Pour transformer la mémoire d'un peuple, il faut toucher les lieux, les récits, les œuvres, les témoins ou les symboles qui portent cette mémoire.

La puissance des Éoims est immense. Elle n'est pas arbitraire.

L'ampleur n'est pas une difficulté

ÉOIMS ne possède plus de Difficulté 1, 3 ou 5.

Une action intime et une transformation historique utilisent toujours :

- Un Pouvoir
- Une Vertu
- Deux cartes.

Mais elles n'ont pas la même Portée fictionnelle. On peut distinguer quatre ampleurs.

Ampleur	Exemple	Traitement habituel
Intime	Convaincre quelqu'un, retrouver un souvenir, ouvrir une porte	Une Démarche peut suffire
Locale	Transformer une famille, une maison, un quartier, un petit groupe	Une ou plusieurs scènes
Collective	Agir sur une institution, une foule, une cité, une communauté	Plusieurs éléments doivent généralement être ouverts

Historique	Modifier durablement une époque ou une ligne d'événements	Plusieurs scènes, une bifurcation et des conséquences dans l'Entrelacs
-------------------	---	--

Ce tableau n'est pas un barème.

Il aide seulement la Maîtresse du Verbe à poser la bonne question :

« Qu'est-ce qui doit changer pour que cette intention devienne réellement possible ? »

L'OPPOSITION

Une volonté qui dit non

- Certaines résistances sont passives.
- Une porte est verrouillée.
- Une falaise est difficile à gravir.
- Une archive a été cachée.
- D'autres résistances possèdent une volonté.
- Un garde veut arrêter les Éoims.
- Une juge refuse de rouvrir un procès.
- Une foule a peur.
- Une servante de LHOI veut précisément empêcher le changement.

Dans l'ancien système, chaque adversaire effectuait son propre tirage et l'on comparait les succès.

Dans la nouvelle version :

Un seul camp tire les cartes : celui dont l'action doit transformer la situation.

L'adversaire ne lance rien.
Il résiste dans la fiction.

Avant une opposition

La Maîtresse du Verbe doit pouvoir répondre à trois questions :

- ✓ Que veut l'adversaire ?
- ✓ Pourquoi tient-il à sa position ?
- ✓ Qu'est-ce qui pourrait réellement le faire bouger ?

Ces réponses valent davantage qu'une caractéristique chiffrée.
Un fonctionnaire peut refuser d'aider parce qu'il croit sincèrement protéger la loi.
Un soldat parce qu'il craint son supérieur.
Une mère parce qu'elle veut protéger son enfant.
Une entité de LHOI parce que sa fonction même consiste à préserver l'immobilité.

Ces personnes ne se transforment pas de la même façon.

Le Passage face à une volonté

Lorsqu'une Démarche obtient un Passage, l'intention annoncée se produit dans la mesure où elle était réellement possible.

Cela ne signifie pas nécessairement :

« L'adversaire fait maintenant exactement ce que je veux. »

Si l'intention était :

« Je veux lui faire comprendre que l'ordre qu'il exécute condamnera des innocents »,

Un Passage signifie qu'il comprend.
Il peut encore décider d'obéir.

Si l'intention était :

« Je veux qu'il nous laisse passer »,
Et que la fiction permet qu'il puisse réellement prendre cette décision, alors il vous laisse passer.
La précision de l'intention reste donc essentielle.

L'Éclat face à une volonté

Un Éclat permet à la transformation d'aller plus loin.

- La personne peut changer de position.
- Révéler quelque chose.
- Agir elle-même.
- Ou produire une conséquence que l'Éoim n'avait pas recherchée.

L'Éclat ne retire cependant jamais aux personnages leur cohérence.

Une personne convaincue depuis vingt ans d'une idée ne devient pas nécessairement son contraire après une seule phrase.

Elle peut, en revanche, connaître pour la première fois un véritable doute.
Et un doute peut parfois suffire à faire tomber un empire.

La Résistance face à une volonté

Lors d'une Résistance, l'adversaire conserve son intention et quelque chose se referme.

- Il appelle du renfort.
- Refuse de répondre.
- Se persuade davantage qu'il a raison.
- Prend peur.
- Comprend qu'on cherche à l'influencer.
- Ou agit lui-même.

La Maîtresse du Verbe doit faire progresser la situation.

Une Résistance n'est jamais :

« Il ne se passe rien. Essaie encore. »

Opposition physique

Une confrontation physique fonctionne exactement de la même manière.
La joueuse annonce ce qu'elle cherche réellement.

« Je veux le désarmer. »

« Je veux empêcher les soldats d'atteindre la porte. »

« Je veux traverser la salle avant qu'ils puissent m'arrêter. »

« Je veux briser la statue qui maintient cette créature ici. »

Puis elle effectue une Démarche.

Un personnage ordinaire n'a pas besoin d'une réserve de points à épuiser.

Si la fiction permet qu'un seul acte suffise à le désarmer, le repousser ou l'immobiliser, un Passage peut suffire.

Un adversaire beaucoup plus important possède autre chose : **des Verrous**.

LES VERROUS

Certaines choses ne peuvent pas être transformées en un seul geste parce qu'elles tiennent grâce à plusieurs causes.

Une dictature ne tient pas seulement grâce au dictateur.

Une guerre ne tient pas uniquement grâce à une bataille.

Une personne enfermée depuis des décennies dans une conviction ne tient pas uniquement grâce à un argument.

Une manifestation majeure de **LHOI** possède souvent plusieurs points d'ancrage dans le monde.

Nous appelons ces résistances :

Les Verrous

Un Verrou est simplement une phrase décrivant ce qui maintient actuellement la situation fermée.

Par exemple, pour empêcher une expulsion :

- L'ordre officiel a déjà été signé.
- Les policiers pensent seulement accomplir leur devoir.
- La famille est isolée et personne ne connaît son histoire.

Ce sont trois Verrous.

Aucun ne possède de points.

Aucun n'a de Défense.

Ils doivent être transformés dans la fiction.

Ouvrir un Verrou

Un Verrou peut être ouvert par une **Démarche**.

Mais il peut également être ouvert sans cartes lorsque les actes précédents rendent sa disparition évidente.

Si les Éoims découvrent que l'ordre d'expulsion a été falsifié, puis apportent cette preuve à l'autorité compétente, il n'est pas nécessaire de tirer simplement parce qu'il faut « enlever le Verrou ».

La règle suit toujours la fiction.

Elle ne la remplace pas.

Passage, Éclat, et Résistance contre un Verrou

Lorsqu'une Démarche vise réellement un Verrou :

- **Passage** : le Verrou est ouvert ou suffisamment transformé pour ne plus bloquer l'action.
- **Éclat** : le Verrou s'ouvre et quelque chose d'autre devient possible un second Verrou intimement lié peut être fragilisé ou une nouvelle ouverture apparaît.
- **Résistance** : le Verrou demeure et la situation évolue en faveur de ce qui se ferme.
- **Passage forcé** : le Verrou s'ouvre, mais l'Éoim reçoit LHOI comme d'habitude.

Une Maîtresse du Verbe ne doit pas refermer arbitrairement un Verrou déjà ouvert.

Si quelque chose revient, il faut une nouvelle cause dans l'histoire.

LES SCÈNES LONGUES

Une Scène longue existe lorsqu'une intention ne peut devenir possible qu'en ouvrant plusieurs Verrous.

Il peut s'agir :

- D'un procès
- D'une émeute
- D'une bataille
- D'une négociation politique
- D'une infiltration complexe
- D'une cérémonie
- D'un mouvement populaire
- D'une lutte contre une manifestation importante de **LHOI**
- Ou de toute transformation dont les causes se trouvent à plusieurs endroits

Une Scène longue n'est pas une succession de jets jusqu'à obtenir assez de succès.

Elle est une situation que les joueuses doivent comprendre puis défaire.

Préparer une Scène longue

La Maîtresse du Verbe note normalement deux à quatre Verrous.

Pas davantage.

Si elle en trouve huit, cela signifie probablement qu'elle prépare non pas une scène mais un acte entier de l'histoire.

Chaque Verrou doit être concret.

Évitez :

« La situation est difficile. »

Préférez :

« Personne dans la foule ne sait que les prisonnier-es sont encore vivant-es. »

Évitez :

« Le général est puissant. »

Préférez :

« Les officiers pensent que désobéir provoquera l'effondrement de toute l'armée. »

Un bon Verrou donne immédiatement des idées aux joueuses.

Les joueuses ne voient pas forcément tous les Verrous

La Maîtresse du Verbe peut annoncer certains Verrous immédiatement.

D'autres doivent être découverts.

Mais ils ne doivent pas devenir des secrets artificiels.

Si les Éoims observent correctement la situation, comprennent un personnage ou trouvent un document pertinent, la Maîtresse du Verbe révèle ce qu'ils viennent de comprendre.

L'enjeu n'est pas de deviner ce que la MdV a écrit sur sa feuille.

L'enjeu est de décider ce qu'on va en faire.

Exemple : la Place des Silences

Une manifestation pacifique doit commencer dans une heure.

Le gouvernement a décidé de l'interdire.

La Maîtresse du Verbe identifie trois Verrous :

- Les manifestant-es craignent les arrestations
- Les forces de sécurité pensent que la foule prépare une attaque
- Les moyens de communication ont été coupés

Les Éoims pourraient agir sur n'importe lequel.

- Réveiller le courage.
- Faire parvenir une preuve aux policiers.
- Rétablir une radio.
- Organiser un chant audible dans toute la ville.
- Créer une voie totalement différente.

La Maîtresse du Verbe ne prépare pas la solution. Elle prépare ce qui empêche actuellement le mouvement.

ACTIONS COLLECTIVES

Les Éoims agissent rarement seul-es.

Le manuscrit d'origine accordait déjà un avantage lorsque plusieurs Éoims agissaient ensemble avec le Chœur des Incarnés.

Cette idée devient une règle générale plus légère. Une action commune s'appelle une :

DÉMARCHE CHORALE

La Voix et les Appuis

Lors d'une Démarche chorale, choisissez d'abord la Voix.

C'est l'Éoim dont l'intention est au centre de l'action.

l'el choisit normalement son Pouvoir et sa Vertu.

Les autres Éoims peuvent devenir des Appuis.

Chaque Appui doit expliquer concrètement :

« Qu'est-ce que mon Éoim fait pour rendre cette action possible ? »

Il ne suffit pas de dire :

« Je l'aide. »

L'effet des Appuis

Un Appui pertinent donne :

+1 au Seuil de Passage.

Deux Appuis ou davantage donnent :

+2 au Seuil de Passage au maximum.

Le seuil d'Éclat n'est pas modifié.

Ainsi :

- La coopération aide à réussir
- Le Pouvoir et les Savoirs continuent de déterminer l'excellence personnelle.

Il n'existe jamais plus de +2 grâce aux Appuis, même si six Éoims participent.

Cela évite qu'une grande table transforme chaque Démarche en réussite automatique.

Exemple de Démarche chorale

Cendre-Claire veut convaincre une foule de ne pas abandonner les personnes enfermées dans une prison.

Son Seuil de Passage vaut :

Gardien-ne d'Échos **7** + Espoir **6** = **13**.

Fil-de-Pluie détourne l'attention des soldats afin que la foule puisse rester.

l'el devient un **premier Appui**.

Braise-Lente fait circuler parmi les manifestants-es les lettres écrites par les prisonnier-es.

Deuxième Appui.

Le Seuil devient : **15**.

Mais le seuil d'Éclat reste celui de **Cendre-Claire** : **7**, ou **9** si un Savoir pertinent s'applique.

Les deux cartes sont tirées normalement.

Une seule Démarche.

Une seule réponse du monde.

Mais plusieurs Éoims ont réellement construit l'action.

Participer, c'est aussi partager le risque

Une joueuse ne peut pas bénéficier de l'action collective tout en prétendant ensuite que son Éoim n'était pas impliqué.

Avant les cartes, la Maîtresse du Verbe annonce le risque.

« Si le monde résiste, toutes les personnes présentes sur l'estrade pourront être arrêtées. »

Les joueuses savent alors si elles souhaitent réellement participer.

Une conséquence de Résistance peut toucher plusieurs Appuis si cela correspond à ce qui avait été annoncé.

Le collectif ouvre davantage de possibilités. Il partage aussi les conséquences.

L'Approche du Groupe

L'Approche commune choisie lors de la création du Groupe n'ajoute pas de bonus supplémentaire. Elle sert à orienter l'imagination.

Lorsqu'une action correspond exactement à cette Approche, la Maîtresse du Verbe peut demander :

« À quoi reconnaît-on ici votre manière particulière d'agir ensemble ? »

Les joueuses décrivent alors ce qui distingue leur Groupe.

Les **Gardiens des Échos** ne sauveront probablement pas une ville comme les **Briseurs de Destin**.

Même si les deux réussissent.

CONFLITS ENTRE ÉOIMS

Les Éoims peuvent être en désaccord.

Sur ce qu'il faut sauver.

Sur ce qu'il faut sacrifier.

Sur le sens d'une mémoire.

Sur le droit de modifier une époque.

Ces désaccords sont précieux.

Mais une règle est absolue :

Une joueuse ne peut jamais utiliser une Démarche pour retirer à une autre joueuse le contrôle de son Éoim sans son accord.

On peut tenter de convaincre un autre Éoim.

Lui montrer une vision.

Lui transmettre une émotion.

Mais sa joueuse décide de ce que cela signifie pour lui.

Si les deux souhaitent sincèrement laisser l'Oracle trancher une part du conflit, elles peuvent convenir ensemble de l'enjeu et effectuer une Démarche.

Ce choix appartient à la table.

Pas au système.

AGIR SUR LA MÉMOIRE

La mémoire est l'un des territoires privilégiés des Éoims.

Elle n'est pas seulement contenue dans les esprits.

Elle existe dans :

- Les récits
- Les monuments
- Les chansons
- Les corps
- Les photographies
- Les mots
- Les paysages
- Les silences
- Les habitudes
- Les objets transmis.

Un peuple peut oublier quelque chose que certains individus n'ont jamais oublié.

Une personne peut oublier un événement dont son corps conserve pourtant la trace.

Une œuvre peut porter une mémoire dont plus personne ne comprend l'origine.

Les Éoims peuvent agir sur toutes ces formes.

Réveiller n'est pas réécrire

Il faut distinguer deux gestes très différents.

Réveiller une mémoire

Faire revenir un souvenir.

Relier des fragments.

Permettre à quelqu'un de regarder ce qu'il refusait de voir.

Restaurer un nom.

Retrouver une archive.

Réintroduire un récit dans la mémoire collective.

Ce sont des transformations ordinaires.

Elles utilisent une Démarche lorsque l'issue est incertaine.

Imposer une mémoire

Fabriquer chez quelqu'un un souvenir qu'il n'a jamais vécu.

Effacer délibérément un souvenir authentique.

Remplacer une histoire par une autre.

Obliger une personne ou une communauté à se souvenir d'un événement d'une manière unique.

Cela est également possible.

Mais c'est beaucoup plus inquiétant.

Le Forçage mémoriel

Lorsque un Éoim fabrique ou efface directement une mémoire vécue, il ferme une partie du possible intérieur d'un autre être.

Même si l'intention paraît juste.

C'est un :

FORÇAGE MÉMORIEL

Une Démarche est effectuée normalement.

Si la transformation réussit, l'Éoim reçoit également : +1 **LHOI**

Le point n'annule pas la réussite.

Il rappelle simplement que l'Éoim vient d'employer contre quelqu'un un mécanisme qui ressemble, par sa nature, à celui de **LHOI** : faire qu'une seule version du réel puisse subsister.

Le jeu ne dit pas que ce choix est toujours mauvais. Il demande aux joueuses d'accepter qu'il possède un prix.

Modifier une mémoire collective

La mémoire d'une communauté ne peut généralement pas être transformée en une seule Démarche.

Car elle existe dans plusieurs lieux à la fois.

Pour faire oublier une guerre à une civilisation, il ne suffit pas de modifier un livre.

Il existe encore :

- Des témoins
- Des familles
- Des ruines
- Des chansons
- Des traumatismes
- Des archives
- Des rituels.

La mémoire collective est donc souvent une Scène longue, voire une histoire entière.

Ses Verrous sont précisément les choses qui continuent à porter le souvenir.

Ou, inversement, celles qui empêchent le souvenir de revenir.

Sanctifier une Trace

Lorsqu'une transformation importante laisse quelque chose qui peut survivre à l'incarnation des Éoims, le Groupe peut la noter sur sa feuille comme une :

TRACE

Donnez-lui un nom simple.

- La Chanson des Absentes.
- Le Mur des Noms.
- La Lettre de Mara.
- L'Arbre de la Place Rouge.

Puis notez :

- L'époque
- Ce qui a été ouvert
- Ce qui demeure.

Le manuscrit originel décrivait déjà les Éoims comme capables de « sanctifier un événement » afin que ses conséquences se propagent dans le passé et l'avenir.

La Trace devient la forme simple de cette idée dans la nouvelle édition.

Une Trace n'accorde pas immédiatement un bonus.

Elle devient un fait de la mémoire du Groupe.

Et peut-être, un jour, quelque chose la fera réapparaître.

AGIR SUR L'HISTOIRE

Les Éoims ne sont pas obligés de préserver l'Histoire telle que nous la connaissons.

Ils peuvent la transformer.

C'est même l'une des possibilités fondamentales d'ÉOIMS.

Mais transformer l'Histoire ne signifie pas pouvoir déclarer arbitrairement :

« Cet événement n'a jamais eu lieu. »

L'Histoire est constituée de causes, de choix, de personnes et de conséquences.

Il faut agir là où elle peut réellement bifurquer.

Trois manières de toucher le passé

Le détail oublié

Un élément du passé n'a jamais été clairement établi dans la partie.

- Quelqu'un a-t-il gardé une copie de la lettre ?
- Ce soldat était-il réellement présent ce soir-là ?
- Une porte secondaire existait-elle dans l'ancien bâtiment ?

Le Groupe peut utiliser Faire surgir un possible pour **3 KHAOS**, ou un Atout comme Tissage du Destin, pour établir ce genre de détail.

L'ancien Tissage du Destin permettait déjà de modifier légèrement un élément du passé afin d'influencer le présent.

Cette modification ne doit pas contredire ce qui est déjà établi.

Elle révèle une possibilité.

Elle ne réécrit pas encore l'Histoire.

La Bifurcation

Les Éoims sont incarnés dans l'époque où un événement peut réellement changer.

- Iels agissent.
- Une personne qui devait mourir survit.
- Un ordre n'est jamais transmis.
- Une bataille n'a pas lieu.
- Un manuscrit échappe au feu.
- Une foule refuse de se disperser.

C'est une :

BIFURCATION

Aucune règle spéciale n'est nécessaire.

Les Éoims utilisent simplement les Démarches, les Verrous et les Scènes longues.

Mais lorsque la Bifurcation devient réelle, le monde doit maintenant vivre avec elle.

Réécrire quelque chose déjà établi

Parfois, le Groupe veut modifier un événement qui appartient déjà clairement à sa propre histoire. Il sait que la lettre a brûlé. Il a déjà joué le monde dans lequel cette personne est morte.

Il a vu les conséquences.

Un simple **KHAOS** ne peut plus transformer cela en : « **Finalement non.** »

Pour modifier un tel événement, les Éoims doivent :

- atteindre l'époque concernée
- agir sur les causes de l'événement
- ou employer un Atout explicitement capable de produire un paradoxe, comme Paradoxe Vivant.

L'ancien jeu donnait déjà à cet Atout la capacité de déclarer qu'un événement passé avait changé et de modifier immédiatement le présent.

Ces pouvoirs restent exceptionnels précisément parce qu'ils contournent la causalité ordinaire du jeu.

Lorsque l'histoire bifurque

Ne tentez pas de recalculer toute la chronologie. ÉOIMS n'est pas un simulateur historique.

Après une Bifurcation importante, répondez ensemble à trois questions :

- Qu'est-ce qui change immédiatement ?
- Qui vit ?
- Qui meurt ?
- Qui comprend ?
- Quel pouvoir disparaît ?
- Quelle porte s'ouvre ?
- Qu'est-ce qui demeure malgré tout ?

Une guerre évitée n'efface pas nécessairement les haines qui l'avaient rendue possible.

Une personne sauvée ne fait pas disparaître tout ce qu'elle a subi.

Une dictature renversée ne produit pas automatiquement une société juste.

Quel écho atteint une autre époque ?

Pour cette troisième question, la Maîtresse du Verbe peut tirer **une carte libre**.

Sa valeur est ignorée.

La table interprète uniquement son symbole.

Ainsi, les conséquences futures ne sont pas entièrement décidées à l'avance.

Elles sont découvertes.

Exemple de Bifurcation

Dans la première version de l'histoire, la poétesse **Elena Varec** est exécutée en **1937**.

Ses textes deviennent ensuite clandestins et nourrissent une résistance plusieurs décennies plus tard.

Les Éoims reviennent en **1937** et réussissent à la sauver.

La table répond :

Conséquence immédiate : Elena quitte le pays.

Ce qui demeure : le régime continue de persécuter les autres écrivain-es.

Une carte libre est tirée pour l'écho futur.

Elle évoque l'Union.

La table décide :

Elena rencontre en exil d'autres artistes et contribue à créer une école littéraire qui n'existait pas dans la première version du monde.

Mais une question apparaît immédiatement :

La résistance qui s'était nourrie de son martyre existera-t-elle encore ?

Voilà une nouvelle histoire.

LE TEMPS DES ÉOIMS

Un Éoim existe hors de la chronologie ordinaire.

Son incarnation, elle, n'en est pas capable.

C'est une distinction essentielle.

Entre deux histoires, les Éoims peuvent répondre à l'appel d'une autre époque.

Hier.

Demain.

Mille ans auparavant.

Un avenir qui n'existe peut-être pas encore.

Mais une fois incarné-e, l'Éoim appartient normalement au temps de cette incarnation.

Pour le quitter directement, iel doit posséder une Portée appropriée, un Atout, ou utiliser un **Outrepassement** tel qu'il a été défini au chapitre précédent.

Envoyer quelque chose à travers le temps

Il est beaucoup plus facile de faire traverser le temps à une **Trace** qu'à une incarnation.

- Une lettre.
- Une chanson.
- Un objet.
- Un souvenir.
- Une phrase.
- Une image.
- Une lignée.
- Une graine.

Voilà pourquoi les incarnations en objets ou certaines Approches comme les **Enfants du Paradoxe** sont si particulières. Dans le manuscrit, ceux-ci pouvaient déjà envoyer un message vers le futur qui se manifestait dans le passé ou exploiter des synchronicités entre les époques.

Le temps d'**ÉOIMS** n'est pas seulement un chemin. Il est un réseau d'échos.

La Mémoire paradoxale

Lorsqu'une Bifurcation transforme le passé, le monde adopte progressivement sa nouvelle cohérence.

Pour les mortel·les, cette nouvelle version est généralement celle qui a toujours existé.

Les Éoims sont différents.

Ils appartiennent à l'Entrelacs.

Ils se souviennent de :

ce qui était

Et de :

ce qui est devenu.

C'est la **Mémoire paradoxale**.

Cette idée existait déjà dans la cosmologie initiale, où la réapparition d'une époque pouvait rendre d'autres époques transparentes et où le cycle des transformations produisait précisément « une mémoire paradoxale du monde ».

La nouvelle édition en fait une règle claire :

Une modification du passé ne peut jamais effacer de la mémoire des Éoims l'histoire qu'ils ont réellement jouée.

Elle peut cesser d'être vraie dans le monde.

Elle ne cesse pas d'avoir été vécue par eux.

Deux souvenirs peuvent donc être vrais

Cendre-Claire peut se souvenir :

« J'ai vu Elena mourir. »

Et savoir tout aussi sincèrement :

« Elena a vécu jusqu'à quatre-vingt-deux ans. »

Les deux souvenirs appartiennent à son expérience. Pour les humains du présent, un seul passé existe. Pour l'Éoim, les deux ont laissé une empreinte. Cette contradiction n'est pas une erreur à corriger. Elle est l'une des propriétés les plus profondes de l'Entrelacs.

Les Échos paradoxaux

Une transformation temporelle importante peut parfois laisser une anomalie.

- Une personne rêve d'une vie qu'elle n'a jamais vécue.
- Une photographie montre pendant une seconde quelqu'un qui n'est plus censé avoir été présent.
- Une chanson possède deux versions dont chacune semble plus ancienne que l'autre.
- Un bâtiment contient une pièce appartenant à une histoire disparue.

Ces phénomènes sont appelés :

ÉCHOS PARADOXAUX

Ils ne doivent pas apparaître après chaque petite modification.

Ils deviennent intéressants lorsqu'une Bifurcation importante laisse une cicatrice dans l'Entrelacs.

Ils peuvent annoncer un futur scénario.

Une époque peut devenir transparente

Les Éoims ne transforment pas nécessairement le monde sans risque.

Une modification majeure peut rendre certaines possibilités plus fortes.

Et d'autres plus fragiles.

Une époque peut commencer à devenir **transparente** :

- Ses traces s'effacent
- Ses événements deviennent contradictoires
- Ses habitants rêvent d'autres existences
- Des lieux commencent à appartenir simultanément à plusieurs histoires.

Cette idée vient directement de la cosmologie originelle d'**ÉOIMS**, où la restauration d'une époque pouvait provoquer la disparition ou la transparence d'autres époques et appeler de nouvelles interventions.

Cela ne doit pas être une punition automatique.

C'est une source d'histoires.

Les Éoims ont sauvé quelque chose.

Mais ce changement vient peut-être d'en fragiliser une autre.

Alors un nouvel appel résonne.

CE QUE LES ÉOIMS NE CONTRÔLENT PAS

Les Éoims peuvent produire une ouverture.

Ils ne contrôlent jamais entièrement ce que les mortel·les en feront.

Ils peuvent révéler une vérité.

Ils ne décident pas nécessairement de la façon dont une société réagira.

Ils peuvent empêcher un massacre.

Ils ne garantissent pas que la paix qui suivra sera juste.

Ils peuvent sauver un livre.

Ils ne peuvent pas imposer ce que les générations futures comprendront en le lisant.

Cette incertitude est essentielle.

Sans elle, **KHAOS** ne serait plus KHAOS.

Il deviendrait simplement une autre forme de **LHOI** : un monde dans lequel les Éoims auraient décidé à l'avance ce qui doit être.

Agir sans remplacer

Lorsque les joueuses envisagent une transformation très profonde, la Maîtresse du Verbe peut leur poser cette question :

« Êtes-vous en train d'ouvrir une possibilité, ou de décider à la place du monde ? »

Il n'existe pas toujours de réponse évidente. Et le jeu ne doit pas en fournir une. Les Éoims peuvent parfois choisir d'imposer. C'est précisément pour cela que LHOI existe comme tentation. La question morale appartient aux personnages et aux joueuses. La règle se contente d'en conserver la trace.

SYNTHÈSE : AGIR SUR LE RÉEL

Lorsqu'une transformation est simple et immédiatement possible :
Une Démarche suffit.

Lorsqu'une volonté s'y oppose :
La même Démarche est utilisée l'adversaire ne tire pas.

Lorsqu'une situation tient grâce à plusieurs causes :
Identifiez ses Verrous.

Lorsque plusieurs Éoims agissent ensemble :
Une Voix effectue la Démarche et les Appuis augmentent le Seuil de Passage de +1 ou +2 maximum.

Lorsqu'une scène s'étend dans le temps :
Ouvrez ses Verrous au lieu de compter les succès.

Lorsqu'une mémoire vécue est directement fabriquée ou effacée :
C'est un Forçage mémoriel et l'Éoim reçoit +1 LHOI si la transformation aboutit.

Lorsqu'un événement historique change :
Créez une Bifurcation et observez ses conséquences.

Lorsqu'une Bifurcation transforme le passé :
Les Éoims se souviennent des deux versions.

Lorsqu'une transformation demeure :
Notez une Trace.

NE PAS VAINCRE LE MONDE LUI RENDRE DU MOUVEMENT

Les Éoims peuvent renverser une statue.

- Changer le cœur d'une personne.
- Faire survivre un nom.
- Empêcher une guerre.
- Faire parvenir une lettre cent ans trop tôt.
- Modifier la mémoire d'un peuple.

- Créer une bifurcation dont personne ne connaîtra toutes les conséquences.

Mais la question reste toujours la même :

Qu'est-ce qui était fermé ?

Puis :

Qu'avez-vous réellement ouvert ?

Et enfin :

Qu'est-ce qui, ailleurs, vient peut-être de bouger à son tour ?

Car le réel n'est pas un objet que les Éoims corrigent.

Il est un Entrelacs.

Chaque fil tiré en fait vibrer d'autres.

C'est pourquoi transformer le monde n'est jamais la fin d'une histoire.

Très souvent,

c'est l'endroit où la suivante commence.

CHAPITRE 7 — POUVOIRS, VERTUS, SAVOIRS, RELIQUES ET ATOUTS



Chapitre 7 : Pouvoirs, Vertus, Savoirs Et Atouts



Les formes de la singularité

Tous les Éoims sont nés du même sacrifice.
Tous portent quelque chose de **Méranéa**.
Tous appartiennent à l'Entrelacs.

Et pourtant, aucun ne transforme le réel exactement de la même manière.
Certains cherchent la faille dans ce qui paraît indestructible.
D'autres écoutent les voix que le monde avait cessé d'entendre.
Certain·es se glissent dans les interstices.
D'autres parlent, protègent, doutent, déplacent les trajectoires ou révèlent ce que tout le monde s'efforçait de ne pas voir.

Cette singularité repose sur cinq éléments :

- les Pouvoirs disent comment l'Éoim agit
- les Vertus disent pourquoi iel agit
- les Savoirs disent ce qu'iel a appris à faire avec une finesse particulière
- les Reliques sont des mémoires du Groupe devenues matière
- les Atouts permettent des exceptions que le geste ordinaire du jeu ne permettrait pas.

Aucun de ces éléments n'est une liste de sortilèges.
Ils sont des langages.
Des manières différentes de répondre à une même question :

« Quel possible veux-tu rouvrir ? »

LES POUVOIRS

Les Pouvoirs représentent les sept grandes manières dont un Éoim peut infléchir le réel.
Chaque Éoim possède les sept.

À sa création, iel répartit :

7 : 6 : 5 : 5 : 5 : 4 : 4

entre eux.

Une valeur élevée ne signifie pas que le Pouvoir est plus puissant dans l'absolu.
Elle signifie que ce geste appartient plus naturellement à l'Éoim.

Lors d'une Démarche, le Pouvoir répond toujours à :

« Comment est-ce que j'agis ? »

Il détermine également le seuil naturel d'Éclat.
Si le total des deux cartes est inférieur ou égal au Pouvoir, la réussite devient un **Éclat**.

BRISE-SERMENT

Détruire ce qui semblait inaltérable

Brise-Serment agit sur les structures.

- Une porte.
- Une chaîne.
- Un serment.
- Une règle.
- Une frontière.
- Une institution.
- Une habitude.
- Une architecture politique ou spirituelle.

Brise-Serment ne signifie pas nécessairement détruire.

Parfois, la plus belle rupture consiste à ouvrir une fissure assez large pour que quelque chose de nouveau puisse entrer.

Un Éoim peut briser une serrure sans détruire la maison.

Rompre un pacte injuste sans anéantir les personnes qui l'avaient conclu.

Faire apparaître la contradiction d'une loi afin qu'elle cesse de paraître éternelle.

Sa question est :

« Où se trouve la faille ? »

Savoirs de Brise-Serment



Ancre Inertiel : Alourdir un être, un objet ou une force jusqu'à ralentir ou suspendre son mouvement.

- 🌀 **Bris Conceptuel** : Rompre une idée, une règle, un dogme ou une convention plutôt qu'un objet matériel.
- 🌀 **Contrainte Vectorielle** : Détourner une force déjà présente afin qu'elle cesse d'agir dans la direction prévue.
- 🌀 **Dissolution Latente** : Introduire une faiblesse discrète qui ne se révélera qu'au moment où la structure sera de nouveau sollicitée.
- 🌀 **Effondrement Guidé** : Faire céder une structure en cherchant à préserver ce qui l'entoure.
- 🌀 **Fissure Intentionnelle** : Briser précisément une partie d'un ensemble sans détruire le reste.
- 🌀 **Loi de la Rupture** : Reconnaître ce qui maintient un équilibre et identifier l'endroit où une rupture produirait le changement recherché.
- 🌀 **Onde de Choc** : Transmettre une rupture à distance à travers une matière ou une structure déjà liée.
- 🌀 **Point de Non-Retour** : Faire qu'une transformation déjà engagée devienne très difficile à restaurer dans son état antérieur.
- 🌀 **Résonance Gravitationnelle** : Faire vibrer une structure afin d'en révéler tensions, faiblesses et contraintes.

GARDIENNE D'ÉCHOS

Ce qui a été dit, peut toujours être entendu

Gardien-ne d'Échos agit sur la mémoire. Mais la mémoire n'est pas seulement ce qu'une personne garde dans son esprit.

- Elle existe dans les chansons.
- Les gestes.
- Les monuments.
- Les récits.
- Les corps.
- Les silences.
- Les habitudes.
- Les noms que l'on prononce encore.

Ce Pouvoir permet de rechercher ce qui continue à résonner après sa disparition apparente. Mais il ne dit pas que tout souvenir doit être conservé. Certaines mémoires libèrent. D'autres enferment.

La question du Gardien d'Échos est :

« Qu'est-ce qui résonne encore ici ? »

Savoirs de Gardien-ne d'Échos

- 🌀 **Chœur Perdu** : Faire émerger plusieurs voix oubliées comme les fragments d'un récit commun.
- 🌀 **Contre-Chant** : Opposer une mémoire ou une voix à une influence qui cherche à la recouvrir.

- 🌀 **Écho Persuasif** : Faire circuler une parole entre plusieurs personnes sans qu'elle perde immédiatement son sens essentiel.
- 🌀 **Lien des Ancêtres** : Relier quelqu'un à une lignée, une communauté ou une mémoire dont iel est héritier-ère.
- 🌀 **Orateur Né** : Donner à une parole publique la résonance particulière d'une mémoire partagée.
- 🌀 **Pacte de Mémoire** : Lier deux êtres par un souvenir qu'ils reconnaissent désormais comme commun.
- 🌀 **Résurgence Inattendue** : Faire remonter une mémoire lorsque le présent vient toucher l'endroit où elle demeurait enfouie.
- 🌀 **Rumeur Guidée** : Aider un récit à voyager d'une personne à l'autre sans subir immédiatement toutes les déformations ordinaires.
- 🌀 **Trace Indélébile** : Donner à une parole, une image ou un nom une force mémorielle exceptionnelle.
- 🌀 **Voix du Passé** : Faire entendre, reconnaître ou ressentir la présence d'une voix disparue.

DANSEUSE DU KHAOS

Se faufiler là où tout est figé

La Danseuse du KHAOS agit sur les trajectoires. Elle ne commande pas au hasard. Elle reconnaît qu'un événement n'a presque jamais une seule suite possible.

Puis elle cherche celle que personne n'avait prévue.

- Une balle manque sa cible.
- Un train arrive avec quelques minutes de retard.
- Une personne se retourne au moment exact où elle devait poursuivre son chemin.
- Deux inconnus se rencontrent.
- Un objet tombe.
- Un rituel connaît une irrégularité.

Le monde hésite.
Et cette hésitation suffit parfois.

Sa question est :

« Et si cela se passait autrement ? »

Savoirs de Danseuse du KHAOS

- 🌀 **Désynchronisation** : Agir brièvement hors du rythme auquel les autres s'attendaient.
- 🌀 **Écart du Destin** : Modifier légèrement l'ordre ou le moment d'un enchaînement d'événements.
- 🌀 **Onde du Changement** : Faire d'une petite perturbation l'origine possible d'une transformation beaucoup plus vaste.
- 🌀 **Pas de Côté** : Quitter au dernier instant une trajectoire dangereuse ou prévisible.

- 🕒 **Probabilité Tordue** : Favoriser une alternative improbable mais encore plausible.
- 🕒 **Répétition Inversée** : Introduire une variation décisive dans un cycle qui semblait devoir se reproduire.
- 🕒 **Sillage Troublant** : Faire que les traces laissées ne correspondent pas exactement au passage réel.
- 🕒 **Substitution Naturelle** : Remplacer discrètement un élément attendu par un autre qui pourrait plausiblement avoir été là.
- 🕒 **Trajectoire Serpentine** : Rendre un mouvement, une fuite ou un chemin particulièrement difficile à anticiper.
- 🕒 **Vibration Instinctive** : Sentir le rythme d'une situation et percevoir l'instant où une ouverture devient possible.

PORTAIL DES OMBRES

Disparaître, c'est créer un nouvel espace

Portail des Ombres agit sur les endroits que personne ne regarde.

- Les passages oubliés.
- Les absences.
- Les angles morts.
- Les identités incertaines.
- Les espaces intermédiaires.

Il ne s'agit pas simplement de devenir invisible.
Un Éoim du Portail des Ombres sait qu'un système ne peut jamais surveiller absolument tout.
Quelque part demeure une porte de service.
Une pièce sans registre.
Une minute pendant laquelle personne ne regarde.
Une personne dont personne ne se souvient exactement.
C'est là que l'Éoim agit.

Sa question est :

« Où peut-on passer lorsque tout semble fermé ? »

Savoirs de Portail des Ombres

- 🕒 **Cache Oblique** : Placer une personne, un objet ou une information dans un angle mort de l'attention.
- 🕒 **Dissimulation Naturelle** : Faire qu'une présence cesse momentanément de sembler digne d'attention.
- 🕒 **Fenêtre Invisible** : Découvrir ou ouvrir un passage discret entre deux endroits que la fiction relie déjà.
- 🕒 **Masque des Ombres** : Emprunter brièvement les signes, gestes ou apparences d'une autre identité.
- 🕒 **Oubli Programmé** : Soustraire quelque chose au regard jusqu'à ce qu'un moment précis permette son retour.

- 🕒 **Pas Interstitiel** : Parcourir une courte distance à travers une ombre, une faille ou un espace intermédiaire.
- 🕒 **Pas Sans Écho** : Réduire ou transformer les traces laissées derrière soi.
- 🕒 **Porte Déphasée** : Faire coexister brièvement un passage avec deux lieux liés.
- 🕒 **Rétrécissement du Temps** : Modifier la perception d'une courte durée.
- 🕒 **Voile d'Inattention** : Faire glisser l'attention ailleurs sans rendre réellement invisible.

MIROIR FISSURÉ

Tout regard est une faille

Miroir Fissuré agit sur la perception et les vérités.
Mais un Éoim ne possède jamais « la vérité ».

Il possède des moyens de regarder derrière ce qui semble évident.

- Un mensonge.
- Une illusion.
- Une contradiction.
- Une émotion cachée.
- Un récit officiel.
- Une personne qui se ment à elle-même.
- Une société qui ne sait plus qu'elle a choisi ce qu'elle appelle désormais naturel.

Miroir Fissuré révèle.

Il ne décide pas ce que les autres doivent faire de cette révélation.

Sa question est :

« Qu'est-ce que personne ne veut regarder ici ? »

Savoirs de Miroir Fissuré

- 🕒 **Cartographie Intime** : Percevoir les liens, tensions et motivations essentielles d'un groupe.
- 🕒 **Contre-Reflet** : Rendre visible à quelqu'un la manipulation qu'il cherche à exercer.
- 🕒 **Fil de Vérité** : Suivre une trace jusqu'à ce qui paraît être sa source authentique.
- 🕒 **Fragmentation de l'Être** : Montrer à quelqu'un une facette de lui-même qu'il refuse ou ignore.
- 🕒 **Impact Psychique** : Raviver ou apaiser un souvenir par une confrontation avec une perception ou une image.
- 🕒 **Mémoire Gravée** : Donner à une vérité révélée une place particulièrement forte dans la mémoire.
- 🕒 **Onde Révélatrice** : Percevoir qu'une dissimulation, une incohérence ou un mensonge agit dans la situation.

- 🕒 **Reflet Falsifié** : Modifier un reflet ou une image pour montrer une autre possibilité que la réalité immédiate.
- 🕒 **Regard des Profondeurs** : Chercher l'émotion, le désir ou la peur sous l'attitude visible.
- 🕒 **Vision Dévoilée** : Reconnaître rapidement une illusion simple ou une falsification manifeste.

PORTEUSEUSE D'ÉCLATS

Une parole peut déplacer le monde

Porteuseuse d'Éclats agit sur les paroles et les émotions transmises.

- Un discours.
- Une chanson.
- Un poème.
- Une plaisanterie.
- Un cri.
- Un silence.
- Une phrase écrite sur un mur.
- Une image.
- Un geste qui devient symbole.

Ce Pouvoir ne permet pas de contrôler automatiquement autrui.

Une personne touchée reste libre.

Mais certaines paroles trouvent l'endroit précis où quelque chose pouvait encore bouger.

Sa question est :

« Qu'est-ce qui doit être entendu ? »

Savoirs de Porteuseuse d'Éclats

- 🕒 **Chant des Âmes** : Donner à une voix la capacité de porter une émotion profonde ou commune.
- 🕒 **Cri du KHAOS** : Utiliser un cri, un mot ou un son comme rupture brutale dans une situation figée.
- 🕒 **Écho de Conviction** : Faire qu'une émotion ou une parole continue de travailler dans les esprits après la scène.
- 🕒 **Harmonie Convergente** : Accorder plusieurs voix et plusieurs émotions en un message commun.
- 🕒 **Larme du Changement** : Chercher à atteindre par une parole intime une conviction profondément installée.
- 🕒 **Message Imprégné** : Charger un mot, un texte ou un symbole d'une présence qui attire particulièrement l'attention de celles et ceux auxquels il est destiné.
- 🕒 **Mot-Graine** : Déposer une idée qui ne prendra peut-être tout son sens que beaucoup plus tard.
- 🕒 **Persuasion Profonde** : Trouver dans une conviction la faille par laquelle un véritable dialogue peut commencer.

- 🕒 **Silence Chargé** : Créer un silence assez fort pour modifier la manière dont les personnes présentes écoutent.
- 🕒 **Verbe Vibrant** : Faire d'une phrase l'élément émotionnel ou sonore dominant d'un instant.

FLAMME SANS FIN

Rien ne s'éteint, tant qu'un souffle subsiste

Flamme Sans Fin agit sur ce qui tient encore.

- Une personne.
- Une volonté.
- Une communauté.
- Une idée.
- Une incarnation.
- Une résistance presque épuisée.

La Flamme ne nie pas la fatigue.

Elle ne prétend pas que tout peut être sauvé.

Elle cherche simplement ce qui reste assez vivant pour porter encore quelque chose.

Parfois résister signifie tenir.

Parfois cela signifie transmettre avant de tomber.

Parfois changer de forme pour ne pas disparaître.

Sa question est :

« Qu'est-ce qui mérite encore d'être porté ? »

Savoirs de Flamme Sans Fin

- 🕒 **Brasier Purificateur** : Chercher à consumer ou repousser une influence de LHOI déjà installée.
- 🕒 **Cercle de Résistance** : Soutenir plusieurs personnes face à une pression commune.
- 🕒 **Cœur de Braise** : Rallumer chez quelqu'un une volonté presque éteinte.
- 🕒 **Éclair de Dernière Chance** : Rassembler ce qui reste de force pour un acte accompli dans l'urgence.
- 🕒 **Force d'Ancrage** : Stabiliser un être, une incarnation, une idée ou une structure qui menace de céder.
- 🕒 **Foyer Indestructible** : Donner à une source de courage, de chaleur ou d'énergie une capacité exceptionnelle à durer.
- 🕒 **Mur de Flammes** : Créer une limite protectrice contre une influence qui cherche à pénétrer ou à figer.
- 🕒 **Relais d'Endurance** : Porter momentanément une partie de l'épuisement ou de la charge d'un allié-e.
- 🕒 **Serment Tenace** : Soutenir un engagement lorsque les personnes qui l'ont pris continuent réellement à le vouloir.
- 🕒 **Volonté Inexorable** : Aider quelqu'un à retrouver la volonté qu'il avait choisie lorsque la pression menace de la lui faire abandonner.

LES VERTUS

Les Pouvoirs répondent :

« Comment ? »

Les Vertus répondent :

« Pourquoi ? »

À la création, chaque Éoim répartit :

9 : 8 : 7 : 6 : 5 : 4 : 3

Entre les sept Vertus.

Une Vertu élevée n'indique pas une qualité morale supérieure.

Elle indique une raison d'agir qui se trouve profondément inscrite dans l'Éoim.

Um Éoim avec Rébellion 9 n'est pas meilleur qu'un Éoim avec Rébellion 3.

Iel est simplement plus facilement mis-e en mouvement par ce qui ressemble à l'oppression ou à l'obéissance imposée.

Choisir la Vertu d'une Démarche

La joueuse ne choisit pas systématiquement sa Vertu la plus élevée.

Elle choisit celle qui répond réellement à :

« Pourquoi est-ce que mon Éoim agit ici ? »

La Maîtresse du Verbe ne doit pas transformer cela en interrogatoire.

Si le lien est clair, il est accepté.

Si elle hésite, elle peut simplement demander :

« Où est la Mémoire dans ton geste ? »

Ou :

« Pourquoi est-ce l'Espoir qui te pousse ici ? »

La réponse de la joueuse fait partie de la fiction.

RÉBELLION

Refuser que l'ordre devienne sa propre justification

Rébellion apparaît lorsque l'obéissance n'a plus d'autre raison que :

« Parce qu'il en est ainsi. »

Elle peut provoquer une révolution.

Mais elle peut aussi tenir dans un refus calme.

Une porte que l'on décide de ne plus garder.

Un uniforme que l'on enlève.

Une phrase que l'on refuse de répéter.

Sa question est :

« Pourquoi devrais-je obéir ? »

Son risque est de croire que toute structure mérite nécessairement d'être détruite.

MÉMOIRE

Refuser l'effacement

Mémoire veut empêcher qu'un être ou un événement devienne comme s'il n'avait jamais existé.

- Elle conserve les noms.
- Les traces.
- Les témoignages.
- Les récits.

Elle demande :

« Qu'est-ce qui disparaîtrait si personne ne s'en souvenait ? »

Son risque est de transformer le passé en prison.

IMPRÉVU

Refuser l'inévitabilité

Imprévu affirme qu'il existe presque toujours plus d'un avenir.

Il demande :

« Quelle possibilité n'avons-nous pas encore imaginée ? »

Il aime les bifurcations, les accidents, les rencontres et les anomalies.

Son risque est de confondre mouvement et agitation.

AUDACE

Refuser que la peur choisisse seule

Audace ne signifie pas absence de peur. Sans peur, l'Audace n'aurait aucun sens.

Elle demande :

« Qu'est-ce qui mérite que j'accepte ce risque ? »

Son danger apparaît lorsqu'elle exige des autres un courage qu'ils n'ont jamais choisi.

DOUTE

Refuser les vérités parfaitement closes

Doute pose une question à ce qui affirme ne plus pouvoir en recevoir.

« Et si nous nous trompions ? »

Il fissure les dogmes, les certitudes, les prophéties et les récits parfaits.

Son risque est de devenir lui-même immobilité lorsqu'il interdit toute décision.

ÉMOTION

Refuser l'indifférence

Émotion rappelle que les êtres ne sont jamais seulement des fonctions, des nombres ou des rôles.

Elle demande :

« Qu'est-ce que cela fait réellement à celles et ceux qui le vivent ? »

Elle embrasse l'amour, la peur, la colère, le désir, la honte, la compassion, la joie et le deuil. Son risque apparaît lorsque l'intensité d'un sentiment devient une preuve suffisante de vérité.

ESPOIR

Refuser que le renoncement soit la dernière parole

Espoir ne promet pas que tout se terminera bien.

Il affirme seulement :

« Ce n'est pas encore terminé. »

Il ouvre un futur qui n'est pas encore visible. Son risque apparaît lorsque l'espoir sert à demander à quelqu'un de supporter indéfiniment ce qui devrait être changé maintenant.

LES SAVOIRS

Les Pouvoirs sont vastes.
Les Savoirs sont précis.
Un Pouvoir décrit un grand geste métaphysique.

Un Savoir dit :

« Voilà une manière particulière dont mon Éoim a appris à accomplir ce geste. »

À la création, chaque Éoim choisit **trois Savoirs**. Chacun est associé à un Pouvoir.

État d'un Savoir

Lorsqu'un Savoir correspond clairement à la Démarche :

Le seuil d'Éclat devient Pouvoir + 2.

Ce seuil ne peut jamais dépasser le Seuil de Passage.

Le Savoir ne facilite donc pas le Passage lui-même. Il augmente la possibilité qu'une réussite devienne plus profonde.

Ainsi :

- La Vertu aide à passer
- Le Pouvoir permet l'Éclat
- Le Savoir affine l'Éclat.

Un seul Savoir par Démarche

Plusieurs Savoirs peuvent parfois sembler pertinents.

La joueuse choisit celui qui décrit le mieux son geste.

Leurs effets ne s'additionnent jamais.

Deux Savoirs ne donnent donc jamais :

Pouvoir + 4.

Ils constituent deux manières différentes d'aborder la situation.

Le Savoir comme permission

Le bonus au seuil d'Éclat n'est pas la seule fonction d'un Savoir.

Posséder un Savoir signifie aussi :

« Mon Éoim connaît réellement cette manière d'agir. »

Um Éoim qui possède **Fil de Vérité** peut reconnaître des traces que d'autres ne sauraient même pas chercher.

Um Éoim doté de **Fenêtre Invisible** sait penser les passages autrement.

Cela ne signifie pas que la réussite est automatique. Mais la Maîtresse du Verbe doit prendre cette maîtrise au sérieux lorsqu'elle décide de ce qui est possible dans la fiction.

Créer son propre Savoir

Les soixante-dix Savoirs proposés ne sont pas une liste fermée.

Vous pouvez en inventer d'autres.

Un Savoir doit :

- Être rattaché à un Pouvoir
- Être plus précis que ce Pouvoir
- Décrire quelque chose que l'on peut réellement imaginer dans une scène
- Être assez large pour servir plusieurs fois
- Ne jamais remplacer tout un Pouvoir.

Par exemple :

- 🌻 Lire les cicatrices des bâtiments : Brise-Serment.
- 🌻 Reconnaître un nom malgré toutes ses traductions : Gardien-ne d'Échos.
- 🌻 Trouver l'instant où une foule hésite : Danseuse du KHAOS.
- 🌻 Passer par les lieux que personne ne revendique : Portail des Ombres.
- 🌻 Lire ce qu'une photographie ne montre pas : Miroir Fissuré.
- 🌻 Faire d'une plaisanterie un acte de désobéissance : Porteuseuse d'Éclats.
- 🌻 Maintenir une communauté autour d'un rituel fragile : Flamme Sans Fin.

Le nom peut être poétique.
Son effet doit rester clair.

LES RELIQUES

Lorsque la mémoire devient matière

Les Éoims changent d'incarnation.
Les humains meurent.
Les civilisations disparaissent.
Les langues se transforment.
Les villes brûlent et sont reconstruites.

Mais certains objets traversent les ruptures.

- Une bague.
- Une clef.
- Un vêtement.
- Un instrument.
- Un livre.
- Une photographie.
- Une arme.
- Une pierre.
- Un morceau de verre.

Lorsqu'un objet porte plusieurs passages du Groupe, il peut devenir une :

RELIQUE

Une Relique appartient au Groupe.
Jamais à un seul Éoim.

Une mémoire condensée

Une Relique n'est pas un équipement magique.
Elle est une **Trace devenue matière**.
Elle possède une histoire.
Quelqu'un l'a fabriquée.
Quelqu'un l'a transmise.

Peut-être a-t-elle été perdue pendant trois siècles.
Peut-être existe-t-elle sous plusieurs formes.
Peut-être personne ne sait plus exactement ce qu'elle était à l'origine.

La Relique devient importante parce qu'elle relie différentes incarnations à quelque chose qui demeure.

Les Reliques ne possèdent aucune Qualité

Une Relique n'a aucune valeur de 1, 2, 3 ou 4.
Elle ne donne aucun bonus au Seuil de Passage.
Elle n'augmente pas le seuil d'Éclat.
Les Savoirs remplissent déjà cette fonction.
Une Relique fait quelque chose de différent :

Elle rend possible ce qui ne l'aurait pas été sans elle.

Créer une Relique

Une Relique est définie par cinq éléments.

Le Nom

Un nom que le Groupe pourra reconnaître à travers les siècles.

La Nature

Ce qu'elle est matériellement.

L'Origine

D'où elle vient, si quelqu'un le sait.

La Trace

Quel événement, quelle personne ou quelle mémoire elle porte.

La Résonance

Ce que cette mémoire permet aujourd'hui.

Présence et Réveil

Chaque Relique possède deux effets.

La Présence

La Présence fonctionne chaque fois que la Relique se trouve réellement dans la fiction.
Elle donne une permission particulière.
Si rien ne s'y oppose, elle fonctionne.
Si son usage transforme réellement la situation, une Démarche est effectuée normalement.

Le Réveil

Chaque Relique possède aussi un **Réveil**.
Il ne peut être utilisé qu'**une fois par histoire**.
Le Réveil est le moment où toutes les mémoires contenues dans la Relique semblent répondre en même temps.
Il ouvre une possibilité exceptionnelle.
Il ne doit jamais résoudre seul le conflit principal.

Les premières Reliques

Les Reliques ne font plus partie des choix obligatoires de création.
Un Groupe peut commencer sans aucune Relique.
Une première Relique peut apparaître au cours de la première histoire.
Mais si les joueuses souhaitent que leur Groupe possède déjà un passé plus ancien, elles peuvent créer une **Relique commune** avant la première partie.
Dans ce cas, elles doivent également raconter en quelques phrases la Trace ancienne qui justifie son existence.

Exemple : la Clef des Absentes

- 🔑 **Nature** : vieille clef de fer dont la forme varie légèrement selon les époques.
- 🔑 **Origine** : inconnue.
- 🔑 **Trace** : toutes celles et ceux qui ont dû fuir par une porte que l'autorité voulait leur interdire.

- 🌟 **Présence** : la Clef reconnaît les passages condamnés, oubliés ou dissimulés qui ont déjà servi à quelqu'un pour s'échapper.
- 🌟 **Réveil** : une fois par histoire, le Groupe peut déclarer qu'un passage oublié mais plausible existe dans le lieu actuel.

Il faut encore le trouver.
L'ouvrir.
Et le traverser.

Exemple : le Violon de Cendre

- 🌟 **Nature** : instrument plusieurs fois détruit puis reconstruit.
- 🌟 **Origine** : il appartenait autrefois à une musicienne exécutée pour avoir refusé de cesser de jouer.
- 🌟 **Trace** : une mélodie transmise clandestinement.
- 🌟 **Présence** : certaines personnes ont l'impression de reconnaître sa musique alors qu'elles ne l'ont jamais entendue.
- 🌟 **Réveil** : une fois par histoire, toutes les personnes présentes ressentent le même fragment d'émotion ou de mémoire.

Chacune reste libre de ce qu'elle en fait.

Exemple : l'Anneau des Noms

- 🌟 **Nature** : anneau de métal dont les inscriptions disparaissent rapidement.
- 🌟 **Trace** : des noms que l'on avait tenté d'effacer.
- 🌟 **Présence** : un nom volontairement confié à l'Anneau ne peut être oublié par le Groupe tant que la Relique demeure.
- 🌟 **Réveil** : lorsqu'une identité menace d'être totalement effacée, quelque chose en conserve malgré tout la Trace.

La table ne décide pas forcément immédiatement où.

Exemple : la Photographie de Personne

- 🌟 **Nature** : photographie dont la technique change selon l'époque.
- 🌟 **Trace** : une personne qui a été effacée des archives.
- 🌟 **Présence** : elle révèle parfois les absences : une main sans propriétaire, une place vide, une ombre sans corps.
- 🌟 **Réveil** : une fois par histoire, elle peut montrer un détail appartenant à une version antérieure de l'Histoire.

Elle ne dit jamais ce que ce détail signifie.

Retrouver une Relique

Une Relique n'apparaît pas automatiquement lorsqu'un scénario commence.

Le Groupe doit pouvoir expliquer :
Comment est-elle arrivée ici ?

Parfois la réponse est évidente.
Parfois elle est entre les mains d'une famille depuis plusieurs générations.
Parfois elle se trouve dans un musée.
Parfois elle a été volée.
Parfois personne ne sait encore où elle est.
La recherche de la Relique peut alors devenir une partie de l'histoire.

Détruire une Relique

Une Relique peut être détruite.
Mais détruire sa matière ne détruit pas forcément sa Trace.
Le Violon de Cendre peut brûler.
Sa mélodie peut demeurer.
L'Anneau peut être fondu.
Un fragment peut survivre.
La Photographie peut disparaître tandis qu'une personne se souvient enfin de celle qu'elle représentait.
La table décide si la Relique a réellement achevé son histoire...
Ou si elle vient seulement de changer de forme.

LES ATOUTS

L'exception qui révèle l'Éoim

Un Atout n'est pas un Pouvoir.
Un Pouvoir décrit une manière générale d'agir.
Un Savoir en affine l'usage.
Une Relique donne une possibilité liée à la mémoire du Groupe.

Un **Atout** permet quelque chose qui constitue une exception.

Quelque chose que cet Éoim, ou ce Groupe, peut faire alors que les règles ordinaires du monde ne le permettraient pas.

A la création :

- Chaque Éoim possède **2 Atouts** personnels
- Le Groupe possède **2 Atouts** communs.

Un bon Atout ouvre une situation

Un bon Atout dit :

« Tu peux faire cela. Qu'est-ce que tu en fais ? »

Un mauvais Atout dit :

« Tu as gagné. »

Un Atout peut donner accès à un lieu impossible.
Préserver une Trace.
Franchir brièvement le temps.
Retarder la rupture d'un Nœud d'Ancrage.
Révéler une relation inattendue.
Il ne doit pas supprimer le conflit central.

ATOUTS PERSONNELS

Éclat Vagabond

Une fois par scène, l'Éoim peut manifester brièvement sa présence à deux endroits proches.

Iel peut observer depuis les deux points ou faire sentir sa présence ailleurs.
Une seule Démarche peut toutefois être accomplie à la fois.

Regard de l'Entrelacs

Une fois par histoire, demandez à la Maîtresse du Verbe :
« Qu'est-ce qui est réellement en train de se refermer ici ? »

Elle doit répondre sincèrement.
La réponse peut rester symbolique ou incomplète.

Résonance de Méranée

Une fois par histoire, après un Passage ou un Éclat, vous pouvez utiliser **les deux cartes** comme Échos favorables.

Les deux conséquences doivent naître de la Démarche accomplie.

Mémoire Incandescence

Une fois par histoire, lorsqu'un nom, un souvenir, une œuvre ou une Trace devrait être totalement effacé, déclarez :
« Quelque chose en demeure. »

La table ne doit pas nécessairement décider tout de suite où cette Trace survit.

Paradoxe Intime

Une fois par histoire, révélez que votre incarnation possède déjà un lien mineur avec une personne, un lieu ou un objet de la scène.

Le lien ne peut contredire aucun fait déjà établi.

Rémanence

Lorsque votre Éoim quitte un lieu où iel a profondément agi, choisissez une manifestation discrète de son passage :

- Une odeur
- Un mot
- Une fleur
- Un animal
- Un motif
- Une lumière
- Une mélodie.

Cette manifestation pourra réapparaître lors d'une histoire ultérieure.

Refuge dans le KHAOS

Une fois par histoire, votre Éoim peut quitter brièvement la matière.

Jusqu'à sa prochaine action importante, iel devient intangible aux moyens purement matériels.
Iel ne peut pas accomplir de Démarche matérielle durant ce retrait.

Souffle d'Entre-Deux

Une fois par scène, l'Éoim peut interagir brièvement avec quelque chose qui ne possède normalement aucune matière :

- Une pensée
- Un rêve
- Une ombre
- Un souvenir
- Une possibilité encore sans forme.

Cela permet la rencontre.
Pas la maîtrise.

Marque Initiale

L'Éoim peut laisser un signe que tous les autres Éoims reconnaîtront, quelle que soit l'époque où ils le découvrent.

La forme du signe peut changer.
Son sens essentiel demeure.

Trace d'Inaltérable

Une fois par histoire, choisissez une petite chose présente dans la scène :

- Un objet
- Une phrase
- Une image
- Une graine
- Un fragment.

Jusqu'à la fin de l'histoire, LHOI ne peut pas l'effacer entièrement.
Elle peut être cachée, déplacée ou altérée.
Quelque chose doit en subsister.

ATOUTS D'ANCRAGE

Ancrage d'Urgence

Une fois par histoire, lorsqu'un Nœud devrait se rompre, retardez sa rupture jusqu'à la fin de la scène.

Si la cause qui menace le Nœud a réellement été réparée avant la fin de la scène, il demeure intact.
Sinon, il se rompt.

Ancrage Profond

Une fois par histoire, lorsqu'une Fermeture de LHOI vise directement un Nœud d'Ancrage, choisissez de recevoir **+1 LHOI** au lieu de le rompre immédiatement.

LHOI reviendra plus tard.

Offrande du Dernier Instant

Lorsqu'un autre Éoim devrait perdre son dernier Nœud, vous pouvez rompre volontairement l'un des vôtres.
L'allié conserve alors son dernier Nœud.
Aucun tirage n'est nécessaire.

Vestige Matériel

Lorsque votre Éoim se dissout, choisissez quelque chose de tangible qui demeure :

- Un objet
- Une marque
- Une plante
- Une photographie
- Une pierre
- Une inscription.

Ce Vestige devient immédiatement une Trace du Groupe.

ATOUTS DU PARADOXE

Paradoxe Vivant

Une fois par histoire, modifiez un détail mineur déjà établi du passé.

Cette modification ne peut pas :

- Annuler une Démarche déjà jouée
- Supprimer un événement central
- Ressusciter directement une personne importante
- Ouvrir automatiquement un Verrou majeur.

Elle peut révéler, par exemple :

- Qu'une copie avait été faite
- Qu'une personne avait entendu une conversation
- Qu'un objet avait été déplacé
- Qu'un garde n'était finalement pas présent.

Les grandes transformations exigent toujours une véritable Bifurcation.

Écho d'une Vie Impossible

Une fois par histoire, votre incarnation se souvient d'un événement appartenant à une version du monde qui n'existe plus.

La Maîtresse du Verbe doit alors révéler au moins une information véritable issue de cette ancienne possibilité.

Pas entre les Âges

Une fois par histoire, transmettez à une autre époque :

- Une phrase
- Une image
- Un nom
- Une sensation.

Vous ne choisissez pas exactement comment le message sera reçu.

La table le découvrira lorsqu'il réapparaîtra.

ATOUTS LIÉS AUX VERTUS

Brèche dans la Loi : Rébellion

Une fois par histoire, lorsqu'une règle humaine ou institutionnelle semble fermer toutes les possibilités, demandez :
« Où se trouve sa contradiction, son exception ou sa faille ? »

La Maîtresse du Verbe révèle une brèche plausible si elle existe.

Il reste à l'exploiter.

Cri du Renouveau : Rébellion

Après un **Éclat** accompli au nom de Rébellion, choisissez une personne mortelle directement touchée.

Elle peut accomplir immédiatement un petit acte de désobéissance de son propre choix.

La joueuse ne décide jamais pour elle.

Mémoire Vivante : Mémoire

Une fois par histoire, choisissez une ancienne Trace du Groupe.

Quelqu'un dans la scène actuelle en connaît un écho.

Cette personne ne connaît pas nécessairement son origine véritable.

Mémoire Totale : Mémoire

Une fois par histoire, faites revenir un souvenir réellement vécu qui ne fait l'objet d'aucune résistance importante.

Si LHOI, un traumatisme, un mensonge ou un Verrou protège ce souvenir, une Démarche reste nécessaire.

Hasard Bénin : Imprévu

Une fois par histoire, introduisez une petite coïncidence favorable sans dépenser de KHAOS.

Elle doit rester plausible.
Elle ne peut résoudre seule un Verrou.

Déviaton Innée : Imprévu

Une fois par histoire, utilisez l'effet **Dévier** sans dépenser de KHAOS.

La nouvelle carte doit être conservée.

Audace Insufflée : Audace

Lorsqu'un allié hésite devant un risque clairement annoncé, vous pouvez lui offrir votre présence. S'il accepte d'agir, vous acceptez aussi de pouvoir être touché-e par une part de la conséquence.

Dernier Pas : Audace

Lorsque votre incarnation est **Transparente**, vous pouvez accomplir une fois un Outrepassement sans rompre votre dernier Nœud.

Cet Atout ne peut servir qu'une seule fois par incarnation.

Regard Percant : Doute

Une fois par histoire, demandez :
« Qu'est-ce qui est présenté ici comme inévitable alors que cela ne l'est pas ? »

La Maîtresse du Verbe révèle une contradiction, une incertitude ou un possible réel.

Question Impossible : Doute

Après avoir ouvert un Verrou au nom du Doute, posez une question sur ce qui maintient encore la situation fermée.
La Maîtresse du Verbe répond sincèrement.

Émotion Franche : Émotion

Une fois par scène, demandez quelle émotion domine réellement chez une personne ou imprègne fortement un lieu.

La réponse n'explique ni l'origine de cette émotion ni ce que la personne fera.

Cœur Ouvert : Émotion

Après un Éclat accompli au nom de l'Émotion, une personne directement touchée peut révéler quelque chose qu'elle n'aurait normalement pas exprimé.
La Maîtresse du Verbe choisit quoi, selon sa personnalité.

Ferveur Contagieuse : Espoir

Une fois par histoire, lorsqu'un Passage accompli au nom de l'Espoir crée une véritable possibilité pour d'autres personnes, le Groupe gagne :
• +1 KHAOS.

Lumière Minuscule : Espoir

Une fois par histoire, si la réserve de KHAOS est vide, décrivez un acte véritable d'espoir accompli par votre Éoim ou inspiré par son passage.
Le Groupe gagne :
• 1 KHAOS.

ATOUTS COMMUNS

Les Atouts communs appartiennent à la constellation entière.
Tous les membres du Groupe participent à leur histoire.

Tissage du Destin

Une fois par histoire, révélez qu'un détail mineur du passé était différent de ce qui avait été supposé.

Cela ne peut pas contredire un fait clairement établi.

Chœur des Incarnés

Une fois par scène, après le Passage ou l'Éclat de la Voix d'une Démarche chorale, un Appui peut ajouter une petite conséquence cohérente avec l'un de ses propres Pouvoirs.

Écho de Méranéa

Une fois par histoire, le Groupe demande un signe.

Tirez une carte libre.
Sa valeur est ignorée.
La table l'interprète comme une ouverture offerte par Méranéa.

Mémoire Commune

Une fois par histoire, tous les Éoims du Groupe reçoivent le même souvenir issu de l'Entrelacs.

La Maîtresse du Verbe décrit ce qu'ils perçoivent réellement.
Son sens peut rester incertain.

Voix du Cercle

Les Éoims du Groupe peuvent toujours se transmettre une pensée très brève malgré une grande distance.

Une fois par histoire, cette pensée peut également franchir une séparation temporelle déjà établie.

Refuge Hors du Temps

Une fois par histoire, le Groupe peut se retirer brièvement dans un espace de l'Entrelacs.

Les Éoims peuvent y parler, réfléchir et décider. Le monde extérieur n'est pas transformé par ce retrait. Ils doivent ensuite revenir au même moment de tension.

Fragments de la Première Lumière

Une fois par histoire, la Maîtresse du Verbe introduit dans le décor une chose modeste portant un écho de Méranéa :

- Une source
- Une fresque
- Une pierre
- Un morceau de musique
- Une lumière
- Un objet sans importance apparente.

Le Groupe reconnaît qu'une ouverture peut passer par elle. La manière de l'utiliser reste à découvrir.

Témoin du Mythe

Une fois par histoire, une personne mortelle reconnaît spontanément une Trace, un symbole ou quelque chose de la présence du Groupe.

Elle ne devient pas automatiquement alliée. Elle sait simplement :

« J'ai déjà rencontré quelque chose qui vous ressemble. »

Arche des Cycles

Une fois par histoire, choisissez une ancienne Trace du Groupe.

Elle réapparaît dans l'époque actuelle sous une forme nouvelle et plausible. Une chanson devient comptine. Un tableau devient photographie. Une phrase devient proverbe. Le sens peut avoir changé.

Roue du KHAOS

Lorsque la réserve atteint **6 KHAOS**, le Groupe peut choisir de les dépenser tous.

Tirez une carte libre. Cette carte devient un événement imprévu important qui bouleverse la situation. Cet événement doit ouvrir plusieurs possibilités.

Il ne donne jamais automatiquement la victoire.

CRÉER UN ATOUT

Les Atouts précédents forment une réserve. Ils ne constituent pas une liste fermée. Les joueuses peuvent inventer les leurs. Un Atout personnalisé doit répondre à quatre questions.

Qu'est-ce qu'il rend possible ?

Quel geste exceptionnel permet-il ?

Quand peut-il être utilisé ?

Une fois par scène ?
Une fois par histoire ?
Seulement sous une condition particulière ?

Quelle est sa limite ?

Que ne permet-il pas ?

Que laisse-t-il après son usage ?

Une Trace ?
Un risque ?
Une transformation ?
Une question ?
Un bon Atout possède presque toujours une part de mystère. Il peut être compris différemment après plusieurs histoires.

Exemple de création d'un Atout

Vestige de l'Aube

Lorsque l'Éoim se dissout, iel peut laisser derrière lui un petit objet lumineux visible uniquement par les êtres directement liés à son histoire. Cet objet contient un souvenir précis de l'incarnation disparue. Il demeure jusqu'à ce que quelqu'un choisisse d'en recevoir la mémoire. Puis il s'éteint. Cet Atout n'empêche pas la dissolution. Il lui donne une Trace.

NE PAS EMPILER LES AVANTAGES

ÉOIMS repose sur un geste volontairement simple. Il faut éviter que cette simplicité disparaisse sous l'accumulation des capacités. Retenez donc ceci :

- Un seul Savoir peut modifier le seuil d'Éclat
- Une Relique n'ajoute jamais de bonus numérique
- Un Atout produit seulement l'exception qu'il décrit
- Les Appuis restent limités à +2 au Seuil de Passage
- KHAOS conserve ses usages propres

- Une capacité ne permet jamais de retirer à une autre joueuse le contrôle de son Éoim.

Si plusieurs effets semblent se rencontrer, racontez-les.
Ne cherchez pas toujours à les additionner.

L'IMAGINATION AVANT LE CATALOGUE

Les listes de ce chapitre peuvent donner l'impression que les Éoims disposent d'un grand nombre de capacités précises.
Ce n'est pas tout à fait vrai.
Les Pouvoirs restent volontairement vastes.
Les Savoirs sont des exemples de maîtrise.
Les Reliques évoluent avec les histoires.
Les Atouts peuvent être inventés.

Une joueuse ne devrait donc jamais se demander seulement :

« Quelle capacité de ma fiche puis-je utiliser ? »

Elle devrait pouvoir commencer par demander :

« Qu'est-ce que je voudrais tenter ? »

Puis regarder sa fiche pour découvrir quelle partie de son Éoim pourrait porter cette intention.
La fiche sert l'imagination.
Elle ne doit pas la précéder.

UN ÉOIM N'EST PAS SA FICHE

Imaginez un Éoim doté de :

- Gardien·ne d'Échos 7
- Mémoire 9
- Voix du Passé
- Mémoire Incandescente

Et d'une Relique capable de protéger les noms.
Nous savons beaucoup de choses sur sa manière d'agir.
Nous ne savons pourtant pas encore qui iel est.
Peut-être protège-t-iel la mémoire parce qu'iel a autrefois laissé disparaître quelqu'un.
Peut-être déteste-t-iel les mortel·les tout en refusant leur effacement.

Peut-être découvrira-t-iel un jour que le souvenir peut devenir une prison aussi terrible que l'oubli.
Les capacités donnent des moyens.

Les choix donnent du sens.

EN QUELQUES MOTS

- **Pouvoir** : comment agis-tu ?
- **Vertu** : pourquoi agis-tu ?
- **Savoir** : qu'as-tu appris à faire avec une finesse particulière ?
- **Relique** : quelle mémoire du Groupe est devenue matière ?

• **Atout** : quelle exception peux-tu rendre possible ?

Et lorsque la carte tombe sur la table, aucune de ces choses ne dit encore ce que tu dois faire.
Elles disent seulement :

« Voilà ce que tu pourrais ouvrir. »

La décision reste à la joueuse.

POUVOIR
VERTU
SAVOIR
TRACE
EXCEPTION

- Les Pouvoirs donnent aux Éoims leurs gestes.
- Les Vertus leur donnent des raisons.
- Les Savoirs donnent de la finesse à leurs gestes.
- Les Reliques rappellent qu'iels n'agissent jamais sans passé.
- Les Atouts rappellent que, parfois, un fragment de Méranéa peut encore rendre possible ce que le monde déclarait impossible.

Mais aucun pouvoir, aucune relique et aucun miracle n'est une liberté en lui-même.
La liberté commence lorsque l'Éoim pourrait faire quelque chose...

Et choisit ce qu'iel **veut réellement faire** de cette possibilité.

CHAPITRE 8

L'ORACLE DE BELLINE



Chapitre 8 : L'oracle De Belline



Deux cartes et une histoire qui hésite

Dans ÉOIMS, les cartes ne prédisent pas l'avenir. Elles ne révèlent pas une vérité cachée que les joueuses devraient apprendre à déchiffrer. Elles ne demandent aucune connaissance de l'astrologie, de la cartomancie ou de la divination. L'Oracle sert à autre chose.

Il introduit dans l'histoire une image que personne n'avait choisie.

Une association.

Une direction inattendue.

Un mot qui déplace légèrement l'imagination.

Puis la table décide ce qu'elle en fait.

C'est pourquoi le geste fondamental d'ÉOIMS demeure :

TIRER.
INTERPRÉTER.
TRANSFORMER.

Les cartes ne racontent jamais l'histoire à votre place.

Elles lui donnent une direction qu'aucune personne autour de la table n'avait entièrement prévue.

**IL N'EST PAS NÉCESSAIRE DE CONNAÎTRE LE
BELLINE**

Vous pouvez jouer votre première partie sans avoir jamais vu une carte de Belline auparavant.

Chaque carte de ce chapitre est accompagnée de quelques **mots-clés ludiques**. Ils suffisent.

Lorsque vous retournez une carte, ne cherchez pas :

« Quelle est sa véritable signification ? »

Demandez plutôt :

« Qu'est-ce que cette carte pourrait signifier ici ? »

Il n'y a pas de réponse secrète.

Il n'y a pas d'interprétation correcte à retrouver.

Il y a seulement une image qui vient rencontrer une situation déjà présente dans la fiction.

Une carte n'est jamais une consigne

Si vous tirez **Départ**, personne n'est obligé de partir.

La carte peut évoquer :

- Un voyage
- Une séparation
- Quelqu'un qui arrive après avoir quitté autre chose
- Un objet qui doit être transporté
- La fin d'une habitude
- Une possibilité qui exige de quitter un lieu.

Si vous tirez **Feu**, rien ne vous oblige à provoquer un incendie.

Le Feu peut être :

- Une colère
- Une urgence
- Une destruction
- Une passion
- Une purification

- Une lumière visible de loin.

Les mots-clés de ce chapitre sont donc des **portes**.
Pas des définitions.

L'image compte aussi

Vous pouvez même ignorer les mots-clés.
Regardez simplement la carte.

- Une couleur vous frappe.
- Un personnage.
- Une direction.
- Une porte.
- Une étoile.
- Une eau.
- Une forme.
- Un détail que vous n'aviez jamais remarqué.

Dites :

« Ce qui m'intéresse sur cette carte, c'est... »

Puis reliez ce détail à la scène.
Cela suffit pour interpréter le Belline dans ÉOIMS.

TROIS QUESTIONS POUR INTERPRÉTER N'IMPORTE QUELLE CARTE

Lorsqu'une carte semble difficile à utiliser, posez simplement l'une de ces questions :

Qui ou quoi apparaît ?

- Une personne ?
- Un lieu ?
- Un souvenir ?
- Un objet ?
- Une émotion ?

Comment cela apparaît-il ?

- Brutalement ?
- Discrètement ?
- Trop tard ?
- Sous la forme d'une aide ?
- D'une rupture ?
- D'une rencontre ?

Qu'est-ce que cela change ?

- Quelle nouvelle possibilité apparaît ?
- Qu'est-ce qui devient plus compliqué ?
- Qu'est-ce qui ne pourra plus rester exactement comme avant ?
- Une seule réponse suffit.

ON NE LIT PAS LES CARTES À L'ENVERS

ÉOIMS ne distingue pas les cartes droites et les cartes renversées.

Toutes les cartes sont utilisées dans le même sens.
Il n'existe donc aucune seconde liste de significations à apprendre.

La situation de jeu décide déjà si l'image devient :

- Un Écho
- Une Ombre
- Une ouverture
- Une complication
- Ou simplement une ambiance.

UNE CARTE N'EST NI BONNE NI MAUVAISE

Certaines cartes semblent immédiatement favorables.

- Réussite.
- Bonheur.
- Appui.

D'autres semblent beaucoup plus sombres.

- Trahison.
- Ruine.
- Infortune.
- Accident.

Mais dans ÉOIMS, aucune carte ordinaire n'est mécaniquement bonne ou mauvaise.

Une carte sombre peut accompagner un Éclat.
Une carte lumineuse peut apparaître lors d'une Résistance.

Ruine dans une réussite peut signifier :

« La vieille institution s'effondre enfin. »

Bonheur dans une Résistance peut signifier :

« Les habitants sont tellement satisfaits de leur vie actuelle qu'ils refusent d'écouter votre avertissement. »

Le contexte transforme la carte.

La carte ne commande jamais le contexte.

Les seules cartes possédant un effet mécanique propre sont :

- La Carte Bleue
- La Carte Noire.

Et leur rencontre :

- **L'Armageddon.**

LE JEU UTILISÉ DANS ÉOIMS

L'Oracle de Belline traditionnel comporte 53 cartes.
ÉOIMS lui ajoute une carte particulière :

LA CARTE NOIRE

Le Talon d'ÉOIMS contient donc :
54 cartes.

Cinq d'entre elles possèdent la valeur ludique **0** :

- La Carte Bleue
- La Carte Noire

- La Destinée
- L'Étoile de l'Homme
- L'Étoile de la Femme.

Toutes les autres cartes possèdent une valeur comprise entre :

1 et 11.

Ces valeurs sont uniquement des valeurs de jeu. Elles ne constituent pas une interprétation divinatoire du Belline.

NE PAS UTILISER LES NUMÉROS IMPRIMÉS

Les cartes traditionnelles du Belline possèdent leur propre numérotation. ÉOIMS ne l'utilise pas pour résoudre les Démarches.

Utilisez uniquement la colonne :

VALEUR ÉOIMS

Présentée dans ce chapitre ou sur l'aide de jeu. Cela évite toute ambiguïté.

LES CARTES PARTICULIÈRES

CARTE BLEUE : 0

Mots-clés : ouverture • protection • grâce • possibilité

La Carte Bleue représente quelque chose qui s'ouvre.

Lorsqu'elle apparaît pendant une Démarche :

Le Groupe gagne +1 KHAOS, jusqu'au maximum de 6

Et quelque chose doit s'ouvrir dans la fiction. Cette ouverture existe même si le résultat général de la Démarche demeure une Résistance.

Elle n'est pas nécessairement énorme.

- Une personne hésite.
- Une porte reste ouverte.
- Quelqu'un a conservé une copie.
- Un témoin apparaît.
- Une phrase a été entendue.
- Une possibilité subsiste.

CARTE NOIRE : 0

Mots-clés : fermeture • prix • ombre • LHOI

La Carte Noire représente quelque chose qui se referme.

Lorsqu'elle apparaît pendant une Démarche :

L'Éoim qui agit reçoit +1 LHOI

Et la Maîtresse du Verbe introduit une **Fermeture**.

La Carte Noire possède pourtant la valeur 0. Elle peut donc contribuer à un Passage ou même à un Éclat.

C'est volontaire. Une réussite peut porter en elle quelque chose de LHOI.

Vous obtenez ce que vous vouliez... mais ailleurs, quelque chose se ferme.

DESTINÉE : 0

Mots-clés : tournant • convergence • appel • conséquence • le Ying dans le Yang ou le Yang dans le Ying

La Destinée ne signifie pas : « Tout était écrit. » Dans ÉOIMS, ce serait presque une contradiction.

Elle signifie plutôt :

« Plusieurs fils viennent de se rejoindre. »

Quelque chose devient important.

Une rencontre cesse d'être anodine.

Une décision aura plus de conséquences qu'on ne l'imaginait.

Un élément ancien revient dans l'histoire.

La Destinée ne possède aucun effet spécial en dehors de sa valeur 0.

ÉTOILE DE L'HOMME : 0

Mots-clés : personne • initiative • présence • décision • Yang
Dans ÉOIMS, cette carte peut représenter n'importe quelle personne, quel que soit son genre.

Son nom traditionnel est conservé, mais sa lecture ludique n'impose aucune identité masculine.

Utilisez-la volontiers pour demander :

- « Qui agit maintenant ? »
- « Qui devient soudain important ? »
- « À qui appartient cette décision ? »

Aucun effet mécanique particulier.

ÉTOILE DE LA FEMME : 0

Mots-clés : personne • relation • réponse • présence • Ying

Comme l'Étoile de l'Homme, cette carte peut représenter **n'importe quelle personne, quel que soit son genre**.

Elle peut inviter à demander :

- « Qui est touché-e par ce qui vient d'arriver ? »
- « Quelle relation devient importante ? »
- « Qui répond ? »

Les deux Étoiles peuvent très bien représenter deux personnes du même genre.

Leurs noms viennent simplement du jeu utilisé.

ARMAGEDDON

Lorsque la **Carte Bleue** et la **Carte Noire** apparaissent ensemble dans la même Démarche :

ARMAGEDDON

Le total vaut 0.

La Démarche produit donc automatiquement un **Éclat**.

Mais il ne s'agit pas d'un simple succès extraordinaire.

Quelque chose vient de se produire dans l'Entrelacs.

La joueuse décrit :

Une chose qui vient de s'ouvrir et qui ne pourra plus jamais être complètement effacée.

La Maîtresse du Verbe décrit :

Une chose qui vient d'être blessée, fermée ou irréversiblement transformée.

Puis :

- Le Groupe gagne +1 KHAOS
- L'Éoim actif reçoit +1 LHOI.

À la fin de la scène, l'Écart est remélangé dans le Talon.

Le monde ne pourra plus revenir exactement à ce qu'il était avant cette scène.

LES SEPT FAMILLES

Les **49 cartes** ordinaires appartiennent à sept familles.

Vous n'avez pas besoin de connaître leur symbolisme astrologique.

Dans **ÉOIMS**, vous pouvez simplement considérer la planète comme une **couleur générale**.

SOLEIL

Naître • apparaître • réussir • rayonner

Les cartes du Soleil ont souvent quelque chose de visible, affirmé ou fécond.

LUNE

Mémoire • instabilité • voyage • profondeur

La Lune évoque facilement ce qui change, disparaît, revient, se cache où se souvient.

MERCURE

Mouvement • information • échange • transformation

Mercury fait circuler les choses : paroles, argent, objets, projets, nouvelles.

VÉNUS

Relation • attachement • plaisir • harmonie

Vénus parle de ce qui rapproche, apaise, séduit, nourrit ou passionne.

MARS

Tension • conflit • force • rupture

Mars intervient lorsque quelque chose agit, affronte, brûle, domine ou éclate.

JUPITER

Appui • expansion • transmission • occasion

Jupiter ouvre facilement vers les aides, les héritages, les opportunités et ce qui grandit.

SATURNE

Limite • temps • obstacle • retrait

Saturne évoque ce qui ralentit, enferme, épuise, clôt ou oblige à attendre.

LES CARTES DU SOLEIL

NATIVITÉ : Valeur ÉOIMS 1

Naissance • commencement • apparition

Quelque chose commence.

Une personne arrive.

Une idée naît.

Une possibilité qui n'existait pas encore prend forme.

RÉUSSITE : Valeur 2

Accomplissement • résultat • aboutissement

Quelque chose fonctionne.

Une étape est franchie.

Une personne obtient enfin ce qu'elle recherchait.

Dans une Résistance, cela peut également représenter la **réussite de l'adversaire**.

ÉLÉVATION : Valeur 3

Progression • hauteur • dépassement

Quelque chose grandit ou change de niveau.

Une personne prend de l'importance.

Une idée devient collective.

Une situation prend une dimension plus vaste.

HONNEURS : Valeur 4

Reconnaissance • statut • autorité

Une personne est reconnue.
Une institution intervient.
Une réputation devient importante.
Quelqu'un écoute parce qu'une parole possède soudain du poids.

PENSÉE – AMITIÉ : Valeur 5

Confiance • pensée • soutien

Quelqu'un pense à quelqu'un d'autre.
Une relation amicale devient déterminante.
Un conseil ou une présence bienveillante apparaît.

CAMPAGNE – SANTÉ : Valeur 6

Repos • nature • guérison

Un espace calme.
Une récupération.
Le corps ou le monde vivant devient important.
Quelque chose doit retrouver son rythme naturel.

PRÉSENTS : Valeur 7

Don • ressource • cadeau

Quelque chose est offert.
Un objet arrive.
Une information est donnée.
La question peut être :
« Qui donne quoi, et pourquoi ? »

LES CARTES DE LA LUNE

TRAHISON : Valeur 8

Mensonge • rupture de confiance • double jeu

Quelqu'un ne dit pas tout.
Une alliance se fissure.
Une information a été volontairement cachée.
Mais une trahison peut aussi être celle d'un personnage qui décide enfin de trahir LHOI.

DÉPART : Valeur 9

Voyage • séparation • passage

Quelqu'un part.
Quelque chose doit être quitté.
Un déplacement devient nécessaire.
Une histoire entre dans une nouvelle phase.

INCONSTANCE : Valeur 10

Hésitation • variation • instabilité

Une décision change.
Un engagement vacille.
Une situation que l'on croyait stable recommence à bouger.
Dans ÉOIMS, l'inconstance peut parfois être une excellente nouvelle.

DÉCOUVERTE : Valeur 11

Révélation • trouvaille • dévoilement

Une information apparaît.
Quelque chose est trouvé.
Un détail auparavant invisible devient important.

L'EAU : Valeur 1

Flux • profondeur • traversée

Quelque chose circule.
Une émotion déborde.
Un chemin suit l'eau.
Une situation doit être contournée plutôt qu'affrontée.

LES PÉNATES : Valeur 2

Foyer • refuge • intimité

Une maison.
Une famille choisie.
Un lieu où l'on est reçu.
Quelque chose de très vaste peut soudain dépendre d'un endroit très intime.

MALADIE : Valeur 3

Affaiblissement • blessure • déséquilibre

Quelque chose ne va pas bien.
Une personne, un groupe ou une institution est malade.
Cela peut désigner le symptôme plutôt que la cause.

LES CARTES DE MERCURE

CHANGEMENT : Valeur 4

Transformation • transition • remplacement

Une situation change de forme.
Quelqu'un change de rôle.
Une solution ancienne cesse d'être adaptée.

ARGENT : Valeur 5

Ressource • valeur • échange

Qui possède les moyens ?
Que vaut réellement quelque chose ?
Qui paie ?
L'argent peut être littéral ou représenter toute ressource que l'on échange.

INTELLIGENCE : Valeur 6

Compréhension • idée • stratégie

Quelqu'un comprend.
Une solution intellectuelle apparaît.
Une situation doit être pensée autrement.

VOL – PERTE : Valeur 7

Disparition • manque • dépossession

Quelque chose manque.
Quelqu'un a pris ce qui ne lui appartenait pas.
Ou il faut accepter de perdre quelque chose pour poursuivre.

ENTREPRISES : Valeur 8

Projet • initiative • construction

Quelqu'un met un plan en œuvre.
Une organisation agit.
Une idée commence à devenir concrète.

TRAFFIC : Valeur 9

Circulation • réseau • échange

Des personnes, des objets ou des informations circulent.
Un réseau existe.
Quelque chose passe par des voies indirectes.

NOUVELLE : Valeur 10

message • information • annonce

Une lettre.
Un appel.
Une rumeur.
Une information arrive.
La question devient :

« Qui apprend quoi ? »

LES CARTES DE VÉNUS

PLAISIRS : Valeur 11

joie • désir • distraction

Quelque chose attire.
Quelqu'un cherche le plaisir.
Une fête ou un moment heureux peut devenir important.
Le plaisir peut ouvrir...
ou détourner l'attention.

LA PAIX : Valeur 1

apaisement • trêve • silence

La tension baisse.
Une confrontation peut être suspendue.
Quelqu'un accepte enfin d'écouter.
Mais une paix imposée peut aussi être une forme de LHOI.

UNION : Valeur 2

alliance • rencontre • lien

Deux personnes ou deux forces se rejoignent.
Une coopération devient possible.
Quelque chose auparavant séparé peut maintenant agir ensemble.

FAMILLE : Valeur 3

parenté • appartenance • héritage humain

La famille biologique, choisie ou symbolique devient importante.
Une ancienne relation revient.
Un conflit collectif prend soudain un visage intime.

AMOR : Valeur 4

amour • attachement • désir de l'autre

Quelqu'un aime.
Quelqu'un est aimé.
Une décision est prise parce qu'un lien compte davantage qu'un principe abstrait.

LA TABLE : Valeur 5

partage • rencontre • hospitalité

Des personnes se réunissent.
On mange.
On négocie.
On raconte.
Une solution peut naître parce que des êtres acceptent enfin de rester ensemble assez longtemps.

PASSIONS : Valeur 6

intensité • désir • emportement

Une émotion devient difficile à contenir.
Amour, colère, enthousiasme, jalousie ou conviction peuvent remplir tout l'espace.

LES CARTES DE MARS

MÉCHANCETÉ : Valeur 7

cruauté • nuisance • volonté de blesser

Quelqu'un cherche réellement à faire du mal.
Une action n'est pas seulement maladroite ou injuste : elle est volontairement hostile.
Mais la carte peut aussi révéler une cruauté déjà présente.

PROCÈS : Valeur 8

jugement • accusation • règle

Une autorité doit décider.
Quelqu'un est accusé.
Une loi ou une procédure devient centrale.
Le procès peut être juridique, politique, moral ou intime.

DÉSPOUISME : Valeur 9

contrôle • domination • ordre imposé

Quelqu'un veut décider pour les autres.
Une institution ne tolère plus de refus.
Cette carte est souvent très proche des manifestations de LHOI.

ENNEMIS : Valeur 10

opposition • adversaire • hostilité

Quelqu'un agit activement contre l'intention des Éoims.
L'adversaire devient visible.
Ou quelqu'un croit être entouré d'ennemis.

POURPARLERS : Valeur 11

discussion • négociation • conditions

Il faut parler.
Une personne accepte de négocier.
Une confrontation peut changer de terrain.
Mais les paroles peuvent également servir à gagner du temps.

FEU : Valeur 1

énergie • rupture • urgence

Quelque chose brûle.
Une colère éclate.
Une situation s'accélère.
Le Feu peut détruire comme éclairer.

ACCIDENT : Valeur 2

imprévu • choc • rupture soudaine
Quelque chose arrive sans que personne ne l'ait voulu.
Une trajectoire est interrompue.
Un événement oblige tout le monde à revoir ses plans.

LES CARTES DE JUPITER

APPOI : Valeur 3

aide • soutien • allié
Quelqu'un vient aider.
Une institution soutient.
Une personne jusque-là silencieuse prend position.

BEAUTÉ : Valeur 4

harmonie • attraction • émerveillement
Quelque chose touche parce qu'il est beau.
Une œuvre.
Un lieu.
Une personne.
Une idée.
Mais la beauté peut aussi masquer ce qui ne veut pas être vu.

HÉRITAGE : Valeur 5

transmission • passé • legs
Quelque chose vient d'avant.
Un objet.
Une dette.
Une mémoire.
Un nom.
Une responsabilité.

SAGESSE : Valeur 6

recul • compréhension • conseil
Quelqu'un possède une expérience importante.
Il peut être nécessaire de ralentir.
Une solution ancienne mérite peut-être d'être écoutée.

RENOMMÉE : Valeur 7

réputation • diffusion • visibilité
Tout le monde commence à parler de quelque chose.
Un nom devient connu.
Une action locale devient publique.

HASARD : Valeur 8

coïncidence • occasion • inattendu
Deux chemins se croisent.
Quelque chose arrive au bon ou au mauvais moment.

KHAOS semble avoir légèrement déplacé les fils.

BONHEUR : Valeur 9

joie • accomplissement • harmonie
Quelqu'un trouve une forme de paix ou de joie.
Dans une Résistance, demandez :
« Qui est déjà suffisamment heureux pour ne pas vouloir que les choses changent ? »

LES CARTES DE SATURNE

INFORTUNE : Valeur 10

épreuve • perte • difficulté
Quelque chose fait mal.
Un coût apparaît.
Une personne subit les conséquences d'un événement.
L'Infortune ne signifie jamais que tout est perdu.

STÉRILITÉ : Valeur 11

blocage • absence • impossibilité de croître
Quelque chose ne produit plus rien.
Une idée tourne à vide.
Une institution continue d'exister alors qu'elle ne crée plus rien de vivant.
Une excellente image de LHOI.

FATALITÉ : Valeur 1

inévitable • répétition • engrenage
Tout le monde pense :
« Cela doit arriver. »
Dans ÉOIMS, Fatalité est souvent une invitation à demander :
« Est-ce réellement vrai ? »

GRÂCE : Valeur 2

pardon • secours • seconde chance
Quelque chose est accordé alors qu'il ne pouvait pas être exigé.
Une personne pardonne.
Une condamnation est suspendue.
Une porte inattendue s'ouvre.

RUINE : Valeur 3

effondrement • fin • vestiges
Quelque chose tombe.
Une institution disparaît.
Un bâtiment devient ruine.
Mais ce qui s'effondre peut aussi libérer ce qu'il enfermait.

RETARD : Valeur 4

attente • délai • contretemps
Quelque chose n'arrive pas encore.
Le temps gagné peut être précieux.
Ou catastrophique.
Demandez :
« Que devient possible pendant ce retard ? »

CLOÎTRE : Valeur 5

retrait • solitude • enfermement

Une personne s'isole.

Un lieu est fermé.

Quelque chose se protège du monde.

Le Cloître peut être refuge ou prison.

TABLEAU RAPIDE DES VALEURS

Cartes à 0

- Carte Bleue : 0
- Carte Noire : 0
- Destinée : 0
- Étoile de l'Homme : 0
- Étoile de la Femme : 0

Soleil

- Nativité 1
- Réussite 2
- Élévation 3
- Honneurs 4
- Pensée – Amitié 5
- Campagne – Santé 6
- Présents 7

Lune

- Trahison 8
- Départ 9
- Inconstance 10
- Découverte 11
- L'Eau 1
- Les Pénates 2
- Maladie 3

Mercury

- Changement 4
- Argent 5
- Intelligence 6
- Vol – Perte 7
- Entreprises 8
- Trafic 9
- Nouvelle 10

Vénus

- Plaisirs 11
- La Paix 1
- Union 2
- Famille 3
- Amor 4
- La Table 5
- Passions 6

Mars

- Méchanceté 7
- Procès 8

- Despotisme 9
- Ennemis 10
- Pourparlers 11
- Feu 1
- Accident 2

Jupiter

- Appui 3
- Beauté 4
- Héritage 5
- Sagesse 6
- Renommée 7
- Hasard 8
- Bonheur 9

Saturne

- Infortune 10
- Stérilité 11
- Fatalité 1
- Grâce 2
- Ruine 3
- Retard 4
- Cloître 5

Interpréter Les Deux Cartes D'une Démarche

Les deux cartes n'ont pas toujours le même rôle. Le résultat de la Démarche vous indique **qui interprète quoi**.

L'ÉCLAT

Lors d'un Éclat, l'action réussit et ouvre davantage que prévu.

La joueuse peut utiliser **les deux cartes**.

Elle n'est pas obligée de produire deux événements séparés.

Les deux images peuvent être fusionnées.

Exemple

Cendre-Claire veut convaincre deux familles ennemies de protéger ensemble des archives menacées.

Les cartes sont :

Union

et

Grâce.

Le total produit un **Éclat**.

La joueuse pourrait dire :

« Les deux familles acceptent de travailler ensemble. Mais Grâce me fait penser que l'une d'elles va plus loin : sa doyenne pardonne publiquement une vieille offense qui empêchait toute alliance depuis trente ans. »

La réussite a ouvert davantage que l'intention initiale.

LE PASSAGE

Lors d'un Passage, la Démarche réussit comme prévu.
La joueuse choisit **une seule des deux cartes** comme :

ÉCHO

Cette carte décrit la forme prise par la réussite.

Exemple

Braise-Lente cherche à faire parvenir un message à une journaliste.

Les cartes sont :

Nouvelle

et

Appui.

La Démarche produit un Passage.

La joueuse choisit **Appui** :

« Je pense que le message n'arrive pas directement. Quelqu'un dans la rédaction reconnaît le nom et décide de le transmettre personnellement à la journaliste. »

L'Appui n'existait pas avant la carte.
Il existe maintenant.

LA RÉSISTANCE

Lors d'une Résistance, la Maîtresse du Verbe choisit l'une des deux cartes comme :

OMBRE

Elle s'en sert pour montrer ce qui se ferme ou se complique.

Exemple

Fil-de-Pluie cherche à rejoindre clandestinement un groupe de dissident-es.

Les cartes sont :

Trahison

et

Retard.

Le total dépasse son Seuil de Passage.

La Maîtresse du Verbe choisit Trahison :

« Votre contact vous conduit bien jusqu'au rendez-vous. Mais lorsqu'il repart, vous voyez qu'il rejoint un homme qui observait la rue. Quelqu'un a vendu le réseau. »

La Résistance fait progresser l'histoire.

Elle ne dit pas :

« Tu ne trouves rien. »

FORCER LE PASSAGE

Lorsqu'une joueuse transforme une Résistance en Passage en acceptant **+1 LHOI**, les deux cartes deviennent particulièrement importantes.

La joueuse en choisit une pour représenter :

CE QUI S'OUVRE

La Maîtresse du Verbe utilise l'autre pour représenter :

CE QUI SE FERME

Exemple

Um Éoim veut obtenir qu'une famille cache une personne recherchée.

Les cartes sont :

Les Pénates

et

Procès.

La Démarche produit une Résistance.

La joueuse force le Passage.

Elle prend Les Pénates :

« La famille accepte. Elle lui prépare une chambre sous les combles. »

La Maîtresse du Verbe prend Procès :

« Mais la police possède maintenant une preuve que cette famille vous a aidés. Leur nom entre dans le dossier judiciaire. »

La personne est protégée.

La réussite n'est pas annulée.

Mais quelque chose s'est refermé.

UNE CARTE SOMBRE DANS UN ÉCLAT

Supposons que vous obteniez :

Ruine

et

Nativité

et que le résultat soit un Éclat.

Ne cherchez pas à rendre Ruine négative simplement parce que son nom paraît sombre.

Vous pourriez dire :

« L'ancien centre de détention est détruit. Mais dans ses ruines, les habitants fondent le premier lieu consacré à la mémoire des disparu-es. »

Ruine et Nativité deviennent ensemble : une fin qui rend une naissance possible.

UNE CARTE LUMINEUSE DANS UNE RÉSISTANCE

Supposons qu'une Résistance comporte :

La Paix.

La Maîtresse du Verbe pourrait dire :

« Les habitants refusent votre appel. Ils ont enfin obtenu quelques années sans conflit et craignent que vous ne rameniez le chaos. »

La Paix n'est pas devenue « mauvaise ».

Elle explique pourquoi le monde résiste.

CARTE BLEUE ET CARTE ORDINAIRE

Une Carte Bleue apparaît avec :

Ruine.

Le Groupe gagne immédiatement **+1 KHAOS**.

Quelque chose doit s'ouvrir.

Si la Démarche réussit, la joueuse pourrait proposer :

« Le bâtiment s'effondre, mais révèle une salle murée contenant les archives que nous pensions détruites. »

Si la Démarche résiste, la Maîtresse du Verbe doit tout de même préserver l'ouverture :

« Vous n'empêchez pas la destruction du bâtiment. Mais au milieu des gravats, une enfant trouve un carnet portant tous les noms. »

La Carte Bleue n'empêche pas nécessairement la Résistance. Elle garantit qu'un possible subsiste.

CARTE NOIRE ET CARTE ORDINAIRE

La Carte Noire apparaît avec :

Nativité.

Sa valeur 0 rend le total particulièrement bas.

La Démarche peut donc produire un Éclat.

Cela ne neutralise pas la Carte Noire.

La joueuse pourrait raconter une naissance magnifique :

« Pour la première fois, les habitants créent leur propre assemblée. »

Puis la Maîtresse du Verbe ajoute la Fermeture :

« Mais le gouvernement comprend immédiatement le danger. Une nouvelle administration est créée spécialement pour surveiller ces assemblées. »

Quelque chose est né.

LHOI aussi a appris.

LE TIRAGE LIBRE

Toutes les cartes ne servent pas à résoudre une Démarche.

La Maîtresse du Verbe ou le Groupe peut parfois tirer **une carte libre** pour répondre à une question comme :

- « Quelle atmosphère règne ici ? »
- « Quel souvenir revient ? »
- « Quelle conséquence lointaine cette Bifurcation provoque-t-elle ? »
- « Quel signe Méranéa laisse-t-elle ? »
- « Qu'est-ce qui attire notre attention ? »

Dans un tirage libre :

- La valeur de la carte est ignorée
- Il n'existe ni éclat, ni passage, ni résistance
- La carte bleue ne donne pas de khaos

- La carte noire ne donne pas de lhoi.

Elles deviennent simplement des signes particulièrement forts.

Une Carte Bleue dit :

« Cherchez l'ouverture. »

Une Carte Noire :

« Regardez ce qui se referme. »

NE PAS TIRER POUR REMPLACER UNE IDÉE

Le Belline est là pour aider l'imagination.

Pas pour la remplacer.

Si tout le monde autour de la table sait déjà ce qui serait intéressant, inutile de tirer une carte uniquement parce qu'un tableau de règles indique qu'il faudrait le faire.

Tirez lorsqu'une question véritable existe.

Lorsqu'une bifurcation vous intéresse.

Lorsqu'une conséquence pourrait surprendre tout le monde.

Lorsqu'une image extérieure peut donner à la scène quelque chose qu'aucune personne n'aurait imaginé seule.

NE PAS INTERPRÉTER TROP LONGTEMPS

Une carte de Belline peut susciter beaucoup d'associations.

C'est une richesse.

Mais la partie ne doit pas devenir une séance d'étude symbolique.

Une bonne interprétation peut tenir en dix secondes.

« J'ai Nouvelle. Quelqu'un reçoit un message. »

Très bien.

Continuez.

Une autre interprétation pourra être plus poétique :

« J'ai Cloître. Je pense que la ville entière commence à se comporter comme si elle voulait se retirer du monde. »

Très bien aussi.

Continuez.

La profondeur vient de ce que ces idées produisent ensuite dans l'histoire.

Pas du temps passé à chercher leur sens parfait.

SI VOUS NE SAVEZ VRAIMENT PAS

Si personne ne trouve immédiatement quoi faire d'une carte, choisissez simplement son premier mot-clé.

Puis transformez-le en élément concret.

Appui :

Quelqu'un aide.

Départ :

Quelqu'un part.

Retard :

Quelque chose arrive trop tard.

Découverte :

Quelque chose est trouvé.

Famille :

Un lien familial devient important.

Feu :

Quelque chose brûle ou s'embrase.

Cela suffit.

Vous n'avez rien raté.

LA CARTE COMME TROISIÈME VOIX

Une partie d'ÉOIMS possède trois voix.
La première est celle des joueuses.
Elles savent ce que leurs Éoims veulent changer.
La deuxième est celle de la Maîtresse du Verbe.
Elle fait vivre le monde, ses habitants, ses résistances et ses conséquences.
La troisième est celle des cartes.
Mais cette troisième voix ne parle pas seule.
Elle murmure seulement :
« Et ceci ? »

La joueuse peut répondre :

« Oui. Mais je le vois plutôt comme cela. »

La Maîtresse du Verbe peut ajouter :

« Alors cela signifie peut-être que... »

Une autre joueuse peut soudain comprendre :

« Attendez. Cette carte pourrait aussi parler de la lettre que nous avons laissée trois siècles auparavant. »

Et soudain quelque chose existe dans l'histoire que personne n'avait préparé.
Voilà le rôle de l'Oracle.

LE TALON ET L'ÉCART

Les cartes tirées pendant une Démarche ne retournent pas immédiatement dans le paquet.
Placez-les face visible dans :

L'ÉCART

Les cartes restantes constituent :

LE TALON

Continuez à tirer dans le Talon.
Lorsque celui-ci est vide, mélangez l'Écart pour créer un nouveau Talon.
L'Armageddon provoque également ce remélange après la scène.
Cela donne au Belline une mémoire très simple.
Une carte déjà apparue ne reviendra pas immédiatement.
Certaines images peuvent donc dominer un moment de l'histoire... puis disparaître jusqu'à ce que l'Oracle respire à nouveau.

REGARDER L'ÉCART

L'Écart reste visible sur la table.

Vous pouvez le regarder.

Il raconte quelque chose.

Si **Trahison**, **Procès** et **Retard** sont déjà apparus, vous savez qu'ils ne reviendront pas immédiatement.

Si **Union** attend depuis longtemps dans le Talon, personne ne sait quand elle apparaîtra.

Mais n'essayez pas de calculer.

Le but de l'Écart est surtout de créer une **mémoire visuelle de la séance**.

À la fin d'une scène, il peut être très beau de regarder toutes les cartes qui y ont participé.

Elles forment presque une seconde version de ce qui vient d'être joué.

LES PLANÈTES : UNE COULEUR OPTIONNELLE

Les sept familles planétaires peuvent être complètement ignorées.

Les noms et mots-clés des cartes suffisent.

Mais lorsque la table commence à se familiariser avec l'Oracle, la planète peut offrir une nuance supplémentaire.

Retenez seulement :

- Soleil : ce qui apparaît.
- Lune : ce qui fluctue ou se souvient.
- Mercure : ce qui circule.
- Vénus : ce qui relie.
- Mars : ce qui confronte.
- Jupiter : ce qui grandit ou soutient.
- Saturne : ce qui limite ou attend.

Rien d'autre n'est nécessaire.

DEUX CARTES : LES FAIRE DIALOGUER

Lorsque deux cartes apparaissent ensemble, vous pouvez les lire séparément.

Mais il est souvent plus intéressant de les relier.

Quelques exemples.

Départ + Famille

Quelqu'un quitte sa famille.

Une famille entière doit partir.

Un départ permet de retrouver une famille oubliée.

Une personne découvre qu'elle appartient ailleurs.

Trahison + Appui

Une personne que l'on croyait ennemie aide finalement.

Un allié trahit.

Une aide possède un prix caché.

Quelqu'un trahit son propre camp pour soutenir les Éoims.

Retard + Nouvelle

Un message arrive trop tard.

Un retard donne le temps d'envoyer un avertissement.
Une information explique enfin pourquoi quelqu'un n'est pas arrivé.

Feu + Mémoire

Il n'existe pas de carte nommée Mémoire, mais un Gardien d'Échos pourrait interpréter Feu + Héritage comme :

- Une archive brûlée
- Un héritage détruit
- Une vieille colère transmise de génération en génération
- Ou une flamme entretenue depuis des siècles.

Les cartes proposent.

Le Pouvoir, la Vertu et l'histoire leur donnent leur forme.

Stérilité + Nativité

Quelque chose que l'on croyait incapable de produire quoi que ce soit donne naissance à une possibilité.

Ou :

Une naissance apparaît dans un monde devenu incapable de la recevoir.

La combinaison contient déjà une tension narrative.

Cloître + Hasard

Une rencontre improbable se produit dans un lieu fermé.

Quelqu'un qui s'était retiré du monde reçoit une visite inattendue.

Ou l'isolement lui-même provoque une coïncidence impossible.

LES CARTES N'ONT PAS À ÊTRE LITTÉRALES

Si **Argent** apparaît dans une histoire située dans une société sans monnaie, la carte fonctionne encore.

Elle peut signifier :

- Ressource
- Echange
- Valeur
- Dette
- Ce que quelqu'un possède et qu'un autre désire.

Si **Procès** apparaît dans une société sans tribunal :

- Jugement
- Accusation
- Autorité
- Décision collective.

Si **Nouvelle** apparaît dans la Préhistoire :

- Un messenger
- Une trace
- Un signe
- Une personne rapportant ce qu'elle a vu.

L'Oracle traverse les époques parce que ses images peuvent être traduites.

INTERPRÉTER AVEC L'INCARNATION

La même carte peut changer de sens selon la forme de l'Éoim.

Um Éoim humain tire **Nouvelle** :

Quelqu'un lui apporte une information.

Um Éoim incarné en corbeau :

Il transporte peut-être lui-même un signe.

Um Éoim incarné en arbre :

Une personne vient graver ou déposer un message sur son tronc.

Um Éoim incarné dans une lettre :

La carte peut signifier que son incarnation arrive enfin à son destinataire.

La carte rencontre toujours la forme par laquelle l'Éoim touche le monde.

INTERPRÉTER AVEC LE POUVOIR

La même carte change également selon le Pouvoir utilisé.

Ruine avec Brise-Serment :

La structure doit réellement tomber.

Ruine avec Gardien-ne d'Échos :

Il reste quelque chose dans les ruines qui permet de retrouver la mémoire.

Ruine avec Portail des Ombres :

Les destructions ont créé un passage oublié.

Ruine avec Porteuseuse d'Éclats :

La destruction devient un symbole que les survivant-es vont reprendre.

Ruine avec Flamme Sans Fin :

La question n'est plus de sauver le bâtiment, mais ce qui peut encore survivre après lui.

La carte ne remplace donc jamais le Pouvoir. Elle lui donne une couleur inattendue.

INTERPRÉTER AVEC LA VERTU

La Vertu répond :

« **Pourquoi fais-tu cela ?** »

Elle peut donc transformer encore l'image.

Trahison + Rébellion :

Trahir une autorité injuste.

Trahison + Mémoire :

Révéler qu'une mémoire collective a été volontairement falsifiée.

Trahison + Espoir :

Quelqu'un abandonne un camp parce qu'il croit enfin qu'une autre voie existe.

Ainsi, une carte n'a jamais besoin d'être lue seule.
Elle rencontre :

- La situation
- L'incarnation
- Le pouvoir
- La vertu
- Et les choix déjà accomplis.

AIDE DE JEU EN DIX SECONDES

Lorsque vous retournez une carte :

1. Lisez son nom.
2. Choisissez un seul de ses mots-clés.
3. Reliez-le à quelque chose déjà présent dans la scène.
4. Ajoutez un élément concret.

Puis reprenez l'histoire.

Exemple :

Héritage : transmission.

« La vieille femme reconnaît l'objet. Sa mère en possédait un semblable. »

C'est une interprétation complète.

CE QUE L'ORACLE NE FAIT PAS

L'Oracle ne décide pas ce que pense votre Éoim.

Il ne décide pas ce que vous devez faire.

Il ne remplace pas la Maîtresse du Verbe.

Il ne possède pas une vérité supérieure à la fiction.

Il ne sert pas à deviner ce que l'auteur du scénario avait prévu.

Il ne donne pas automatiquement raison aux cartes plutôt qu'aux joueuses.

Et il ne demande jamais de croire à la divination.

Dans ÉOIMS, le Belline est :

UN OUTIL D'IMAGINATION PARTAGÉE

Rien de plus n'est nécessaire.

Et peut-être rien de moins.

EN QUELQUES MOTS

Lors d'une Démarche :

- Tirez deux cartes
- Additionnez leurs valeurs éoims
- Déterminez éclat, passage ou résistance

Puis :

- Éclat : la joueuse peut interpréter les deux cartes
- Passage : la joueuse choisit une carte comme Écho
- Résistance : la Maîtresse du Verbe choisit une carte comme Ombre
- Passage forcé : une carte ouvre, l'autre ferme.

La Carte Bleue ouvre et apporte du KHAOS.

La Carte Noire ferme et apporte du LHOI.

Ensemble, elles provoquent l'Armageddon.

Pour un tirage libre, ignorez toutes les valeurs.

Et si vous ne savez pas comment interpréter une carte : **prenez un mot-clé.**
Cela suffit.

TIRER

REGARDER

CHOISIR UN SENS

LE FAIRE ENTRER DANS LE MONDE

L'Oracle n'est pas une voix venue d'un ailleurs inaccessible.

Il est ce moment où une image tombe sur la table... et oblige toutes les personnes présentes à regarder l'histoire légèrement autrement.

Avant le tirage, il existait plusieurs possibles.

Après le tirage, il en existe toujours plusieurs.

Mais l'un d'entre eux vient de devenir visible.

Et c'est à vous de décider :

Ce que vous allez en faire.

CHAPITRE 9

ÊTRE MAÎTRESSE DU VERBE



Chapitre 9 : Être Maîtresse Du Verbe



Être la première voix, pas la dernière

La Maîtresse du Verbe n'est pas l'autrice de l'histoire que les autres joueuses devront découvrir.

Elle ne connaît pas la bonne solution.

Elle ne sait pas exactement comment la partie se terminera.

Elle n'est même pas certaine que les Éoims chercheront à sauver ce qu'elle pensait menacer. Son rôle est différent.

Elle donne une voix au monde avant que les Éoims ne commencent à le transformer.

- Elle décrit les lieux.
- Elle incarne les mortel·les.
- Elle montre les résistances.
- Elle fait sentir ce qui se referme.
- Elle écoute ce que les joueuses ajoutent.
- Elle transforme leurs réussites et leurs Résistances en conséquence.

Et lorsque personne ne sait encore quelle direction prendre, elle peut laisser l'Oracle introduire une possibilité nouvelle.

La Maîtresse du Verbe est donc la **première voix** de l'histoire.

Pas sa dernière.

Ne Préparez Pas Une Solution

C'est probablement le conseil le plus important de ce chapitre.

Lorsque vous préparez une partie d'ÉOIMS, ne décidez pas :

« Les Éoims devront convaincre le gouverneur, voler le registre puis libérer les prisonnier·es. »

Préparez plutôt :

« Trois cents personnes vont être expulsées demain matin. Le gouverneur pense sincèrement qu'il évite une guerre civile. Les registres qui prouvent leur droit à rester ont été cachés. La population préfère ne pas savoir. »

Vous avez maintenant une situation.

Les Éoims peuvent :

- Retrouver les registres
- Convaincre le gouverneur
- Transformer l'opinion
- Organiser une résistance
- Faire disparaître les personnes menacées
- Briser juridiquement l'ordre
- Modifier une mémoire
- Laisser l'expulsion avoir lieu mais en transformer totalement la trace
- Ou faire quelque chose auquel vous n'avez pas pensé.

C'est exactement ce que vous recherchez.

Le Nœud De Stagnation

Une histoire d'ÉOIMS commence lorsque quelque chose qui devrait pouvoir évoluer **ne le peut plus**.

C'est le :

NŒUD DE STAGNATION

Il ne s'agit pas nécessairement d'une catastrophe.

- Une ville peut être prospère et former néanmoins un Nœud de stagnation.
- Une famille peut sembler heureuse.
- Une institution peut fonctionner parfaitement.
- Un pays peut connaître la paix.

La question n'est pas :

« Qu'est-ce qui va mal ? »

Mais :

« Qu'est-ce qui ne peut plus changer ? »

LHOI commence là.

Formuler un Nœud

Une phrase suffit souvent :

« Ici, quelque chose se referme parce que quelque chose l'empêche désormais de changer. »

Puis posez cinq questions.

Qu'est-ce qui se ferme ?

- Une mémoire ?
- Une possibilité politique ?
- Une relation ?
- Un droit ?
- Une culture ?
- Un avenir ?
- La capacité d'une personne à imaginer une autre existence ?

Qui en subit les conséquences ?

Donnez des visages au Nœud.

Pas uniquement des statistiques ou des catégories.

Qui pense que cette fermeture est nécessaire ?

Cette question est essentielle.

LHOI est beaucoup plus intéressant lorsqu'il passe par des personnes qui pensent avoir de bonnes raisons.

Qu'est-ce qui maintient la situation ?

Ce sont les **Verrous** étudiés au chapitre précédent. Deux à quatre suffisent habituellement.

Que se passera-t-il si les Éoims ne font rien ?

Le monde doit continuer sans eux. Cette conséquence donne au Nœud son mouvement propre.

Exemple : les Enfants sans anniversaire

Dans une cité imaginaire, les enfants appartenant aux familles étrangères reçoivent désormais un

numéro administratif plutôt qu'une date de naissance officielle.

Au début, cela semblait être une mesure provisoire. Trente ans plus tard, personne ne trouve cela étrange.

Le Nœud pourrait être formulé ainsi :

« Une partie de la population est progressivement privée d'histoire personnelle parce que l'administration considère désormais cette absence comme normale. »

Qui souffre ?

Les enfants devenus adultes.

Leurs familles.

Celles et ceux qui ne peuvent plus établir leur filiation.

Qui défend le système ?

Une responsable des archives persuadée que supprimer les dates incertaines protège la fiabilité des registres.

Quels sont les Verrous ?

- La procédure est considérée comme neutre.
- Les personnes concernées ont cessé de croire qu'une correction était possible.
- Les registres originaux dorment dans un dépôt que personne ne consulte.

Que se passe-t-il si les Éoims ne font rien ?

Dans quelques générations, personne ne saura plus exactement quand cette population est arrivée ni quelles familles existaient avant la réforme.

Vous avez une histoire.

Vous n'avez toujours aucune solution.

C'est très bien.

Lhoi N'est Pas Le Grand Méchant

LHOI peut posséder des serviteurs.

Il peut produire des manifestations surnaturelles.

Il peut parfois prendre une forme presque consciente.

Mais **si** LHOI devient simplement :

« Le méchant que les Éoims doivent vaincre »,

- Une grande partie de ce qui fait ÉOIMS disparaît.

LHOI est d'abord une **dynamique de fermeture**.

Il apparaît lorsqu'une possibilité cesse d'être imaginable.

Les visages de LHOI

LHOI peut être :

L'habitude

« Nous avons toujours fait ainsi. »

La peur

« Si nous changeons, tout sera pire. »

La loi devenue absolue

« La règle existe, donc elle doit être juste. »

L'oubli

« Cela s'est passé il y a trop longtemps pour avoir encore de l'importance. »

La certitude

« Il n'existe aucune autre explication possible. »

La résignation

« De toute façon, rien ne changera. »

La répétition

Les mêmes violences reviennent parce que plus personne n'imagine comment sortir du cycle.

Le confort

« Pourquoi bouleverser quelque chose qui fonctionne pour nous ? »

La perfection

Un système a tellement cherché à supprimer le risque qu'il a également supprimé toute liberté.

LHOI n'a donc pas toujours besoin d'un visage. Parfois, toute une ville le fait agir sans qu'aucune personne ne le veuille réellement.

Une personne liée à LHOI reste une personne

Évitez de considérer les personnages proches de LHOI comme des marionnettes du Néant.

Une juge peut défendre une loi injuste et aimer profondément ses enfants.

Un soldat peut obéir parce qu'il croit qu'une désobéissance provoquerait un massacre.

Une archiviste peut participer à l'effacement d'une mémoire parce qu'elle pense préserver la vérité documentaire.

Même une personne cruelle doit posséder autre chose que sa fonction d'adversaire.

Pour chaque personnage important, trois éléments suffisent souvent :

Ce qu'iel veut

Son objectif immédiat.

Ce qu'iel craint

Ce qui rend certaines transformations difficiles à accepter.

Ce à quoi iel tient

Une personne, une conviction, un lieu, un souvenir, une promesse.

Ce troisième élément est souvent le plus important. Il indique où un changement pourrait devenir possible.

Ne Décidez Pas A La Place Des Mortel·Les

Les Éoims possèdent des capacités considérables. Iels peuvent inspirer.

- Révéler.
- Faire revenir une mémoire.
- Créer une émotion.

Mais les mortel·les ne sont pas les figurant·es de leur histoire.

Lorsqu'un Éoim réussit à faire comprendre quelque chose à une personne, cette personne **comprend**.

Cela ne signifie pas automatiquement qu'elle agit comme l'Éoim l'espérait.

Une mère peut comprendre que son fils a commis un crime... et choisir malgré tout de le protéger.

Un soldat peut comprendre que son ordre est injuste... et ne pas encore parvenir à désobéir.

Une foule peut entendre la vérité... et avoir peur.

La réussite des Éoims transforme le réel.

Elle ne retire pas aux autres êtres leur liberté.

Faire Agir Lhoi

LHOI ne doit pas intervenir chaque fois que la partie devient trop facile.

Il ne sert pas à « équilibrer » les joueuses.

Il agit lorsqu'une fermeture possède une raison fictionnelle de progresser.

Il existe quatre grands moments où LHOI peut apparaître naturellement :

- Une Résistance
- Une Carte Noire
- Un point personnel de LHOI dépensé par la Maîtresse du Verbe
- La progression logique d'un Nœud auquel personne ne s'est opposée.

Les Fermetures

Une manifestation concrète de LHOI s'appelle une :

FERMETURE

Une Fermeture retire ou fragilise une possibilité.

Elle ne doit pas nécessairement être spectaculaire.

- Quelqu'un cesse de parler.
- Une route est interdite.
- Une institution apprend ce que font les Éoims.
- Une peur revient.
- Un témoin disparaît.
- Un souvenir devient moins accessible.
- Une personne ferme sa porte.
- Une ancienne stratégie ne fonctionne plus.
- Une incarnation commence à être remarquée.
- Une frontière devient plus difficile à franchir.

La caractéristique essentielle d'une Fermeture est :

Quelque chose qui était possible devient
moins accessible ou cesse momentanément
de l'être.

Dépenser le LHOI d'un Éoim

Lorsqu'un Éoim possède du LHOI, la Maîtresse du Verbe peut dépenser **1 point** pour créer une Fermeture personnellement liée à cet Éoim.

Retirez alors le point de sa réserve.
La dépense mécanique est publique.

Vous pouvez simplement dire :

« Je prends un point de ton LHOI. Quelque chose que tu as forcé revient maintenant. »

Puis décrivez la Fermeture.

La manière exacte dont elle se manifeste peut rester une surprise.

Une Fermeture doit avoir une mémoire

Ne choisissez pas au hasard.

- Regardez ce que l'Éoim a fait.
- Regardez son incarnation.
- Regardez ses relations.

Regardez la question posée lors de sa création :

« Qu'est-ce que cette incarnation pourrait me faire oublier ? »

Une bonne Fermeture semble être la conséquence de quelque chose que l'histoire connaissait déjà.
Cendre-Claire a forcé plusieurs personnes à se souvenir d'un massacre.

Plus tard, son LHOI pourrait provoquer : Les autorités comprennent que les témoignages ont tous la même origine et commencent à rechercher ceux qui les réveillent.

Fil-de-Pluie a utilisé plusieurs fois son identité animale pour entrer dans un bâtiment.

Sa Fermeture pourrait être : Les gardes commencent désormais à chasser tous les animaux qui s'approchent du lieu.

Braise-Lente s'est attachée profondément à une famille humaine.

Sa Fermeture pourrait être : L'un des enfants commence à avoir peur d'elle et refuse désormais de lire ses lettres.

LHOI apprend de ce qui s'est passé.
Il ne réécrit pas ce qui s'est passé.

Ne Jamais Effacer Une Réussite

Cette règle est absolue.

Si une joueuse a réussi à sauver quelqu'un :

La Fermeture ne révèle pas que cette personne était morte depuis le début.

Si elle a ouvert un Verrou :

La MdV ne déclare pas que le Verrou se referme simplement parce que LHOI revient.

Si elle a fait parvenir une lettre :

La lettre est arrivée.

Une conséquence future peut apparaître.

La personne sauvée peut être menacée de nouveau pour une autre raison.

L'institution peut inventer une nouvelle procédure.
La lettre peut provoquer une réaction inattendue.
Mais la réussite reste vraie.

LHOI ferme l'avenir.

Il ne vole pas le passé aux joueuses.

Lhoi Et Les Nœuds D'ancrage

Une Fermeture peut parfois menacer :

- Matière
- Lien
- Ou Mémoire.

Mais la rupture d'un Nœud d'Ancrage est importante.

Ne la produisez jamais comme une petite conséquence improvisée.

Avant un tirage pouvant rompre un Nœud, la joueuse doit pouvoir comprendre que ce risque existe.

Vous pouvez dire :

« S'ils découvrent que ton identité est impossible, ton Lien au monde pourrait se rompre. Est-ce que tu continues ? »

Ou :

« Traverser ce feu peut réellement détruire le support matériel de ton incarnation. Matière est en jeu. »

La joueuse sait alors ce qu'elle risque.

Les cartes peuvent parler.

Mais elles ne doivent jamais piéger la personne qui les tire.

Annoncer Le Risque

Avant une Démarche importante, dites ce que la Résistance pourrait signifier.

Pas nécessairement avec une précision absolue.
Mais suffisamment pour que le choix soit réel.

« Si tu échoues, le garde comprendra que quelqu'un agit contre lui. »

« Si le monde résiste, vous risquez d'attirer l'attention de toute l'institution. »

« Si tu tentes cela maintenant, Mara pourrait comprendre que tu n'es pas humain-e. »

« Cette Démarche peut sauver le manuscrit, mais sa destruction est réellement en jeu. »

Une joueuse doit pouvoir décider :

- J'accepte ce risque
- Je cherche une autre manière
- Je demande un appui
- Je dépense khaos
- Ou :
- Je n'agis pas encore.

La tension vient du choix.
Pas de la surprise punitive.

Savoir Quand Tirer

Toutes les actions ne sont pas des Démarches.

C'est probablement l'erreur la plus facile à commettre lorsque l'on commence à maîtriser ÉOIMS.

Les cartes sont belles.
Le mécanisme est simple.
On peut donc avoir envie de les tirer souvent.
Résistez à cette envie.

Une Démarche n'existe que si les trois conditions suivantes sont réunies :

- L'issue est réellement incertaine
- Ce qui se joue est important
- Au moins deux résultats possibles peuvent rendre l'histoire intéressante.

S'il manque l'une de ces conditions :

Ne tirez pas.

Quand Ne Pas Tirer

Lorsque l'action est naturellement possible

Un chat se glisse sous une table.
Pas de tirage.
Un humain ouvre une porte non verrouillée.
Pas de tirage.
Un Éoim incarné en arbre sent la pluie sur ses feuilles.
Pas de tirage.
Une archiviste compétente trouve un document correctement classé dans les archives où elle travaille.
Pas de tirage.
Racontez simplement.

Lorsque la réussite est devenue évidente

Les joueuses ont découvert la preuve. Elles ont obtenu l'autorisation.
Elles ont déjà convaincu la personne qui devait les aider. Elles possèdent la clef.

Ne demandez pas un tirage supplémentaire uniquement parce que « normalement il faut faire un test ».

La récompense d'une bonne préparation est parfois :

Ne plus avoir besoin de tirer.

Lorsque l'échec ne serait pas intéressant

Une Éoim cherche dans une pièce pendant dix minutes.

Vous savez que l'indice indispensable est ici.

Si une Résistance signifie uniquement :

« Tu ne trouves rien »,

Ne tirez pas.

Donnez l'indice.

Si vous souhaitez une Démarche, changez la question.

Pas :

« Trouves-tu le document ? »

Mais :

« Peux-tu trouver le document avant le retour de l'archiviste ? »

Ou :

« Peux-tu comprendre ce qu'il signifie sans révéler que quelqu'un l'a consulté ? »

L'information essentielle demeure accessible.

Le risque porte sur ce que sa découverte provoque.

Lorsque l'action est impossible

Les cartes ne rendent pas possible ce qui ne l'est pas encore dans la fiction.

Un humain ordinaire veut traverser vingt mètres de pierre.

Ne tirez pas.

Dites :

« Sous cette forme, tu ne peux pas faire cela. Il faudrait trouver un passage, utiliser un Pouvoir approprié ou Outrepasser ton incarnation. »

Le refus ne ferme pas la partie.

Il indique ce qui manque pour rendre l'intention possible.

Lorsque la joueuse décide quelque chose sur son Éoim

Ne demandez jamais une Démarche pour savoir :

- Si l'Éoim a peur
- S'il pardonne
- S'il tombe amoureux-se
- S'il croit quelqu'un
- S'il accepte une idée
- S'il abandonne sa Promesse.

Les cartes peuvent inspirer ces choix.

Elles ne les prennent jamais.

La conscience de l'Éoim appartient à sa joueuse.

Lorsque la fiction a déjà répondu

Mara vient de dire :

« Je vais vous aider. »

Ne faites pas tirer pour savoir si elle aide.

Elle vient de choisir.

Le monde n'a pas besoin d'être continuellement remis en doute par la mécanique.

Parfois, une parole donnée est simplement une parole donnée.

Quand Tirer Est Intéressant

Tirez lorsque la question pourrait réellement produire plusieurs histoires.

« Mara vous croit-elle avant que les agents n'arrivent ? »

« Pouvez-vous traverser cette frontière sans que votre incarnation soit identifiée ? »

« Cette foule acceptera-t-elle de rester lorsque la police commencera à avancer ? »

« Le souvenir que vous réveillez libère-t-il cette personne ou réveille-t-il aussi ce qu'elle cherchait à enfouir ? »

Voilà des questions qui méritent deux cartes.

NE PAS CACHER L'HISTOIRE DERRIÈRE UN TIRAGE

Une enquête ne doit jamais s'arrêter parce qu'une Démarche a produit une Résistance.

Si une information est indispensable pour comprendre ce qui se passe, donnez-la lorsque les Éoims se trouvent au bon endroit ou accomplissent ce qu'il faut pour la découvrir.

Le tirage peut déterminer :

- Le temps nécessaire
- Ce qui attire l'attention
- La qualité de l'information
- Ce qui est découvert en plus
- Le prix de cette découverte
- Qui comprend que les éoims enquêtent.

Mais jamais :

« Vous ratez. Vous n'avez donc aucune idée de ce que le scénario attend de vous. »

ÉOIMS ne consiste pas à trouver les indices préparés par la Maîtresse du Verbe.

Il consiste à décider ce qu'il faut faire lorsque le monde devient compréhensible.

Improviser

Improviser ne signifie pas inventer tout à partir de rien.

Vous disposez toujours de trois appuis.

Ce qui est déjà vrai

- Les lieux.
- Les personnes.
- Les choix précédents.
- Les Traces.
- Les Bifurcations.

Ne les oubliez pas.

Ce qui cherche à se reformer

Revenez au Nœud de stagnation.

Lorsque vous ignorez ce qui devrait se produire ensuite, demandez :

« Que ferait la situation si les Éoims cessaient d'agir maintenant ? »

Très souvent, vous avez votre réponse.

Ce que l'Oracle vient de proposer

Une carte peut apporter la troisième pièce.

Le monde est connu.

LHOI possède une direction.

La carte apporte l'accident.

Voilà déjà une scène.

Exemple d'improvisation

Les Éoims infiltrent une ancienne bibliothèque.

Vous aviez préparé les archives.

Vous n'aviez pas imaginé qu'ils demanderaient :

« Est-ce qu'une personne vit clandestinement ici ? »

Vous regardez ce qui est établi.

Le bâtiment est presque abandonné.

Vous regardez le Nœud.

Des livres sont progressivement retirés de la mémoire publique.

L'idée est compatible et intéressante.

Vous pourriez simplement répondre :

« Oui. Qui penses-tu trouver ici ? »

La joueuse propose :

« Une ancienne bibliothécaire qui refuse de partir. »

Très bien.

Elle existe maintenant.

Vous ne venez pas de perdre le contrôle du scénario.

Vous venez de gagner un personnage que personne n'avait préparé.

POSER DES QUESTIONS

La Maîtresse du Verbe n'a pas besoin d'inventer chaque détail.

Elle peut demander.

« Comment reconnaît-on que cet endroit a compté pour ton Éoim ? »

« Qui parmi ces personnes t'a déjà vu-e auparavant ? »

« Quel détail de cette maison te rappelle une ancienne incarnation ? »
« Qu'est-ce qui te fait comprendre que quelque chose est faux ? »
« Quel souvenir cette chanson réveille-t-elle ? »

La joueuseuse répond.
Sa réponse devient généralement vraie.
Une question est souvent plus féconde qu'une description supplémentaire.

DONNER UNE PART DU MONDE AUX JOUEUSEUSES

Les joueuses peuvent proposer des éléments de décor, des relations et des souvenirs.
Acceptez facilement ce qui :

- Respecte les faits déjà établis
- Enrichit la situation
- Ne résout pas automatiquement le conflit
- Donne davantage de choses à jouer.

« Je pense que mon incarnation connaît cette rue. »
Très probablement.
« Il pourrait y avoir une vieille chapelle ici ? »
Pourquoi pas ?
« Et si le policier était le frère de Mara ? »

Si rien ne le contredit et que cela rend la situation plus intéressante, cette idée peut devenir vraie.

QUAND UNE PROPOSITION EST TROP GRANDE

Une proposition peut parfois transformer fortement la situation.
« En fait, le président est secrètement de notre côté. »
« Il existe déjà un tunnel qui mène exactement jusqu'aux prisonnier-es. »
« Une copie parfaite de toutes les archives existe dans ma maison. »

Ne répondez pas automatiquement non.

Demandez plutôt :

« Est-ce une possibilité que vous voulez faire apparaître dans le monde ? »

Peut-être que **Faire surgir un possible** avec **3 KHAOS** convient.

Peut-être qu'un Atout le permet.

Peut-être qu'une Démarche doit d'abord créer les conditions de cette révélation.

La mécanique sert alors à donner du poids à la proposition.

QUATRE RÉPONSES UTILES

Face à une idée de joueuseuse, la Maîtresse du Verbe dispose essentiellement de quatre réponses.

Oui

L'idée fonctionne et enrichit la fiction.
Prenez-la.

Oui, et...

Ajoutez une conséquence ou un détail qui la relie encore davantage au monde.

Oui, mais il faudra...

L'idée est possible, mais quelque chose doit d'abord être rendu vrai.

- Un Pouvoir.
- Une Démarche.
- Un Outrepassement.
- Du KHAOS.
- Un Atout.
- Une scène.

Non, parce que...

Utilisez cette réponse lorsqu'un fait établi rend réellement la proposition impossible, lorsqu'elle retire la liberté d'une autre joueuseuse ou lorsqu'elle annulerait arbitrairement ce qui a déjà été joué.

Évitez :

« Non, parce que je n'avais pas prévu cela. »
Ce n'est jamais une bonne raison.

LE MONDE PEUT DIRE NON

Écouter les propositions ne signifie pas tout accepter.

ÉOIMS parle de liberté parce que le monde possède également sa propre résistance.

Une joueuseuse peut proposer :

« Je veux que le général change d'avis immédiatement. »

La Maîtresse du Verbe peut répondre :

« Il peut changer. Mais pour l'instant, tout ce qu'il croit lui dit que reculer provoquera un massacre. Il faut toucher cela. »

Ce n'est pas bloquer la joueuseuse.
C'est lui montrer où se trouve le Verrou.

UTILISER LES VEROUS POUR IMPROVISER

Les Verrous ne sont pas uniquement une mécanique de Scène longue.

Ils sont d'excellents outils d'improvisation.

Lorsque les Éoims produisent quelque chose que vous n'aviez pas imaginé, demandez :

« Quel Verrou cela touche-t-il ? »

S'il en ouvre un, ouvrez-le.

Même si ce n'était pas la méthode à laquelle vous aviez pensé.

Si aucun Verrou n'est directement touché, l'action peut néanmoins créer une nouvelle possibilité.

Ne cherchez pas à ramener les joueuses sur le chemin prévu.

Il n'existe pas de chemin prévu.

UNE RÉSISTANCE N'EST PAS UN ARRÊT

Quand les cartes produisent une Résistance, votre première question n'est pas :

« *Comment faire échouer l'action ?* »

Demandez plutôt :

« *Qu'est-ce qui se referme maintenant ?* »

Quelques formes simples de Résistance sont particulièrement utiles.

Révéler un danger

Les Éoims comprennent quelque chose de pire.

Faire avancer LHOI

Une institution réagit, une mémoire s'efface davantage, une règle entre en application.

Créer un prix

La tentative fonctionne partiellement mais exige quelque chose que l'Éoim n'avait pas prévu.

Déplacer la menace

Le problème change de lieu ou de personne.

Séparer

Des alliés ne peuvent plus agir ensemble immédiatement.

Exposer

Quelqu'un comprend qui agit réellement.

Fermer un accès

Une possibilité jusque-là disponible disparaît.

Faire choisir

Deux choses importantes ne peuvent plus être protégées en même temps.

Une bonne Résistance donne presque toujours envie aux joueuses d'agir à nouveau... mais différemment.

UTILISER L'OMBRE D'UNE CARTE

Lors d'une Résistance, choisissez une des deux cartes comme **Ombre**.

Ne cherchez pas la signification la plus négative possible.

Cherchez celle qui correspond le mieux au Nœud.

Vous obtenez **Famille**.

La famille peut devenir la raison pour laquelle quelqu'un refuse de prendre un risque.

Vous obtenez **Appui**.

L'adversaire reçoit peut-être du soutien.

Vous obtenez **Paix**.

La population refuse de suivre les Éoims parce qu'elle craint de perdre une tranquillité récente.

Vous obtenez **Nativité**.

Une nouvelle institution hostile peut apparaître.

L'Ombre n'est pas : « transformer une carte positive en mauvaise carte. »

C'est : **regarder comment cette image peut expliquer ce qui résiste.**

QUAND LA MAÎTRESSE DU VERBE EST BLOQUÉE

Vous ne savez pas quoi faire.

C'est normal.

Ne parlez pas simplement pour remplir le silence.

Vous pouvez demander :

« *Qu'est-ce que vous cherchez maintenant ?* »

Ou :

« *Qu'est-ce qui vous inquiète le plus dans cette situation ?* »

Très souvent, une joueuse vous donne sans le savoir la prochaine scène.

Vous pouvez également tirer **une carte libre**.

Pas une grande disposition divinatoire.

Regardez-la et demandez :

« *Qu'est-ce que cette image fait entrer dans la situation ?* »

Puis continuez.

EXEMPLE : HASARD

Les joueuses viennent de quitter les archives.

Vous ne savez pas encore ce qui doit se produire.

Vous tirez librement :

Hasard.

Vous pourriez décider qu'elles rencontrent par hasard une ancienne employée.

Mais une joueuse dit :

« *Et si quelqu'un trouvait par hasard ce que nous venons de laisser derrière nous ?* »

C'est meilleur.

Un enfant trouve la lettre.

La scène suivante vient de naître.

Remettez l'Oracle de côté.

Jouez.

NE PAS DEMANDER AUX CARTES CE QUE VOUS SAVEZ DÉJÀ

Vous savez que le garde est loyal.
Ne tirez pas une carte pour savoir s'il est loyal.
Vous savez que la ville est sous couvre-feu.
Ne tirez pas pour savoir si le couvre-feu existe.
Vous savez qu'une personne déteste quelqu'un.
Ne tirez pas constamment pour vérifier si cela change.
Les cartes servent aux **possibles encore ouverts**.
Pas à rendre arbitraire ce qui possède déjà une existence dans la fiction.

FAIRE VIVRE UNE SCÈNE

Une scène commence lorsque quelque chose mérite d'être joué.
Elle se termine lorsque cette question a changé.
Commencez aussi près que possible de ce qui compte.

Au lieu de :

« Vous vous réveillez. Vous prenez votre petit déjeuner. Vous marchez jusqu'aux archives... »

Commencez par :

« Lorsque vous arrivez aux archives, deux camions attendent déjà devant l'entrée. Les premiers cartons sont en train d'être chargés. »

Quelque chose est en mouvement.
Les joueuses peuvent agir.

Quitter Une Scène

N'attendez pas que plus personne n'ait rien à dire.
Lorsque la question de la scène est résolue, passez à la suivante.

Le groupe a convaincu Mara.

Très bien.

Vous n'avez pas besoin de jouer les vingt minutes suivantes si rien d'important n'y survient.

Demandez :

« Où vous retrouvons-nous ensuite ? »

Une joueuse peut répondre.

Et l'histoire respire.

Les Ellipses Sont Vos Alliées

ÉOIMS peut couvrir :

- Quelques heures
- Plusieurs décennies
- Ou plusieurs siècles.

Il n'est pas nécessaire de jouer tout ce qui se trouve entre deux instants importants.

« Trois mois passent. La chanson commence à circuler dans les quartiers ouvriers. Où est ton incarnation lorsque tu l'entends pour la

première fois chantée par quelqu'un que tu ne connais pas ? »

Voilà une nouvelle scène.
L'ellipse ne supprime pas l'histoire.
Elle donne au temps la possibilité d'agir.

Laisser Le Monde Changer Sans Les Éoims

Entre deux scènes, demandez parfois :

« Qu'est-ce qui s'est produit parce que les Éoims n'étaient pas là ? »

Les adversaires agissent. Les alliés prennent des décisions. Les mortels les utilisent les ouvertures qui leur ont été offertes. Certaines personnes les refusent.

Une Trace voyage.

Un Verrou tombe sans intervention des Éoims parce qu'une personne inspirée plus tôt agit maintenant seule. C'est important.

Les Éoims ne sont pas les seuls être capables de changer le monde. Ils sont parfois seulement celles et ceux qui lui ont rappelé que le changement était possible.

Écouter Ce Qui Intéresse La Table

Une Maîtresse du Verbe prépare peut-être une révolution politique.

Mais les joueuses s'attachent à une vieille femme rencontrée dans une cuisine.

Ne cherchez pas immédiatement à ramener la partie vers la révolution.

Cette vieille femme est peut-être devenue l'endroit où l'histoire veut vivre.

Demandez-vous :

« Comment le Nœud de stagnation traverse-t-il son existence ? »

Peut-être que son fils fait partie du gouvernement.
Peut-être qu'elle possède une photographie interdite.

Peut-être qu'elle ne veut rien changer.

Peut-être que sa cuisine devient le premier lieu où les adversaires acceptent de s'asseoir ensemble.

L'importance d'un personnage n'est pas fixée avant la partie.

Elle apparaît par l'attention que les joueuses lui donnent.

Récompenser L'attention, Pas La Derivative

Lorsque les joueuses s'intéressent à un détail que vous aviez posé sans intention particulière... ce détail peut devenir important.

Elles observent longuement une fresque dans la gare.

Vous aviez simplement voulu donner de la couleur au décor.

Une joueuse demande :

« Est-ce qu'elle représente le même symbole que notre ancienne Relique ? »

Vous n'y aviez pas pensé. Mais c'est magnifique. Si rien ne le contredit, dites oui. Vous venez de relier deux parties de l'Entrelacs. Ce n'est pas tricher. C'est jouer.

Les Questions Plutôt Que Les Exposés

ÉOIMS possède une cosmologie riche. Résistez à la tentation de l'expliquer continuellement.

Il est généralement plus fort de faire rencontrer un mystère que de le commenter.

Pas :

« Vous savez que l'Entrelacs possède une mémoire paradoxale permettant à plusieurs versions temporelles de subsister. »

Mais :

« Sur la photographie, Mara est morte depuis trente ans. Pourtant Cendre-Claire se souvient parfaitement d'avoir bu un café avec elle hier. »

Puis :

« Qu'est-ce que cela fait à ton Éoim de posséder ces deux souvenirs ? »

Le monde devient mystique parce qu'il est vécu.

Pas parce que la Maîtresse du Verbe récite sa métaphysique.

Né Pas Expliquer L'hoi Trop Vite

De la même manière, évitez :

« Vous sentez que LHOI agit ici. »

Montrez plutôt :

- Les mêmes phrases répétées par des personnes différentes
- Une horloge arrêtée dans toutes les maisons
- Un registre où vingt années possèdent exactement la même écriture
- Des enfants incapables d'imaginer ce qu'ils feront adultes
- Une chanson dont personne ne se souvient du dernier couplet
- Une loi provisoire qui existe depuis cent cinquante ans.

Puis laissez les joueuses comprendre.

LHOI est beaucoup plus inquiétant lorsqu'il apparaît d'abord comme **une évidence du monde**.

Le Réel Historique

Certaines histoires d'ÉOIMS se déroulent dans notre propre Histoire.

Lorsque vous utilisez un événement historique réel, distinguez clairement :

- Ce qui appartient à l'Histoire connue

- Ce qui appartient à votre fiction
- Ce que les Éoims ont déjà transformé pendant la campagne.

Ne faites pas de la souffrance historique un simple décor spectaculaire.

Les personnes qui ont réellement souffert n'existaient pas pour fournir une aventure aux Éoims.

Lorsque la table modifie l'Histoire, acceptez pleinement la nouvelle Bifurcation.

Mais ne réduisez pas les événements réels à un seul « méchant » ou à une solution facile.

Une transformation historique intéressante ouvre presque toujours d'autres conséquences.

Sujets Difficiles

ÉOIMS peut naturellement conduire vers :

- La guerre
- Les persécutions
- La mémoire traumatique
- Les violences politiques
- La disparition
- La mort
- La religion
- La discrimination
- L'oppression.

La Maîtresse du Verbe n'a aucune obligation de tout mettre en jeu.

Avant une campagne ou une histoire particulièrement difficile, demandez simplement à la table quels sujets elle souhaite éviter, laisser hors scène ou traiter avec prudence.

Une limite posée par une joueuse n'est pas un obstacle narratif.

C'est une partie de la réalité de votre table.

Il existe toujours une autre manière de raconter.

La Maîtresse Du Verbe Peut Changer

ÉOIMS peut être joué avec la même Maîtresse du Verbe pendant toute une campagne.

Mais ce rôle peut également circuler.

C'est particulièrement naturel dans un jeu où :

- les époques changent
- les incarnations changent
- les mondes changent
- les Traces d'une histoire deviennent les germes de la suivante.

Une joueuse peut donc devenir Maîtresse du Verbe pour une histoire puis redevenir joueuse. Elle n'est jamais propriétaire des secrets du monde. Ce qui a été établi autour de la table appartient désormais à l'Entrelacs commun.

Transmettre, Pas Posséder

Lorsqu'une autre personne reprend la maîtrise, donnez-lui :

- Le Nœud actuel
- Les Traces du Groupe
- Les personnages importants
- Les questions qui restent ouvertes
- Les Bifurcations déjà créées.

Ne lui donnez pas :

« Voilà ce qui doit arriver ensuite. »

La nouvelle Maîtresse du Verbe décidera quel autre endroit de l'Entrelacs commence à se refermer. Elle prolongera certaines choses. Elle en laissera dormir d'autres. Peut-être qu'une Trace oubliée depuis dix histoires redeviendra soudain centrale. C'est ainsi qu'un monde partagé développe une mémoire que personne ne contrôle entièrement.

Un Exemple Complet De Maîtrise

Revenons à la **Maison des Noms**.

La Maîtresse du Verbe sait seulement ceci : Les autorités vont brûler cette nuit les archives des personnes considérées comme n'ayant plus d'existence administrative.

Son Nœud :

« Des êtres vont devenir comme s'ils n'avaient jamais existé. »

Ses trois Verrous :

- Les archives doivent être détruites cette nuit
- Les employé-es pensent qu'ils ne font qu'obéir à une procédure
- Personne à l'extérieur ne sait ce qui est en train de disparaître.

Elle a préparé Mara Velsen, archiviste :

- Elle veut finir son travail sans incident
- Elle craint de perdre son emploi et de mettre sa fille en danger
- Elle tient profondément à l'idée que les archives existent pour conserver la vérité.

C'est tout.

Première proposition imprévue

Une joueuse demande :

« Est-ce que Mara pourrait avoir personnellement connu l'une des personnes dont le dossier va brûler ? »

La MdV n'avait rien prévu.

L'idée ne contredit rien.

Elle enrichit profondément Mara.

Elle répond :

« Oui. Qui ? »

La joueuse invente :

« **Sofia Denel**. La première personne dont Mara a enregistré elle-même le nom lorsqu'elle était jeune archiviste. »

Sofia existe désormais dans le monde.

Pas de tirage.

Il n'existe aucune incertitude intéressante.

Une action sans tirage

Fil-de-Pluie, incarné en chat, connaît déjà le chemin jusqu'à la salle des archives.

La joueuse dit :

« Je passe par l'ouverture sous la grille comme hier. »

Personne n'a bouché le passage.

Aucun danger nouveau n'est présent.

La MdV répond :

« Tu es dans la salle. »

Pas de Démarche.

La réussite précédente compte encore.

Une véritable Démarche

Cendre-Claire veut réveiller chez Mara la mémoire de Sofia.

La MdV demande :

« Qu'est-ce que tu veux changer ? »

« Je veux qu'elle cesse de voir les dossiers comme du papier et se souvienne qu'ils sont des vies. »

La question est incertaine.

Elle est importante.

Plusieurs résultats seraient intéressants.

Deux cartes sont tirées.

Une Résistance

Plus tard, Braise-Lente tente de faire sortir un paquet de dossiers avant l'arrivée des agents.

La MdV annonce :

« Si le monde résiste, les agents comprendront que quelqu'un essaie de sauver les archives. »

La joueuse accepte.

Résistance.

La carte choisie comme Ombre est :

Nouvelle.

La MdV ne dit pas :

« Tu rates et les dossiers restent là. »

Elle dit :

« Tu réussis à déplacer le paquet jusqu'au couloir, mais au même instant le téléphone sonne. Quelqu'un vient de prévenir les agents qu'une anomalie a été repérée dans les archives. Ils arriveront plus tôt. »

La situation a changé.

Il faut agir autrement.

Le retour de LHOI

Cendre-Claire possède 1 LHOI gagné plus tôt en forçant un Passage.

Quelques scènes plus tard, la MdV voit une occasion liée à sa vulnérabilité.

Elle annonce :
« Je prends ton point de LHOI. »
Puis :
« Mara te regarde. Elle sait qu'elle t'a déjà parlé. Elle sait que tu lui as dit quelque chose d'important. Mais elle ne parvient plus à se souvenir de ton nom humain. »
Le succès précédent n'est pas effacé.
Mara se souvient toujours de Sofia.

Mais le **Lien** de l'incarnation de Cendre-Claire commence à devenir fragile.

La joueuse répond :
« Je lui demande : "Comment est-ce que je m'appelle ?" »
La MdV réfléchit.
Mara connaît encore la réponse.
Elle dit :
« Élias. Tu t'appelles Élias Marel. »
Pas de tirage.
Mara vient simplement de choisir de retenir son nom.
Et par ce geste minuscule, une mortelle vient peut-être de sauver un Éoim.
C'est ÉOIMS.

Les Dix Principes De La Maîtresse Du Verbe

- Préparez ce qui se referme, pas la manière de l'ouvrir.
- Donnez aux personnages des volontés, pas seulement des fonctions.
- LHOI ferme des possibilités il ne punit pas les joueuses.
- Une réussite acquise demeure vraie.
- Annoncez les risques importants avant les cartes.
- Ne tirez que lorsque plusieurs avenir intéressants sont réellement possibles.
- Ne cachez jamais une histoire indispensable derrière un tirage raté.
- Prenez au sérieux les propositions des joueuses.
- Lorsque vous ne savez pas, posez une question ou tirez une seule carte libre.
- Laissez les mortel·les transformer elles-mêmes les ouvertures créées par les Éoims.

Et si vous vous trompez ?

Vous demanderez parfois un tirage dont vous vous rendrez ensuite compte qu'il n'était pas nécessaire.
Vous préparerez parfois un personnage auquel personne ne s'intéressera.
Vous oublierez un Verrou.
Vous interpréterez une carte et trouverez cinq minutes plus tard une meilleure idée.
Vous direz parfois non trop vite.

Ce n'est pas grave.
La Maîtresse du Verbe n'a pas à produire une histoire parfaite.

Elle doit produire une histoire **vivante**.

Si quelque chose ne fonctionne pas, dites-le.
« *Je crois que j'ai demandé un tirage alors que votre préparation rendait cette action évidente. On garde votre réussite.* »

Ou :
« *L'idée que tu viens de proposer est meilleure que ce que j'avais préparé. Prenons-la.* »

Vous ne brisez pas l'illusion.
Vous rappelez simplement que cette histoire appartient à toutes les personnes présentes.

Vous N'êtes Pas Lhoi

C'est peut-être le dernier piège. La Maîtresse du Verbe incarne souvent les résistances du monde. Elle joue les institutions. Les adversaires. Les Fermetures. Elle choisit les Ombres. Elle dépense le LHOI.
Il serait facile d'en conclure que son rôle consiste à empêcher les joueuses de réussir.
Ce n'est pas le cas. LHOI veut que rien ne change.

La Maîtresse du Verbe, elle, veut voir **ce qui arrivera lorsque quelque chose changera**. Elle doit donc aimer les idées qui détruisent ses prévisions.

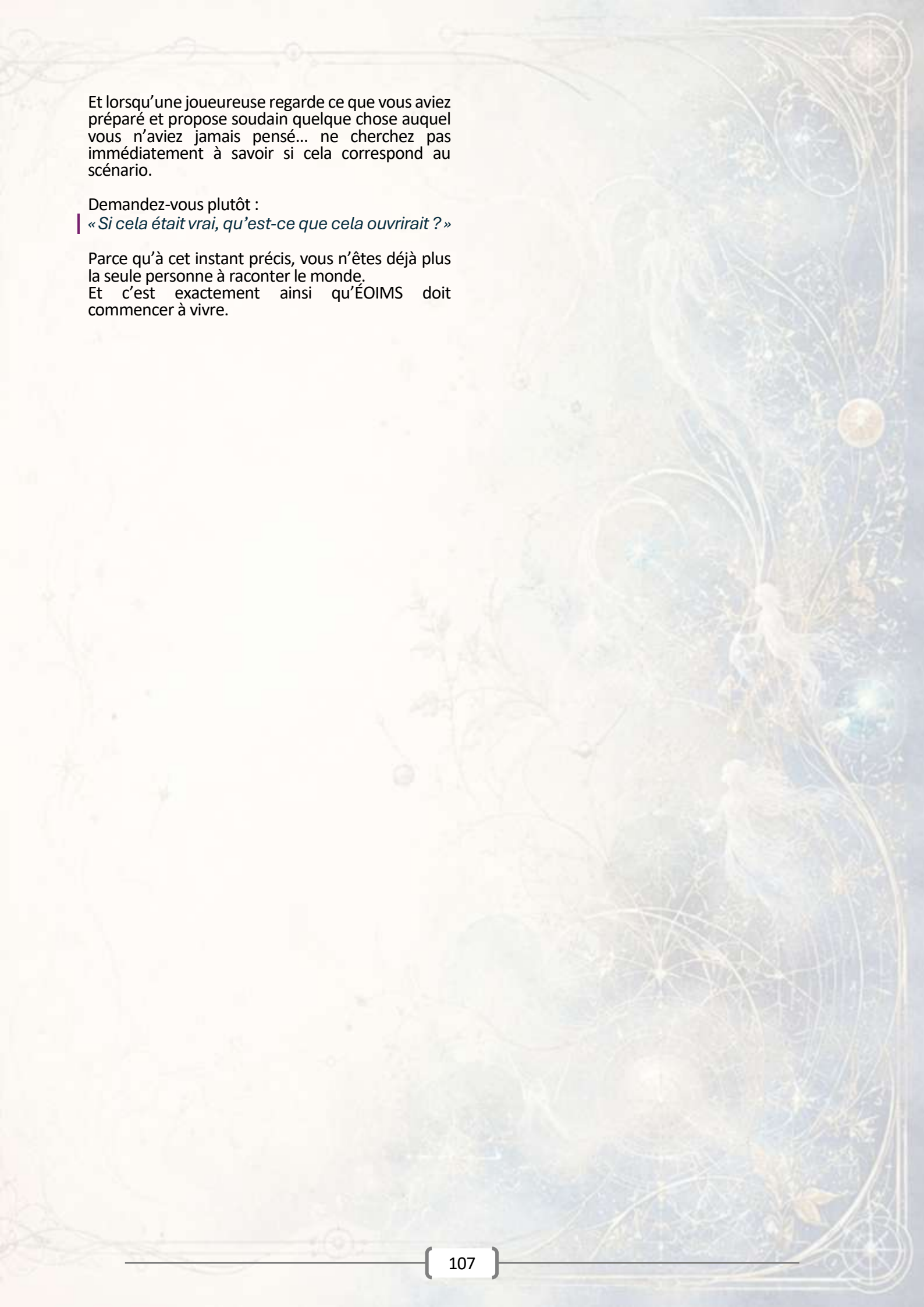
- Aimer les Éclats.
- Aimer les bifurcations impossibles.
- Aimer qu'une personne qu'elle pensait secondaire devienne le cœur de l'histoire.
- Aimer qu'un Verrou soit ouvert d'une manière qu'elle n'avait jamais envisagée.

Son plaisir ne vient pas de défendre le scénario.
Il vient de regarder celui-ci devenir autre chose.

Être Maîtresse Du Verbe

- Ce n'est pas connaître l'avenir.
- Ce n'est pas posséder le monde.
- Ce n'est pas cacher une solution.
- Ce n'est pas opposer sa volonté à celle des joueuses.
- C'est écouter une réalité qui commence à se figer.
- Lui donner des visages.
- Des lieux.
- Des raisons.
- Des peurs.
- Des Verrous.

Puis inviter les Éoims à entrer.



Et lorsqu'une joueuse regarde ce que vous aviez préparé et propose soudain quelque chose auquel vous n'aviez jamais pensé... ne cherchez pas immédiatement à savoir si cela correspond au scénario.

Demandez-vous plutôt :

« *Si cela était vrai, qu'est-ce que cela ouvrirait ?* »

Parce qu'à cet instant précis, vous n'êtes déjà plus la seule personne à raconter le monde.
Et c'est exactement ainsi qu'ÉOIMS doit commencer à vivre.

CHAPITRE 10

FAIRE NAÎTRE UNE HISTOIRE



Chapitre 10 : Faire Naître Une Histoire



Vous ne jouez pas une mission

Une histoire d'ÉOIMS commence par :
« Quelque chose est en train de se refermer. »

Les Éoims entendent cet appel. Ils s'incarnent. Ils rencontrent un monde qui existait avant leur arrivée. Puis ils décident ce qui mérite d'être changé.

La Maîtresse du Verbe peut préparer des lieux, des personnages, des événements, des Verrous et des conséquences. Elle ne prépare pas la solution. Les joueuses peuvent imaginer des possibilités. Elles ne connaissent pas encore les conséquences. L'Oracle peut introduire une image. Il ne connaît pas davantage la fin. C'est de la rencontre entre ces trois voix que l'histoire apparaît.

Dans ÉOIMS, vous ne jouez pas une mission.
Vous lui donnez naissance.

Une Histoire Est Une Question

Avant de préparer des scènes, demandez-vous :

« Quelle question cette histoire pose-t-elle aux Éoims ? »

Pas nécessairement une question philosophique compliquée.

Elle peut être très concrète.

• Peut-on sauver une mémoire sans conserver également la haine qu'elle transporte ?

- Faut-il empêcher cette révolution si sa victoire donnera naissance à une tyrannie ?
- Que reste-t-il d'une personne lorsque tout le monde a oublié son nom ?
- Peut-on protéger une communauté sans l'enfermer dans ce qu'elle était autrefois ?
- Une paix obtenue par l'oubli mérite-t-elle d'être brisée ?

Vous n'avez pas besoin de connaître la réponse. Au contraire.

Si vous pensez déjà la connaître avec certitude, la question est probablement trop fermée.

Une bonne question d'ÉOIMS doit pouvoir recevoir plusieurs réponses sincères.

Le Cœur D'une Histoire

Pour commencer une histoire, il suffit généralement de préparer six choses :

- Un Appel
- Une époque ou un monde
- Un Nœud de stagnation
- Quelques visages
- Deux à quatre Verrous
- Ce qui arrivera si personne n'agit.

Tout le reste peut naître pendant la partie.

L'appel

L'Appel est la première vibration perçue par les Éoims dans l'Entrelacs.

Il ne dit pas nécessairement ce qui se passe. Il indique seulement :

« Ici, quelque chose ne devrait pas être aussi fermé. »

L'Appel peut être immense. Une civilisation entière cesse progressivement de rêver. Une époque commence à disparaître de l'Entrelacs. Une guerre semble devoir se répéter éternellement.

Mais il peut également être minuscule. Un nom n'est plus prononcé. Une vieille femme brûle toutes les lettres de sa jeunesse. Un enfant refuse chaque matin de franchir la porte d'une maison. Un arbre qui fleurissait depuis trois siècles cesse brutalement de produire une seule feuille. Une chanson possède soudain un couplet de moins.

L'Appel n'est pas une explication. C'est une sensation. Une anomalie. Une insistance. Une chose qui dit aux Éoims :

« Regardez ici. »

Ne révélez pas tout dans l'Appel

L'Appel peut être ambigu. Les Éoims sentent qu'une mémoire disparaît. Cela ne signifie pas qu'ils savent qui l'efface. Ils perçoivent une Bifurcation. Ils ne savent pas encore si elle doit être empêchée. Ils ressentent **LHOI**. Ils ne savent pas nécessairement où il agit.

Il faut laisser suffisamment d'espace pour que la rencontre avec le monde ait encore quelque chose à révéler. L'Appel indique une direction. Il ne contient pas le scénario en miniature.

Choisir Une Époque Ou Un Monde

Une histoire d'ÉOIMS peut se dérouler :

- Dans notre Histoire
- Dans un présent proche du nôtre
- Dans un avenir possible
- Dans une civilisation totalement imaginaire
- Dans un monde fantastique
- Dans une réalité déjà profondément transformée par les histoires précédentes.

Ces possibilités utilisent exactement les mêmes règles.

Ce qui change est simplement :

~ Ce que le monde considère comme normal. ~

Une histoire réelle

ÉOIMS permet de jouer dans notre propre Histoire. Les Éoims peuvent traverser :

- Une ville médiévale
- Une révolution
- Une migration
- Une guerre
- Une période de découverte scientifique
- Une lutte sociale

- Une époque de persécution
- Ou un moment apparemment beaucoup plus ordinaire.

Lorsque vous choisissez l'Histoire réelle, commencez par quelques faits simples.

- Où sommes-nous ?
- Quand ?
- Qu'est-ce qui s'est réellement produit à cette époque ?

Quelles contraintes sociales, politiques, matérielles ou culturelles façonnent la vie quotidienne ?

Vous n'avez pas besoin de transformer la préparation en étude universitaire.

Mais suffisamment de réalité doit exister pour que les choix aient un poids.

Ne pas utiliser l'Histoire comme simple décor

Si une histoire se déroule pendant une persécution réelle, les personnes persécutées ne doivent pas devenir de simples figurant-es permettant aux Éoims d'accomplir des gestes héroïques.

Si elle se déroule durant une guerre, les victimes ne sont pas seulement là pour prouver que le monde est sombre.

L'Histoire a déjà appartenu à des êtres humains. Traitez-la comme telle. Les Éoims peuvent intervenir. Ils peuvent parfois créer une Bifurcation considérable.

Mais le jeu devient plus intéressant lorsque les mortel·les conservent leurs propres volontés, leurs propres luttes et leur propre capacité à transformer le monde.

Les Éoims ne sont pas celles et ceux qui « font enfin ce que les humains étaient incapables de faire ». Ils rencontrent des êtres qui agissaient déjà.

- Parfois ils les aident.
- Parfois ils apprennent d'eux.
- Parfois ils les empêchent.
- Parfois ils découvrent que les mortel·les avaient compris quelque chose qu'eux-mêmes ignoraient.

Les trois vérités historiques

Lorsque vous jouez dans notre Histoire, distinguez trois niveaux.

Ce qui est historiquement établi

Ces éléments constituent le point de départ commun.

Ce que la partie invente

Personnages fictifs, lieux mineurs, lettres, rencontres, motivations et événements ajoutés par la table.

Ce que les Éoims ont transformé

À partir de ce moment, vous entrez dans votre propre Histoire.

Notez les Bifurcations.
Ne cherchez pas ensuite à ramener artificiellement le monde vers notre chronologie.

Si les Éoims empêchent réellement un événement majeur :

Il n'a plus lieu.

Le reste de la campagne devra vivre avec cette transformation.

Une Histoire Imaginaire

Créer un monde imaginaire ne demande pas d'en écrire une encyclopédie.
Pour jouer une histoire, vous avez principalement besoin de savoir :

- Ce que les gens considèrent comme normal
- Ce qui possède du pouvoir
- Ce que l'on craint
- Ce dont on se souvient
- Ce que l'on préfère ne pas voir.

Cinq éléments suffisent souvent pour commencer.

Exemple de monde imaginaire

La cité d'Asphele possède cinq particularités :

- La ville est construite sur plusieurs ponts gigantesques
- Personne n'est considéré adulte avant d'avoir traversé seul le pont gris
- Les morts sont nommés chaque soir sur les places publiques
- Les familles les plus anciennes contrôlent les passages entre les quartiers
- Depuis quelques années, certains noms disparaissent inexplicablement des cérémonies.

Vous n'avez pas encore décrit :

- La monnaie
- La totalité des religions
- Les régimes politiques des pays voisins
- L'histoire des mille dernières années
- La faune complète
- La mode de chaque classe sociale.

Vous n'en avez pas besoin.

Si cela devient important, vous le découvrirez pendant la partie.

Le monde imaginaire est lui aussi partagé

Une joueuse demande :

« Est-ce qu'on fabrique des petits objets que les enfants emportent lorsqu'ils traversent le Pont Gris ? »

Vous n'aviez rien prévu. L'idée est belle.

Vous répondez :

« Oui. À quoi ressemblent-ils ? »

La joueuse invente de petites figurines de bois offertes par la famille. Elles existent maintenant.

Plus tard, l'une d'elles deviendra peut-être une Relique.

Le monde vient de grandir parce qu'une joueuse a posé une question.

Le nœud de stagnation

Le chapitre précédent a montré comment créer un Nœud de stagnation.

Dans la construction d'une histoire, il est le cœur autour duquel tout le reste va graviter.

Reprenez simplement :

✓ *Qu'est-ce qui ne peut plus changer ?*

Puis :

✓ *Pourquoi ?*

Ne cherchez pas nécessairement quelque chose d'immense.

Une histoire entière peut naître de :

« Dans cette famille, personne n'a prononcé le nom de la sœur disparue depuis vingt ans. »

Ou :

« Dans cette cité, aucune loi ne peut être abrogée une fois qu'elle a été votée. »

Ou :

« Les habitant-es vivent heureux-ses parce que leur mémoire des dix dernières années est régulièrement effacée. »

Le Nœud contient déjà une tension.

Il ne contient pas encore sa résolution.

Les Visages

Une situation devient jouable lorsqu'elle possède des visages.

Trois à cinq personnages importants suffisent souvent.

Pour chacun, notez :

- Ce qu'il veut
- Ce qu'il craint
- Ce à quoi il tient.

Puis ajoutez une question.

Quelque chose que vous-même ne savez pas encore.

Exemple

Mara Velson

- **Veut :** terminer le classement des archives avant leur destruction.
- **Craint :** que sa fille perde sa place à l'université si elle désobéit.
- **Tient à :** l'idée que les archives doivent préserver la vérité.
- **Question :** que fera-t-elle lorsqu'elle comprendra que son propre travail participe à l'effacement ?

Cette dernière ligne est précieuse. Ne répondez pas avant la partie.

Vous venez de créer un personnage capable de vous surprendre.

Les Verrous

Un Nœud tient rarement grâce à une seule chose. Choisissez deux à quatre Verrous.

Ils doivent être :

- Concrets
- Compréhensibles
- Transformables.

Un bon Verrou dit aux joueuses :

« Voilà quelque chose sur lequel vous pourriez agir. »

Mais il ne dit pas comment.

Exemple

Nœud :

Les noms de plusieurs centaines de personnes vont disparaître définitivement des archives de la cité.

Verrous :

- Les documents seront brûlés cette nuit.
- Les archivistes pensent qu'ils ne font qu'appliquer une procédure légale.
- Les familles concernées ignorent que les archives existent encore.

Voilà suffisamment de matière pour plusieurs scènes.

Il n'est **pas nécessaire** d'ajouter :

« Les joueuses doivent convaincre Mara, voler une clef et appeler les familles. »

Ce serait déjà écrire leur histoire à leur place.

Ce Qui Arrivera Si Personne N'agit

Le monde doit posséder son propre mouvement. Décidez ce qui arrivera si les Éoims ne font rien. Pas parce que vous cherchez à menacer les joueuses. Mais parce que cela rend le monde indépendant d'elles.

À minuit, les archives seront brûlées.

- Dans trois jours, l'armée entrera dans la vallée.
- À la prochaine pleine lune, le dernier témoin quittera la ville.
- Dans quelques mois, la nouvelle loi deviendra irréversible.
- Lorsque l'enfant aura douze ans, elle oubliera totalement l'existence de son frère.

Cette évolution peut changer pendant la partie. Les actions des Éoims la déplacent. Les mortel·les prennent eux aussi des décisions.

Mais sans intervention :

Quelque chose se produit.

Ne Préparez Pas Une Suite De Scènes

Évitez :

- Scène 1 : rencontrer le maire.
- Scène 2 : fouiller la bibliothèque.
- Scène 3 : être attaqué par les gardes.
- Scène 4 : découvrir le passage secret.
- Scène 5 : confronter le ministre.

Cette structure suppose que les joueuses vont agir comme vous l'imaginez.

Préparez plutôt une :

Constellation De Situations

Chaque situation possède un lieu, des personnes et quelque chose qui peut évoluer.

Les joueuses choisiront lesquelles deviennent réellement des scènes.

Exemple de constellation

Pour la Maison des Noms :

Les archives

Mara travaille.

Les cartons sont préparés pour le feu.

Un ancien registre manque.

La place

Les familles concernées ignorent la destruction. Une cérémonie officielle commence.

Le dépôt souterrain

Les registres les plus anciens sont encore conservés ici.

Personne ne les consulte depuis quinze ans.

L'appartement de Mara

Sa fille sait que quelque chose inquiète sa mère.

Elle possède une photographie que Mara pensait détruite.

Le centre administratif

L'ordre de destruction a été signé. La personne qui l'a signé pense protéger la cohérence des archives. Aucune de ces scènes n'est obligatoire.

Les joueuses pourraient ne jamais visiter l'appartement de Mara.

Alors il n'y aura pas de scène là-bas.

Ce n'est pas du contenu perdu.

C'était une possibilité.

Une Scène Ouverte

Une scène ouverte possède :

- Une situation
- Des êtres qui veulent quelque chose
- Une question qui peut changer

mais aucune résolution prévue.

Commencer une scène

Commencez lorsque quelque chose est déjà en mouvement.

« Les premiers cartons quittent les archives lorsque vous arrivez. »
« Le repas a commencé depuis une heure lorsque la femme que vous cherchez entre dans la salle. »
« Le village est en train de démonter le pont. »
« Lorsque vous retrouvez l'enfant, elle tient déjà la lettre ouverte. »

Les joueuses disposent immédiatement de quelque chose sur lequel réagir.

La question de la scène

Chaque scène possède souvent une question implicite.
Mara acceptera-t-elle de regarder ce qu'elle est en train de faire ?
Les manifestant-es resteront-ils lorsque les forces de sécurité apparaîtront ?
Les Éoims pourront-ils conserver leur identité dans ce lieu ?
La vieille femme dira-t-elle finalement le nom de sa sœur ?
Vous n'avez pas besoin d'écrire ces questions systématiquement.

Mais si vous ne savez plus pourquoi une scène continue, demandez-vous :

« Quelle question est encore ouverte ici ? »

Si vous n'en trouvez aucune : la scène est probablement terminée.

Une scène n'est pas un Verrou

Une erreur possible serait de transformer chaque scène en :

« Il faut ouvrir le Verrou présent ici. »

Non.

Certaines scènes servent simplement à :

- Rencontrer
- Comprendre
- Aimer
- Pleurer
- Observer
- Attendre
- Découvrir les conséquences d'un ancien choix
- Laisser des mortel·les agir seules.

ÉOIMS ne doit pas devenir un jeu où chaque scène existe pour faire avancer un compteur invisible. Une scène peut être importante simplement parce qu'elle change la manière dont les joueuses regardent le monde.

Les Trois Mouvements D'une Histoire

Une histoire d'ÉOIMS n'a pas besoin d'un nombre déterminé de scènes.
Elle peut être très courte.
Ou couvrir plusieurs séances.
Mais la plupart des histoires possèdent naturellement trois grands mouvements :

APPEL
FRACTURE
TRACE

Ce ne sont pas trois actes rigides.
Ce sont trois respirations.

L'APPEL

Quelque chose attire les Éoims. Ils choisissent leur incarnation. Ils entrent dans l'époque. Ils découvrent le Nœud.

Durant l'Appel, les joueuses devraient progressivement comprendre :

- Où elles sont
- Qui vit ici
- Ce qui est en train de se refermer
- Et pourquoi cela mérite peut-être leur attention.

Ne cherchez pas nécessairement à provoquer immédiatement un grand conflit.
Laissez les Éoims rencontrer le monde avant de le corriger.
Parfois, ils découvriront qu'ils avaient mal compris l'Appel.

LA FRACTURE

À un moment, les Éoims commencent réellement à agir sur ce qui maintient le Nœud. Les Verrous sont attaqués. Les personnes prennent position.

LHOI répond.

Des Fermetures apparaissent. Les incarnations se fissurent. Des alliances inattendues naissent. Une Bifurcation devient possible.

C'est la Fracture.

Elle ne signifie pas nécessairement violence. Une conversation peut fracturer trente ans de silence. Une lettre peut fracturer une propagande. Une personne qui prononce enfin :

« Je ne suis pas d'accord. »

Peut fracturer une institution entière.

La Fracture est simplement le moment où :

Le monde ne peut plus continuer exactement comme si les Éoims n'étaient jamais venus.

LA TRACE

Une histoire d'ÉOIMS ne s'achève pas lorsque « les méchants sont vaincus ».
Elle s'achève lorsque la table comprend suffisamment bien :

Ce qui demeure après le passage des Éoims.

La Trace peut être heureuse.

- Une institution change.
- Une personne survit.
- Une mémoire revient.

Elle peut être ambiguë.

Une révolution réussit, mais quelque chose de l'ancienne violence subsiste.

Elle peut être tragique.

Les Éoims échouent à empêcher une catastrophe.
Mais un nom, une chanson ou une personne emporte quelque chose vers l'avenir.

La question finale n'est donc pas :

« Avez-vous gagné ? »

Mais :

« Qu'avez-vous laissé derrière vous ? »

La Construction Commune

La Maîtresse du Verbe prépare le premier mouvement.

Puis la table construit le reste.

Cela signifie que les joueuses peuvent créer :

- Des relations
- Des souvenirs
- Des détails du monde
- Des personnages secondaires
- Des objets
- Des coutumes
- Des fragments d'histoire
- Des lieux
- Des interprétations.

Tant que cela ne contredit pas ce qui a déjà été établi et ne résout pas automatiquement le conflit, accueillez facilement ces propositions.

Demandez plutôt que d'expliquer

Au lieu de :

« Ce quartier est pauvre et les habitants y vivent depuis plusieurs générations. »

Vous pouvez demander :

« Qu'est-ce qui montre immédiatement que les familles vivent ici depuis très longtemps ? »

Une joueuse répond :

« Chaque porte possède des dizaines de petites marques correspondant aux personnes qui y sont nées. »

Ces marques existent.

Vous venez de gagner une coutume.
Et peut-être plus tard : une Trace.

Partager les personnages secondaires

La Maîtresse du Verbe incarne normalement les habitants du monde. Mais une joueuse peut contribuer à les définir.

« Je pense que le vieux gardien connaît mon incarnation humaine depuis longtemps. »

La MdV peut demander :

« Pourquoi t'apprécie-t-il ? »

La joueuse répond.

La MdV reprend alors le gardien avec cette relation nouvelle. La joueuse ne contrôle pas désormais ses décisions. Mais elle a participé à créer ce lien.

Laisser les joueuses surprendre le monde

Une joueuse propose :

« Peut-être que les manifestant·es connaissent déjà cette chanson. »

Si cela ne contredit rien, vous pouvez dire oui.

Ou demander :

« Comment l'ont-ils apprise ? »

Elle répond :

« Une ancienne version a circulé parmi les ouvrières il y a trente ans. »

Quelque chose que les Éoims avaient laissé lors d'une histoire précédente vient peut-être de revenir. Vous venez de créer un Écho.

Quand Utiliser Khaos Pour Créer Le Monde

Toutes les propositions ne nécessitent pas de **KHAOS**.

Un détail de couleur ou une relation plausible peut simplement devenir vrai.

KHAOS intervient lorsqu'une joueuse veut introduire quelque chose qui **change réellement les possibilités disponibles**.

« Existe-t-il une vieille porte de service ? »

Si cela paraît naturel dans le bâtiment, oui.
Pas besoin de KHAOS.

« Existe-t-il un tunnel oublié reliant exactement cette prison au fleuve ? »

Cette information change fortement la situation.
Cela peut être un **Faire surgir un possible** pour 3 KHAOS.

La distinction est simple :

- Si le détail enrichit le monde, acceptez-le facilement.
- S'il ouvre une solution importante, donnez-lui du poids.

Le Monde Doit Rester Capable De Surprendre

Construction commune ne signifie pas que tout ce que les joueuses souhaitent devient immédiatement vrai. Le monde possède sa propre existence.

Mara peut refuser.

Une porte peut réellement être murée.

Le train peut être parti.

La personne recherchée peut être morte.

Les cartes peuvent faire apparaître une

conséquence que personne ne souhaitait.

Cette résistance est nécessaire.

Sans elle, les joueuses ne transforment pas un monde.

Elles décrivent simplement ce qu'elles veulent.

ÉOIMS naît précisément dans la tension entre :

- La proposition
- La résistance
- Et la transformation.

Utiliser L'oracle Pour Faire Naître Une Histoire

L'Oracle peut également participer à la préparation.

Mais utilisez-le légèrement.

Une carte suffit généralement.

Pour trouver un Appel

Vous n'avez aucune idée.

Tirez une carte libre.

~ Stérilité.

Demandez :

« Qu'est-ce qui a cessé de produire quelque chose ? »

Peut-être : Dans cette vallée, aucune enfant n'invente plus de chanson.

Voilà un Appel.

Pour trouver un personnage

Vous tirez :

~ Héritage.

Demandez :

« Qui porte quelque chose qui vient du passé ? »

Une jeune médecin possède les carnets de son grand-père, ancien responsable d'un hôpital clandestin.

Vous avez un personnage.

Pour découvrir un Verrou

Vous tirez :

La Paix.

Le Nœud concerne une injustice ancienne.
Pourquoi personne n'agit-il ?

Parce que les habitant·es viennent enfin de sortir de vingt ans de guerre.

Personne ne veut rouvrir un conflit.

La Paix vient de devenir un Verrou.

Pour découvrir une conséquence

Une Bifurcation majeure vient de se produire.

Tirez une carte libre.

~ Renommée.

Peut-être que l'événement devient connu bien au-delà de la région.

La prochaine histoire pourra commencer ailleurs parce que quelqu'un a entendu parler de ce qui s'est passé ici.

L'Oracle vient de tendre un fil.

Ne construisez pas toute une histoire avec vingt cartes

ÉOIMS n'est pas une méthode de tirage automatique de scénario.

Vous pourriez techniquement tirer :

- Une carte pour le lieu
- Une pour le personnage
- Une pour le problème
- Une pour chaque verrou
- Une pour le passé
- Une pour le futur.

Mais vous perdriez rapidement ce qui est essentiel :

Les cartes doivent surprendre une imagination déjà en mouvement.

Utilisez-les lorsque vous avez besoin d'une impulsion.

Puis reprenez la création humaine.

L'entrelacs

Une histoire d'ÉOIMS n'existe jamais entièrement seule. Elle rejoint toutes celles qui l'ont précédée.

- Une personne rencontrée dans une histoire peut devenir l'ancêtre d'un personnage futur.
- Une phrase peut devenir proverbe.
- Une Relique peut réapparaître.
- Une Bifurcation peut créer une nouvelle époque.
- Une chanson peut survivre à celle qui l'a composée.
- Un lieu peut porter plusieurs incarnations.

C'est cela, l'Entrelacs.

Pas seulement un espace cosmique.

Mais la mémoire des relations entre les histoires.

N'essayez pas de tout relier

L'Entrelacs n'est pas un gigantesque puzzle dont chaque élément doit posséder une explication secrète.

Certaines choses ne reviendront jamais.

Certaines personnes seront rencontrées une seule fois.

Certaines Traces disparaîtront réellement.

C'est nécessaire.

Si tout est relié à tout, plus rien ne paraît surprenant.

Laissez des fils mourir.

Laissez-en dormir.

Puis, lorsque quelque chose revient naturellement, prenez-le au sérieux.

Réutiliser Une Trace

Avant de préparer une nouvelle histoire, regardez la feuille de Groupe.

Choisissez éventuellement une ancienne Trace.

Demandez :

« Que pourrait-elle être devenue ? »

- Une phrase peut avoir changé de sens.
- Une œuvre peut être attribuée à la mauvaise personne.
- Un symbole de résistance peut être devenu emblème du pouvoir.
- Une Relique peut avoir été enfermée dans un musée.
- Une personne sauvée autrefois peut avoir fondé une famille qui existe encore.

Ne cherchez pas seulement à récompenser les joueuses.

Une Trace peut produire une conséquence difficile. C'est ce qui prouve qu'elle a réellement vécu.

Les Échos

Une Trace qui revient sans être exactement la même devient souvent un :

Écho

La chanson est encore là... mais les paroles ont changé.

La statue existe... mais elle représente désormais quelqu'un d'autre.

Le nom a survécu... comme celui d'une rue dont plus personne ne connaît l'origine.

Les Éoims reconnaissent quelque chose. Les mortel-les, pas nécessairement.

Les Échos rendent l'Entrelacs sensible sans exiger de longues explications.

Les Questions Ouvertes

À la fin d'une histoire, notez aussi les questions auxquelles personne n'a répondu.

- Qui a réellement envoyé cette lettre ?

- Pourquoi la Carte Noire est-elle apparue lorsque Mara a prononcé ce nom ?
- Qu'est devenue l'enfant partie vers le nord ?
- Pourquoi deux Éoims possèdent-ils maintenant le même souvenir ?
- Qui a récupéré la Relique après l'incendie ?

Ne cherchez pas nécessairement à résoudre ces questions immédiatement. Une question ouverte est un fil disponible. Une future Maîtresse du Verbe pourra un jour le saisir.

Ou personne ne le fera jamais. Les deux sont acceptables.

Terminer Une Histoire : L'entrelacs

Lorsque la Trace principale est suffisamment visible et que la situation n'appelle plus de scène immédiate, rassemblez la table. Placez une carte au centre.

Vous pouvez :

Choisir une carte apparue durant l'histoire qui semble particulièrement importante
Ou effectuer un dernier **tirage libre**.

Cette carte devient la :

CARTE D'ENTRELACS

Elle ne possède aucun effet mécanique.

Sa valeur est ignorée.

Elle représente simplement l'image que la table place au centre de sa mémoire.

Les trois questions

Chaque joueuse répond brièvement au nom de son Éoim :

- « Qu'ai-je ouvert ? »
- « Qu'ai-je laissé derrière moi ? »
- « Qu'ai-je appris sur le monde ? »

Il n'est pas nécessaire de produire une longue conclusion.

Quelques phrases suffisent.

La Maîtresse du Verbe écoute.

Puis elle répond également à une question :

« Qu'est-ce qui continue maintenant sans les Éoims ? »

Cette réponse appartient au monde.

Ajouter les Traces

Après l'Entrelacs, notez sur la feuille du Groupe ce qui mérite de demeurer. Pas tout.

Seulement ce qui semble capable de revenir.

- Une personne.
- Un nom.
- Une œuvre.

- Une Bifurcation.
- Une Relique.
- Une question.
- Un lieu.
- Un symbole.
- Un événement.
- Une nouvelle coutume.
- Une promesse.

La feuille du Groupe devient progressivement la véritable chronologie de votre campagne.
Pas une chronologie parfaite.

Une mémoire vivante.

Et si l'histoire se termine mal ?

L'Entrelacs a lieu malgré tout.

- Les Éoims peuvent échouer.
- Un Nœud peut rester fermé.
- Une civilisation peut tomber.
- Une incarnation peut se dissoudre.
- Une personne peut mourir.
- Une mémoire peut être perdue.

Cela ne signifie pas que rien ne mérite d'être inscrit.
Demandez :

« Qu'est-ce qui a malgré tout été ouvert ? »

Peut-être seulement :
Une personne sait maintenant la vérité.
Une lettre a survécu.
Un enfant a entendu le nom.
Un adversaire doute.
Une chanson existe.

Parfois, la Trace d'une histoire perdue devient l'Appel de la suivante.

Faire Naître La Prochaine Histoire

Vous pouvez commencer totalement ailleurs.

- Une autre époque.
- Un autre monde.
- Un autre Nœud.

Mais vous pouvez aussi prendre quelque chose qui vient d'être laissé ouvert.

À la fin de l'histoire, demandez :

« Quel fil de l'Entrelacs semble encore vibrer ? »

Une joueuse répond :

« Je voudrais savoir ce que devient Mara. »

Une autre :

« Je crois que la Carte Noire apparaissait à cause du registre manquant. »

Une troisième :

« Ce qui m'intéresse, c'est l'enfant qui a emporté la chanson. »

Vous possédez trois germes possibles.

La prochaine Maîtresse du Verbe pourra en choisir un.

La Transmission Du Verbe

La même personne peut rester Maîtresse du Verbe pendant toute une campagne.

Rien ne l'oblige à changer.

Mais ÉOIMS permet naturellement à cette fonction de circuler. Une histoire peut être portée par une joueuse. La suivante par une autre. Puis la première redevient Maîtresse du Verbe plusieurs époques plus tard.

Cette transmission appartient profondément à l'esprit du jeu. Aucune personne ne possède entièrement l'Entrelacs.

Passer La Verbe

Lorsque la fonction change de joueuse, transmettez simplement :

- La feuille du Groupe
- Les Traces
- Les Reliques
- Les Bifurcations connues
- Les personnages qui demeurent importants
- Les questions ouvertes.

Puis expliquez brièvement :

« Voilà ce qui existe maintenant. »

Ne transmettez pas :

« Voilà ce que j'avais prévu pour la suite. »

Ce qui n'a jamais été joué n'est pas encore vrai. La nouvelle Maîtresse du Verbe peut reprendre une idée abandonnée.

Mais elle n'en hérite pas comme d'une obligation.

Le secret non joué n'existe pas encore complètement

C'est une règle très utile lors de la transmission.

Supposons que la précédente MdV avait décidé dans ses notes :

« Mara est secrètement la descendante de Méranéa. »

Cette information n'est jamais apparue pendant la partie.

- Personne ne l'a découverte.
- Aucune carte ne l'a suggérée.
- Aucun événement ne dépend d'elle.

Alors elle n'est pas encore une vérité de l'Entrelacs. La nouvelle MdV peut :

- La conserver
- La modifier
- Ou l'abandonner.

Cela ne réécrit rien.

Cela distingue simplement : **ce qui était préparé** de : **ce qui a réellement existé autour de la table.**

Ce qui a été joué appartient à tout le monde

À l'inverse, si Mara a déclaré :

« **Sofia Denel** était la première personne dont j'ai enregistré le nom. »

C'est vrai.

Même si cette idée venait initialement d'une joueuseuse.

Même si elle n'était dans aucune note.

Même si une nouvelle Maîtresse du Verbe aurait préféré autre chose.

Ce qui a réellement été vécu appartient désormais à l'Entrelacs.

La nouvelle MdV peut le transformer par la fiction.

Elle ne peut pas simplement l'ignorer parce que cela ne correspond pas à son scénario.

La nouvelle Maîtresse du Verbe ne doit pas tout reprendre

Elle peut choisir :

- Un autre continent
- Trois siècles plus tard
- Une petite conséquence d'un événement précédent
- Un personnage secondaire
- Une relique oubliée
- Ou un nœud entièrement nouveau.

La continuité n'exige pas que chaque histoire soit la suite directe de la précédente.

L'Entrelacs fonctionne mieux lorsque certaines relations ne deviennent visibles qu'après plusieurs histoires.

Exemple de transmission

Première histoire :

En **1891**, les Éoims empêchent la destruction d'un carnet contenant les noms de plusieurs ouvrières mortes dans un incendie.

Trace :

Le Carnet des Rouges.

Deuxième histoire :

Une autre Maîtresse du Verbe choisit **2037**.

Le carnet existe désormais dans un musée.

Mais personne ne connaît plus les femmes dont les noms y figurent.

Le Nœud n'est plus :

« Sauver le carnet ».

Le carnet a survécu.

Le nouveau Nœud est :

« La mémoire est devenue un objet patrimonial qui ne signifie plus rien pour personne. »

La Trace précédente n'a pas simplement donné un avantage.

Elle a produit une nouvelle question.
Voilà l'Entrelacs.

Préparer Une Histoire En Quinze Minutes

Lorsque vous manquez de temps, prenez une feuille.

Répondez simplement à ceci.

1. Où et quand ?

Une phrase.

2. Quel est l'Appel ?

Une image ou une anomalie.

3. Quel est le Nœud ?

Qu'est-ce qui ne peut plus changer ?

4. Qui est concerné ?

Trois personnages suffisent.

Pour chacun :

veut craint tient à.

5. Quels sont les Verrous ?

Deux ou trois phrases.

6. Que se passe-t-il si personne n'agit ?

Une conséquence.

7. Où peut-on commencer ?

Une scène déjà en mouvement.

C'est suffisant.

Vous pouvez jouer.

Exemple en quinze minutes

Époque

France imaginaire, 2046.

Une petite ville de montagne dont la population diminue depuis trente ans.

Appel

Tous les anciens téléphones de la ville sonnent au même moment chaque nuit à 2 h 17.

Personne n'est à l'autre bout.

Nœud

Les habitant·es ont progressivement accepté que leurs enfants doivent partir et que leur ville n'a plus d'avenir.

Personnages

Léonie, mère

Veut : organiser dignement la fermeture de l'école.

Craint : promettre un avenir qu'elle sait ne pas pouvoir garantir.

Tient à : la ville et à son fils parti depuis quinze ans.

Samir, treize ans

Veut : rester.

Craint : devenir comme les adultes qui ne parlent plus que du passé.

Tient à : l'ancien observatoire.

Père Adrien, ancien technicien

Veut : comprendre les appels nocturnes.

Craint : découvrir qu'ils viennent d'une expérience qu'il avait menée autrefois.

Tient à : un vieux central téléphonique abandonné.

Verrous

- Tout le monde considère le départ des jeunes comme inévitable.
- L'école doit officiellement fermer dans trois semaines.
- L'ancien observatoire est condamné depuis un accident.

Si personne n'agit

L'école ferme.

Samir part vivre chez sa tante.

Le dernier commerce ferme quelques mois plus tard.

Les appels cessent.

Personne ne saura jamais pourquoi.

Première scène

À 2 h 17, tous les téléphones de la pension où les Éoims viennent de s'incarner se mettent à sonner simultanément.

Décrochez.

Jouez.

Vous n'avez pas besoin de connaître la fin.

Ne préparez pas ce que vous espérez voir

Vous pouvez avoir une très belle idée.

« Ce serait formidable si les Éoims comprenaient que les appels viennent des habitants futurs de la ville. »

Gardez-la comme possibilité. Pas comme révélation obligatoire. Si la partie produit quelque chose de meilleur, laissez-la partir.

Peut-être que les appels viennent :

- Des personnes parties
- D'une ancienne bifurcation
- De Samir lui-même dans une autre époque
- D'aucune personne
- Ou simplement de l'entrelacs.

La meilleure idée préparée n'est pas nécessairement la meilleure histoire jouée.

Une Histoire Ne Vous Appartient Plus Lorsqu'elle Commence

C'est peut-être ce qui distingue le plus la préparation d'ÉOIMS de l'écriture d'une fiction. Lorsque vous écrivez une nouvelle, vous pouvez savoir où elle conduit.

Lorsque vous préparez une histoire d'ÉOIMS, vous construisez seulement un endroit où quelque chose peut arriver.

Vous y placez :

- Des êtres
- Des tensions
- Des souvenirs
- Des possibles
- Des fermetures.

Puis les joueuses arrivent.

L'Oracle tombe sur la table. Un personnage secondaire devient essentiel. Une action impossible est rendue possible. Une carte lumineuse devient une Ombre. Une erreur devient une Trace. Une joueuse invente un souvenir que personne n'avait prévu. Et soudain votre scénario n'existe plus.

A sa place existe quelque chose de mieux :

**UNE HISTOIRE QUI A RÉELLEMENT ÉTÉ
JOUÉE**

Les Dix Principes Pour Faire Naître Une Histoire

- Commencez par un Appel, pas par une mission.
- Créez un Nœud de stagnation, pas une solution.
- Donnez quelques visages au monde.
- Préparez deux à quatre Verrous, pas une succession obligatoire de scènes.
- Laissez chaque scène commencer avec quelque chose déjà en mouvement.
- Acceptez les propositions qui enrichissent le monde sans effacer ce qui existe.
- Utilisez l'Oracle pour surprendre, pas pour remplacer votre imagination.
- Laissez les conséquences devenir des Traces.
- Traitez chaque ancienne Trace comme une possibilité, pas comme une obligation.
- Lorsque le Verbe change de main, transmettez ce qui a été joué et libérez ce qui ne l'a jamais été.

CHAPITRE 11

PREMIÈRES CONSTELLATIONS

Quelques histoires pour entrer dans l'Entrelacs



LA VILLE SANS NOM



LES ARCHITECTES
DE L'ÉTERNITÉ



LE PACTE BRISÉ



CENDRES DU
DERNIER BÛCHER

Chapitre 11 : Premières Constellations



Quelques histoires pour entrer dans l'Entrelacs

Il existe des mondes où **LHOI** règne par la violence. D'autres où personne ne le remarque. Une ville oublie son passé chaque nuit et trouve cela parfaitement normal. Une cité a presque supprimé l'accident, la misère et l'incertitude, et ne sait plus imaginer quoi que ce soit de nouveau.

Un peuple a donné aux promesses le pouvoir de contraindre le réel afin que plus personne ne puisse jamais mentir.

Ailleurs, les bûchers sont éteints depuis un siècle, mais celles et ceux qui leur ont survécu ont appris à leurs enfants que le silence était la seule manière raisonnable de vivre.

C'est là que les Éoims apparaissent.

Pas pour accomplir une mission.

Pas pour découvrir une solution cachée dans les notes de la Maîtresse du Verbe.

Mais parce que, quelque part, une possibilité est en train de disparaître.

Les quatre histoires de ce chapitre sont des **Constellations**.

Elles fournissent assez de matière pour jouer immédiatement.

Elles ne prévoient pas ce qui va arriver.

Comment Utiliser Une Constellation

Une Constellation n'est pas une suite de scènes. Elle est un ensemble de situations reliées les unes aux autres.

Vous y trouverez :

- **Un Appel**, qui attire les Éoims
- **Un Nœud de stagnation**, qui décrit ce qui ne parvient plus à changer
- **Une Question**, à laquelle personne ne connaît encore la réponse
- **Des Visages**, qui donnent au monde des volontés humaines
- **Des Verrous**, qui maintiennent le Nœud

- **Des Étoiles**, lieux, personnages ou situations pouvant devenir des scènes
- **Un Mouvement du monde**, qui décrit ce qui arrivera si personne n'agit
- **Des Fractures possibles**, qui indiquent où la situation pourrait réellement basculer sans imposer comment
- **Des Traces possibles**, qui montrent ce qui pourrait survivre à l'histoire
- Et quelques questions d'**Entrelacs** pour accompagner la fin de la partie.

Vous pouvez jouer une Constellation en une longue séance.

Vous pouvez aussi laisser certaines de ses situations se développer pendant plusieurs rencontres.

Ne cherchez pas à tout utiliser.

Une Étoile jamais visitée n'est pas une scène ratée. Elle était simplement un possible que les Éoims n'ont pas suivi.

AVANT DE COMMENCER

Lisez l'Appel et le Nœud. Choisissez les Visages qui vous intéressent. Regardez les Verrous. Puis arrêtez de préparer.

Les joueuses choisiront leurs incarnations. Elles entreront dans le monde. Elles commenceront à poser des questions. À partir de là, écoutez-les.

Une idée proposée autour de la table peut devenir plus importante que tout ce qui suit dans ces pages. Si cela arrive, suivez-la.

La Constellation vient de commencer à vivre.

Première Constellation : La Ville Sans

Nom

Mémoire • Identité • Oubli

Personne ne sait exactement comment s'appelle la ville. Elle possède bien un nom administratif. On peut le lire sur les panneaux des routes et sur les documents officiels. Mais lorsqu'une personne essaie de le prononcer, quelque chose lui échappe. Elle hésite.

Elle remplace le mot par :
« Ici ».
Ou :
« La ville ».

C'est ainsi depuis très longtemps. Peut-être depuis toujours. Plus étrange encore : chaque nuit, les habitant-es oublient une partie de ce qu'ils ont vécu.

Iels conservent leurs savoirs. Une boulangère sait encore faire du pain. Un médecin connaît la médecine. Une enfant sait marcher, compter et lire. Mais les souvenirs personnels se défont. Les visages deviennent vagues. Les conversations de la veille ressemblent à des rêves. Les liens survivent davantage comme des évidences que comme des histoires.

On sait :
« C'est mon frère ».
Mais parfois plus :
« Pourquoi l'aimé-je ? »

La ville s'est adaptée. Chaque matin, les habitant-es lisent ce qui a été préparé pour elleux la veille.

- Nom.
- Adresse.
- Profession.
- Famille.
- Obligations.

Certaines personnes tiennent des journaux. D'autres couvrent leurs murs de photographies. D'autres ont cessé d'essayer. Et chaque soir, un peu avant minuit, la grande Cloche Blanche sonne. Alors tout le monde rentre chez soi.

L'appel

Dans l'Entrelacs, les Éoims aperçoivent une cité étrange. Des milliers de fils lumineux en émergent. Mais chaque nuit, presque tous sont coupés. Au matin, de nouveaux fils prennent leur place. Un seul semble traverser les nuits. Très fin. Presque invisible.

Il porte deux mots :

« Souviens-toi. »

Le nœud de stagnation

La ville n'est plus seulement victime de l'oubli. Elle s'y est organisée. Elle a construit ses lois, ses familles et son identité autour de lui. Ce qui devait être une blessure est devenu :

La manière normale d'exister.

Le Nœud est donc :

Les habitant-es ont confié leur identité à des traces extérieures parce qu'ils ne croient plus qu'une mémoire puisse traverser la nuit.

LA QUESTION

Que reste-t-il de nous lorsque personne ne se souvient de l'histoire qui nous a fait devenir ce que nous sommes ?

Et peut-être une autre :

Tout doit-il réellement être conservé ?

Incarnations Suggérées

Une incarnation humaine peut être liée aux registres, aux familles ou aux personnes qui essaient encore de se souvenir.

Une incarnation animale possède un avantage étrange : les odeurs, les habitudes et les chemins semblent parfois survivre à ce que les mots oublient.

Une incarnation végétale peut porter des marques laissées plusieurs années auparavant.

Un arbre gravé de noms peut ainsi savoir quelque chose que personne ne sait plus lire.

Une incarnation-objet est particulièrement puissante dans cette histoire :

- Journal
- Photographie
- Médaillon
- Livre
- Cassette
- Lettre
- Jouet transmis depuis plusieurs générations.

L'objet se souvient parfois mieux que celui ou celle qui le possède.

LES VISAGES

Lio, L'enfant Aux Poignets D'encre

Lio a onze ans.

Chaque soir, avant de dormir, iel écrit deux noms sur ses poignets : **Mara** et **Solen**.

Chaque matin, les noms commencent à s'effacer quelques minutes après son réveil.

Lio ne sait plus qui sont, Mara et Solen. Mais iel sait une chose :

« Je ne dois surtout pas les oublier. »

Lio veut

Découvrir qui sont ces deux personnes.

Lio craint

Que quelqu'un lui explique qu'elles n'ont jamais existé.

Lio tient à

La certitude que son geste du soir avait une raison.

Alba, La Vieille Horlogère

Alba a probablement plus de quatre-vingts ans.

Personne ne connaît son âge exact.
Elle répare les horloges de la ville. Elle affirme ne conserver aucun souvenir de ses jours précédents. Pourtant, chaque matin, une horloge différente de son atelier indique une heure précise.

- 2 h 17.
- 4 h 32.
- 23 h 58.

Alba ne sait pas pourquoi. Elle note simplement les heures. Depuis soixante-trois ans.

Alba veut

Comprendre ce qu'elle fabrique sans le savoir.

Alba craint

Qu'une mémoire entière lui revienne d'un seul coup.

Alba tient à

Son atelier, même si elle ne sait plus qui le lui a transmis.

Sered, Le Gardien Des Cendres

Chaque soir, Sered brûle les papiers et objets que certaines familles lui apportent. Photographies trop douloureuses. Lettres incompréhensibles. Journaux dont les auteur·ices ne reconnaissent plus l'écriture.

Il n'est pas cruel. Il considère au contraire son travail comme un acte de compassion.

« Imaginez-vous réveiller entouré·e des preuves d'une vie qui ne vous appartient plus. »

Sered veut

Protéger les habitant·es du poids d'un passé qu'ils ne peuvent plus comprendre.

Sered craint

Que la mémoire ramène d'anciennes haines.

Sered tient à

Une petite boîte qu'il refuse pourtant de brûler. Il ne sait plus pourquoi.

Éliane Vare, Archiviste Du Premier Matin

Eliane supervise les registres qui permettent chaque matin aux habitant·es de savoir qui iels sont.

Elle croit profondément à leur utilité. Sans eux, pense-t-elle, la ville sombrerait dans le chaos. Mais depuis quelques semaines, certains noms disparaissent des registres. Pas seulement les souvenirs. Les personnes elles-mêmes commencent à devenir administrativement impossibles.

Éliane veut

Préserver la cohérence de la ville.

Éliane craint

Que les registres ne soient pas seulement des témoins de l'identité, mais qu'ils aient commencé à la créer.

Éliane tient à

Une phrase écrite dans le premier registre :

« Nul ne doit devenir comme s'il n'avait jamais existé. »

Elle ignore qui l'a écrite.

Les Verrous

La Nuit Efface Les Souvenirs

Personne n'a encore trouvé comment empêcher totalement le phénomène.

Les registres ont remplacé la mémoire

La plupart des habitant·es considèrent désormais ce qui est écrit comme plus vrai que ce qui est ressenti.

Le Souvenir Fait Peur

Il existe des histoires anciennes de personnes ayant retrouvé brutalement leur mémoire et sombré dans la violence ou le désespoir.

- Vraies ?
- Déformées ?
- Inventées ?

La MdV n'a pas besoin de le décider immédiatement.

Quelqu'un Disparaît Des Registres

Chaque matin, plusieurs identités supplémentaires s'effacent.

Personne ne sait encore pourquoi.

Ouvrir La Partie

Les Éoims prennent forme quelques minutes avant l'aube. La Cloche Blanche vient de sonner pour la dernière fois. Les rues sont désertes.

Puis un cri.

Un enfant se tient au milieu d'une place. Autour de lui, des adultes ouvrent leurs carnets pour savoir qui iels sont. L'enfant regarde ses poignets. Deux noms y sont encore visibles.

Mara.

Solen.

Puis l'encre commence lentement à disparaître.

Lio hurle :

« Aidez-moi à ne pas les perdre ! »

Que font les Éoims ?

Les Étoiles De La Constellation

La Place Du Premier Matin

Chaque matin, certaines personnes viennent ici parce qu'elles ne savent plus où aller.

Des agents consultent les registres et leur indiquent :

- Leur nom
- Leur adresse

- Leur famille
- Leur fonction.

Personne ne trouve cela étrange.
Un jour, une personne pourrait découvrir que le registre lui attribue une famille qu'elle ne reconnaît absolument pas.

La Maison Des Cendres

Sered y brûle les traces que leurs propriétaires ne souhaitent plus conserver. Les caves contiennent plusieurs centaines de boîtes jamais détruites.
Pourquoi ?
Sered ne sait pas.
Peut-être certaines portent-elles des noms dont les registres n'ont plus trace.

La Mur Du Poème

Chaque matin, un poème apparaît sur le même mur.
Chaque nuit, il disparaît.
Personne n'a jamais vu quelqu'un l'écrire.
Le texte n'est jamais tout à fait identique.
Mais la dernière phrase reste :
« Je me souviens de toi avant de savoir qui tu es. »

L'atelier d'Alba

Des milliers d'horloges. Certaines fonctionnent. D'autres non. Les heures notées depuis plusieurs décennies pourraient former :

- Un code
- Une carte
- Les horaires de disparition de personnes
- Ou simplement quelque chose que personne n'a encore appris à regarder correctement.

L'Oracle peut décider d'introduire ici une direction inattendue.

La Salle Sans Numéro

Dans les archives existe une porte qui n'apparaît sur aucun plan.
Eliane affirme qu'elle n'a jamais été ouverte.
La serrure est pourtant usée.

À l'intérieur pourrait se trouver :

- Le premier registre
- Des photographies
- Des objets
- Des journaux
- Ou une autre vérité entièrement proposée par la table.

Ne décidez pas trop tôt.

La Mouvement Du Monde

Dans trois nuits aura lieu la **Fête du Premier Matin**.
À cette occasion, tous les registres anciens doivent être détruits pour être remplacés par une version unique et nouvelle. Eliane considère normalement ce renouvellement comme nécessaire. Mais cette année, quelque chose l'inquiète.

Si rien ne change, une partie considérable des anciennes Traces disparaîtra.

Et plusieurs personnes qui ne figurent déjà plus dans le nouveau registre pourraient devenir impossibles à identifier. Peut-être même à percevoir.

Fractures Possibles

La situation peut commencer à changer si :

- Une mémoire traverse réellement une nuit
- Quelqu'un découvre que les registres mentent
- Les habitant-es comprennent que l'oubli et l'identité sont deux choses différentes

Sered décide de conserver au lieu de brûler

- Une personne volontairement oubliée revient
- Un nouveau rituel permet de transmettre une mémoire autrement
- Ou les éoims découvrent qu'il existe également des choses que la ville avait de bonnes raisons de vouloir oublier.

Ce ne sont pas des solutions.

Ce sont des endroits où le Nœud peut se fissurer.

Traces Possibles

- Le Nom de Mara.
- Le Nom de Solen.
- Le Premier Journal.
- Une horloge arrêtée à l'heure où quelqu'un s'est souvenu.
- Un arbre couvert de noms.

Une coutume nouvelle :

Chaque soir, une personne raconte la journée d'une autre.

Ou peut-être une loi simple :

Nul registre ne peut dire à quelqu'un qui iel est contre son propre souvenir.

Entrelacs

À la fin, demandez :

- Qu'ai-je choisi de conserver ?
- Qu'ai-je accepté de laisser disparaître ?
- Qui se souviendra de mon incarnation lorsque je serai parti-e ?

Et à la MdV :

: Que se souvient désormais la ville qu'elle :
: ignorait auparavant ? :

Deuxième Constellation : Les Architectes De L'éternité

Perfection • Imprévu • Liberté

La cité d'Ismera ne connaît presque plus les accidents. Les bâtiments sont conçus pour durer. Les récoltes sont calculées plusieurs années à l'avance.

Chaque enfant reçoit une éducation adaptée à la fonction qu'il exercera. Les maladies graves sont détectées avant leurs premiers symptômes. La circulation est parfaite. Les conflits sont rares. La criminalité presque inexistante. Les habitant-es sont fiers de leur cité.

Et ils ont de bonnes raisons de l'être. Ismera a vaincu beaucoup de souffrances. Elle a aussi presque vaincu l'inattendu.

Depuis **trois cent dix-sept ans**, aucun bâtiment nouveau n'a été conçu sans modèle précédent. Depuis deux cent quatre-vingts ans, aucune profession nouvelle n'est apparue. Depuis cent quarante ans, aucune œuvre d'art n'a été reconnue comme telle.

L'art existe encore dans les archives.

On explique aux enfants :

« Autrefois, lorsque les êtres humains ne savaient pas encore tout organiser, ils inventaient des choses pour supporter l'incertitude. »

L'appel

Un oiseau quitte sa trajectoire. Ce n'est rien. Il devrait voler au-dessus du canal Est. Il tourne brusquement à droite. Traverse la place des Mesures. Se pose sur l'épaule d'une statue. Et chante.

La ville entière semble hésiter. Dans l'Entrelacs, les Éoims voient pour la première fois depuis des siècles un fil se diviser en deux.

La Nœud

Ismera ne souffre pas d'un excès d'ordre. Elle souffre d'une impossibilité devenue presque invisible :

Quelque chose qui n'a jamais existé auparavant n'a plus le droit d'exister.

La Question

Une société peut-elle préserver tout ce qu'elle a gagné sans faire de l'imprévu son ennemi ?

Et peut-être :

La sécurité mérite-t-elle encore son nom lorsqu'elle interdit de devenir quelqu'un d'autre ?

Incarnations Suggérées

Une incarnation humaine peut appartenir à l'administration, à l'éducation, à l'entretien de la cité ou à une famille parfaitement ordinaire.

Un animal est déjà une petite anomalie lorsqu'il cesse de suivre les trajets prévus.

Une incarnation végétale peut apparaître sous la forme d'une plante poussant là où aucune plantation n'était prévue.

Une incarnation-objet peut être :

- Une horloge qui retarde
- Un plan comportant une pièce inexistante
- Un instrument de musique oublié
- Une œuvre que les archives attribuent à « auteur inconnu ».

Les Visages

Sera, Celle Qui Dessine

Sera a seize ans. Dans six mois, elle deviendra Inspectrice des Structures Secondaires. Les tests indiquent qu'elle y excellera.

Depuis l'enfance, elle dessine pourtant en secret, pas des copies, des bâtiments qui n'existent pas. Des escaliers sans destination. Des fenêtres au niveau du sol. Des maisons construites autour d'arbres. Elle détruit chaque dessin lorsqu'il est terminé.

Sera veut

Voir un jour quelque chose qui n'existait pas avant qu'elle l'imagine.

Sera créatif

D'être déclarée Inadaptée.

Sera tient à

Sa famille, qui est heureuse et ne comprendrait pas son refus.

Ilyan Vor, Architecte Principal

Ilyan a consacré sa vie à Ismera.

Il peut montrer aux Éoims des statistiques impressionnantes :

- Mortalité réduite
- Famine disparue
- Accidents divisés par cent
- Logements décents pour presque toute la population.

Il n'est ni menteur ni tyran.

Ilyan veut

Préserver ce que la cité a accompli.

Ilyan crâint

Que l'imprévu soit romantisé par celles et ceux qui n'ont jamais connu la misère qu'il provoquait autrefois.

Ilyan tient à

Son petit-fils, qui bénéficie d'un traitement que seule l'organisation parfaite de la cité rend possible.

Le Conservateur Des Heures

Son véritable nom est Darel. Mais presque personne ne l'utilise. Chaque nuit, il descend dans la Machine des Heures. Depuis quelques mois, celle-ci commet des erreurs minuscules. Une porte s'ouvre une seconde trop tôt. Un tramway arrive avec sept secondes de retard. Une lumière reste allumée. Darel corrige chaque anomalie.

Darel veut

Comprendre pourquoi la Machine commence à hésiter.

Darel crâint

Que quelqu'un découvre qu'il n'a pas signalé toutes les erreurs.

Darel tient à

L'une d'elles, une horloge qui refuse obstinément d'indiquer l'heure exacte.

Nimâ, Jardinière Des Formes

Nimâ entretient le Jardin Central. Chaque plante y possède une place définie. Un matin, une fleur inconnue pousse entre deux dalles. Nimâ devrait la détruire. Elle ne le fait pas.

Nimâ veut

Voir jusqu'où la fleur grandira.

Nimâ crâint

Que sa curiosité ne mette d'autres personnes en danger.

Nimâ tient à

Une petite irrégularité qu'elle est la seule à connaître.

Les Verrous

Les Fonctions Sont Attribuées

Il est possible de changer d'affectation lorsque les modèles l'autorisent. Pas d'inventer une fonction qui n'existe pas.

L'erreur Est Une Pathologie

Une anomalie n'est pas considérée comme une faute morale. Elle est traitée. Corrigée. Soignée. Ce langage rend la contestation très difficile.

La Machine Des Heures

Elle coordonne une part considérable de la cité. Personne ne sait plus exactement jusqu'où.

Ismera Fonctionne

C'est peut-être le Verrou le plus fort. La cité ne repose pas uniquement sur la peur. Elle offre réellement :

- Sécurité
- Confort
- Soins
- Stabilité.

Changer comporte de vrais risques.

Ouvrir La Portia

Les Éoims arrivent lors de la **Cérémonie de l'Exactitude**. À midi précis, toutes les horloges de la cité doivent sonner ensemble. Des milliers de personnes attendent.

11 h 59.

Puis midi. Toutes les cloches sonnent.

Sauf une.

Un silence de deux secondes traverse la foule. Puis une petite cloche commence seule. Trop tard.

Une enfant éclate de rire. Personne ne sait comment réagir.

Les étoiles

L'école des avenirs

Les enfants y découvrent les fonctions auxquelles leurs aptitudes correspondent.

Sur les murs, aucune question :

« Que veux-tu devenir ? »

Seulement :

« Quelle est ta place optimale ? »

Une enfant pourrait poser pour la première fois la mauvaise question.

Le Jardin Des Formes

La fleur inconnue grandit. Elle ne ressemble à aucune espèce enregistrée. Ou peut-être est-ce simplement une espèce ordinaire ayant poussé au mauvais endroit. L'importance de la fleur ne vient pas nécessairement de ce qu'elle est. Mais de ce que les habitant-es commencent à projeter sur elle.

Les Archives De L'art

- Peintures.
- Musique.
- Poésie.
- Objets inutiles.

Tout est parfaitement préservé mais rien n'est créé. Un gardien peut expliquer :

« Nous n'avons rien détruit. »

Il a raison.

La Machine Des Heures

Elle n'a pas besoin d'être une intelligence. Elle peut être mécanique, magique, métaphysique ou constituée de milliers de personnes et de procédures.

Ne décidez sa nature que si la partie l'exige.

- Elle prédit.
- Organise.
- Corrige.
- Depuis quelque temps, elle n'y parvient plus parfaitement.

Pourquoi ?

L'Oracle peut répondre. Ou les joueuses.

La Maison De Sera

Des dizaines de dessins détruits.

Mais Sera n'a pas remarqué que son petit frère récupère certains fragments avant qu'elle les brûle. Il les assemble secrètement.

Une ville impossible commence à apparaître.

La Mouvement Du Monde

Dans sept jours aura lieu la **Rectification Générale**. Toutes les anomalies accumulées depuis un an seront étudiées.

Sera sera officiellement affectée.

La fleur sera analysée puis probablement détruite.

Les erreurs de la Machine seront corrigées.

Darel devra rendre son rapport.

Si rien ne change, Ismera redeviendra probablement presque parfaite.

Fractures Possibles

La situation peut basculer si : une erreur publique produit quelque chose de beau ou d'utile
Sera montre volontairement une création
Ilyan comprend que l'imprévu ne signifie pas nécessairement retour à la misère

- La Machine produit une décision contradictoire
- Une personne choisit librement une fonction à laquelle elle n'est pas destinée
- La cité découvre que certaines anomalies sont déjà intégrées à son histoire
- Ou les Éoims comprennent que détruire brutalement l'ordre serait simplement imposer une autre forme de certitude.

Traces Possibles

- La Première Maison Inutile.
- La Fleur d'Ismera.
- La Fête du Retard.
- Un métier qui n'existait pas la veille.
- Une horloge volontairement imprécise.
- Une salle des œuvres futures dans les anciennes Archives de l'Art.

Ou une règle :

Tout modèle doit conserver au moins une place pour ce qu'il ne sait pas prévoir.

Entrelacs

- Quelle erreur ai-je choisi de protéger ?
- Qu'ai-je refusé de détruire dans l'ancien ordre ?
- Quelle incertitude ai-je rendue possible ?
- À la MdV :
- Que fait Ismera de sa première chose véritablement imprévue ?

Troisième Constellation : Le Pacte Brisé

Promesse • Responsabilité • Pardon

À **Velkaria**, une promesse est une chose sérieuse. Pas seulement moralement, métaphysiquement. Lorsqu'une personne prononce volontairement les mots du Pacte devant un témoin, quelque chose dans le monde l'entend.

« Je te le promets. »

À partir de cet instant, rompre volontairement cette parole devient presque impossible. Un être qui promet de ne plus franchir une porte peut sentir son corps s'arrêter devant elle.

Une personne jurant de ne plus prononcer un nom peut réellement l'oublier. Un souverain promettant de protéger une ville peut perdre la capacité de l'abandonner. Cette magie a mis fin, autrefois, à une guerre terrible.

- Mensonges.
- Trahisons.
- Serments rompus.
- Alliances renversées.

Les fondateur-ices de Velkaria voulurent que jamais une parole donnée ne puisse de nouveau devenir vide. Leur réussite fut immense. Plusieurs siècles plus tard, la promesse est devenue l'une des institutions centrales de la société.

L'appel

Une enfant murmure à sa mère :
« Je te promets que je ne pleurerai plus jamais. »
Dans l'Entrelacs, les Éoims voient soudain un fil vivant devenir parfaitement droit.
Puis dur.
Puis immobile.

Le Nœud

Le Pacte était destiné à protéger la parole.
Il a fini par lui retirer ce qui lui donnait sa valeur :
la possibilité de choisir encore.

Le Nœud est :

Une parole passée peut désormais gouverner éternellement un être qui n'est plus celui ou celle qui l'avait prononcée.

La Question

Une promesse possède-t-elle encore une valeur morale lorsqu'il est impossible de la trahir ?

Et :

Pardonner implique-t-il parfois de rendre à quelqu'un le droit de ne plus être fidèle à ce qu'il avait juré ?

Incarnations Suggérées

Une incarnation humaine peut être juge, témoin, parent, serviteur-riche du Pacte ou simple habitant-e.

Une incarnation animale peut devenir témoin involontaire de nombreuses promesses.

Une incarnation végétale peut être un arbre sous lequel des générations ont juré.

Une incarnation-objet peut être particulièrement signifiante :

- Alliance
- Tablette de serment
- Sceau
- Lettre
- Épée
- Cordon nuptial.

Les Visages

Néa, L'enfant Qui Ne Pleure Plus

Néa a huit ans. Sa sœur aînée est morte. Lors des funérailles, Néa vit sa mère s'effondrer.

Elle lui prit la main.

« Ne pleure pas, maman. Je te promets que moi non plus je ne pleurerai plus jamais. »

Depuis, ses yeux restent secs. Même lorsqu'elle souffre.

Néa veut

Que sa mère cesse d'être triste.

Néa craint

Qu'en pleurant elle provoque quelque chose de pire.

Néa tient à

Une petite poupée ayant appartenu à sa sœur.

Harven, Juge D'ivoire

Harven protège le Pacte depuis quarante ans. Dans sa jeunesse, son père fut tué à la suite d'une trahison politique. Il croit sincèrement que le Pacte empêche les puissants de mentir sans conséquence. Et il a raison. En partie.

Harven veut

Préserver une institution qui a évité plusieurs guerres.

Harven craint

Qu'une seule exception ne suffise à détruire toute confiance.

Harven tient à

Une promesse faite à son propre père :

« Je protégerai le Pacte tant que je vivrai. »

Sorin, Le Fils Oublié

Il y a vingt ans, le père de Sorin lui cria :
« Je jure que tu n'es plus mon fils. »

Le Pacte obéit. Son père ne le reconnaît plus. Sorin continue pourtant à lui rendre visite chaque semaine. Il s'assoit en face de lui. Ils boivent ensemble.

Le père pense simplement que Sorin est un voisin sympathique.

Sorin veut

Être reconnu.

Sorin craint

Qu'annuler la promesse détruise également les vingt années de relation qu'ils ont malgré tout reconstruites.

Sorin tient à

Son père tel qu'il est maintenant, pas seulement tel qu'il était autrefois.

Ysara, Maîtresse Des Serments

Ysara prépare la prochaine cérémonie publique. Une nouvelle alliance doit être jurée entre plusieurs cités. Le texte prévoit une clause inhabituelle :

Les enfants encore à naître seront également liés.

Ysara trouve cela inquiétant.

Mais tout le monde affirme que la paix exige des garanties.

Ysara veut

Éviter une nouvelle guerre.

Ysara craint

De sacrifier la liberté de personnes qui n'ont encore rien choisi.

Ysara tient à

La paix obtenue par la génération précédente.

Les Verrus

La Pacta Est Réel

Une promesse ne peut pas simplement être ignorée.

Il faut transformer les conditions mêmes qui la rendent contraignante.

La Pacta A Sauvé Des Vies

Les opposant-es à sa remise en question ne sont pas nécessairement des fanatiques.

Beaucoup se souviennent des conséquences du mensonge politique.

Le Droit Repose Sur Les Serments

Remettre en cause le Pacte peut fragiliser des milliers d'accords.

Le Grand Serment Approche

Dans trois jours, plusieurs représentant-es doivent engager leurs peuples, et leurs descendant-es.

Ouvrir La Pacta

Les Éoims s'incarnent pendant un mariage. Deux personnes se tiennent devant un Juge d'Ivoire. L'une d'elles doit prononcer son vœu. Elle ouvre la bouche.

Hésite.

La foule attend.

Puis elle demande :

« Si je promets aujourd'hui, et que dans trente ans je deviens quelqu'un d'autre... qui aura réellement promis ? »

Personne ne répond.

Harven se lève.

Et, au fond de la salle, Néa regarde la scène sans pouvoir pleurer.

Les Étoiles

Le Tribunal D'Ivoire

Tous les grands serments y sont conservés. Pas seulement sous forme de textes. Certains semblent presque présents.

Une promesse ancienne peut être ressentie comme une tension dans les murs.

La Maison Du Père De Sorin

Le père accueille Sorin chaleureusement.

« Ah, mon jeune ami ! »

Une relation réelle existe entre eux. Mais elle est construite sur un oubli forcé.

- Que faudrait-il sauver ?
- La vérité ?
- Le lien présent ?
- Les deux ?

Le Champ Du Premier Pacte

Selon la tradition, c'est ici que les fondateur-ices prononcèrent les premiers serments. Un arbre immense y pousse. Les versions de l'événement se contredisent.

Peut-être le Pacte n'était-il pas destiné à être éternel.

Peut-être était-il conditionnel.

Peut-être non.

Ne décidez cette vérité que si la partie vient réellement la chercher.

La Maison Des Promesses Impossibles

Un lieu discret où l'on accueille les personnes prisonnières de paroles qu'elles regrettent. Personne ne peut les libérer.

On les aide simplement à vivre autour du serment. Certaines ont développé des manières surprenantes de retrouver une liberté sans rompre leur parole.

La Grand Serment

La cérémonie approche. Des milliers de personnes y assisteront. Les dirigeant-es veulent assurer la paix pour plusieurs générations.

La proposition est rassurante :

Plus aucun enfant ne pourra hériter d'une guerre.

Mais aucun enfant ne pourra davantage choisir de remettre l'alliance en question.

Le Mouvement Du Monde

Dans trois jours, le Grand Serment sera prononcé. S'il fonctionne, plusieurs générations seront liées. Les tensions politiques actuelles diminueront probablement.

La paix sera réelle.

Et une partie du futur cessera d'être ouverte.

Fractures Possibles

La situation peut changer si :

- Néa parvient à pleurer
- Un serment est volontairement libéré par toutes les personnes qu'il concerne
- Harven découvre que protéger le Pacte n'implique peut-être pas d'en préserver toutes les formes
- Sorin obtient quelque chose de plus important que la simple restauration du passé
- La cérémonie du Grand Serment est transformée
- La société découvre une différence entre promesse et condamnation
- Ou le Groupe doit choisir qu'une certaine promesse mérite réellement de demeurer contraignante.

Un Mystère A Ne Pas Résoudre Trop Tôt

Personne ne sait avec certitude ce qui arriverait si :

Toutes les personnes réellement concernées par une promesse acceptaient librement de la délier.

La MdV n'a pas besoin de décider avant la partie. Si les joueuses cherchent cette possibilité, laissez la fiction, les Démarches et peut-être l'Oracle lui donner une réponse.

Le monde peut apprendre quelque chose en même temps que vous.

Traces Possibles

La Première Promesse Dénouée.

Les Larmes de Néa.

Un nouveau rite de renouvellement des serments.

Un tribunal où chaque promesse doit pouvoir être réexaminée.

Le nom de Sorin réapparaissant dans un arbre généalogique.

Une nouvelle formule :

« Je te promets ceci tant que nous choisirons encore ensemble de le porter. »

Ou, au contraire, la décision collective que certaines promesses doivent rester absolues.

Entrelacs

- Quelle promesse ai-je choisi de tenir ?
- Quelle parole ai-je rendu possible de reprendre ?
- Qu'est-ce que j'ai pardonné sans l'oublier ?

À la MdV :

Qu'est-ce que signifie désormais donner sa parole à Velkaria ?

Quatrième Constellation : Cendres Du Dernier Bûcher

Peur • Parole • Transmission

Le dernier bûcher a brûlé il y a cent trois ans. La pierre noire existe encore sur la place. On y dépose des fleurs chaque année. Les lois qui permirent les persécutions ont disparu depuis longtemps. Les responsables sont morts. La ville condamne officiellement ce qui s'est produit.

Personne ne risque désormais d'être brûlé pour :

- Un livre
- Une opinion
- Une chanson
- Une prière
- Une histoire.

Pourtant les habitant-es parlent peu. Dans les maisons, on baisse instinctivement la voix lorsqu'une discussion devient importante. Les livres restent rangés. Les chansons publiques possèdent peu de paroles. Les débats politiques sont très rares.

On considère le silence comme :

- Digne
- Prudent
- Respectueux.

Les touristes disent parfois :

« *Quelle ville paisible.* »

Les habitant-es sourient.

L'appel

Une enfant chante sur la place. Trois notes. Puis une quatrième. Sa mère traverse la foule, lui pose brutalement la main sur la bouche et lui murmure :

« *Pas ici.* »

L'enfant demande :

« *Pourquoi ?* »

Sa mère ne sait pas répondre. Dans l'Entrelacs, les Éoims entendent alors des milliers de voix qui ne parlent pas.

Le Nœud

La persécution a disparu, mais la peur a appris à se transmettre sans avoir besoin de ses bourreaux.

Le Nœud est :

Le silence imposé est devenu une vertu librement enseignée.

La Question

Comment rendre la parole possible sans exiger de celles et ceux qui ont appris à survivre par le silence qu'ils parlent pour nous ?

Et :

Un silence choisi peut-il être aussi précieux qu'une parole retrouvée ?

Incarnations Suggérées

Une incarnation humaine peut être enseignant-e, voyageur-se, libraire, descendant-e d'une famille de la ville ou personne nouvellement arrivée.

Une incarnation animale peut circuler entre les maisons et entendre ce qui n'est jamais dit en public.

Une incarnation végétale peut être un arbre ayant poussé dans les cendres du dernier bûcher.

Une incarnation-objet peut être :

- Livre interdit
- Instrument
- Journal
- Gravure
- Cloche
- Lettre jamais envoyée
- Fragment de bois du dernier bûcher.

Les Visages

Elise Var, Libraire

Elise possède la plus grande librairie de la ville, ses rayonnages visibles ne contiennent que des ouvrages ordinaires.

Dans son sous-sol dorment plusieurs centaines de livres appartenant à sa famille depuis plusieurs générations.

Elle ne les lit surtout pas.

Elise veut

Préserver les livres.

Elise craint

Qu'en les ouvrant elle réveille quelque chose que sa famille s'est efforcée de laisser mourir.

Elise tient à

Une clef qu'elle porte toujours autour du cou.

Doran, L'homme Qui Raconte A Son Chien

Chaque soir, Doran s'assoit derrière sa maison. Il raconte des histoires extraordinaires à son vieux chien.

- Voyages.
- Rois.
- Sorcières.
- Révoltes.

- Amours.
- Monstres.

Si un être humain approche : il s'arrête.

Dorée veut

Raconter.

Dorée craint

Être entendu.

Il sait intellectuellement qu'aucune loi ne l'interdit. Son corps, lui, ne le croit pas.

Dorée tient à

Une histoire que sa grand-mère lui raconta une seule fois.

Yselle, Dernière Enfant Du Bûcher

Yselle a cent onze ans. Elle avait huit ans lors du dernier bûcher. Elle est probablement la dernière personne à avoir vu l'événement. Des historien-nes lui ont souvent demandé de témoigner.

Elle a toujours refusé.

« Cette mémoire m'appartient. »

Yselle veut

Mourir sans devenir un monument public.

Yselle craint

Que son silence permette aux autres de raconter n'importe quoi.

Yselle tient à

Son droit de choisir ce qu'elle transmet.

Malo, Instigateur

Malo enseigne l'histoire aux enfants. Le programme parle des bûchers.

- Dates.
- Noms des lois.
- Nombre de victimes.
- Tout est exact.

Mais aucun témoignage n'est lu. Aucune parole des victimes n'est citée.

Malo veut

Que ses élèves comprennent.

Malo craint

De leur transmettre les traumatismes des générations précédentes.

Malo tient à

Une classe où les enfants se sentent en sécurité.

Les verrous

Le silence est une valeur sociale

Parler trop fort est perçu comme vulgaire, dangereux ou agressif.

Personne Ne Veut Rouvrir Les Plaies

Beaucoup pensent sincèrement que le silence a permis à la ville de survivre.

La Mémoire Est Officielle Mais Désincarnée

Tout le monde sait que les bûchers ont existé. Presque personne ne connaît une voix de celles et ceux qui les ont vécus.

Les Derniers Témoins Disparaissent

Yselle est la dernière.

Elle ne doit rien à personne.

OUVRIR LA PARTIE

Les Éoims arrivent le jour du cent troisième anniversaire du dernier bûcher. Toute la ville est réunie sur la place. À midi, une minute de silence doit être observée. La cloche sonne.

Tout le monde baisse la tête.

Trente secondes.

Quarante.

Puis une enfant commence doucement à chanter. Sa mère lui couvre la bouche.

La minute se termine.

Personne ne bouge.

L'enfant regarde les adultes et demande :

« Pourquoi faut-il se taire pour se souvenir de gens qu'on a tués parce qu'ils parlaient ? »

Les Étoiles

La Pierre Du Dernier Bûcher

Un monument noir porte les noms des victimes.

Aucune citation.

Aucun récit.

Seulement des noms.

Un nom a été gratté.

Depuis longtemps.

Personne ne sait pourquoi.

La Librairie d'Élise

Le sous-sol contient les livres. Certains portent des annotations. Certaines marges racontent une autre histoire que les textes officiels. Elise peut accepter de les ouvrir ou non.

Ce choix lui appartient.

La Maison D'Yselle

La vieille femme reçoit parfois les Éoims. Elle déteste les questions préparées. Elle pourrait en revanche demander :

« Pourquoi voulez-vous tellement que je parle ? »

Sa réponse à la partie dépendra beaucoup de celle des joueuses.

L'école

Les élèves doivent préparer une exposition sur les bûchers. Ils recopient des dates.

Une enfant demande :

« Qu'est-ce qu'ils disaient, les gens qu'on a brûlés ? »

Malo ne sait pas quoi répondre.

La Bibliothèque Fermée

L'ancienne bibliothèque publique n'est pas condamnée. La porte fonctionne. Elise possède même probablement la clef. Personne n'y entre.

Depuis quatre-vingt-dix-sept ans. On dit simplement :

« Elle est fermée. »

Comme si cela expliquait tout.

La Chanson Sans Paroles

Tous les enfants connaissent une mélodie. Personne ne chante les paroles. Peut-être ont-elles disparu. Peut-être sont-elles encore connues d'une seule personne. Peut-être n'ont-elles jamais existé.

Laissez l'histoire décider.

Le Mouvement Du Monde

Dans cinq jours, le conseil municipal doit voter la transformation de l'ancienne bibliothèque en mémorial. Les salles seront vidées. Les livres transférés ou détruits selon leur état. Le lieu deviendra silencieux pour toujours.

Yselle, elle, est très malade. Ces deux événements n'ont pas besoin d'être présentés comme une course contre la montre.

Ils rappellent simplement :

Le monde continue.

Fractures Possibles

La situation peut commencer à bouger si :

- Quelqu'un parle publiquement et découvre qu'il n'est pas puni-e
- La bibliothèque ouvre
- Des enfants posent des questions auxquelles les adultes ne peuvent plus répondre par le silence
- Yselle transmet quelque chose à sa manière
- Une personne décide au contraire que son silence doit être respecté
- La chanson retrouve des paroles
- Doran raconte enfin une histoire à un être humain

- Ou la ville découvre que se souvenir n'oblige pas tout le monde à se souvenir de la même manière.

Ne Pas Faire d'Yselle Une Clef

Yselle ne détient pas « la vérité du scénario ».

- Elle peut mourir sans parler.
- Elle peut parler seulement à une personne.
- Elle peut mentir.
- Elle peut se tromper.
- Elle peut raconter un détail dérisoire.
- Elle peut décider que Doran est celui à qui elle veut transmettre quelque chose.
- Elle peut demander que son témoignage ne soit jamais rendu public.

Respectez son choix comme vous respecteriez celui d'un personnage vivant.

Le but de l'histoire n'est pas :

Faire parler la vieille femme.

Le but est de rencontrer ce que cent ans de silence ont produit.

Traces Possibles

- La Réouverture de la Bibliothèque.
- La Chanson du Dernier Bûcher.
- Le Livre d'Yselle.
- Une classe où les enfants enregistrent les histoires de celles et ceux qui acceptent de parler.
- Un banc où l'on peut raconter sans être interrompu.
- Une fête où certaines personnes chantent pendant que d'autres choisissent le silence.

Une nouvelle inscription sur le monument :

« Nous ne nous souvenons pas tous de la même manière. »

Ou un simple récit raconté pour la première fois à quelqu'un d'autre qu'un chien.

Épitrallés

- Quelle parole ai-je aidé à rendre possible ?
- Quel silence ai-je choisi de respecter ?
- Qu'est-ce qui sera transmis après notre départ ?

À la MdV :

Qu'est-ce qu'un enfant de cette ville trouvera désormais normal que ses grands-parents n'auraient jamais osé faire ?

Après Les Quatre Constellations

Vous pouvez jouer ces histoires dans n'importe quel ordre.

Vous pouvez même décider qu'elles appartiennent au même monde.

Peut-être qu'une Relique née dans **La Ville sans Nom** réapparaît plusieurs siècles plus tard dans **Le Pacte Brisé**.

Peut-être qu'une chanson des **Cendres du Dernier Bûcher** existe dans les Archives de l'Art d'Ismera.

Peut-être que les Architectes de l'Éternité ont lu autrefois les récits de Velkaria et décidé qu'une société ne devait plus jamais dépendre de promesses humaines.

Ou peut-être qu'aucune relation n'existe entre elles.

Ne reliez pas pour le plaisir de relier.

Attendez qu'un fil vibre.

Faire De Ces Constellations Les Vôtres

Vous pouvez déplacer une histoire.

La Ville sans Nom peut devenir une station spatiale.

Le Pacte Brisé peut se dérouler dans une civilisation antique.

Les Architectes de l'Éternité peuvent devenir une communauté mystique persuadée d'avoir atteint l'harmonie parfaite.

Cendres du Dernier Bûcher peut devenir l'histoire d'une famille plutôt que celle d'une ville entière.

Conservez simplement le Nœud.

Puis laissez le nouveau monde lui donner un autre visage.

Mélanger Les Constellations

Vous pouvez même prendre :

- Le Nœud d'une histoire
- Les Visages d'une autre
- Un Verrou d'une troisième.

Imaginez :

Une ville sans mémoire où les promesses sont pourtant éternelles.

Une cité parfaite qui conserve scrupuleusement la mémoire de chacune de ses erreurs tout en interdisant d'en commettre de nouvelles.

Une ville traumatisée par d'anciens bûchers qui accepte de parler seulement grâce à des serments impossibles à rompre.

Les Constellations ne sont pas des objets fragiles.

Elles sont une matière à jouer.

Et ensuite ?

Les quatre histoires de ce chapitre ne montrent qu'une petite partie de ce que peut devenir ÉOIMS.

Elles ne contiennent :

- Ni bataille historique

- Ni grande bifurcation temporelle
- Ni guerre
- Ni voyage cosmique
- Ni civilisation étrangère
- Ni plongée complète dans la songerie.

Elles ont volontairement été choisies pour permettre de découvrir d'abord le cœur du jeu :

- Rencontrer ce qui se ferme
- Comprendre pourquoi cela tient
- Agir sans savoir exactement ce que le changement produira
- Puis regarder ce qui demeure.

Les histoires plus vastes vont venir ensuite, dans un autre manuel, celui des scénarios

La Dernière Carte

Lorsque vous terminez la dernière Constellation que vous souhaitez jouer dans ce livre, vous pouvez accomplir un dernier geste.

Rassemblez toutes les Traces du Groupe.

Regardez les noms.

Les lieux.

Les Reliques.

Les souvenirs.

Les Bifurcations.

Les questions qui n'ont jamais reçu de réponse.

Puis tirez une carte libre.

Posez-la au centre.

Ne cherchez pas à conclure.

Demandez simplement :

« Vers quoi cette carte semble-t-elle nous appeler maintenant ? »

Une personne autour de la table répondra peut-être.

- Une ville.
- Une époque.
- Un nom.
- Une guerre.
- Un rêve.
- Une personne disparue depuis plusieurs siècles.

La Maîtresse du Verbe n'a pas besoin de savoir ce que cela signifie.

Pas encore.

Car si quelqu'un regarde cette carte et commence à imaginer ce qui pourrait se trouver au bout de son fil... alors les règles ont accompli ce qu'elles devaient accomplir.

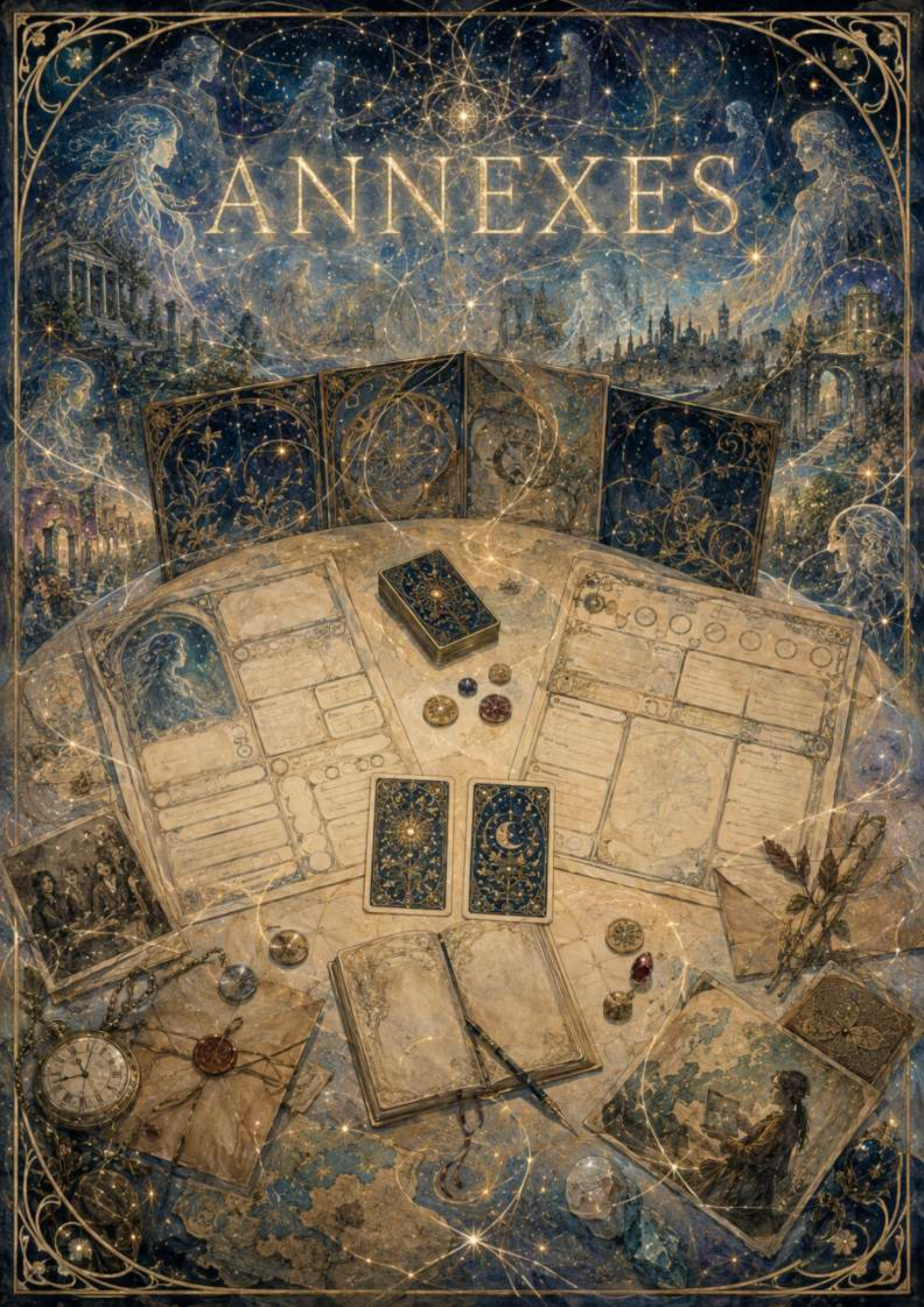
Vous n'avez plus besoin de ce livre pour savoir comment commence une histoire d'ÉOIMS.

Quelque chose vient de vibrer dans l'Entrelacs.

Quelqu'un l'a entendu.

Et quelque part, une nouvelle possibilité attend qu'un Éoim accepte de prendre forme pour aller la rencontrer.

ANNEXES



ANNEXES



Feuilles de jeu et écran de la Maîtresse du Verbe

Les pages qui suivent ne proposent aucune règle nouvelle.

Elles rassemblent simplement les outils nécessaires pour faire vivre ÉOIMS autour de la table.

La **feuille d'Éoim** conserve ce qui demeure d'une histoire à l'autre : identité, Élan originel, Pouvoirs, Vertus, Savoirs, Atouts, incarnations et Ancrage.

La **feuille de Groupe** appartient à toutes les joueuses. Elle garde la Promesse commune, l'Approche, le KHAOS, les Atouts partagés et surtout les Traces laissées dans l'Entrelacs. Elle est destinée à se remplir, se raturer et vieillir avec les histoires.

L'**écran de la Maîtresse du Verbe** rassemble enfin les principaux repères du jeu : Démarches, KHAOS, LHOI, Ancrage, Verrous, actions collectives et Oracle. Il ne doit pas devenir une muraille entre la Maîtresse du Verbe et les joueuses, mais seulement une mémoire rapide des règles lorsque la fiction commence à prendre toute la place.

Ces annexes sont donc moins des formulaires que les traces matérielles de la partie.

Au commencement, elles sont presque vides.

- Puis viennent les noms.
- Les incarnations.
- Les Reliques.
- Les blessures.
- Les bifurcations.
- Les questions restées ouvertes.
- Et peu à peu, elles deviennent ce que l'Entrelacs est lui-même :

La mémoire de tout ce qui a été ouvert.

ÉOIMS

FEUILLE D'ÉOIM

Nom de l'Éoim :

Élan originel :

POUVOIRS — *Comment agis-tu sur le réel ?*

Brise-Serment	☐	7
Gardien·ne d'Échos	☐	6
Danseuse du KHAOS	☐	5
Portail des Ombres	☐	5
Miroir Fissuré	☐	5
Porteuse d'Éclats	☐	4
Flamme Sans Fin	☐	4

VERTUS — *Pourquoi agis-tu ?*

Rébellion	☐	9
Mémoire	☐	8
Imprévu	☐	7
Audace	☐	6
Doute	☐	5
Émotion	☐	4
Espoir	☐	3

SAVOIRS

1. _____
Pouvoir associé : _____
2. _____
Pouvoir associé : _____
3. _____
Pouvoir associé : _____

Savoir pertinent : seuil d'Éclat = Pouvoir + 2

ATOUTS PERSONNELS

Atout 1 :

Atout 2 :

DÉMARCHE

Pouvoir + Vertu = Seuil de Passage

Total ≤ Pouvoir : ÉCLAT

Total ≤ Pouvoir + Vertu : PASSAGE

Total supérieur : RÉSISTANCE

ÉOIMS

INCARNATION & MÉMOIRE

INCARNATION ACTUELLE

Nom : _____

Forme : _____

Èpoke / Monde : _____

Lieu : _____

Rôle ou identité : _____

Apparence, particularités et limites :

Forme d'incarnation :

☐ Humaine

☐ Animale

☐ Objet / série d'objets

☐ Autre : _____

LHOI



Ce que LHOI commence à refermer en moi :

PERSONNES, LIEUX ET CHOSES AUXQUELS JE ME SUIS LIÉ·E



Ce que j'admire chez les mortel·les :

Ce que je ne comprends toujours pas chez elleux :

Ce que cette incarnation pourrait me faire oublier :

TRACES LAISSÉES DANS LE MONDE

Èpoke : _____

Trace : _____

Ce qu'elle est devenue : _____

Èpoke : _____

Trace : _____

Ce qu'elle est devenue : _____

Èpoke : _____

Trace : _____

Je change de forme. Ce que j'ai ouvert demeure.

ÉOIMS

LE GROUPE

IDENTITÉ DU GROUPE

Nom du Groupe : _____

Promesse :

Qu'est-ce que nous refusons de laisser disparaître ?

APPROCHE COMMUNE



ATOOTS COMMUNS

Atout commun 1 :

Atout commun 2 :

KHAOS — Ouvrir le possible —



Départ : 3 / Maximum : 6

1 KHAOS : Dévier

3 KHAOS : Faire surgir un possible

MEMBRES DU GROUPE

Éoim : _____
Élan : _____

Éoim : _____
Élan : _____

Éoim : _____
Élan : _____

Éoim : _____
Élan : _____

Éoim : _____
Élan : _____

Éoim : _____
Élan : _____

Notre Promesse nous rassemble.
KHAOS ouvre les chemins.
Nos histoires laisseront les Traces.

ÉOIMS

MÉMOIRE DU GROUPE

Ce que nous ouvrons demeure quelque part dans l'Entrelacs.

TRACES

Époque / Monde : _____

Ce que nous avons ouvert : _____

Ce que nous avons laissé derrière nous : _____

Époque / Monde : _____

Ce que nous avons ouvert : _____

Ce que nous avons laissé derrière nous : _____

Époque / Monde : _____

Ce que nous avons ouvert : _____

Ce que nous avons laissé derrière nous : _____

Époque / Monde : _____

Ce que nous avons ouvert : _____

Ce que nous avons laissé derrière nous : _____

Époque / Monde : _____

Ce que nous avons ouvert : _____

Ce que nous avons laissé derrière nous : _____

NOMS, ÊTRES ET LIEUX QUI REVIENNENT

QUESTIONS QUE NOUS N'AVONS PAS ENCORE RÉSOLUES

ÉCHOS ENTRE LES ÉPOQUES

L'ENTRELACS DU GROUPE

Qu'avons-nous ouvert ?

Qu'avons-nous laissé derrière nous ?

Qu'avons-nous appris sur le monde ?

Rien de ce qui a été vécu ne disparaît entièrement.

ÉOIMS

ÉCRAN DE LA MAÎTRESSE DU VERBE

LE GESTE FONDAMENTAL

1 UNE DÉMARCHE

1. Que veux-tu changer ?
2. Comment agis-tu ? → POUVOIR
3. Au nom de quoi agis-tu ? → VERTU
4. Seuil de Passage = Pouvoir + Vertu
5. Tirer exactement 2 cartes
6. Additionner leurs valeurs ÉOIMS

2 RÉSULTAT



Total $\leq$ Pouvoir

ÉCLAT

L'action réussit et ouvre davantage que prévu.
La joueuse peut interpréter les deux cartes.
+1 KHAOS au Groupe, maximum 6.



Total $\leq$ Pouvoir + Vertu

PASSAGE

L'action réussit comme annoncé.
La joueuse choisit une carte comme Écho.



Total $>$ Pouvoir + Vertu

RÉSISTANCE

Le réel résiste.
La MdV choisit une carte comme Ombre.
La situation avance toujours.

4 SAVOIR

Si un Savoir pertinent s'applique :



Seuil d'Éclat = Pouvoir + 2

Sans jamais dépasser
le Seuil de Passage.

6 LHOI

LHOI appartient individuellement aux Éoims.

Il apparaît notamment en :

- ✦ forçant un Passage ;
- ✦ tirant la Carte Noire ;
- ✦ subissant certaines Fermetures.



La MdV peut utiliser 1 LHOI d'un Éoim
pour faire apparaître une Fermeture
liée à lui.



Une Fermeture ne peut jamais effacer
rétroactivement une réussite.

3 FORCER LE PASSAGE

Après une Résistance, la joueuse peut dire :

— « *Je force le Passage.* »

- ✦ La Démarche devient un Passage.
- ✦ L'Éoim reçoit +1 LHOI.
- ✦ La joueuse choisit une carte
pour ce qui s'ouvre.
La MdV choisit l'autre pour ce qui se ferme.

5 KHAOS



Réserve collective.
Départ : 3
Maximum : 6



1 KHAOS — DÉVIER

Après le tirage et avant sa résolution,
défausser une carte ordinaire et en tirer
une autre. La nouvelle carte est obligatoire.
Une seule Déviation par Démarche.



3 KHAOS — FAIRE SURGIR UN POSSIBLE

Introduire un détail favorable, plausible et non établi.
Il ne peut contredire un fait établi ni résoudre
seul le conflit principal.

✦ NE TIREZ LES CARTES QUE SI : ✦



l'issue est incertaine ;



elle est importante ;



plusieurs résultats peuvent
rendre l'histoire intéressante.

TIRER • INTERPRÉTER • TRANSFORMER



ÉOIMS S'INCARNER

ENTRER DANS LA LIMITE

1

LES FORMES



HUMAINE

Portée : directe, sociale, présente.
Force : parler, choisir, créer des relations.
Limite : corps, identité, époque.



ANIMALE

Portée : mobile, sensorielle, symbolique.
Force : circuler, observer, intervenir autrement.
Limite : influence humaine souvent indirecte.



VÉGÉTALE

Portée : locale, profonde, durable.
Force : demeurer, témoigner, protéger, traverser les générations.
Limite : mobilité réduite, action lente.



OBJET / SÉRIE D'OBJETS

Portée : indirecte, diffuse, parfois trans-temporelle.
Force : transmettre, survivre, relier plusieurs époques.
Limite : très peu d'action directe.



La forme ne donne aucun bonus chiffré.
Elle détermine ce qui est naturellement possible dans la fiction.

2

OUTREPASSEMENT



Lorsqu'un Éoim veut accomplir quelque chose que sa forme ne permet normalement pas :

- ✦ rompre volontairement 1 Nœud d'Ancre ;
- ✦ puis résoudre éventuellement une Démarche normale.

L'Outrepassement rend l'action possible.
Il ne garantit pas sa réussite.

3

ANCRAGE



MATIÈRE

Lien avec le support physique.



LIEN

Place de l'incarnation dans le monde, les relations, les noms et les appartenances.



MÉMOIRE

Lien entre l'incarnation et son identité d'Éoim.

3 Nœuds — ANCRÉ·E

○ ○ ○

2 Nœuds — FISSURÉ·E

○ ○ ○

1 Nœud — TRANSPARENT·E

○ ○ ○

0 Nœud — DISSOUS·E

○ ○ ○



Aucun malus chiffré.
Les conséquences sont fictionnelles.

ROMPRE UN NŒUD

Un Nœud se rompt seulement lorsque quelque chose menace réellement :

- ✦ le corps ou le support ;
- ✦ la place de l'incarnation dans le monde ;
- ✦ sa mémoire d'Éoim ;
- ✦ ou lors d'un Outrepassement.



RETISSER UN NŒUD

Il faut une véritable scène qui réaffirme l'Ancre.

- ✦ Si l'issue est incertaine : Démarche.
- ✦ Passage ou Éclat : 1 Nœud peut être restauré.
- ✦ Par défaut : un seul Nœud restauré par Éoim et par histoire.



DISSOLUTION

À 0 Nœud, l'incarnation disparaît.
L'Éoim retourne à l'Entrelacs.
Ce n'est pas la mort.
Les Traces laissées demeurent.

Pour toucher le monde, l'Éoim accepte d'être touché par lui.



L'ETERNEL

ÉOIMS

AGIR SUR LE RÉEL

1

AMPLEUR

L'ampleur ne modifie jamais les valeurs de la Démarche.



INTIME

Une personne, un objet, une action immédiate.



LOCALE

Une famille, un lieu, un quartier, un petit groupe.



COLLECTIVE

Une foule, une institution, une communauté, une cité.



HISTORIQUE

Une époque, une causalité, une mémoire collective, une bifurcation.

Question MdV :

« Qu'est-ce qui doit réellement changer pour rendre cette intention possible ? »

2

OPPOSITION

L'adversaire ne tire jamais de cartes.

Demander :

- ✦ Que veut-il ?
- ✦ Pourquoi résiste-t-il ?
- ✦ Qu'est-ce qui pourrait réellement le faire bouger ?

Un seul tirage : celui de la Démarche qui cherche à transformer la situation.

Une Résistance doit toujours faire avancer la fiction.

Jamais :

« Il ne se passe rien. Réessaie. »

3

LES VEROUS

Un Verrou décrit ce qui maintient une situation fermée.

Exemples :

- ✦ « Les gardes pensent accomplir leur devoir. »
- ✦ « Personne ne sait que les prisonniers sont encore vivants. »
- ✦ « L'ordre officiel a déjà été signé. »

Pas de valeur chiffrée.



PASSAGE

Le Verrou est ouvert.



ÉCLAT

Le Verrou s'ouvre et crée une ouverture supplémentaire.



RÉSISTANCE

Le Verrou demeure et la fermeture progresse.



PASSAGE FORCÉ

Le Verrou s'ouvre, mais +1 LHOI.

4

SCÈNE LONGUE

Préparer normalement :
2 à 4 VEROUS

Jamais une succession de jets jusqu'à obtenir assez de réussites.

Les joueuses doivent comprendre ce qui tient la situation puis agir dessus.

5

DÉMARCHE CHORALE

Une Éoim devient la VOIX.
Les autres peuvent être des APPUIS.

Chaque Appui explique concrètement ce qu'il fait.

- ✦ 1 Appui pertinent :
+1 au Seuil de Passage.
- ✦ 2 Appuis ou plus :
+2 maximum.

Le seuil d'Éclat ne change pas.

Les conséquences annoncées peuvent toucher les Appuis réellement impliqués.

6

MÉMOIRE



RÉVEILLER

Faire revenir, retrouver ou transmettre une mémoire.



FORÇAGE MÉMORIEL

Fabriquer ou effacer directement une mémoire vécue.

Si le Forçage réussit :
+1 LHOI.

7

HISTOIRE ET TEMPS



DÉTAIL OUBLIÉ

Peut être révélé par KHAOS ou un Atout s'il ne contredit rien d'établi.



BIFURCATION

Les Éoims agissent directement sur les causes d'un événement.

Après une Bifurcation, demander :

- ✦ Qu'est-ce qui change immédiatement ?
- ✦ Qu'est-ce qui demeure malgré tout ?
- ✦ Quel Écho atteint une autre époque ?

Pour l'Écho :
une carte libre peut être tirée.



MÉMOIRE PARADOXALE

Les Éoims se souviennent :
✦ de ce qui fut ;
✦ et de ce qui est devenu.

Une histoire jouée n'est jamais effacée de leur mémoire.



TRACE

Lorsqu'une transformation importante demeure, inscrire une Trace sur la feuille de Groupe.

Nom



Époque



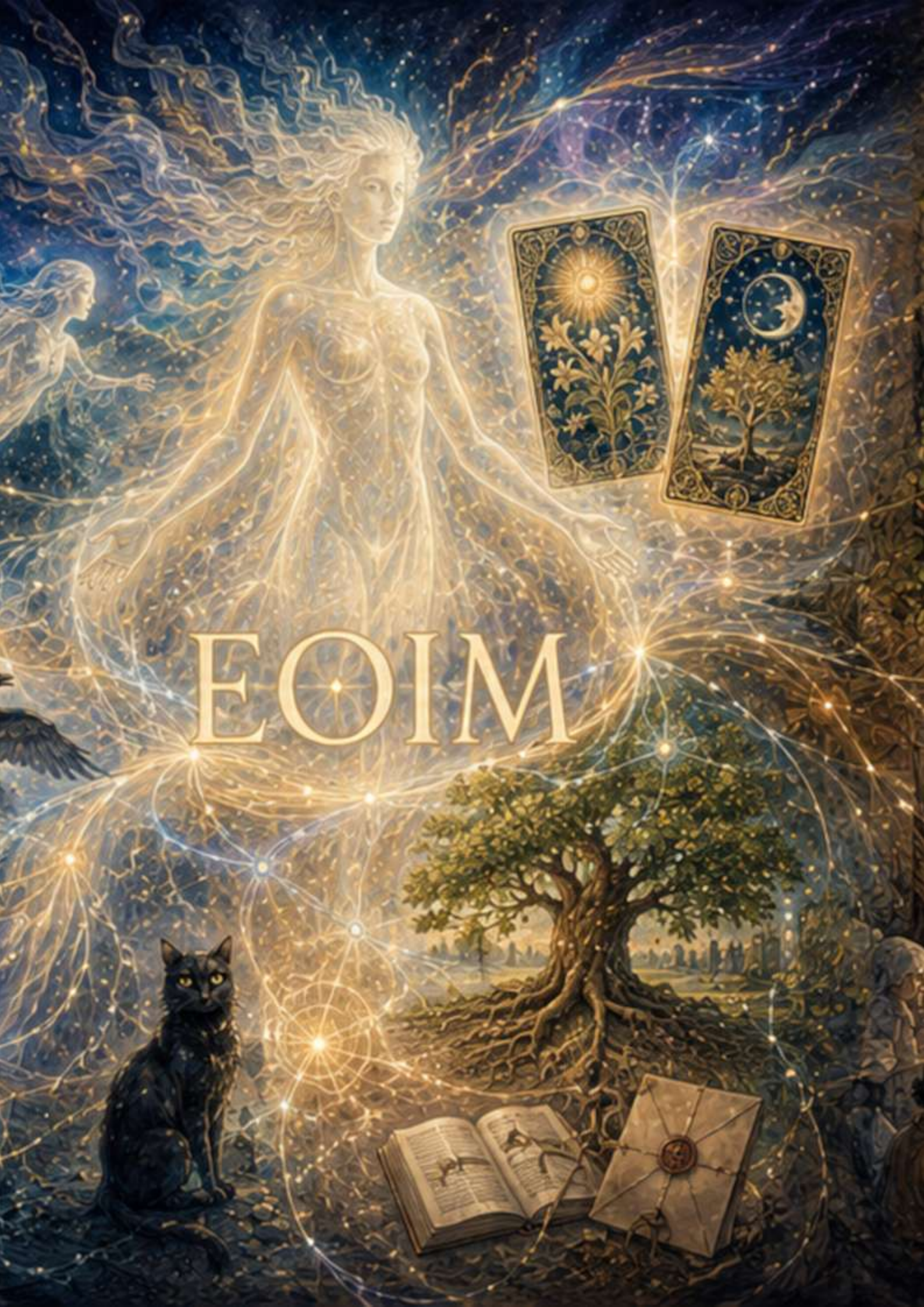
Ce qui fut ouvert



Ce qui demeure



Le réel n'est pas un objet à corriger.
Il est un Entrelacs.



EOIM

The illustration is a rich, magical scene. In the upper center, a woman with long, flowing, golden hair and a translucent, glowing body stands amidst a storm of golden light and sparks. To her right, two tarot cards are displayed: the left one features a sun and flowers, while the right one shows a crescent moon and a tree. In the lower left, a black cat with glowing yellow eyes sits on the ground. In the lower center, a large, gnarled tree with dense green foliage stands on a rocky outcrop. In the foreground, an open book with illustrations and a closed, ornate book with a red seal lie on the ground. The background is a deep blue night sky filled with stars, constellations, and swirling golden energy. The overall atmosphere is one of mystery and magic.

ÉOIMS

ORACLE & POSSIBILITÉS

1 INTERPRÉTER UNE CARTE

- ★ 1. Lire son nom.
- ★ 2. Choisir un mot-clé ou un détail de l'image.
- ★ 3. Le relier à la situation.
- ★ 4. Ajouter quelque chose de concret.
- ★ 5. Continuer à jouer.

Il n'existe aucune interprétation obligatoire.

2 SELON LE RÉSULTAT



ÉCLAT

La joueuse peut utiliser les 2 cartes.



PASSAGE

La joueuse choisit 1 carte comme Écho.



RÉSISTANCE

La MdV choisit 1 carte comme Ombre.



PASSAGE FORCÉ

Une carte ouvre. L'autre ferme.



TIRAGE LIBRE

Ignorer toutes les valeurs et tous les effets mécaniques.

3 CARTES PARTICULIÈRES



CARTE BLEUE — 0

Ouverture • protection • possibilité
+1 KHAOS, maximum 6.
Quelque chose s'ouvre.



CARTE NOIRE — 0

Fermeture • prix • LHOI
+1 LHOI à l'Éoim actif.
La MdV introduit une Fermeture.



DESTINÉE — 0

Tournant • convergence • conséquence.



ÉTOILE DE L'HOMME — 0

Personne • initiative • décision.



ÉTOILE DE LA FEMME — 0

Personne • relation • réponse.

ARMAGEDDON

CARTE BLEUE + CARTE NOIRE



Total 0 → ÉCLAT automatique.
+1 KHAOS au Groupe.
+1 LHOI à l'Éoim actif.

La joueuse décrit quelque chose qui s'ouvre et ne pourra plus être totalement effacé.

La MdV décrit quelque chose qui se ferme, se blesse ou se transforme irréversiblement.

Après la scène :
remélanger l'Écart dans le Talon.

4 LES SEPT COULEURS



SOLEIL

apparaître • naître • rayonner



LUNE

mémoire • changement • profondeur



MERCURE

circulation • information • transformation



VÉNUS

relation • attachement • harmonie



MARS

conflit • force • rupture



JUPITER

appui • expansion • transmission



SATURNE

limite • temps • obstacle

5 RAPPEL DES POSSIBILITÉS



POUVOIR

Comment l'Éoim agit.



VERTU

Pourquoi tel agit.



SAVOIR

Maîtrise précise.
Éclat = Pouvoir + 2, maximum Seuil de Passage.



RELIQUE

Mémoire du Groupe devenue matière.
Présence + Réveil.
Aucun bonus numérique.



ATOUT

Exception particulière.
Un Atout ouvre une possibilité :
il ne résout pas seul un conflit.

6 RAPPELS À LA MAÎTRESSE DU VERBE

- ★ Préparer des situations, pas des solutions.
- ★ Annoncer le risque avant un tirage important.
- ★ Une Résistance transforme toujours la scène.
- ★ Ne pas décider à la place des mortel·les.
- ★ Ne jamais effacer rétroactivement une réussite.
- ★ Ne pas chercher l'interprétation parfaite d'une carte.

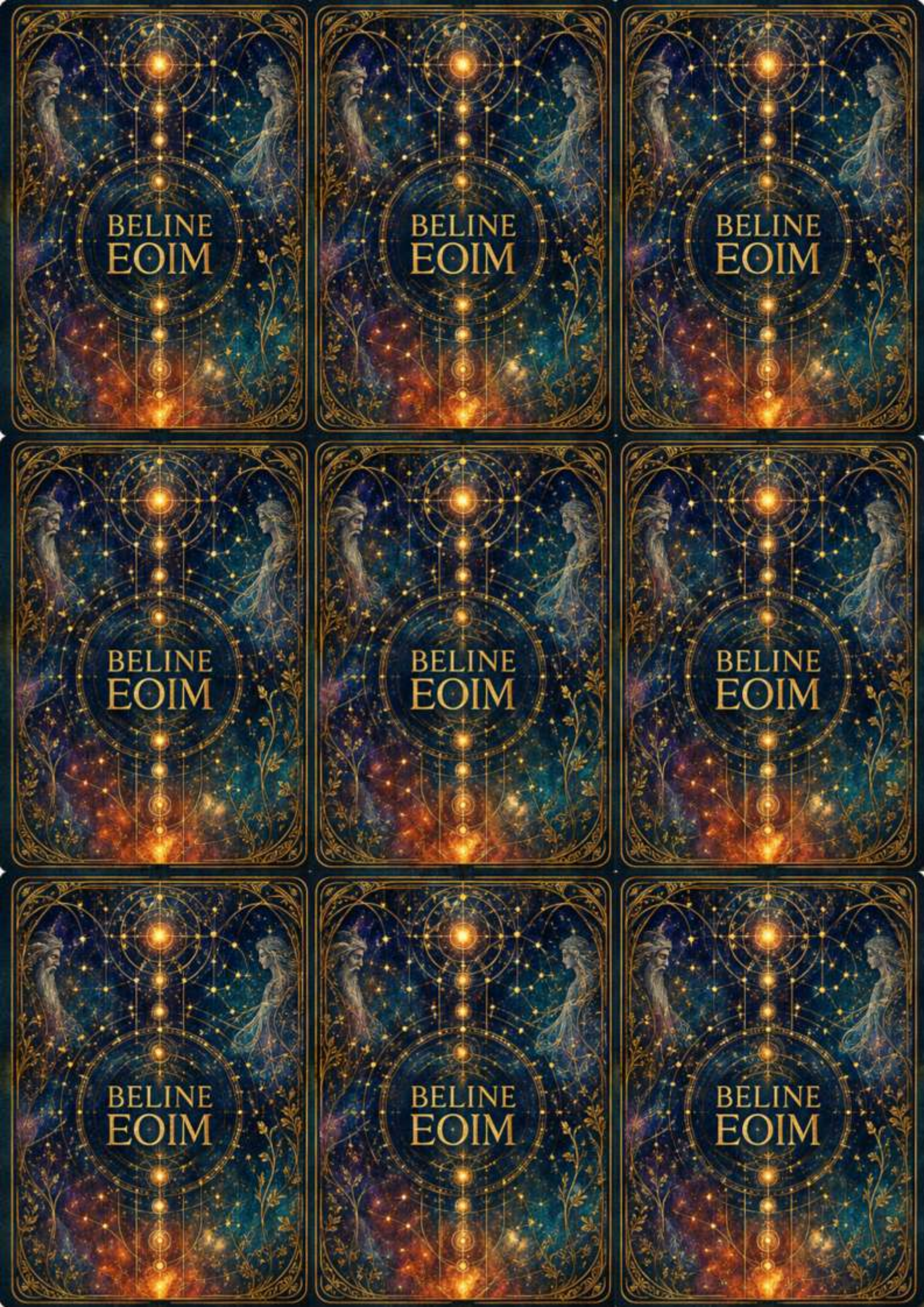
Demander souvent :

- ★ « Qu'est-ce qui est en train de se refermer ? »
- ★ « Qu'avez-vous réellement ouvert ? »

VOUS NE JOUEZ PAS POUR PRÉDIRE LE MONDE.
VOUS JOUEZ POUR LE ROUVRIR.







BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

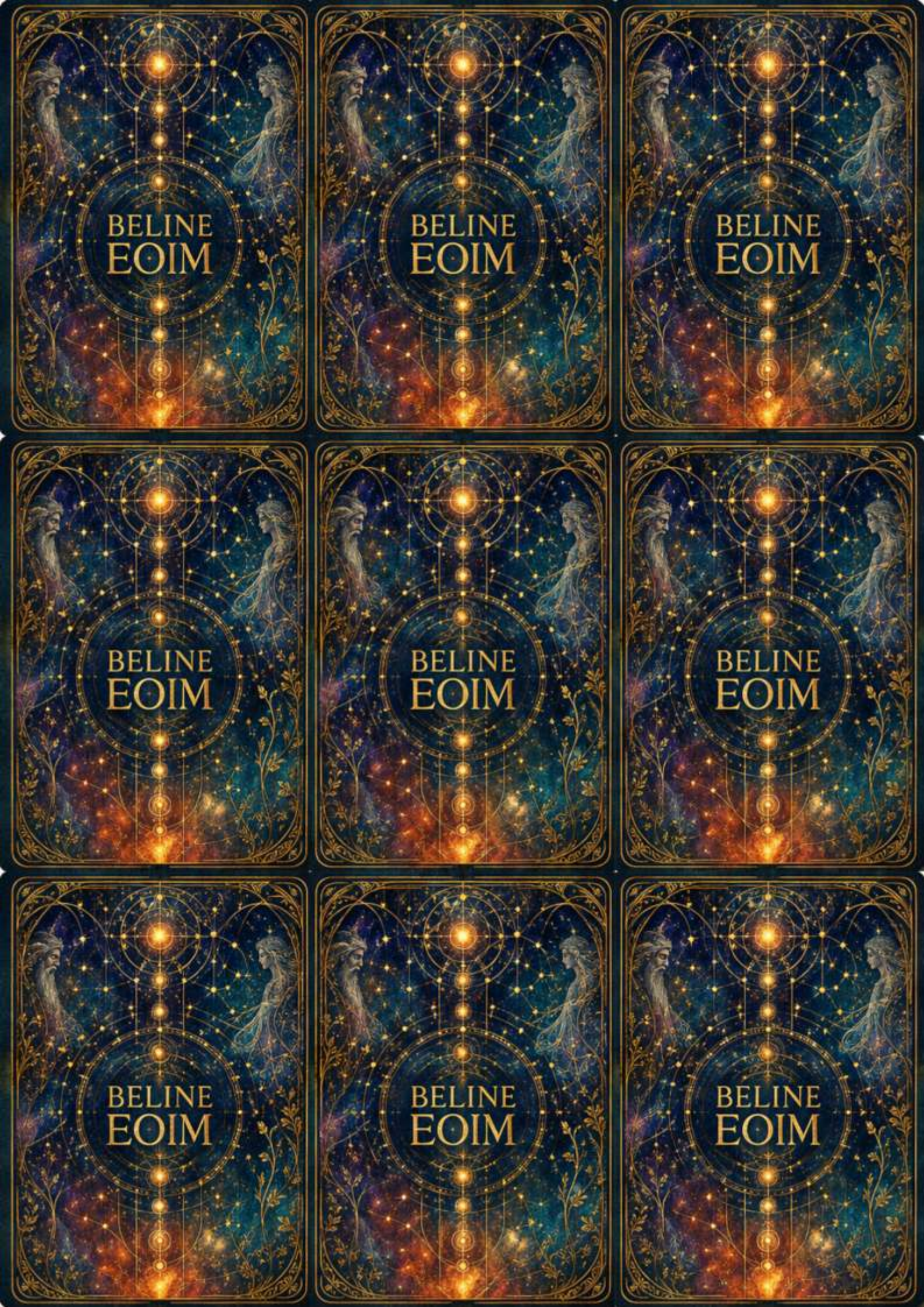
BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM





BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

3



CHANGEMENT

4



BONNE NOUVELLE

5



ARGENT

6



INTELLIGENCE

11



PLAISIRS

7



VOL - PERTE

8



ENTREPRISE

9

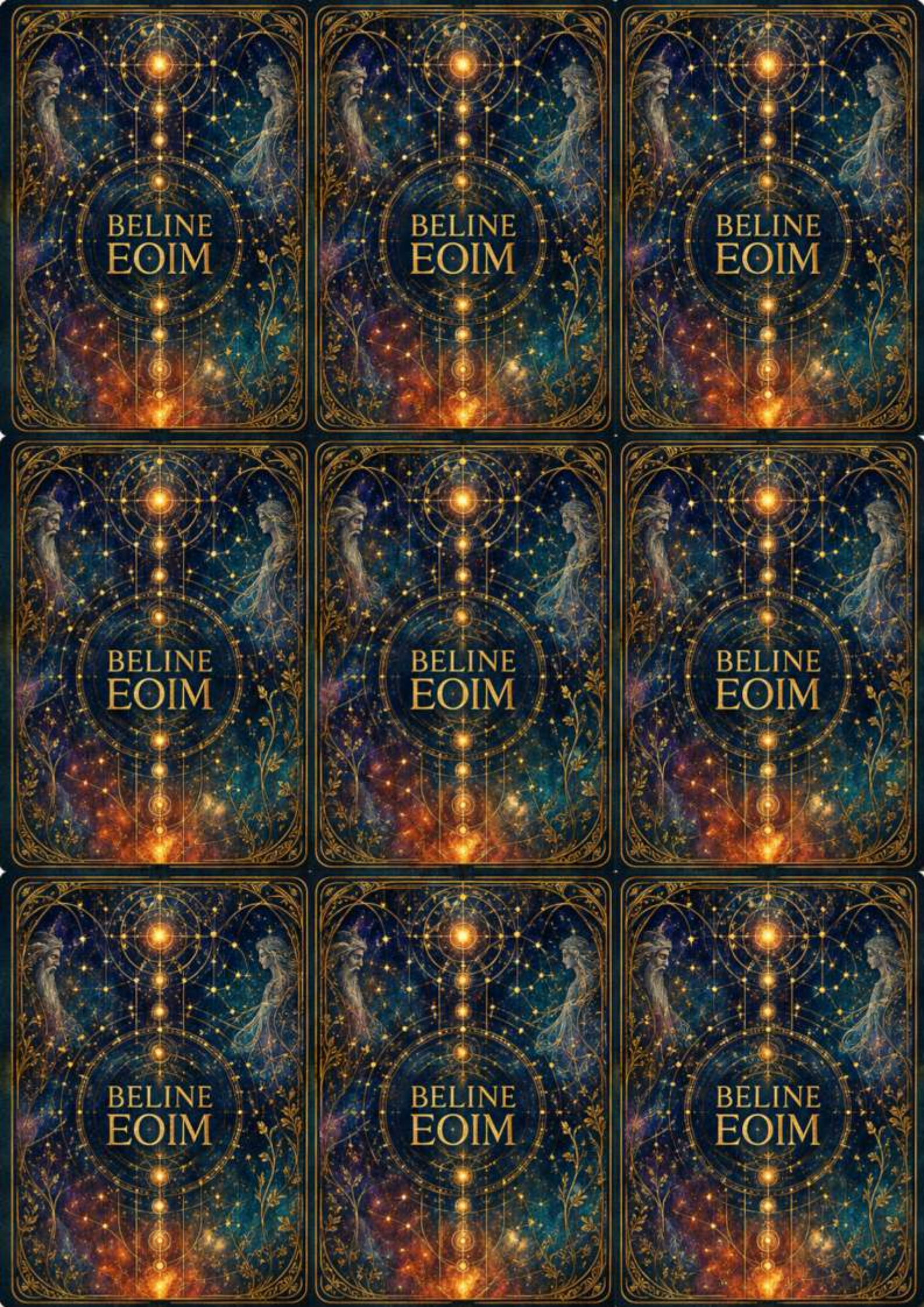


TRAFIC

10



NOUVELLES



BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

9



DÉSOTISME



1



LA PAIX



2



UNION



3



FAMILLE



8



PROCÈS



7



MÉCHANCETÉ



5



LA TABLE



6



PASSIONS

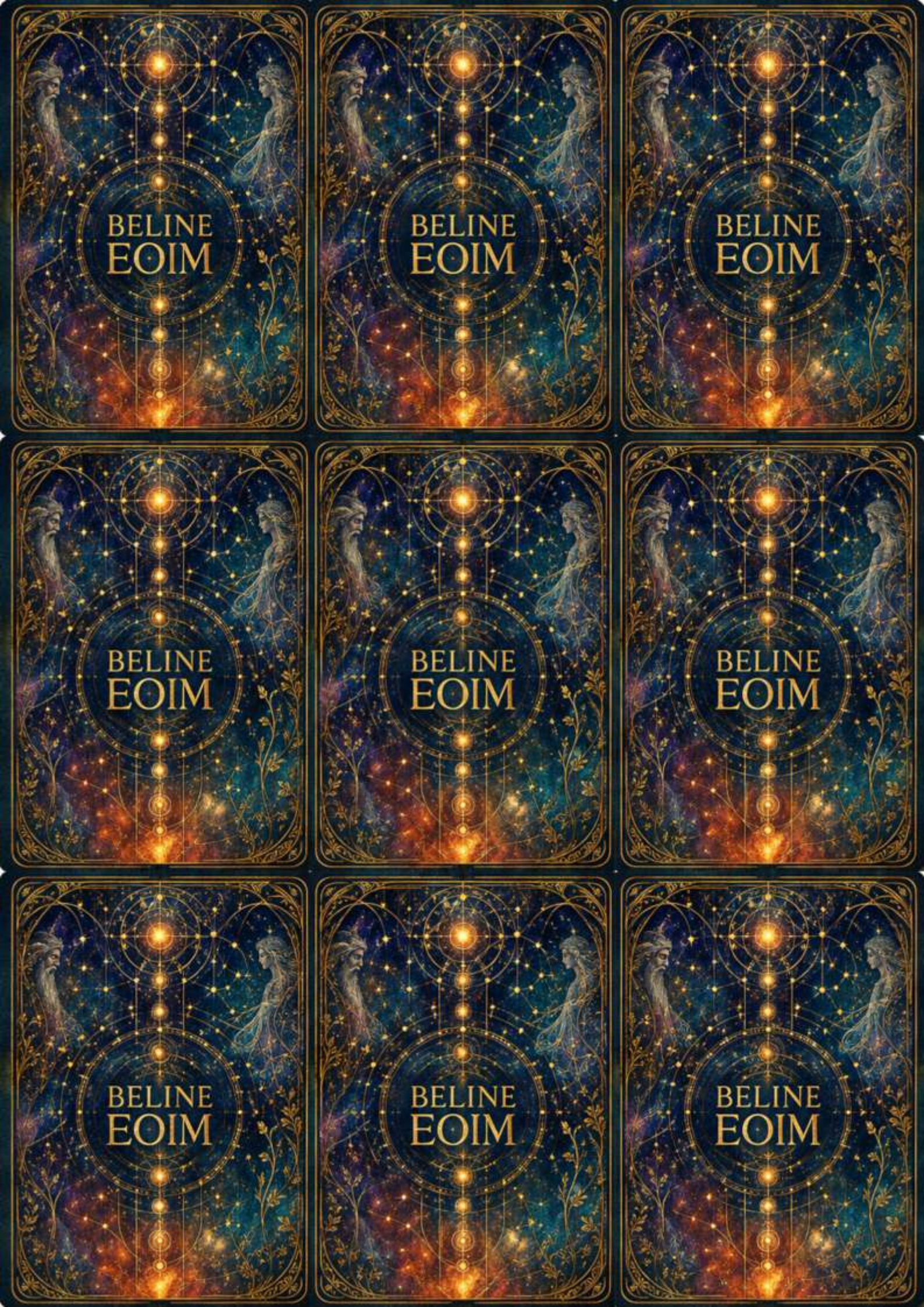


4



AMOR





BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

10



ENNEMIS

11



POURPARLERS

1



FER

2



ACCIDENT

7



LA RENOMMÉE

3



APPUI

4



BEAUTÉ

5

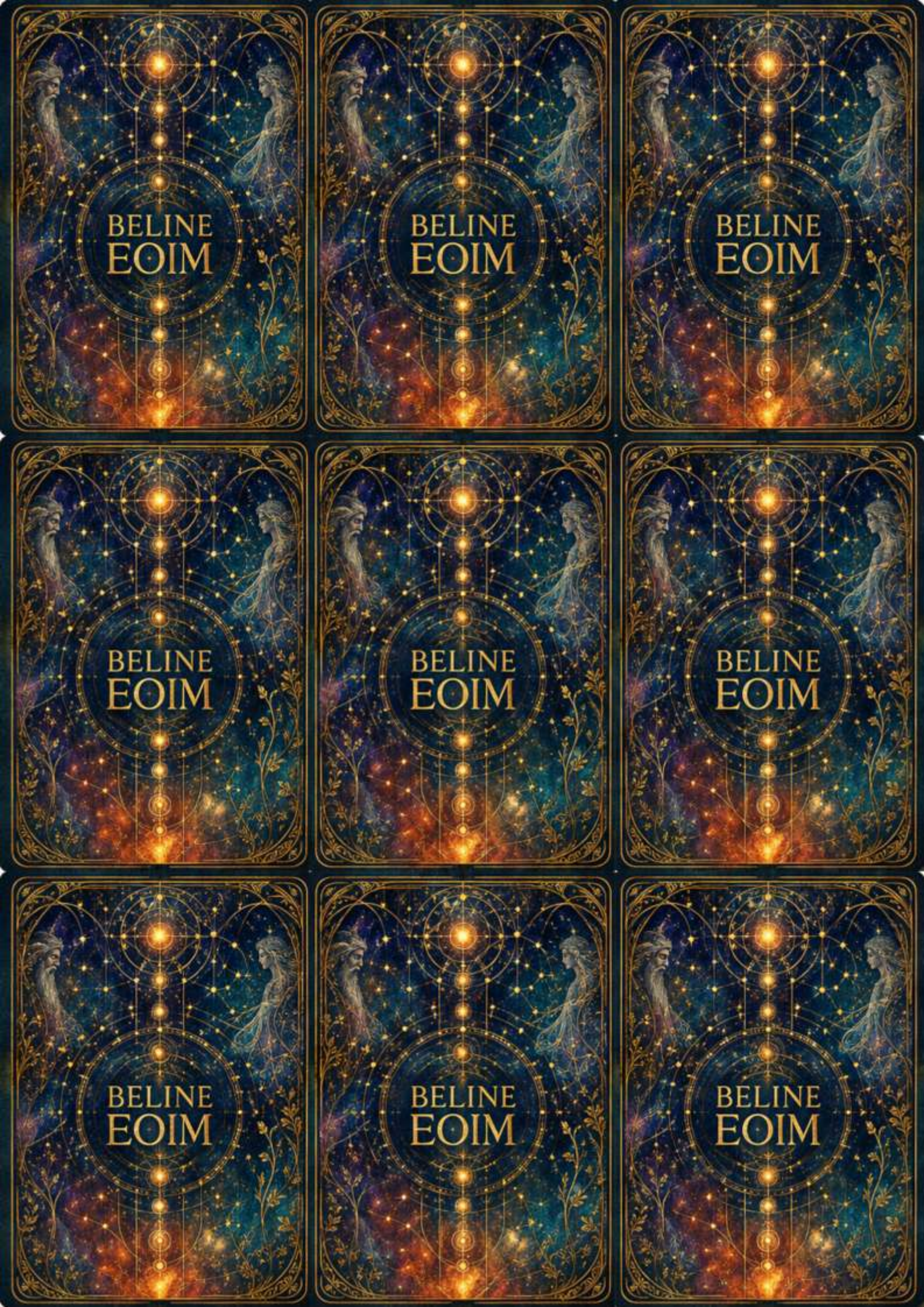


HÉRITAGE

6



SAGESSE



BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

8

4



LE HAZARD

9

4



BONHEUR

10

h



INFORTUNE

11

h



STÉRILITÉ

5

h



FORTERESSE

1

4



FATALITÉ

3

4



RUINE

2

4



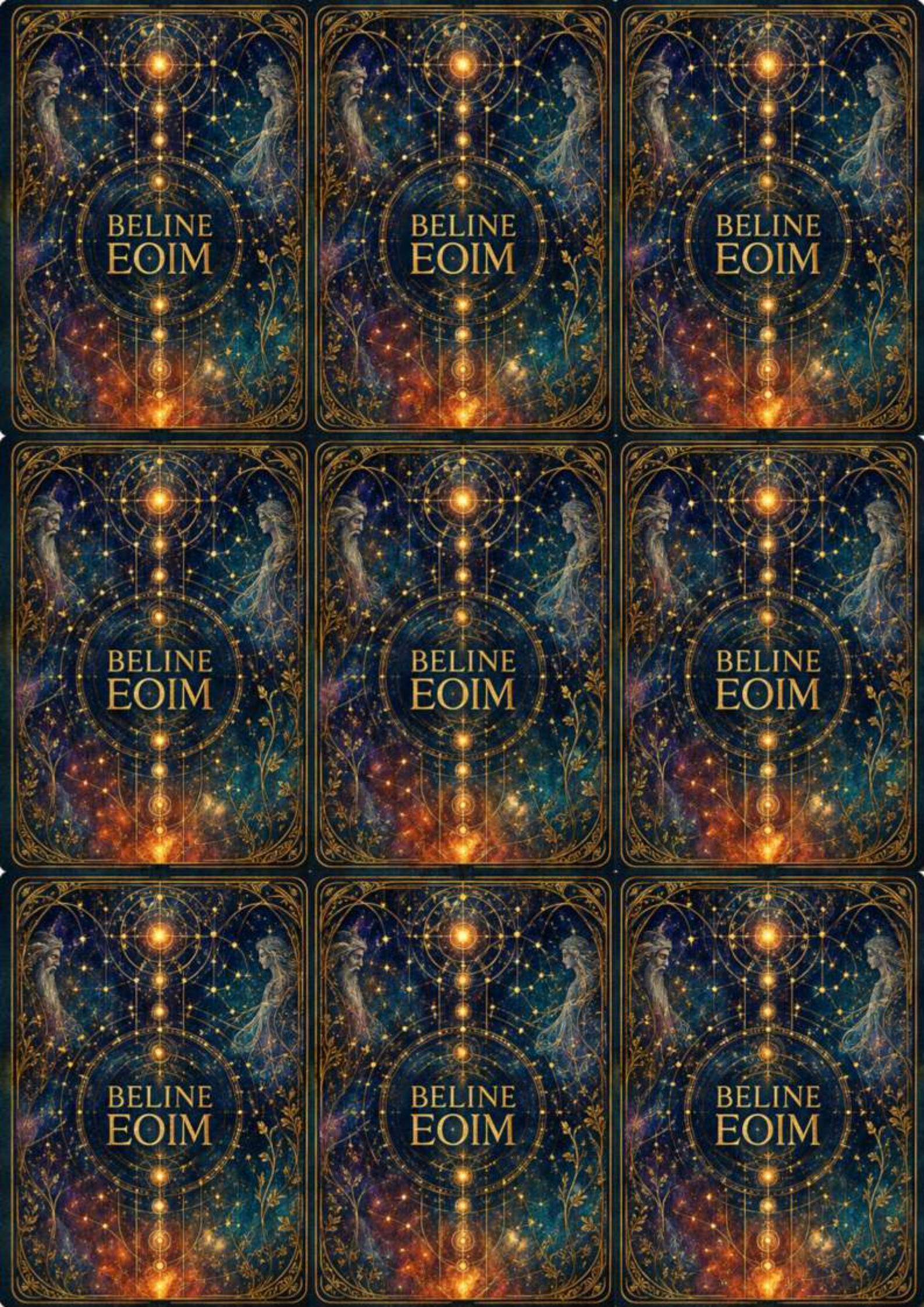
LA GRÂCE

4

4



RETOUR



BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM

BELINE
EOIM



9 781326 519902