



LES CARTES HARROW

RAPPORT VA-139-071

Quelques informations au sujet des mystérieuses cartes Harrow que les nomades Varisiens utilisent pour lire la bonne - ou la mauvaise - fortune.

A roden devait revenir. C'est ce que la prédiction disait, c'est ce à quoi tout le monde civilisé croyait. Hors, au moment prévu, au jour prévu, rien de ce qu'ils attendaient n'arriva. Plutôt que de célébrer la prédiction devenue réalité, ils durent se résoudre à pleurer la mort d'Aroden. C'est depuis ce jour-là que certains disent que notre âge est celui des Présages Perdus, un âge où toute divination du futur n'est que mensonge, où toute prédiction n'est que supposition, où l'avenir est incertain.



Malgré cela, les nomades Varisiens continuent d'utiliser le jeu de cartes dit « Harrow » pour lire la bonne aventure ... et donc prédire le futur. Que penser de ces croyances Varisiennes ?

LES LECTURES DE CARTES HARROW

Contrairement aux idées préconçues, les Varisiens n'utilisent pas les cartes Harrow pour prédire le futur. Du moins, pas seulement pour ça. Selon ce que j'ai pu apprendre des sages Varisiennes qui ont bien voulu aborder ce sujet, les cartes sont comme des fenêtres, non seulement sur le futur, mais aussi sur le passé, et sur le présent.

Certaines de ces fenêtres sont de grande qualité, faites du verre le plus pur, et permettent de voir exactement ce qui se trouve de l'autre côté. D'autres sont faites de peaux de bêtes huilées; on ne peut distinguer que des ombres et des lueurs, des mouvements et des sons étouffés. D'autres encore sont couvertes de volets épais en bois qui ne laissent passer, au mieux, que les cris les plus puissants.



Une lecture de cartes Harrow consiste à tenter d'ouvrir des fenêtres en relation avec une question précise. Des fenêtres portant sur les réponses qui se trouvent dans le passé, des fenêtres vers les réponses qui se trouvent dans le présent, et des fenêtres vers les réponses qui se trouvent dans le futur. Pour chacun de ces trois temps, une lecture peut ouvrir au plus trois fenêtres : une fenêtre vers les réponses positives, une vers les réponses négatives, et une vers les réponses neutres.

Si, à chaque fois, ces fenêtres étaient claires et translucides, la lecture des cartes Harrow serait une science comme la magie. Il n'en est toutefois rien. Une des Varisiennes que j'ai interrogées m'a décrit ces « ouvertures » plutôt comme des petites lucarnes qui ne permettent de voir qu'un certain aspect de la réponse. En ne voyant qu'une infime partie de la réponse, il est facile de mal interpréter ce que l'on voit. C'est comme cela qu'elle expliquait que, parfois - ou même souvent, selon la qualité de la lecture et de la lectrice - ce procédé ne conduisait à aucune réponse, ou pire, à des réponses erronées.

« *L'erreur ne se trouve pas dans les cartes, mais dans l'interprétation de celles-ci.* » me précisa-t-elle. Ce que les cartes montrent est la vérité ... ou, du moins, une vérité, ou une partie de la vérité. Mais le langage des cartes est parfois imprécis, ou difficile à déchiffrer. D'où les nombreuses erreurs d'interprétation et la difficulté pour les non-initiés de tirer quoi que ce soit de ces mystérieuses cartes. Cela explique sans doute aussi pourquoi le don de lecture est très prisé et très respecté chez les nomades Varisiens; cela explique également que les meilleures lectrices de Harrow soient des Varisiennes très âgées.

STRUCTURE DES LECTURES

Comme évoqué ci-dessus, une lecture Harrow se fait généralement par rapport à une question précise, et utilise 9 cartes. La manière dont ces cartes sont choisies varie d'une lectrice Harrow à une autre. Certaines tirent les cartes au hasard; d'autres se laissent entrer dans un état de transe mystique avant de choisir les cartes; d'autres encore demandent à la personne qui pose la question de choisir les cartes à travers lesquelles les réponses seront données.



Une fois les cartes choisies, elles sont disposées - souvent face cachée - pour former trois colonnes de trois cartes. La première colonne, la colonne de l'ordre, contient les fenêtres vers le passé. On y lit les événements échus qui ont un rapport avec la question. Parfois, la personne qui a posé la question est consciente de l'importance de ces événements passés, mais ce n'est pas toujours le cas. La personne qui a posé la question peut même ne pas être au courant de ces faits.

La deuxième colonne, la colonne neutre, reprend les fenêtres vers le présent (ce qui inclut également le passé et le futur très proches). Les réponses associées avec ces fenêtres sont associées à des événements qui se déroulent au moment de la lecture, à des décisions à prendre à très court terme, ou encore à des états de choses qui existent depuis un certain temps et perdurent au-delà du moment présent.

Finalement, la troisième colonne, la colonne du chaos, comporte les fenêtres vers le futur. Il s'agit des fenêtres les plus difficiles à observer, car elles se réfèrent à des parties d'événements qui ne

se sont pas encore produits. L'interprétation de ces cartes ne peut donc se reposer sur des choses qui se sont produites ou se produisent; les informations données à la personne qui a posé la question sont donc peu souvent pertinentes.



Si les colonnes correspondent à l'ordre des faits du passé, aux choses qui se produisent, et au chaos incertain des événements à venir, les lignes, elles, permettent de distinguer les réponses positives (la première ligne), neutres (la seconde ligne) ou négatives (la troisième ligne). Les cartes de la première ligne sont à interpréter comme ayant une influence positive vis-à-vis de la question posée, alors que celles de la troisième ligne, elles, exercent une influence négative.

LA NATURE DES CARTES HARROW

Il s'agit là seulement de la théorie ... une lecture Harrow ne se résume pas à interpréter 9 cartes selon leur position. Il faut également prendre en considération la nature des cartes.

Chacune des cartes Harrow possède une position naturelle, à la fois selon l'axe passé/présent/futur et selon l'axe positif/neutre/négatif. Ainsi, par exemple, la carte de la licorne qui offre une poire (et qui représente, de manière générale, une « offre généreuse ») est associée par défaut au chaos, à l'incertitude du futur ainsi qu'à la générosité, donc à un effet positif. Sa position naturelle est donc comme fenêtre positive vers le futur.

Si une carte se trouve dans la position qui lui est naturelle, on dit qu'il s'agit d'une correspondance parfaite. Cela veut dire que



l'importance de la carte est grande, et que cette fenêtre s'ouvre sur une réponse de grande pertinence.

Si la carte se retrouve dans la position opposée, alors elle reste de grande importance, mais son interprétation est inversée. Ainsi, par exemple, une licorne se trouvant dans la fenêtre négative du passé représentera un cadeau empoisonné, un ennemi qui se fait passer pour un ami, ou une trahison. On parle alors de correspondance opposée. Il faut noter que cela ne signifie pas forcément que la carte a un effet négatif : ainsi, une carte naturellement négative qui se retrouve dans la première ligne aura un effet bénéfique.

Outre ces correspondances parfaites et correspondances opposées, certaines lectrices Varisiennes distinguent également les correspondances partielles. Celles-ci décrivent les situations où une carte est soit sur ligne naturelle mais pas sur sa colonne naturelle, soit sur colonne naturelle mais pas sur sa ligne naturelle.

Les correspondances (au sens général, c'est-à-dire les adéquations ou au contraire les inadéquations entre la nature d'une carte et sa position) mesurent l'importance relative des cartes. Une carte qui a une correspondance forte (parfaite ou opposée par exemple) sera vue comme une fenêtre donnant accès à une réponse de grande importance. Une carte qui a une correspondance faible (ni parfaite, ni opposée, ni partielle) n'aura que peu d'influence sur la réponse ... souvent à un tel point que la plupart des lectrices l'ignoreront lors de la lecture.

Il s'agit là d'une méthode pour repérer les cartes importantes, mais ce n'est pas la seule. Certaines lectrices Varisiennes demandent à la

personne qui a posé la question de choisir une carte, avant le début de la lecture. Cette carte revêt alors une importance particulière, car elle représente le sujet qui se pose la question. La carte choisie est remise dans le jeu et, si elle apparaît parmi les 9 cartes de la lecture, elle est automatiquement considérée comme très importante.

DEUX AUTRES MYSTÈRES

Malgré les nombreuses questions que j'ai posées aux nomades Varisiens que j'ai rencontrés, il reste bien des questions sans réponse, ou, au moins, des questions sans réponse complète.

Une de ces questions est liée aux constituants. Les 54 cartes des jeux de Harrow sont divisées en 9 groupes de 6 cartes. Chaque groupe correspond à une position naturelle (passé/présent/futur et positif/neutre/négatif) et contient 6 cartes, liées aux 6 constituants de chaque être. Les constituants dont il est question ici sont propres au jeu de Harrow : chaque créature est vue comme le composé de sa Force, de sa Dextérité, de sa Constitution, de son Intelligence, de sa Sagesse et de son Charisme. L'influence exacte des constituants sur les lectures des cartes Harrow ou même sur leur nature reste encore un mystère pour moi. Les Varisiens à qui j'ai posé la question ont tous habilement éludé le sujet ... et il est très difficile de leur faire dire ce qu'ils ne veulent pas.

Une autre question porte sur la nature mystique des cartes de Harrow. Dans ce rapport, et pendant la plupart de mes conversations avec les Varisiens, je les ai traitées comme des fenêtres permettant d'apercevoir des bribes de réponses à une question posée. Il semblerait que les cartes Harrow soient en fait plus que de simples instruments permettant d'obtenir des réponses. Elles posséderaient également un certain pouvoir permettant d'influencer le cours des

choses. Là encore, il semblerait qu'on touche à un sujet que les nomades Varisiens désirent conserver secret, mais j'ai pu apprendre que certains sages de leur peuple parviendraient à utiliser les cartes Harrow pour renforcer et rendre plus puissants leurs sorts.

Nul doute que les nomades Varisiens ne lâcheront pas le morceau de si tôt à ce sujet ...

Une aide de jeu par Dalvyn (dalvyn@gmail.com) basée sur la gamme Pathfinder éditée par Paizo.

Pathfinder Community Use Policy

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.