Taromancien

*Par Lamante, pour le Septième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.*

Bienvenue, vous êtes dorénavant élève à la Taromancy Institut of Paris, dit la TIP. A partir de ce jour, vous allez apprendre à utiliser la magie des tarots. Nous utilisons la magie des dieux que nous invoquons avec de belles et nobles cartes de tarots.

**OBJECTIF**

Vous jouez des étudiants de l'institut. Vous devez survivre aux différents cours, aux examens et aux aventures qui arrivent parfois au sein même de l’institut voire en dehors. Vous pouvez un moment être un étudiant moyen vivant normalement et juste après lutter pour sa vie dans un déluge d’invocation divine.

**SYSTÈME**

Le jeu se joue avec des cartes de tarot de marseille divisées entre les 22 arcanes majeurs (représentant les dieux à invoquer) et les 56 arcanes mineurs (divisés en 4 couleurs) pour un total de 78 cartes. Pour plus de facilité, vous pouvez jouer avec un tarot de jeu. Vous aurez donc deux tas distincts composés des arcanes majeurs d’un côté et des arcanes mineurs de l’autre.

**Création de personnage**

Pour commencer, vous devez choisir une **caste** qui sera votre spécialité et votre façon d’utiliser la taromancie (ce qui n’empêche pas l’utilisation des autres castes).

Ensuite, vous répartissez vos points de **caractéristiques** (souvent en fonction de votre caste) qui définissent vos forces et faiblesses.

Enfin, vous choisissez un ou plusieurs **contrats** (si assez de foi) qui seront votre ou vos dieux de prédilection que vous pourrez améliorer par la suite. Il sera possible d’obtenir d’autres contrats en fonction de vos aventures, de votre jeu et de la volonté du MJ (dans la limite imposée par votre foi).

Pour terminer, il vous reste enfin à définir les autres éléments de votre personnage (nom, nationalité, sexe, caractère, background, ...).

**Les castes**

Les taromanciens sont répartis entre 4 castes qui ont chacune une utilisation différente de la magie :

* **Invocateur** : Invoque un avatar du dieu invoqué,
* **Enchanteur** : Enchante un objet (armes, armure, …),
* **Évocateur** : Évoque la magie à l'extérieur de soi,
* **Transmutateur** : Absorbe la magie à l'intérieur de soi.

Les dieux représentés par les arcanes majeurs sont regroupés en caste d’invocation :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N° d’Arcane majeur** | **Caste du dieu** | **N° d’Arcane majeur** | **Caste du dieu** |
| I | Invocateur | XII | Évocateur |
| II | Invocateur | XIII | Enchanteur |
| III | Invocateur | XIIII | Invocateur |
| IIII | Transmutateur | XV | Transmutateur |
| V | Transmutateur | XVI | Évocateur |
| VI | Évocateur | XVII | Évocateur |
| VII | Invocateur | XVIII | Transmutateur |
| VIII | Enchanteur | XVIIII | Enchanteur |
| IX | Transmutateur | XX | Évocateur |
| X | Spécial (+1 réussite si présente dans le tirage) | XXI | Enchanteur |
| XI | Enchanteur | XXII | Spécial (-1 réussite si présent dans le tirage) |

Lorsqu’un dieu de sa caste est invoqué, la difficulté d’invocation est réduite de 1.

C’est à vous de définir quel dieu correspond à quel arcane et donc quelle caste. (Ex : Thor est un évocateur et pourrait être l’arcane XX)

Chaque caste d’invocation est liée à deux caractéristiques :

* Invocateur : Esprit + Intelligence,
* Transmutateur : Force + Esprit,
* Évocateur : Force + Agilité,
* Enchanteur : Intelligence + Agilité.

**Les caractéristiques**

Les caractéristiques sont séparées en 2 parties : le **Corps** (**Force** et **Agilité**) et le **Mental** (**Intelligence** et **Esprit**). Tu commences avec 1 dans chaque caractéristique et tu répartis 10 points avec un maximum de 5 dans chacune.

Les **Points de Foi** sont égaux à la moyenne des caractéristiques liées au **Mental**. Un point de foi permet de relancer un tirage d’arcanes majeurs ou mineurs. Ils se rechargent de 1 pt par heure.

Les **Points de Vie** sont égaux à la moyenne des caractéristiques liées au **Corps**. S’ils tombent à 0, le personnage est inconscient. Ils se rechargent par 1 pt par heure de sommeil.

Chaque caractéristique est liée à une couleur/arcane mineur :

* Force : Epée
* Agilité : Bâton
* Coupe : Esprit
* Denier : Intelligence.

**Les contrats**

De base, tous les arcanes majeurs sont de **bronze**. Mais il est possible de passer un contrat avec un Dieu. Ce contrat permet de baisser la difficulté d’invocation si vous choisissez son arcane. Il existe 3 types de contrat :

* **Argent** (commun), -1 difficulté,
* **Or** (rare), -2 difficulté,
* **Divin** (légendaire), -3 difficulté.

Vous ne pouvez avoir qu’un nombre limité de contrats. Ce dernier est calculé de la façon suivante : **Points de Foi / 2, arrondi à l’inférieur**.

**Les actions**

Le personnage tire 5 cartes arcanes majeures afin de sélectionner le dieu qu’il souhaite invoquer. Le dieu détermine la caste et donc le duo de caractéristiques utilisées.

Ensuite, il tire X cartes arcanes mineurs (X = carac 1 + carac 2 de la caste) et on détermine le nombre de réussite par 1 carte faisant partie d’une des deux caractéristiques désignées. Si la réussite atteint le seuil d'invocation, l’action est réussie.

Une fois la résolution faite, les cartes sont remises dans leur paquet respectif et elles sont battues.

**La difficulté**

Action normale : 4 réussites

Difficile : 5 réussites

Extrême : 6 réussites

Héroïque : 7 réussites

**Le tirage en opposition**

Dans certains cas, vous devez battre votre adversaire sur un tirage adverse. Pour gagner, vous devez faire un tirage et obtenir plus de réussite que votre adversaire.

Tout combat se fait en opposition. Que ce soit l’attaque ou la défense, l’invocation la plus puissante l’emporte (encore plus si l’un n’a pas réussi son invocation). La marge de réussite sont les dégâts infligés aux points de vie.

**L'initiative**

L’initiative est à celui qui possède la plus grande valeur dans l’ordre suivant :

Points de foi > Point de vie > Nb de pt de foi restant > Nb de pt de vie restant

**La corruption**

Toute utilisation de la taromancie est une exposition à la corruption. Plus le contrat est puissant et le temps d'utilisation de la cartomancie est important, plus l'esprit doit être fort pour résister à la corruption. Cependant, la corruption est moindre si le contrat est de la même caste que l’utilisateur.

Corruption = Nb de tour cumulatif de l'utilisation de la cartomancie + Niv corruption carte

Résistance = Pt de foi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Niv corruption contrat** | **Corruption caste différente** | **Corruption même caste** |
| Bronze | +0 | +0 |
| Argent | +1 | +0 |
| Or | +2 | +1 |
| Divin | +3 | +2 |

Si la corruption dépasse la résistance, il faut tirer un arcane mineur par tour (avec remise) sous l'effet de corruption, la valeur de l’arcane indique l’effet :

* 1 à 10 : Le personnage obtient un malus de 1 à toute ses actions tant qu’il utilise sa magie.
* 11 à 13 : Le personnage arrête tout type de magie sous risque de devenir un avatar.
* 14 : Le personnage devient un avatar et perd totalement le contrôle (géré par le MJ), ne reconnaît ni ami ni ennemi et seul le mettre hors combat peut le ramener à la raison.