# ARCANIA

## Par Fabien C, sur une idée de Gryfikki, pour le Septième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

## Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

*Un grand merci à Mathilda, Nico le Vif et Batiste, mes playtesteurs de l’extrême !*

EXCUMIN-2

***Gambit***

*Aux échecs, coup qui consiste, en début de partie,  
à sacrifier une pièce pour gagner un avantage conséquent pour la suite du jeu.*

## La Partie de ta vie

Les gens jouent.

Depuis toujours, quelle que soit l’époque ou la civilisation, l’humain a le jeu — et le risque — dans le sang.

Alors tout le monde joue.

Mais nous autres Gambit, nous jouons gros. Plus gros que celui qui perd sa fortune, sa renommée ou ses amis. Nous jouons notre âme.

Oui, l’ami. Notre putain d’âme.

Ta première partie, hein ? Et personne ne t’a briefé, j’imagine… C’est vrai qu’on arrive toujours un peu par hasard à une table d’Arcania. Par contre les suivantes…

Tu vas guetter les occasions. Activer tes contacts et hanter les clubs selects comme les pires backrooms sordides. Arcania exauce tes rêves les plus fous. Pour autant que tu en reviennes.

Alors, tu t’assoies à cette table ou quoi ? On va bientôt commencer. Et toi, la fille, tu joues ? Bien, la partie promet d’être intéressante.

Je vais être bon joueur et vous rappeler — voire vous apprendre — quelques règles. Alors fermez-là et écoutez bien…

## Risquer gros pour gagner gros

Arcania est un jeu de narration partagée pour 3 à 5 joueurs, qui se joue à l’aide d’un jeu de carte de tarot de 78 cartes.

Chacun joue un Gambit, un joueur mystique capable de se projeter en Arcania, le monde de tous les possibles.

Nul ne sait ce qu’est vraiment Arcania. Un monde parallèle ? Une projection spirituelle de l’inconscient collectif ? Un sous-programme de la Matrice ?…

Qu’importe, ceux qui en reviennent voient leur plus grand souhait se réaliser. Quant aux autres… Mieux vaut ne pas perdre. Les Gambits malchanceux ne sont plus que des coquilles vides ou au mieux d’incompréhensibles pantins tressautant.

Vous êtes tous des Gambits et vous jouez à la même table. Certains vont gagner, les autres perdre. Le jeu est clairement compétitif. Vous allez néanmoins créer une histoire, celle-ci sera commune.

## S’assoir à la table…

Munissez-vous d’un jeu de tarot. Celui-ci doit comporter 78 cartes :

- 56 arcanes mineures regroupant les valeurs de 1 à 10 plus les figures Valets, Cavaliers, Dame et Roi, déclinées en quatre couleurs, traditionnellement Bâtons, Coupes, Deniers et Épées.

- 22 arcanes majeures, numérotées de 1 à 21 plus le Mat.

Recomposez-le ainsi.

- la pioche d’Arcania : les 22 arcanes majeures plus les 16 figures.

- la pioche du Destin: les 40 arcanes mineurs restantes (valeur de 1 à 10).

Posez chacune des pioches face cachée au centre de la table de jeu.

Définissez une zone à côté de la pioche du Destin : la Défausse. C’est là que seront stockées les cartes jouées. Elles seront mélangées en fin de manche avec le reste de la pioche.

Définissez une zone à l’écart : l’Oubli. C’est là que seront stockées les cartes "consumée" par les joueurs. Une carte "consumée" est retirée du jeu pour toute la durée de la partie.

Munissez-vous également d’une fiche de personnage pour chaque joueur, des aides de jeu "déroulement de la manche", "Jouer le Gambit", "Jouer l’Antagoniste" et de quoi prendre des notes.

Chaque joueur tire une carte : la plus petite désigne le joueur qui commencera le jeu en tant qu’antagoniste.

La partie peut démarrer.

## … et plonger en Arcania

Arcania est un monde complexe et florissant. Il est possible d’y retrouver tous les environnements, toutes les époques connues, et bien plus encore.

Par certains aspects, Arcania est onirique et psychédélique. Par d’autres elle est réaliste et terre-à-terre.

Le nexus de ces énergies créatrices est l’Antagoniste. Cette entité organise le chaos créatif d’Arcania et lui donne corps.

L’Antagoniste se nourrit de l’imaginaire des Gambit. Il est capable de les entraîner dans l’esprit de l’un d’entre eux.

À tour de rôle, l’un des Gambit deviendra l’Antagoniste. Il définira l’environnement et la nature des Épreuves auxquelles seront confrontés les autres Gambit.

Il jouera sans retenu contre eux, misant pour remporter les arcanes en jeu.

Puis l’hôte parviendra à expulser l’Antagoniste qui s’emparera de l’esprit d’un autre Gambit, entraînant tous les autres dans son sillage.

Quand un joueur est l’Antagoniste, son Gambit est inactif. Il peut néanmoins être désigné comme bénéficiaire de Contreparties par d’autres.

## Sans enjeu, ce n’est plus un jeu

L’objectif des Gambits est de finir la partie avec le plus de cartes Arcanes.

Le ou les vainqueurs — en cas d’égalité — se sauveront d’Arcania en emportant assez de son pouvoir pour réaliser leurs objectifs.

Pour gagner des arcanes, il faut détenir la plus haute mise sur une Épreuve quand tout le monde a passé. En cas d’égalité avec d’autres Gambits, chacun d’entre eux gagnent 1 arcane.

De même, la Contrepartie d’un 8 consumé permet de recevoir 1 arcane si le Gambit sur lequel on parie remporte d’Épreuve. Ce gain est cumulable si le joueur de la contrepartie est à égalité avec le vainqueur.

Par contre, dès que l’Antagoniste remporte une épreuve, tous les autres Gambits défaussent 1 arcane.

En cas d’égalité entre l’Antagoniste et des Gambit, ceux-ci ne perdent pas d’arcane.

La partie prend fin quand tous les joueurs ont joué 2 fois l’Antagoniste (en moyenne 15 mn par Épreuve).

Chaque joueur fait l’épilogue de son personnage, en considérant que seul ceux ayant le plus grand nombre d’Arcanes retournent dans la réalité. Les autres restent en Arcania.

## Déroulement de la manche

L’Antagoniste pioche 2 arcanes, visibles de tous.

Tous les Gambits reçoivent 4 cartes du Destin. L’Antagoniste en reçoit également 4 plus 1 cartes par Gambit en jeu (celui qui jouent l’Antagoniste ne compte pas).

L’Antagonistes décrit la scène et le problème en posant la première mise.

Le joueur suivant choisit une action parmi celles disponibles.

Le tour se poursuit jusqu’à ce que tous les joueurs aient passé.

Le joueur avec la plus haute mise emporte l’épreuve.

Si c’est un Gambit, il gagne l’arcane en jeu.

En cas d’égalité entre plusieurs Gambit, ils remportent tous 1 arcane.

Si c’est l’Antagoniste, tous les Gambits en jeu perdent 1 arcane (sauf celui qui joue l’antagoniste).

En cas d’égalité entre l’Antagoniste et des Gambits, ces derniers ne perdent pas d’arcanes.

Précisions :

- l’As peut être joué seul comme une carte de valeur 1 ou comme un 11 en défaussant une carte de sa main

- les 10 et les As joués en tant que 11 sont consumés une fois joués

- une carte du Destin d’une valeur déjà consumée peut l’être une seconde fois au prix d’une carte défaussée de la main du joueur

## Conseils de jeu

Prenez des notes, notamment pour savoir qui peut activer chaque contrepartie jouée, celles-ci étant valables pour toute la partie.

Les cartes 2 à 4 donnent des contreparties défavorables pour le joueur qui les créent. Choisissez bien qui vous allez en faire profiter…

Il n’y a pas de listes de compétences, sorts ou objets, pourtant ne bridez pas votre imagination : le monde d’Arcania permet toutes les folies narratives.

Inspirez-vous des arcanes piochées pour définir votre personnage et le développer en jeu.

L’aspect narratif est essentiel, ne le négligez pas. Laissez-vous guidez par les questions et instructions.

Quand vous misez, vous prenez le contrôle de la narration. Vous pouvez surenchérir sur ce qui a été précédemment dit, mais également changer la réalité

Jouez sur la symbolique du tarot divinatoire et ses composantes. Utilisez des tarots aux illustrations originales et inspirantes pour varier vos parties.

Vous pouvez également vous baser sur des cartes de jeux oniriques comme Dixit ou Mysterium pour créer des environnements uniques !

Pour jouer en ligne :

[www.playingcards.io](http://www.playingcards.io) en utilisant le deck de tarot proposé sur <http://dodecahedroid.com/blog/2020/07/30/tarot-deck-for-playingcards-io/>

## Aides de jeux

## Mon nom : La première impression que je dégage :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Consumez une carte et répondez aux questions correspondant à sa valeur** |  | ***Quand cette contrepartie est activée…*** |  |
| Qu’est-ce qui pourrait te faire abandonner ? Quel autre Gambit est au courant de cela ? | **2** | *…défaussez toutes les cartes de votre main sauf une tirée au hasard.* | ⭘ ⭘ |
| Avoue ce que tu caches à l’un des autres Gambits ? Pourquoi va-t-il t’en vouloir ? | **3** | *…votre prochaine action sera soit "miser une carte" soit "défausser une carte".* | ⭘ ⭘ |
| Quelle est ta plus grande faiblesse ? Quel autre Gambit est au courant de cela ? | **4** | *…défaussez une carte tirée au hasard dans votre main.* | ⭘ ⭘ |
| Que feras-tu avec le pouvoir que tu vas ramener d’Arcania? | **5** | *…piochez une carte dans le paquet du Destin.* | ⭘ ⭘ |
| Vous gagnez la confiance d’un des autres Gambits. Lequel et comment ? | **6** | *…le Gambit ciblé doit vous montrer sa main.* | ⭘ ⭘ |
| L’un des autres Gambits a une grande dette envers vous. Qui est-ce et que vous doit-il ? | **7** | *…piochez une carte dans la main du Gambit ciblé.* | ⭘ ⭘ |
| Vous partagez un intérêt commun avec l’un des autres Gambits. Lequel et quel est-il ? | **8** | *…si ce Gambit remporte l’épreuve, vous gagnerez également 1 arcane.* | ⭘ ⭘ |
| L’un des autres Gambits pourrait se sacrifier pour toi. Qui est-ce et pourquoi ? | **9** | *…la dernière mise jouée par le Gambit ciblé devient la vôtre.* | ⭘ ⭘ |

## Jouer le Gambit

En début de manche, tirez 4 cartes du Destin et gardez-les face cachées. Elles sont votre main pour toute la durée de la Manche qui comporte 2 Épreuves.

|  |  |
| --- | --- |
| **À votre tour, vous pouvez…** | ***Dans la fiction…*** |
| …miser une carte sur l’Arcane en jeu ; celle-ci doit être de valeur égale ou supérieure à la précédente. | *…décrivez vos actions ; vous pouvez interagir avec les autres Gambits et l’Antagoniste.* |
| …consumer une carte de votre main pour en tirer une nouvelle du Destin ainsi que la Contrepartie correspondant à sa valeur. | *…référez-vous aux questions de votre fiche pour jouer la scène.* |
| …défausser une carte de votre main pour activer une Contrepartie. | *…jouez la scène en fonction de l’effet de la contrepartie et de ce que l’on sait de vos Gambits.* |
| …défausser une carte de votre main pour rester dans le jeu | *…révélez via un flashback, un témoignage ou des confessions un aspect de la personnalité de votre Gambit.* |
| Passer et abandonner l’épreuve. | *…décrivez la résignation de votre Gambit ou sa fuite.* |

## Jouer l’Antagoniste

En début de manche, tirez 2 cartes Arcanes. Ce sont les 2 Épreuves que vous allez soumettre aux Gambits.

Puis tirez 4 cartes du Destin plus 1 par Gambit et gardez-les face cachées. Elles sont votre main pour toute la durée de la Manche qui comporte 2 Épreuves.

Commencez par présenter l’une des Arcanes, inspirez-vous de sa représentation et/ou de sa symbolique pour mettre en scène une situation de départ. Ce peut être un événement, une découverte, une rencontre… Concluez en la recouvrant d’une carte Destin issue de votre main, en annonçant la nature de l’épreuve.

Passez la main au joueur suivant en déclarant : "que faites-vous ?"

Les tours se poursuivent jusqu’à ce que tout le monde ait passé. En tant qu’Antagoniste, vous n’avez pas besoin de défausser de carte pour passer tout en restant dans le jeu.

|  |  |
| --- | --- |
| **À votre tour, vous pouvez…** | ***Dans la fiction…*** |
| …miser une carte sur l’Arcane en jeu ; celle-ci doit être de valeur égale ou supérieure à la précédente. | *…décrivez l’environnement des Gambits et la nature de l’Épreuve. Inspirez-vous des Arcanes et Figures que vous avez tirées.* |
| …défausser 3 cartes pour en piocher 3 nouvelles du Destin. Cette action n’est disponible qu’une fois par manche. | *…décrivez un changement dans l’environnement des Gambits.* |

## Pour l’inspiration

Les cartes tirées sont chacune porteuses d’un sens caché, positif comme négati. Inspirez-vous en lors des créations de situation ou pour répondre à vos questions.

I. LE BATELEUR

+ Maîtrise, Habileté, Persuasion, Innovation

- Maladresse, Tromperie, Manque D'originalité

II. LA PRETRESSE

+ Sagesse, Connaissance, Matriarcat

- Doute, Ignorance, Superficialité, Vanité

III. L’IMPERATRICE

+ Fertilité, Passion, Réalisation, Matriarcat

- Lubricité, Avortement, Eparpillement

IV. L’EMPEREUR

+ Règne, Protection, Patriarcat

- Tyrannie, Immaturité, Belliqueux, Impuissance

V. LE GRAND PRETRE

+ Dogme, Tradition, Conformité, Devoir

- Athéisme, Intrigues, Obscurantisme, Péché

VI. L’AMOUREUX

+ Amour, Engagement, Libre-arbitre

- Hésitation, Séparation, Déloyauté

VII. LE CHARIOT

+ Triomphe, Célébrité, Voyage, Evasion

- Défaite, Humiliation, Accablement, Apathie

VIII. LA JUSTICE

+ Equité, Honnêteté, Vertu, Virginité

- Corruption, Intolérance, Malhonnêteté, Mensonges

IX. L’HERMITE

+ Prudence, Mysticisme, Retraite, Ascétisme, Chasteté

- Aliénation, Errance, Autodestruction

X. LA ROUE DE LA FORTUNE

+ Chance, Changement, Opportunités

- Malchance, Fatalité, Imprévus, Obstacle

XI. LA FORCE

+ Confiance, Détermination, Courage, Ténacité

- Faiblesse, Brutalité, Perte De Contrôle, Relâchement

XII. LE PENDU

+ Repentir, Régénération, Epreuve, Répit

- Egoïsme, Lâcheté, Frustration, Fatigue, Abandon

XIII. LA MORT

+ Transformation, Renouveau, Renaissance, Changement Radical

- Mort, Terreur, Perte De Foi, Découragement

XIV. LA TEMPERANCE

+ Harmonie, Perfectionnement, Assainissement, Compatibilité

- Chaos, Déséquilibre, Incompréhension, Toxicité, Dégradation

XV. LE DIABLE

+ Rébellion, Arrogance, Séparation, Fierté, Paranormal

- Malveillance, Sadomasochisme, Asservissement, Intimidation

XVI. LA MAISON DIEU

+ Elévation, Ambition, Progrès rapide, Révolution

- Catastrophe, Ruine, Maladie, Emprisonnement

XVII. L'ETOILE

+ Guide, Destin favorable, Espoir, Optimisme

- Pessimisme, Impétuosité, Mauvais présage, Attrition

XVIII. LA LUNE

+ Illusion, Dissimulation, Mensonge, Pièges, Tromperie

- Déception, Folie, Occultisme, Ennemi caché

XIX. LE SOLEIL

+ Richesse, Supériorité, Bonheur, Dévotion

- Difficultés, Consomption, Vide, Solitude, Pertes matérielles

XX. LE JUGEMENT

+ Promotion, Récompense, Acquittement, Faveur

- Punition, Vengeance, Décision irresponsable

XXI. LE MONDE

+ Réalisation, Achèvement, Issue heureuse

- Inachèvement, Défaillance, Imperfection

LE MAT

+ Liberté, Indépendance, Nouveauté

- Errance, Irrationalité, Bouleversement