



Laisserons-nous mourir la magie ?

Par Yaakab, sur une idée de Eclipsios développée par Dak
pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

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

Illustrations : Hansuan Fabregas

https://pixabay.com/fr/users/hansuan_fabregas-2902307/

Numéros de pages : Tarot de Marseille



Propos

Laisserons-nous mourir la magie est un jeu narratif d'ambiance fantasy ésotérique vous invitant à faire cohabiter deux mondes antagonistes en vous laissant guider par la magie.

Ce jeu aborde plus ou moins directement ou symboliquement plusieurs sujets que vous pourrez intégrer à vos aventures :

- Le passage de l'enfance à l'âge adulte.
- La perte de l'innocence, de la pureté originelle.
- Le combat du rêve contre la logique, de la magie contre la technique, de la tradition contre le progrès.
- Le voyage et l'exploration d'un monde inconnu, et de son monde intérieur.
- La nature et les menaces que l'Homme fait peser sur elle.
- La colonisation par un envahisseur dont on fait partie.
- L'espoir d'unifier des mondes contradictoires.

Il appartient au groupe de déterminer avant la partie les sujets, thématiques, descriptions, attitudes, ... qui seront à éviter afin de préserver les sensibilités propres à chacune et chacun.

Matériel

Vous seront nécessaires pour jouer à ce jeu :

- Des dés à six face (d6) : 1 par participant(e) dans l'idéal.
- Un jeu de Tarot. Si un tarot divinatoire contribue mieux à l'ambiance, un simple tarot à jouer fera très bien l'affaire. Les atouts remplaceront les Arcanes Majeurs de même valeur.

Pour les correspondances entre Arcanes Mineurs et Couleurs, référez-vous à ce qui suit :

Deniers = Trèfles
Cœurs = Coupes
Épées = Pique
Bâtons = Carreaux



Arcadia, terre de promesses

Un lieu hors de l'espace. Une ère hors du temps. Arcadia, terre de magie, terre immense, terre libre. Là naissent les mythes et légendes, les êtres et puissances fantastiques. Arcadia est la Prima Mater et la Materia Prima d'où sont issus les rêves et la magie.

Voilà maintenant plus de deux générations déjà que l'Homme est arrivé telle l'écume sur les rivages d'Arcadia.

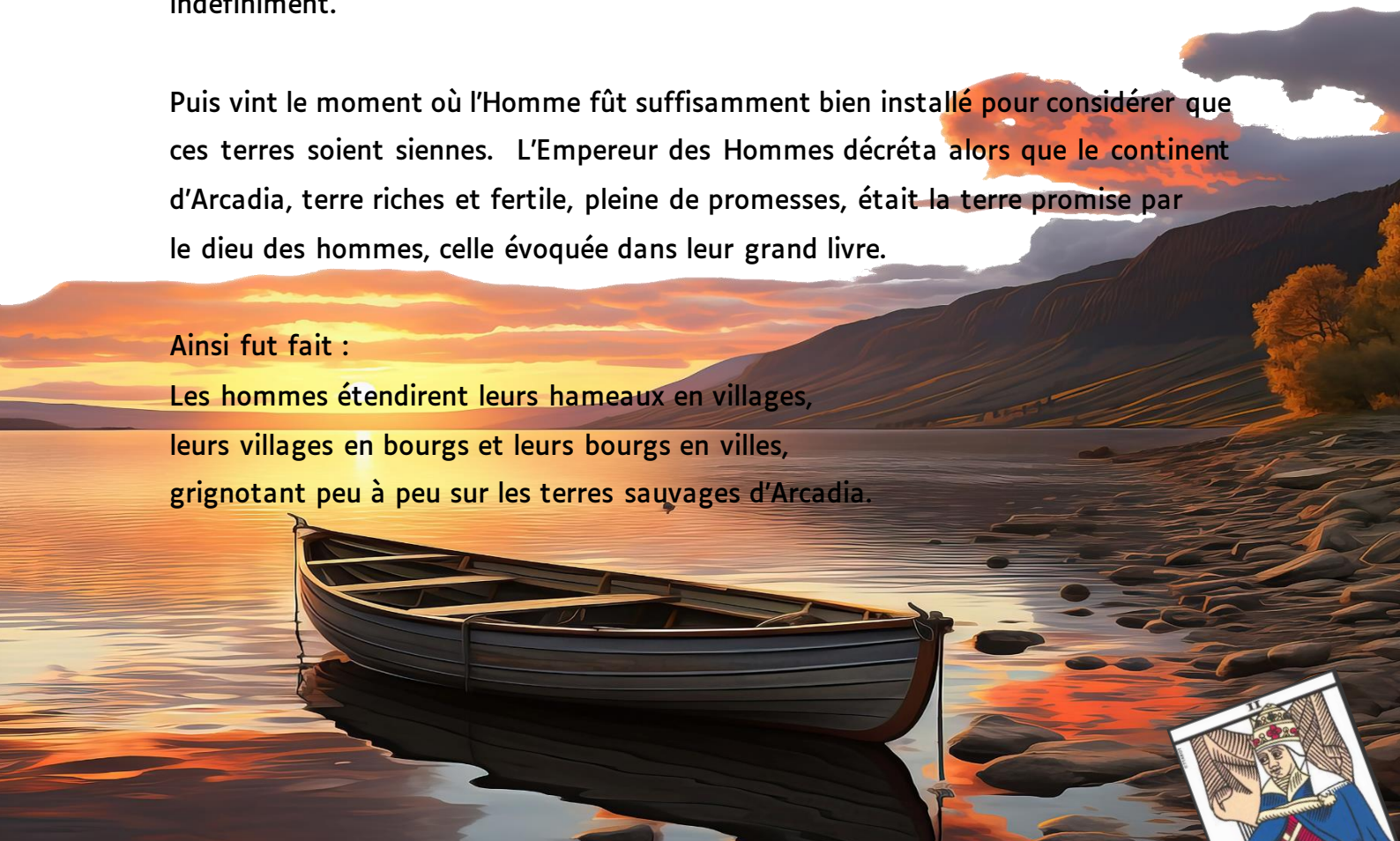
D'abord ce ne furent que quelques voyageurs égarés qui suscitèrent la curiosité des peuples autochtones... puis il en vint d'autres, sur des navires toujours plus gros, toujours plus nombreux, amenant avec eux toujours plus de matériaux et s'installant toujours plus durablement.

Les peuples d'Arcadia observaient en silence et tapis dans l'ombre cet afflux incessant. Ignorant tout alors des comportements humains, chacune et chacun se questionnait sur la durée pendant laquelle cet être étrange comptait séjourner sur les terres des Arcadiens. Nul n'envisageait que l'Homme puisse rester ici indéfiniment.

Puis vint le moment où l'Homme fût suffisamment bien installé pour considérer que ces terres soient siennes. L'Empereur des Hommes décréta alors que le continent d'Arcadia, terre riches et fertile, pleine de promesses, était la terre promise par le dieu des hommes, celle évoquée dans leur grand livre.

Ainsi fut fait :

Les hommes étendirent leurs hameaux en villages,
leurs villages en bourgs et leurs bourgs en villes,
grignotant peu à peu sur les terres sauvages d'Arcadia.



Nouvelle Albie fut la première des grande citées des hommes, puis suivirent Mont-Royal, Saint-Sauveur, Port Sûr, et bien d'autres qui s'érigèrent et s'étendirent sans souci aucun de l'éventualité que les lieux soient déjà habités. C'est que les humains ignoraient que l'absence de bâtissent n'implique pas sur Arcadia l'absence de vie.

Chaque arbre, chaque rocher, chaque insecte, chaque spore ici porte en lui l'âme d'Arcadia : la magie.

Certains Arcadiens qui étaient en capacité de le faire tentèrent de s'opposer, mais les humains finirent toujours par les repousser plus loin dans les terres sauvages, loin de leurs villes et villages.

Ils les nommèrent créatures, et à chacun, selon son apparence, son langage ou ses coutumes, ils donnèrent un nom différent : Farfadet, Troll, Gnome, Fée, ...

Les créatures furent réputées dangereuses et chassées partout là où l'Homme les trouva, sans distinction ni ménagement. Le monde que l'homme appela Sauvage devait faire place à ce qu'il nomme avec fierté Civilisation.

Sauvage ?
Pas vraiment.
Différent ?
Assurément.



Insidieusement, les hommes ont grappillé les terres d'Arcadia, une once après l'autre. Ils ont dressé leurs Croix de Foi sur chaque monticule un tant soit peu surélevé et érigé leurs temples partout.

Alimentées par les prières répétées des hommes envers leur dieu, celui qu'ils appellent l'Unique, ces Croix de Foi agissent comme des remparts contre les énergies magiques qui donnent vie aux Arcadiens. A chaque nouvelle Croix, la magie faiblissait.

Arcadia se meure. La magie se meure. Les peuples arcadiens sont repoussés chaque jour plus loin vers l'intérieur de ses terres, là où les plus sinistres puissances et les vies les plus abjectes se terrent depuis l'éternité.

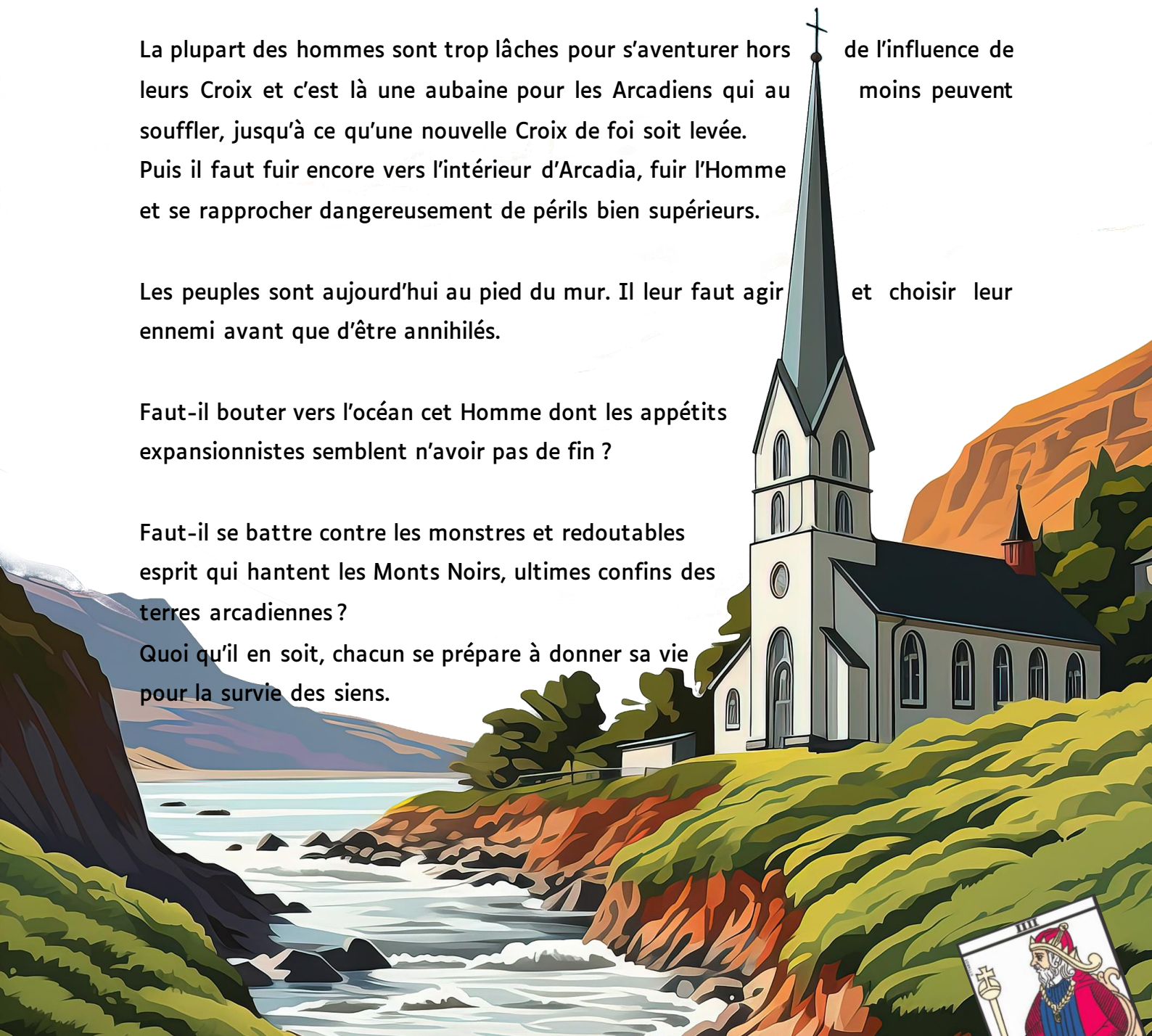
La plupart des hommes sont trop lâches pour s'aventurer hors de l'influence de leurs Croix et c'est là une aubaine pour les Arcadiens qui au moins peuvent souffler, jusqu'à ce qu'une nouvelle Croix de foi soit levée. Puis il faut fuir encore vers l'intérieur d'Arcadia, fuir l'Homme et se rapprocher dangereusement de périls bien supérieurs.

Les peuples sont aujourd'hui au pied du mur. Il leur faut agir et choisir leur ennemi avant que d'être annihilés.

Faut-il bouter vers l'océan cet Homme dont les appétits expansionnistes semblent n'avoir pas de fin ?

Faut-il se battre contre les monstres et redoutables esprit qui hantent les Monts Noirs, ultimes confins des terres arcadiennes ?

Quoi qu'il en soit, chacun se prépare à donner sa vie pour la survie des siens.



Les Cartomanciennes

Parmi les humains se distinguèrent cependant une poignée de jeunes femmes dotées en leur cœur d'une étincelle de magie, qui surent ouvrir leurs âmes au souffle d'Arcadia et se laissèrent pénétrer par sa lumière éclatante.

Ces jeunes femmes n'aimaient ni le conformisme de leurs pairs, ni la sécurité des villes. A l'agitation des rues, elles préféraient le repos des terres encore pures, celles sur lesquelles l'Homme n'avait pas mis le pied, celles qu'il n'avait pas perverti par ses rites.

Ces femmes s'enfoncèrent dans les terres, se laissant guider par les flots tranquilles des cours d'eau ou le souffle frais du vent dans les prairies.

Elles apprirent à reconnaître les plantes, les animaux, trouvant leur chemin et se dirigeant sans détruire de leurs pas légers le fragile équilibre d'Arcadia.





Passés la crainte, le rejet et la méfiance, les Arcadiens se révélèrent peu à peu à ses jeunes femmes. Elles découvrirent bientôt toute la richesse d'Arcadia et inventèrent un langage pour échanger avec chaque être et chaque puissance. L'esprit d'Arcadia reconnu en elles des alliées et sanctifia ce langage, lui conférant une infime part de la magie qui lui restait.

Ces femmes transcrivirent ce langage sur des Lames compréhensibles par elles seules, afin qu'aucun humain n'en fasse usage à l'encontre des peuples arcadiens.

Dans ces Lames, elles parviennent à lire ce qui est et sera.

Certaines furent malheureusement contraintes par l'Homme de le guider vers les refuges des Arcadiens, ces « viles créatures du démon ».

Mais aucune ne trahît jamais le langage des Lames, bien que même si cela s'était produit, aucun humain de toute façon n'aurait pu comprendre la magie d'Arcadia qui fait leur force.

Elles durent donc apprendre à se fondre dans la masse humaine et à rester discrètes lorsqu'elles s'enfonçaient dans les terres.



Le Grand Convent

Pour être plus fortes face à leurs congénères brutaux, les femmes se réunirent. Elles se nommèrent Cartomanciennes et appelèrent leur union Le Grand Convent.

Ensemble, soudées, elles prêtèrent serment de tout faire pour préserver la magie d'Arcadia et sensibiliser l'Homme à la pureté de ce continent et l'importance de le préserver de la colonisation excessive.

Le Grand Convent fût divisé en plusieurs convents œuvrant à l'échelle locale.

Chaque Cartomancienne est tenue d'agir avec solidarité avec ses pairs, tout particulièrement les membres de son convent local.

Le Grand Convent est une organisation encore récente, qui doit encore faire ses preuves et probablement mieux se structurer. Pour l'instant il n'existe que trois rangs au sein de chaque convent local :

Les **Puelis** (sing. puella) sont les jeunes femmes ayant tout juste découvert leur don et maîtrisant depuis peu la lecture des Lames.

Souvent idéalistes et pleines d'énergie, les **Virgines** (sing. virgina), les plus nombreuses, mieux expérimentées sont les membres le plus actifs au sein des convents.

Enfin les **Matres** (sing. mater), qui dirigent chacune un convent avec bienveillance et libéralisme. Elles sont les gardiennes des Lames et de leur langage.



Proposition ludique

Vous incarnerez dans ce jeu les jeunes femmes membres d'un convent, les Cartomanciennes. Vous aurez à cœur de veiller à ce que l'Homme modère ses appétits et que ce qui attend dans les Monts Noirs ne soit pas la cause de catastrophe. Pour cela, vous devrez interpréter le langage des Lames qui vous guidera dans vos quêtes pour préserver Arcadia.

L'une sera la Mater, la gardienne des Lames. Elle animera la séance et guidera ses consœurs dans leur périple.

Les autres seront tout d'abord des Puelis et, souhaitons-le, deviendront vite des Virgines.

La Mater a pour mission de tirer les Lames d'Arcanes Majeurs et d'en donner une interprétation afin de transmettre les bonnes consignes au convent.

Les Puelis devront s'exercer au cours de missions accessibles à leur expérience avant de passer Virgines pour s'aventurer plus loin, tant dans les terres arcadiennes que dans les citées humaines.

Objectif

Les convents n'ont pas pour mission de s'opposer à l'Homme et encore moins de l'anéantir, mais ils doivent s'efforcer d'ouvrir les yeux et les cœurs pour qu'Arcadia retrouve sa magie et que ses tribus puissent à nouveau y vivre en paix. Il n'est pas exclu que l'humain puisse y demeurer, mais il doit pour cela apprendre à respecter la terre et les peuples qui l'habitent depuis des temps immémoriaux.

Voilà quel est l'idéal que le Grand Convent s'est donné et que les Cartomanciennes doivent viser !



Affinité élémentaire

Toute magie repose sur les éléments et chaque Cartomancienne ressent d'une façon toute particulière chacun des éléments. Parmi tous, il en est un avec lequel elle entretient un lien plus fort encore.

La première chose que toute Puella doit découvrir est donc avec quel élément elle a une affinité toute particulière. On dit alors qu'elle est adepte de cet élément, et sa formation se fera sur cette base.

Élément	Arcane	Couleur	Caractéristique	Monde	Souffle
Terre	Denier	Trèfle	Corps	Matériel	Ouest - Zéphyr
Eau	Coupe	Cœur	Cœur	Fluide	Est - Euros
Air	Épée	Pique	Esprit	Invisible	Nord - Borée
Feu	Bâton	Carreau	Âme	Spirituel	Sud - Notos

♣ Les **Filles de la Terre** sont excellentes lorsqu'il s'agit de négocier, marchander, obtenir quelque-chose au meilleur prix (pas forcément au sens financier). Elles sont fortes, athlétiques, endurantes et implorent le monde matériel grâce à l'esprit du vent d'Ouest, Zéphyr.

♥ Les **Filles de l'Eau** savent transmettre la sagesse, les émotions, et prodiguer les soins. Ce sont des pédagogues nées, douée d'une bienveillance rare. Leurs enseignements sont comme l'eau qui coule doucement et remplit peu à peu un vase. Elles s'allient les forces des fluides par l'intercession d'Europe, l'esprit du vent d'Est.

♠ Les **Filles de l'Air** défendent et commandent. Elles ont le charisme nécessaire pour être leader lors des missions. Leur esprit est vif et prompt comme l'est le vent du Nord Borée, qu'elles invoquent pour interagir avec le monde invisible.

♦ Les **Filles du Feu** produisent et fabriquent mille choses de leurs mains avec une adresse hors du commun. C'est par le faire et par des chants à Notos, l'esprit du vent du sud, qu'elles se connectent au monde spirituel. Elles ont une sensibilité toute particulière leur donne une force d'âme unique.



Histoire personnelle et Convent

Une fois que chaque Cartomancienne a déterminé son affinité élémentaire, elle racontera à son convent son histoire : comment elle a découvert son pouvoir, comment elle a quitté la première fois la civilisation humaine pour explorer les terres arcadiennes et comment s'est révélée à elle son affinité élémentaire.

Le convent lui donnera alors un nouveau baptême et un nouveau nom. Désormais, pour toutes ses sœurs, elle sera appelée par ce nom qui doit refléter sa personnalité : Gaïa la douce, Elisée la rêveuse, Aimée la bienheureuse, Elina la revêche, ...

Les sœurs doivent ensuite raconter, toutes ensemble, comment elles se sont rencontrées et ont formé ce convent. C'est là un devoir de mémoire.

Pour finir, elles doivent nommer ce convent, et, les mains jointes en un cercle, le prononcer trois fois toutes ensemble.

Liens

Chaque **Puella**, a établi un Lien avec une à trois tribus arcadiennes. Ce lien est gardé secret, afin de ne point mettre en péril la tribu. A sa création, la Cartomancienne a 3 points de **Lien** dont elle pourra disposer en cours de partie.

Lorsque l'intrigue fait intervenir une tribu nouvelle, chaque Cartomancienne est libre de dépenser 1 à 3 points de **Lien** selon la force des relations qu'elle estime avoir établi avec cette tribu.

Elle doit alors narrer à son convent comment elle a découvert auparavant cette tribu et comment un lien, tenu (1 point), cordial (2 points) ou confiant (3 points) s'est tissé entre eux.

Elle dispose de bonus culturels, relationnels et linguistiques avec cette tribu, et pourra les invoquer dorénavant lors de ses aventures.



De nouveaux points de Lien pourront être remportés au cours des différentes quêtes des Cartomancienne en venant en aide aux peuples autochtones.

Ces points pourront ensuite être utilisés en respectant les mêmes règles que ci-dessus pour établir un nouveau Lien ou renforcer un Lien existant.



Equipement

Chaque Cartomancienne se lance dans une nouvelle quête avec 3 points d'Equipement. Les équipements correspondants n'ont pas à être définis au début de l'aventure. Ils pourront l'être au moment le plus opportun.

Avantages

A chaque quête accomplie par le Convent, les Cartomanciennes peuvent choisir l'une des récompenses suivantes pour leur prochaine réunion :

- Bénéficiaire d'un point de Destinée supplémentaire.
- Bénéficiaire d'un point d'Equipement supplémentaire.
- Bénéficiaire d'un point de Lien supplémentaire.

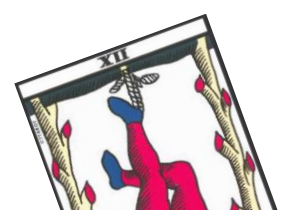
Défier le sort

Lorsque le danger ou l'incertitude se dresse sur la route des Cartomanciennes, ces dernières sont amenées à défier le sort. Il va de soi que cela n'est effectif que lorsque leurs actes représentent un réel **risque d'échec** (on n'échoue pas à enfoncer une porte ouverte), et pour lesquelles **la réussite ou l'échec a un intérêt** (lasser ses chaussures n'est peut-être pas l'action narrative la plus porteuse d'intrigue).

Pour défier le sort, la Cartomancienne lance un 1d6 pour elle et un autre pour l'opposition. Le sort est défié si la valeur dé + bonus surpasse l'opposition.

Prise en compte du contexte

Si la Mater estime que pour une raison quelconque, le contexte est favorable à la cartomancienne qui a choisi de défier le sort, elle peut lui accorder 1 point de **bonus contextuel** et lui annoncer avant sa tentative.



Clarisse la discrète tenter d'échapper à une patrouille de gardes en pleine nuit, elle fonce vers la forêt. La Mater estime que s'y se cacher est plus facile et annonce à Clarisse que pour cette raison, elle ajoutera 1 au résultat du d6.

Selon la même logique, la Mater peut estimer que le résultat sera contraint par 1 point de **malus contextuel**.

Clarisse décide de se hisser sur une haute branche pour observer ses poursuivants, mais il fait nuit et se hisser sur un arbre dans ces conditions de faible visibilité est périlleux. La Mater l'annonce donc avant la tentative de Clarisse et octroie -1 au résultat du d6.

Malus et Bonus contextuels ne peuvent pas dépasser 1 point.

Point d'Équipement

Si la Cartomancienne, le décide, elle peut invoquer un Équipement. Celui-ci doit bien entendu être aisément transportable pour avoir été emporté avec elle dans sa quête, ou alors il doit pouvoir être trouvé sur place, mais y restera une fois utilisé s'il est trop volumineux, lourd, immobile ou éphémère pour être emporté.

Un point utilisé pour invoquer un Équipement ne peut pas être récupéré avant la prochaine réunion du convent.

Une Cartomancienne peut néanmoins utiliser ses points d'Équipement pour le bénéfice d'une autre.

Les équipements peuvent être invoqués après la tentative et permettent de relancer un dé et un seul si besoin.

Clarisse avait emporté avec elle une corde qui va faciliter son ascension. Elle utilise 1 point d'équipement et gagne 1 point de bonus supplémentaire à sa tentative.



Dé de Magie

Si la Cartomancienne, du fait de son **Affinité élémentaire**, de sa **Personnalité** ou de ses **Liens** estime avoir droit à un coup de pouce de la magie d'Arcadia, elle peut le signaler à la Mater, pour lancer deux dés à six faces et ne garder que le meilleur (m2d6).

Elle devra alors narrer comment Arcadia lui est favorable à cet instant précis.

Clarisse à une affinité avec l'Air, elle estime que cette affinité lui apporte une légèreté facilitant son ascension dans l'arbre. Elle le signale à la Mater, qui après une brève réflexion lui accorde ce bénéfice. Clarisse obtient la possibilité de lancer 2 dés à six faces et n'en garder que le meilleur..

Si elle connaît une tribu arboricole, elle peut aussi invoquer ce Lien pour bénéficier de cet unique Dé de Magie.

De la même façon, elle aurait pu invoquer sa Personnalité Discrète pour se cacher en silence dans un fourré plutôt qu'entamer cette ascension.

Point de Destinée

Les Cartomanciennes sont des femmes particulièrement indépendantes et courageuses, dotées de destinées uniques qui leur permettent d'agir de façon toute particulière et de dépasser leurs limites.

En début de réunion du convent, chaque Cartomancienne reçoit 1 point de Destinée.

La Cartomancienne peut expliquer pourquoi et comment sa Personnalité est en adéquation avec une situation, et l'invoquer pour passer une épreuve délicate sans avoir à défier le sort.

Elle dépense alors 1 point de Destinée.



Sacrifice pour la cause

Au lieu de défier le sort, une Cartomancienne peut également décider de se sacrifier pour la cause et subir un revers cuisant qui sera narré par la Mater.

En contrepartie, la Cartomancienne récupère 1 point de Destinée.



Lire les Lames

Chaque fois que sort est défié, que cela se solde par un succès ou un échec, la Mater tire autant de Lames que l'écart entre le résultat de la Cartomancienne et celui de l'opposition.

Si un point de Destinée a été dépensé ou mérité pour sacrifice, cela équivaut à un écart de 1.

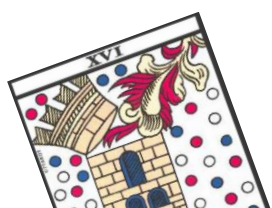
Les Lames vont alors prédire le futur immédiat des Cartomanciennes, avec plus ou moins d'éléments de précision selon le nombre de cartes tirées, faisant intervenir dans leur quête de nouveaux lieux, de nouveaux personnages, de nouveaux objets, de nouveaux événements, et de nouvelles révélations.

C'est le rôle de la Mater d'interpréter le message des Lames et de guider ainsi les Cartomanciennes de son convent.

L'interprétation doit prendre en compte le résultat négatif ou positif de la tentative et va donc être intégrée à la narration de l'intrigue.

Influence de l'affinité élémentaire

Si l'interprétation de la Mater déplaît à une Cartomancienne, celle-ci peut invoquer son affinité élémentaire pour proposer sa propre interprétation. Le convent décide alors de concert quelle interprétation est retenue.



Lames de la Terre (Denier/Trèfle) : Les Objets

Valeur	Sens
Roi	Symbole d'autorité : sceptre, trône, couronne, ...
Reine	Symbole de protection : bouclier, nid, cocon, ...
Cavalier	Symbole martial : arme, fanion, écu, ...
Valet	Symbole d'administration : registre, scripturaire, sceau, ...
10	Un objet de parfaite manufacture
9	Un objet patiné par l'usage
8	Un objet en mouvement ou le permettant : toupie, charrette, roue ...
7	Un prix, une récompense, une décoration, ...
6	Un objet symbolisant le voyage : baluchon, bagage, titre, ...
5	Un objet monétaire : pièce, titre, reconnaissance de dette, ...
4	Un outil : pioche, rame, meule, ...
3	Un objet d'art ou d'artisanat : bijoux, panier tressé, sculpture, ...
2	Un contenant : caisse, vase, ...
1	Un objet primitif : pierre taillé, manche en os, gourdin, ...



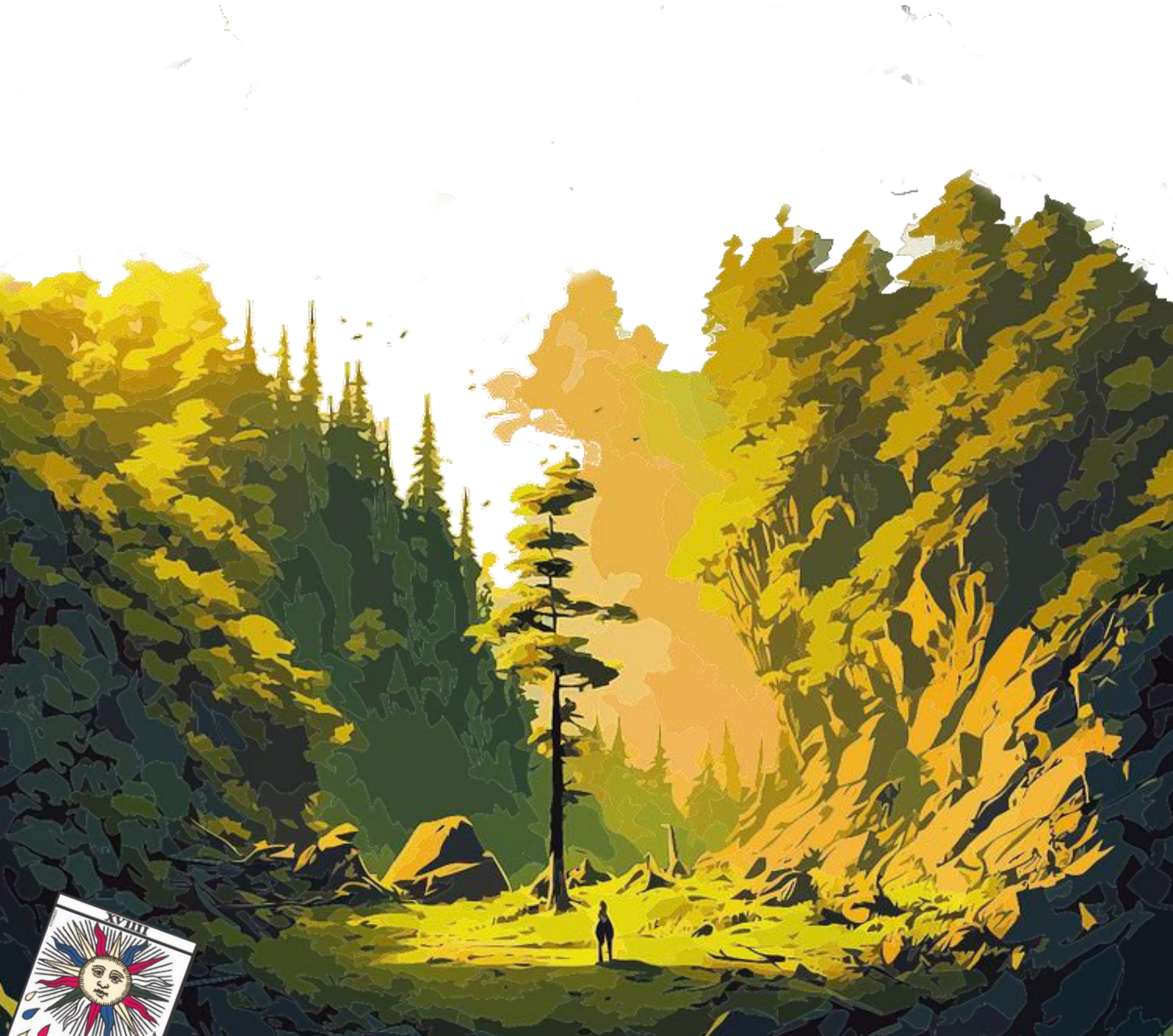
Lames de l'Eau (Coupe/Cœur) : Les Personnages

Valeur	Sens
Roi	Une personne dépositaire de l'autorité
Reine	Une personne protectrice
Cavalier	Une personne militaire ou belliqueuse
Valet	Un agent administratif ou un serviteur de haut rang
10	Une personne d'une grande beauté ou d'une moralité parfaite
9	Une personne de grande expérience
8	Une personne agitée ou très active
7	Une personne ayant une forte réputation ou un passé glorieux
6	Une personne de passage ou nomade
5	Une personne riche ou administrant des biens matériels
4	Une personne ouvrière ou agricultrice
3	Une personne artiste ou artisan
2	Une personne ambiguë ou hypocrite, cachant quelque-chose
1	Une personne proche de ses origines ou primaire



Lames de l'Air (Epée/Pique) : Les Evénements

Valeur	Sens
Roi	Un couronnement, une élection, ...
Reine	Une bénédiction, une naissance, ...
Cavalier	Une guerre, une bataille, une bagarre, un combat dans l'arène, ...
Valet	Un contrôle, une enquête, une vérification, ...
10	Un phénomène captivant : aurore boréale, migration d'oiseaux, ...
9	La fin d'un cycle ou d'une ère
8	Une fête
7	Un triomphe public
6	Un grand départ, une migration, une caravane, ...
5	Un gain ou une perte importante, la découverte d'un trésor, ...
4	Un travail difficile, une épreuve physique
3	Un spectacle, une représentation publique, une démonstration, ...
2	Une rivalité, des tensions, une joute oratoire, ...
1	Le commencement de quelque-chose ou un retour aux sources



Lames du Feu (Bâton/Carreau) : Les Lieux

Valeur	Sens
Roi	Un lieu de pouvoir : palais, tertre sacré, siège politique, ...
Reine	Un lieu de protection : sanctuaire, temple, foyer familial
Cavalier	Un lieu de combat : champ de bataille, arène, siège, ...
Valet	Un lieu ressource : bibliothèque, place de justice, hutte de l'oracle, ...
10	Un lieu d'une grande beauté
9	Un lieu ancien : ruines, sanctuaire oublié, ...
8	Un lieu de festivité ou très animé
7	Un lieu de gloire : arc de triomphe, salle d'honneur, ...
6	Un lieu de transit : port, aéroport, relais, comptoir marchand, ...
5	Un lieu de richesse : banque, salle du trésor, cache, ...
4	Un lieu de labeur : mine, champ, fabrique, ...
3	Un lieu d'art ou d'artisanat : musée, échoppe, galerie, ...
2	Un lieu qui n'est pas ce qu'il paraît, ou d'opposition, ...
1	Un lieu primitif : grotte, tertre, pierre levée, ...



Lames d'Ether (Arcanes Majeurs/Atouts) : Les Révélations

Arcane	Sens
22/0 Le Mat/Excuse	Ce qui semblait être n'est pas, en bien comme en mal
21 Le Monde	Tout est accompli pour le bonheur du plus grand nombre OU de nouveaux doute ou obstacle se dressent sur le chemin
20 Le Jugement	Une prise de conscience, lucidité, un nouveau départ OU les aprioris provoquent retards et stagnation
19 Le Soleil	Paix et épanouissement éclairent un jour nouveau OU discorde et tristesse bloquent la situation
18 La Lune	Intuition, des souvenirs sortis de l'inconscient guident les pas OU la nostalgie, le goût du secret incitent au repli sur soi
17 L'Etoile	L'amour, l'espoir mènent à la sérénité OU la malchance et la désillusion entraîne l'inertie
16 La Maison Dieu	Une remise en question, un grand changement pour mieux reconstruire OU l'effondrement, la rupture jusqu'à la crise
15 Le Diable	La gloire et le plaisir manifestent la vitalité OU l'excès et la tentation mènent à a dépendance
14 La Tempérance	Patience et douceur nourrissent l'harmonie OU instabilité et précipitation vers un total déséquilibre
13 L'Arcane sans nom	La fin d'un cycle et le début d'une métamorphose OU le refoulement et la passivité maintiennent le statu quo
12 Le Pendu	L'attente, la gestation ans la chrysalide OU l'inertie et le négativisme retardent les événements
11 La Justice	Droiture et vérité assurent l'ordre OU rigidité et jugement intransigeant condamnent l'avenir
10 La Roue de Fortune	Hasard et destin favorables, bonne fortune OU un mauvais coup du sort entraîne la chute
9 L'Hermite	Introspection et recherche mènent à la sagesse OU solitude et procrastination, renferment
8 La Force	Courage et maîtrise d'une force tranquille OU impulsivité et agressivité entraînent cruauté
7 Le Chariot	Action et détermination conduisent au succès OU arrogance et dispersion, perte de contrôle
6 L'Amoureux	Choix et décision vers des conséquences heureuses OU inconstance et indécision rendent faible
5 Le Pape	Spiritualité et vertu de sagesse permettent la clairvoyance OU manque de confiance et rigidité bloquent les choses
4 L'Empereur	Autorité, responsabilité dans la construction de l'avenir OU Intolérance et domination tyrannique
3 L'Impératrice	Un pouvoir équilibré reposant sur l'intelligence et la créativité OU le mensonge, la superficialité, la vanité créant le manque
2 La Papesse	Spiritualité et fécondité intérieur apportant richesse OU blocage des intuitions, secret non dévoilé
1 Le Bateleur	Ressources et énergie de la motivation OU Malhonnêteté et maladresse engendrant la violence



Annexe : Dangers du voyage

Le monde d'Arcadia est riche de bonnes et de mauvaises surprises, que la Mater est libre d'ajouter en s'inspirant de l'interprétation des Lames.

Qu'il s'agisse de périls mineurs rencontrés au gré du voyage, ou de dangers mortels et encore inconnus, situés dans les terres reculées d'Arcadia, au plus près des Monts Noirs, l'aventure sera nécessairement palpitante, épique !

Parfois une tribu autochtone endémique d'Arcadia, comme des sylphes, des elfes ou que sais-je sera découverte avec ravissement. Mais, parfois, c'est un monstre terrifiant, une chimère tombée du ciel ou une hydre hantant les marais, des ruines maudites, siège de rituels sombres accomplis pour chasser l'envahisseur humain.

La région, le continent

Il peut être utile, mais surtout amusant, de créer une carte, figurant les différents lieux que vous créerez au cours de vos aventures.

Cette carte se développera et deviendra plus précise au fur et à mesure des réunions du convent et des aventures des Cartomanciennes.

Parmi les humains

N'hésitez pas à vous inspirer des anciens empires coloniaux de notre histoire pour créer des colonies aux ambiances variées.

Les localités humaines sont des lieux qui respirent la pollution, la promiscuité, la méfiance, l'individualisme, la superstition plus encore que la foi, la fermeture d'esprit.

Il n'est pas exclu cependant d'y croiser quelques personnes de valeur ni d'y trouver quelques havres de bienveillance.

L'Homme n'est pas foncièrement mauvais par nature. Il a juste oublié comment observer le monde qui l'entoure avec les yeux de l'innocence et de la pureté comme il le faisait lorsqu'il n'était qu'un enfant, préservé de la souillure d'une éducation trop liberticide et uniformisée.



The background is a detailed illustration of a dense jungle. A narrow path leads from the top center towards a pond in the lower half. The pond is filled with large, dark green lily pads and several bright red flowers. The lighting is dramatic, with a warm orange glow from the top center, suggesting a sunset or sunrise, which filters through the thick canopy of various tropical plants and vines. The overall atmosphere is mysterious and wild.

Dans les terres

Les tribus des différents peuples qui occupent l'intérieur des terres arcadiennes ont bâtis des villages un peu partout.

Appuyez-vous sur les peuples créés par les Cartomanciennes en cours de réunion ou entre celles-ci.

La grande majorité de ces tribus devraient être en opposition plus ou moins directe avec les humains, certaines parce qu'il y a conflit sur une ressource, un bien précieux ou un lieu qui leur est précieux, d'autres par simple défiance face à cet envahisseur.

Certaines se montreront d'emblée accueillantes avec les Cartomanciennes, mais d'autres n'accorderont leur confiance qu'au prix d'un geste conséquent à leur avantage: récupération d'un artefact pris par les humains, protection d'un sanctuaire, destruction d'une Croix de Foi, ...



Les Monts Noirs

Au plus profond des terres se dressent les Monts Noirs, des montagnes maudites abritant les entités et être vivants ou non-morts les plus abjectes.

Il n'est là nul peuple, nulle tribu avec qui sympathiser. Il n'est là que le danger permanent qui rode. Il n'est là qu'un funeste destin qui attend son heure.

C'est néanmoins là que les Cartomanciennes les plus hardis et les plus chevronnées se rendent parfois, contraintes par les circonstances, pour trouver l'ultime solution à un problème jusque-là insoluble.

