

ARCANNA УБСУНУ



Un jeu de rôle fantastique occulte de Lazarus pour le défi

3FFX de PTGPTB

« Par Lazarus, sur une idée de Tunime développée par Aligatron pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA. »

Notre monde est un gigantesque jeu de Tarot à échelle humaine. Vous avez été choisis pour être les porteurs d'une Arcane qui cherche à reprendre forme dans notre réalité. Face à des factions occultes marginales déterminées, les Avatars devront lutter pour sauvegarder leur humanité ou succomber au pouvoir du mythe.

Pour jouer à Arcana, vous devez vous munir du présent livret ainsi que d'une fiche de personnage, de brouillon et de quoi noter ou gommer mais aussi d'un jeu de cartes du Tarot (les 22 arcanes majeurs et les 56 mineurs).

PRÉAMBULE

Prémises

Ils sont nommés les Avatars.

Ce sont des humains ordinaires, brisés, traversés par un signe ancien – une Arcane du Tarot – qui s'éveille en eux et leur confère un pouvoir qu'ils ne comprennent pas encore. La Force, la Lune, la Mort, le Mat... Autant d'entités cherchant à reprendre forme dans un monde moderne qui les a oubliées.

Chaque Avatar est un lien entre le réel et l'invisible, capables de plier les coïncidences, de déchirer la matière ou de se nourrir des émotions humaines. Mais le « don » a un prix qui corrompt subtilement et qui efface peu à peu leur identité pour ne laisser que l'archétype. On l'appelle la Noirceur.

Des factions occultes marginales s'affrontent pour contrôler ces incarnats. Parmi elles, l'Ordre du Zodiaque tente de maintenir l'équilibre cosmique, les Fils du Mat veulent consumer la réalité dans une révélation totale alors que la Synarchie du Miroir cherche à fondre la conscience humaine avec le symbole pur.

Tous pressentent que lorsque les vingt-deux Arcanes seront réunis, le monde cessera d'être réel – ou redeviendra divin, c'est selon.

ARCANA est un jeu de rôle fantastique occulte où les joueurs incarnent ces porteurs de mythe, sorte de demi-dieux modernes confrontés à leur propre dissolution. Un scénario – ou une campagne d'ARCANA se doit de raconter la chute (ou la rédemption) d'individus investis d'un pouvoir trop vaste. Comment comptent-ils s'en servir ? Que sont-ils prêts à sacrifier ? Seront-ils enclins à sauver le monde ou à le réécrire selon leur archétype ?

Les Arcanes

Les Arcanes Majeures du Tarot ne sont pas de simples symboles mais bel et bien des entités vivantes, des forces primordiales qui traversent les siècles et les cultures. À la fois mythes, émotions et structures de notre monde, de manière invisible.

Elles se manifestent parfois à travers des individus fragiles, brisés, choisis au hasard aux quatre coins du globe : les Avatars. Chacun d'eux incarne une Arcane unique qui s'impose à lui comme un rêve obsédant. Certains voient des signes, d'autres entendent des voix, d'autres encore manipulent sans le vouloir la réalité et chamboulent notre quotidien.

Chaque Arcane offre un Don, une capacité qui déforme le réel selon sa propre nature. Ces pouvoirs semblent bénis mais ils ne sont que la première étape d'une lente possession au dessein singulier. Car l'Arcane exige un tribut nommée la Noirceur. Chaque usage du Don rapproche l'Avatar de sa véritable nature symbolique et éloigne l'humain qu'il était autrefois. La Noirceur altère l'esprit, le corps et la perception du monde : des visions d'autres temps, des stigmates visibles, des murmures dans les miroirs...

Certains Avatars cherchent à résister à cette transformation, à préserver un fragment de leur humanité. D'autres y voient une ascension mystique et se laissent consumer, devenant des incarnations totales de leur archétype mais perdant leur individualité.

Les Arcanes ne sont pas un panthéon figé dans le temps, elles interagissent, s'attirent ou se détruisent selon leurs affinités. La Force et la Justice se reconnaissent aisément, le Diable et la Tempérance se haïssent... Les Avatars ressentent ces tensions : leurs rencontres déclenchent des résonances, des phénomènes étranges, des coïncidences impossibles.

C'est pourquoi les factions occultes traquent ou manipulent les Avatars : chacune croit comprendre le but des Arcanes mais aucune ne saisit réellement le plan dans sa globalité.

Pour les joueurs, incarner un Avatar, c'est jouer les équilibristes sur un fil tendu avec d'un côté le pouvoir et de l'autre la perte de son humanité. Chaque choix, chaque usage du Don, l'être humain se dissout au profit de l'archétype.

MÉCANIQUE

Genèse des personnages

Chaque personnage est un humain ordinaire qui a rencontré, subi ou invoqué une Arcane Majeure au cours de son existence. Sa vie a été bouleversée, à tel point que des symboles se sont invités dans son quotidien, des coïncidences de plus en plus extraordinaires se sont multipliées sans qu'il ne comprenne pourquoi, la réalité s'est effilochée autour de lui jusqu'à l'isoler de son propre environnement, comme aspiré dans un vortex mystique.

Choisir son Arcane

Chaque Avatar est lié à une Arcane Majeure du Tarot : une entité universelle qui cherche à se manifester à travers lui. Le choix de cet archétype détermine :

- Le Don du personnage (son pouvoir surnaturel)
- La forme de sa Noirceur (le type de corruption)
- Son rapport au monde (les valeurs, les obsessions, les symboles récurrents)

Le joueur peut tirer une carte au hasard parmi les 22 ou choisir celle qui résonne le plus avec le concept de son personnage.

Rappelez-vous que l'Arcane n'est pas une classe ni un métier, c'est une présence intérieure qui modèle en douceur votre alter-ego.

L'Amoureux influence les émotions et les choix des autres ; le Pendu manipule le temps ou suspend le mouvement ; la Mort voit et canalise les transitions, les fins, les renaissances ; le Diable séduit, corrompt ou libère les instincts.

Définir ses traits humains

Avant d'être un symbole, l'Avatar est une personne lambda. Ses forces et ses failles sont représentées par 4 traits. Chaque trait est noté sur une échelle allant de 1 à 5 (1 pour un personnage faible, ordinaire, vulnérable ; 3 s'il est compétent et équilibré ; 5 pour un être exceptionnel).

Au départ, répartissez 10 points entre les traits en respectant les minimas et maximas.

Trait	Représente	Exemple d'usage
Corps	Vitalité, endurance, précision	Encaisser un coup, escalader, se battre
Âme	Volonté, foi, connexion occulte	Canaliser le Don, résister à la Noirceur
Cœur	Empathie, émotions, lien avec autrui	Convaincre, apaiser, inspirer, mentir
Esprit	Raison, perception, mémoire	Analyser, enquêter, résister à la peur

Le Don et la Noirceur

Chaque Avatar débute avec son Don mineur, une manifestation subtile mais réelle de l'Arcane (voir page 11). C'est une capacité étrange, à la limite du possible, qu'il contrôle encore difficilement. Elle peut s'activer à tout moment par un tirage de carte (souvent liée au trait Âme).

La Lune pour influencer un rêve ou une perception ; la Justice pour forcer quelqu'un à dire la vérité une fois ; le Soleil pour révéler ou apaiser les blessures...

Le Don majeur se débloque plus tard, lorsque la Noirceur a suffisamment progressé pour que l'Arcane prenne le dessus sur l'humain.

La Noirceur mesure le prix du pouvoir. Chaque fois qu'un Don est utilisé ou qu'un Avatar subit une tentation symbolique, il gagne un point de Noirceur. À partir de 3 points, des stigmates apparaissent, à 6 points, la personnalité humaine se fissure et à 9 points, l'Avatar devient l'incarnation totale de son Arcane : un être de mythe mais dénué de libre arbitre.

Liaisons et Fractures

Un Avatar, tout aussi « puissant » qu'il est, n'évolue jamais seul, il a besoin de :

- Un **Lien fort** : quelqu'un qu'il veut protéger ou une idée à laquelle il croit encore.
- Une **Fracture** : un souvenir, un regret, un traumatisme qui nourrit sa Noirceur.

CES DEUX ELEMENTS SONT A LA FOIS DES ANCRAGES EMOTIONNELS ET DES LEVIERS NARRATIFS • IL EST CONSEILLE AUX MJ DE S'EN SERVIR AFIN D'OFFRIR DES CHOIX MORAUX, DECLANCHER DES VISIONS OU ACCENTUER LA CORRUPTION AU CŒUR DE SON SCENARIO.

Touche finale

Votre héros est prêt pour l'aventure. Il ne vous reste plus qu'à lui trouver un nom, une apparence, une profession, un passé, une personnalité et tout ce qui vous semble nécessaire et pertinent pour l'interpréter le plus confortablement qui soit.

Système de jeu

Dans ARCANA, les dés traditionnels ont été remplacés par un jeu complet de Tarot. On utilise les 56 cartes de couleurs des Arcanes Mineures (Coupes, Deniers, Bâtons, Épées) pour résoudre toutes les actions des personnages.

Les Arcanes Majeures, elles, sont réservées aux grands événements narratifs ou aux tirages de campagne.

Principe de tirage

Lorsqu'un personnage agit dans une situation incertaine ou risquée, le joueur doit tirer un nombre de cartes égal au trait concerné.

Le joueur annonce son objectif d'action puis sa manière d'agir avant de tirer une carte. Parmi celles tirées, il va en retenir une seule, souvent la plus significative, interprétée selon :

- Sa **couleur** (le domaine du monde qu'elle touche)
- Sa **valeur** (le niveau de réussite)
- Sa **symbolique** (le ton de la scène)

Les couleurs

Le choix du trait humain et la couleur tirée s'entrecroisent pour donner la tonalité du résultat : tirer une Coupe sur une action de Cœur renforce la justesse émotionnelle alors que tirer une Épée sur une action de Cœur révèle au contraire une froide distance ou une blessure cachée.

Couleur	Domaine	Sens symbolique	Ex. d'action
Coupes	Emotions	Flux	Convaincre
	Relations	Compassion	Apaiser
	Intuition	Instabilité	Lire une émotion
Bâtons	Force	Mouvement	Se battre
	Energie	Risque	Courir
	Instinct	Feu	Créer
Deniers	Matière	Ancrage	Négocier
	Stabilité	Richesse	Construire
	Possession	Sécurité	Endurer
Épées	Raison	Tranchant	Enquêter
	Lucidité	Décision	Analyser
	Conflit mental	Rupture	Affronter une peur

Valeurs et réussite

Les cartes numérotées de 1 à 10 déterminent le niveau de réussite :

- 1-3 : échec ou conséquence grave
- 4-6 : réussite partielle
- 7-9 : réussite claire
- 10 : réussite éclatante

Les Figures (Valet, Cavalier, Reine, Roi) représentent quant à elles des réussites d'un autre ordre. Elles impliquent l'intervention d'un symbole vivant, d'une influence extérieure ou d'une manifestation du Don. Le MJ décrit alors un effet inattendu, souvent empreint de surréalisme.

L'Avatar du Soleil tire la Reine de Deniers pour protéger quelqu'un : la lumière se matérialise autour d'eux mais les objets alentours se consomment lentement. Le monde paie la facture de cette réussite spéciale.

La Noirceur et le risque

Un joueur peut, à tout moment, forcer le destin en puisant dans sa Noirceur. Il dépense alors 1 point et tire une carte supplémentaire qu'il doit impérativement conserver lors de son choix. Immédiatement, il doit décrire un signe de corruption (stigmaté, voix, altération de la réalité)

avec l'aval du MJ. Le Don se manifeste mais le symbole s'enracine plus profondément dans son être.

Quand la Noirceur atteint le score de 6, le joueur doit tirer une carte Majeure au hasard. Son Arcane commence à déformer le monde autour de lui, déclenchant des phénomènes étranges ou tragiques.

Confrontations et blessures

Les affrontements (physiques, mentaux ou symboliques) se jouent comme des tests ordinaires. Chaque opposant tire selon son trait et la carte la plus haute (en valeur puis en hiérarchie de figure) l'emporte.

ÉPEE > COUPE > BATON > DENIER > ÉPEE

Les blessures sont décrites en stigmates physiques ou mentaux :

- **Mineure** : perte momentanée, désorientation, douleur
- **Grave** : affaiblissement durable, trace visible, trouble psychique
- **Fatale** : transformation complète (le personnage peut mourir ou devenir un symbole autonome)

Les PV traditionnels ont été supprimés au profit d'une expression plus symbolique selon la scène. Une simple chute peut tuer si le tirage en a décidé ainsi et à l'inverse, un coup de feu peut n'être qu'un simple rappel du mythe en train de s'accomplir. Tout est question de destinée.

Magie et synchronicités

Utiliser le Don se résout toujours par un tirage lié à l'Âme du personnage. Mais si le résultat ne mesure pas la puissance magique, il révèle comment le monde réagit. Si une réussite peut bouleverser la réalité de manière imprévue alors un échec peut déclencher un phénomène tout aussi terrible.

Les synchronicités (sorte de coïncidences significantes) sont des signes directs du Tarot. Elles indiquent que l'histoire avance vers une révélation, une conjonction ou la perte totale du réel (voir page 18).

Dons et Noirceur

Les Avatars ne sont pas des magiciens de notre monde, ils sont des miroirs vivants d'une entité ancienne, d'une force archétypale revenue dans notre monde sous forme humaine. Chaque Avatar incarne une Arcane Majeure dont il porte la marque au plus profond de son âme. Cette incarnation lui confère des Dons, ce qui décuple ses pouvoirs mais creuse un peu plus la Noirceur, cette ombre intérieure où le symbole se nourrit du tribut : son corps.

Dons mineurs et majeurs

Chaque Arcane accorde 2 Dons :

- Un **Don mineur** : discret, intuitif, utilisable librement tant qu'il reste humain
- Un **Don majeur** : dévastateur ou transcendant, accessible seulement à partir de 4 points de Noirceur au risque de perdre le contrôle

La Noirceur

Chaque usage d'un Don, chaque excès, chaque acte contraire à l'humanité fait croître la Noirceur de l'Avatar. Quand celle-ci atteint 6 points, son Arcane prend le dessus sur l'humain et il devient un symbole incarné, une figure mythique sans conscience propre. Certains Avatars renaissent ailleurs, d'autres se dissolvent dans l'imaginaire collectif.

La Noirceur se réduit rarement. Elle exige un sacrifice, une purification ou l'intervention d'un autre symbole, souvent à un prix plus terrible encore.

Les Avatars progressent en 3 étapes clés :

- **Éveil** (0-5 Noirceur) : l'humain touche à son mystère, les Dons sont fragiles.
- **Corruption** (6-8 Noirceur) : l'Arcane s'impose, le corps change et la volonté vacille.
- **Révélation** (9-10 Noirceur) : l'Avatar devient l'Arcane ou se dissout dans le symbole.

A la fin, l'Avatar est jugé par son propre mythe :

- S'il s'y abandonne : il devient une légende hors du monde
- S'il résiste : il renaît humain, privé de tout pouvoir mais libre

Les Arcanes et leurs Dons

0 – Le Mat (ou le Fou)

- Pas de travers : échappe à toute situation par un hasard impossible
- Grand saut : traverse les plans (disparaît d'un monde pour réapparaître ailleurs)

I – Le Bateleur

- Illusion de présence : crée une fausse image ou une voix pour tromper ou distraire
- Double parfait : projette un double autonome, miroir de soi, capable d'agir brièvement dans le monde

II – La Papresse

- Lecture intérieure : perçoit les pensées ou émotions superficielles d'un être
- Révélation voilée : dévoile une vérité cachée, mais efface simultanément un souvenir personnel

III – L'Impératrice

- Sève de vie : guérit ou fait croître ce qu'elle touche au prix d'un fragment de sa vitalité
- Genèse : insuffle vie à la matière inerte (un être imparfait naît de son imagination)

IV – L'Empereur

- Commandement naturel : toute créature dotée de raison écoute sa voix et hésite à désobéir
- Décret absolu : impose une loi momentanée à la réalité (« nul ne saigne », « tout plie », etc.)

V – Le Pape

- Bénédiction : purifie un lieu, apaise les esprits ou renforce la volonté d'autrui
- Épiphanie : ouvre le cœur d'un être à une illumination ou une folie mystique

VI – L'Amoureux

- Magnétisme : crée un lien émotionnel irrésistible, d'attraction ou de confiance
- Fusion : absorbe temporairement un être aimé (âmes et pouvoirs se mêlent)

VII – Le Chariot

- Impulsion : franchit tout obstacle physique ou moral pendant un court instant

- Conquête : domine un espace, un groupe ou un esprit par la seule force de volonté

VIII – La Justice

- Balance des cœurs : perçoit la culpabilité ou la vérité d'un être
- Jugement implacable : force une âme à avouer ou à subir le poids de ses fautes

IX – L'Hermitte

- Lanterne intérieure : voit dans les ténèbres physiques ou spirituelles
- Isolement parfait : se retire du monde pour devenir intangible et invisible un instant

X – La Roue de Fortune

- Hasard guidé : manipule la chance sur un événement mineur
- Renversement : inverse la fortune d'une situation (les gagnants deviennent perdants)

XI – La Force

- Domination bestiale : impose sa volonté à un animal ou à un instinct
- Fureur totale : libère une puissance surhumaine au prix de tout contrôle

XII – Le Pendu

- Vision inversée : comprend une situation sous un angle radicalement opposé
- Transcendance du corps : suspend son existence physique (flotte entre vie et mort)

XIII – La Mort

- Flétrissure : éteint une petite vie (plante, insecte, souvenir)
- Passage : provoque une mort certaine ou une renaissance symbolique

XIV – Tempérance

- Équilibre des fluides : harmonise ou altère une substance (poison, sang, eau)
- Transmutation : change la nature d'un élément en un autre (plomb en or, haine en amour, etc.)

XV – Le Diable

- Pacte : offre un pouvoir ou un désir à autrui en échange d'une promesse
- Possession : prend le contrôle d'un être faible ou fusionne avec son désir

XVI – La Tour

- **Secousse** : provoque une rupture, une révélation ou une destruction soudaine
- **Effondrement sacré** : abat une structure physique, mentale ou symbolique (culte, mémoire, empire)

XVII – L'Étoile

- **Espoir brillant** : apaise les cœurs, inspire la confiance
- **Guide stellaire** : éclaire un destin : une vérité se révèle, un chemin s'impose...

XVIII – La Lune

- **Rêve partagé** : entre dans le songe d'autrui ou en partage un fragment
- **Mirage** : altère la perception collective d'un lieu ou d'un événement

XIX – Le Soleil

- **Chaleur bienfaisante** : redonne vigueur ou courage à ceux qui l'entourent
- **Éclat divin** : irradie d'une lumière brûlante, révélant les mensonges, consumant l'ombre

XX – Le Jugement

- **Écho des morts** : entend les voix des défunts proches
- **Réveil des âmes** : réveille temporairement les morts ou ressuscite un souvenir oublié

XXI – Le Monde

- **Lien universel** : ressent la présence des autres Avatars ou des lieux d'Arcane
- **Union cosmique** : se fond dans le monde, accédant à la conscience universelle pour un instant

STRUCTURE

Windows X

Le terrain de jeu est le monde dans lequel nous vivons. Mais sous la surface, tout est tissé d'un réseau invisible : le Tarot du Réel, un ensemble de forces archétypales qui maintiennent la cohérence du monde humain et préservent la fenêtre-miroir entre le monde réel et le leur. Depuis peu, ce réseau se fissure. Les symboles s'incarnent dans des corps humains, les rêves prennent corps, la causalité se dérègle et la « guerre » à laquelle les Arcanes se livrent sous la fenêtre de notre plan d'existence apparaît dans notre réalité. Les Avatars en sont la preuve : il existe dorénavant 22 fragments vivants d'un ordre supérieur, revenus dans la chair, ici. Ils sont parmi nous, parmi vous.

Certains y voient une renaissance spirituelle, d'autres une contamination, un virus, une folie. Car si les 22 Arcanes devaient un jour se réunir, alors la réalité basculerait. Vers la perfection ? Vers le néant ? Impossible à dire aujourd'hui.

Rôle des Avatars

Les Avatars sont des êtres humains choisis – ou infectés – par une Arcane. Ils peuvent être artistes, tueurs, politiciens, marginaux ou des anonymes du quotidien. Différents mais tous ressentent un appel intérieur, un besoin de faire « quelque chose » qu'ils ne comprennent pas encore : restaurer un équilibre, briser un ordre, accomplir une idée...

Ils ne sont pas tous unis. Certains cherchent à libérer leur Arcane, d'autres à résister à sa volonté. Les uns rêvent d'un monde nouveau, les autres d'un retour à l'humain.

Les scénarios de ce jeu de rôle doivent raconter cette tension autour de l'acceptation ou le refus du symbole porté et les conséquences sur notre propre humanité.

Antagonistes

Le monde ne reste cependant pas inerte face à ces anomalies. Il existe aujourd'hui trois grandes forces – et quelques acteurs secondaires – œuvrant dans l'ombre, alliées ou ennemies.

L'Ordre du Zodiaque

Nature : société secrète traditionnelle, héritière des cultes hermétiques médiévaux.

Objectif : maintenir l'équilibre entre les Arcanes, éviter la « Grande Conjonction »

Moyens : infiltration des institutions (Eglise, Nations-Unies, finance, renseignement...).

Opposition : les Avatars indépendants, qu'ils voient comme des bombes vivantes.

Structure interne :

- Les 12 maisons du Zodiaque, chacune étant spécialisée (espionnage, rituel, archivage, etc.)
- Le *Grand Cartographe* : entité inconnue qui lit les destins comme des constellations.

Dans une campagne : ils apparaissent d'abord comme des alliés, offrant savoirs et protection, mais leurs « remèdes » impliquent souvent de neutraliser les Avatars, de peur que le monde bascule.

Les Fils du Mat

Nature : secte chaotique de mystiques postmodernes, anarchistes symboliques.

Objectif : provoquer la destruction du monde matériel pour libérer la conscience collective.

Croyance : chaque Avatar est un pas vers la *Grande Inversion* (où le Tarot remplacera la réalité).

Moyens : attentats métaphysiques, rituels diffusés sur Internet, corruption des rêves.

Dans une campagne : ils peuvent recruter un PJ ou au contraire le prendre pour un traître.

Leur chef, appelé **Zéro**, est censé être un Avatar du Mat capable de réécrire la réalité par le hasard pur (mais personne n'a encore jamais rien vu).

La Synarchie du Miroir

Nature : conglomérat technologique occulte, mélange de transhumanisme et d'ésotérisme.

Objectif : fusionner science et Tarot pour créer des Arcanes synthétiques – des intelligences artificielles capables d'incarner les archétypes.

Moyens : expériences clandestines, réalité augmentée, manipulation de la perception.

Dans une campagne : ils pourraient offrir aux PJ des artefacts numériques (par ex : une appli qui prédit l'avenir, un miroir interactif, une IA oracle...), mais tout ce qu'ils créent a un prix comme la perte du libre arbitre.

Acteurs secondaires

- **Les Lunes Noires** : groupe d'Avatars renégats cherchant à consumer leur Noirceur pour s'unir au Néant.
- **Les Lames Blanches** : assassins humains entraînés pour traquer les porteurs d'Arcanes.
- **Les Enfants de la Tour** : artistes et révolutionnaires qui propagent des révélations visuelles (leurs œuvres déclenchent des éveils incontrôlés).
- **Le Chœur du Monde** : collectif de chercheurs ésotériques tentant de mesurer scientifiquement la présence des Arcanes dans la matière.
- **Le Synode Inversé** : culte souterrain de mystiques illuminés cherchant à réunir les Arcanes pour provoquer la Grande Conjonction, croyant que la fin du monde n'est qu'une métamorphose cosmique.
- **Les Éveillés** : des simples humains ayant effleuré le Tarot mais porteurs d'éclats mineurs, pouvant devenir des alliés ou sombrant dans une folie incomprise.

Scénarios et campagnes

Le jeu de rôle ARCANA raconte des histoires de pouvoir et de perte, d'illumination et de chute, de sacré et de quotidien. Les joueurs incarnent des êtres pris entre deux mondes :

- Celui des **vivants** : froid et rationnel
- Celui des **symboles** : brûlant et dangereux

Chaque scénario interroge sur ce que signifie « être humain quand l'idée devient réelle ». Les conflits ne portent pas sur la victoire mais sur le sens : à quoi bon sauver un monde qui ment ? Et si le détruire était la seule façon de le rendre vrai ?

Une campagne d'ARCANA se structure comme une initiation en spirale :

- Chaque session révèle un symbole ou une vérité oubliée

- Chaque usage de Don modifie le rapport du monde à l'Avatar
- Chaque rencontre rapproche (ou éloigne) les forces du Tarot d'un événement majeur

On parle de Conjonctions, ces moments où deux Arcanes – ou plus – se croisent. Ces événements déclenchent des phénomènes extraordinaires : pluie inversée, mémoire partagée, villes qui rêvent, etc. À mesure qu'ils se multiplient, la réalité devient plus souple, plus instable, plus poétique et plus dangereuse aussi.

Une campagne peut s'achever de plusieurs façons :

- La **Rédemption** : l'Avatar rejette son Arcane, redevient humain
- La **Symbiose** : il accepte son rôle et le monde se réorganise autour de lui
- L'**Absorption** : le symbole l'emporte, il disparaît mais un mythe naît
- La **Conjonction finale** : toutes les Arcanes s'unissent et l'univers entier se réécrit

Mener une partie

Le rôle du MJ

Dans ARCANA, le MJ n'est pas qu'un conteur, il est aussi l'interprète du Tarot. Son rôle n'est pas de décider au sens strict mais de lire les signes (dans les cartes, les gestes, les mots des joueurs). Il agit comme un médium entre les Avatars et le monde.

Chaque partie s'improvise autour d'un tirage initial (3 cartes majeures) qui donne la direction du scénario :

1. Représente **la situation actuelle** ;
2. Symbolise **la force qui s'oppose aux PJ** ;
3. Détermine **l'issue possible**.

Ces cartes colorent le ton d'une séance, doivent guider les synchronicités, inspirer les scènes. Rappelez-vous que dans ARCANA, tout se construit comme un rêve mais logique : tout a un sens mais jamais le même.

Structure d'une séance

Une partie-type se compose de 4 actes symboliques :

1. Le **Tirage** : Présentez le problème, la fracture du réel ou l'apparition d'un signe étrange.
2. La **Traversée** : Les Avatars enquêtent, explorent, usent de leurs Dons. Les stigmates s'accumulent.
3. La **Révélation** : Un choix moral ou spirituel s'impose > agir en humain ou en symbole.
4. La **Retombée** : Les conséquences altèrent le monde, la Noirceur progresse, la réalité se referme.

Entre chaque séance, le MJ tire une seule carte majeure pour définir l'évolution du monde depuis la dernière session. Par exemple, une Étoile peut annoncer un calme temporaire, une Tour alerte sur une possible rupture totale alors que la Mort prévient de la mutation d'un lieu ou d'un personnage.

Synchronicités et signes

Les synchronicités sont la langue secrète du Tarot. Elles se manifestent par des détails : une phrase répétée, un symbole visuel, un hasard impossible... Chaque fois que le MJ ou un PJ remarque une coïncidence, il la note : le monde s'approche d'une Conjonction. Quand 3 synchronicités sont relevées, une Arcane majeure se manifeste (sous la forme d'un rêve collectif, d'un événement surnaturel ou d'une révélation terrible).

Le MJ n'a pas à tout expliquer. ARCANA est un jeu de non-dit, de suggestion, de mystère persistant. Il ne s'agit pas d'un puzzle mais d'une liturgie symbolique vécue à travers les personnages.

La chute et la transcendance

Chaque campagne doit avancer vers une Conjonction finale : un point où les Avatars choisissent ce qu'ils deviennent. À ce moment, le meneur tire une dernière carte majeure pour chaque joueur et la lit à voix haute. Elle détermine la forme que prend l'Arcane en lui ou ce qu'il laisse derrière dans le monde.

Exemples :

- La **Force** : il devient le gardien d'un lieu sacré, figé dans le temps.

- Le **Soleil** : son souvenir éclaire d'autres éveillés.
- La **Lune** : il disparaît mais ses rêves contaminent la réalité.
- Le **Monde** : la Conjonction s'accomplit ; tout recommence.

Si une fin doit exister dans ce jeu, elle prend la forme d'une métamorphose. Les Avatars ne sauvent ni ne détruisent le monde, ils le réécrivent selon ce qu'ils ont compris d'eux-mêmes.

Conseils de ton et d'ambiance

- Ralenti : laisse les silences parler, fais sentir le poids du symbole.
- Ne définis pas tout : le mystère nourrit la fascination.
- Evite la morale simple : chaque acte doit avoir un prix et un sens.
- Utilise la lumière et la matière : le monde d'ARCANA est fait d'ombres qui respirent, de pluie qui se souvient, de miroirs qui regardent...
- Détourne-toi de la cohérence : cherche plutôt la vibration.

Chaque partie est une révélation du Tarot suivant, à la fois prophétie et miroir.

NOM :

APPARENCE :

PROFESSION :

PASSE :

PERSONNALITE :



ARCANE MAJEURE :

DON MINEUR :

DON MAJEUR :

NOIRCEUR : □□□□□/□□□/□□

CORPS
□□□□□

ÂME
□□□□□

COEUR
□□□□□

ESPRIT
□□□□□

LIAISON :

FRACTURE :

NOTES :