

# Arcanes

jeu de rôle générique de Philippe Tromeur,  
publié le mardi 10 juin 2008.

## Le matériel

Ce jeu de rôle se joue avec un jeu de tarots normal, mais vous pouvez également utiliser un jeu de tarot divinatoire, si ça vous amuse.

Durant la partie, chaque joueur a une main de cinq cartes, renouvelées au fur et à mesure du jeu. Les autres cartes sont disposées dans une pioche tournée contre la table.

Papier, crayons et victuailles sont utiles...

## Les personnages

Les personnages sont définis par 5 Couleurs notées A, B, C, D et E : Arcane, Bâtons, Coupes, Deniers et Épées.

Le joueur peut répartir 22 points entre ses 5 caractéristiques, sachant que l'Arcane coûte deux fois plus cher que les autres Couleurs.

Pour chaque Couleur, choisir une spécialité.

## Tirage de cartes

Pour effectuer une action, utilisez une carte de votre main ou tirez-en une de la pioche.

Chaque action est associée à une Couleur :

- Arcanes (ou Atouts) pour la magie
- Bâtons (ou Carreau) pour la santé
- Coupes (ou Coeurs) pour le charme
- Deniers (ou Trèfles) pour la fortune
- Épées (ou Pique) pour l'action

## Personnages joueurs

Le Résultat est la valeur de la carte posée, ajoutée au score du personnage dans la Couleur de l'action. Si la carte est de la Couleur de l'action, le score du personnage compte double.

L'Excuse / le Mat compte pour 0 ; les Valets 11, les Cavaliers 12, les Dames 13, les Rois 14.

*Par exemple : un personnage chante, avec un score de 5 en Coeur. Il pose le Valet de Coeur : le Résultat est donc de  $(5 \times 2) + 11 = 21$*

## Personnages non joueurs

Le maître du jeu a une seule main utilisée pour l'ensemble des personnages non joueurs.

## Combat

Un combat consiste en des oppositions en Épée : le vainqueur a blessé l'adversaire.

Ce dernier doit faire une opposition contre une difficulté dépendant de l'arme (et souvent du score de Bâtons de l'attaquant) :

Poings	2xBâtons	Pistolet	20
Couteau	5+Bâtons	Fusil	30
Epée	10+Bâtons	Lance-Pierre	5

En cas d'échec (résultat inférieur à la difficulté), c'est une blessure grave, sinon c'est une blessure légère. En cas d'échec critique (résultat inférieur à la moitié de la difficulté), c'est une blessure critique (et le coma).

Avec une blessure légère, on n'a plus que 3 cartes en main. Avec une blessure grave, on n'en a plus qu'une en main. On récupère un niveau de blessure par jour de soins appropriés.

## Spécialités

Les spécialités autorisent les personnages à rajouter +5 à leur Résultat, si jamais l'action est liée au champ de cette spécialité.

## Magie

Pour utiliser la magie, il faut posséder la spécialité adéquate : **nécromancie** pour discuter avec des fantômes, **démonisme** pour appeler des démons, **divination** pour savoir des choses, **télékinésie** pour déplacer des objets...

La difficulté d'Arcane, incluant le bonus de +5 pour la spécialité, est généralement élevée, de 20 pour une divination mineure, à 40 pour la destruction d'un immeuble par la foudre.

Plusieurs tentatives successives sont possibles, mais en cas d'échec critique (Résultat inférieur à la moitié de la difficulté), le résultat est catastrophique, par exemple une blessure.

En prenant son temps (une heure par jet d'Arcane), on évite le risque d'échec critique.

## Expérience

Après une aventure, un personnage gagne de 1 à 5 points d'expérience, qui se dépensent pour acheter de nouveaux points dans les 5 Couleurs (l'Arcane coûte toujours deux fois plus cher). Une spécialité coûte 3 points, sauf les spécialités Arcanes qui coûtent 5 points.

## Aventures

Oup's, nous arrivons déjà en fin de page et je n'ai pas l'espace de vous présenter un univers et un exemple de scénario...

Débrouillez-vous, je vous fais confiance !