

# *Shinsei Tarot No Densetsu*



*R. Mike  
Tolkraft  
Lamante*

*Par R.Mike, sur une idée de Lamante développée par Tolkräft pour le Septième Défi Trois Fois Forgé de PTGPtB.  
Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.*



## *Nouvelle Donne*

Une brune sculpturale venait d'ouvrir la porte et d'entrer dans la salle de classe, rompant immédiatement la monotonie du cours d'Histoire Hermétique qui avait une fâcheuse tendance à plonger la classe dans une profonde léthargie. Pendant que les garçons, qui avaient aussitôt levé le nez vers la porte d'entrée, ne pipaient mot en examinant la nouvelle venue sous toutes les coutures avec le plus grand intérêt, la plupart des filles ne purent s'empêcher de pousser de profonds soupirs d'agacement alors qu'elles voyaient débarquer une potentielle rivale...

Takashi-san, le sémillant professeur, s'arrêta tout net d'écrire au tableau et se retourna aussi sec en pivotant sur lui-même pour accueillir la jeune fille qui était restée au niveau de la porte.

– Ah, vous voilà ! Mademoiselle...

– Kawamori ! Kawamori Hitomi.

– Ravi de vous rencontrer très chère ! Je suis le professeur d'Histoire Transcendante, Takashi-san pour vous servir, ajouta-t-il en s'inclinant respectueusement alors que la plupart des élèves levaient les yeux au ciel.

Face à l'allure hésitante de la jeune élève, il fit un grand geste quelque peu théâtral afin d'indiquer une place libre au premier rang :

– Vous êtes au bon endroit mademoiselle, veuillez-vous installer je vous prie. Vous avez une chance inouïe, nous étions à deux doigts d'attaquer la partie la plus palpitante de ce cours...

Le séduisant professeur remonta sur l'estrade d'un pas leste et entama derechef l'une de ces longues tirades dont il avait le secret, émaillée de nombreuses œillades en direction d'un peu tous les élèves.

Bien que discrets et sous couvert de cahiers négligemment relevés afin de faire office de paravents, les chuchotements s'intensifiaient peu à peu dans la salle :

– D'où elle vient la nouvelle ?

– Je sais pas... c'est peut-être elle l'élève qui aurait été transféré depuis l'Institut Weyländer...

Takashi-san fit alors apparaître deux lames de Tarot entre les index et majeurs de ses deux mains : les Arcanes Majeurs du Monde et de l'Impératrice. Les illustrations des deux cartes prirent vie et se déployèrent bien au-delà de leurs réceptacles d'origine afin de matérialiser dans la salle de classe les cinq continents ainsi qu'une silhouette féminine œuvrant à édifier divers bâtiments majestueux à l'architecture singulière.

– Comme vous le savez, les Académies Arcaniques de Taromancie ont été fondées aux quatre coins du monde par celle que l'on surnomme la Pionnière, Elnora Déaïa, au cours des temps anciens. Celle-ci a...

Une vive lueur fit alors son apparition au niveau du premier rang. Une troisième lame venait de faire irruption au beau milieu du superbe ballet orchestré par le professeur, au grand dam d'Hitomi qui avait vainement tenté de l'empêcher de s'envoler de sa trousse.

La Force renversée prit place au centre de la pièce et transfigura la scène en l'espace d'un instant : un conflit généralisé déchirait littéralement le monde de part en part sous les yeux de la Pionnière. Cette dernière se tourna immédiatement vers les élèves et tendit les bras vers eux alors que ceux-ci restaient bouche bée face au caractère inévitablement prophétique de cette vision...



## *Les Gardiens de l'Humanité*

### *Du Cœur à l'Ouvrage*

*Shinsei Tarot No Densetsu* (La Légende du Tarot Sacré) est une proposition ludique mêlant allègrement jeux de séduction et maîtrise des arts arcaniques, appelée à susciter des parties s'inscrivant dans le sillage d'un certain héritage de la japanime et des mangas. On y incarne des adolescents et de jeunes adultes étudiant le subtil art mystique de la Taromancie Sacrée au sein d'une des principales Académies Arcaniques du globe. En particulier, celle située au cœur de Kyoto, l'ancienne capitale impériale. Vivant leurs premiers émois amoureux et bien décidés à obtenir le titre envié d'Arcaniste Émérite, les protagonistes seront confrontés à diverses épreuves allant des tracas de la vie quotidienne aux affrontements épiques les mettant aux prises avec les mystérieuses Forces Occultes.

### *Académies Arcaniques*

Au nombre de dix-sept, elles sont réparties un peu partout sur Terre, sur l'ensemble des continents. Elles accueillent celles et ceux qui possèdent le Don, cette faculté à nulle autre pareille qui permet à des êtres humains par ailleurs parfaitement normaux, de maîtriser les nombreux pouvoirs associés aux jeux de Tarot ancestraux, des cartes dotées d'une essence magique unique qui se transmettent d'Arcaniste en Arcaniste, de générations en générations...

Les Académies ont ainsi pour but de recruter et de former les nouveaux adeptes, dès l'âge de 16 ans, en leur enseignant les techniques mystiques des différentes Voies. Les études sont regroupées au sein de divers cursus s'étendant usuellement sur cinq à six ans, en fonction des spécialités sélectionnées.

« On ne voit bien qu'avec le cœur. L'essentiel est invisible pour les yeux. »

Antoine de Saint-Exupéry, *Le Petit Prince*

### *Arts Anciens*

Revêtant de très nombreuses formes, les différentes techniques de la Taromancie sont regroupées au sein de plusieurs Voies dont les définitions et les ramifications varient d'une Académie à une autre. Reste qu'il s'agit d'une magie intrinsèquement émotionnelle, intimement liée à la félicité du pratiquant. Plus précisément, l'expérience sensible a très tôt permis de comprendre que la pratique arcanique est fortement liée au sentiment amoureux et à la réciprocité de celui-ci. Au point que, chez les Arcanistes éperdument amoureux de l'être cher, il n'est pas rare que les capacités taromanciennes s'en voient littéralement décuplées... Les Arts Anciens possèdent également un profond enracinement dans les différents folklores locaux : légende du démon géant de Rashômon, festival des lanternes Higashiyama Hanatoro, cérémonie du thé Kencha Sai et autres festivals traditionnels rythment l'année estudiantine sur un ton tout à la fois joyeux et solennel.

### *Voies Sacrées*

Au nombre de six ou sept en fonction des précepteurs et de l'herméneutique qui permet régulièrement de découvrir de nouvelles techniques arcaniques qui peuvent être dès lors classées dans une ou l'autre des Voies, elles constituent le socle de l'enseignement des Académies. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, il n'est en aucun cas nécessaire de se spécialiser dans une unique voie même s'il faut reconnaître que cela constitue pratiquement la seule manière d'atteindre un niveau de maîtrise digne d'excellence dans la voie en question.

L'**Invocation** favorise la matérialisation temporaire de l'Entité sise dans la lame (figures ou arcanes majeurs), d'un de ses nombreux avatars ou éventuels familiers.

L'**Enchantement** permet de concentrer dans des objets une partie du pouvoir de l'Entité de la lame, les dotant de capacités formidables.

L'**Évocation** consiste à puiser la magie sous forme d'énergie et à l'évoquer à l'extérieur du corps de l'Arcaniste sous la forme de projectiles magiques, de traits de feu...

La **Transmutation** permet à l'Arcaniste d'absorber la magie à l'intérieur de son enveloppe corporelle, afin de modifier son corps ainsi que ses capacités physiques.

La **Divination** est la capacité traditionnelle à lire dans les méandres de l'avenir et de tenter d'y discerner le chemin idéal ou les menaces tapies dans l'ombre.

La **Kinésique** consiste à utiliser les lames elles-mêmes afin de les transformer en projectiles acérés ou de manière à former un véritable mur de protection.



## ***Cours & Matières***

En ce qui concerne les différentes matières enseignées au sein des divers Académies, on distingue d'un côté les principaux arts correspondant aux différentes Voies arcaniques, telles que l'Art Divinatoire, l'Art Invocatoire, l'Art Thaumaturgique ou l'Art Kinésique, pour n'en citer que quelques-uns. Et de l'autre, on peut compter divers arts plus mineurs toujours basés sur la maîtrise magique des cartes allant des tours de magie capables d'épater la galerie aux effets pyrotechniques légers, bien pratiques pour égayer les festivals nocturnes.

Cet enseignement purement arcaniste est complété par des matières complémentaires telles que l'Histoire Transcendante, l'Histoire Ésotérique, la Philosophie Dialogique, l'Herméneutique Mystique ou, dans un genre bien différent, la Callisthénie Dynamique.

Comme il se doit, les étudiants sont soumis à un contrôle continu et doivent également passer différents examens, aussi bien théoriques que pratiques, tout au long de l'année, afin de démontrer qu'ils sont parvenus à acquérir l'ensemble des notions qui leur ont été enseignées durant les différents cours magistraux et séances de travaux pratiques. Il est en effet nécessaire d'avoir validé toutes ses matières afin de recevoir son diplôme académique, dans le cadre d'une cérémonie de fin d'études somptueuse qui réunit tous les lauréats et leurs proches.

## ***Arcanistes Émérites***

Une fois diplômés, les Arcanistes sont en effet appelés à de grandes responsabilités, étant considérés par les différentes peuples comme les Gardiens de l'Humanité. Ils ont en effet pour principal rôle de garder les Forces Occultes à distance grâce à leurs nombreuses capacités et, dans l'éventualité où celles-ci parviendraient malgré tout à se matérialiser dans notre plan d'existence, à les repousser vaillamment afin de les renvoyer dans leurs dimensions respectives. Grâce aux nombreuses actions préventives des Arcanistes, cela fait bien longtemps

que les Occultes n'ont plus eu l'occasion de déferler sur Terre mais nombreux sont ceux qui redoutent que ce long hiatus puisse prendre fin et envisagent que les entités souterraines aient pu patiemment mettre à profit cette trêve forcée pour préparer un assaut de grande envergure, capable de passer outre les défenses les mieux préparées et de renverser définitivement ceux qu'elles considèrent comme leurs ennemis jurés...

### ***Clans Bellicistes***

Une hypothèse d'autant plus vraisemblable que l'unité n'est pas forcément de mise au sein de la vaste communauté arcanique. Outre les rivalités ancestrales qui oppose les différentes Académies entre elles, le plus souvent dans le cadre de compétitions tout autant magiques que sportives, dans un esprit bon enfant, il existe différents courants divergents au sein même des Arcanistes. Ces divergences sont à ce point fortes que l'on parle couramment de Clans : des groupes possédant des visions radicalement différentes de la manière dont doit être gérée la société arcanique, au sein du reste de l'humanité ou à l'écart pour bien marquer la différence d'avec le commun des mortels. Des visions basées sur des interprétations fondamentalement différentes des préceptes séminaux de la Pionnière ayant peu à peu conduit à des oppositions majeures qui, si elles s'envenimaient davantage, pourraient tout simplement conduire à des conflits de grande envergure au sein des Arcanistes eux-mêmes...

Une éventualité qui a, jusqu'ici, toujours été évitée mais dont le spectre rôde plus que jamais au-dessus des membres de la confrérie, telle une épée de Damoclès prête à s'abattre au moindre battement de cil. Bien évidemment, chacun des Clans s'évertue à recruter de manière plus ou moins discrète de nouveaux adeptes au sein même des Académies.

### ***Académies & Instituts***

La rupture est à ce point proche et palpable que le sacro-saint principe des Académies, considérées comme seules capables de dispenser les cours arcaniques a été remis en cause, d'une certaine manière. Nul ne sait quelle est leur véritable origine, mais divers Instituts de Taromancie ont commencé à fleurir aux quatre coins du globe. Ceux-ci proposent un enseignement alternatif, censément plus moderne, mieux adapté à la pratique actuelle, forte de centaines d'années d'évolution, et garantissant un apprentissage rapide, au point de proposer des cursus en seulement quatre ans, parfois moins. Les Traditionalistes s'opposent bien évidemment à cette vision des choses, considérant que seules les Académies sont en mesure de proposer un enseignement suffisamment complet de manière à former des Arcanistes qui puissent se comporter en authentiques Gardiens, derniers remparts de l'humanité face à la menace latente des pernicieuses Forces Occultes.

## Les Élus de la Prophétie

### Tarot Sacré

Afin de symboliser les Tarots très particuliers que possèdent les étudiants qu'incarneront les joueurs, *Shinsei Tarot No Densetsu* se joue avec au moins un Tarot Marseille ou, à défaut, avec un Tarot français. Dans les deux cas, le jeu est constitué de 78 cartes, également appelées lames, comprenant les **22 arcanes majeurs**, numérotés de 0 à 21 et/ou portant un nom ; **56 arcanes mineurs**, soit quatorze cartes (de 1 à 10, Valet, Cavalier, Dame et Roi) chacune existant en quatre enseignes : **Épée** / Pique, **Coupe** / Cœur, **Denier** / Carreau, **Bâton** / Trèfle.

### Création d'un Arcaniste en Herbe

Afin de créer un étudiant doté du Don qui se révélera, peut-être, être l'un des élus de la **Lointaine Prophétie**, il est nécessaire de lui choisir :

- Un **nom**, à consonance japonaise ou non, des étrangers pouvant être admis à l'Académie de Kyoto (on peut également situer l'action dans un autre pays).
- Un **âge**, étant entendu que la tablee doit se mettre d'accord, afin que tous les personnages puissent être dans la même classe. Un écart de deux ans est admissible.
- Une **résonance**, avec l'une des quatre Enseignes : Épée, Coupe, Denier ou Bâton.
- Ses **caractéristiques** (Force, Agilité, Intelligence et Esprit), au sein desquelles il faut répartir **10 points**.
- Et enfin, quelques **éléments identitaires ou cosmétiques** (nationalité, sexe, caractère, vécu, relations...).

« Pour comprendre la prophétie, il faut la même grâce que pour l'énoncer. »  
Saint Grégoire le Thaumaturge

### Fiche de Personnage

Elle se présente sous la forme d'une lame de Tarot avec, en son centre, le portrait du personnage situé sous son nom. Aux quatre coins, on trouve les valeurs des quatre caractéristiques, en haut à gauche la Force, de l'autre côté l'Agilité et en bas, l'Intelligence et l'Esprit. L'enseigne correspondant à la résonance est indiquée sous le portrait.

Enfin, toutes les autres informations (âge, nationalité, vécu, personnalité...) peuvent être placées au dos de la carte.



## *Caractéristiques Primordiales*

La **Force** sert pour les activités physiques nécessitant de la puissance, en particulier pour soulever, porter, pousser quelque chose, ce en ce qui concerne l'Arcaniste lui-même ou ce qui lui sert d'extensions, à savoir ses lames de Tarot.

L'**Agilité** correspond à la souplesse et à l'équilibre du personnage.

Force et Agilité font partie du groupe **Corps**.

L'**Intelligence** rend compte des capacités de raisonnement et de mémoire du personnage et de ses extensions. Une caractéristique particulièrement utile pour assimiler au mieux ses cours et réussir les examens.

L'**Esprit** correspond à l'éloquence, à la répartie du Taromancien, à sa capacité à improviser dans les situations difficiles.

Intelligence et Esprit sont groupés en **Mental**.

## *Résonance Arcanique*

En fonction de sa personnalité, un étudiant va posséder une **Résonance** avec une Enseigne donnée. S'il est porté sur l'action, éventuellement sur l'agressivité, son enseigne de prédilection sera l'Épée / le Trèfle. S'il se repose sur les émotions ou les sentiments alors son enseigne sera la Coupe / le Cœur. S'il préfère la réflexion alors son enseigne est le Denier / le Carreau. Enfin, s'il préfère s'en remettre à ses capacités physiques, alors son enseigne est incontestablement le Bâton / Le Trèfle. Si un personnage tente une action à l'issue incertaine et que le joueur tire un arcane mineur doté de son enseigne de prédilection, alors il devrait en bénéficier de manière à avoir plus de chances de réussir ce qu'il a entrepris.



## *L'Aura de l'Arcaniste*

### *Présence Sacrée*

Un Arcaniste qui fait le choix d'utiliser son Tarot Sacré génère immédiatement une Aura tout autour de lui qui peut être perçue par les autres Taromanciens et possiblement par d'autres entités mystiques. Cette Aura se matérialise sur la table de jeu sous la forme d'un taquin composé de lames de Tarot placée face cachée, sur quatre colonnes et quatre lignes, soit au total quinze cartes posées devant le joueur en comptant l'inévitable emplacement vide. Cet emplacement est en fait occupé par la fiche du personnage et est appelé emplacement du personnage. En début de partie, chaque joueur choisit librement où positionner sa fiche de personnage au sein de la grille de quatre par quatre.

### *Intervention Magique*

Dès lors qu'un personnage entreprend une action mettant en jeu ses facultés arcaniques et qu'elle n'est ni immanquable ni impossible, alors il est nécessaire d'utiliser le taquin afin de piocher une des cartes. Pour ce faire, rien de plus simple : il suffit de faire glisser l'une des cartes de Tarot sur l'emplacement du personnage et de la piocher. L'emplacement du personnage prend alors la place de la carte piochée. On lit alors la valeur faciale de la lame et on l'ajoute à la caractéristique mise en jeu ainsi qu'à d'éventuels bonus de maîtrise dans l'Art utilisé. La valeur obtenue permet de connaître la qualité de la prestation de l'Arcaniste qui est alors comparée à la Difficulté de l'action entreprise. Si la valeur est supérieure ou égale à la difficulté alors c'est une réussite, dans le cas contraire, c'est un échec plus ou moins prononcé en fonction de l'écart avec la Difficulté choisie par le meneur de jeu. Le joueur prend alors une carte dans la pioche centrale et la place dans l'emplacement disponible.

« La contradiction aiguise le désir et précipite l'action. »

Alain Grandbois, *Délivrance du jour*

### *Lames Figuratives*

En ce qui concerne les Figures, le Valet possède une valeur de 11, le Cavalier 12, la Dame 13 et le Roi 14. Le Mat / L'Excuse vaut 0 s'il est le seul à être pioché mais il vaut 22 dès lors qu'un autre Arcane majeur est pioché dans le cadre de la même action (cf. ci-après).

### *Émotions Fortes*

Cependant, s'il se trouve que l'Arcaniste s'est entiché de l'être aimé avec un début de réciprocité, alors il a la possibilité d'utiliser le taquin une deuxième fois afin de piocher une deuxième carte et de sélectionner la meilleure parmi les deux. Si la réciprocité est affirmée, correspondant à une situation où l'Arcaniste est très probablement en couple avec l'être aimé, alors c'est une troisième carte qui peut être piochée avec la possibilité de choisir la meilleure parmi les trois. Et enfin, si c'est l'osmose absolue, l'amour fusionnel le plus accompli, alors il est possible de piocher une quatrième lame et de sélectionner la plus intéressante au sein des quatre.

Si plusieurs Arcanes majeurs sont tirés alors leurs valeurs s'additionnent et ils sont considérés comme une unique lame qui peut être sélectionnée plutôt qu'un Arcane mineur.

### *Résonances Mystiques*

En cas de Résonance, c'est-à-dire si le joueur tire un Arcane mineur qui possède son enseigne de prédilection alors les As ont une valeur de 15 au lieu de 1 et

l'ensemble des lames, quelles qu'elles soient, bénéficient d'un bonus de +2 pour chaque carte piochée au-delà de la première du fait du fort sentiment amoureux que ressent le personnage pour l'être aimé. Le deuxième type de Résonance concerne les Arcanes majeurs : si l'Arcane tiré correspond à celui qui est effectivement utilisé par l'Arcaniste dans la diégèse, alors le joueur bénéficie d'un bonus complémentaire à sa valeur faciale de manière à obtenir un total de 22 quelle que soit la lame tirée.



## *Effets d'Aura*

Outre la possibilité de savoir s'il est parvenu à réussir l'action qu'il avait entreprise, le taquin offre quelques effets supplémentaires liés à la divination inhérente aux jeux de Tarot sacrés. Si la fiche de personnage finit sa course sur un bord, alors il est possible de retourner l'une des lames du taquin afin de la regarder. Et si la fiche finit sa course dans un coin, alors il est possible de retourner deux lames et de les consulter.

## *Difficultés Typiques*

Si un personnage entreprend quelque chose qui est considéré comme ayant une difficulté moyenne alors il devra battre une **valeur de 10**. Quelque chose de plus facile pourra nécessiter un score moindre alors qu'une action exigeante correspondra à une **difficulté de 15**, voire de **20** ou plus dans les cas les plus extrêmes. Il peut s'avérer séduisant pour un jeune Arcaniste d'être un peu présomptueux alors qu'il tente une technique nouvelle et performante mais il est probable qu'il puisse se louper et les conséquences peuvent parfois être désastreuses lorsque l'on ne maîtrise pas bien son sujet...

Bien évidemment, les Arcanistes pourront s'épauler les uns les autres et s'octroyer des bonus plus ou moins importants (de +1 à +5 usuellement) à l'aide d'actions de soutien qui posséderont leurs propres difficultés en fonction des circonstances.

## *Conséquences Arcaniques*

Dans certains cas, une action réussie ou ratée peut prêter à conséquence, c'est-à-dire le plus souvent des dégâts physiques ou mentaux causés à un ou plusieurs personnages ou entités. Le meneur détermine le **Niveau de dangerosité** de l'attaque de 1 à 5 et applique les dégâts causés à la ou les cibles qui les ont subis. Pour les personnages des joueurs, on l'appliquera en fonction de l'attaque soit au

Corps, soit au Mental. Dans le premier cas, le joueur aura le choix d'enlever un ou plusieurs points à la Force ou à l'Agilité ; dans le deuxième cas, à l'Intelligence ou à l'Esprit. Il est cependant important de prendre en compte d'où venait l'attaque : si elle venait de face alors on considère qu'elle impacte l'aura de l'arcaniste dans la partie supérieure du taquin. Si la fiche de personnage n'était pas sur le bord alors les dégâts sont réduits de 1 à 3 points en fonction de la « profondeur » à laquelle se situe la lame du personnage. Cependant, les attaques omnidirectionnelles arrivent par le plus mauvais endroit et celles qui possèdent un effet de zone affectent toutes les personnes situées dans la zone en question.

Les protections, tels les murs de lames ou les auras protectrices permettent également lorsqu'ils sont bien en place de diminuer le Niveau de dangerosité d'un ou deux points.

## *Le Destin des Élus*

### *Aventures au Long Cours*

Voici diverses pistes à explorer afin de lancer une campagne haletante dans l'univers mystique de *Shinsei Tarot No Densetsu*. Il y sera question de trouver un subtil équilibre entre vie estudiantine bien remplie, vie sentimentale lancée sur des montagnes russes, rivalités exacerbées avec d'autres élèves, compétitions amicales entre Académies et affrontements épiques face à d'autres Arcanistes ou face aux viles engeances de l'Outremonde.



« Le destin mêle les cartes et nous jouons. »  
Arthur Schopenhauer

### *La Quête des Lames Légendaires*

Dès que les étudiants auront un peu de bouteille ou tout simplement parce que la situation l'exige, ils seront amenés à parcourir le monde afin de mettre la main sur les 22 Arcanes majeurs les plus puissants du monde magique. Une partie d'un antique jeu légendaire qui aurait été en la possession de la Pionnière elle-même à moins que ce ne soit l'ancien Tarot du Déchu. Celui-là même qui aurait pactisé avec les Onis en échange de leur mise à l'écart du plan terrestre. Aurait-il été corrompu par la puissance dévastatrice émanant de ces vingt-deux lames réputées maudites ? Serait-il possible de les purifier afin d'être en mesure d'en utiliser le plein potentiel sans risquer de subir le même sort que d'autres auparavant ? Dans tous les cas, il s'agira d'une longue quête qui s'annonce des plus difficiles car, comme on peut s'y attendre, les 22 lames sont disséminées un peu partout dans le monde et chacune d'entre elles est jalousement gardée par des personnes qui n'ont aucune envie de s'en séparer...

### *Le Tournoi des Grandes Maisons*

La rivalité exacerbée des Grandes Maisons peut enfin s'exprimer librement dans le cadre d'un gigantesque tournoi de magie qui permettra de déterminer quelle est la plus puissante d'entre elles ! Sous couvert de règles équilibrées, destinées à préserver l'intégrité des Arcanistes, il est très probable que les Clans soient à l'œuvre en sous-main afin de régler leurs comptes voire dans le but de s'arroger la pleine suprématie face à leurs rivaux. Il n'est pas impossible que tout cela puisse dégénérer bien vite malgré la communication rassurante faite autour de l'événement. Sera-t-il possible de désamorcer « la bombe » avant qu'elle n'éclate, par la diplomatie ou par la ruse, et ainsi repousser l'échéance quant à l'affrontement

inélucltable qui va finir par se déclenclher entre les Clans ? Ou va-t-il falloir se résoudre à une opposition frontale et potentiellement destructrice mais qui pourrait cependant permettre d'affaiblir les principaux belligérants ?

### ***La Vengeance des Maudits***

Les anciens Spectres reviennent d'Outretombe et se réincarnent au sein de la population afin de prendre leur revanche sur les Taromanciens qui les ont bannis il y a plusieurs siècles. Contournant les restrictions qui leur ont été imposées afin d'éviter qu'ils ne puissent revenir sur le plan terrestre, les Spectres ont fini par trouver la parade : se réincarner dans des mortels fragiles psychologiquement et infiltrer la société humaine incognito. Des individus qui ne sont dès lors plus maître d'eux-mêmes et dotés de puissantes facultés magiques qui défient l'imagination et qui vont au-delà de ce que les Arcanistes eux-mêmes peuvent accomplir. Il va falloir réussir à identifier au plus vite les intrus cachés au beau milieu de la population et les neutraliser afin d'éviter qu'ils ne puissent acquérir trop de puissance et qu'ils parviennent à leur objectif secret : réussir à ouvrir une brèche, sorte de portail dimensionnel capable d'établir une passerelle qui permettrait aux Maudits de débarquer en masse sur Terre...

## Table des Arcanes

N° d'Arcane	Entité	Arcane dressée	Arcane renversée
0 / 22	Le Fou, Le Mat, l'Excuse	Insouciance, Enthousiasme, Innocence	Extravagance, Disparition, Aveuglement
1	Le Bateleur, Le Mage	Éloquence, Spiritisme, Opportunité	Faiblesse, Dispute, Naïveté
2	La Papesse, La Prêtresse, Junon	Méditation, Sagesse, Planification	Hypocrisie, Égoïsme, Enlèvement
3	L'Impératrice	Amour maternel, Féminité, Fécondité	Infidélité, Stérilité, Envoûtement
4	L'Empereur	Victoire, Stabilité, Protection	Opposition, Déclin, Échec
5	Le Pape, Jupiter, l'Hiérophante	Pardon, Sacrifice, Spiritualité	Hérésie, Sectarisme, Vulnérabilité
6	Les Amants, Les Amoureux	Amour, Confiance, Désir	Doute, Dilemme, Libertinage
7	Le Chariot	Progrès, Conflit, Conquête	Trop d'ambition, Défaite, Épuisement
8	La Justice	Équité, Administration, Obéissance	Intolérance, Procès, Indiscipline
9	L'Hermite	Isolement, Silence, Méditation	Misanthropie, Pauvreté, Chasteté
10	La Roue de Fortune	Chance, Heureuse initiative, Réussite fortuite	Terreur, Spéculation, Insouciance
11	La Force	Détermination, Intrépidité, Puissance physique	Colère, Abus de pouvoir, Discorde
12	Le Pendu	Dévouement, Repentance, Sacrifice	Avarice, Traîtrise, Ingratitude
13	La Mort, L'Arcane sans nom	Transformation, Nouveau départ, Vie prolongée	Peur du changement, Vie écourtée, Fléau
14	La Tempérance	Sociabilité, Modération, Santé	Passivité, Excès, Inconstance
15	Le Diable	Pouvoir occulte, Désir d'argent, Magie	Maladie, Ensorcellement, Sombre présage
16	La Tour, La Maison-Dieu	Explosion, Chute, Accouchement	Emprisonnement, Scandale, Assujettissement
17	L'Étoile	Destin, Beauté, Candeur	Rêvasserie, Pessimisme, Déception
18	La Lune	Repos, Patience, Intuition	Chantage, Démence, Égarement
19	Le Soleil	Satisfaction, Gloire, Fraternité	Vanité, Guerre, Fratricide
20	Le Jugement, L'Ange	Guérison, Expiation, Révélation	Désillusion, Indécision, Apocalypse
21	Le Monde	Succès, Voyage, Contemplation	Obstacle, Ruine, Distraction

## *Illustrations*

willianfujii / pixabay

jsks / pixabay

valentin\_mtnezc / pixabay

lyudmila / stocklib

Olena Kasynets / stocklib

jemastock / stocklib

