

# PLENILUNIO

*Aides de Jeu*



– Variante :

La réserve de fortune peut aussi être simulée par un jeu de tarot divinatoire en autorisant chaque joueur à tirer autant de cartes de tarot par scénario, qu'il a de pts de fortune dans sa réserve.

– Chacune d'elle ayant un effet sur l'action entreprise en fonction du symbole qu'elle porte (cf tableau ci-dessous). Ainsi, en cas d'usage de spécialités, les victoires comptent toujours double succès et chaque action se soldant par une victoire, à l'issue du tirage de carte, augmente aussi le score de destin du personnage d'1pt supplémentaire.

Les effets des cartes de tarot :

| Lames /ARCANES                 | Interprétation  | Effet ludique   |
|--------------------------------|---|---|
| <b>I- Le Bateleur :</b>        | jeunesse créative, innocence infantile, spontanéité, superficiel, accès au savoir hermétique.   | Pour une action surnaturelle ou créatrice = +1 succès   |
| <b>II- La papesse :</b>        | formation, réflexion, le travail mental et analyse. la volonté de savoir, connaissance concrète,  | Pour accéder à des connaissances ou comprendre = +1D  |
| <b>III- l'impératrice :</b>    | puissance d'engendrement. maîtrise de l'idée et du savoir, créativité affirmée, affirmation de soi dans le monde.                       | + 1D pour action sociale / +2 succès pour résoudre un problème ou créer.  |
| <b>IV- L'empereur :</b>        | domination sur la matière, réussite matérielle. stabilité du pouvoir acquis peu apte à se remettre en question.                         | +2 D pour influence sociale /+1 succès en artisanat.  |
| <b>V- Le Pape :</b>            | Savoir d'expérience, conseiller, gardien des fondements du pouvoir. diffusion et utilisation du savoir                                  | +1 D pour enseigner ou aider / +1 succès en diplomatie.   |
| <b>VI- L'amoureux :</b>        | L'incertitude quant au bon chemin à prendre. Les plaisirs faciles, les désirs, ou bien la vertu et son âpreté. prudence.                | +1D pour résister aux tentations de toute nature  |
| <b>VII- Le chariot :</b>       | C'est la carte de la violence, des instincts belliqueux . un conquérant qui voyage.   | +1 victoire en combat   |
| <b>VIII- La Justice :</b>      | représente la loi, l'ordre et l'équilibre, la justice dans toute sa droiture. Justice parfaite, celle qui ne fait aucune erreur.        | +1succès pour se montrer juste  |
| <b>IX- L'Ermite :</b>          | profondeur du savoir. amène la lumière dans les ténèbres, capable de trier et de démêler l'inextricable, l'inexprimable et le mensonge. | +2 succès pour discerner la vérité du mensonge ou en psychologie et diplomatie  |
| <b>X- la Roue de Fortune :</b> | fin d'un cycle et début d'un autre. Ici-bas tout évolue et rien ne reste en place. il faut s'attendre à une évolution sûre de la vie.   | +1D pour faire face à une situation imprévue et réagir correctement   |
| <b>XI- La Force :</b>          | Elle symbolise entre autres le courage, la force morale, la maîtrise de ses énergies  | +2D pour toute action relevant de ces aspects là.   |
| <b>XII- Le pendu :</b>         | Très grande est sa force d'âme qui a dépassé la phase initiatique. abnégation, désintérêt pour le matérialisme : altruisme, sacrifice,  | +2D pour toute action héroïque ou pour sortir victorieux d'une situation défavorable                                    |
| <b>XIII- La Mort :</b>         | Le treize symbolise l'accomplissement possession/dépossession ou transformation énergétique.  | En cas de défaite en combat : les dégâts <b>subis</b> sont x/2. En cas de victoire, les dégâts <b>infligés</b> sont x/2 |
| <b>XIV- Tempérance :</b>       | communication du savoir et modération des passions et des plaisirs pour se garder des excès.  | +1 succès pour résister aux tentations et autres excès idem pour enseigner  |
| <b>XV- Le Diable :</b>         | Pouvoir de toute nature, réussite matérielle, magie et occultisme...  | +2 victoires pour action de ces domaines.   |
| <b>XVI- La Maison-Dieu :</b>   | Orgueil, richesse, impérialisme, rébellion, ainsi que de chute à la suite d'une faute commise.  | Qd une action est tentée en lien avec ces concepts et qu'elle échoue, cela se change en défaite.                        |

|                          |   |  |
|--------------------------|---|--|
| <b>VII- L'étoile :</b>   | L'espoir est le maître mot qui symbolise cette carte : Elle guide vers un avenir meilleur.  | Dans une situation désespérée = +2 victoires aux jets pour s'en sortir.  |
| <b>XVIII- La Lune :</b>  | positif : imagination, Intuition, divination, secret, Féminité, sensualité, Amour fusionnel<br>négatif : Apathie, Chaos, Incertitude, Cauchemar, Dépression, stagnation | +1 victoire pour toute action en lien avec ces domaines<br>+1 défaite pour toute action visant à susciter tout cela. |
| <b>XIX- Le soleil :</b>  | C'est l'astre majeur, qui répand les bienfaits et donne vie à toutes choses.  | +1 victoire pour toute action visant à secourir ou à faire prospérer la vie.   |
| <b>XX- Le Jugement :</b> | Symbole de transformation, de renaissance, de renouveau, porteuse de châtement ou de rédemption,  | +2 succès pour toute action destinée à améliorer le sort d'un groupe ou d'1 personne                                 |
| <b>XXI- Le Monde</b>     | Symbolise l'univers. signifie voir plus grand, penser le cosmos.  | +3D pour toute action impliquant une rébellion face aux éternels   |

### Fixer l'initiative : (variante)

On tire au sort une carte de tarot (une arcanes mineure) on ajoute sa valeur à celle de l'Attribut (ou trait, caractéristique...) et c'est la plus haute valeur qui prend l'initiative. En cas d'égalité, seule la carte est prise en compte, si elles ont la même valeur, on retire les cartes, ce qui traduit un round d'observation.

### Tableau de difficulté et de résultats :

| <b>DIFF / succès</b> | <b>Niv PNJs / D Mjs</b> | <b>MARGE</b> | <b>ECHEC</b>              | <b>REUSSITE</b>                  |
|----------------------|-------------------------|--------------|---------------------------|----------------------------------|
| Facile / 1           | Néophyte / 1D           | 1            | De justesse               | Laborieuse                       |
| Moyenne / 2          | Débutant / 2D           | 2            | Ordinaire                 | Normale                          |
| Difficile / 3        | Pro / 3D                | 3            | + 1 désavantage           | + 1 avantage                     |
| Complexe / 4         | Prof. D'Exp / 4D        | 4            | Revers = mauvaise posture | Talent = Tps record + 1 avantage |
| Héroïque / 5         | Expert / 5D             | Défaite      | Situation Critique        |                                  |
| Epique / 6           | Maître / 6D             | Victoire     |                           | Réussite éclatante               |

### Tableau de conversion des Dés :

| <b>D6 normal</b> | <b>D6 blanc (MJ)</b> | <b>D6 noir (pjs)</b> | <b>Symbole</b> | <b>Résultat</b> |
|------------------|----------------------|----------------------|----------------|-----------------|
| 1                | Pt noir              | Pt gris              | Nouvelle lune  | défaite         |
| 2                | 1/3 noir             | 1/3 gris             | croissant      | échec           |
| 3                | 1/3 noir             | 1/3 gris             | croissant      | échec           |
| 4                | ½ gris               | ½ blanc              | ½ lune         | succès          |
| 5                | ½ gris               | ½ blanc              | ½ lune         | succès          |
| 6                | Pt gris              | Pt blanc             | Pleine lune    | victoire        |