

# LE TAROT DRACONIC



## *Une aide de jeu graphique pour Rêve de Dragon*

Le tarot draconic est composé de 21 cartes : 10 paires opposées et une 21ème, solitaire. Chaque paire représente un aspect, événement ou ensemble d'événements, pouvant se présenter au cours d'un scénario de Rêve de Dragon. La première carte s'attache au côté positif de la chose, et la seconde au côté négatif. On peut donc considérer que chaque paire possède une bonne et une mauvaise carte, et que sur l'ensemble du tarot, il y a 10 bonnes et 10 mauvaises cartes. La dernière (le haut-rêvant) ne se prononce pas, capable du meilleur comme du pire.

<i>Positif</i>	<i>Négatif</i>
Le Vaisseau	Le Château
Le Voyageur	La Déchirure
L'Auberge	Les Marais
Le Luth	Le Rabot
Le Coffre	La Sébile
Le Grimoire	Le Groin
La Vierge	L'Épée
La Couronne	Le Gibet
Le Soleil	La Lune
La Licorne	L'esprit Thanataire
Le Haut-rêvant	

Chaque carte est explicitée par 3 ou 4 mots clés qui en déclinent le concept. La signification de la carte ne se limite pas à ces quelques mots, mais à toute l'idée qui en découle.

### **Utilisation du tarot**

Il ne s'agit pas d'une règle du jeu, tout au plus d'une aide pour trancher dans les cas épineux ou diriger l'improvisation du gardien des rêves ; et de fait, chacun est libre de l'utiliser selon son imagination.

Le tarot peut remplacer un jet de Chance. Par exemple, 2 voyageurs se sont séparés du groupe pour aller cueillir des herbes dans la forêt. Au moment du retour, ils manquent tous les deux un jet de survie en forêt : les voilà perdus. Le gardien des rêves a envie d'improviser quelque chose, mais quoi ? Il peut tirer (faire tirer) une carte. Le premier renseignement va être : bon ou mauvais ; on peut ensuite s'aider du concept de la carte pour improviser plus en détail.

Une autre façon, plus ludique. On commence par déterminer à quelle paire de cartes se rapporte l'événement sur lequel on souhaite prendre une décision. En l'occurrence, cela pourrait être Voyageur/Déchirure. La première signifiant un retour au camp sans problème, et la seconde des complications. Puis le jeu étant mélangé, on tire les cartes une à une... suspense ! jusqu'à ce que l'on tombe sur l'une ou sur l'autre. Cela fait, on peut toujours quêter une précision en recommençant avec une autre paire.

Personnellement, c'est davantage l'idée d'inventer un tarot qui m'a séduit, plutôt que de l'utiliser réellement, et je ne m'en sers que très peu. Au tout début d'un scénario, ou à l'introduction d'un nouveau personnage, je me borne à faire tirer une carte au joueur - et à en prendre note. La carte tirée est censée refléter ce qui va

advenir au personnage au cours du scénario, telle une prédiction. Cela dit, je n'en tiens strictement aucun compte lors du déroulement de l'aventure. Mais au terme de celle-ci, chacun compare la carte tirée à ce qui s'est effectivement produit pour lui - le résultat est souvent surprenant !



**Télécharger l'aide de jeu zippée :**  (4,25 Mo)

