

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 21^{ème}, 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

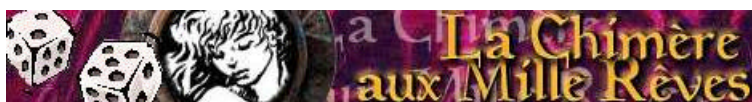
Il ne s'agit pas d'une règle du jeu, tout au plus d'une aide pour trancher dans les cas épineux ou diriger l'improvisation du gardien des rêves ; et de fait, chacun est libre de l'utiliser selon son imagination.

Le tarot peut remplacer un jet de Chance. Par exemple, deux 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 !

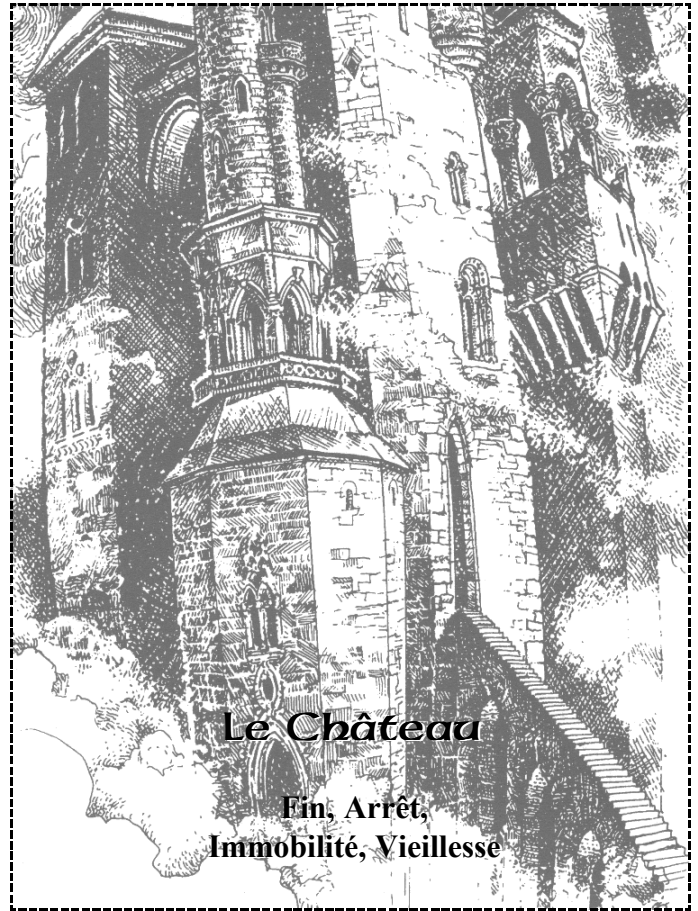
Denis Gerfaud





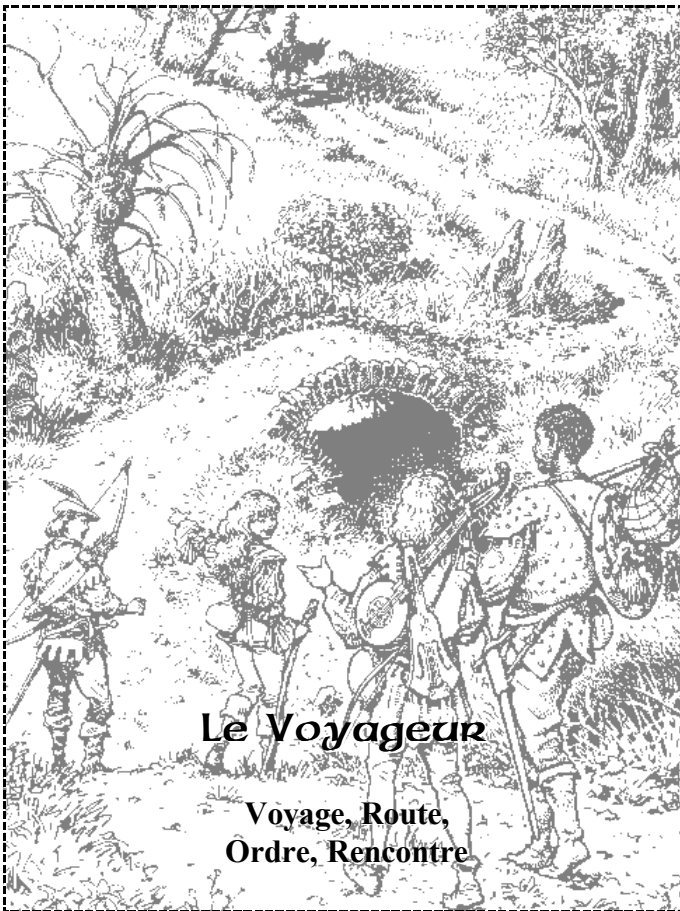
Le Vaisseau

**Début, Départ,
Mouvement, Jeunesse**



Le Château

**Fin, Arrêt,
Immobilité, Vieillesse**



Le Voyageur

**Voyage, Route,
Ordre, Rencontre**



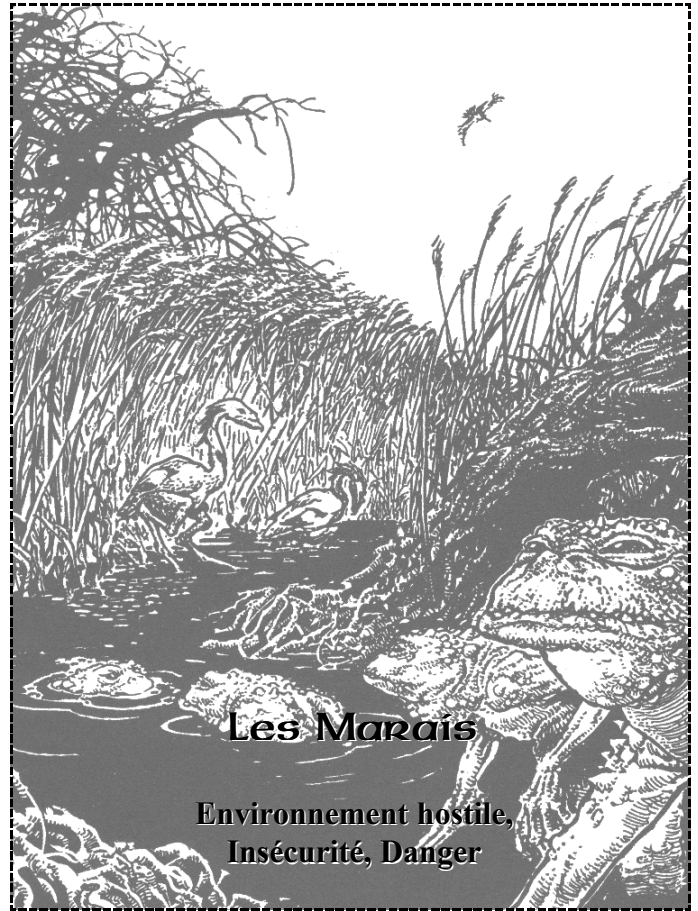
La Déchirure

**Errance, Déroute,
Désordre, Séparation**



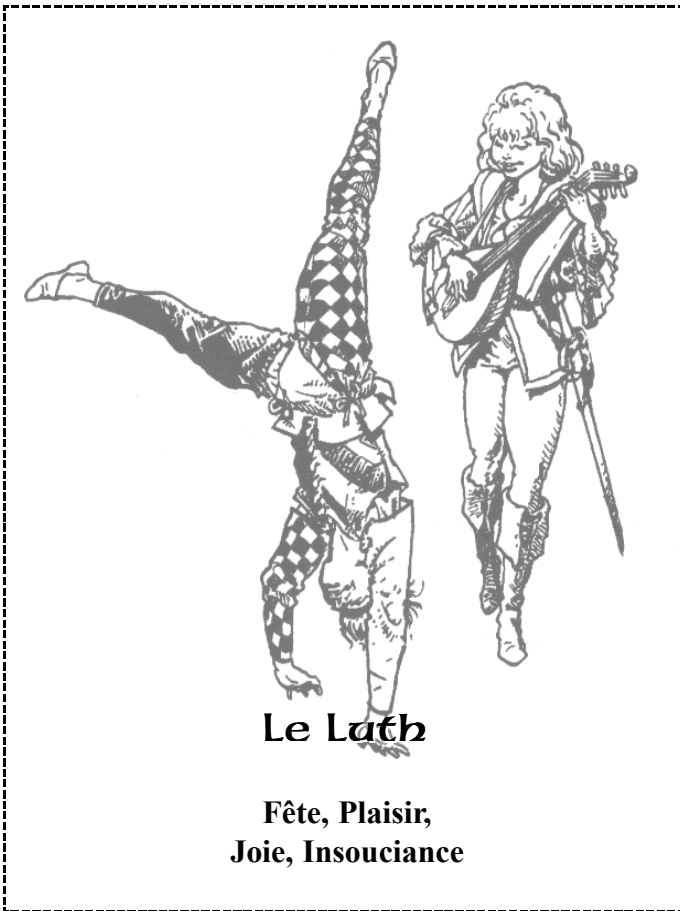
L'Auberge

Lieu sûr, Protection, Sécurité



Les Marais

Environnement hostile,
Insécurité, Danger



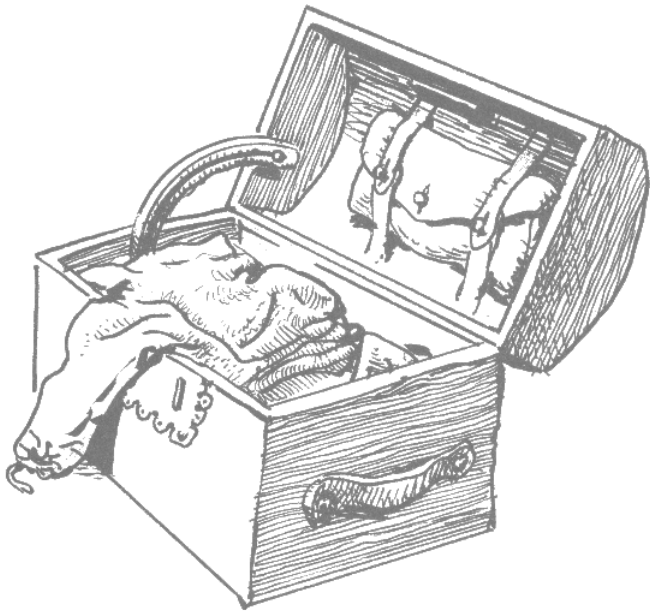
Le Lath

Fête, Plaisir,
Joie, Insouciance



Le Rabot

Travail, Labeur,
Peine, Chagrin



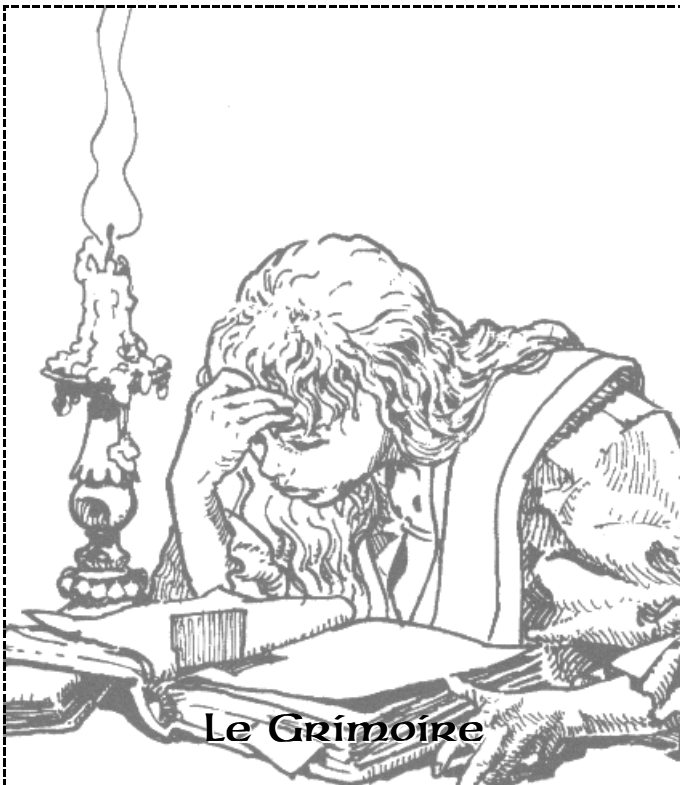
Le Coffre

**Richesse, Abondance,
Gain, Trésor**



La Sébile

**Pauvreté, Perte,
Dépouillement, Ruine**



Le Grimoire

**Connaissance, Savoir,
Intelligence**



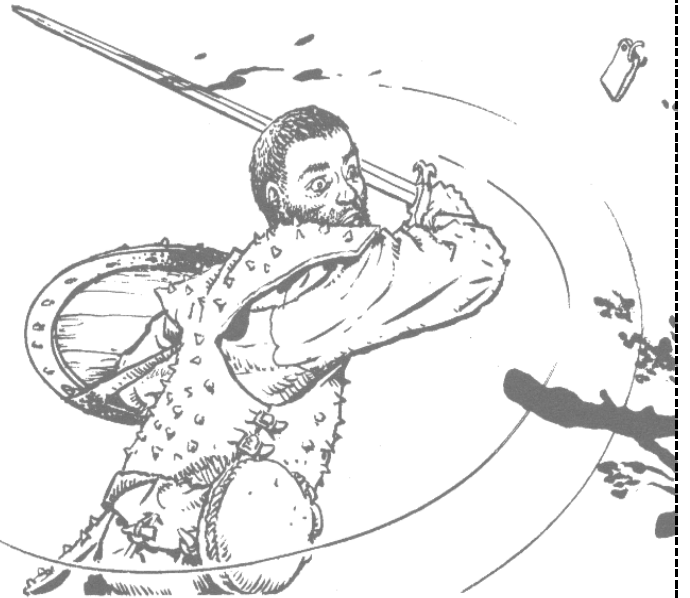
Le Groin

**Ignorance, Bêtise,
Nullité**



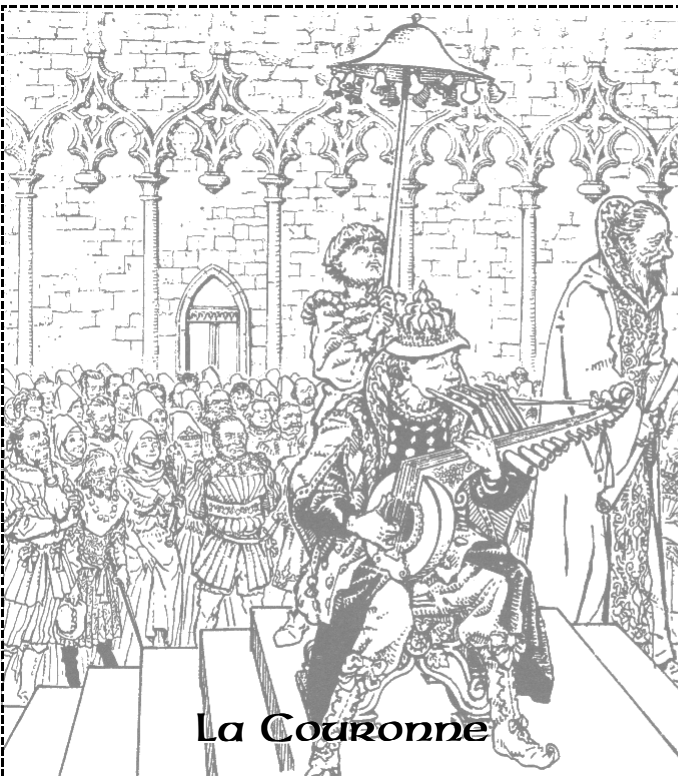
La Vierge

Paix, Baume, Harmonie



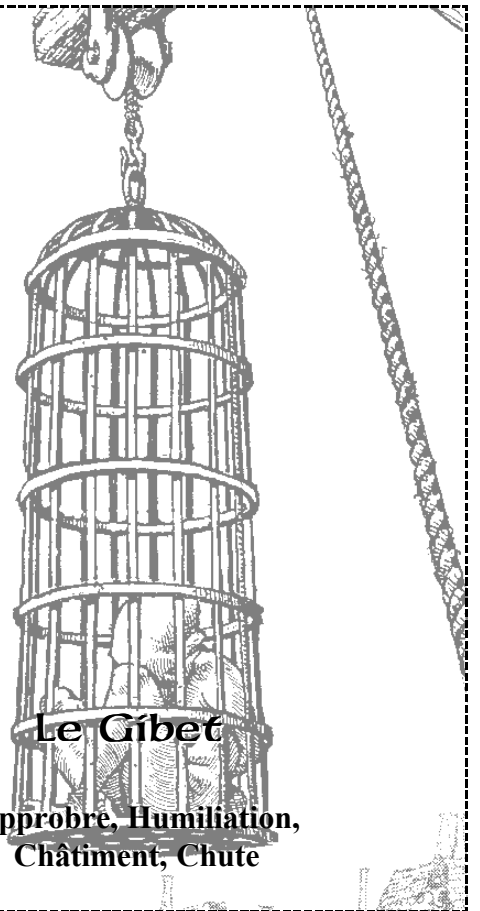
L'Épée

**Guerre, Blessure,
Conflit**



La Couronne

**Honneur, Gloire,
Récompense, Ascension**



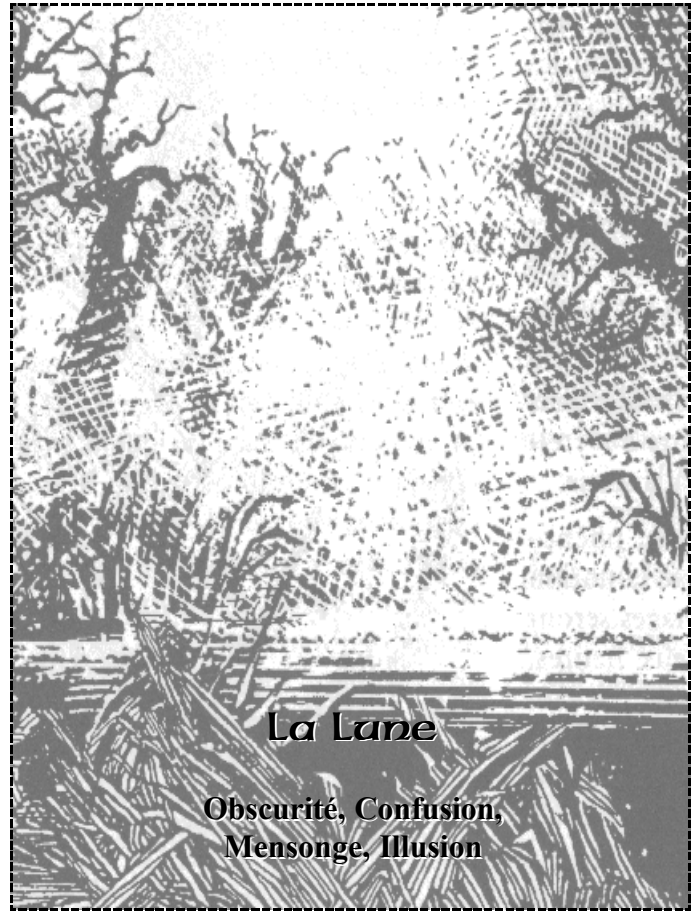
Le Gibet

**Opprobre, Humiliation,
Châtiment, Chute**



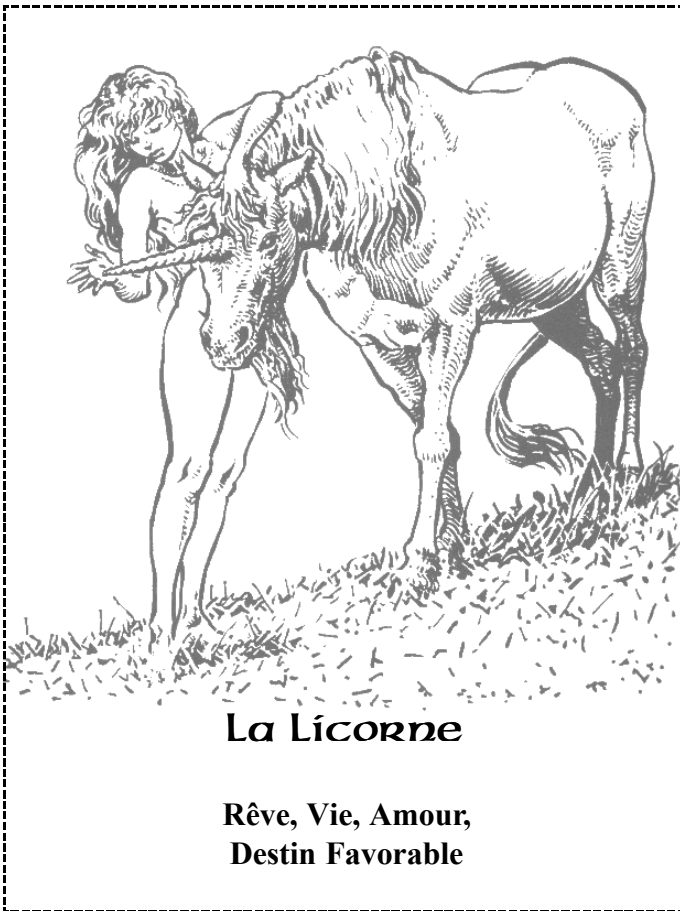
Le Soleil

Clarté, Evidance,
Vérité, Franchise



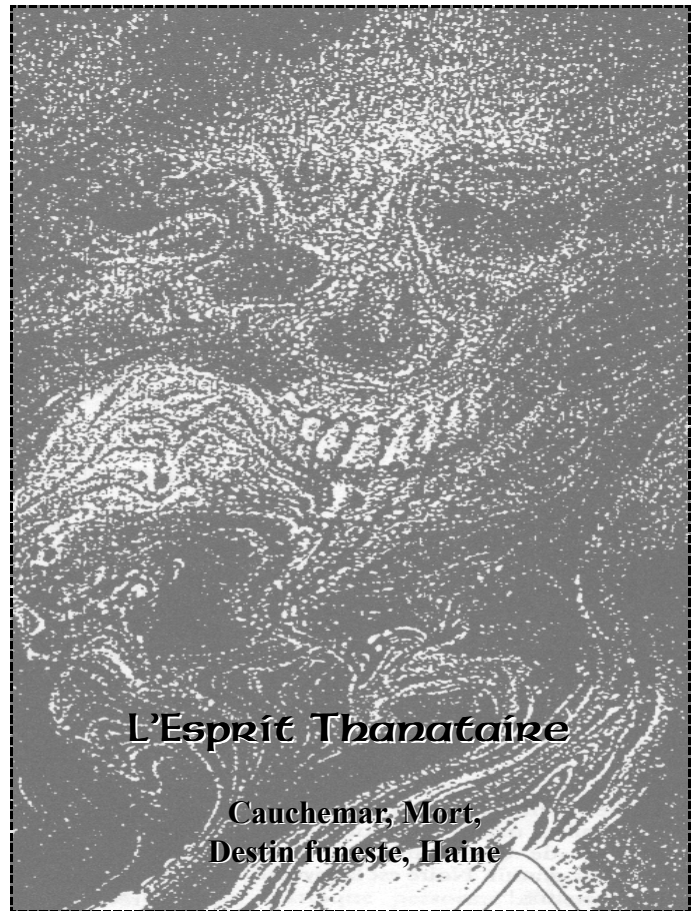
La Lune

Obscurité, Confusion,
Mensonge, Illusion



La Licorne

Rêve, Vie, Amour,
Destin Favorable



L'Esprit Thanataire

Cauchemar, Mort,
Destin funeste, Haine



Le Haut-Rêvant

Magie, Hasard, Folie,
Élément incontrôlable

LE TAROT DRACONIC

Positif

Le Vaisseau
Le Voyageur
L'Auberge
Le Luth
Le Coffre
Le Grimoire
La Vierge
La Couronne
Le Soleil
La Licorne

Négatif

Le Château
La Déchirure
Les Marais
Le Rabot
La Sébile
Le Groin
L'Épée
Le Gibet
La Lune
L'Esprit
Thanataïre

Le Haut-rêvant

CONSEILS DE RÉALISATION

Pour confectionner votre tarot draconic, commencez pas imprimer ce document (si possible en haute qualité).

Vous avez ensuite deux possibilités.

La première consiste à découper et à coller vous-même les images du tarot sur du carton suffisamment fort et au dos unis. Découpez ensuite les cartes.

La seconde est de vous rendre avec votre document chez un relieur, qui réalisera le jeu de cartes pour vous (elles mesurent 120 x 90 millimètres). Cette méthode est plus onéreuse, mais elle donne évidemment de meilleurs résultats.

Bonnes parties,

La Chimère aux Mille Rêves

