

Le tarot pour les joueurs

0 .Le mat :

Pour la durée de la scène votre dépense de points de réalité, n'est plus soumise à aucune restriction

1.1. Le bateleur :

permet d'obtenir ou de donner une réussite majeure à un tirage.

2.2. La papesse :

permet d'interdire l'utilisation des arcanes jusqu'à la fin de la scène à quelqu'un.

3.3. L'impératrice :

permet de regagner un dé de Ka

4.4. L'empereur :

permet de faire échouer un tirage

5.5. Le pape :

permet d'annuler l'effet d'une arcane

6.6. L'amoureux :

permet de changer la cible d'une arcane, la nouvelle cible ne pouvant être le lanceur de l'arcane visé.

7.7. Le chariot :

permet de gagner 1 point de réalité par tirage réussi tant que l'arcane reste en jeu.

8.1. La justice :

permet de tirer autant d'arcanes que celui qui en a le plus.

9.2. L'Hermite :

permet de remettre dans l'ordre souhaité les 10 premières cartes du tas numériques

10.3. La roue de fortune :

permet d'annuler l'inconvénient des figures. Quelle que soit la couleur de la carte suivante, lorsque vous piochez, elle sera ajoutée à la précédente jusqu'à la fin de la scène.

11.4. La force :

permet d'aller chercher une carte dans le tas numérique et de la mettre de côté pour un prochain tirage



12.5. Le pendu :

permet de mettre une carte de la défausse numérique de coté pour un prochain tirage.

13.6. L'arcane sans nom :

votre personnage peut prendre la carte du sommet de la défausse numérique à la place de celle au sommet du tas jusqu'à la fin de la scène.(excepté dans le cas d'un tirage de figures)

14.7. La tempérance :

permet de tirer 2 cartes au lieu d'une et de choisir la meilleure tant que la carte est en jeu. (Les deux sont mises à la défausse) L'effet ne fonctionne pas dans le cas d'un tirage de figures.

15.1. Le diable :

le joueur se défausse de ses arcanes et fait une réussite majeure à sa prochaine action.

16.2. La maison dieu :

tout le monde jette sa main d'arcanes dans la défausse et tire une nouvelle main.

17.3. L'étoile :

permet d'aller chercher l'arcane de son choix dans son tas.

18.4. La lune :

permet de prendre une carte de quelqu'un. Vous pouvez la saisir dans sa main, son tas ou sa défausse mais vous ne pouvez cibler qu'un seul joueur.

19.5. Le soleil :

jusqu'à la fin de l'action en cours, vous pouvez utiliser les arcanes contenu dans votre tas et votre défausse en plus de votre main.

20.6. Le jugement :

permet de modifier la main de quelqu'un. Après avoir désigné le joueur, regardez sa main et choisissez les cartes qui pourront y rester ainsi que celles qui seront remplacées. Vous pouvez choisir dans la défausse ou le tas pour changer la main. Les cartes retirées de la main vont directement à la défausse.

21.7. Le monde :

permet tant qu'elle est en jeu de jouer ses arcanes en ne payant qu'1 point de réalité.

Retrouvez la suite des règles du Jeu de Rôle ainsi que les premiers chapitres du roman et des nouvelles inspirées de l'univers sur notre site: <http://theorem-univers.com> ou <http://www.agartha.fr>

