

LE CYCLE DES ETERNELS

Livret de règles

Acta Es Fabula



*« Le bon jour à toi, voyageur ! Je t'attendais.
Je savais que tu viendrais ici, tôt ou tard, afin de continuer ton chemin
vers la connaissance.
Certains de mes frères t'ont déjà renseigné et c'est donc à mon tour de
t'emmener vers les méandres logiques de la conscience des préceptes...
N'aies pas peur, grâce à mes lumières, tu vas peu à peu tout
comprendre...
Nul n'est censé ignorer les lois mon jeune ami...
Et si tu désires te joindre à nous, il te faudra en connaître les règles... »*

Les règles permettent avant tout de cadrer ce qui ne peut l'être et sont pensées pour entraver le moins possible les actions de rôle-play. Nous comptons, bien sûr sur votre fair-play et votre bon sens. N'oubliez jamais que si vous ne connaissez pas une règle, jouez-la, dans le doute, en votre défaveur. Il sera toujours temps après la scène de demander des explications à votre adversaire.

L'équipe Game Play

Merci au pôle Game Play : Eddy, Guillaume et Yann.
Merci aux scénaristes pour nous avoir montré la voie... Mais surtout à Raphaël et David pour leur aide.
Merci à Multisim, pour son livre de base sur Agone et ses nombreux suppléments.
Merci au Souffre Jour, pour ses lumières et sa simplicité d'explication.

Sommaire

| | |
|--------------------------------|----|
| GLOSSAIRE..... | 2 |
| VIE ET MORT DU PERSONNAGE..... | 3 |
| LES ANNONCES..... | 4 |
| L'ART DU COMBAT..... | 6 |
| L'ART DE LA MARAUDE..... | 8 |
| L'ART DE LA MAGIE..... | 9 |
| L'ART DE LA CONJURATION..... | 10 |
| L'ART DU SAVOIR FAIRE..... | 10 |
| DIVERS..... | 12 |

GLOSSAIRE

CaC Corps à Corps
CO Coma
EJ En Jeu
HC Hors Combat
HJ Hors Jeu

Obj Objet de Jeu
PdV Points de Vie
PdA Points d'Armure
PdD Point de Dégâts

PdF Point de Fatigue (ne
concerne que les danseurs)
PJ Personnage Joueur
PNJ Personnage Non Joueur

VIE ET MORT DU PERSONNAGE

Le capital de Points de Vie (PdV)

Chaque joueur part avec un capital de **trois points de vie** répartis sur tout le corps. Ce capital peut être modifié en fonction du personnage incarné.

Les Blessures

Pour chaque coup reçu vous perdez un PdV et subissez une séquelle.

Si vous portez une armure, vous perdez d'abord un PdA et ne subissez pas de séquelle. Ceci jusqu'à ce que votre capital de PdA tombe à zéro.

Il est inutile d'annoncer « 1 » lorsque vous touchez un ennemi, chaque coup faisant perdre un PdV.

Les Séquelles

Touche aux bras : Vous ne pouvez plus vous servir de votre bras et devez le laisser ballant.

Touche aux jambes : Vous ne pouvez plus vous servir de votre jambe et devez boiter.

Touche au torse : Vous tombez directement dans le coma ; votre capital de PdV tombe à zéro.

Une séquelle se soigne naturellement entre deux GN. Sinon, il faut une intervention médicale (Compétence Médecine) pour se débarrasser d'une séquelle dans un temps plus réduit.

L'inconscience

Qu'il soit assommé, endormi ou victime d'un sortilège, un personnage inconscient tombe au sol sans rien faire pendant 5 minutes. Il se réveille après ce laps de temps sans séquelle. Il peut sortir de cet état si une tierce personne le réveille ou s'il reçoit un coup.

Attention, le bruit ambiant ne fait pas sortir un personnage de l'inconscience.

Le Coma

Lorsque votre capital de PdV tombe à zéro, vous êtes dans le coma.

Vous devez vous écrouler au sol et rester inerte. Si pendant ce temps vous êtes fouillé ou mis à mal, vous n'en garderez aucun souvenir.

Au bout de 5 minutes d'attente, si vous n'êtes pas achevé ou soigné, vous sortez du coma.

Lors de votre réveil, vous récupérez un PdV mais vous êtes extrêmement vulnérable et faible.

Vous ne pouvez ni courir, ni combattre (arme ou au CaC), ni lancer un sort tant que vous n'avez pas été soigné.

Vous gardez toutes vos séquelles que vous devez impérativement faire soigner.

Attention, si vous avez été touché aux deux jambes, vous pouvez tout de même marcher mais avec de grandes difficultés.

Les soins et la convalescence

Il n'existe que deux moyens de récupérer des PdV : par voie chirurgicale et par voie magique.

Concernant les séquelles, un personnage blessé, venant d'être soigné par une personne possédant la compétence adéquate, porte des bandages sur ses membres blessés. Il faudra un certain temps au personnage (communiqué par le soignant) avant de pouvoir retirer ses bandages et ne plus tenir compte de ses séquelles.

La Mort

Il existe plusieurs moyens de pousser vos adversaires vers une mort inexorable.

Le plus simple : **Tous les joueurs peuvent achever un personnage dans le coma.** Il suffit de mettre en scène la mort de la victime pendant 30 secondes (bien montrer que l'on exécute sa victime et compter les 30 secondes) puis annoncer "Achévé".

Plus difficile : Il faut pour cela connaître certains sortilèges puissants ou encore manipuler des poisons très violents...

Une fois votre personnage définitivement mort, il vous faudra vous rendre obligatoirement au PC orga. Il vous sera proposé, soit de jouer un PNJ (Personnage Non Joueur), soit de jouer un autre Personnage.

LES ANNONCES

Il s'agit de l'ensemble des mots-clefs permettant de prévenir les autres joueurs que votre personnage réalise une action ayant un effet spécifique en jeu. Les annonces que vous pouvez réaliser dépendent de vos compétences (votre fiche technique sera remise avec le Background de votre personnage). Vous n'avez pas à connaître la liste exhaustive des compétences existantes mais tous leurs effets possibles sont listés ci-dessous.

HC (Hors Combat) signifie que cette annonce ne pourra jamais vous être faite si vous êtes en train de combattre ou si la personne qui souhaite utiliser cette compétence est déjà engagée en combat.

CO (Coma) signifie que cette annonce ne peut vous être faite que si vous êtes dans le coma.

Une annonce ne touche qu'un seul interlocuteur. **Une annonce assortie du terme « général » signifie qu'elle s'applique à toutes les personnes l'ayant entendue.**

« **Achévé** » (CO) : Après 30 secondes passées à votre côté à simuler votre exécution (pendaison, égorgement, bûcher, etc.), votre adversaire vient tout bonnement de vous tuer.

Attention, à la fin de la scène, rendez-vous directement au PC orga.

« **Amitié** » (HC) : L'auteur de cette annonce vous paraît désormais sympathique et vous le traitez comme l'un de vos amis durant 30 minutes. Si votre nouvel « ami » mène une action belliqueuse à votre égard, cet effet prend immédiatement fin.

« **Aveuglé** » : Vous devez porter une main sur votre visage et fermer les yeux pendant 5 secondes. Vous ne pouvez que reculer et/ou vous défendre.

« **Brise bouclier** » : Votre adversaire vient de rendre inutilisable votre bouclier pour ce combat. Vous devez le jeter au sol en prenant garde de ne pas toucher quelqu'un. À l'issue de l'affrontement vous pourrez le récupérer normalement.

« **Brûlure X** » : Le coup qui vient de vous toucher est brûlant. Il vous inflige le nombre de points de dégâts (X) qui accompagne cette annonce.

« **Camouflé** » (HC) : Le personnage porte un bandeau rouge. Tant qu'il ne bouge pas et qu'il est en terrain non découvert, vous ne le voyez pas.

« **Clairvoyance** » (HC) : Votre esprit est en train d'être lu ! Vous devez répondre honnêtement par « oui », « non » ou « je ne sais pas » à une question posée à votre personnage par l'auteur de cette annonce.

Attention, votre personnage ne répond pas publiquement et réellement à la question, mais votre interlocuteur lit dans votre esprit la réponse à la question qu'il vient de vous poser. Vous ne pouvez pas vous rendre compte que l'on vous sonde l'esprit.

« **Coma** » : Votre capital de points de vie tombe à zéro. Vous passez en coma.

« **Défense** » : Votre adversaire se place en position défensive, un genou au sol, et devient intouchable pendant 30 secondes par des attaques physiques. Il ne peut rien faire d'autre. Ce laps de temps écoulé, l'armure de votre adversaire, quel que soit son état, tombe à zéro PdA.

« **Démoralisé** » (HC) : Vous vous sentez mélancolique, la vie ne vous épargne pas... Vous ne pensez plus qu'à vous et votre malheur, délaissant vos affaires courantes pendant 30 minutes.

Attention, vous pourrez tout de même participer à des actions communes mais toujours en pestant, soufflant, crachant votre tristesse à qui voudra bien l'écouter.

« **Désarmé** » : Vous devez lâcher votre arme et la jeter à deux mètres de vous en prenant garde à ne pas blesser quelqu'un en cas de mêlée.

« **Détecté** » : Votre adversaire vous voit malgré votre annonce « Camouflé ».

« **Douleur** » : D'effroyables spasmes de douleur vous envahissent et votre corps se contorsionne pendant 5 secondes sous le coup de l'intense souffrance qui vous habite.

« **Duel** » : Votre adversaire vous provoque en jetant son gant au sol. Vous devez y répondre (cf. règles de duel).

« **Eloquence** » (HC) : Votre interlocuteur s'exprime merveilleusement bien. Vous l'écoutez attentivement pendant 30 secondes.

Attention, vous êtes seulement obligé d'écouter sagement votre interlocuteur, en aucun cas vous ne devez faire ce qu'il vous dit sauf si vous êtes pleinement consentant. Si une personne vous agresse (duel / combat / vol / insulte) pendant le discours vous êtes en droit de riposter.

« **Enchevêtrement** » : Vos jambes sont soudainement immobilisées par l'environnement avoisinant (ronces / racines / toiles d'araignées / etc.). Pour vous dégager, vous devez tenter de vous libérer pendant 30 secondes (par exemple en écartant les branchages à la force des bras ou encore en tentant de les couper avec votre arme). Si être enchevêtré vous empêche de bouger les jambes, cela ne vous empêche cependant pas de vous protéger des coups ou d'exercer une activité en restant immobile.

« **Esquive** » : Votre adversaire ne subit pas le coup, la botte ou la manœuvre physique que vous venez de lui porter. Il n'est pas possible d'esquiver un sort ou un projectile.

« **Fouille** » (HC) : Vous devez donner toutes vos possessions EN JEU à votre adversaire, et ce le plus rapidement possible (moins de 30 secondes).

Attention, si vous avez une poche secrète, précisez-le à votre adversaire et conservez l'objet de votre choix.

« **Haine** » : Vous ressentez une haine violente et irrationnelle contre une personne ou catégorie de personne définie par l'auteur de cette annonce pendant 30 minutes. Même si vous veniez à être conscient que cette haine est irrationnelle, elle n'en demeure pas moins présente au point que vous devez l'extérioriser **au moins par des insultes directes**.

« **Inconscient** » : Vous vous effondrez sur le sol, sans perte de PdV, pendant 5 min.

Attention, vous pouvez être réveillé par une grosse claque mais en aucun cas par le bruit ambiant.

« **Infecté** » : Votre adversaire vient de vous frapper avec une arme empoisonnée, non seulement vous perdez un PdV, mais vous devez vous retirer du combat car votre vision se trouble et vous n'êtes plus en mesure de vous battre. Vous avez du mal à voir où vous marchez et êtes obligé de vous faire aider si vous ne voulez pas tomber... Seul un anti poison peut vous libérer de cet état.

Attention, vous pouvez toujours parler, ou lancer des sorts non offensifs, néanmoins, vous vous sentez très affaibli physiquement.

« **Marqué** » : Votre adversaire vient de vous infliger une cicatrice indélébile à la main (s'il a touché les jambes ou les bras) ou au visage (s'il a touché le torse). Vous ne perdez aucun PdV et ne subissez aucune séquelle.

Attention, il vous faudra maquiller la partie touchée à l'issue du combat.

« **Mendicité** » (HC) : Votre interlocuteur s'approche de vous en tendant la main en vous suppliant de l'aider. Vous êtes tellement apitoyé que vous lui donnez une pièce (celle que vous voulez).

Attention, dès lors que vous avez subi l'effet « Mendicité » une fois, vous bénéficiez de l'annonce « Résiste mendicité » jusqu'à la fin du GN mais uniquement vis-à-vis de l'interlocuteur qui vous a ciblé.

« **Monnaie de singe** » (HC) : Votre interlocuteur vient de vous payer avec de la fausse monnaie et vous n'y avez vu que du feu. Une fois la transaction terminée, votre adversaire fait son annonce et échange les pièces promises par autant de fausses pièces. Il faudra qu'une heure s'écoule pour qu'un personnage trompé par monnaie de singe ne s'en rende compte. Il peut essayer de s'en débarrasser mais devra le faire sans l'annonce idoine.

« **Mort** » : Vous perdez l'équilibre et tombez au sol, mort.

Attention, vous devez vous rendre au PC orga à la fin de la scène.

« **Négociation** » (HC) : Après vous être mis d'accord sur un prix avec votre interlocuteur, si vous êtes l'auteur de l'annonce, vous pouvez augmenter le prix de votre négociation de 30%, si vous en êtes la victime, vous devez baisser le prix de votre négociation de 30%..

Attention, la baisse/augmentation ne concerne que l'argent (bribes et pièces d'or).

« **Persuasion** » (HC) : Votre interlocuteur vous demande audience et vous acceptez séant. Vous devez l'écouter pendant 5 min.

Attention, cette compétence n'influe pas sur les actes, le bon sens ou la sécurité de l'interlocuteur mais uniquement sur sa capacité d'écoute.

« **Peur** » : L'auteur de cette annonce vous provoque soudainement un mélange de crainte et de répulsion. Vous ne pouvez l'approcher et devez fuir sa présence pendant 30 secondes.

Attention, cette peur n'est pas une simple fuite en courant et en criant... qui précède un retour expéditif sur les lieux une fois les 30 secondes écoulées. Nous attendons que vous jouiez cette peur d'une manière cohérente tant avec la situation que le caractère de votre personnage et que vous ne retourniez vers la source de cette peur que si votre personnage a un réel intérêt à affronter ses angoisses.

« **Pitié** » : Votre adversaire se met à genou en vous implorant de le laisser tranquille. Vous êtes tellement ému que vous passez votre chemin... Attention, si vous êtes en groupe, vous indiquerez à vos amis de le laisser tranquille sans pour autant les y forcer...

« **Poche secrète** » (HC) : Alors que vous fouillez votre adversaire, celui-ci vous indique qu'un (et un seul) des objets en sa possession est introuvable.

« **Psychologie** » (HC) : Vous devez indiquer discrètement à votre adversaire toutes les compétences que vous possédez.

« **Recul** » : Vous devez reculer de cinq pas.

Attention, prenez garde à votre environnement quand vous reculez.

« **Renverse** » : Vous devez choir sur le sol. Vous pouvez choisir de vous relever ou encore combattre dans cette position.

Attention, prenez garde à votre environnement quand vous tombez au sol.

« **Résiste X** » : Votre adversaire ne subit pas l'effet « X » annoncé.

Attention, l'annonce à haute voix est obligatoire, en combat, pour que l'effet puisse fonctionner. Par contre, pour la torture et le sort vérité, la cible ne fera pas d'annonces...

« **Respect** » : Votre adversaire vous tient en garde et vous ne pouvez pas l'attaquer pendant 30 secondes.

Attention, vous pouvez très bien partir avant que le temps ne se soit écoulé mais vous ne pourrez attaquer votre cible qu'après que votre adversaire ait baissé son arme.

« **Ridicule** » (HC) : L'adversaire qui fait cette annonce vient de vous déstabiliser. Durant 5 minutes, vous perdez votre verve, votre assurance et vous êtes malhabile pour vous adresser à lui.

« **Silence** » : Votre adversaire vous a clairement identifié en vous pointant du doigt. Vous devez vous taire pendant 30 secondes. Ceci n'empêche pas un mage de lancer un sort. (La magie est basée sur la gestuelle et la danse, pas sur les sons.)

« **Vérité** » (HC) : Vous devez dire à votre interlocuteur si la phrase que vous veniez de prononcer était ou non un mensonge.

Attention, vous êtes conscient que l'on vous demande de dire la vérité.

« **Vision** » (HC) : Vous devez montrer à votre adversaire votre pochette d'âme.

Attention, vous ne devez pas montrer le contenu.

L'ART DU COMBAT

Les protections (armures, boucliers, casques, etc.) et les armes nécessitent obligatoirement une compétence pour être utilisées. Toutes les armes, sans exception, font un 1 PdD. Il n'est donc pas nécessaire d'annoncer vos dégâts. Toucher l'adversaire est suffisant.

La compétence « Arme courte » est offerte à tous les personnages. Elle permet de manipuler **UNE** arme à une main de moins de 50 cm (poignard, dague, couteau).

Les armes

Les armes de jet : **1PdD**; moins de 30 centimètres, et n'ayant pas une âme rigide; purement mousse plus latex

Les armes courtes (offert) : **1PdD**; moins de 50 cm (poignard, dague, couteau)

Les armes à une main : **1PdD**; de 50 cm jusqu'à 110 cm (épée, hache, etc.)

Les armes à 2 mains : **1PdD**; de 110 et 180 cm (bâton lesté, épée 2 mains, hache de guerre, etc.)

Les armes d'hast : **1PdD**; plus de 180 cm (hallebarde, vouge, lance de guerre, etc.)

Attention, les armes de plus de 220 cm sont interdites.

Les armes de tir : **1PdD**; les projectiles sont tous perce-armures (arc et arbalète)

Attention, les armes de type NERF ne sont pas autorisées.

Les armes de tir ne doivent pas dépasser 15 livres en puissance. Il est interdit de tirer à bout portant avec une arme de tir (5 mètres minimum).

Les armures

Les armures légères : **1PdA** (cuir bouilli, rigide, clouté)

Les armures intermédiaires : **2PdA** (brigandine, armure à lamelles, plaques partielles, mailles)

Les armures lourdes : **4PdA** (armure de plaques complète)

Attention, avec une armure lourde, le personnage doit se déplacer lentement.

Les boucliers

L'écu : Surface maximum de 3000 cm² (ex : 75 cm * 40 cm ou 60cm de diamètre)

Le pavois : Surface maximum de 5000 cm² (ex : 80cm * 60 cm ou 80 cm de diamètre)

Attention, toutes les armes factices et les armures devront être testées et vérifiées avant le briefing par l'organisation.

Les armes dangereuses ou douloureuses seront interdites et ne devront pas être remises en jeu sous peine d'exclusion.

Les boucliers devront être dépourvus de coins pointus (donc dangereux) et comporter une protection suffisante à leur périphérie.

Il est interdit de charger avec un bouclier ou de donner des coups avec un bouclier.

Les combats sont soumis à différentes règles incontournables :

✗ Pendant les combats, il est interdit de donner des coups d'estoc (pointe en avant) et de frapper son

adversaire dans les parties sensibles du corps (tête, cou et parties génitales). Seules les touches aux bras, aux mains, aux jambes (y compris les pieds), dans le torse ou le dos sont comptabilisées.

✗ Pour éviter un éventuel coup malheureux, vous êtes invités à mettre en scène vos combats en recherchant la qualité et l'esthétisme plutôt que la quantité ou même le réalisme.

✗ Chacun se doit de comptabiliser son capital de PdV et jouer ses séquelles avec **FAIR-PLAY**. Il peut arriver de se tromper ou d'oublier, néanmoins les « immortels » seront vite recadrés.

✗ Il est interdit de saisir la lame d'une arme à pleine main, surtout s'il y a un adversaire à l'autre bout. Cela n'est pas franchement classe et reste dangereux.

✗ Si le feu de l'action vous amène, ou surtout amène votre adversaire, à proximité d'une zone dangereuse (souche, dénivelé, terrain accidenté...), prenez le temps d'arrêter le combat, de vous concerter, et de vous replacer dans une zone sûre pour continuer l'escarmouche.

✗ S'il vous arrive malencontreusement de faire mal à un autre joueur, soyez **FAIR-PLAY**, stoppez le combat, assurez-vous qu'il va bien.

Attention, si vous voyez un joueur prendre de nombreux coups sans tomber, continuez à jouer la scène jusqu'au bout. À la fin du combat, vous pourrez lui demander des explications. Les organisateurs seront présents pour arbitrer tout désaccord si nécessaire.

Tout écart à ces règles ou toute triche sera sévèrement sanctionné, jusqu'à exclusion du joueur fautif.

Le Corps à Corps (CaC)

Il est possible d'engager un combat au CaC, c'est-à-dire à mains nues. Pour initier un pugilat, les joueurs ne doivent pas déjà être en combat.

Pour connaître le vainqueur d'un combat au CaC, les joueurs comparent discrètement leur score en **Épreuve** (fourni dans leur feuille de personnage).

Le personnage ayant le plus haut score en Épreuve remporte automatiquement le combat et une scène de bagarre doit être interprétée (dans le respect des règles de sécurité) afin que les témoins comprennent ce qui s'est passé.

Le perdant, ou les deux protagonistes en cas d'égalité, tombent « Inconscient » pendant 5 minutes, sans perdre de PdA ni entamer leur capital de PdV. Passé ce délai, ils ont de nouveaux les idées claires et peuvent se relever.

Cas particuliers :

Lorsqu'un combat au pugilat est commencé, personne ne peut y participer. Néanmoins, si un groupe de joueurs souhaite mettre à mal un autre groupe au CaC, il faudra s'entendre sur le total de chaque groupe avant de faire la scène.

Ainsi si trois joueurs combattent deux autres joueurs au CaC, il faudra additionner les scores d'Épreuve de chaque personnage composant le groupe, puis simuler la scène en fonction du résultat du groupe adverse.

Les bottes de combat

Les bottes de combat (Désarmé, Marqué, etc.) obéissent à quelques règles :

- ✗ Une botte annoncée est considérée comme utilisée, même si le coup a échoué.
- ✗ Un combattant peut utiliser plusieurs bottes secrètes différentes sur une même cible lors d'un même combat.

Les duels

N'importe qui peut engager un duel avec autrui si les deux protagonistes sont d'accord. Les limitations du duel (type d'armes, bottes de combat, type de magie, recours à un champion représentant l'offensé/l'offenseur, duel au premier sang ou à mort) sont laissées à la discrétion des combattants.

Dans la mesure du possible, si duel il doit y avoir, essayez de l'organiser de telle manière à ce que cela soit fait en place publique.

Heureusement, ou malheureusement, tout le monde ne respecte pas les règles de duel... Certains invitent des amis, d'autres ne se présentent pas au rendez-vous, enfin certains utilisent des projectiles ou encore du poison...

L'attitude que vous devez adopter en duel figure sur votre fiche de personnage et se décline en trois possibilités :

- ✗ **Honorable :**
Vous ne tentez pas de négociations afin de vous soustraire à un duel qui vous est imposé.

Vous refusez de vous faire représenter par un champion.

Vous respectez à la lettre les règles établies pour cadrer le duel.

Si vous gagnez un duel à mort, vous payez les obsèques du vaincu.

Votre droiture vous procure un bonus d'un PdV qui n'est valable que lorsque vous vous battez en duel.

- ✗ **Conciliant :**

Vous pouvez tenter de négocier afin de vous soustraire à un duel ou d'en modifier les conditions.

Vous pouvez vous faire représenter par un champion si rien ne l'interdit.

Vous respectez à la lettre les règles établies pour cadrer le duel.

- ✗ **Méprisable :**

Faites ce que vous voulez : invitez votre meilleur ami ogre mercenaire de son état, utilisez des poisons mortels alors que le duel est au premier sang, placez un archer en assistance spéciale, ou ne venez pas au duel.

Provocation du « gant »

Certains duellistes professionnels ont développé le sens de la provocation à un tel point qu'il est impossible de refuser un duel contre eux. Ils sont les seuls à provoquer en duel avec un gant, qu'ils jettent aux pieds de leur adversaire en annonçant clairement « **DUEL** », tout en l'insultant ou en le provocant copieusement.

On insiste sur « les seuls à employer un gant » : pas de méprise, ceux qui n'ont pas cette capacité provoquent autrement. **Le destinataire du gant ne peut refuser le duel.**

Les dommages spéciaux

Seule la magie permet d'aller au-delà d'un PdD (fait par l'ensemble des armes). Ainsi un dégât « annoncé » sera **obligatoirement** magique.

Attention, les attaques magiques subissent normalement les armures, mais ne provoquent pas de séquelles.

L'ART DE LA MARAUDE

Les Objets de Jeu (Obj)

Chaque Obj est identifié par une étiquette et un numéro.

Les pièces de monnaie sont des Obj, mais sont les seules à déroger à cette règle en raison de leur taille et de leur nombre.

En l'absence d'étiquette, considérez qu'il s'agit d'un objet personnel d'un joueur ou d'un élément de décorum.

Les Obj sont cessibles (moyennant finance ou non) et volables, qu'il s'agisse de PJ ou de PNJ. Ils peuvent être rangés dans un coffre (appartenant au propriétaire de l'objet ou non).

En AUCUN CAS, ils ne peuvent être détruits ou cachés (enterrés, placés en zone hors-jeu, etc.) sans la validation explicite d'un organisateur et la modification de l'étiquette par ce dernier. **Un objet NE PEUT PAS être amené dans une zone Hors-Jeu.** Si votre tente est hors-jeu, vous ne pouvez pas garder vos objets sur vous lorsque vous dormez. Vous pouvez les laisser dans un coffre de votre campement situé dans une zone en jeu, à quelqu'un de confiance, louer un coffre à l'auberge ou à la taverne, payer un mercenaire pour vous les garder...

Les organisateurs veilleront particulièrement à ce que ces règles soient respectées. Pour les PJ, il existe de nombreux moyens de retrouver la trace d'un objet disparu. Si vous pensez qu'une étiquette est manquante, interrogez rapidement votre organisateur référent.

Attention, il existe des objets hors-jeu qui ne peuvent être volés ni consultés, puisqu'ils n'existent pas réellement (codex, cartes spéciales, pochette d'âme, points de fatigue de danseur, etc.)

Le vol

Chaque objet de jeu est potentiellement volable et tout le monde peut voler n'importe qui sans avoir de compétence spéciale. Ainsi, si un joueur tombe inconscient au sol ou dans le coma, vous pourrez, en toute simplicité, lui faire les poches.

Vous pourrez aussi vous masquer et dérober la bourse d'un notable ou encore vider le contenu d'un coffre...

Rappel : seul l'argent et les Obj identifiés comme tels sont volables.

La fouille

Un personnage peut fouiller une personne inconsciente ou consentante, mais doit annoncer les différentes parties du corps qu'il désire inspecter, sans toucher sa victime.

Pour simplifier, le corps se découpe en cinq parties, à savoir le tronc, le dos, le bassin, les bras et les jambes, et

se fouille à raison d'une minute pour chaque partie, soit 5 minutes pour fouiller quelqu'un intégralement.

Cependant, un personnage possédant la compétence « Fouille » est en mesure de voler les biens d'une personne inconsciente avec logique et rapidité. Le joueur annonce « Fouille » et sa cible devra lui donner toutes les possessions EJ portées sur elle en moins de 30 secondes.

Attention, seuls les objets factices seront volables pendant le jeu, bien entendu. Si vous ne possédez pas la compétence « Fouille », n'utilisez pas cette annonce afin que votre victime puisse réagir dans les meilleures conditions. Préférez une phrase du genre « Je t'examine » ou encore « Je cherche tout ce que tu possèdes sur toi ».

Les serrures

Il existe deux catégories de serrures :

✘ Les serrures à code, fermées grâce à un cadenas à code.

Ainsi chaque coffre fermé à clé est signalé par un cadenas à code. Tout le monde peut essayer de les ouvrir grâce à des outils de crochetage indispensables, mais seuls ceux possédant la compétence « Serrurerie » possèdent la liste des codes.

✘ Les serrures normales, représentées par des cartes.

Ainsi, par exemple, chaque porte fermée à clé est signalée par une carte spéciale avec un numéro. La clef adéquate, qui est un objet de jeu, est représentée par une carte avec un numéro.

Seule une personne possédant la compétence « Serrurerie » ainsi que des outils de crochetage peut ouvrir une porte fermée sans utiliser la clé.

Attention, jouer la scène de crochetage est tout aussi obligatoire que la possession des outils adéquats.

Être prisonnier

Il est possible de capturer une personne consentante, inconsciente ou dans le coma, en lui passant autour des mains une ficelle ou une corde et/ou en la bâillonnant.

Attention, il est interdit d'entraver les pieds ou les jambes, ou de faire un lien que le joueur ne pourra pas défaire facilement de lui-même.

La victime suit alors ses ravisseurs dans le lieu de leur choix. Cependant, au bout de 30 minutes, elle peut s'échapper sans qu'aucune poursuite ne soit engagée. Pendant ce temps de détention, le captif peut être interrogé, torturé, etc.

Attention, une personne souhaitant rester captive peut choisir de ne pas s'enfuir...

L'ART DE LA MAGIE

La magie de l'Emprise

L'Emprise consiste à maîtriser les danseurs pour élaborer ou lancer un sortilège. Il n'existe pas d'Emprise sans danseur qui est, de fait, le « bien » le plus précieux du mage.

Il existe trois obédiences donc trois manières de lancer un sortilège.

✗ Le jornisme

Le mage privilégie l'empathie avec son danseur qu'il considère comme une créature sacrée.

Il porte une gemme sur le front en signe d'appartenance à l'école du trait blanc.

Le jornisme est une magie à tendance curative, défensive et bénéfique.

Ses sorts sont plutôt tournés vers la nature, autrui et le bien commun. Ainsi un jorniste commence toujours ses sorts en plaçant son danseur sur son épaule.

✗ L'éclipsisme

Le mage privilégie l'impulsion du danseur qu'il considère comme une créature à dresser.

Il porte une gemme sur le poignet en signe d'appartenance à l'école du trait gris.

L'éclipsisme est une magie pratiquant l'illusion et la manipulation de l'esprit.

Ses sorts sont plutôt tournés vers l'individu, la manipulation et la discrétion. Ainsi un éclipsiste commence toujours ses sorts en plaçant son danseur sur le dos de sa main

✗ L'obscurantisme

Le mage privilégie le supplice du danseur qu'il considère comme un objet qu'il malmène.

Il porte une gemme sur la poitrine en signe d'appartenance à l'école du trait noir.

L'obscurantisme est une magie violente.

Ses sorts sont plutôt tournés vers la souffrance et la douleur. Ainsi un obscurantiste commence toujours ses sorts en plaçant son danseur enfermé dans sa main serrée.

Le lancement d'un sort

Pour qu'un sort prenne effet, le lanceur doit tout d'abord placer son danseur dans la position initiale de son obédience. Il doit ensuite exécuter une certaine gestuelle avec son danseur pendant un laps de temps défini. Plus un sort est puissant, plus le temps de lancement est élevé.

À la fin de la danse, le mage doit annoncer clairement à la, ou les, personne(s) ciblée(s), l'effet du sort grâce à une « annonce » puis retirer à son danseur les PdF qu'il a perdus.

Attention, sauf cas exceptionnel, un mage ne peut pas faire danser simultanément plusieurs danseurs. En revanche, il peut se déplacer, sans courir, pendant qu'il lance un sort.

Interrompre un mage

Lorsqu'un mage de l'Emprise commence à lancer un sortilège, il n'existe qu'un seul moyen de l'interrompre : le frapper (le danseur étant, lui, trop rapide pour pouvoir être atteint).

Le lien empathique qui les unit transmet la douleur au danseur qui s'arrête immédiatement et ne termine donc pas sa danse. Que le mage tombe inconscient ou non, le danseur stoppe sa danse, perd ses PdF et se place à l'abri des adversaires du mage pour ne pas en être séparé.

Attention, certains lanceurs possèdent la capacité Concentration, qui leur permet de lancer un sort, même en ayant été frappé.

Le danseur

Il s'agit d'une créature humanoïde d'une trentaine de centimètre, pourvu d'un corps longiligne d'une couleur légèrement laiteuse et transparente. Ses os transparaissent sur son frêle corps laissant entrevoir des reflets bleutés. Il est l'artisan indispensable de l'Emprise. Ainsi, c'est lui qui apprend les suites de pas et de mouvements nécessaires au lancement d'un sort, le mage ne faisant en fait que restituer la mémoire de la créature. Chaque danseur dispose d'une certaine quantité de sorts qu'il connaît ainsi que d'un capital de PdF dans lequel le mage ira puiser lorsqu'il voudra exécuter une danse.

Attention, le danseur doit être représenté par une marionnette créée par vos soins, en suivant un tutoriel qui vous sera fourni par l'organisation.

Un danseur est un objet de jeu particulier. Il peut être tué, donné ou vendu par son propriétaire.

Un danseur appartenant à un mage ne peut être volé de façon « traditionnelle », en effet il faut obligatoirement posséder la compétence « Chasse ».

Attention, si le danseur est attaché ou encore en cage, il peut être tué ou dérobé...

Un danseur en liberté, c'est-à-dire sans mage, ne peut pas être récupéré tant qu'il n'a pas été capturé selon les règles de chasse (accessibles aux joueurs disposant de la compétence).

Attention, un danseur ne peut pas être touché, du fait de sa rapidité, lorsqu'il est en train d'exécuter une danse.

L'ART DE LA CONJURATION

La conjuration consiste à invoquer un ou plusieurs démons afin de se faire assister dans n'importe quelle tâche pour laquelle ils seraient compétents.

Peu de non-initiés savent réellement comment procéder à une conjuration, mais les témoignages convergents sur le fait qu'il faille peindre à l'aide d'une encre spéciale les contours d'une ombre.

Un démon est alors censé apparaître et une négociation doit avoir lieu afin de définir une contrepartie à ses services.

Une fois le marché établi, chacune des parties œuvre à sa réalisation.

Si le processus semble relativement simple, de nombreux aspects restent cependant assez nébuleux.

Comment trouver des encres ? Les contrats sont-ils toujours respectés ? Pourquoi les conjurateurs semblent-ils tous finir par devenir cruels et vicieux ?

Si vous prenez la voix de la conjuration, vous aurez probablement des réponses à ces questions. Mais il sera peut-être trop tard pour faire demi-tour...

L'ART DU SAVOIR FAIRE

L'herboristerie

Seul un joueur possédant la compétence « Herboristerie » peut ramasser des plantes sur le terrain de jeu ou encore participer à la « cueillette du matin ».

Attention, nous comptons sur votre fair play pour ne pas ramasser des plantes alors que vous n'en avez pas les capacités. Pensez au jeu des autres joueurs.

Les herboristes possèdent un codex (non volable) leur permettant de tout savoir sur les plantes... ainsi que deux herbes.

Comment fabriquer des décoctions à base de plantes ?

Seul un herboriste porté sur l'art de la médecine peut se lancer dans la confection de décoctions.

Pour cela il doit posséder un laboratoire (lieu) ou encore avoir l'opportunité de s'en faire prêter un.

Les concocteurs possèdent un codex (non volable) leur permettant de tout savoir sur les décoctions... ainsi qu'une décoction.

Comment fabriquer des poisons ?

Seul un herboriste aguerri peut se lancer dans la confection des poisons.

Pour cela il doit posséder un laboratoire ou encore avoir l'opportunité de s'en faire prêter un.

Il est par contre très compliqué de stabiliser des décoctions pour en faire des armes meurtrières.

Les empoisonneurs possèdent un codex (non volable) leur permettant de tout savoir sur les poisons... ainsi qu'une décoction de poison.

Les poisons

Il existe deux formes de poisons, les poisons à ingestion et les poisons à oindre sur une arme.

Les poisons à ingestion sont des solutions buvables :

✘ Si vous buvez quelque chose de très **salé**, vous venez d'être empoisonné... Au moment où vous vous en

rendez compte, vous devez tombez dans un sommeil profond, en état d'inconscience et ce, pendant 5 min.

✘ Si vous buvez quelque chose de très **vinaigré**, vous venez d'être empoisonné... Au moment où vous vous en rendez compte, vous êtes paralysé, totalement conscient de ce qui vous entoure mais dans l'incapacité de faire quoi que ce soit et ce, pendant 5 min. *Attention, il est bien sur interdit de verser toute autre substance dans le verre d'un autre joueur.*

Les poisons à oindre sur une arme :

✘ Seuls les couteaux et les dagues peuvent être enduits d'un poison.

✘ Un bandeau vert doit être obligatoirement placé sur l'arme empoisonnée. *Attention, n'importe qui peut voir en jeu que votre arme est empoisonnée...*

✘ Une arme empoisonnée ne l'est plus après la **première** utilisation.

✘ Il existe plusieurs annonces lorsqu'on frappe avec une arme empoisonnée : « **Infecté** », « **Inconscient** », « **Coma** », « **Mort** ».

Les drogues

D'Abyme à Tortage la rouge, en passant par les déserts Keshites, la consommation de certains produits peuvent entraîner une dépendance. Les règles suivantes permettent de déterminer le niveau de dépendance ainsi que de donner un outil de simulation pour les joueurs.

Attention, il ne s'agit absolument pas d'une incitation à la consommation réelle de produit illicite qui sont totalement interdits sur l'événement « Le Cycle des Éternels » en conformité avec la loi française.

Prendre des drogues n'est pas anodin, cela montre une envie de se détacher du monde réel pour échapper à ses problèmes... On ne né pas drogué, on le devient.

Il existe trois niveaux « d'état » par ordre croissant d'addiction que peut entraîner la prise de drogue.

- ✗ L'état **zéro** : Toute personne n'ayant jamais pris de drogue ou ayant subi un sevrage. *Attention, le fait de prendre une fois de la drogue n'amène pas à l'état de dépendance.*
- ✗ L'état de **dépendance** : Une personne peut devenir dépendante après l'ingestion d'une drogue (au bout de deux doses/jour). *Attention, cette personne doit prendre ensuite deux doses/jour pour ne pas subir les effets de manque.*
- ✗ L'état **camé** : Une surconsommation de drogue (plus de quatre doses/jour) peut entraîner une dépendance sévère. *Attention, cette personne doit prendre ensuite quatre doses/jour pour ne pas subir les effets de manque.*

Le fait d'ingérer une drogue peut causer de graves répercussions sur la santé physique et mentale d'une personne.

Mais le fait de ne plus en prendre peut entraîner des problèmes encore plus graves ... Il s'agit des effets de manque qui se développent au bout de quelques heures de non prise. Il existe quatre niveaux d'effets de manque :

- ✗ **Le manque léger** (au bout d'une heure) : La personne a l'air légèrement fiévreuse et quelque peu préoccupée. Elle devient facilement irritable.
- ✗ **Le manque moyen** (au bout de trois heures) : La personne a des bouffées de chaleur et se gratte souvent. Elle n'a que peu de préoccupation pour ce qui l'entoure, si ce n'est trouver une dose. *Attention, cet effet de manque cause la perte d'1 PdV (il est récupéré lors de la prise de la dose).*
- ✗ **Le manque aggravé** (au bout de cinq heures) : La personne devient totalement asociale, elle vendrait père et mère pour une dose de sa drogue favorite se moquant royalement de tout ce qui l'entoure. *Attention, cet effet de manque cause la perte d'1 PdV non soignable (il est récupéré lors de la prise de la dose)*
- ✗ **Le manque mortel** (au bout de sept heures) : La personne n'ayant pas pu trouver sa dose se sent de plus en plus faible jusqu'au moment où son cœur lâche... *Attention, cet effet de manque cause la mort...*

Bien sûr, il ne s'agit là que d'un exemple d'effets rôle-play et c'est à chaque joueur de jouer le jeu à sa manière tout en restant fair-play. En outre, un personnage en état de manque est incapable d'avoir une relation civilisée normale.

Il n'existe qu'un seul moyen d'être libéré d'une drogue : le sevrage.

L'opération consiste à enchaîner le consommateur et à lui faire boire des décoctions de plantes diverses. Seul un herboriste confirmé peut effectuer ce sevrage car il a la connaissance nécessaire quant aux plantes adéquates.

Cette opération peut durer jusqu'à une heure en fonction de la dépendance de la personne.

Il existe trois drogues connues, néanmoins, il se peut que vous en découvriez de nouvelles en jeu...

« **L'enfer, c'est toi** » ou la drogue des Abysses... **Durée** : 30 minutes. Une fois ingérée, le consommateur à l'impression de se transcender, de toucher les Muses du doigt. Une simple flaque d'eau lui apparaît comme le fleuve aux Naïades... Qui n'a jamais vu un pécore se baigner nu dans une flaque de boue en levant les bras vers le ciel ?

« **Tous les démons ne sont pas de l'autre monde** » ou la drogue noire... **Durée** : 30 minutes. Une fois ingérée, le monde s'obscurcit subitement. Le consommateur à l'impression d'être suivi par des silhouettes difformes qui le pourchassent en sautant d'ombre en ombre.

« **La petite maison dans la prairie** » ou la drogue rigolote qui fait rire... **Durée** : 30 minutes. Une fois ingérée, et en quelques minutes, tout devient extrêmement drôle et sujet à la rigolade. Un gosse écrasé par une charrette ? Un boucher qui se tranche la main au lieu d'un morceau de bœuf ? À mourir de rire...

La torture

Cette compétence a l'intérêt de délier les langues les plus nouées, tout en permettant éventuellement à son auteur de satisfaire quelques pulsions malsaines.

Afin de pouvoir torturer une personne, cette dernière doit avoir été préalablement soigneusement capturée, ligotée et éventuellement emmenée dans un endroit calme.

Une séance de torture dure 5 minutes durant lesquelles le tortionnaire simule les sévices qu'il fait subir à sa victime, en s'attardant particulièrement sur une partie du corps (bras ou jambe).

Attention, il faut absolument posséder des outils de tortures afin de rendre la scène plus attrayante.

À l'issue des 5 minutes, si le tortionnaire n'a pas été interrompu il peut poser une question simple à sa victime (la réponse doit être Oui/Non/Je ne sais pas):

- ✗ Si la victime dispose de la compétence « Baratin », elle peut choisir d'en faire usage.
- ✗ Sinon, elle doit répondre honnêtement à la question. Le personnage ainsi torturé perd un PdV et gagne une séquelle sur la partie « travaillée » par le tortionnaire.

Le tortionnaire peut aussi ne pas poser de question à sa victime : il ne la torture que pour combler de sombres et inavouables désirs de souffrance et de domination :

- ✗ Le personnage ainsi torturé perd un PdV et gagne une séquelle sur la partie "travaillée" par le tortionnaire.

Si passer une personne à la question jusqu'à obtenir des aveux est une pratique acceptable, poursuivre une séance de torture après avoir obtenu des premiers aveux devient franchement dérangeant tant pour le tortionnaire que pour la victime, ainsi que pour les éventuels témoins de la scène.

Par conséquent une personne ayant été passée à la question ne peut plus l'être pendant une heure.

Attention, si le tortionnaire est interrompu il doit recommencer la séance depuis le début et perd une possibilité de torture...

DIVERS

Les Bandeaux

Il existe plusieurs types de bandeaux :

- ✗ **ROUGE** : Le personnage est sous l'effet « Camouflé ». Tant qu'il ne bouge pas ou ne parle pas, vous ne le voyez pas.
- ✗ **BLANC** : Le personnage est sous l'effet « Invisible ». Vous ne le voyez pas, même si il se déplace ou s'il parle.
- ✗ **VERT** : L'arme du personnage est empoisonnée, elle suinte et sent une forte odeur âcre.
- ✗ **BLEU** : Le personnage possédant une écharpe bleue est protégé magiquement.

Parler, lire et écrire

Pour des questions de jouabilité, tous les personnages parlent le communier, un langage compris de tous les autres protagonistes.

Un personnage ne sait lire et écrire que s'il possède la compétence du même nom. Il existe différentes langues, donc autant de compétences. Pour savoir en quelle langue est écrite un texte (ou pour en rédiger un), il suffit de regarder (ou de le mentionner) en haut à gauche du document. Exemple : "Écrit en XXX".

Argent

Les monnaies en vigueur dans le monde du Cycle des Éternels sont la pièce d'or et la bribe. Tous les peuples l'utilisent et chaque pièce est faite en métal précieux. On retrouve donc deux types de pièces de monnaie commune :

| Pièce d'or / PO appelée : « Pièce d'or » | Pièce De plomb / B appelée : « Bribe » |
|--|--|
| <i>Monnaie des riches</i> | <i>Monnaie des marchands</i> |
| <i>Exemple : 1 PO = une épée de très belle facture</i> | <i>Exemple : 2 B = un repas chaud dans une taverne</i> |

VALEURS

1 pièce d'Or = 11 Bribes

Attention :

Chaque état frappant sa propre monnaie, il existe une variété de devises importante.

Pour les besoins du GN, nous avons décidé que tous les personnages présents, quelle que soit leur origine, ont fait le change préventivement.

Cependant, certaines devises étrangères peuvent circuler...

Celles-ci n'ont pas forcément leurs cours affichés en banque et il vous faudra donc sans doute trouver les

bonnes personnes pour obtenir des informations fiables sur leur échelle de valeur.

Où dépenser son argent ?

Il existe une multitude d'endroits qui acceptent votre monnaie :

- ✗ L'apothicaire, la taverne, l'auberge, les marchands, les artisans...
- ✗ Chez nos amis les mercenaires
- ✗ Au marché noir...

En début de GN, vous recevez une certaine somme en fonction de votre background.

À la fin du GN, nous vous demanderons de ramener au PC orga toute votre monnaie ainsi que tous les Obj (étiquette tamponnée « CDE »).

Il est interdit de garder des Obj d'année en année. De nouvelles étiquettes seront mises en place chaque année pour empêcher toute fraude. Chaque objet a été photographié au préalable par les organisateurs.

Économie

Certaines personnes (généralement des nobles, des personnes relativement riches ou assignés à de hautes fonctions) ont des responsabilités importantes dans l'administration de biens, de personnes et/ou de patrimoine au sein d'un domaine. Cet aspect du jeu est appelé une « Charge ».

Les joueurs concernés reçoivent une aide de jeu spécifique qui leur explique les enjeux et le fonctionnement du système. Libre à eux d'en expliquer les règles à d'autres joueurs, s'ils le souhaitent, voire à en déléguer intégralement la gestion.

Certaines cartes (récapitulant des ressources cumulées) permettent de gérer les charges. **Ces cartes NE SONT PAS des objets de jeu. Elles ne sont pas cessibles ou volables. Ces cartes portent la mention « Charge ».** Les ressources auxquelles elles font références transitent par d'autres biais.

Cartes spéciales

Avant le début du jeu et tout au long de vos aventures, vous pourrez être amenés à cumuler divers types de cartes. **Ces cartes NE SONT PAS des objets de jeu. Elles ne sont pas cessibles ou volables.** Certaines situations de jeu (que vous découvrirez le moment venu) permettent d'en perdre ou d'en gagner.

Pochette d'âme

Chaque PJ ou PNJ possède une pochette d'âme.

Cette pochette N'EST PAS un objet de jeu. Elle n'est pas cessible ou volable.