

LE CYCLE DES ÉTERNELS III

RÈGLES DU JEU

1. Note préliminaire	2
2. De la notion de fair-play ou de la compréhension de l'intérêt ludique de l'échec	2
3. Votre feuille de personnage.....	2
4. Grands principes et conseils.....	3
1. Vous allez écrire des Drames.....	3
2. Appréhendez votre personnage et jugez ses limites	3
3. L'acteur propose, le(s) interlocuteur(s) dispose(nt).....	4
5. Quelques exceptions et cas pratiques	6
1. La santé	7
2. La mort	7
3. Le combat	7
4. Le duel	8
5. L'Emprise	8
6. Les Arts Magiques	10
7. La conjuration.....	10
8. Le crochetage	10
9. Le poison	10
10. L'herboristerie	11
11. Les soins.....	11
12. Les objets de jeu	11
13. Les souvenirs	11
14. Le respect des limites de chacun	11

1. Note préliminaire

Au lendemain du premier acte, nous avons fait circuler une enquête de satisfaction auprès de nos joueurs afin d'apprendre de nos erreurs et surtout de ne pas les répéter lors de l'acte suivant. Nous avons eu l'agréable plaisir d'avoir un nombre de retours très conséquent et un taux de satisfaction élevé. Toutefois, une écrasante majorité des retours faisait état d'un système de règles jugé beaucoup trop lourd et inadapté aux Drames que nous mettions en scène. Nous avons alors pris l'engagement suivant :

- *Fluidifier l'application des règles ou "moins de papier, plus de fair-play"*

Nous avons donc pris le parti lors du deuxième acte de proposer un système très différent que nous espérions novateur en donnant la part belle à l'improvisation et à la narration. À en croire vos retours, nous ne nous étions pas trompés sur votre capacité à vous approprier ce système. Nous avons donc, sans surprise, décidé de garder cette même approche en apportant quelques retouches légères et quelques clarifications.

Au plaisir de vous voir continuer à créer les plus belles scènes en vous appuyant sur ce système.

L'équipe du Cycle des Éternels

2. De la notion de fair-play ou de la compréhension de l'intérêt ludique de l'échec

La notion de fair-play peut avoir un sens différent selon qui en parle et il convient donc de lui donner notre définition. Pour l'équipe du Cycle des Éternels, le fair-play pourrait se résumer à prendre du plaisir dans l'échec de son personnage. En d'autres termes, nous considérons que dans une activité telle que la pratique du jeu de rôle grandeur nature, avoir son personnage en difficulté, c'est avoir un personnage qui possède de multiples options et décisions à prendre. À l'opposé, un personnage qui "gagnerait" toutes ses confrontations, qu'elles soient physiques ou sociales, serait un personnage dépourvu de choix car il resterait gouverné par une unique option : "gagner". Plus globalement, l'histoire ne se construit presque exclusivement que sur un nombre suffisant d'échecs permettant de nombreuses directions et variations. Un récit enchaînant réussite sur réussite serait d'un ennui sans fin.

Ces notions sont prépondérantes pour anticiper le Cycle des Éternels et ses règles du jeu. Agone est un univers où les héros sont inlassablement confrontés à la notion de Drame. Nos règles sont là pour le rappeler.

3. Votre feuille de personnage

Elle se résume à une quinzaine de mots clés définissant les capacités, qualités et informations structurantes de votre personnage. Ces mots clés sont propres à chaque personnage et sont directement tirés de son background. Prenons l'exemple du personnage Neiluj :

*« Lorsque je pense aux leçons d'escrime que mon père m'a prodigué et que j'observe le résultat aujourd'hui, je ne peux que sourire d'embarras. Je suis en effet un bien **piètre combattant**. »*

Plus loin dans ce background, on peut lire :

*« À chaque fois que ma femme lève les yeux sur moi, je revois son visage lors de notre première rencontre. Je pense que mon amour n'a jamais faibli. J'ai un **amour éternel pour ma femme**. »*

Dans ce cas, le joueur retrouvera *piètre combattant* et *amour éternel pour ma femme* dans sa feuille de personnage. Voici un exemple que vous pourriez trouver à la suite de votre background.

Caractéristiques principales de Neiluj :

Piètre combattant

Amour éternel pour ma femme

Crocheteur né

Très riche

Beau parleur

Fin négociateur

Menteur pathologique

Sympathisant des Inspirés et de Janus

Hypocondriaque

Haine des Drakoniens

Éclipsiste

Illuminer une petite pièce

Allumer un petit feu

Assommer

Paralyser

Note : Nous garderons le personnage Neiluj pour la suite de la démonstration.

4. Grands principes et conseils

1. Vous allez écrire des Drames

En tant que joueur du Cycle des Éternels, vos actions et vos choix doivent créer du jeu pour vous mais aussi pour tous les autres joueurs. Vous êtes certainement plus enclin à créer des situations de jeux que nous, organisateurs. Il n'est pas question de réussir mais de vivre des quêtes et de permettre à tout un chacun de vivre ces fameuses scènes, ces anecdotes, qui font que l'on se souvient d'un GN. Votre interprétation est cruciale pour que les Drames soient encore plus dramatiques (nous le verrons plus bas).

2. Appréhendez votre personnage et jugez ses limites

C'est un principe très simple et certainement évident mais mieux vaut le rappeler. Si vous deviez incarner Neiluj le personnage ci-dessus, il est peu probable que vous cherchiez à résoudre un conflit une hache à la main. Vous iriez plus sûrement sur les chemins de la négociation et du baratin. Toutefois, l'incarnation de votre personnage peut varier selon le contexte et le jeu qui vous est proposé par les autres joueurs. Prenons quelques exemples.

Cas numéro 1 :

Neiluj est face à un membre de la garde qui le menace de son épée en l'accusant à juste titre d'avoir volé un pendentif. Le joueur incarnant Neiluj réfléchit aux options offertes à son personnage :

- a. Dégainer son épée et combattre

Le joueur écarte cette option car il sait que Neiluj est un piètre combattant et que son adversaire semble bien meilleur que lui une épée à la main.

b. Calmer le jeu et essayer de baratiner le garde.

Le joueur choisit cette option qui répond davantage aux caractéristiques de son personnage.

Cette option est un échec : le garde ne semble pas réceptif à l'argumentaire, obligeant le joueur à reconsidérer la première option. Il dégaine alors son épée et joue son personnage jusqu'au bout. Il considère que cette scène doit se terminer par la perte de cet affrontement. Il est après tout un piètre combattant face à un garde manifestement très entraîné. Après quelques passes qu'il essaie de rendre les plus maladroites possibles, il jette son épée au sol et implore à genou la pitié du garde en hurlant son innocence. Il prépare par là même la suite des aventures de son personnage : convaincre le reste de la garde qu'il est accusé à tort.

Cas numéro 2 :

Plus tard, le même personnage se retrouve dans une situation difficile. Sa femme est inconsciente à ses pieds après avoir subi l'attaque de deux Drakoniens qui les ont pris en traître. Il y a ici de fortes chances que sa réaction soit sensiblement différente vis à vis du combat. Sa femme pour qui il éprouve un amour éternel est en effet en danger face à des Drakoniens qui veulent manifestement la kidnapper. Le joueur considère que son personnage pourtant particulièrement mesuré dans ses décisions n'a qu'une option : se ruer vers ses agresseurs l'épée à la main. Face à un danger bien plus grand que l'épisode du garde et convaincu que la fin de cette scène pourrait marquer la mort de son personnage, le joueur interprète Neiluj avec beaucoup plus de panache et se montre bien moins maladroit dans le combat. Il considère que l'adrénaline de la situation le porte vers des limites qu'il n'avait pas anticipées. Pour autant, la scène se déroule de telle manière qu'il se retrouve après quelques passes, blessé, désarmé et acculé contre un mur. Considérant que sa fin est proche, il lance un sort pour se frayer un chemin vers sa femme et dans un dernier élan épique, les larmes aux yeux, il crie son amour, lui demande pardon et dégaine sa dague. Il lui plante dans le cœur. Il se retourne ensuite vers leurs assaillants: "Vous ne nous aurez pas". Il sourit et se tranche la gorge.

3. L'acteur propose, le(s) interlocuteur(s) dispose(nt)

Comme vous l'aurez compris, notre système de règles est dépourvu de données quantifiables et certains pourraient y voir un système sans règle. Il n'en est rien. Ce système est loin d'être dépourvu de cadre. Chaque interaction entre deux joueurs qui ferait appel à des compétences qui ne pourraient être interprétées en RP, et il y en a énormément (assommer, une botte secrète, les effets de la magie, une éloquence particulière, etc.), doit répondre à une règle simple :

L'acteur propose, le(s) interlocuteur(s) dispose(nt).

Reprenons le cas où Neiluj est confronté à l'accusation du garde. Pour rappel, lors de cette scène, le personnage est accusé d'avoir dérobé un pendentif. Après avoir écarté l'option du combat, le joueur incarnant Neiluj décide de jouer sur les forces de son personnage et notamment le fait qu'il soit *Beau parleur* et *Fin négociateur*. Il entame ainsi la discussion de cette manière :

- Voyons monsieur le garde vous devez vous fourvoyer. Je n'ai absolument rien à voir avec ce larcin.
- Monsieur, j'ai plusieurs témoins qui vous ont vu.

Le joueur incarnant Neiluj enchaîne en prononçant les mots * Annonce : Charisme * (il aurait pu tout aussi bien choisir * Persuasion *, * Baratin *). Le but est ici de faire comprendre à son interlocuteur, l'interlocuteur, qu'il doit bien mesurer sa qualité d'orateur :

- * Annonce : Charisme *. J'en doute fortement. c'est tout simplement impossible. Un pendentif vous dites ? Que ferai-je d'un pendentif ? Savez-vous seulement la richesse qui est mienne ? Je n'ai pas besoin d'une breloque supplémentaire. Je persiste à croire que vous faites erreur. Bien évidemment avec tout le respect que je vous dois monsieur le garde. Laissons cet incident derrière nous.

Ici le joueur incarnant le garde possède deux choix en tant qu'interlocuteur :

- a. accepter la proposition de Neiluj, l'acteur, à savoir subir le charisme et le laisser filer.
- b. refuser la proposition de l'acteur et ainsi résister à son pouvoir de persuasion.

Il considère alors son personnage qui est rompu aux interrogatoires et particulièrement habitué à déjouer les baratineurs (il possède notamment les caractéristiques *Déjouer le baratin* et *Empathie surnaturelle*). Il répond :

- * Résiste * Voyons. Vous pensez vraiment que votre petit baratin va fonctionner sur moi ? Allez, ne faites pas l'idiot. Suivez-moi.

Dès que vous êtes dans la position de l'interlocuteur et que vous refusez la proposition de l'acteur, vous devez le signaler systématiquement par l'annonce : * Résiste *.

Il va de soi que le refus systématique des propositions des autres joueurs par une multiplication de l'annonce * Résiste * vous placerait à contre courant de la proposition ludique du Cycle des Éternels. Nous vous demanderons donc de vous questionner sur la ou les raisons pour lesquelles vous utilisez un * Résiste *. Si la réponse est : "Parce que cela me placerait dans une mauvaise posture" alors souvenez-vous de notre définition du fair-play !

Comme vous le verrez dans la section suivante sur les différents cas pratiques, ce principe de "*l'acteur propose, le(s) interlocuteur(s) dispose(nt)*" s'applique à l'ensemble des situations que vous pourriez proposer ou auxquelles vous pourriez être confronté.

La liste des annonces est libre. Ceci étant dit, elles doivent être suffisamment claires pour être comprises par votre interlocuteur.

Pour les néophytes qui pourraient être désorientés par cette approche, considérez que l'utilisation d'une annonce est assez rare et doit systématiquement faire écho à une de vos caractéristiques. Essayez d'être le plus clair et imaginatif possible !

Voici les annonces possibles pour le personnage de Neiluj selon ses caractéristiques :

- Piètre combattant

Aucune annonce. Les plus imaginatifs pourraient toutefois trouver des annonces qui placeraient le personnage en difficulté en combat.

- Amour éternel pour ma femme

Aucune annonce si ce n'est la possibilité d'avoir une augmentation des * Résiste * si sa femme est en danger. N'interviendra que pour influencer le personnage lorsque sa femme est impliquée.

- Crocheteur né

Le personnage est capable de crocheter les serrures. Dans certaines situations, le joueur pourrait considérer que son personnage est particulièrement adroit de ses mains et éventuellement capable de réparer un petit mécanisme d'horlogerie par exemple.

- Très riche

Aucune annonce.

- Beau parleur

Baratin, *Séduction*, *Silence*, *Charisme*

- Fin négociateur

Négociation puis annoncer une proposition. Dans certains cas, par exemple lors de l'estimation d'un bien, le joueur pourrait utiliser une annonce telle que *Estimation* suivi d'une phrase de type : "Donne-moi le prix exact de cet objet".

- menteur pathologique

Aucune annonce.

- Sympathisant des Inspirés et de Janus

Aucune annonce.

- Hypochondriaque

Aucune annonce.

- Haine des Drakoniens

Aucune annonce. N'interviendra que pour influencer le personnage lorsqu'il est en présence ou qu'il aborde des sujets relatifs aux drakoniens.

- Éclipsiste
 - Illuminer une petite pièce
 - Allumer un petit feu
 - Assommer
 - Paralyser

Les mages de l'emprise possèdent une liste de sort de ce type sur leur feuille de caractéristiques. Il existe donc autant d'annonces que de sorts. Ici par exemple : *Lumière*, *Feu* (en ciblant une petite zone), *Assommé*, *Paralysie*.

Comme nous le verrons dans la section dédiée à l'Emprise, les mages peuvent également décliner leurs sorts pour créer à la volée des sorts qui resteraient proches de leurs thématiques. Exemple ici : *Aveuglé* (si le mage est proche de sa cible) pourrait être tout à fait acceptable car proche de *Illuminer une petite pièce* et *Allumer un petit feu*.

5. Quelques exceptions et cas pratiques

Les exceptions suivantes sont exhaustives. Toutes les autres situations de jeu sont traitées selon les principes généraux énoncés précédemment.

1. La santé

Nous considérerons qu'un personnage normal tombe au sol à la troisième touche qu'il subit durant un combat et ce, quelle que soit la partie du corps qui est touchée.

- La première touche n'a aucun effet si ce n'est d'entraîner une interprétation de la part du joueur.
- L'avant dernière touche rend inutilisable la partie touchée. Ainsi, si un personnage est touché au bras, il lâchera vraisemblablement ce que tient sa main et ne pourra plus s'en servir. S'il est touché au torse, il tombera au sol agonisant en se plaignant de la poitrine.
- La dernière touche le fait tomber au sol agonisant. Il interprétera la blessure sur la partie touchée.

Enfin, si un personnage possède une armure, il pourra absorber de 1 à 2 points supplémentaires selon la qualité de son armure. Ces points viennent s'ajouter en amont de la première touche. L'avant-dernière et dernière touches auront donc toujours les mêmes effets que ceux décrits ci-dessus.

Nous vous laissons décider du nombre qui semble le plus adapté à votre personnage en fonction de son armure et de sa constitution. Il ne vous sera pas communiqué et vous en êtes le seul responsable. Nous attirons toutefois votre attention sur le fait que jouer un guerrier "immortel" qui serait insensible aux touches de son adversaire n'amènera aucun plaisir ni pour vous, ni pour vos adversaires qui auront certainement, et ils auront raison, envie d'aller trouver du jeu auprès d'autres guerriers.

2. La mort

Vous ne pouvez pas tuer un autre personnage, mais vous pouvez choisir de mourir. Dans le Cycle des Éternels, il est en effet impossible de tuer d'autres personnages sans que ceux-ci n'aient décidé qu'il en serait ainsi. Si votre adversaire voit un intérêt narratif dans sa mort, rien ne l'empêche alors d'accepter son sort et de considérer que cela sert le récit. C'est ici que la notion de fair-play ou du moins l'acceptation de l'intérêt ludique de l'échec, suprême dans ce cas, entre en jeu. La mort d'un personnage ne peut être anodine et doit être désirée par le joueur qui doit alors tout faire pour l'interpréter de telle manière que cela en devienne un élément marquant pour les personnages/joueurs témoins de la scène.

Si nous reprenons la description de la scène de la mort de Neiluj : avant de se trancher la gorge, il plante sa dague dans le cœur de sa bien-aimée. Si la joueuse l'incarnant décide que cette mort n'est pas acceptable pour son personnage, elle pourra toujours être agonisante et se traîner sur le sol espérant qu'un mage vienne la soigner ou se laisser emporter par les Drakoniens.

Une fois un personnage décédé, son joueur doit se rendre au PC orga pour obtenir des informations sur la suite de son GN qui ne se terminera bien évidemment pas à la mort de son personnage.

3. Le combat

Le combat est également régi par la règle "L'acteur propose, l'interlocuteur dispose". Dans ce cas, elle est transposée en "L'attaquant propose, le défenseur dispose".

Reprenons la scène où Neiluj et sa femme se retrouvent confrontés aux deux drakoniens. Essayons de décrire ce combat pour en dégager la mécanique de jeu.

Arrivant dans le dos du couple, un drakonien touche (doucement !) avec le pommeau de son épée, la nuque de la femme de Neiluj et lui dit *Assommé*. Elle tombe inconsciente au sol. Neiluj réagit très vite et, en se roulant au sol, évite l'attaque de l'autre drakonien. En se relevant, il dégaine son épée. Les deux drakoniens avancent vers lui d'un pas lent mais décidé, puis ils s'arrêtent pour oindre leurs lames d'un onguent (tout en disant *Paralyse*). Le joueur interprétant Neiluj comprend qu'il vaut mieux éviter que ces épées ne traversent son armure de cuir sous peine de souffrir d'une paralysie certaine. N'étant pas endurant ou doté d'une quelconque résistance aux poisons, il n'a en effet rien dans ses caractéristiques qui lui permettrait de l'éviter. Le combat commence et malgré ses tentatives d'esquive, Neiluj est touché une première fois au bras droit. Son armure le protège mais le joueur interprète une légère gêne à ce bras. Quelques secondes plus tard, Neiluj tente de donner un coup qui est excellemment bien paré par son agresseur qui contre-attaque annonçant *Coup puissant*. Neiluj le pare à son tour mais recule de 3 mètres. S'en suivent quelques échanges avant que l'un des drakoniens ne touche sa main avec une attaque. Le joueur en profite pour proposer un *Désarmé*. Le joueur interprétant Neiluj accepte et lâche sur le sol l'épée qu'il tenait dans cette main. Il lui est en effet apparu particulièrement logique que cette attaque puisse lui faire perdre son arme. Il considère également avoir été empoisonné par la lame. Après quelques esquives supplémentaires, le deuxième drakonien lui assène un coup sur l'avant-bras gauche. Neiluj se met alors à tituber plus sûrement (le poison fait davantage son effet) et comme il s'agit de l'avant dernier coup, son bras gauche est désormais inerte, ballant le long de son corps. Neiluj recule le plus loin possible des drakoniens tout en titubant plus gravement. Il finit par s'appuyer contre un mur tout en sortant son danseur de son sac. [...]

Vous l'aurez compris, le combat est avant tout un vecteur de beau jeu, de tensions et d'épique. Dès lors, nous attirons votre attention sur les annonces durant les combats. Rien ne vous empêche mécaniquement de les multiplier et par exemple à chaque touche d'annoncer un *Désarmé* ou tout autre mot-clé parlant. Toutefois, si vous deviez expérimenter un *Résiste* ou si tout simplement le défenseur ne devait pas suivre votre proposition, le fait d'enchaîner les annonces vous placerait dans la position d'un guerrier qui cherche avant tout à gagner sans respecter l'intérêt du beau jeu. Adaptez-vous à votre adversaire et essayez ensemble de créer une scène de combat mémorable pour vous mais aussi pour les différents témoins.

4. Le duel

Le duel fait partie de l'univers d'Agone et plus généralement des univers de GN à tendance Renaissance dont Le Cycle des Éternels se revendique. Le duel permet un spectacle, une mise en scène porteuse d'une tension narrative forte dont tout le monde raffole. Dès lors, nous considérons que cette mise en scène doit être à la charge des duellistes. Une fois la provocation en duel opérée (en RP, aucune règle ne la régit), les protagonistes doivent s'accorder discrètement entre joueurs sur ce qu'ils souhaitent mettre en avant et quel personnage doit l'emporter. Ils sont libres d'échanger sur les compétences de leurs personnages mais nous vous encourageons à réfléchir davantage en terme de narration : que se passerait-il si un tel était vainqueur, l'un des deux doit-il mourir, doivent-ils tomber ensemble pour une égalité ? Pensez à ces chers catcheurs qui scénarisent leurs combats pour mieux contenter leurs fans. Vous êtes sur le devant la scène, profitez-en !

5. L'Emprise

Les mages, à l'aide de petites créatures nommées danseurs, produisent des effets magiques particulièrement puissants. Pour autant, ils ne dérogent pas au précepte de : l'acteur propose, le(s)

interlocuteur(s) dispose(nt). Dans un souci d'aider les mages à appréhender leur personnage, voici quelques éléments importants d'interprétation.

Les mages de l'emprise possèdent une liste de sort sur leur feuille de caractéristiques mais peuvent les décliner pour créer à la volée des sorts qui resteraient proches de leurs thématiques. Dans le cas de Neiluj : *Aveuglé* (si le mage est proche de sa cible) pourrait être tout à fait acceptable car proche de *Illuminer une petite pièce* et *Allumer un petit feu*, deux sorts connus par son danseur. Soyez imaginatifs tout en respectant votre personnage : un *Mur de feu* n'est pas proche de *Soin rapide* !

La danse permettant de lancer un sort doit être un moment unique et un spectacle particulièrement mis en scène. Amis mages, jouez avec votre environnement proche (des marches, le sol, un mur, etc.), donnez vie à votre danseur ! Les spectateurs doivent penser que votre petite marionnette est un vrai danseur de l'univers d'Agone. Vos danses doivent également s'adapter à votre obéissance. Un jorniste cherchera avant tout à donner de la liberté à son danseur, un éclipsiste le laissera courir sur son corps, un obscurantiste n'hésitera pas à le violenter telle une poupée vaudou.

Outre la beauté de la chorégraphie, la durée de la danse doit être proportionnelle à la puissance du sort que le mage cherche à réaliser. Nous laissons chaque mage juger de la puissance du sort souhaité et donc de la durée de la danse.

Lorsque la danse se termine le joueur incarnant le mage propose l'effet du sort via une annonce à sa ou ses cibles qui choisissent si elles sont affectées : l'acteur propose, le(s) interlocuteur(s) dispose(nt). Les joueurs incarnant les cibles jugeront l'effet à la fois sur la beauté de la danse, la crédibilité de l'effet (durée de la danse vs la puissance du sort) et l'impact narratif.

Le danseur est un être vivant et comme tout être vivant, il peut souffrir de fatigue. Dès lors nous considérerons qu'il peut exécuter 4 danses par jour. Si un danseur est décrit comme au-dessus ou en dessous de la moyenne, nous laissons les joueurs libres d'adapter ce nombre.

Le lien entre un danseur et un mage, même en tant qu'obscurantiste, est primordial. Pour cette raison, lors d'une danse, les mages doivent pouvoir rester concentrés. Ils peuvent se déplacer en marchant et éventuellement prendre une arme pour garder un adversaire à distance. Toutefois, la danse peut être interrompue si le mage subit une attaque physique réussie.

Pour conclure, revenons à Neiluj que nous avons laissé bien mal en point face aux deux drakoniens. Pour rappel, les caractéristiques de Neiluj font état de :

Éclipsiste

Illuminer une petite pièce

Allumer un petit feu

Assommer

Paralyser

Alors qu'il est désarmé, empoisonné et que les deux drakoniens sont à une vingtaine mètres de lui, Neiluj sort son danseur de son sac. Le joueur juge qu'il n'a que très peu de temps et surtout que son personnage est dans un tel état qu'il ne peut lancer un sort particulièrement puissant. Il pose le danseur sur le sol et entame une danse où le danseur réalise de petits cercles devant lui puis marque des temps d'arrêts comme pour toiser les drakoniens. À mesure qu'ils s'approchent, la danse se fait plus rapide et alors qu'ils arrivent à son contact, Neiluj termine sa danse en lançant son danseur en l'air. Il ferme les yeux et tend son danseur vers les drakoniens : *Aveuglé*. Le joueur incarnant Neiluj a considéré qu'un tel sort, même s'il n'est pas explicitement présent sur sa feuille de personnage, est une déclinaison crédible de ses sorts : *Illuminer une petite pièce* et *Allumer un petit feu*. Les joueurs

incarnant les drakoniens considèrent à leur tour le sort crédible et raisonnable et le valident comme étant un succès tant la danse était belle, d'autant que l'effet est particulièrement intéressant en terme d'histoire. Pour ce faire, ils jouent l'aveuglement. Neiluj en profite pour se relever et rejoindre sa femme. Au bout de quelques secondes, les drakoniens recouvrent la vue au moment où Neiluj plante sa dague dans la poitrine de sa femme. [...]

6. Les Arts Magiques

Si la pratique des Arts magiques était inconnue il y a encore de cela quelques années, la sentence de Janus a révélé les Inspirés et cette magie qui leur est propre. Pour autant cette pratique de la magie reste mystérieuse car peu commune. Afin de ne pas trop en révéler, nous communiquerons les règles directement aux personnages concernés.

Si vous êtes confrontés à un tel personnage qui lancent un sort sans utiliser de danseur, la règle est la même que pour l'Emprise : l'acteur propose, le(s) interlocuteur(s) dispose(nt). Vous serez donc à même de valider la proposition de l'acteur.

7. La conjuration

Si votre personnage est un conjurateur, vous devrez trouver un *Advocatus Diaboli* afin d'invoquer votre démon et négocier la connivence qui vous liera à celui-ci. Lors de votre première invocation, l'*Advocatus* vous guidera et vous expliquera les quelques particularités propres à la conjuration. Même si cela n'est pas franchement conseillé, surtout sur des démons de cercles élevés, vous pourrez toujours tenter d'utiliser vos caractéristiques de négociation dans l'espoir de signer une connivence particulièrement à votre avantage.

8. Le crochetage

À de rares exceptions près, tous les coffres à base numérique du Cycle des Éternels possèdent la même combinaison : tous les chiffres sont des 0.

Vous avez bien lu. Tous les joueurs sont, dans l'absolu, capables d'ouvrir tous les coffres. Cependant, tous les personnages ne sont pas des crocheteurs nés. Lorsque votre personnage sera confronté à un cadenas, la tentation sera grande mais posez-vous cette question toute simple : mon personnage a-t-il les capacités, les connaissances ou les compétences pour crocheter ce cadenas à 8 chiffres ? Si vous pensez que c'est le cas, allez-y en jugeant le temps nécessaire pour le faire. Sinon vous allez devoir trouver quelqu'un qui saurait le faire. Et c'est peut-être dans cette quête pour trouver de l'aide que vous enchaînerez des scènes et du jeu qui marqueront votre GN. Vous êtes libres.

Note : Si vous êtes confronté à un cadenas qui ne répondrait pas à cette règle avec un code qui ne serait manifestement pas composé exclusivement de chiffres 0 alors vous êtes en présence d'un cadenas suffisamment important pour que vous deviez trouver le code exact.

9. Le poison

Si vous goûtez un aliment ou une boisson très salés : vous vous endormez pour les 3 prochaines minutes.

Si vous goûtez un aliment ou une boisson très vinaigrés : vous êtes paralysés tout en ayant conscience de votre environnement pour les 3 prochaines minutes.

Il est bien entendu que nous comptons sur votre fair-play pour ne pas amener trois litres de vinaigre ou un kilogramme de sel si votre personnage ne possède aucun talent dans le poison !

Note : Dans de rares cas, il est également possible qu'un organisateur ou un PNJ vienne vous signaler l'effet d'un poison que vous n'auriez pas ressenti.

10.L'herboristerie

Le personnage doit réaliser l'onguent, la décoction, la potion, en utilisant son matériel (pilon, herbes, fioles, eau, etc.) pour proprement créer ce qu'il souhaite. Une fois réalisé, et en accord avec la liste fournie dans les caractéristiques de son personnage, il doit décider de l'effet de son travail.

Lorsque cette création est utilisée, l'acteur, l'herboriste ou le personnage l'ayant achetée, propose l'effet à l'interlocuteur qui, lui, dispose. En d'autres termes, la personne ayant utilisé l'onguent, la décoction ou la potion décide si l'effet s'applique.

11.Les soins

Les soins répondent à la même logique que l'herboristerie. Lorsqu'un personnage est soigné par un mage, un médecin ou un chirurgien, il est à sa charge de décider de l'effet du soin, éventuellement en fonction du visuel proposé. Nous attirons votre attention sur le fait que les soigneurs ont un rôle important, il est ainsi primordial que, après un combat, vous jouiez le jeu des blessures. Pour exemple, si vous avez perdu la faculté d'utiliser votre bras, vous devez trouver un personnage capable de vous soigner. Nous vous encourageons également à jouer quelques séquelles après le soin (ex. boiter, simuler des douleurs dans l'épaule, etc.).

12.Les objets de jeu

Par objet de jeu, à l'exception de la monnaie, nous entendons les objets possédant une étiquette d'objet, dotés d'un code.

- Un objet de jeu ne peut être sorti du jeu. Il est par exemple interdit d'enterrer un objet ou de l'emmener en dehors de la zone de jeu. Notamment, si vous allez vous coucher hors-jeu, vous devez laisser l'objet accessible dans votre campement.
- Un objet de jeu ne peut être physiquement détruit.
- Un objet de jeu est volable.

13. Les souvenirs

Lors d'échanges entre personnages ayant des souvenirs communs, un joueur peut proposer à son ou ses interlocuteurs de revivre une scène du passé. Pour se faire, il doit prononcer une phrase construite selon un modèle très simple : "Tu te souviens (ou "Vous vous souvenez") + contexte de la scène". Se faisant le joueur propose en fait à son interlocuteur de rejouer cette scène dans un lieu dédié que nous mettons à votre disposition pour ce type de jeu. Le récepteur dispose et peut décliner en signalant qu'il ne se souvient pas ou accepter la proposition en répondant simplement : "Oui, je me souviens.". Dès lors la scène active est suspendue et les joueurs se rendent au lieu dédié pour rejouer cette scène. Une fois celle-ci terminée, ils retournent sur le lieu de la scène initiale pour la reprendre.

14.Le respect des limites de chacun

Le Cycle des Éternels est un GN à destination de joueurs adultes où certaines situations de jeu avec une intensité très forte pourraient dérouter voire déranger certains d'entre eux. De fait, merci de noter scrupuleusement les mots suivants qui ont pour but de donner des informations à votre interlocuteur quant à vos limites et votre zone de confort en jeu :

- ** Decrescendo** : La scène devient légèrement inconfortable pour le joueur et l'acteur doit réadapter son approche ludique avec moins d'intensité gestuelle et/ou verbale afin que son interlocuteur puisse revenir dans sa zone de confort.
- ** Crescendo** : Au contraire, l'interlocuteur apprécierait un jeu moins timide, plus exacerbé et encourage l'acteur à aller plus loin dans l'intensité de son rôle.
- ** Stop** : Si un joueur prononce ce mot clef durant une scène, cela signifie qu'elle doit être immédiatement interrompue. La scène devient soit dangereuse, soit beaucoup trop inconfortable pour la sensibilité du joueur, auquel cas elle est considérée comme n'ayant jamais eu lieu.

Enfin, concernant les contacts physiques entre personnages, sauf si une scène a été préalablement discutée et consentie par les protagonistes, seules les zones suivantes sont tolérées : mains, avant-bras, bras et épaules. Il va sans dire que les simulations d'actes sexuels sont à proscrire.

ACTAES FABULA