

Version 3.01



GIN
DE LA
LUNE NOIRE

GN LUNE NOIRE II :
« REFLETS-D'ECAILLES : NID DE DRAGONS »

Sommaire

I - Le Monde des Chroniques de la Lune Noire	p3
a) Principales Puissances du Monde	p3
b) « Qui s'entend avec qui »...	p6
II - La Création des Personnages	p8
III - Le Combat	p8
a) La Sécurité avant tout	p9
b) Les Points de Vie (PV).	P9
c) La Mort ou être « achevable »	p9
d) Les Armures	p9
e) les Dommages	p10
f) Les Soins	p10
IV - Les Autres Actions	p10
a) Les Vols et les Echanges	p10
b) La Fouille	p10
c) Faire Prisonnier	p10
d) Serrures et Portes	p11
e) Attaques de Camp	p11
V - Les Compétences	p12
VI - Sorts et Compétences Magiques	p15
a) Magie de Bataille	p15
b) Magie Mentale	p15
c) Magie Elfique	p16
d) Magie Peaux Vertes	p16
e) Rituels de Prêtrise	p17
f) Rituels de Démonologie	p17
VII - Conseils pour le GN	p18
a) Matériel fourni	p18
b) « Quoi prendre ou ne pas prendre »	p18
c) Consignes de Sécurité	p19
VIII - Remerciements	p20

I - Le Monde des Chroniques de la Lune Noire

Le GN Lune Noire II « *Reflets-d'Écailles : Nid de Dragons* » se déroule dans un monde imaginaire, peuplé de créatures fantastiques, où vivent encore des héros de légendes. Qu'ils combattent pour ou contre, la puissance de l'Empire s'étend chaque jour un peu plus sur leur monde... Cette terre, bien plus vieille que ce que pourrait se rappeler la plus ancienne mémoire des hommes, a déjà maintes fois été détruite puis reconstruite. Seules quelques civilisations méta-humaines s'en souviennent peut-être encore ? Qu'importe ! Une seule chose semble ne pas devoir changer en ce monde ; depuis que des dieux oubliés l'ont créé, il a toujours vu le sang, le fer et la magie se mêler, l'ombre et la lumière s'affronter. Bien sûr, certains peuples vivent en paix, mais combien d'autres se livrent des guerres millénaires, dans un incessant jeu d'alliances, de complots et de trahisons. Ainsi va le quotidien des grands comme des petits de ce monde...

A une époque où les peuples du monde commencent à se rencontrer, Empire, Lumière, Justice et Lune Noire ont toujours été les plus grandes puissances. Leur influence s'étend à des milliers d'âmes... Elles auront leur rôle à jouer dans les futures grandes guerres annoncées par la prophétie. Tout humain ou autre créature intelligente, par ses actions et ses choix, participera à cette sombre destinée qui mènera au chaos et à la mort si les bonnes décisions ne sont pas prises à temps... Une nouvelle ère s'annonce ainsi et il est temps que vous y participiez !

a) Principales Puissances du monde

1.- EMPIRE :

Actuellement en guerre, l'Empire reste la première puissance de ce monde. Morcelé en baronnies souvent rivales, bien qu'en ce moment sur la voie d'une possible paix générale, l'Empire s'étend aussi à plusieurs Evêchés et Cité-Franches d'importance, comme Liwak. L'Empire est ainsi dirigé d'une main de fer par un Empereur fort qui exige allégeance de la part de toute autre puissance établie sur ses terres. Se trouvant de la sorte maintes fois attaqué, parfois même affaibli, l'Empire reste dressé à la face du monde et l'Empereur continue encore à dicter ses ordres depuis Lhynn, son imprenable capitale impériale. Même si aujourd'hui des négociations s'annoncent, portant sur des revendications territoriales souvent controversées par plusieurs parties, l'Empereur n'a jusqu'à présent jamais offert qu'une alternative à ses opposants, comme en témoigne le cas du culte de la Lune Noire : ils plient ou ils meurent ! Et puis, comme on dit : « Quand on attaque l'Empire, ... ».

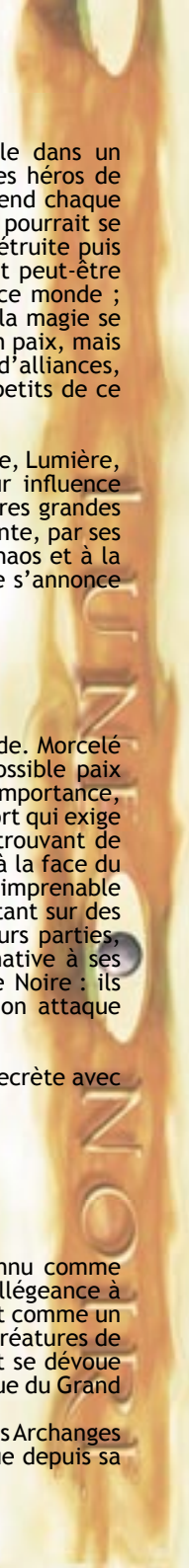
« Y paraît même que l'Empereur prépare une alliance secrète avec les Draconiques contre ces chiens d'Elfes » !

- Héraldique : *Aigle Noir sur fond Rouge.*

2.- JUSTICE :

Justice est un ordre religieux de l'Empire, reconnu comme pieu et saint par tous. L'ordre des Justes a prêté allégeance à la vie et ses fiers et valeureux guerriers considèrent comme un honneur autant qu'un devoir que de protéger les créatures de Dieu. Un initié de Justice suit les Ecrits Sacrés et se dévoue corps et âme à ses frères, ne recevant d'ordres que du Grand Paladin de Justice.

A ce propos, certains prétendent parfois que les Archanges s'exprimeraient par sa voix... Toujours est-il que depuis sa



création, l'ordre n'a cessé de suivre l'Empire et la Cité-Sainte de Sysgie marchera toujours aux côtés de l'Empereur, tant que celui-ci guidera son peuple avec Foi.

« Y paraît même que Justice c'est les derniers vrais gentils, même s'ils teignent aussi leurs chiens en bleu » !

- Héraldique : Croix de Malte Bleue sur fond Blanc.

3.- LUMIÈRE :

Autre puissance religieuse notable de l'Empire, plus importante en nombre, Lumière met tout en œuvre pour que règne la loi de l'Eglise, quitte à passer par certains moyens « limites »... Ses dogmes sont ainsi différents de ceux de Justice, tout en trouvant un fondement commun dans les Saintes Ecritures et la Foi en Dieu. En quelque sorte, ils aspirent d'avantage à une certaine pureté pouvant laisser libre cours à de telles interprétations extrémistes. Les chevaliers de Lumière suivent ainsi l'Empereur dans ses guerres, dans la mesure où celles-ci profitent à leur ordre. Frater Sinister, dirigeant emblématique de Lumière est tout autant craint que respecté à travers l'Empire et même au sein de son ordre basé à Altenberg.

« Y paraît même que c'est le bordel chez eux, ils s'engueulent comme chiens et chats » !

- Héraldique : Croix Rouge sur fond Blanc.

4.- LUNE NOIRE :

Ancien vassal de l'Empire, aujourd'hui en guerre contre lui, le culte de la Lune Noire est composé de toutes sortes de créatures peuplant les cieux, les terres et les sous-sols de ce monde. Dirigé par l'énigmatique Azelthorn, dont personne ne connaît les véritables desseins, ses prêtres répandent leur magie à travers les populations voisines... Il y a quatre ans de cela, alors devenue une véritable force de frappe pouvant faire basculer l'Empire, la Lune Noire s'est ainsi opposée à l'Empereur, mais il semblerait bien que la tournure des événements ne joue pas en sa faveur. La Baronnie de Moork, centre politique et militaire du culte, n'est pour l'instant pas menacée, mais pour combien de temps encore ?

« Y paraît même qu'Azelthorn s'est pris une belle déculottée et qu'il se trouve un peu la queue entre les jambes » !

- Héraldique : Lune Noire sur fond Vert.

5.- TARQUE :

La lointaine Tarque, dirigée par un riche Doge (actuellement un certain Toni Marlosconi, issu d'une famille d'armateurs), a fait parler d'elle depuis les portes septentrionales de l'Empire, en annexant quelques territoires dissidents au cours de ces dernières années de guerre. On dit que certaines de ces terres auraient été payées rubis sur l'ongle pour des sommes colossales.

La force de Tarque semble venir de sa très puissante flotte maritime composée de « marchands indépendants », autorisés à naviguer par des « lettres de course » signées par le Doge lui-même (et lui permettant de prélever une part de chaque recette).

« Y paraît même que les Tarques sont tous très riches et qu'ils ont le droit de léguer leurs fortunes à leurs chiens » !



- Héraldique : Caravelle Stylisée Noire sur fond Gris.

6.- EMPIRE CÉLESTE D'ORIENT :

Dirigé par Wa'Hu, son Divin Empereur Céleste, l'Empire d'Orient serait actuellement en plein essor territorial et économique. Son commerce de tissus est de plus en plus connu dans l'Empire, notamment celui de la soie, même si ses prix ne concernent que les populations les plus aisées. Nous ne connaissons que peu de choses sur ces terres. Elles seraient divisées en province administrées par des Madarins Impériaux. La région montagneuse des Neuf Pics, au nord de l'Empire d'Orient, serait un endroit sacré pour eux, interdit aux étrangers. A ce propos, avec le peu que nous sachions, ils prieraient de nombreuses divinités pouvant se réincarner et leur magie reposerait sur une mystérieuse énergie « T'shii ».

« Y paraît même que les Orientaux sont tous trop forts au sabre et qu'ils mangent du chien » !

- Héraldique : Soleil Rouge sur fond Jaune.

7.- BARBARES :

Les fils de la Tribu du Crâne Noir déferlent depuis quelques années sur le Nord des terres impériales, y semant mort et désolation. Selon les rares témoignages de survivants, les barbares suivraient une sorte de culte sanglant dédié à leurs ancêtres, leur demandant notamment de boire le sang de leurs ennemis dans leurs propres crânes... Ils obéiraient actuellement à un chef nommé Gründarr Corne-Rouge. Leurs actions sont tellement violentes, qu'il deviendrait même tendance, à la cour de Lhynn, de deviser en « spécialistes » sur la véritable tactique que doivent « forcément » cacher de tels actes de sauvagerie...

« Y paraît même que les Barbares ne font pas de prisonniers et qu'ils violent des chiens » !

- Héraldique : Crâne Noir sur fond Rouge.

8.- CÉHEFITES :

Gouvernés par un Califat situé par-delà les mers du Sud, les céhefites sont de grands marchands itinérants, n'hésitant pas à organiser d'extraordinaires et aventureuses caravanes à travers des routes qui n'en portent pas encore le nom... L'un d'eux s'est même récemment rendu célèbre : un certain Hassan Céhef, descendant d'une famille céhefite établie depuis des générations dans l'Empire. Jusqu'au début de la guerre il avait une échoppe notable dans la Cité-Franche de Liwak et sa réputation voulait qu'avec lui tout soit possible... Plus généralement, les céhefites commercent de manière croissante avec le Sud de l'Empire et aujourd'hui, avec l'arrivée des Tarques, ce peuple pourrait devenir un allié intéressant pour Lhynn... Ou Moork !

En effet, les céhefites vénèrent Dieu, mais leurs préceptes semblent différents de ceux prêchés dans l'Empire, ce qui ne saurait laissé Lumière ou Justice indifférents.

« Y paraît même que les Céhefites parlent toujours avec les mains et qu'ils font payer l'enterrement de leurs chiens » !

- Héraldique : Palmier Blanc sur fond Violet.

9.- « MÉTA-HUMAINS » :

Sous le terme de méta-humains, se regroupent différents peuples comme les elfes, les nains, les orques ou les ogres (mais pas les huîtres géantes). Au sein de l'Empire, les méta-humains vivent plutôt comme des marginaux et leur population tend à décroître en même temps que leurs conditions de vie. Historiquement d'ailleurs, même si tout cela remonte à des siècles, plusieurs nations méta-humaines ont été balayées par l'Empire... Certaines ont malgré tout survécu, aux frontières les plus éloignées de Lhynn. Ainsi, depuis tout ce temps, quelques vieilles lignées méta-humaines ont su retrouver une part de leur splendeur d'antan. On parle ainsi aujourd'hui à nouveau de quelques-unes de ces nations. Citons brièvement les principales :

- les Forêts Elfes de Feyhin (Nord-Est de l'Empire) ;
- les Montagnes Naines de Karak Hämbergg (Sud-Est de l'Empire) ;
- les Steppes Orques de Taral'Gaar (Est de l'Empire).

« Y paraît même que la fameuse tourte du Ruütland se cuisine en fait avec n'importe quelle viande, sauf du chien » !

- Héraldique : Variable (mais repérable aux longues oreilles, barbes et autres peaux vertes).

b) « Qui s'entend avec qui »...

5 Voici un petit tableau qui vous expliquera « qui s'entend avec qui ». Pour faire simple, représente une très bonne entente et 1 une entente nulle voire inexistante.

Un petit exemple de lecture du tableau : l'ordre de Justice s'entend bien avec l'ordre de Lumière (4), mais dans l'autre sens, l'ordre de Lumière est certainement plus confiant envers celui de Justice, puisqu'il voit en cet ordre un allié sûr (5).



LUMIÈRE NOIR

	Justice	Lumière	Lumineux	Empire	Lune Noire	Drako	Nains	Méta-Humains	Tarques	Asiatiques	Barbares
Justice		4	4	5	1	2	3	2	2	3	3
Lumière	5		3	5	1	3	2	1	1	2	1
Lumineux	5	5		5	2	2	2	2	2	2	2
Empire	5	5	4		1	3	3	2	2	2	2
Lune Noire	1	1	1	1		3	4	4	3	3	3
Drako	2	3	2	3	2		4	4	3	3	3
Nains	3	2	3	2	4	4		4	3	3	3
Méta-Humains	2	1	2	2	4	4	5		3	3	3
Tarques	2	1	2	2	2	3	3	3		2	3
Asiatiques	3	1	2	3	2	3	3	3	2		1
Barbares	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	

II - La Création des Personnages

Tous les personnages du GN sont créés par les Joyeux Orgas ! Mais puisque nous sommes beaux et gentils*, nous tenterons cependant d'adapter un minimum les rôles aux désirs des joueurs à travers le questionnaire d'inscription. Petites précisions, les premiers inscrits seront les mieux servis !

Chaque personnage est créé par un Joyeux Orga dit « Orga Référent » (avec les majuscules, ça fait mieux). C'est à lui que vous allez pouvoir poser des questions avant ou durant le GN. Mais par pitié, n'abusez pas trop de ce pauvre orga : comme vous, ce dernier a une vie sociale et familiale. Merci d'avance.

Chaque personnage-joueur (PJ), recevra sa fiche de personnage, comportant différents éléments (repris ci-dessous). Ces fiches sont personnelles, même entre membres d'un même groupe, donc merci d'éviter de les lire entre vous... Merci également de penser à les prendre avec vous lors des briefings.

- **Les Points de Vie (PV)** : Ils représentent la santé de votre personnage.
- **Le Background** : Le nom, l'histoire, la description, les motivations de votre personnage. Ces éléments de décor personnalisés sont là pour vous servir de support de jeu (interprétation, intrigues).
- **Les Compétences et les Dons** : Ce sont les capacités que possède votre personnage en termes de règles. Certaines sont limitées dans leur utilisation.
- **Dévotions / Allégeances** : La dévotion représente la foi d'un personnage en son dieu (elle varie entre 0 et 5). L'allégeance représente sa loyauté envers un suzerain, un ordre, etc. (elle varie entre 0 et 5).
- **Autres** : Quelques descriptions, idées de costume, que l'on peut vous proposer ainsi que la liste de matos que nous pouvons vous procurer.

*sauf Toph !

III - Le Combat

Les règles suivantes permettent de vous présenter le déroulement et le fonctionnement des combats et de vous rappeler que le GN est un jeu semi-réel. Elles sont basées sur le fair-play de tous. Merci de les respecter pour le plaisir du jeu.

a) La Sécurité avant tout

Avant le début du GN, toutes les armes seront testées. En aucun cas elles ne doivent représenter un risque pour les autres joueurs. Si les Orgas considèrent qu'une arme est dangereuse, elle sera retirée du GN et rendue à son propriétaire à la fin du jeu.

Les armes doivent être en mousse et en latex, et surtout ne pas comporter de parties dures. Nous vous conseillons une structure de type fibres de carbone. Si vous avez un doute, contactez un des Orgas avant le jeu.

Les boucliers doivent être, eux aussi, sécurisés (rebords en mousse) et n'être utilisés que pour parer les coups (pas d'attaques au bouclier). Les armures et les boucliers ne doivent pas avoir de parties saillantes pour ne pas blesser les autres joueurs ou endommager leurs armes.

Évitez tout combat dans des lieux jugés risqués (merci pour votre bon sens). Il est interdit de se battre dans des escaliers, près d'une falaise, etc. Évitez de prendre des risques.

Durant les combats, ne portez aucun coup dans les zones sensibles du corps (tête, cou, parties génitales). Les coups sont donnés de taille : soit dans les bras, soit dans les jambes, soit dans le tronc. Le but est de toucher, non de frapper (pour revenir sur l'aspect semi-réel...), contrôlez donc vos coups. Au toucher, pensez à annoncer vos dégâts. Les coups d'estoc et les combats à mains nues sont interdits.

b) Les Points de Vie

La vie d'un personnage est représentée par des Points de Vie, non localisés. Tant que votre personnage a des PV tout va bien. Mais tout se complique quand les PV approchent la valeur zéro :

- s'il ne reste plus qu'un PV à un personnage, il ne peut plus courir ni même utiliser certaines de ses compétences (voir description des compétences).
- si un personnage reçoit autant ou plus de points de dommage que le nombre de ses PV (zéro ou moins), ce dernier tombe au sol inconscient, les bras croisés sur le torse. A ce moment le personnage est « achevable » (voir ci-dessous).

Après 5 min au sol, le personnage se relève avec 1 PV et restera à 1 PV tant qu'il n'est pas soigné. Merci pour votre fair-play à ce sujet...

c) La Mort ou être « achevable »

Achever un personnage entraîne la mort de ce dernier. La victime doit être au sol, les bras croisés sur le torse et le meurtrier doit se pencher sur sa victime, crier « achever », puis récupérer la carte plastifiée de sa victime et la rapporter au plus vite aux Orgas.

Le mort doit rester 5 minutes au sol, une main posée sur le cœur. Passé ce délai, le joueur peut se déplacer (hors-jeu) et contacter les Orgas. N'oubliez pas une chose : la mort n'est pas une fatalité et les Orgas ont toujours d'autres rôles pour vous !

d) Les Armures

Les armures rajoutent des PV. Ceux-ci s'ajoutent à vos PV de base uniquement lorsque vous revêtez effectivement votre armure et se comptabilisent de même.

- Les tissus n'apportent aucun bonus.
- Les armures légères (cuir souple, tissu matelassé, ...) apportent un bonus de 1 PV.
 - Les armures moyennes (cuir épais, fausse maille, ...) apportent un bonus de 2 PV.
 - Les armures lourdes (écailles, maille, plate, ...) apportent un bonus de 3 PV.

De manière générale, une armure plus que légère empêche de lancer des sorts ou de « nager ». De même, il est normalement impossible de courir en armure lourde.

e) Les Dommages

Chaque point de dommage doit être annoncé à voix haute au moment où le coup est porté.

En moyenne, un humain normalement équipé d'une arme, fait 1 point de dommage. Mais certaines compétences ou certains sorts peuvent augmenter le nombre de points de dommages sur un coup ou un combat. Les dommages reçus demeurent jusqu'à ce qu'ils soient soignés à l'aide d'un sort ou d'une compétence. Pas de « récupération spontanée » entre deux combats !



f) Les Soins.

Il est possible de regagner des PV grâce à des rituels ou sorts appropriés. Il est également possible que la ville possède un hospice, un apothicaire ou encore un chercheur fou ! Dans tous les cas, rien ne permet de soigner une personne pendant un combat.

IV - Les Autres Actions

a) Les Vols et les Echanges

Seul le matériel fourni par les Joyeux Chaotiks peut être volé ou échangé durant le jeu (sauf les parchemins de sorts ou de compétences, les codes runiques et tout objet dont il est précisé qu'il n'est pas volable ou transportable). Le matériel des autres joueurs et celui de décoration n'est pas volable. Tout matériel qui peut être volé ne doit pas être caché ! Il doit toujours être visible de tous, même discrètement. ;-)

b) La Fouille

Il n'est possible de fouiller une personne que si elle est « achevable », achevée, consentante ou prisonnière. La fouille se pratique de préférence avec une distance de 10 à 20 cm entre les mains et le corps, afin d'éviter tout problème d'inconvenance (ou au contact, si personne n'y voit de problème).

La fouille se fait par zone. Le corps se compose de 8 zones (tête, torse, dos, bras droit, bras gauche, jambe droite, jambe gauche, ceinture), plus les sacs et les sacoches que peut posséder le joueur fouillé. Pour effectuer la fouille, il suffit de passer la main sur la zone fouillée en disant « je fouille la zone X » (où X est l'une des zones sus-citées). Soyez role-play, une fouille n'est pas très discrète en général et surtout ne se fait pas en 30 secondes ! Seuls les objets volables (voir ci-dessus) sont à annoncer par la victime durant la fouille.

c) Faire Prisonnier

Il est possible de capturer une personne, si cette dernière est assommée, « achevable », ou consentante (on ne sait jamais). La capture est symbolisée par des liens aux poignets (inutile de les serrer) et la victime peut être bâillonnée en utilisant une bande de tissu placée sur la bouche (mais pas dans la bouche). La capture ne pourra excéder 20 min. Etre prisonnier ne signifie pas être esclave ! Par contre, pour un rituel...

d) Serrures et Portes

Pour obtenir une véritable porte avec serrures pour protéger son campement des intrus, il vous faudra trouver en jeu quelqu'un capable de vous la fabriquer ou vous la vendre (par exemple, un forgeron). Ces portes sont représentées par des fiches composées de cases de crochetage et mentionnant les points de vie de la porte. Ces fiches se posent sur la « porte » en question (qui peut n'être qu'une simple ficelle dans l'encadrure d'entrée d'une salle ou une véritable porte en bois).

Comme vous devez déjà vous en douter, il n'y a que deux solutions pour forcer une porte :

- soit avec la compétence crochetage et en coloriant une à une toutes les cases de la fiche (qui restent cochées, le cas échéant, tant qu'elles ne sont pas « réparées » par un serrurier) ;
- soit en annonçant à voix haute les dommages que vous portez à la porte. Il faut donc crier « Bris de Serrure X » (où X est le nombre de dégâts) et en mimant le coup

asséné à la porte.

Dans les deux cas, passer la protection d'une porte avec serrure prend donc un certain temps... A noter que lorsque toutes les cases d'une serrure sont cochées ou lorsqu'une porte n'a plus de PV, celle-ci est considérée comme détruite.

e) Attaque de Camp

Le jeu dure 24h/24. Quand vous allez vous coucher, vous devez mettre dans un carton (fourni par les Orgas) tous les objets volables que vous avez. Le carton ne pourra être caché, au contraire, il devra être posé visiblement dans votre camp. Les objets que vous devez y entreposer sont les objets magiques, l'argent, les différents manuscrits que vous avez pu trouver, etc. Les parchemins de sorts ou de compétences ne sont en aucun cas volables, de même que vos affaires personnelles ! Le contenu du carton est volable après un petit role-play genre rester discrètement dans le camp quelques minutes sans que personne ne perçoive quoi que ce soit. Dans ce carton, vous devez aussi rajouter la carte plastifiée qui représente votre personnage et sa vie...

Ainsi, si une personne souhaite vous tuer pendant la nuit, il devra prendre votre carte dans le carton et l'apporter aux Orgas au plus vite. En aucun cas, le carton ne pourra être sorti du camp. Vous avez la possibilité de mettre une serrure pour protéger vos objets volables. Avec cette dernière, les personnes souhaitant vous dérober devront d'abord forcer votre serrure. Même pour une personne souhaitant en tuer une autre endormie, il faudra d'abord forcer la serrure pour prendre la carte.

Si vous voulez attaquer un camp et donc tous les pauvres dormeurs de ce camp, vous devez crier et uniquement crier « Attaque de camp ». A ce moment, les dormeurs ont 3 min pour se réveiller et s'équiper pour se défendre. Passées les 3 min, soit tout le monde est debout et le combat commence normalement, soit les dormeurs dorment encore (!) et dans ce cas, ils sont considérés comme tous à 0 PV (« Achevables ») et ne peuvent en aucun cas se défendre.

Dans le cas où une sentinelle aurait été postée, à moins d'être neutralisée efficacement, celle-ci aura le temps de crier « Alarme ». Dans ce cas, la règle est la même que pour l'attaque de camp, sauf que le temps pour se réveiller est allongé à 5 minutes.

V) Les Compétences

Voici une liste presque exhaustive des compétences (on aime bien garder une ou deux surprises). Les compétences que possèdera votre personnage seront inscrites dans son background et vous devriez en trouver la description ci-dessous. Merci d'ailleurs de toutes les lire, cela facilitera leur utilisation en jeu, pour vous et pour les autres.

Toutes les compétences limitées sont représentées par des parchemins à déchirer lors de leur utilisation. Seules exceptions, les compétences de combat, qui dans ce cas sont limitées à une utilisation par combat.

Toute personne le désirant peut utiliser un bouclier, mais il est impossible de lancer un sort avec un bouclier à la main (ou une arme à deux mains).

Ambidextrie : permet le maniement de deux armes simultanément. Les dommages doivent être annoncés séparément. Utilisation illimitée.

Armes à Distance : permet le maniement d'armes à distance (arcs, arbalètes). Les dommages infligés sont de « 2 ». Utilisation illimitée.

Assommer : ne peut être utilisé pendant un combat. Le joueur doit se munir d'une massue ou d'une matraque (fournies par les Orgas) et arriver dans le dos de sa cible

pour l'assommer d'un petit « poc » sur la tête. Annoncer « Assommer ». La cible tombe ensuite au sol avec tous les PV qu'elle avait à ce moment là. Elle reprend conscience après 5 min ou dès qu'elle prend un coup (physique ou sort). Une personne assommée peut être transportée. Utilisation non limitée.

Backstab : permet d'égorger une personne attaquée par surprise. Pour se faire, il faut arriver par surprise dans le dos de la cible avec une dague. Le joueur doit poser délicatement sa dague sur la gorge fébrile de sa victime et dire « backstab ». La cible tombe au sol avec 0 PV et devient « achevable ». Ne fonctionne pas en situation de combat. Utilisation non limitée.

Baratin : après une séance de role-play de 3 minutes, permet de poser une question à réponse fermée (oui/non) et la victime doit répondre honnêtement, un peu comme si elle venait de se confier sans s'en rendre compte. Utilisation limitée, parchemin à déchirer.

Bras Long : laisser-passé à donner à l'autorité policière en place pour être tranquille un petit moment. Utilisation limitée, parchemin à déchirer

Chance : permet d'échapper à un événement dangereux (coup, sort, backstab, achèvement, sacrifice, etc). L'utilisateur doit annoncer « Chance »... Et effectivement, il survivra à l'événement ! Le personnage n'a pas à être conscient au moment où la compétence est utilisée. Utilisation limitée, parchemin à déchirer.

Charité : permet de mendier de l'argent, après une petite séance de role-play. Le joueur obtient de sa cible la somme quemandée (limitée par celle indiquée sur le papier), celle-ci se sentant devenue d'humeur charitable. Si pas de monnaie, pas de monnaie... Utilisation limitée, parchemin à déchirer.

Commandement : permet de donner des ordres simples à une personne de son groupe (hormis des ordres la mettant dans une situation d'achèvement direct (suicide toi...)), cette dernière devra obéir ou mourir. La cible n'est pas tenue de répondre aux questions du commandant

Crochetage : permet de crocheter les portes ou serrures. Compétence symbolisée par un crayon (non-volatile) pour colorier les cases des fiches de serrures. Utilisation illimitée.

Dévoit : en voilà quelqu'un de pieu ! Dans un rituel, il compte pour 3 personnes et doit l'annoncer s'il se fait effectivement sacrifier. A l'inverse, il n'a besoin que d'une personne sacrifiée pour être ressuscité. Utilisation non limitée.

Endurance : vous êtes plus résistant, +2 PV. Utilisation permanente. Les Nains sont généralement connus pour leur résistance.

Esquive : permet d'esquiver (enfin, de ne pas se prendre...) un coup physique en annonçant « Esquive ». Utilisation limitée à une esquive par combat. Attention, certains coups spéciaux ne s'esquivent pas (« Frouch » et « Lancer Truc Lourd »).

Feindre la Torture : la personne qui a cette compétence, n'est pas obligée de répondre honnêtement aux questions posées pendant une séance de torture (mais pas un baratin). Elle tombe quand même inconsciente après la séance. Utilisation non limitée.

Frouch : dégâts d'un souffle de dragon, qui pour le coup vient de vous carboniser en vue d'un prochain dîner... Ne s'esquive



pas, mais « Chance » fonctionne. Dit autrement, vous venez d'être achevé ! Utilisation non limitée.

Fuite Générale : fuite de zone qui affecte tout le monde sauf celui qui la lance. Seuls les dragons, les démons, les monstres marins et grosses bêtes dans le genre peuvent avoir cette compétence. Utilisation limitée, parchemin à déchirer.

Greuah : après avoir crié « Greuah » au début d'un combat, une grosse créature peut frapper à +1 durant tout ce combat. Utilisation limitée à une fois par combat. Cette compétence est propre aux grosses créatures (dont les huîtres géantes).

Hypnose : après une petite séance de role-play en marchandage, cette compétence permet de totalement embrouiller sa cible au point qu'elle vous paye au prix que vous demandez (dans la limite du double du prix réel) sans s'en rendre compte. La cible est consentante, mais ne pourra payer que si elle dispose effectivement de la somme. Utilisation limitée. Parchemin à déchirer.

Lancer Truc Lourd : permet à une grosse créature (sauf peut-être une huître géante) de lancer des objets pouvant occasionner des dégâts ne pouvant s'esquiver. A l'impact, l'objet en question (type rocher en mousse, par exemple) infligera « 3 » de dommages. Utilisation non limitée.

Lire/Ecrire une Langue : permet de lire un texte dans une langue spécifique (draconique, elfique, oriental...). Les parchemins de codes permettant de traduire les textes représentent votre compétence et ne sont donc ni volables, ni échangeables. Utilisation non limitée.

Maîtrise : permet d'augmenter la frappe de +1 pour un coup (à vous de ne pas le rater). Utilisation limitée à une fois par combat.

Maîtrise des Grandes Armes : permet l'utilisation d'armes à deux mains et de frapper à « 2 » si l'arme en question est tenue par les deux mains.

Même pas Mal : permet d'ignorer les dommages d'un coup physique (ne fonctionne pas sur un sort). Utilisation limitée à une fois par combat. Seules certaines créatures comme les orques ont accès à cette compétence.

Même pas Peur xxx : permet de résister à une fuite générale lancée par une origine xxx particulière (où xxx peut être dragon, démon...). Il faut annoncer « Même pas Peur xxx ». Utilisation non limitée.

Natation : permet de se déplacer dans l'eau avec aisance et de pouvoir ainsi rester 2 fois plus longtemps sous l'eau (zones de jeu immergées) ou de traverser certains courants forts... Ne peut se faire avec une armure plus que légère (type cuir simple) ! Avec une armure de plate, c'est la tasse assurée... Utilisation non limitée.

Navigation : permet de savoir lire une carte et de pouvoir manier le timon d'un bateau ou savoir ordonner les manoeuvres. La compétence de tout bon capitaine de navire qui ne serait pas un marin d'eau douce ! Utilisation non limitée.

Ninja : annoncer « Ninja » (haut et fort) devant votre assistance ainsi médusée... Cette compétence permet de pouvoir exécuter une seule action brève (comme saisir rapidement un objet au sol ou commettre un backstab, mais pas de fouiller un coffre ou d'achever quelqu'un) avant de pouvoir fuir en disposant d'une avance de 5 secondes avant que les cibles ne puissent agir à nouveau. Utilisation limitée. Parchemin à déchirer. Merci pour le role-play.

Pick-Pocket : permet de faire les poches d'une personne après avoir réussi à placer 3

pincès-à-linge (fournies par les Orgas) sur sa victime pour simuler l'action du vol. Une fois les trois pincès-à-linge placées, le pick-pocket pourra demander au joueur ciblé l'intégralité de sa bourse (la plus grosse, s'il en a plusieurs). Celui-ci devra alors faire un effort de role-play et accepter en faisant comme s'il n'avait rien vu (prendre un tiers comme intermédiaire est possible). Ne fonctionne pas si les pincès sont placées sur une cape. Utilisation illimitée.

Plaf : dégâts annoncés par un gros monstre sûrement très méchant et décidément trop fort pour vous ! Vous tombez inconscient à 0 PV, mais la bonne nouvelle c'est que vous n'êtes pas mort. Pas encore... L'esquive fonctionne normalement. Utilisation non limitée.

Régénération : après avoir crié « Régénération », permet de recouvrer tous ses PV ! Ne fonctionne pas si les blessures sont dues au feu (sort « Brûle », par exemple). Utilisation limitée à une fois par combat. Compétence de créatures. Une version similaire de cette compétence existe en sort, elle permet de régénérer tous les dégâts, mais au calme et par la méditation.

Résistance à la Magie : permet de résister à un sort qui vous prend pour cible après avoir annoncé « Résistance à la Magie ». Utilisation limitée, parchemin à déchirer. Fonctionne également sur les sorts de zone, mais uniquement pour l'utilisateur. Les Elfes auraient des facilités à résister à la magie.

Torture : la cible, après une séance de role-play de 10 min, répond à trois questions fermées (oui/non). Elle le fera le plus honnêtement possible avant de tomber inconsciente. Utilisation illimitée.

Transcendance d'Armure : permet de lancer des sorts en armure (mais pas de flotter dans l'eau...). Utilisation illimitée.

Triche : permet de tricher à un jeu (cartes, dés, bonto...) et de récupérer tout l'argent misé par les parieurs sur une partie. Attention au role-play ! La personne qui triche avec cette compétence n'est pas sensée se faire repérer par les autres quand elle l'utilise. En cas de litige voir avec un orga. Utilisation limitée, parchemin à déchirer.

VI) Sorts et Compétences Magiques.

D'une façon générale, il est impossible de lancer un sort ou de faire un rituel avec une armure (sauf compétence « Transcendance d'Armure »).

Tous les types de magie (Bataille, Mentale, Elfique et Peaux-Vertes) s'utilisent sous forme de sorts symbolisés par des parchemins à déchirer au moment de leur lancement.

Vous devez avancer sur votre cible la main en avant (pour la toucher), tout en déchirant le parchemin et en lui annonçant votre sortilège !

a) Magie de Bataille

Brûle : inflige directement 5 points de dommage de feu à la cible.

Bouclier : +4 PV à une cible pour la durée d'un combat (maximum 5 minutes).

Rage : la cible frappe à +1 pour la durée d'un combat (maximum 5 minutes).

Festin : permet d'obtenir gratuitement une bouteille dans un tripot ou une taverne.

Destruction(spé) : la cible est instantanément tuée, « morte-achevée » ! Des questions ?

...Oui, il reste vaguement quelque chose d'identifiable du corps (il n'est pas totalement désintégré, tel celui d'un *red-shirt* dans Star Trek).

b) Magie Mentale

Paralyse : immobilise une cible pendant 5 minutes. Comme statufiée et incapable de bouger, cette dernière peut subir des dommages et reste consciente de ce qui se passe autour d'elle (merci de ne pas tourner la tête...) tant qu'elle a des PV.

Peur : prise de panique, la cible fuit le lanceur du sort et ne peut plus s'approcher de ce dernier, ni même le voir sans s'enfuir à nouveau, pendant 5 minutes.

Sonde Mentale : dans un lieu calme, permet de chercher des informations dans l'esprit d'une cible (consentante ou non, mais nécessairement consciente), sous forme d'une question semi-ouverte (par exemple, oui/non ou un nom, un lieu... mais pas tout le background).

Soif : la cible de ce sort est prise d'une grande soif qu'elle devra chercher à étancher au plus vite, abandonnant toute autre action en cours. La cible devra boire une quantité de liquide avoisinant les 33 cl (sauf si elle sait déjà pertinemment qu'il y a du poison dedans, elle devra alors chercher la prochaine boisson la plus proche).

Injonction(spé): permet de contrôler une cible durant 5 minutes. Celle-ci obéira de son mieux, mais ne peut être poussée vers une situation trop dangereuse (se suicider, attaquer un dragon...).

c) Magie Elfique

Bouclier : +4 PV à une cible pour la durée d'un combat (maximum 5 min).

Régénération : dans un lieu calme (forêt, temple, campement...), l'utilisateur de ce sort doit méditer en chantant ou en psalmodiant de vieilles litanies pendant 5 minutes. Il regagne alors tous ses PV. En cas d'interruption imprévue, l'utilisateur ne regagne qu'un seul PV. **NB** : Pour soigner une autre personne, le mage doit être « full PV » et méditer en chantant/psalmodiant durant 15 min au contact de la cible du sort.

Brûle : inflige directement 5 points de dommage de feu à la cible.

Amitié : similaire à l'Injonction, ce sort permet d'envoûter une cible qui vous considérera comme son meilleur ami. La différence, c'est qu'elle ne sera pas obligée d'obéir aveuglément mais donnerait sa vie pour vous ! Les effets du sort durent 10 minutes ou jusqu'à ce que le lanceur se montre ouvertement hostile envers sa cible ou s'éloigne de sa vue.

d) Magie Peaux Vertes

Bouclier : +4 PV à une cible pour la durée d'un combat (maximum 5 min).

Aaargh : ce sort un peu particulier se lance de manière préventive et dure, une fois lancé, 15 minutes. Il permet, sur un coup qui aurait vraisemblablement tué ou laissé « achevable » le mage (comme un « backstab » ou un « Frouch ») de ne pas mourir en faisant croire à vos bourreaux que vous êtes mort... Crier « Aaargh ». En termes de jeu, vous gardez vos PV, tombez inconscient (une main sur le cœur, comme un mort) et ne pouvez être ni achevé ni... soigné ! Vous pouvez vous relever au bout de 5 minutes ou dès qu'il n'y a plus personne autour de vous.

Peste : instantanément, la victime ciblée par le mage est atteinte d'une peste magique.

Elle est gravement malade (touxotements, fièvres...) et perd 2 PV permanents jusqu'à ce que la maladie soit soignée (uniquement par rituel ou certains PNJ ayant des compétences « spéciales », renseignez vous !). De plus, étant affaiblie, la cible ne peut plus se battre qu'en frappant toujours à ses dégâts minimum (*a priori* « 1 »).

Festin : permet d'obtenir gratuitement une bouteille dans un tripot ou une taverne.

e) Rituels de Prêtrise

Les participants d'un rituel doivent avoir au moins un genou au sol, armes et boucliers à terre ou être en position de prière/méditation. Le théurge aura bien sûr pris soin de préparer quelques prières et éléments d'incantation pour son office. Tout rituel devra être validé par la présence d'un Orga.

Prière de Soins : permet de soigner entièrement (PV, maladies...) tous les participants du rituel. Le rituel doit se faire dans un lieu calme pour une durée de 10 minutes environ. Pour une plus grande efficacité, les participants sont vivement encouragés à entonner des chants durant la prière.

Résurrection : permet de ramener à la vie une ou plusieurs personne(s) achevée(s) (sauf si la mort est survenue dans le cadre d'un sacrifice). Le prêtre a besoin de 3 personnes volontaires et conscientes qui prient devant le(s) corps du ou des défunt(s). Le rituel doit se faire dans un lieu calme pour une durée de 10 min environ. Pour une plus grande efficacité, les participants sont vivement encouragés à disposer des bougies ou de l'encens près du ou des corps à ressusciter. Les volontaires tombent inconscients à 0 PV à la fin du rituel.

Sentir la mort : permet de consulter les registres divins afin de savoir si une personne est morte ou non (Le Joyeux Orga représente les registres). Si elle est effectivement décédée le rituel permet également de trouver la localisation du corps. Utilisation limitée, parchemin à déchirer.

Faveur Divine (spé): permet au prêtre venant de se faire achever de revenir à la vie. Utilisation limitée, parchemin à déchirer.

f) Rituels de Démonologie.

Les participants d'un rituel doivent avoir au moins un genou au sol, armes et boucliers à terre ou être en position de prière/méditation. Le théurge aura bien sûr pris soin de préparer quelques prières et éléments d'incantation pour son office. Tout rituel devra être validé par la présence d'un Orga.

Prière de Soins : permet de soigner entièrement (PV, maladies...) tous les participants du rituel. Le rituel doit se faire dans un lieu calme pour une durée de 10 minutes environ. Pour une plus grande efficacité, les participants sont vivement encouragés à entonner des chants durant la prière.

Résurrection : permet de ramener à la vie une ou plusieurs personnes achevées (sauf si la mort est survenue dans le cadre d'un sacrifice). Il faut au prêtre 1 personne à sacrifier (« achevée ») pour chaque corps (maximum 3 à la fois). Le rituel doit se faire dans un lieu calme pour une durée de 10 min environ. Pour une plus grande efficacité, les participants sont vivement encouragés à disposer des bougies ou de l'encens près du ou des corps à ressusciter.

Interroger les Enfer : permet de consulter les registres infernaux afin de savoir si une personne est morte ou non (Le Joyeux Orga représente les registres). Si elle est

effectivement décédée le rituel permet également de trouver la localisation du corps. Utilisation limitée, parchemin à déchirer.

Invocation Infernale (spé): permet d'invoquer un démon en suivant une méthode à chaque fois longue et très précise à l'aide de divers ingrédients comme le vrai nom du démon, ses pouvoirs ou titres, quelques cadeaux de circonstance (contactez les Orgas)... Plus le rituel sera bien préparé, plus il y aura de chance que le démon vienne et obéisse à la volonté du démonologue. Dans le cas contraire, le démon pourra venir quand même mais n'obéira qu'à ses plus bas instincts (en plus, il sera sûrement très colère contre l'invocateur)...

VII) Conseils pour le GN

Pour le plaisir du jeu et pour l'ambiance, il est important que vous fassiez attention à votre costume, votre façon d'agir et de parler. Le role-play, quoi !

a) Matériel fourni

Les Joyeux Chaotiks fourniront sur place :

- les cartes de personnages ;
- les parchemins de sorts et de compétences ;
- les composants de compétences (crayons « crochetage », pincés-à-linge pour « pick-pocket », matraques pour « assommer ») ;
- la monnaie du jeu ;
- les objets magiques et les trésors (enfin, s'il y en a).

Si vous avez un objet magique en votre possession, passez voir les Orgas pour connaître les effets exacts de ce dernier. Tous les objets magiques seront présentés avant le GN pour permettre aux joueurs de mieux les repérer visuellement (pas pour les donner tout de suite, 'faut pas déconner).

La monnaie du jeu sert à acheter des boissons à la taverne ou au tripot, à marchander des objets, des services ou des informations, à miser lors de parties de cartes... Bref, la monnaie sert à la vie économique du GN ! Ne pas la confondre cependant avec les denrées, qui ne servent qu'à grande échelle pour l'économie de grandes zones territoriales (duchés, baronnies, cités-franches...).

b) « Quoi prendre ou ne pas prendre » ?

N'oubliez pas de prendre vos costumes, votre maquillage, vos armes / armures et autres accessoires de jeu !

Pensez à prendre de quoi manger, car dans ce GN il n'y aura pas d'auberge où se restaurer (à part un petit déjeuner le dimanche matin). Prenez aussi de l'eau en quantité suffisante, le site n'a pas l'eau courante (ni l'électricité).

Pensez à prendre du matériel pour dormir (sac de couchage, tente, etc), même si la plupart des camps devraient être placés dans des salles du fort. Emportez aussi des vêtements chauds pour la nuit et contre la pluie (on ne sait jamais).

Embarquez avec vous un peu d'aspirine contre les maux de têtes, des pansements ou de quoi soigner d'éventuels petits « bobos ». Prenez **IMPERATIVEMENT** vos médicaments si vous êtes sous traitement (merci de prendre la responsabilité de le préciser personnellement auprès de l'infirmière).

Evitez de prendre avec vous des objets de valeur (téléphone dernier cri, grande quantité d'Euros en liquide, etc.). L'association ne pourra être tenue responsable en

cas de vol ou de perte. Pensez également à bien différencier, dans vos campements, vos sacs d'affaires personnelles (plutôt en retrait) et ce qui est en jeu (en évidence).

c) Consignes de Sécurité

- Ne polluez pas le site avec vos déchets, si besoin est, il y a toujours des sacs poubelles disponibles au local des Orgas. Merci également de faire un minimum le tri dans vos poubelles (un sac pour le verre, un sac pour le reste).

- Respectez la faune et la flore du site. Outre le respect de la nature, certaines espèces peuvent être protégées, vous risqueriez alors une amende.

- Ne prenez pas de risques inconsidérés. Cela ne reste qu'un jeu. Evitez les combats près des escaliers, des falaises ou autres endroits en hauteur. Ne courez pas dans les escaliers et n'escaladez pas les parois du site.

- N'utilisez que des armes validées par les Orgas et ne tapez pas de toutes vos forces. Il s'agit juste de toucher votre adversaire, pas de lui faire mal en écrasant votre arme sur son nez ! Ainsi, si vous frappiez malencontreusement un autre joueur au visage, par exemple, excusez-vous au mieux et assurez-vous qu'il n'a rien. Sur ce, dès qu'il vous aura gentiment et rapidement pardonné (puisque vous ne l'aviez pas fait exprès...), vous pourrez reprendre le cours du jeu normalement (bien sûr, le coup ne compte pas).

- En cas d'accident, ne bougez surtout pas le blessé, ne le laissez pas seul et prévenez-nous au plus vite.

- Ne saccagez pas les affaires des autres joueurs et évitez les combats au milieu des campements, préférez prendre le temps de vous décaler un peu.

- Des lampes à pétroles et autres éclairages seront installés par les Orgas pour assurer au mieux votre sécurité durant vos déplacements nocturnes (même si, pour le jeu, certaines zones seront sans doute laissées dans l'ombre). Ces éclairages ne doivent jamais être déplacés.

- L'usage des lampes électriques est toléré uniquement pour vos déplacements (éventuellement, pensez à masquer l'extrémité de votre lampe avec un morceau de ruban adhésif, afin d'atténuer sa luminosité). Il est préférable, pour l'ambiance, d'utiliser des lampes à pétrole ou des lanternes à bougies. Attention à leur utilisation cependant, évitez de transformer le site du GN en grand feu de joie...

- Pas de feu dans les camps (ni en dehors), sauf éventuellement un petit brasier sous surveillance permanente et uniquement avec l'accord des Orgas.

- L'usage et la consommation de stupéfiants sont strictement interdits par la loi française.

- Les animaux ne sont pas acceptés durant le GN (sauf rares exceptions, à négocier avec les Orgas avant le GN).



VIII) Remerciements.

Bon, voici venu le temps des remerciements. Non, mais... Parce qu'il ne faut pas croire qu'un GN cela se fait tout seul ! Ainsi donc, pour cet événement mémorable que vous allez plaisamment partager avec nous, commençons par remercier les auteurs de la célèbre BD des Chroniques de la Lune Noire (Dargaud éditeur) dont ce jeu s'inspire librement.

Remercions ensuite l'association des Joyeux Chaotiks dans son ensemble et son bureau pour la saison en particulier :

- Manu Kiru (Président) ;
- Lolo Bui (Trésorière) ;
- Karelle (Secrétaire).

Ensuite, parlons un peu de nous...

- Toph, alias « *On pourrait faire un costume de monstre !* » ;
- Lexou, alias « *Parfois, il est bizarre mon homme...* » ;
- Mike, alias « *Eh, vous avez vu comme je dessine bien ?* » ;
- Yves, alias « *J'avais apporté un peu de Choum, au cas où...* » ;
- Gael, alias « *Pour le costume de Toph, on pourrait rajouter des tentacules ?* » ;
- Coco, alias « *Quelqu'un re-veut du Choum ?* ».
- Anael, alias « *Je suis le Roi du Monde... euh d'Irlande !* » ;

Mais aussi de...

- Jé, alias « *Pas vu, pas pris...* » ;
- Adrien, alias « *Pas bu, pas bourré !* ».

Enfin, commençons, une fois n'est pas coutume, par remercier tous ceux que nous allons oublier de citer et même ceux que nous citons enfin : Nico et Jim (piliers historiques), Fred (mais pas que pour sa maison ou son camion et qu'il est le frère de la trésorière...), Joss (au travail !), John (parce qu'il est bô), Gillou (j'ai une idée pour un costume), Jésus (m'en fout, j'suis Papa), Karim (je parle pas aux arabes), Titoune (ninja du matin), Arnaud (ninja alternatif), Groumpfy (la malédiction des Gros-Doigts), Dom (dompteur de fauves), Iaco (lybien artificiel), Zap (professeur de défense contre les forces du mal), Vince & May (par-delà la septième mer), Ludo (King Albrecht), Dark (Pépé fait de la résistance), la milice (quatre par quatre, mais ça dépend des pays), Effervescence (pour la mise en page de la fiche d'inscription et de les règles) et Medrick & Morgane (les M&M's).

JOYEUX GN À TOUTES ET À TOUS !

L'équipe Lune Noire II (2008) certifie également que si une certaine quantité de Choum a été écoulée durant les réunions préparatoires, aucun animal, chat ou enfant n'a été maltraité par notre faute.

En effet, le chat était déjà bizarre avant le choum...

