

LE JEU DU GRAND DONGJON

→ Antre des Gloutons ←

Sommaire

Sommaire	1		
Introduction et fair play	1		
Lieu	2		
Toilettes et douches	2		
PC Orga	2		
Horaire et organisation	2		
Camp des joueurs	2		
La boîte à cartes et objets	2		
Le kit de base des aventuriers	3		
Ce que l'organisation fournit :	3		
Restauration	3		
Danger et Hygiène du care	3		
Le feu	4		
Accident	4		
Les règles	5		
Les annonces	5		
Annonce lié à un projectile	5		
Annonce hors combat	5		
Annonce spécifique	5		
La santé : PV	6		
Agonie	6		
La mort	6		
Combat	6		
Blessures	6		
Les armes et les dégâts	6		
Arc et arme de jet	7		
La baston	7		
Les armes improvisés en BASTON	7		
Port d'armure et Point d'Armure (PA)	7		
Le check arme / armure	7		
Combat nocturne	7		
Zone dangereuse	7		
Le beau combat	7		
Malédiction	8		
Carte malédiction	8		
		Comment soigner une malédiction ?	8
		Séquelle	8
		Carte séquelle	8
		Comment soigner une séquelle ?	8
		Les pièges	9
		Le vol	9
		Le poison	9
		Panneau à lire	9
		Marque charme	9
		Ethéré	9
		Enveloppe nature	9
		Les objets de jeu	10
		La monnaie	10
		Les potions, poisons et drogues ●	10
		Les coffres déplaçables ●	10
		Les ingrédients ●	10
		Les trophées ●	10
		Les crafts ●	10
		Les objets magiques (ou pas) ●	10
		Les cartes triple wata	10
		Les rats ●	11
		Les grands livres ●	11
		Les parchemins et les écrits	11
		Votre taverne	12
		Mobilier de la taverne	12
		Fermer la taverne	12
		Le coffre de taverne	12
		Les objets de jeu et le dodo	12
		Les anneaux de vol	12
		Le craft dans la taverne	12
		Enveloppe fouineur	12
		Niveau d'hygiène	12
		Réputation de taverne	12



Introduction et fair play

Tout jeu de rôle grandeur nature (GN) vient avec son lot de règles et ses particularités. Le GN du Jeu du Grand Donjon n'y déroge pas.

Les règles sont un support destiné aux joueurs pour savoir comment interagir entre eux dans les diverses situations du GN. De plus, nous valorisons le roleplay et le fair play des joueurs.

Le **fair play** est une valeur essentielle au jeu de rôle grandeur nature. Même si l'aventure se veut compétitive, il est important de respecter les règles – quand elles sont décrites – et de faire au plus juste et au moins dangereux quand il s'agit d'une situation non couverte par les règles.

Mourir avec votre personnage ne signifie pas la fin de l'expérience pour vous mais seulement un passage pour de nouvelles perspectives de roleplay.

En plus du fair play, le bon sens est également une valeur sûre pour faire en sorte que le week-end se passe dans les meilleures conditions possibles pour vous et pour nous !

Et pour finir nous tenons à rappeler que derrière l'équipe organisatrice, il y a des individus passionnés et qui ne souhaitent qu'une seule chose : que vous passiez une superbe expérience à nos côtés !

Lieu

Le GN se déroule sur le terrain du domaine du Denais.
Voici l'adresse : Denais, 53290 Saint-Denis-d'Anjou.

Toilettes et douches

Des toilettes en dur et des douches sont prévus sur le terrain. Cependant, les produits d'entretien seront fournis par l'organisation, car ils doivent respecter des critères particuliers (car l'eau des douches est rejetée dans la rivière avoisinante).

PC Orga

Le PC Orga est le nom que l'on donne à la zone où se trouve l'équipe organisatrice. Il s'agit d'une zone HRP.

Horaire et organisation

Voici un planning des horaires :

- Jeudi : arrivée des organisateurs sur le terrain
- Vendredi 8h : Arrivée possible des PNJs / PJs
- Vendredi 16h : Atelier de préréglage
- Vendredi 17h : Briefing général
- Vendredi 18h : Début de jeu
- Dimanche 13h : Fin de jeu

Camp des joueurs

Chaque groupe disposera d'une zone pour pouvoir placer leur tente. Cette zone sera en jeu. Les joueurs sont libres de décorer comme ils le souhaitent leur espace de jeu et d'effectuer les scènes roleplay qu'ils souhaitent dans ce lieu. Concernant les feux, le livret sécurité vous décrit ce que vous pouvez faire et ne pas faire avec les flammes.

Cependant, pour permettre à chacun de dormir en paix, nous mettons en place quelques règles simples dans les tentes : pas de combat, pas de vol, pas d'empoisonnement, pas de fouille, pas d'assassinat ou d'idée saugrenue que vous aurez sur le moment. Vous aurez bien d'autres moments durant le GN pour faire tout cela.

Vous pouvez entrer dans une tente d'un autre joueur si et seulement si vous y êtes convié.

Les joueurs ne disposant pas d'une tente RP (ou décorée) pourront dormir dans une zone dédiée aux tentes HRP. Aucun jeu ne sera prévu dans cette zone.

Un plan d'accès du terrain, le parking et votre zone sera communiqué ultérieurement.

La boîte à cartes et objets

Durant le GN, vous allez utiliser des objets de jeu sous forme de carte, des cartes malédictions, des ingrédients, ouvrir des cadenas, des coffres ou des potions et leurs cartes fournies par l'organisation. Tous ces éléments sont à remettre dans la boîte à cartes et objets une fois utilisés. C'est une sorte de dépôt permettant de récupérer facilement les éléments que vous avez utilisés durant votre aventure. L'emplacement de cette boîte est devant le PC Orga et dans chacun de vos camps.



Le kit de base des aventuriers

Nous vous conseillons d'apporter les éléments suivants pour que le GN se déroule le mieux possible pour vous

- ❖ **De quoi dormir** : tente, sac de couchage.
- ❖ **De quoi manger et boire** : gourde, repas.
- ❖ **De quoi marcher et transporter vos trésors** : des chaussures pratiques, un sac.
- ❖ **De quoi vous éclairer la nuit** : une lampe torche qui éclaire raisonnablement (de préférence déguisé en lanterne).
- ❖ **De quoi survivre en milieu hostile** : du papier toilette, vos médicaments, une serviette.
- ❖ **De quoi laisser le terrain propre** : un sac poubelle, des produits d'entretien biodégradable.
- ❖ **De quoi jouer** : les règles du GN, les annexes liés à vos compétences, votre fiche de personnage, votre fiche de groupe, votre équipement, votre costume, vos accessoires liés à vos compétences
- ❖ **De quoi passer les gardes** : vos papiers d'identités, votre billet d'inscription.

Danger et Hygiène du care

Quelque soit la situation, quelque soit vos compétences, un danger reste un danger. Le roleplay ne doit jamais prendre le pas sur la sécurité ou le consentement d'autrui. Il est important que le jeu de rôle grandeur nature reste une bonne expérience pour chacun.

Les autres participants sont avant tout vos partenaires de jeu, même lors des affrontements. A tout moment, un joueur ou une joueuse peut décider de ne pas jouer certains moments de jeu et peut alors s'éclipser et revenir en jeu selon différents moyens. Une Safe place sera créée pour accueillir les joueurs souhaitant s'écarter du jeu pour un temps.

Ce que l'organisation fournit :

- ❖ **Enveloppe de groupe** : avec les objets liés à votre groupe.
- ❖ **Les objets de jeu** : ingrédients, cartes, objets, pièces, ...

Ce que l'organisation ne fournit pas :

- ❖ **Fiches perso, annexes** : Les annexes de jeu et les fiches de personnage ne seront pas imprimées sur place, vous devrez venir avec.

Restauration

Nous proposerons une offre de restauration durant le GN. Cette offre sera décrite plus tard et sera soit gérée par une billetterie spécifique soit avec les restaurateurs directement sur place. Nous vous tenons rapidement au courant de l'avancement de ce sujet ! (Car oui on a tous faim).

Mot ou geste	Signification	Exemple
Danger !	Danger, tout le monde s'arrête jusqu'à ce que la situation soit réglée.	Par exemple, si une personne tombe et se fait réellement mal, car elle fuyait ou autre, alors il vous faut prendre soin d'elle, vous assurez de son état, avant de la tabasser de votre grosse hache à deux mains.
"Vraiment, vraiment"	Pour signifier que l'on parle de joueur à joueur. (hors-jeu)	- Aïe ! -Tu as "vraiment vraiment" eu mal ? - non, c'est mon personnage qui a mal.
OK-check-in 👉	Est ce que tout va bien ? Est ce que je peux continuer avec la même intensité ? La personne peut répondre du même signe 👉. 👍 pouce en l'air : un encouragement pour monter en intensité 👎 pouce en bas ne répond pas : diminuer l'intensité du jeu ou interrompre la scène.	Pendant une scène de torture, dispute ou réprimande bien sentie.



Thématiques

L'opus *Antre des Gloutons du Jeu du Grand Donjon* se veut festif et convivial pour les PJ. Toutefois la société de Slava est fondamentalement inégalitaire. Il est proposé de jouer des conflits et de la discrimination entre les différentes espèces de monstres.

Les thèmes abordés lors de cet opus seront : Les luttes de pouvoirs, les hiérarchies et la structure d'entreprise, le commerce et l'usage de drogue, la prostitution, les sacrifices, la violence physique.

Les thèmes non abordés sont : Le sexisme, les violences sexuelles, l'homophobie et le racisme.

Si vous souffrez d'une phobie en particulier (arachnophobie, l'hématophobie, la claustrophobie, l'igyrophobie,...) n'hésitez pas à prévenir les orgas lors de votre inscription.

Approche pratique

Bien que vous incarniez potentiellement des êtres éthérés, vous êtes toujours les propriétaires de corps aux nombreux besoins. La déshydratation est aussi souvent accentuée durant le jeu. Pensez à boire de l'eau et à en proposer à vos comparses. La gestion de votre sommeil et de votre faim sont évidemment de votre responsabilité, toutefois, l'équipe organisatrice proposera des moments de pause lors du jeu correspondant aux moments de repas, et ne prendra note d'aucune action de jeu entre 2h - 8h. Ces plages horaires vous permettront de vous rassasier et de vous reposer. Priorisez-vous !

Après GN

Le Blues post GN est un état de déprime pouvant être ressenti à la suite du GN. Cet état est normal et touche les individus à des degrés divers pour des périodes généralement courtes. Le Bleed Out, est lorsque l'on adopte des attitudes de notre personnage alors que nous ne sommes plus en jeu. Garder quelques tics de langages ou gestuelles est moins dérangeant que lorsque des événements du jeu ont des impacts émotionnels persistants.

Pour aider à vivre ce moment, il est conseillé de débriefer vos expériences ou même d'écrire un épilogue !

Le feu

Seuls les feux hors-sol sont autorisés, avec des braseros validés et sécurisés. Nous vérifierons toutes les installations (en même temps que le check arme) avant qu'elles puissent fonctionner.

Les conseils de sécurité :

- ❖ Prévoyez de quoi éteindre le braséro à proximité (extincteur, eau, couverture antifeu)
- ❖ Placez le braséro sur une surface stable, dans un endroit ouvert, et loin de branches suspendues ou autres matières inflammables
- ❖ N'utilisez pas d'essence pour l'allumer
- ❖ N'empilez pas le bois. Préférez un petit feu pour éviter les étincelles et les braises qui se répandent
- ❖ Tant que le brasero est allumé, restez à proximité. Si vous devez vous absenter, éteignez le feu
- ❖ S'il y a du vent, les braseros ne doivent pas être allumés.

Ne jamais laisser un feu, ou des braises chaudes, sans surveillance

Accident

En cas d'accident il faut effectuer les étapes suivants :

- 1) **Protéger** : Protégez vous, protégez les autres et éclairer si besoin
- 2) **Alerter** : Prévenez l'organisation et les autres de l'accident. Si accident grave, prévenez les secours : 112 ou 15
- 3) **Secourir** : Portez assistance à la victime : Mettre la personne en PLS et rester à ses côtés tout en la rassurant.



Les règles

Les annonces

Même si nos joueurs ont du talent, le GN ne permet pas malheureusement d'invoquer des serpents empoisonnés ni de lancer des boules de feu ou encore d'hypnotiser rapidement les gens ... en tout cas dans la vraie vie.

Nous disposons donc d'un système d'annonce pour permettre à chacun de faire vivre (ou subir) des moments palpitants dans notre univers. Une annonce de jeu est un ensemble de mots clé rapide et efficace à faire entendre de manière intelligible. Ainsi toutes les annonces commencent par les mots clés "**Par Gaïa, ...**"

Si vous n'avez pas de résistance à cette annonce, vous **devez** vous y soumettre immédiatement et sans négociation. Si vous pouvez y résister, vous pouvez annoncer "**RÉSISTE**" à votre interlocuteur pour lui faire comprendre que cela ne vous atteint pas.

Les situations sont parfois chaotiques (surtout dans les combats), alors n'hésitez pas à prendre de la voix lorsque vous annoncez vos annonces ou votre **RÉSISTE**.

N'inventez pas de nouveaux mots clés. Les compétences donnent accès à des annonces spécifiques merci de les respecter et de les appliquer scrupuleusement.

En cas de litige demandez aux organisateurs.

Par Gaïa, Inconscient : La cible doit tomber au sol inconsciente. Elle se réveille dès qu'elle subit un point de dégât, si elle est réveillée ou au bout de 100 secondes.

Par Gaïa, Souffre : La cible doit simuler une douleur intense insoutenable. Vous pouvez seulement vous défendre tout en simulant la douleur. L'annonce dure 100 secondes.

Par Gaïa, Poison : La cible est empoisonnée. L'effet est le même que l'annonce **Souffre**. Cependant, l'effet perdure tant que vous n'avez pas été soigné correctement par un médecin.

Par Gaïa, Peur : La cible craint l'annonceur et ne peut plus l'attaquer. La cible peut cependant se défendre si l'annonceur l'attaque. Une fois que l'annonceur a infligé un dégât, l'annonce prend fin pour celui qui est attaqué.

Par Gaïa, Invisible : L'annonceur devient invisible. L'effet cesse dès qu'il attaque ou interagit avec quelque chose. Pour rappel, une personne avec les bras croisés est invisible.

Par Gaïa, Vigilance : Le personnage peut voir les individus invisibles 10 secondes après cette annonce.

Annonce lié à un projectile

Par Gaïa, Explosion : Un projectile explose et met à terre tous les individus à 2 mètres. Il inflige 1 dégât de zone.

Par Gaïa, Agonie : Le projectile fait tomber à 0 PV immédiatement le personnage qui se fait toucher par le projectile.

Annonce hors combat

Ces annonces ne peuvent être utilisées qu'en dehors d'un combat.

Par Gaïa, Baston : Le personnage entame une baston avec la cible. (cf Baston).

Par Gaïa, Obéis moi –ordre– : La cible de l'annonce reçoit un ordre verbal auquel il doit se soumettre. L'ordre ne peut pas demander à une personne de le mettre en danger immédiat (par exemple : il ne peut pas boire un poison). La cible de l'annonce doit être en mesure de comprendre l'ordre (par exemple : même langue).

Annonce spécifique

Par Gaïa ! xxx de masse : L'annonce affecte tous les individus dans la zone.

Il existe d'autres annonces mais elles seront suffisamment claires et précises pour qu'il n'y ait pas de doute d'interprétation quand vous les entendrez.



La santé : PV

Nous utilisons un système de points de vie (PV) pour représenter la santé d'un personnage. Un personnage dispose de **3 PV**. En fonction de son métier, et d'autres facteurs à découvrir en jeu, un personnage peut avoir plus ou moins de PV.

Agonie

Lorsque vous êtes à 0 PV, on dit que vous êtes en *agonie*. Si vous devenez en *agonie* à cause d'une annonce vous tombez immédiatement à 0 PV.

Un personnage en *agonie* est incapable de se déplacer, ni d'utiliser ses compétences. Il est inconscient et doit attendre que quelqu'un vienne l'aider ... ou l'achever. Si personne n'est présent, il peut geindre légèrement, prononcer des dernières paroles voir même ramper pour s'écartier d'une scène d'action ou se mettre dans une zone plus agréable qu'au soleil.

Un personnage qui tombe en *agonie* oublie les 10 dernières minutes avant de tomber en *agonie* : cela représente le choc post-traumatique.

Si un personnage en *agonie* n'est pas soigné (à l'aide d'une potion ou de la compétence médecine) dans les 10 minutes qui suivent, alors il meurt et peut aller annoncer son décès au PC orga.

La mort

Mourir durant le GN est malheureusement possible. Cependant, achever quelqu'un n'est pas une tâche aisée. Pour tuer quelqu'un il faut achever une personne en *agonie* ET il faut lui planter une arme (du choix de l'assassin) dans le corps du futur défunt pendant 10 secondes (le plus simple est de compter à voix basse).

Une personnage mort doit se rendre au PC orga pour discuter de la suite de l'aventure. Sachez que ce n'est pas la fin du GN pour vous.

Combat

Le combat est une composante inévitable dans le Jeu du Grand Donjon, ainsi il est important de respecter les règles suivantes pour éviter tout incident.

Un combat se déroule entre au moins 2 joueurs, avec au moins un des deux utilisant une arme, entraînant un échange de coups pouvant provoquer des dégâts. Certaines compétences ne sont activables qu'en combat.

Blessures

Vous possédez des points de vie (PV) et se faire blesser fait perdre un ou plusieurs PV. Vous êtes responsable du décompte de vos PV.

Lorsqu'il vous reste 0 PV vous êtes en "**agonie**".

Toute blessure doit être **simulée** par le/la joueur.se **de façon RP**.

Par exemple :

- Une blessure au bras rendra le membre douloureux pour le personnage. Il pourra continuer de l'utiliser mais devra suggérer son inconfort.
- Une blessure à la jambe l'empêche de courir.
- Une blessure au torse fait qu'il respire plus fortement.
- Etc.

Un coup paré via une arme ou un bouclier est ignoré. Il est impossible de parer une attaque de tir avec une arme. Seul le bouclier peut protéger contre une arme de tir. Le bouclier permet également de parer un projectile de feu.

De plus certains coups sont interdits et ne seront pas comptabilisés comme perte de PV ou de PA s'ils arrivent :

- Les coups à la tête, aux parties génitales et la poitrine
- Les coups d'estocs
- L'utilisation du corps est interdit ou doit être simulé pour la baston (pas de charge, pas de coup de poing ou de pied)
- Les coups "mitraillettes"

Cela arrive, dans le feu de l'action, d'infliger un coup interdit à son adversaire (le plus souvent un coup à la tête), si cela arrive le fair play entre en jeu et vous devez de manière RP (ou HRP selon la gravité de la situation) demander à votre adversaire si tout va bien tout en cessant bien entendu votre assaut. Si tout est ok vous pouvez reprendre le combat et vous entretenir joyeusement.

Les armes et les dégâts

Un personnage peut porter toutes les armes qu'il souhaite. **Toutes les armes de corps à corps et de distance font 1 point de dégât** (oui oui même les arcs et les arbalètes). Le poids des armes doit être simulé.



Arc et arme de jet

Les arcs et arbalètes seront soumis aux restrictions suivantes :

- La puissance des armes de tir ne doit pas dépasser les 25 livres
- On ne tire pas à bout portants => pas de tir à moins de 5 m
- On maîtrise ses tirs => pas de tir à l'aveugle (ex: dans le noir ou en cloche au dessus un obstacle) ou dans la mêlée
- Les armes de jet ne doivent pas contenir d'âme et ne doivent pas être lancés sur les parties sensibles des joueurs (tête / partie génitales / poitrines)

La baston

Toute personne sait se battre, certaines mieux que d'autres. La baston est utilisée pour représenter les combats à mains nues entre joueurs. Un individu peut lancer l'annonce **"Par Gaïa, Baston !"** avec n'importe qui du moment qu'il a une main sur l'épaule de son adversaire. Baston est un score défini par vos classes et d'autres facteurs. Celui qui a le plus haut score l'emporte. En cas d'égalité, les deux joueurs perdent la baston.

Le ou les perdants tombent inconscient et perdent un PV (l'armure n'est pas applicable).

Les joueurs sont libres de faire leur scène de baston comme ils le souhaitent. Cependant, nous tenons à rappeler que les coups doivent être simulés et que le lieu pour régler vos comptes doit être approprié et sans danger (pas à proximité de gens, ou d'objets fragiles, etc.)

En cas de baston à plusieurs, vous pouvez cumuler votre score de baston.

Les armes improvisés en BASTON

Pour chaque arme improvisée que vous disposez dans vos mains, vous pouvez ajouter un bonus de +1 à votre score de Baston (du coup +2 max si vous avez un truc dans chaque main).

Voici une liste non exhaustive d'armes improvisées : poisson, jambon, saucisson, pied de chaise, chopine, poêle, verre, etc ...

Il est interdit de faire une scène de baston avec des objets non GN safe (cad les objets doivent être en mousse et validés par un orga).

Port d'armure et Point d'Armure (PA)

La compétence *Port d'armure* permet au personnage de porter une armure et de gagner des Points d'Armures (PA). Vous perdez des Points d'Armure quand vous prenez des dégâts (provoqués, par exemple, par des armes). Le nombre de PA dont il peut bénéficier est dépendant du niveau de Port d'armure (par exemple, un personnage avec Port d'armure (2) pourra obtenir jusqu'à 2 PAs).

L'armure doit être représentée au mieux (via un %) par le personnage pour bénéficier des PAs associés.

Un personnage ne peut jamais avoir plus de 3 PAs.

Catégorie	Description
1 PA	Quelques pièces d'armures éparses
2 PA	Plus de 50% du corps est recouvert
3 PA	Plus de 90% du corps est recouvert

Le check arme / armure

Nous ferons un check arme / armure avant le début du GN pour vérifier que les armes respectent bien les critères de sécurité de base. Ainsi une arme en mauvaise état sera très certainement refusée par l'organisation. Une armure avec des bouts tranchants sera également très certainement refusée par l'organisation.

Combat nocturne

Combattre de nuit est possible mais avec un éclairage. Si vous n'avez pas assez d'éclairage sous la main alors déplacez vous près d'une zone suffisamment éclairée pour régler vos comptes.

Zone dangereuse

Il paraît évident de rappeler qu'on ne combat pas dans des zones à risques tel que des escaliers, une pièce trop petite ou dans des ronces. Si cela se produit, déplacez vous vers une zone plus adaptée pour effectuer votre rencontre.

Le beau combat

Le principe d'un combat est de s'affronter mais nous sommes dans du jeu de rôle grandeur nature et non sur un ring de MMA / Free fight. Il est demandé à ce que chacun simule le poids de son arme et évite les coups fulgurants. Oui, nous utilisons des armes légères mais le principe du combat de GN est de favoriser le beau combat. Ainsi la réelle violence n'a pas sa place dans ce jeu. Vous devez rester maître des armes que vous utilisez.



Malédiction

Une **malédiction** est un effet qui s'applique durablement sur un personnage. Elle est représentée par une carte malédiction de couleur bleu.

Un personnage est conscient qu'il est maudit. Car il sent que quelque chose cloche. La carte ne peut pas être révélée à quiconque sans compétence particulière.

Carte malédiction

Une carte **malédiction** affecte le personnage tant qu'il est maudit. Une malédiction peut disposer d'un élément de costume à ajouter sur soi. Ces éléments sont fournis par l'organisation et sont à venir chercher au PC Orga. Une fois une malédiction levée, vous pouvez aller la remettre dans l'une des boîtes à cartes et objets sur le terrain, ainsi que les potentiels éléments de costume associés.

On n'attrape pas une malédiction par hasard. Seul un organisateur, un référent ou un objet est capable de vous attribuer une carte malédiction.

Le dos de la carte malédiction (dissimulé derrière un protège carte) ne peut être consulté que par une personne habilitée à le faire (lié à une compétence ou un rituel).

Comment soigner une malédiction ?

Il existe différentes méthodes pour soigner une malédiction. Cependant, ce savoir est connu des **érudits** et des **mages**.

Séquelle

Les séquelles sont des effets néfastes qui peuvent affecter vos personnages après un rude combat et être tombé en agonie dans des lieux dangereux. Une séquelle peut être une grosse blessure, une infection, un os brisé ou tout autre affliction qui pourrait vous arriver.

La façon la plus probable d'avoir une séquelle est lorsque vous tombez en **agonie**. Certains lieux ou instances sont plus propices à avoir ce genre de blessure.

Carte séquelle

Les séquelles sont représentées par des cartes rouges et elles affectent le personnage jusqu'à temps qu'elles soient soignées.

Une carte séquelle peut disposer d'un élément de costume à ajouter sur soi.

Une fois une séquelle soignée, vous pouvez la remettre la carte dans l'une des boîtes à cartes et objets sur le terrain, ainsi que les potentiels éléments de costume associés.

On n'attrape pas une séquelle par hasard. Seul un organisateur, un référent ou un objet est capable de vous attribuer une carte séquelle.

Comment soigner une séquelle ?

Il existe différentes méthodes pour soigner une séquelle. Cependant, ce savoir est connu des **médecins**.

MALÉDICTION !



EFFET(S)

Le personnage se transforme peu à peu en bête sauvage. Cela se traduit par la perte d'élocution et des états de rage incontrôlable.

Toutes les **15 minutes**, le personnage subit l'un de ces malus (au choix du maudit). Les malus se cumulent.

- Grogne à la place de parler
- A des oreilles qui poussent sur sa tête
- A très très peur du feu
- Lance une annonce BASTON sur les individus qui semblent plus faible que lui

COSTUME

Le personnage peut se rendre au PC Orga pour demander un kit "bête"

SEQUELLE



Infection étrange

EFFETS

La blessure du personnage a du mal à se refermer. La plaie a commencé à gonfler et prend une forme étrange. Le membre concerné par l'infection est inutilisable et provoque de vive douleur dès qu'on y touche.

COSTUMES

Le personnage peut se rendre au PC orga pour récupérer le kit "infection étrange"

SOINS

La difficulté est de 4



Les pièges

Certains contenants contiennent des pièges. Les pièges sont représentés par des cartes marrons.

Les pièges seront bien visibles dans le contenant et vous devrez les lire et vous y soustraire. Lorsque l'on lit une carte piège on enclenche son effet immédiatement.

Si la carte est attachée au contenant alors elle reste dessus et pourra être déclenchée à nouveau sinon vous pourrez rapporter la carte à la **boîte à cartes et objets**.

Le vol

Si vous avez le malheur de découvrir une **épingle de vol** sur l'un de vos contenants ou vêtements c'est que vous avez été victime d'un horrible larcin. Cela signifie que la totalité des objets de jeu, se trouvant à l'intérieur, ont été perdus.

Généralement, une personne neutre viendra récupérer les éléments que vous avez perdu pour les remettre au voleur. Si personne ne vient, vous devez vous rendre au PC orga pour lui remettre les objets de jeu que vous avez perdu ainsi que l'épingle de vol.

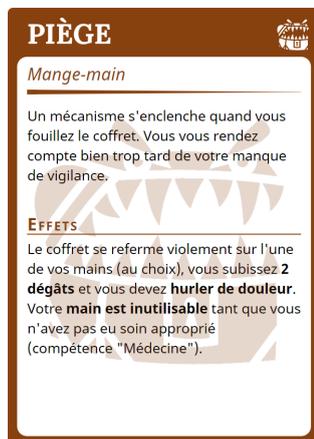
Les cadenas

Des cadenas seront présents physiquement sur le terrain, devant des portes, sur des coffres ou bien sur des éléments encore plus étranges. Ils signifient que l'objet ou l'élément est verrouillé et ne peut être ouvert tant que le cadenas n'a pas été ouvert.

Les cadenas à code (3 chiffres) peuvent être crochetés à l'aide de la compétence "Crochetage". Il est interdit de tenter d'ouvrir un cadenas sans avoir la compétence associée.

Le poison

Il n'existe qu'un seul poison dans ce GN. Il provoque immédiatement une **souffrance aiguë** au malheureux qui en est affecté (soit via l'annonce, soit via une potion). Un poison ne se dissipe pas naturellement. Ainsi, l'empoisonné joue le poison tant qu'il n'a pas été soigné. Si le poison n'a pas été soigné dans les 10 minutes alors



l'empoisonné tombe en **agonie** et ne peut récupérer des PVs tant qu'il n'a pas été soigné du poison. Pour rappel, on meurt au bout de 10 minutes d'agonie.

Panneau à lire

Certaines zones ou objets auront des indications qui seront transmises par des panneaux. Ces panneaux ne sont pas réellement en jeu, ils sont là pour représenter une situation ou un effet magique particulier. Par exemple, un panneau HRP sur un coffre indique que ce coffre n'existe pas et qu'il ne faut pas fouiller son contenu.

Marque charme

Certains personnages peuvent arborer une marque liée à leur compétence. Cette marque, si révélée à courte distance (moins d'1 mètre) de manière visible, indique que la personne vous charme. Comme une annonce, vous ne pouvez vous y soustraire. Vous considérez la personne qui porte la marque comme un ami ou une personne de confiance ou quelqu'un d'inoffensif. Cela ne signifie pas que vous accédez à toutes ses requêtes mais que vous êtes plus conciliant dans ses demandes.



Ethéré

Certaines créatures (dont les fantômes) sont des créatures éthérées, plus ou moins tangibles. Il dispose des avantages et inconvénients suivants :

- Ne peut pas manier d'arme ni attaquer de quelque manière
- Ignore toutes les attaques physiques (mais pas magique) et les annonces BASTON
- Ne peut porter qu'un seul objet de jeu à la fois, que ce soit dans un sac ou en tant qu'équipement. Sauf les parchemins et les livres.

Pour des raisons de simplicité, une créature éthérée ne peut pas traverser d'objets solides (comme une porte, ou la porte d'un coffre) ou "mettre la tête" dans un coffre pour voir son contenu.

Enveloppe nature

Des **enveloppes vertes** se trouvent à différents endroits sur le terrain du GN. Ces enveloppes représentent des traces, des indices, des sensations que les personnages avec la **compétence "Pistage"** pourront ouvrir.

Sans la compétence vous voyez ou vous ressentez que quelque chose d'étrange se trame dans ce lieu mais vous n'avez pas le droit d'ouvrir l'enveloppe.



Les objets de jeu

Un objet de jeu est généralement fourni par l'organisation et qui peut être vendu, échangé, volé, etc. Certaines catégories d'objets de jeu ont des gommettes **vertes** pour les identifier. D'autres non, car cela n'est pas nécessaire car ils sont suffisamment identifiés pour être considérés comme des objets de jeu.

La monnaie

L'argent est représenté par des pièces fournies par l'organisation en début de GN. Les pièces disposent de valeurs qui indiquent leur valeur. Si une pièce n'a pas de valeur alors elle vaut 1. Voici quelques exemples de pièces. Il en existe d'autres avec des valeurs différentes.



Les potions, poisons et drogues

Une potion est un objet de jeu qui peut être consommé pour son usage personnel ou être versé dans quelque chose à boire (par exemple un verre).

Les potions que vous obtiendrez durant le GN (via des coffres, des trésors, etc.) auront déjà leur contenant pour les représenter (et un liquide pour dire qu'elle est pleine). Cependant l'organisation ne fournira pas les potions que vous ferez à l'aide de la compétence alchimie ou la compétence dealer ni les potions que vous aurez en début de GN.

Une potion sera représentée par une étiquette à attacher à une fiole pour la représenter en jeu. **Si vous lisez l'intérieur d'une étiquette de potion qui n'est pas la votre alors vous considérez que vous buvez la potion.**

Pour être versé dans un verre, l'étiquette de la potion doit être attachée au verre cible. Un élastique sera fourni avec l'étiquette pour l'attacher efficacement. **Il est interdit de verser physiquement un liquide dans un autre verre !**

Les coffres déplaçables

Les coffres déplaçables sont des coffres fournis par l'organisation et qui sont considérés comme des objets de jeu en tant que tels. Ils sont reconnaissables par une

gommette verte visible sur le haut du coffre. On peut très bien fouiller dans un coffre déplaçable et récupérer son contenu sans l'emmener. Si un coffre n'a pas de gommette verte, vous pouvez fouiller son contenu mais pas le déplacer s'il ne vous appartient pas.

Les ingrédients

Les ingrédients représentent la base de tous les jeux crafts de notre GN. Que ce soit pour la cuisine, la mixologie, l'artisanat, la forge, l'alchimie et pour plein d'autres choses ! Tous les ingrédients sont des objets de jeu et peuvent donc être ramassés par n'importe qui. Il en existe une grande quantité. L'annexe publique "Ingrédients connus" liste une grande partie des ingrédients du GN.

Les trophées

Certains objets de jeu représentent des trophées. Ils seront plus ou moins imposants et disposent d'effet de jeu très varié. Ces objets de jeu sont à mettre en avant dans votre taverne pour que l'effet se produise. On expose fièrement ses trophées ! Certains métiers sont capables d'en créer. Un trophée est généralement une partie d'une créature puissante ou magique, comme sa tête ou un membre précis ou bien une relique ancienne !

Les crafts

De nombreux métiers permettent de créer ce qu'on appelle plus communément du craft. La cuisine permet de créer de la nourriture, la mixologie permet de créer des boissons, les artisans peuvent créer du mobilier, etc.

Tous ces objets ont une existence en jeu et seront identifiés comme objet de jeu. Libre à vous de l'échanger, le vendre ou même le voler !

Les objets magiques (ou pas)

De nombreux objets se trouveront sur le terrain, dans les boutiques, dans des coffres, dans des donjons ou tout autre zone à explorer ou piller.

Ces objets auront toujours une gommette de jeu. Mais comment déterminer s'il est magique ou non, voir même s'il est maudit ? Les érudits sont capables d'identifier une grande partie des objets magiques via une méthode unique. A vous de les solliciter !

Les cartes triple wata

Les cartes triples wata sont des cartes de jeu facilement identifiables par leur design unique. Elles servent à un jeu très populaire dénommé le triple wata. Le livret "**Triple Wata**" explique en détail les règles de ce jeu.



Les rats ●

Cette vermine est un véritable fléau au sein du Donjon de Slava. Au point que des individus sont devenus spécialisés dans la gestion de cette vermine. Les rats sont souvent présents dans les lieux où il y a beaucoup de nourriture. Ils s'insinuent dans les moindres recoins des lieux et salissent le lieu. Les rats sont représentés par des peluches et signifient généralement que le lieu est sale ou infesté (ou les deux). Même si tout le monde voit un rat. **Il est impossible d'en attraper sans des outils spécifiques ou une compétence appropriée.** On considère qu'il vous échappe car vous n'êtes pas assez rapide.

Les grands livres ●

Des grands livres sont en jeu et contiennent de nombreuses connaissances. Ces livres sont reconnaissables car ils sont au format A3. Ce genre de livre ne peut être consulté sans la compétence appropriée. On considère que l'écriture et les formulations sont trop complexes pour des néophytes.

Les parchemins et les écrits

Des parchemins contenant des savoirs, des recettes sur les différents métiers, des chansons, des informations anodines et les écrits des joueurs seront en jeu. Ils sont considérés comme des objets de jeu.



Votre taverne

Ici nous parlons de la zone RP que vous allez mettre en place dans votre camp. Il s'agit de votre taverne. Le lieu où vous allez accueillir vos clients, vos amis, vos rivaux et peut-être des invités de marque !

Mobilier de la taverne

Votre taverne est un ensemble d'éléments que vous allez construire avec votre groupe en HRP. Mais l'organisation fournit à chaque taverne du mobilier de base. Ainsi, chaque taverne disposera au moins de :

- 3 tables rectangulaires
- 6 bancs
- 1 barnum de 25m²
- Coffre de la taverne

Ces éléments seront déjà sur place et ils seront sous votre responsabilité durant le GN. Merci d'en prendre soin. Vous pouvez amener autant de mobilier que vous le souhaitez pour votre taverne. Ce que nous fournissons n'est qu'une base.

Fermer la taverne

Il est possible de fermer sa taverne (à l'heure que vous voulez, mais généralement pour la nuit). Auquel cas, un panneau permettra d'indiquer que le lieu est fermé. Quelque soit vos compétences, vous ne pouvez entrer dans une taverne qui est fermée. Il existe des instances de cambriolage la nuit mais elles ne se font pas réellement dans les tavernes.

Le coffre de taverne

Ce coffre, fourni par l'organisation, ne peut être ouvert que par les individus avec la clé du coffre (chaque **propriétaire** dispose de deux clés). Il représente en quelque sorte le coffre fort de la taverne et il ne peut être ouvert que par un individu qui possède un exemplaire de la clé (pas même un cambrioleur). La clé doit correspondre au design associé. Les coffres de taverne sont identifiés à l'aide d'une affiche dessus.

Les objets de jeu et le dodo

Vous n'avez pas besoin de mettre vos objets de jeu dans le coffre de taverne lorsque vous allez vous coucher. Vous avez le droit d'aller vous coucher avec vos richesses et les éléments dans vos poches. Cependant, la journée, merci de ne pas dissimuler des objets de jeu dans vos tentes.

Les anneaux de vol

Des grands anneaux (15 cm de diamètre) seront à différents endroits de votre taverne. Ces anneaux permettent aux voleurs d'y accrocher leur pince de vol. En faisant cela, ils effectuent un petit larcin à la taverne. L'organisateur qui gère la taverne s'occupera de ce qui a été volé.

Le craft dans la taverne

Votre taverne doit accueillir des zones de craft identifiées qui permettent aux métiers suivants de pouvoir exercer leur arts :

- Cuisine
- Brasseur
- Artisanat

Ces zones de craft sont à décorer par vos soins. Certaines tavernes disposent de zones de craft supplémentaires unique qui seront décorés par les organisateurs.

Enveloppe fouineur

Des **enveloppes violettes** se trouvent dans des tavernes et d'autres lieux du GN. Ces enveloppes représentent des indices, un secret à découvrir. Seuls ceux avec le métier "Fouineur" pourront ouvrir ces enveloppes. Sans la compétence vous voyez ou vous ressentez que quelque chose d'étrange se trame dans ce lieu mais vous n'avez pas le droit d'ouvrir l'enveloppe. Si vous voyez quelqu'un ouvrir une enveloppe violette, cela signifie qu'il fouille et fouine dans la zone.

Niveau d'hygiène

Chaque taverne disposera d'un niveau d'hygiène qui sera une note allant de E (insalubre) à A (impeccable). Ce niveau pourra varier au cours du GN. L'hygiène d'un lieu est définie par plusieurs critères qui seront communiqués aux propriétaires. Le niveau d'hygiène influe sur la clientèle, sur la présence de maladie et d'autres surprises.

Réputation de taverne

Les tavernes disposent d'un score de réputation qui fluctue tout au long de l'événement. Ce score définit quel établissement est le plus connu et surtout le plus fréquentable. Cela influence grandement la clientèle. Il existe de multiples manières de gagner ou perdre de la réputation.



Association Le Grand Donjon

Livret Règles - Antre des gloutons

19.10.2024 version 1

