



# LE JEU DU GRAND DONTJON

---

Vous découvrez sur votre bureau ou sous un coussin ou tout autre endroit de votre quotidien une lettre scellée d'un symbole que vous ne reconnaissez pas. Curieux, vous descellez l'enveloppe et vous découvrez son contenu. Un feuille de parchemin s'échappe de l'enveloppe et virevolte dans les airs avant de se positionner à distance de lecture.

---

# Félicitation Participant

Nous avons l'immense honneur de vous annoncer que vous avez été sélectionné pour participer au prochain

## Jeu du Grand Donjon !

Ce jeu vous permettra d'obtenir les récompenses de vos rêves : Gloire, Pouvoir, Connaissance et Richesse !

Pour pouvoir y prétendre vous devrez participer à une série d'épreuves où toutes vos compétences seront testées face à d'autres participants. L'ensemble des détails sont décrits dans le contrat ci-joint.

Pour valider votre participation vous devez le signer en bas du contrat, avec votre sang, avant la prochaine pleine lune.

En espérant vous voir très prochainement durant le Jeu du Grand Donjon !





# Contrat du Jeu du Grand Donjon

## Équipe et chef de groupe

Le Jeu du Grand Donjon est un jeu en équipe, où chaque équipe est composée de 5 participants dont un chef de groupe. Le chef de groupe a des responsabilités qui lui sont propres, mais également des pouvoirs. Il est garant de l'application des règles du Jeu du Grand Donjon au sein de son groupe.

Le chef de groupe est défini par les participants du groupe. S'ils ne parviennent pas à trouver un consensus, alors ils peuvent résoudre cela de la manière qu'ils souhaitent.

## Les règles du Jeu



### Le Jeu du Grand Donjon

Le Jeu du Grand Donjon consiste en une série d'épreuves et de défis où le groupe pourront participer pour amasser des points de victoires en fonction de leur résultat. Les groupes de participants sont aux nombres de 8 et chacun d'entre eux prennent part aux mêmes épreuves.

### Les épreuves

Les épreuves du Jeu du Grand Donjon vous permettront d'amasser des points de victoire si, et seulement si, vous remportez l'épreuve. Chaque épreuve dispose de conditions de victoire et d'échec qui leur sont propres. Un planning vous sera communiqué lors de votre arrivée sur le lieu du Jeu du Grand Donjon.

Participer à une épreuve est optionnel. Seuls les participants de votre groupe présents à l'horaire indiqué sur leur planning pourront participer à l'épreuve.

Si aucun des participants ne sont présents à l'horaire indiqué sur leur planning et devant le lieu de rendez-vous, alors l'épreuve est considérée comme un échec.

Une épreuve réussie rapportent 5 points de victoire.

Les conditions de victoire d'une épreuve ne demanderont jamais aux participants de porter atteinte à l'intégrité physique, mentale ou morale de leurs compagnons.

### Les gages

Avant chaque épreuve, le chef de groupe doit effectuer un tirage de caste. Ce tirage détermine quel gage ils subissent pour l'épreuve. Un groupe de participants ne peut pas tomber deux fois sur un même gage. Ainsi si une caste est déjà sortie lors d'un précédent tirage, on le refait jusqu'à temps qu'il soit valide.

Le gage doit être appliqué à l'un des participants avant le début de l'épreuve. Le chef de groupe choisit qui, parmi les membres de son groupe, subit le gage pour l'épreuve. Bien entendu, le chef de groupe peut se désigner pour subir le gage.

### Les cadeaux des castes

À la fin de chaque épreuve, la caste associée au gage pourra récompenser le groupe de participant en fonction de leur prestation durant leur épreuve.



## Les défis

Les défis sont des activités où toutes les équipes de participants peuvent participer et amasser des points de victoire. Le nombre de participants par groupe, la durée, le lieu, et les conditions de victoire pour un défi sont définis par le dit défi. Participer à un défi est optionnel. Un défi rapporte 2 points de victoire pour le premier et 1 point de victoire pour le second.

## Duel des participants

Chaque équipe de participants dispose d'un jeton "Duel" au début du Jeu du Grand Donjon. Chaque groupe de participants peut provoquer en duel à l'aide d'un jeton "Duel" une autre équipe de participants qui dispose de plus de points de victoire que la vôtre.

L'enjeu du duel est des points de victoire. Chaque équipe met en jeu : 3 points de victoires et le gagnant du duel remporte la mise. Ainsi les deux équipes doivent avoir au moins 3 points de victoires pour lancer un défi. Pour effectuer le duel, chaque équipe doit présenter un champion, qui doit être un membre de son propre groupe. Les champions s'affrontent dans un combat singulier. Le combat est remporté dès que l'un des champions est hors combat ou que l'un des champions abandonnent en prononçant la phrase "J'abandonne ce combat" ou bien que le maître des jeux le décide.

Un duel ne peut être validé et effectué qu'en présence du maître des jeux qui décidera du lieu et de l'horaire du dit duel. Un duel n'empiètera jamais sur le planning des épreuves des participants.

L'équipe provoquée en duel peut décliner le duel, auquel cas elle est automatiquement considérée comme perdante. Quelque soit l'issu du duel, le jeton "Duel" est consommé.

## La confrontation finale

La confrontation finale est l'ultime épreuve du Jeu du Grand Donjon. Elle ne suit pas les mêmes règles qu'une épreuve classique. Tous les participants doivent y participer et il est possible de remporter plus de 5 points de victoire. Les détails de la confrontation finale seront communiqués en temps voulu.

## Mort d'un membre

Si une équipe perd un participant alors elle pourra acheter des mercenaires pour venir compléter ses rangs. Les mercenaires ne sont pas des membres d'autres groupes de participants mais des locaux prêt à aider les participants durant leurs épreuves du Jeu du Grand Donjon. Un mercenaire n'est pas considéré comme un participant pour les butins.

## Mort d'une équipe

Si une équipe entière venait à périr avant la fin du Jeu du Grand Donjon alors l'un des butins possibles disparaîtrait également. On retire les butins du premier au dernier. Ainsi, si une équipe meurt, on retire le butin pour le classement 1. Et ainsi de suite pour les équipes suivantes.

## Classement et points de victoire

Le total des points de victoire de chaque équipe de participants permet de déterminer son classement. Le classement est consultable à tout moment soit via le panneau du classement soit via le maître des jeux.



# Récompenses et Butin

Une fois le Jeu du Grand Donjon fini, les groupes de participants pourront prétendre à des butins avec des récompenses. Ce butin est déterminé par votre classement et ne peut être refusé.

Si un groupe de participants est à égalité avec un autre, alors un duel sera effectué pour départager les groupes.

Une récompense peut être soit :

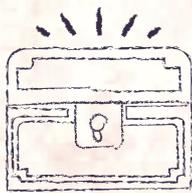
- Connaissance** ----- Obtient un savoir particulier ou perdu
- Richesse** ----- Obtenir de la richesse !
- Gloire** ----- Obtenir de la gloire !
- Pouvoir** ----- Obtenir une grande puissance
- La surprise !**

Les récompenses sont individuelles parmi les participants. Le chef de groupe décide de la répartition des récompenses.

Un même participant peut recevoir plusieurs récompenses. Une récompense peut être choisie plusieurs fois.

Quand un butin dispose d'un choix, alors le groupe entier doit effectuer un vote pour déterminer quel choix sera pris. En cas d'égalité, le vote du chef de groupe départage.

Si un groupe n'est pas en mesure de fournir suffisamment de participant à sacrifier pour l'un des choix alors il prendra le choix par défaut.



**Une récompense**

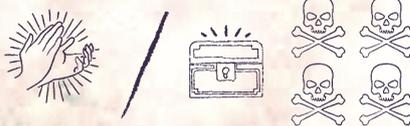
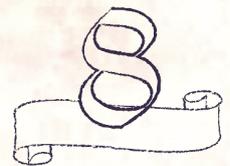
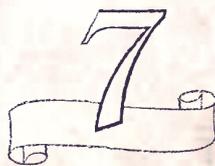
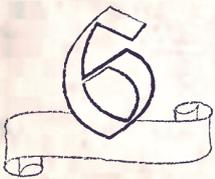
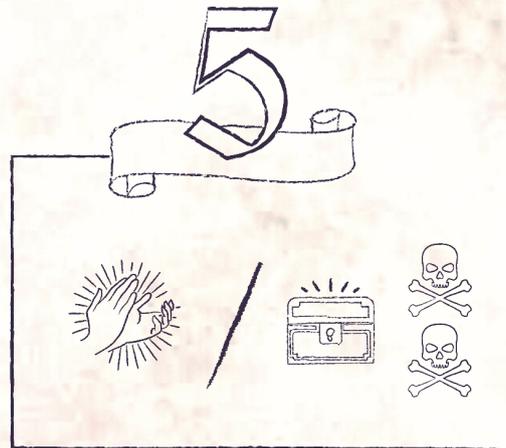
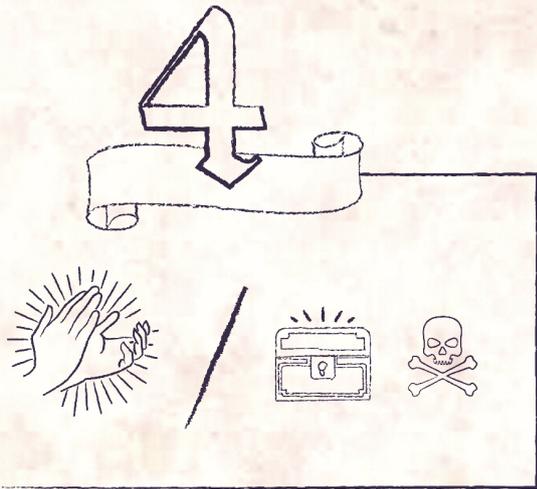
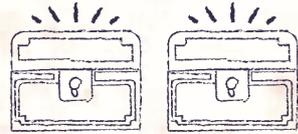
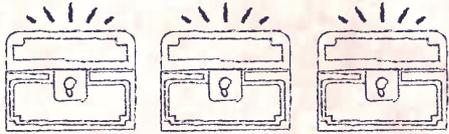
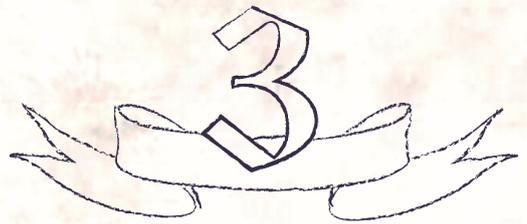
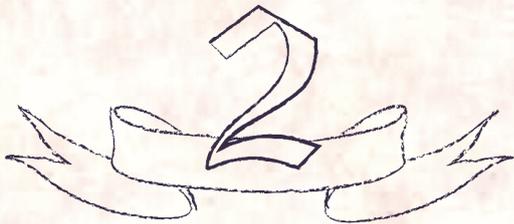
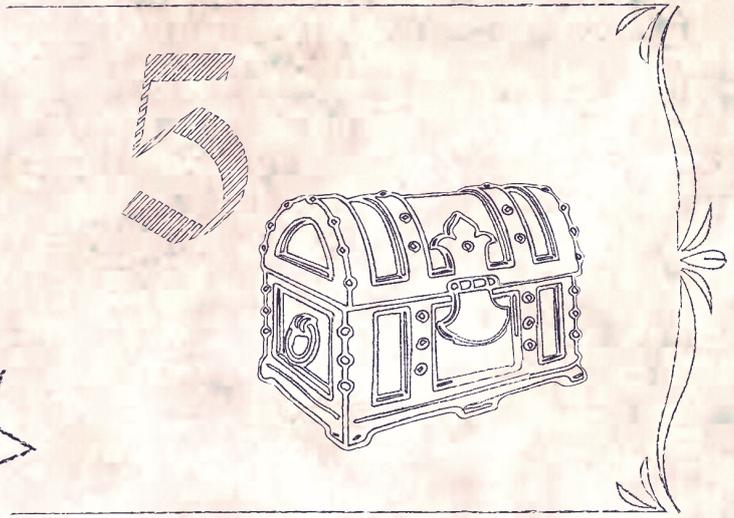


**Applaudissement** : vous avez l'immense honneur d'avoir les applaudissements du maître des jeux



**Sacrifice** : un participant du groupe meurt de manière horrible et spectaculaire





## Les Obligations

Vous devez respecter les obligations suivantes :

**Vous ne devez pas attaquer le maître du donjon.  
Vous ne devez pas attaquer les membres des castes.**

Le maître du donjon et les membres des castes doivent respecter les obligations suivantes :

**Ils ne doivent pas porter atteinte à un participant  
Ils doivent respecter toutes les règles du Jeu du Grand Donjon.**

**Si l'un des parties ne respecte pas les obligations du contrat, alors ce dernier subira une pénalité horrible et douloureuse.**

## Crimes et pénalités

Tout acte criminel effectué contre un membre du personnel du Jeu du Grand Donjon ou un participant d'un autre groupe sera sanctionné doublement : sur le fautif et le chef de groupe du fautif. Si le crime est effectué par le chef de groupe alors la sanction sera appliquée 2 fois sur ce dernier.

L'agression physique, l'empoisonnement, le vol, le meurtre, \*s'en suit une liste assez longue de délit et crime courant\* font partie de la liste des crimes.

Des gardes seront présents lors du Jeu du Grand Donjon pour assurer la sécurité et l'intégrité du Jeu du Grand Donjon. Les sanctions peuvent être : une amende, un emprisonnement, une amputation, une perte de points de victoire, une exécution. Généralement la sanction est liée au crime : on punit la mort par la mort.

## Fin du Jeu du Grand Donjon

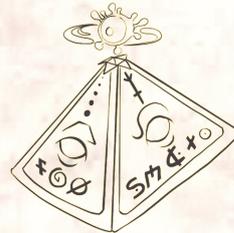
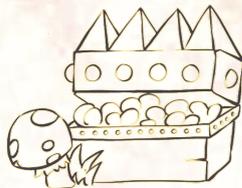
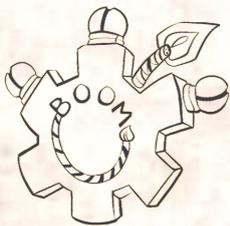
Le Jeu du Grand Donjon s'achève à la fin de la confrontation finale. Une fois fini, les participants sont invités à la découverte des scores finaux où chaque équipe de participants pourront obtenir leur butin.

Une fois la distribution des trophées et des butins effectuée, chaque participant retourne d'où il vient et oublie une partie de ce qu'il a vécu.



# Signature

En signant ce contrat vous validez votre participation au Jeu du Grand Donjon, vous adhérez aux règles précédemment émises. Vous prendrez connaissance du lieu de rendez-vous ainsi que des autres participants de votre groupe lors de la prochaine pleine lune.





**Association du Grand Donjon**  
**Contrat du Jeu du Grand Donjon- GN Jeu du Grand Donjon**  
**11.02.2021 version 2**



