



LE JEU DU GRAND
DUNGEON 3

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.



Contrat du Jeu du Grand Donjon

Équipe et chef de groupe

Nom de Groupe

Le Jeu du Grand Donjon est un jeu en équipe, où chaque équipe est composée de 6 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 où les groupes peuvent participer pour amasser des points de victoires en fonction de leur résultat. Les groupes de participants sont aux nombres de 10 et chacun d'entre eux prennent part aux mêmes épreuves.

Les épreuves

Les épreuves du Jeu du Grand Donjon permettent d'amasser des points de victoire si, et seulement si, l'épreuve est remportée. Chaque épreuve dispose de conditions de victoire et d'échec qui leur sont propres. Un planning 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'heure indiquée sur leur planning pourront participer à l'épreuve.

Si aucun des participants ne sont présents à l'heure indiquée 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 le groupe subit 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 ce 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 et lui-même, subit le gage pour l'épreuve.

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.



La faveur du maître du donjon

Le Maître du Donjon sera présent durant cette 115ème édition du Jeu du Grand Donjon. Il est possible d'obtenir sa faveur.

Le Maître du Donjon ne peut donner sa faveur qu'une seule fois à une équipe de participant. Il peut donner sa faveur à autant de groupe qu'il le souhaite.

La faveur du Maître du Donjon rapport 5 points de victoire.

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.

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 et de qui est sacrifié.

Un même participant peut recevoir plusieurs récompenses. Une récompense peut être choisie plusieurs fois. Un participant ne peut être sacrifié qu'une seule fois.

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'une équipe

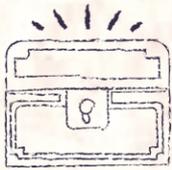
Si une équipe entière venait à périr avant la fin du Jeu du Grand Donjon alors l'un des butins possibles disparaîtrait également. On retire les butins du premier au dernier.

Ainsi, si une équipe meurt, on retire le butin pour le classement 1. Et ainsi de suite pour les équipes suivantes. Cette règle ne s'applique pas à une équipe qui se suicide.

Quand un butin dispose d'un choix, alors le chef de groupe détermine quel choix sera pris.

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.





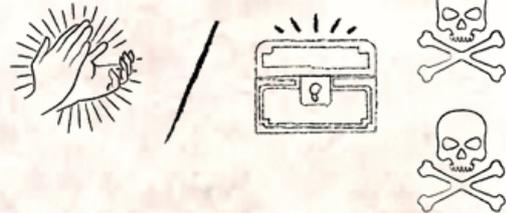
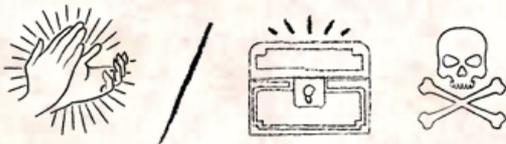
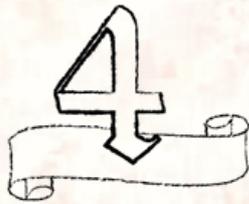
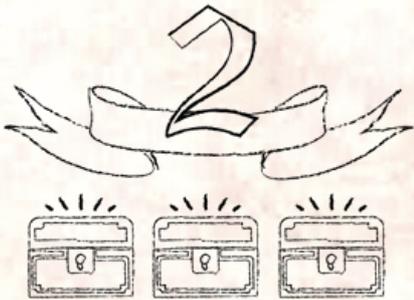
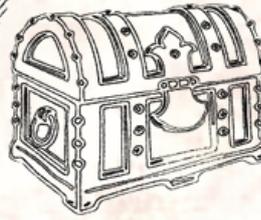
Une récompense



Les applaudissements
de la foule



Un participant du groupe est
sacrifié et meurt de manière
horrible et spectaculaire



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.

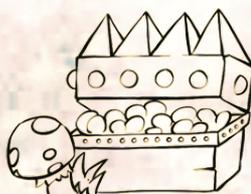
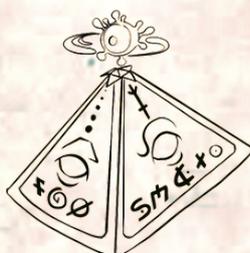
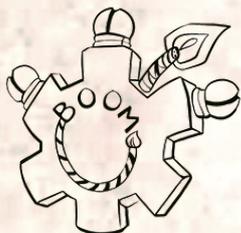
Tout acte criminel effectué à l'encontre d'un membre de caste du Donjon de Slava ou du Maître du Donjon se verra puni par la mort.

Fin du Jeu du Grand Donjon

Le Jeu du Grand Donjon s'achève après 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 butins effectuée, chaque participant retourne d'où il vient.

Signatures

En signant ce contrat vous validez votre participation au Jeu du Grand Donjon et vous adhérez aux règles précédemment émises. Les indications pour rejoindre le Jeu du Grand Donjon vous seront communiqués deux semaines avant l'événement.





Association Le Grand Donjon
Livret Invitation - GN Jeu du Grand Donjon Opus 3
27.01.2023 version 1



