



LE JEU DU GRAND
DONTON 3

Sommaire

Sommaire	2	Equipement maudit	8
Introduction et fair play	2	Comment retirer une malédiction ?	8
Logistique	3	Corruption	8
Lieu	3	Les pièges	9
Toilettes et douches	3	Le vol	9
Horaire et organisation	3	La richesse	9
Taverne : Restauration	3	Enveloppe nature	9
PC Orga	3	Enveloppe esprit	9
Camp des joueurs	4	Les rubans de couleur	9
La boîte à cartes et objets	4	Panneau à lire	9
Le kit de base des aventuriers	4	Créer son personnage	10
Ce que l'organisation fournisse	4	Fiche de personnage	10
Les règles	5	Choisir sa race	10
Les annonces	5	Choisir son groupe d'appartenance	10
Annonce hors combat	5	Equipements	10
Annonce spécifique	5	Écrire son histoire	10
La santé : PV	6	Reprendre un personnage existant	10
Agonie	6	Choisir ses classes	11
La mort	6	Légende des symboles des classes	11
Combat	6	Liste des classes	11
Blessures	6	Tableau récapitulatif des compétences	12
Les armes et les dégâts	6	Vices	14
Les armes de sièges	7	Les objets de jeu	15
La baston	7	La monnaie	15
Les points d'armure : PA	7	Les cartes objets	15
Catégories	7	Les ingrédients	15
Connaître sa catégorie	7	Les potions	16
Malédiction	8	Les poisons	16
Carte malédiction	8		



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 n'est pas une fatalité (enfin si) mais seulement un passage pour de nouvelles perspectives de roleplay.

En plus du fair play, nous souhaitons rappeler que 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 !

Pour signifier aux autres la nature hors roleplay (HRP) d'une action ou d'une parole vous pouvez lever un poing vers le ciel.

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

Logistique

Lieu

Le GN se déroule le 21-22-23 juillet 2023 au domaine d'Hygné à Hygné, 49330 Etriché.

Toilettes et douches

Nous disposons de toilettes sèches. Il est interdit de faire ses besoins ailleurs que dans les toilettes. De plus, nous avons des douches chaudes qui seront à disposition pour nos joueurs. Concernant la douche, des gels douches biodégradables seront également fournis. Si vous préférez utiliser le votre, il doit être impérativement **biodégradable**

Horaire et organisation

Le GN du Jeu du Grand Donjon a le planning suivant :

Jeudi 20 juillet :

- Accueil des PNJs

Vendredi 21 juillet :

- 15h : Accueil des joueurs (PJ)
- 17h30 : Check arme / armure
- 18h30 : Briefing organisation
- 19h : Début de jeu

Samedi 22 juillet :

- 2h à 7h : Trêve nocturne : pas de jeu

Dimanche 23 juillet :

- 2h à 7h : Trêve nocturne : pas de jeu
- 13h00 : Annonce de fin du GN

Le vendredi après-midi est prévu pour l'accueil des joueurs, la vérification du matériel, monter les tentes, la vérification des billets. L'accueil des joueurs se fait à partir de 16h mais il est bien entendu possible d'arriver plus tard. Pour éviter tout divulgâchage, merci de ne pas vous balader sur le terrain le vendredi après-midi.

Taverne : Restauration

Pour ce GN, nous disposerons d'une taverne en jeu qui permettra d'acheter avec de l'argent **réel (€)** des boissons soft (soda, limonade, jus de pomme, etc.) et des bols d'apéritifs (légumes, crackers, charcuteries, fruits). Le lieu ne servira pas d'alcool.

Nous sommes à l'étude de repas complets pour les joueurs, cela sera géré par une autre billetterie qui ouvrira quand nous aurons finalisé l'offre repas.

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.



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 il le souhaite 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.

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.

Ce que l'organisation fournisse

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

Nous n'imprimerons pas vos annexes de jeu ni vos fiches de personnages !



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 commencera par un "**Par Gaïa !**" puis sera suivi par un mot clé clair et compréhensible.

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**.

Certaines annonces peuvent avoir un mot clé différents comme :

- Par le Chaos !
- Par le Poison !
- Par Ner'co !
- etc ...

N'inventez pas de nouveaux mots clés. Les compétences donnent accès à des annonces spécifiques merci de les respecter et de les appliquer scrupuleusement. Dans le doute utiliser le terme Par Gaïa.

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 ou au bout de 5 minutes.

Par Gaïa ! A terre : La cible doit tomber au sol. Elle peut se relever immédiatement.

Par Gaïa ! Brise : L'arme ou le bouclier de la cible deviennent inutilisables tant qu'ils n'ont pas été réparés. Si l'annonce touche une partie du corps, le membre devient brisé et inutilisable tant qu'il n'a pas été soigné.

Par Gaïa ! Souffre : La cible doit simuler une douleur intense insoutenable. Vous pouvez seulement vous défendre tout en simulant la douleur. L'annonce dure 30 secondes.

Par Gaïa ! Désarmé : La cible doit lâcher son arme. Elle peut la ramasser immédiatement.

Par Gaïa ! Peur : La cible doit fuir et quitter la scène ou le combat. Si elle est seule et bloquée, elle peut se défendre tout en simulant la peur.

Par Gaïa ! Paralysie : La cible ne peut plus du tout bouger ni se défendre pendant 10 secondes. **La paralysie cesse dès qu'on est touché ou blessé.**

Par Gaïa ! Agonie : La cible est en agonie et doit tomber au sol à 0 PV.

Par Gaïa ! Mort : La cible est morte.

Par Gaïa ! Je te protège : La cible de l'annonce peut annoncer **RÉSISTE** au premier coup qu'il subit.

Par Gaïa ! Invisible : L'annonceur devient invisible. L'effet cesse dès qu'il attaque ou interagit avec quelque chose.

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

Annonce hors combat

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

Par Gaïa ! Révèle-moi qui tu es ! : La cible doit communiquer discrètement son vice et ses classes à l'annonceur.

Par Gaïa ! Rend moi cette faveur : Vous pouvez demander une faveur à votre interlocuteur, la requête ne doit pas aller à l'encontre de ces vices ni le mettre en danger imminent.

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

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

Annonce spécifique

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

Par Gaïa ! xxx magique : L'annonce ne peut pas être ignorée par une annonce "**RÉSISTE**".



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.

Annonces combinés

Il existe des annonces qui combinent deux mots. Voici les deux seules annonces

Par Gaïa ! Souffre X : L'annonce provoque la souffrance ET inflige X dégâts.

Par Gaïa ! Explosion X : L'annonce provoque une explosion ET inflige X dégâts de zone.

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 sa classe, 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'écarter 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 1 minute (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

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**. On nomme cette simulation de blessure un **contrecoup**.

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.

Les coups à la tête / partie génitale / poitrine sont strictement interdits. (cf livret sécurité)

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.

Les armes et les dégâts

Un personnage peut porter toutes les armes qu'il souhaite. Néanmoins, toutes les armes ne sont pas égales entre elles. Cela est représenté par le nombre de dégâts qu'elles infligent.

Armes	Dégâts
Toutes les armes tenus à 1 main, couteaux de lancer, dague	1
Toutes les armes tenus à 2 mains, arc, arbalète	2

Tous les coups qui font plus de 1 dégât doivent être annoncés avec le chiffre équivalent. Si aucune annonce de dégât n'est effectué on considère qu'il s'agit d'un coup qui fait 1 dégât.

Le poids des armes doit être simulé.



Les armes de sièges

Les armes de sièges feront l'objet d'un cas par cas concernant les dégâts et effets. Veuillez contacter l'organisation si vous avez l'intention d'amener ce genre d'éléments. Seule la classe **Ingénieur** peut manier ce genre d'engins.

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 ses deux mains sur 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 joueurs feront un pierre feuille ciseaux. Le perdant subit l'annonce "**Par Gaïa ! Inconscient magique**" et perd 1 PV. Cette compétence ne peut pas être activée durant un combat.

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 plein, vous pouvez cumuler votre score de baston.

Les points d'armure : PA

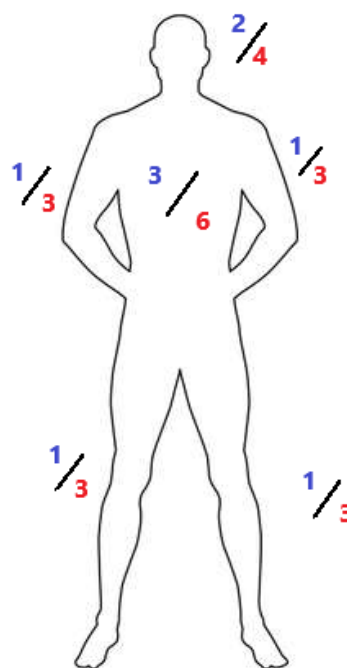
Porter une armure vous octroie des Points d'Armure (PA), vous perdez des Points d'Armure quand vous prenez des dégâts physiques (provoqués, par exemple, par des armes). Vous pouvez porter l'armure que vous souhaitez, cependant elle doit être clairement identifiable. Pour qu'une partie soit protégée par une armure, il faut qu'elle soit couverte sur minimum 50% de sa surface.

Il existe plusieurs catégories d'armures différentes qui apportent différents bonus.

Catégories

Catégorie	Matières
Pas d'armure	Toge / Tissus / étoffe
Armure légère	Cuir / Gambison
Armure lourde	Métal / Plaque / Cotte de maille

Connaître sa catégorie



Les chiffres **en bleu** représentent le score pour une armure légère portée à cet endroit.

Les chiffres **en rouge** représentent le score pour une armure lourde portée à cet endroit.

En suivant ce schéma, votre score total détermine le nombre de points d'armure que vous disposez :

Score	Points d'armure
< 4	0 PA
Entre 4 et 8	1 PA
Entre 8 et 14	2 PA
> 15	3 PA

Exemple : Roger vient avec comme protection :

- une plastron de cuir \Rightarrow 3
- Tout un bras (+épaule) avec de la cotte de maille \Rightarrow 3
- Des jambières et tassettes en métal sur les deux jambes \Rightarrow 3 + 3

Ce qui lui donne un score de 12. Cela lui permet de bénéficier d'un bonus de 2 PA sur sa fiche de personnage.



Malédiction

Une **malédiction** est un effet qui s'applique durablement sur un personnage. Elle peut être sous deux formes :

- Sous forme de carte **malédiction**
- Soit sous forme d'une carte **équipement maudit**.

Un personnage sait qu'il est maudit et sait tout ce qui est indiqué sur la carte. Libre à lui d'interpréter sa quête et les informations de la malédiction.

Carte malédiction

Une carte **malédiction** affecte le personnage tant qu'il est maudit et la carte peut disposer d'une **quête** pour s'en débarrasser. Certaines cartes de malédiction n'ont pas de **quête**. Les cartes de malédiction sont bleues.

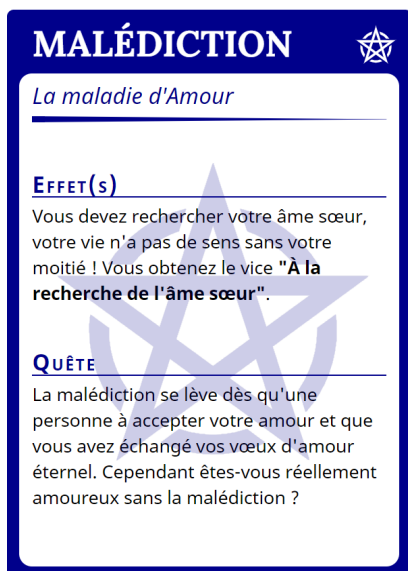
Une fois une malédiction levée, vous pouvez aller la remettre à la boîte à cartes et objets.

Équipement maudit

Un équipement maudit inflige une malédiction à son porteur dès qu'il est équipé. Cependant un équipement maudit ne peut pas être déséquipé tant que la malédiction n'est pas levée. Certains équipements maudits n'ont pas de **quête**.

Un équipement maudit ne peut pas être volé ou perdu par mégarde. Néanmoins, il est possible de le récupérer sur votre cadavre.

Une fois la malédiction levée, le porteur doit enlever l'équipement.



Note : Enlever une malédiction d'un objet ne brise pas le maléfice de l'objet. En effet, la prochaine personne qui équipe l'objet (même s'il a déjà été maudit auparavant par l'objet) subit la malédiction.

Comment retirer une malédiction ?

Pour retirer une malédiction, le porteur devra soit effectuer la **quête** inscrite sur la carte (si présente) soit faire appel au service d'un grand prêtre ou trouver un objet de jeu permettant de briser la malédiction ou vivre avec pour le restant de ses jours.

Corruption

La **corruption** est un mal qui ronge le personnage. Une **corruption** est une sorte de malédiction mais en plus puissante. Ainsi aucun moyen connu ne permet de se libérer d'une **corruption**. Elles sont représentées par des cartes noires.

Si par malheur vous subissez une corruption, alors vous devez vous rendre au plus vite auprès de l'organisation pour indiquer votre nouvelle acquisition. (Si vous êtes dans une épreuve ou dans une scène attendez la fin de l'épreuve ou de la scène).

Une carte corruption dispose également d'une section "**Maquillages**" qui indique des éléments qui influencent votre costume. L'organisation disposera du matériel pour appliquer les corruptions sur vos personnages.



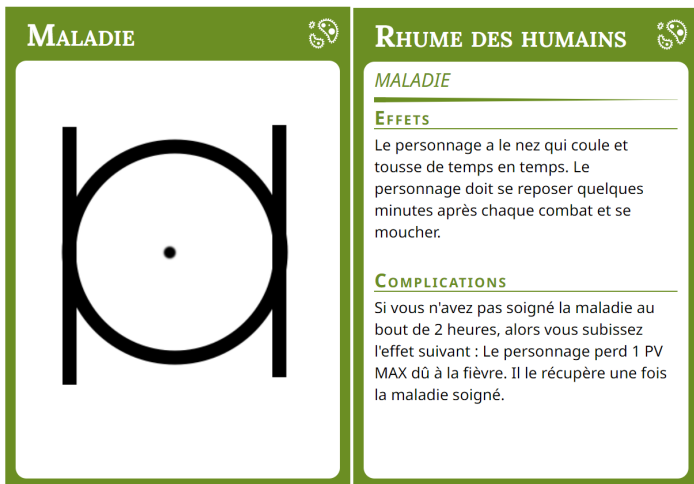
Maladie

Les maladies sont des effets néfastes qui peuvent affecter vos personnages. Elles sont plus ou moins **dangereuses** et plus ou moins **contagieuses**.

Les maladies sont représentées par des symboles et les médecins sont capables de les soigner avant que les complications surviennent.

Toutes les maladies disposent d'une **complication** qui s'active 2 heures après avoir contracté la maladie. Les effets de base d'une maladie s'activent dès que l'on reçoit la carte maladie.

Celui qui contracte la maladie peut lire le dos de la carte et y appliquer les effets.



Recto

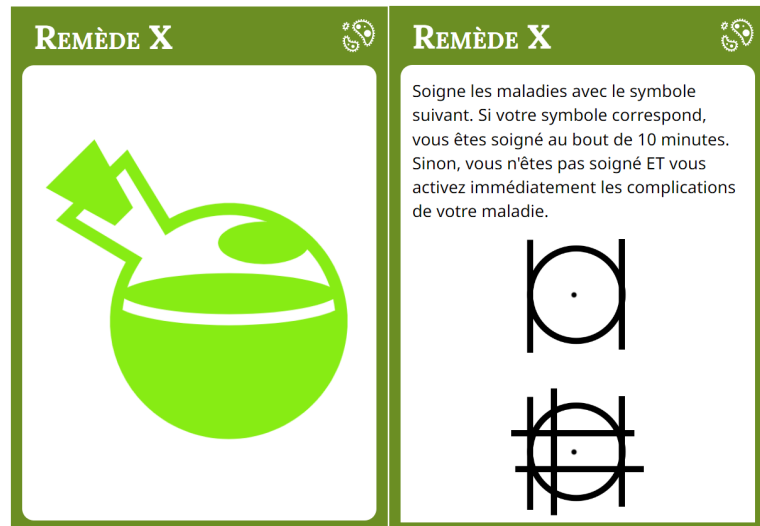
Verso

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

Remède

Pour soigner une maladie, il faut boire un remède. Les remèdes peuvent être créés par des médecins et s'il est le bon remède alors il soigne la maladie. Sinon il active la complication de la maladie.

Les cartes se présentent ainsi. Le dos de la carte est lu au moment où l'on boit le remède.



Recto

Verso



Les pièges

Certains lieux, certains contenants et certaines pièces contiennent des pièges. Les pièges sont représentés par des cartes marrons.

Les pièges seront bien visibles 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 à un élément ou objet de jeu (avec du scotch ou une ficelle) 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.

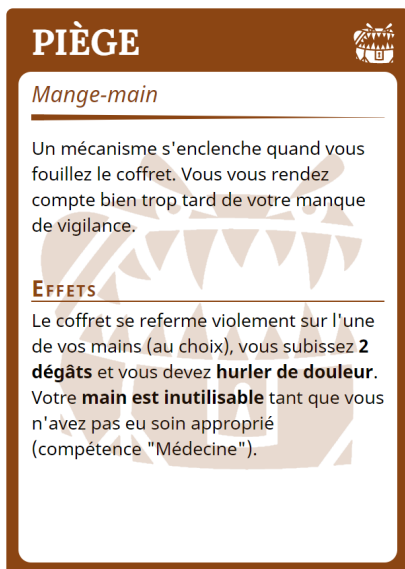
Généralement, une personne neutre viendra récupérer les éléments que vous avez perdu pour les remettre au voleur. Si personne ne vient, vous devez vous rendre au PC orga pour lui remettre les objets de jeu que vous avez perdu ainsi que l'épingle de vol. Un.e joueur.se doit remettre également les cartes associés aux objets de jeu volés.

Les cadenas

Des cadenas seront présents physiquement sur le terrain, devant des portes, sur des coffres ou bien sur des éléments encore plus étranges.

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.

Les cadenas à serrure et à code (4 chiffres) ne peuvent pas être crochetés et nécessitent tout simplement une clé ou le code pour l'ouvrir.



La richesse

En fonction de votre score de richesse vous débutez avec une somme plus ou moins importante de pièces.

1	2	3	4	5	6
5 pièces	10 pièces	20 pièces	35 pièces	55 pièces	80 pièces

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 "Nature" 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.

Enveloppe esprit

Des **enveloppes bleues** se trouvent à différents endroits sur le terrain du GN. Ces enveloppes ne doivent pas être ouvertes sauf si vous disposez d'une compétence qui vous y autorise. Elles représentent des visions des esprits.

Les rubans de couleur

Des rubans de couleur seront visibles sur certaines armes en jeu. Cela représente des effets particuliers sur l'arme. La liste des rubans de couleur sont listés dans l'annexe "Forge". Les rubans ne sont pas des objets de jeu.

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. Voici une liste non exhaustive de ce que vous pourrez rencontrer en jeu :

- **Panneau Lourd** : Nécessite un score de baston cumulé pour transporter l'objet, ouvrir la porte, etc.
- **Panneau Peur** : Nécessite la compétence "Courage" pour entrer dans la zone
- **Panneau Brume toxique** : Nécessite une résistance aux poisons pour pénétrer dans la zone
- **Panneau Zone de mort** : Compétence médecine inefficace et soins mort vivant actif.
- **Panneau HRP** : l'élément en question n'existe pas et est réservé à l'organisation.
- etc ...



Créer son personnage

Maintenant que vous connaissez les règles, il est temps de créer votre personnage !

Fiche de personnage

Un personnage aura une feuille sur lui avec ses caractéristiques :

- Son nom
- Son groupe
- Ses classes
- PV : Son nombre de point de vie
- PA : son nombre de point d'armure
- Son score Baston
- Son vice

Cette feuille pourra être demandée par l'équipe d'organisation pour vérifier des éléments ou pour la participation à une quête spécifique.

Par défaut, un personnage a 3 PV, 0 PA, un score de 0 en Baston, un vice, sait lire et écrire la langue des humains.

Choisir sa race

La majorité des PJs sont des humains. Des exceptions sont possibles avec accord orga. De plus, certaines factions peuvent avoir des choix supplémentaires au niveau des races.

Choisir son groupe d'appartenance

Durant le GN du Jeu du Grand Donjon vous serez répartis dans des factions ayant une même origine. Voici la liste des factions disponibles :

- Nouveau Fanelia
- Val Tronc Blanc
- Zakankor
- Hauts Remparts
- Terres Sauvages
- Les Pirates des Lames Rouges
- Ordre du Chapitre noir
- Clan du Loup Blanc

Chaque groupe disposera d'un objectif propre à leur faction et d'une fiche de groupe.

Equipements

Autre les objets de jeu, il n'y a aucune restriction sur l'équipement d'un.e joueur.se. Ainsi, chacun est libre de porter une armure quelque soit ses classes, chacun est libre de prendre les armes qu'il souhaite également !

L'ambidextrie, le port d'armure, les armes à 2 mains, les armes d'hast, bouclier, les armes de tir, les armes de lancer sont toutes accessibles à toutes les classes de personnage.

Chaque personnage est unique et nous préférons laisser libre cours au roleplay de vos personnages que de mettre des restrictions sur les armes et armures.

Écrire son histoire

Votre personnage a un passé, des ambitions, des rêves, des faiblesses, une histoire tragique ou heureuse, un foyer, une famille, un métier, etc ... C'est à vous d'écrire une partie de son histoire lors de la création de votre personnage (via le formulaire de création de personnage).

Nous reprendrons son histoire pour l'intégrer au mieux dans l'univers de Gaïa. De plus, nous pourrions fournir des connaissances voire même des compétences à votre personnage en fonction de son histoire. Cela reste à la discrétion de l'organisation.

Reprendre un personnage existant

Si votre personnage a déjà participé à l'opus 1 du Jeu du Grand Donjon, il est possible de l'interpréter à nouveau dans cet opus.

Votre personnage conserve les éléments suivants entre les opus :

- Une partie des objets de jeu qu'il a conservée à l'opus précédent (l'organisation décide ce qui est conservé ou non)
- La totalité des corruptions
- Les bénédictions permanentes
- Les effets des récompenses des éditions précédentes du Jeu du Grand Donjon

N'oubliez pas que 10 ans se sont déroulés entre l'opus 2 et 3, ainsi votre personnage a 10 ans de plus.

Naturellement, votre personnage ne gagne pas de nouvelle classe, ni de nouvelle compétence entre deux opus.



Choisir ses classes







Votre personnage doit choisir **deux classes**. Chaque classe lui permet d'accéder à des compétences, des bonus de statistiques et des objets de jeu en début de GN. En choisissant une classe, vous obtenez tous les éléments de cette dernière.

Certaines classes ont des pré-requis. On les nomme **classes de spécialisations** (en rouge).

Par exemple : pour prendre la classe Maître d'arme il faut choisir auparavant choisir la classe Guerrier.ère.

Précision sur les classes : Le nom des classes ne sont là que pour vous guider dans la création de votre personnage. Il est tout à fait possible de prendre la classe de grande prêtre.sse et de jouer un chamane. Ou bien de prendre la classe Royal et d'être juste un riche marchand. Les classes ne limitent pas votre roleplay.

Légende des symboles des classes

		
+1 PV	+1 en Baston	+1 Richesse
		
+1 Ingrédient	+1 Potion simple	+1 Potion secrète

Note : Certaines factions peuvent disposer de classes supplémentaires décrites uniquement dans leur fiche de groupe.

Liste des classes



















Guerrier.ère	Barbare	Roublard.e	Prêtre.sse	Alchimiste
<ul style="list-style-type: none"> Protecteur Courage 	<ul style="list-style-type: none"> Festin ! Torse d'acier 	<ul style="list-style-type: none"> Crochetage Discrétion 	<ul style="list-style-type: none"> Religion Médecine 	<ul style="list-style-type: none"> Alchimie Erudition 
Forgeron.e	Rôdeur.se	Barde	Noble	
<ul style="list-style-type: none"> Chef d'oeuvre Forge 	<ul style="list-style-type: none"> Chasseur de monstre Nature 	<ul style="list-style-type: none"> Contes et légendes Séduction 	<ul style="list-style-type: none"> Politique Physionomiste 	
Maître d'arme	Berserker	Voleur.se	Grand.e prêtre.sse	Maître alchimiste
<ul style="list-style-type: none"> Bottes secrètes  <p>Nécessite : <i>Guerrier.ère</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Rage de combat  <p>Nécessite : <i>Barbare</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Vol  <p>Nécessite : <i>Roublard.e</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Magie divine  <p>Nécessite : <i>Prêtre.sse</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Alchimie de maître  <p>Nécessite : <i>Alchimiste</i></p>
Ingénieur.se	Eclaireur.se	Musicien.ne	Royal	
<ul style="list-style-type: none"> Ingénierie  <p>Nécessite : <i>Forgeron.ne</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> 6ème sens  <p>Nécessite : <i>Rôdeur.se</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Musique  <p>Nécessite : <i>Barde</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Héritage  <p>Nécessite : <i>Noble</i></p>	



Tableau récapitulatif des compétences

6ème sens	Le personnage dispose d'une carte des lieux du GN que seul lui peut consulter. Cette carte n'est pas un objet de jeu. Le personnage peut voir les individus invisibles (mais pas les individus éthérés).
Alchimie	Le personnage connaît les secrets de l'alchimie (annexe "Alchimie").
Alchimie de maître	Le personnage est maître dans l'art de l'alchimie et connaît la potion secrète de sa faction (annexe "Maître alchimie"). Il peut apprendre de nouvelles potions en les étudiant.
Botte secrète	Le personnage est un expert dans le maniement d'un type d'arme. Tant qu'il porte ce genre d'arme, il peut effectuer jusqu'à deux annonces différentes à chacun de ses combats quand il touche un individu avec son arme à un endroit spécifique : <ul style="list-style-type: none"> • Sur l'arme ou le bouclier : Par Gaïa ! Désarmer • Sur le personnage : Par Gaïa ! à terre
Chasseur de monstres	Le personnage connaît la majorité des monstres ainsi que leurs forces et leurs faiblesses. (annexe "Connaissance des monstres"). De plus, il devra choisir une catégorie de monstre auquel il sera expert.
Chef d'oeuvre	Le personnage a réalisé un chef d'oeuvre dans sa vie. Avant le GN il choisit l'un parmi : <ul style="list-style-type: none"> • Une arme de maître : qui résiste aux annonces Brise • Une armure de maître : qui donne +1 PA Le chef d'oeuvre est un objet de jeu avec carte.
Contes et légendes	Le personnage dispose de connaissances sur les contes et légendes du monde de Gaïa (annexe "Contes et légendes").
Courage	Le personnage peut annoncer RÉSISTE aux annonces de Peur .
Crochetage	Le personnage sait crocheter les cadenas de jeu (annexe "Crochetage").
Discrétion	Le personnage peut se rendre invisible tant qu'il reste immobile, les mains en croix, et qu'il se cache (même mal). Si quelqu'un l'interpelle, il peut lui annoncer discrètement Par Gaïa ! Invisible .
Erudit	Deux fois par jour, à l'aide d'une scène roleplay et de 5 minutes, le personnage peut identifier un objet de jeu de son choix. Il peut donc lire l'arrière de la carte sans appliquer les effets.
Festin !	Le personnage peut soigner ses propres blessures à l'aide d'actions spécifiques : manger un fastueux repas, tournée générale, chant de guerre, conter à voix haute une histoire glorieuse, etc. Il récupère à hauteur de 1 PV / 2 minutes qu'il utilise cette compétence.
Forge	Le personnage sait réparer les armes et les armures. Il dispose d'informations supplémentaires sur les armes et les rubans (annexe "Forge").
Héritage	Le personnage dispose d'un héritage qui dépend de sa faction et de son histoire : objet de jeu, richesse, pouvoir, symbole, etc. Le personnage peut annoncer RÉSISTE aux annonces Rend moi cette faveur .
Ingénierie	Le personnage est capable de détecter les pièges et de créer des mécanismes. (annexe "Ingénierie") Le personnage peut utiliser les machines de guerre ou un mécanisme de son cru.



Magie divine	Le personnage sait faire appel aux pouvoirs de son dieu. (annexe "Magie divine")
Médecine	Le personnage peut soigner les individus à l'aide de cette compétence. Il dispose d'informations sur les maladies, le soin et tout ce qui est lié à la médecine (annexe "Médecine")
Musique	Le personnage sait jouer d'un instrument ou chanter. Il peut effectuer une représentation et faire l'annonce Par Gaïa, rend moi cette faveur de masse à la fin de sa représentation. Une fois par heure maximum.
Nature	Le personnage peut obtenir des informations supplémentaires sur les lieux via des enveloppes spécifiques (annexe "Nature")
Physionomiste	Le personnage a l'habitude de côtoyer tous types d'individus, ainsi il sait les reconnaître et reconnaître leurs défauts. Il peut effectuer discrètement l'annonce : Par Gaïa, révèle-moi qui tu es ! Cette annonce ne peut être faite qu'après une discussion en tête à tête avec la cible et qu'une seule fois par heure.
Politique	Le personnage connaît les autres royaumes de Gaïa et leur organisation (annexe "Politique").
Protecteur	Le personnage peut, dans un combat uniquement, effectuer l'annonce : Par Gaïa, je te protège ! Tant qu'il est à 1 mètre de sa cible, elle peut annoncer RÉSISTE à la première attaque qu'elle reçoit. L'effet dure jusqu'à la fin du combat ou que le protecteur s'écarte des 1 mètres.
Rage de combat	Le personnage peut se mettre dans un état de rage bestiale durant un combat en poussant un cri bestial. Ainsi il peut ignorer une seule annonce de son choix faite contre lui en annonçant RÉSISTE à chaque combat, et seulement durant un combat. Le personnage peut annoncer, une fois par combat, +1 dégât sur l'un de ces coups. Il annonce le chiffre avant de frapper.
Religion	Le personnage dispose de connaissances sur la religion et les dieux de Gaïa. (annexe "Religion")
Séduction	Le personnage peut "séduire" un autre personnage pour le forcer à effectuer une requête pour lui. Il peut annoncer Par Gaïa, rend moi cette faveur. La compétence ne peut être utilisée que lors d'un tête à tête avec l'individu et qu'une seule fois par heure.
Torse d'acier	Le personnage a un torse d'acier. Cela signifie que son torse est considéré comme portant une armure légère (qu'il porte quelque chose ou non) uniquement sur le calcul de catégorie d'armure.
Vol	Le personnage dispose d'une épingle de vol pour le GN. Il peut voler des individus à l'aide de cette compétence. Le personnage peut ignorer les pièges en annonçant RÉSISTE (carte marron ou annonce commençant par : Par le piège).



Vices

Tout héros a sa névrose, et vous n'êtes pas une exception ! Lors de sa création, votre personnage doit choisir un vice. Ce vice est généralement un trait de caractère que les personnages devront essayer de jouer. Il est possible d'obtenir d'autres vices durant le GN. Voici une liste non exhaustive des vices possibles pour vos personnages.

Vice	Description
Radin.e	Le personnage ne prêtera jamais son équipement. Quant à son or, cela se négocie très très fortement.
Gros sac	Le personnage ne refusera jamais de manger ou grignoter. De plus, il doit toujours avoir un truc à manger sur lui.
Pochtron.ne	Le personnage ne refusera jamais un verre ou une occasion de boire. De plus, il doit toujours avoir un truc à boire sur lui.
Hautain.e	Le personnage se considère au-dessus des autres. Il ne s'alliera pas avec des gens qu'ils considèrent comme inférieurs.
Phobie / Peur	Le personnage a peur de quelque chose ou une phobie : serpent / araignée / isolement / etc
Superstitieux.se	Le personnage voit souvent des signes là où il n'y en a pas. De plus, il porte sur lui un gri-gri porte bonheur sans lui plus rien ne va dans sa vie.
Maladroit.e	Le personnage est maladroit. Il fera souvent tomber des trucs, tombera tout seul, bousculera sans faire exprès les gens, marchera sur le pied, etc ...
Joli coeur	Le personnage a l'irrésistible envie de draguer tout ce qui bouge. Il tombera amoureux très très facilement. Il ne peut pas refuser une requête de son ou sa bien aimée du moment.
Loyal.e bon	Le personnage est bon et vertueux. Il n'attaquera pas dans le dos, il ne mentira pas, etc ... Il a un code de conduite et il préfère mourir que de ne pas le tenir.
Drogué.e	Le personnage est drogué à une substance. Tous les jours il doit prendre son "bonbon".. S'il ne prend pas sa dose il devient complètement fou et nécessite d'être attaché.
Stupide	Le personnage est stupide ou juste pas très fute fute. Face à des énigmes, Il ne sera pas très utile voir contre productif. De plus, il ne sait quasiment pas lire.
Narcissique	Le personnage attache une importance extrêmement importante à son apparence. Il ne portera pas n'importe quoi comme vêtement, objet, et il devra regarder son reflet souvent à l'aide d'un petit miroir pour se recoiffer, s'aduler, etc
Sang chaud	Le personnage démarre au quart de tour dès qu'on lui parle mal. La moindre menace, ou parole désagréable, fait monter le sang du personnage très vite. Une bagarre s'impose pour faire redescendre la température.
Héroïque	Le personnage n'a peur de rien. Mais cela ne l'immunise nullement aux effets de peur. Il sautera sur toutes les occasions pour jouer le héros. Un monstre à pourfendre ? J'y vais ! Une demoiselle en détresse ? J'y vais !
Psychose	Le personnage a un problème : il ne supporte pas le bleu et il déteste les gens qui en portent. Ou bien il parle avec son épée comme si c'était sa dulcinée. Et celle-ci lui répond.
Curiosité malade	Le personnage est très curieux voir trop. Un coffre à ouvrir ? Regarder au fond d'un pot ? Tester un breuvage ? Le personnage doit savoir ! Tout de suite !
Et tant d'autres	Handicapé d'un membre, miope, mauvais.e joueur.se, grincheux, pantouflard, timide maladif, fainéant, ... proposez le vice qui vous correspond, nous l'équilibrons !



Les objets de jeu

Un objet de jeu est un élément physique qui est identifié à l'aide d'une gomme verte. Les objets de jeu peuvent être vendus, échangés, volés, etc.

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. Une pièce de monnaie a forcément une valeur indiquée sur elle.



Les cartes objets

Certains objets de jeu seront accompagnés d'une carte expliquant ses effets magiques et comment l'utiliser. Les cartes objets sont de couleurs grises.

Lorsque l'on lit le dos d'une carte objet alors on considère que le personnage l'a équipé et donc qu'il applique immédiatement les effets. Il existe des moyens de connaître les effets d'un objet sans l'équiper via l'identification ou à l'aide d'un expert en la matière.

Les effets d'un objet sont connus du personnage du moment qu'il l'a équipé une fois (ou identifié).

Si vous vendez, perdez ou que l'on vous vole un objet de jeu alors vous devez remettre aux joueurs.ses en question (ou l'organisation) la carte associée.



Recto

Verso

Les ingrédients

L'alchimie, les rituels magiques et d'autres éléments annexes nécessitent de la matière première pour être effectués. On appelle ce genre d'éléments des **ingrédients**.

Les **ingrédients** sont reconnaissables par tous et il n'y a pas besoin de compétence pour en ramasser. Les ingrédients seront des éléments physiques avec un visuel unique. Un ingrédient n'a pas de carte de jeu. Il existe d'autres ingrédients rares à découvrir en jeu !

	
Croc de dragon	Plume de phénix
	
Gemme grisâtre	Poudre de fée
	
Mandragore	Cristal de glace
	
Chapeau de sorcière	Trèfle noir



Les potions

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 cartes de potions sont rouges.

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 ni les potions que vous aurez en début de GN.

Une potion sera représentée par une carte Potion qui fonctionne de la même façon qu'une carte objet. Sauf que pour découvrir les effets de la potion il faut la boire ou l'identifier à l'aide d'experts ou certaines compétences.

Une carte potion peut être placée face cachée sous un verre, cela signifie qu'une potion a été versée dans ce verre et que le/la buveur.se devra lire la carte pour découvrir le liquide merveilleux qui se trouve dans son verre.



Recto

Verso

Les poisons

Certaines potions sont des **poisons** et disposent des mêmes règles que les potions avec des éléments en plus. Ils peuvent être appliqués sur des armes de corps à corps ou à distance. **Le poison ne fonctionne qu'une seule fois** :

- Après la première touche réussi pour une arme de corps à corps.
- Au premier projectile tiré / lancé pour les armes à distances, qu'elle touche ou non

Durant un combat, l'empoisonneur.se doit annoncer "**Par le POISON, ...**" pour faire comprendre à son adversaire qu'il s'agit d'un poison. A la fin du combat, remettez-lui la carte poison.

Si cela est un poison complexe alors remettez lui tout simplement la carte poison à la fin du combat.

Si rien n'est précisé sur la carte, un poison dure tant qu'il n'est pas soigné. Les cartes poisons sont vertes.



Recto

Verso



Association Le Grand Donjon

Livret Règles Opus 3 – GN Jeu du Grand Donjon

16.07.2023 version 2



