



# SYNTHÈSE DES RÈGLES DU GN DIABLO

## PRINCIPE DU JEU

Le GN Diablo : Aux portes de l'Enfer est un porte / monstres / trésor qui se veut volontairement caricatural. Tu incarnes un aventurier (Guerrier, Sorcier ou Eclaireur) au sein d'une équipe de 5 joueurs.

Durant 2 heures, tu affrontes des monstres au travers de plusieurs ensembles de salles qui t'emmènent toujours plus profondément dans les entrailles de la Terre. Tu peux souffler et faire des emplettes au marché au milieu du jeu.

Deux équipes d'aventuriers parcourent le donjon en même temps.

A l'issue de l'aventure (ou avant de la débiter), tu renaiss comme monstre et tu rejoins une des salles pour affronter les nouveaux aventuriers. Ce système permet de proposer aux équipes un GN épique avec un grand nombre d'adversaires.

## LEXIQUE MÉDICAL

- **Points de Vie (PV)** : Propres à chaque personnage, ils permettent de décompter les blessures subies.
- **Conscient** : Tant qu'il te reste au moins 1 PV (sauf mention contraire).
- **Inconscient** : Tu es au sol, les yeux clos. Tu ne te réveilles pas si tu es secoué. Tu ne peux pas te déplacer seul mais tu peux être porté.
- **Perte définitive d'1 PV** : Tu perds définitivement 1 PV à ton maximum de PV, jusqu'à un minimum de 1.

## TON ÉQUIPEMENT

- Le costume médiéval est de rigueur (fais simple, une chemise ample et un pantalon). **Pas de jeans !**

## DÉTAILS ARMES

- **Arme courte** : Longueur <= 110 cm, peut être tenue à une ou deux mains.
- **Arme longue** : Longueur > 110 cm, DOIT toujours être tenue à deux mains.
- **Javeline** (limitée à la classe Eclaireur) : Longueur comprise entre 100 cm et 150 cm. Elle tue directement si elle touche une zone non protégée par une armure.
- **Arme de lancer** (limitée à la classe Eclaireur) : Mousse et latex uniquement. **Aucune partie rigide !**

## DÉTAILS BOUCLIER ET ARMURES

- **Armure Légère** si tu es Eclaireur : Composée de matériaux divers (métal, cuir, skaï, mousse, ...) couvrant de 2 à 3 zones de protection suivantes : tête, torse, 2 bras, 2 jambes ou 2 épaules.
- **Armure Lourde** si tu es Guerrier : Composée de matériaux divers (métal, cuir, skaï, mousse, ...) couvrant au moins 4 des 5 zones de protection suivantes : tête, torse, 2 bras, 2 jambes ou 2 épaules.
- **Bouclier** si tu es Guerrier : Si rectangulaire, 80\*60 cm max, si rond, diamètre max de 70 cm. Un bouclier doit être full mousse. **Aucune partie rigide !**

## MATÉRIEL FOURNI PAR LES ORGAS

- 1 javeline par Eclaireur.
- 3 boules de feu par Sorcier.
- Le **maquillage**, les **masques** et les **prothèses latex** nécessaires pour incarner les monstres.

## RÈGLES DU JEU GRANDEUR NATURE

### RÈGLE DU STOP !

**Si un joueur crie « STOP ! », arrêtez tout ! La règle du « STOP ! » prévaut sur toutes les autres règles de sécurité.**

En cas de danger physique manifeste (risque de piétinement, mauvais coup donné ou reçu) ou de blessure, il est possible de crier « STOP ! » afin de figer l'action et d'éviter les accidents. Tout abus du « STOP ! » sera sanctionné !

### POINTS DE VIE

- Chaque aventurier débute avec **5 Points de Vie (PV)**.
- **Une armure légère augmente de 2** le nombre de Points de Vie du porteur. Accessible uniquement à la classe Eclaireur !
- **Une armure lourde augmente de 5** le nombre de Points de Vie du porteur. Accessible uniquement à la classe Guerrier !

## RÈGLES DE COMBAT

### IMPORTANT

- Il est INTERDIT de frapper à la tête et aux parties génitales pour tous et à la poitrine chez les femmes !
- Il est INTERDIT de frapper d'estoc (<> pointe de la lame) ! Uniquement des frappes de taille (<> plat de la lame).
- **Taper plus fort ne sert à rien !** Ça fait juste plus mal.

### COMPTER LES TOUCHES

- Les touchettes qui t'effleurent sont ignorées. **Seules les touches franches comptent !**
- Une touche franche doit porter vraiment sur le corps de l'adversaire. **Pas de coup mitraille !**
- Les touches franches peuvent être parées par une arme ou un bouclier.
- Les effets des sorts magiques ne peuvent pas être parés par un bouclier sans protection magique (la protection magique sera annoncée par le porteur du bouclier en combat).

### DÉGÂTS ET DÉFAITE

- Toute arme courte, longue, javeline ou de lancer inflige **1 dégât par touche franche**.
  - ❖ Un personnage est directement *inconscient* si une javeline touche une zone non protégée par une armure.
- Le joueur qui est touché décompte ses PV.
- Lorsque le joueur n'a plus de PV, il est *inconscient*.
- A la fin d'un combat, si le joueur est encore *conscient* (1PV ou +), il regagne automatiquement ses PV perdus.

### RÈGLES DE SOINS

	EN COMBAT	HORS COMBAT	
Personnage <i>conscient</i>		Récupère tous ses PV	
Personnage <i>inconscient</i>	Si sorcier <i>conscient</i> : Utilisation carte REZ DE COMBAT Perd définitivement 1 PV Se réveille et récupère tous ses PV	Si sorcier <i>conscient</i> : Se réveille et récupère tous ses PV	Si sorcier <i>inconscient</i> : Perd définitivement 1 PV Se réveille et récupère tous ses PV

## CRÉER SON AVENTURIER

- Ton personnage bénéficie de 3 COMPÉTENCES GÉNÉRALES + 3 COMPÉTENCES DE CLASSE.
- Ton personnage bénéficie de 2 COMPÉTENCES BONUS supplémentaires, parmi EFFICIENCE, SAVOIR et/ou RESILIENCE.

### COMPÉTENCES GÉNÉRALES (TOUS LES PERSONNAGES)

1. **PORT D'ARME** : Tu sais utiliser une (seule) arme blanche pour te défendre et combattre. Une arme inflige 1 dégât par touche franche. Elle peut être détériorée. Une fois détériorée, elle ne peut plus servir au combat et doit être réparée.
2. **PICKPOCKET** :
  - ❖ Si ta cible est *consciente*, tu peux voler en accrochant une pince sur le contenant (sac, poche, ...) de ta cible. Tu demandes ensuite à un PNJ/Orga de récupérer « l'objet xxx » ou de prélever un objet au hasard. Le PNJ/Orga prélève l'objet ciblé s'il l'a ou un objet au hasard. Si tu es repéré en accrochant ta pince, le vol échoue.
  - ❖ Si ta cible est *inconsciente*, pas besoin d'accrocher de pince. Tu ne peux prendre **qu'un objet par fouille** ! Par contre, ta cible doit fermer les yeux pour ne pas voir ton visage lorsque tu la dépouilles.
3. **EGORGEMENT** : Main sur la bouche, arme sur la gorge, tu murmures « EGORGE » à l'oreille de ta victime. Celle-ci est à présent *inconsciente*. Attention, c'est un acte lourd de conséquences !

### COMPÉTENCES DE CLASSES

#### GUERRIER

1. **BRISE-BOUCLIER** : Tu peux annoncer « BRISE-BOUCLIER » une fois par combat en touchant le bouclier d'un adversaire. Ce bouclier est inutilisable tant qu'il n'est pas réparé.
2. **ARMURE LOURDE** : Tu peux porter une armure lourde qui augmente de 5 le nombre de tes Points de Vie. Un personnage en armure lourde NE peut PAS courir !
3. **PORT DE BOUCLIER** : Tu peux porter un bouclier et parer les coups adverses.



## ECLAIREUR

1. **CROCHETAGE** : Tu peux crocheter des coffres et ouvrir la majorité des serrures codées.
2. **ARMURE LEGERE** : Tu peux porter une armure légère qui augmente de 2 le nombre de tes Points de Vie.
3. **TIREUR D'ELITE** : Tu peux utiliser des javelines et des armes de lancer SANS âme rigide.

## SORCIER

1. **BOULE DE FEU** : Tu annonces « BOULE DE FEU » en lançant une balle de mousse sur un adversaire qui perd 2 PV.
2. **MAGIE MINEURE** : Tu peux tirer une de tes cartes Magie et en immédiatement appliquer l'effet (bon ou mauvais) :
  - ❖ Si tu choisis la carte face visible, tu appliques l'effet et tu défausses la carte à l'arbitre.
  - ❖ Si tu choisis la carte **face cachée**, tu appliques l'effet et tu **décides ou non de défausser la carte** à l'arbitre.
3. **PREMIERS SOINS** : Hors combat, si tu es *conscient*, tu peux soigner tous tes alliés *inconscients*.

## LEXIQUE DE MAGIE

- Les cartes de Magie Mineure représentent l'ensemble des sorts connus par le Sorcier au début du GN.
- Chaque carte permet de réaliser **1 fois** le sort indiqué. La carte doit être défaussée après utilisation !
- La compétence bonus de Savoir MAGIE MAJEURE permet d'apprendre un sort de Magie Majeure au choix. Le sorcier obtient immédiatement une carte du sort correspondant.
- Les cartes correspondant aux sorts connus peuvent être obtenues/achetées auprès du Grand Mage au marché.

## COMPÉTENCES BONUS

### GÉNÉRAL

Au début de l'aventure, tu tires au sort 3 cartes COMPETENCES BONUS parmi EFFICIENCE, SAVOIR et/ou RESILIENCE. Tu en conserves **DEUX** (selon la limite imposée par ta classe) et défausses la 3<sup>e</sup>.

En arrivant au marché, tu tires une nouvelle carte compétence et décides de remplacer une de tes compétences précédentes par la nouvelle ou de défausser cette dernière.

## DÉROULEMENT DU JEU

Les caves d'Aubière sont découpées en 4 ensembles de salles, un marché, un espace orga et un espace maquillage.

*Rappel : Le maquillage et les prothèses latex nécessaires pour incarner les monstres sont fournis par les organisateurs.*

## RÈGLES GÉNÉRALES

- Tous les objets ou équipements volables sont signalés par un scotch coloré.
- Si à un moment du jeu, tous les aventuriers sont *inconscients*, l'ensemble de salles en cours est réinitialisé et les aventuriers doivent le recommencer.
- Chaque monstre bénéficie des 3 COMPETENCES GENERALES, communes à tous les personnages
- Tous les monstres (hormis les boss) peuvent revenir à la vie ! Compter 30 sec lorsque les aventuriers ne sont plus en vue.
- Toute porte ouverte puis bloquée/verrouillée par les aventuriers devient infranchissable pour les monstres.

## I<sup>ER</sup> ENSEMBLE DE SALLES : LES CUISINES

### MORT-VIVANT (MONSTRE)

**COMPETENCES** : ARME DE BOURRIN, RESISTANCE MAGIQUE et SOIF DE SANG.

### APPRENTI DU BOUCHER (MONSTRE)

**COMPETENCES** : COUP PUISSANT, DEGATS REPERCUTES, CRANE EPAIS et RESISTANCE PHYSIQUE.

### LE BOUCHER (BOSS)

**COMPETENCES** : TRANCHOIR DU BOUCHER\*, DEGATS REPERCUTES, CUIR ROBUSTE, CRANE EPAIS et RESISTANCE PHYSIQUE.

- **TRANCHOIR DU BOUCHER** : Le porteur du tranchoir inflige 3 dégâts par touche franche. Annonce "3" à chaque touche. Le tranchoir est une arme longue et doit donc toujours **être tenue à deux mains !**

## 2<sup>E</sup> ENSEMBLE DE SALLES : LA CRYPTÉE

### MORT-VIVANT (MONSTRE)

Voir description plus haut.

## LICHE (MINIËN)

**COMPETENCES** : FEU INTERIEUR, SOIF DE SANG, RESISTANCE MAGIQUE ET NECROMANTIE.

## RËI LËËRIC (BOSS)

**COMPETENCES** : MASSE DE LEORIC\*, ARMURE LOURDE, PORT DE BOUCLIER, RESISTANCE MAGIQUE et NECROMANTIE.

- **MASSE DE LEORIC** : Le porteur de la masse peut annoncer « BRISE-MEMBRE » une fois par combat en touchant le membre d'un adversaire. Ce membre est inutilisable tant qu'une attelle n'a pas été posée.
- 

## MARCHË

En quittant la crypte, tu découvres une petite salle voutée d'une incongruité totale. Des gens « normaux » y vivent et c'est bien à se demander comment. Un mage, un aubergiste et un marchand vendent à prix d'or leurs services aux aventuriers toujours plus nombreux à défier le sombre seigneur des enfers.

## LEAH LA MAGICIENNE

Adria t'apprend de nouveaux sorts, te permet d'obtenir de nouvelles cartes de magies, de nouvelles compétences bonus, vend fioles et potions et guérit des malédictions.

## GILLIAN L'AUBERGISTE

Gillian peut, contre monnaie sonnante et trébuchante, panser tes plaies, éteindre ta soif, assouvir ta faim et surtout te rassasier des derniers ragots. Mais ne critique jamais sa « pisse de Troll » !

## ASHEARA LA MARCHANDE

Asheara propose toute une ribambelle d'articles, du parchemin moisi à l'artefact rutilant. Elle est heureuse de te racheter à un prix « honnête » tout trésor dont tu souhaiterais te séparer. Tant que tu as de l'argent, elle sera ta meilleure amie !

---

## 3<sup>E</sup> ENSEMBLE DE SALLES : LES SALLES DU TRËSOR

### GËBELIN (MINIËN)

**COMPETENCES** : TIREUR D'ELITE, TIR RAPIDE et MAGIE-PROOF.

### ËRC (MINIËN)

**COMPETENCES** : BRISE-BOUCLIER, BERSERK, ARMURE LEGERE et PORT DE BOUCLIER.

### RAZEL HANËUË LE RËI DES GËBELINS (BOSS)

**COMPETENCES** : COURONNE DU ROI\*, TIREUR D'ELITE, TIR RAPIDE, CUIR ROBUSTE et MAGIE-PROOF.

- **COURONNE DU ROI** : Le porteur de la couronne peut tenir devant lui un de ses congénères qui lui sert de bouclier. Tant que ce dernier est *conscient* et fermement lié au porteur, ce dernier est invulnérable.

## 4<sup>E</sup> ENSEMBLE DE SALLES : LES ENFERS

### LACHDANAN LE GUERRIER SQUELEËË (MINIËN)

**COMPETENCES** : BRISE-ARME\*, COUP PUISSANT, BERSERK, PORT DE BOUCLIER, CUIR ROBUSTE et RESISTANCE PHYSIQUE.

- **BRISE-ARME** : Tu peux annoncer « BRISE-ARME » une fois par combat en touchant l'arme d'un adversaire. Cette arme est inutilisable tant qu'elle n'est pas réparée.

### ADRIA LA SËRCIËRE (MINIËN)

**COMPETENCES** : EFFROI\*, FEU INTERIEUR, SOIF DE SANG, RESISTANCE MAGIQUE, CUIR ROBUSTE et NECROMANTIE.

- **EFFROI** : Après avoir annoncé "EFFROI", le personnage touché est tétanisé pendant 10 sec et subit 1 dégât.

### CYDAËË LA SUCCUBE (MINIËN)

**COMPETENCES** : FOUET DE FLAMMES\*, SEDUCTION\*, TIR RAPIDE, TIREUR D'ELITE, CUIR ROBUSTE et ARMURE LEGERE.

- **FOUET DE FLAMMES** : La 1<sup>ère</sup> touche inflige 1 dégât, la 2<sup>e</sup> 2 dégâts, ... tant que le personnage ne s'est pas aspergé d'eau bénite. Les coups à la tête sont autorisés ! Le « fouet » est composé d'un long ruban rouge.
- **SEDUCTION** : Tu désignes un personnage et annonces « SEDUCTION ». Il ne peut pas t'attaquer durant le combat. Le charme est rompu lorsqu'il est le dernier membre *conscient* de son groupe.

## DIABLË (BOSS)

**COMPETENCES** : COUP PUISSANT et CUIR ROBUSTE, 2 compétences d'EFFICIENCE, 2 compétences de RESILIENCE et à la mort d'un minion, il bénéficie de sa compétence unique, respectivement BRISE-ARME\*, EFFROI\* et FOUET DE FLAMME\*.

# THE NIGHT IS DARK AND FULL OF TERRORS