

« Le Grimoire de Lothaire »

Règlement

Article 1. Organisation

« Le Grimoire de Lothaire », ci-après désigné « le Jeu » est un jeu de sagacité créé et organisé par Pendulac à l'occasion de l'automne 2022, sur le thème d'Halloween, sous forme de chasse au trésor. Pendulac est une micro-entreprise dont le numéro de SIRET est 91323705300016, gérée par Alice Tourteaux, domiciliée à Rumilly-en-Cambrésis.

Article 2. Participation

Le jeu est ouvert à toute personne physique (les mineurs peuvent participer s'ils sont représentés par un tuteur légal en cas de victoire) à l'exception de l'auteur et de sa famille, de la correctrice et ses proches, de toutes personnes ayant testé les énigmes lors de leur création pour des raisons évidentes d'impartialité et de confidentialité. La participation de toute personne physique est individuelle : elle ne peut donner lieu à un collectif, ou mise en association, ou groupement de quelque nature que ce soit. Chaque participant devra s'être acquitté du prix du Jeu selon la formule choisie par ses soins depuis la plateforme de crowdfunding KICKSTARTER (Prêtre : 6€, Chasseur de Primes : 10€, Enfant Damné : 15€), soit directement sur le site Internet de Pendulac après le début de la chasse (tarif unique Force Invisible : 12€). Après l'achat, la personne physique reçoit un e-mail avec un numéro de confirmation qu'il faut conserver en cas de victoire ainsi qu'un mot de passe pour accéder au Jeu sous forme d'énigme « Préface – Vois ». Selon la formule choisie sur KICKSTARTER, le contributeur reçoit en plus une ou plusieurs contreparties.

Article 3. Durée

Exception faite des participants ayant choisi la formule « Chasseur de Primes » ou « Enfant Damné » qui auront un accès privilégié au Jeu à partir du 14/09/2022, le jeu débutera le 21/09/2022 et se terminera lorsqu'un vainqueur sera déclaré.

À partir du 21/12/2022, selon l'histoire du jeu, le démon Morhomni aura les pleins pouvoirs. Il sera trop tard pour l'emprisonner. Le jeu continue pour autant mais les règles changent. Différents changements auront lieu en ce qui concerne certaines parties du jeu, tous ces changements étant l'œuvre de Morhomni. Pour des raisons évidentes de confidentialité, nous ne pouvons en dire plus ici. Quoiqu'il arrive, ces changements auront pour but de terminer le jeu, pas de le complexifier.

Article 4. Principe

Le Jeu consiste à résoudre 14 énigmes au minimum, publiées à raison d'une par semaine, chaque mercredi, à partir du 21/09/2022 (avec une avant-première le 14/09/22 pour les formules concernées), sur le site internet de Pendulac. Pour accéder aux énigmes, le participant devra s'être acquitté du prix du Jeu, puis avoir trouvé comment accéder aux énigmes sur le site pour taper un mot de passe correct ouvrant « Le Grimoire de Lothaire ». Pour rappel, le mot de passe (plus ou moins crypté) est fourni dans l'e-mail de confirmation du participant après l'achat d'une formule du Jeu.

La complète résolution des énigmes permet de découvrir quelque chose. Il n'y a pas de trésor réel caché, enterré quelque part. La solution finale est autre. Pour terminer le Jeu, le participant qui pense avoir résolu l'énigme finale trouvera la procédure d'identification dans le Jeu. Il ne sert à rien d'envoyer un ou plusieurs e-mails à contact.pendulac@gmail.com. Nous ne répondons à aucune question concernant le Jeu en dehors des sessions de Q/R programmées.

Si nécessaires, des indications supplémentaires (souvent appelées « IS ») pourront être publiées au compte-goutte, également dans le grimoire, sur avis de l'auteur. Une copie de certaines IS sera disponible sur le compte Instagram de Pendulac.

De même, des sessions de Questions/Réponses seront organisées.

Article 5. Désignation du gagnant

Sera désignée gagnante, toute personne physique qui aura acheté une formule du Jeu et sera en possession du numéro de confirmation, aura découvert la réponse à l'énigme finale du Jeu, aura suivi la procédure d'identification contenues dans le Jeu, (aura métaphoriquement vaincu Morhomni), sera en mesure d'expliquer la méthodologie complète de résolution des énigmes du Jeu. Si la personne physique refuse de se plier à toutes ces exigences ou n'y répond que partiellement, elle ne pourra pas être désignée gagnante. Pendulac dispose d'un délai de quatre mois pour communiquer les nom et prénom du vainqueur à partir du moment où celui-ci s'est manifesté et qu'il a répondu aux exigences pour prétendre en la qualité de gagnant. Le gagnant accepte que son nom et sa photo soient utilisés par Pendulac à des fins publicitaires sans qu'il ne puisse prétendre à aucune rémunération. Lorsqu'il sera déclaré vainqueur par Pendulac, le gagnant s'interdira toute déclaration ou divulgation des solutions du Jeu, sans l'accord préalable de Pendulac. Il se portera également garant des personnes de son entourage ayant eu connaissance des solutions du Jeu.

Article 6. Valeur du gain

La valeur du gain est estimée à 1000€ mise de départ, payable par virement bancaire. Selon le montant de la cagnotte participative du projet KICKSTARTER, un pourcentage proportionnel au nombre de participants sera ajouté au gain (MAJ du gain : minimum 1028€ à la fin du Kickstarter). De plus, le jour d'Halloween, Pendulac procédera à un tirage au sort parmi les contributeurs « ENFANT DAMNÉ » pour faire gagner un autre lot d'une valeur de 150€ minimum nommé « Le Coffre de Lothaire » la plupart des ingrédients du rituel et autres surprises. Le lot sera livré au gagnant du tirage au sort dans les 15 jours ouvrés suivant le 31/10/22.

D'autres lots seront mis en jeu au cours du Jeu.

Le virement bancaire sera effectué sous un délai de quatre (4) mois après la détermination du gagnant. Le gagnant sera seul responsable du paiement d'éventuels droits, notamment fiscaux, dus à la date d'attribution du gain.

Article 7. Remise des gains

Le gagnant (si mineur, représenté par un parent ou tuteur légal) devra envoyer une photocopie de sa pièce d'identité et un justificatif de domicile, ainsi qu'un RIB pour recevoir le virement bancaire. Idem pour les lots secondaires.

Pour « Le Coffre de Lothaire », le gagnant devra confirmer son adresse postale.

Article 8. Responsabilité

Il convient aux participants d'opérer leurs recherches dans le strict respect de la réglementation en vigueur. Les recherches concernant le Jeu peuvent s'effectuer sur Internet en plus de la connaissance personnelle et la culture qui est propre à chacun. Pendulac n'est pas responsable d'une mauvaise utilisation d'Internet ni d'une utilisation de sites frauduleux. Pendulac décline toute responsabilité en cas d'un quelconque dommage subi par l'ordinateur du participant, et en cas d'engagement de la responsabilité du participant, dans le cadre de la participation au Jeu.

Article 9. Informatique et libertés

Les informations nominatives recueillies dans le cadre de l'achat d'une formule pour participer au présent Jeu sont traitées conformément à la Loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978 et au règlement général sur la protection des données (RGPD). Elles sont exclusivement destinées à Pendulac et ne seront pas utilisées à d'autres fins. Tous les participants disposent d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de radiation des données les concernant et peuvent en effectuer la demande par mail à l'adresse suivante : contact@pendulac.com.

Article 10. Règlement

Le présent règlement est déposé sur le site Internet de Pendulac. Des articles complémentaires datés pourront être ajoutés à tout moment pour corriger, annuler ou ajouter des informations concernant le règlement sans toutefois modifier sa nature au jour de lancement du Jeu. Tout amendement prend effet à partir du moment où il est publié sur le site Internet de Pendulac.

Le fait de participer au Jeu « Le Grimoire de Lothaire » implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement.

Amendement du 21/12/2022

Selon l'Article 3 de ce règlement, pour rappel, à partir du 21/12/22, les règles du jeu évoluent. Dans l'histoire du Jeu, le démon Morhomni obtient les pleins pouvoirs. Les conséquences de cet évènement sur le Jeu sont les suivantes :

- Le compte à rebours est terminé = Morhomni devient plus fort et tente de séduire les joueurs pour constituer une petite armée de nécromanciens ralliés à sa cause = plusieurs PACK DEMONIAK sont mis en ligne sur la boutique de Pendulac, au prix de 9,99€ l'unité. Ce pack ne permet pas d'accéder au Jeu mais il rajoute du contenu par le biais d'éléments bonus pour jouer davantage. De plus, il permet au détenteur du pack de gagner 100€ supplémentaires, en cas de victoire finale. Le détail de ces éléments est disponible dans la fiche article sur la boutique de Pendulac. L'acquisition du Pack annule l'ancienne aura d'un joueur. Il n'est pas obligatoirement nécessaire d'acheter l'un de ces packs pour pouvoir gagner le Jeu. Le PACK DEMONIAK est une extension du jeu.
- Morhomni s'adresse aux joueurs par mémo vocal, en lieu et place du compte à rebours. Ses mots ne sont pas dénués d'intérêt puisqu'il « raconte » l'histoire de « l'autre secret » à la fin du mémo.
- Toutes les pages du Grimoire s'enflamment (presque tout le contenu reste inchangé, c'est simplement l'esthétisme qui change, la plupart du temps).
- La Page 14 du Grimoire n'est visible qu'à moitié jusqu'à nouvel ordre (plusieurs éléments de l'histoire viendront débloquent cette situation le moment voulu).
- Des énigmes/mini-jeux sont organisés par Morhomni qui vient piocher dans la « Bourse Aux POF » pour récompenser les joueurs gagnants directement par virement bancaire (lots secondaires). En cas d'échec, les conséquences diffèrent selon les mini-jeux.
- Il n'est plus possible d'emprisonner Morhomni : il faut maintenant le renvoyer en Enfer = terminer le rituel pour résoudre l'énigme principale de la chasse au trésor puis contacter Lothaire via « l'autre secret » pour invoquer le démon et discuter avec lui.