

Les Demeures de l'Épouvante



Règles du jeu Grandeur Nature

V 2.0

Proposées par [Gus&Co](#)

9.10.11

Les Demeures de l'Épouvante Grandeur Nature (DEGN) est un jeu de rôle grandeur nature tiré du jeu de plateau d'Edge & FFG. Lire notre critique du jeu [ici](#).

Dans DEGN, les joueurs reçoivent chacun un rôle, et son personnage est alors immergé dans une histoire jouée en réel. Les joueurs incarnent des investigateurs plongés dans les années 1920 aux USA, dans le mythe de Cthulhu, univers fantastique et horrifique créé par l'écrivain H.P. Lovecraft et autres.

Les investigateurs sont sur le terrain et tentent de résoudre l'intrigue. Ils sont en contact à distance avec le Gardien qui gère l'organisation et la partie. C'est lui qui valide énigmes, événements et objectifs.

0. Equipement de base :

Chaque joueur doit **obligatoirement** posséder un téléphone portable, pour toute urgence, éteint et dissimulé, ainsi que d'une lampe de poche, éteinte également. Ce téléphone et lampe de poche sont toujours hors-jeu.

Les joueurs sont de plus chaleureusement encouragés à venir costumés en fonction de leur personnage reçu au préalable.

Chaque joueur reçoit de l'organisateur un certain nombre de pincettes, représentant ses points de vie. Ces pincettes doivent être toujours bien visibles.

1. Investigateurs

Les Investigateurs se déplacent par équipe de 4 joueurs. Si des investigateurs devaient quitter le jeu pour quelque raison, les investigateurs restants continueront le jeu.

Chaque équipe d'investigateurs est constituée de (le masculin peut ici aussi être utilisé au féminin) :

- ❖ Un **scientifique** : le joueur est muni d'un téléphone portable type smartphone – non-fourni par l'organisateur. Le smartphone doit être capable d'envoyer des MMS & SMS.
- ❖ Un **homme d'action** : le joueur est muni d'une arme (factice), non-fournie par l'organisateur.
- ❖ Un **universitaire** : le joueur possède des points de compétences ; le nombre exact dépend de la difficulté du scénario.
- ❖ Un **aventurier-baroudeur** : le joueur possède une lampe de poche – non-fournie par l'organisateur, ainsi que plus de points de vie ; le nombre exact dépend de la difficulté du scénario.

2. Consignes

Les investigateurs sont obligés de suivre les consignes du Gardien : évènements, énigmes, etc.

Tout manquement à cette règle verrait l'élimination du groupe de joueurs en question.

3. Evènement

Le Gardien gère les évènements qui surviendront pendant la partie. Le Gardien contactera alors le scientifique sur son téléphone pour lui révéler l'évènement qui prend alors immédiatement effet. Le Gardien annonce également le temps imparti jusqu'au prochain évènement. Les effets des évènements doivent être scrupuleusement appliqués par les investigateurs.

4. Énigmes

Les énigmes sont marquées par un grand **E** ; les énigmes peuvent se présenter sous la forme d'une feuille ou d'objets enfermés dans une boîte. Il peut s'agir d'un puzzle à reconstituer, d'une énigme, d'un problème mathématique, etc.

Lorsqu'une équipe d'investigateurs découvre une énigme et la résout, le scientifique, s'il est encore en vie, ou tout autre investigateur qui a récupéré son téléphone en jeu, envoie un MMS / photo au Gardien pour valider l'énigme ou donner la réponse. Deux cas de figure sont alors possibles :

- ❖ Si l'énigme est correctement résolue, le Gardien remet l'information ainsi obtenue via SMS & MMS.
- ❖ Si l'énigme n'est pas correctement résolue, les investigateurs peuvent ensuite continuer de chercher la réponse de l'énigme ou utiliser un point de compétence (cf pt 6).

5. Objets trouvés en jeu

- ❖ Tout objet trouvé en jeu : armes & objets divers, peut être emmené par l'équipe et utilisé selon les besoins du scénario. Merci de bien vouloir ramener ces objets à la base.
- ❖ Les énigmes doivent rester dans le même état dans lesquelles elles ont été trouvées, et au même endroit. Les investigateurs n'ont pas le droit de déplacer ou cacher les énigmes.

6. Points de compétence

Les points de compétence servent à débloquer une situation et peuvent être à tout moment dépensés **par l'universitaire** pour :

- ❖ Automatiquement réussir une énigme
- ❖ Obtenir une information sur l'itinéraire à emprunter / prochain lieu à visiter si les investigateurs pensent être perdus

Attention, comme les points de compétence ne sont pas transmissibles, pensez à protéger l'universitaire pour continuer à bénéficier de ses points de compétence.

7. Combat

Les combats sont simulés, aucun coup réel n'est porté.

Pour des questions évidentes de sécurité, on ne visera **jamais** la tête ni visage !

Seuls les investigateurs armés ont le droit de combattre aux moyens des armes fournies par l'organisateur : pistolet en plastique / pétards / à eau, armes en latex, autres. On ne combattra jamais mains nues ou avec une arme non-homologuée par l'organisateur.

Tout manquement au règlement de combat pourra entraîner l'exclusion du joueur.

Chaque touche fait en principe un dégât à l'investigateur / créature. Pour chacune des touches, le joueur décroche aussitôt une pincette pour représenter la blessure.

La règle d'or : une touche = -1pt de vie.

8. Points de vie

Chaque investigateur et créature possède des points de vie, représentés par des pincettes accrochées bien en évidence sur les habits, de préférence sur un bras.

Toute pincette tombée / décrochée ne peut plus être raccrochée. Chaque pincette tombée signifie une blessure. Si un investigateur ou une créature ne possède plus de pincettes accrochées, on considère alors que le personnage du joueur est mort.

L'organisateur et la planète remercient les joueurs de récupérer les pincettes décrochées / tombées et de les ramener à la base.

9. Mort ou abandon

Un investigateur mort ou qui abandonne la partie en cours quitte définitivement le jeu. Il laisse alors sur place tous les objets en jeu qu'il portait à ce moment-là : téléphone, arme, objets ramassés, etc. Ces objets peuvent être alors récupérés par les investigateurs encore en jeu.

Les points de compétence, sorts et points de vie ne peuvent **pas** être laissés et transmis.

Un joueur mort ou qui abandonne la partie peut allumer sa lampe de poche personnelle hors-jeu et revenir tout seul à la base ; il n'a plus le droit de rester et de communiquer avec son équipe, il devient hors-jeu.

10. Créatures spéciales

Certaines créatures spéciales n'ont pas de pincettes visibles, les investigateurs ne connaissent donc pas leur nombre de points

de vie ; le joueur qui incarne la créature spéciale gère ces points de vie cachés.

En principe, une touche = -1pt de vie, mais certaines créatures spéciales peuvent infliger plus de dégâts. Le joueur incarnant cette créature spéciale l'annonce clairement et distinctement avant le combat.

11. Sorts

Les investigateurs peuvent trouver des sorts pendant leur périple. Leur utilisation est clairement indiquée, les investigateurs suivront ces consignes pour réussir à lancer le sort.

Attention, des créatures spéciales sont résistantes à certains sorts.

12. Invisibilité

Pour le bon déroulement de l'organisation, un organisateur qui se déplace avec les deux mains sur la tête est considéré comme invisible, les joueurs feront comme s'ils ne voient pas la personne.

Seuls les organisateurs peuvent utiliser ce pouvoir.

13. Victoire

Au début de l'histoire, les investigateurs ne savent pas ce qu'ils doivent accomplir pour gagner. De fil en aiguille, en résolvant les énigmes et en explorant les lieux, les joueurs comprendront comment faire pour remporter la partie.

14. Points

Pour départager les différentes équipes d'investigateurs sur le même scénario, des points seront attribués en fin de partie des Demeures de l'Épouvante Grandeur Nature :

- ❖ 1pt par investigateur encore en vie à la fin de la partie.

- ❖ 1pt par énigme résolue sans avoir eu recours à un point de compétence.
- ❖ 5pts pour avoir remporté la partie.

Selon le scénario, le Gardien pourra attribuer des points supplémentaires.

15. Fair-play

Les Demeures de l'Épouvante Grandeur Nature est avant tout **un jeu**, il est important que le fair-play soit respecté.

16. Sécurité

Les Demeures de l'Épouvante Grandeur Nature est un jeu, attention à ne pas mettre sa propre sécurité ou celle des autres en danger.

En cas de danger probable, les joueurs peuvent demander un time-out, ce qui mettra alors automatiquement le jeu en pause, le temps que le jeu se calme.

En cas de comportement dangereux flagrant, l'organisateur peut décider d'exclure un joueur de la partie.

Bonne partie !!!

Et surtout, bon courage !!!

Osez-vous braver les Demeures de l'Épouvante ?

[Gus&Co](#)