



SESSION DE JEU DU 24 AU 26 JUIN 2016

REMISE EN CONTEXTE DU JEU (RP)

Cette année, c'est de nouveau l'année du Rat de Métal ! C'est la première année d'un cycle de soixante ans qui va démarrer, c'est l'occasion de fêter le renouveau, de prier pour un autre départ... Ces festivités commencent quand l'été arrive et ont lieu dans toute l'Enclave : c'est le Kanreki. À cette occasion, pour des raisons variées et plus ou moins personnelles, vos personnages se sont rendus à Izumi, dans le quartier de Akai Kokoro.

Il ne s'agit pas de délégations de peuple : vous n'êtes pas dans le quartier des ambassades mais dans un quartier hautement spirituel et chargé d'Histoire. Vous n'êtes pas venus tous ensemble mais chacun de votre côté, seul ou en petits groupes. En ce qui concerne les informations que vous possédez sur les autres personnes de votre peuple qui sont présentes également : il s'agit des résumés de personnages qui sont sur le forum !

LE SITE DE JEU

Fort de Cognelot
Chalindrey (52600)
47° 48' 26" Nord 5° 24' 19" Est

INFORMATIONS PRATIQUES

Accueil

L'accueil des joueurs se fera dès le vendredi 24 juin à partir de 12h00. Pensez à prendre de quoi transporter facilement vos affaires jusque dans les différentes salles du fort.

Aucun véhicule ne pourra plus entrer sur le site de jeu à partir de 18h et l'ensemble des véhicules devra être évacué pour 18h30, sans aucune exception, pour ne pas retarder le lancement du jeu prévu à 19h00.

Repas

Une taverne et un salon de thé/pâtisseries seront mis en place dans l'une des salles du fort. Chaque participant aura une carte de 20 euros à dépenser à sa convenance dans ces deux endroits. Il sera possible d'acheter d'autres cartes au PC orga en cours de partie (la taverne et le salon de thé n'encaissent pas directement d'argent). Les menus seront mis à disposition sur place, mais les 20 euros seront suffisant pour couvrir les repas du vendredi soir, samedi midi, samedi soir et dimanche midi.

Attention : l'eau du fort n'est pas potable, des bouteilles d'eau seront tenues à disposition.

Hébergement

L'hébergement se fera de la façon suivante :

- les peuples du Yak, Tigre, Lièvre, Dragon, Serpent, Chèvre, Singe et Grue seront installés chacun dans une salle du fort (16mx6m) ;

- les peuples du Chien, du Cheval et du Sanglier devront monter un campement à l'extérieur du fort, sur les espaces situés devant.

En ce qui concerne les salles du fort :

- les portes autres que la porte d'entrée principale ne seront pas en jeu, mais considérées comme inexistantes. Pour passer d'une salle à l'autre, il faudra donc sortir dans l'allée principale du fort. Respectez bien les balisages : toutes les coursives parallèles aux salles ne seront pas en jeu ni même accessible en hors-jeu.

- la salle devra être séparée en deux : une zone hors-jeu devra être installée pour le couchage au fond de la salle. Pensez bien à ramener vos affaires de couchage (matelas, lit de camp, sac de couchage...) : ils ne sont pas fournis par l'organisation.

- l'électricité est accessible dans chaque salle, nous vous demanderons cependant d'être raisonnable et responsable quant à son utilisation (vous pouvez prévoir un peu d'éclairage complémentaire, mais préférez des solutions autonomes ou peu énergivores).

En ce qui concerne les campements :

- les feux devront être hors sol, avec un extincteur facilement accessible à proximité ; le combustible ne sera pas fourni.

- l'électricité pourra être fournie en cas de besoin, nous vous demanderons cependant d'être raisonnable et responsable quant à son utilisation.

- aucune tente moderne ne sera acceptée, le camp devra être visuellement cohérent avec l'univers des Contes de la Brume.

Aucun campement hors-jeu ne sera mis en place, les joueurs devront installer leurs affaires dans les zones de couchage de leur salle de peuple ou sur leur campement.

Horaires de jeu

Le jeu débutera à 19h00 le vendredi 24 juin et se poursuivra sans interruption jusqu'à 15h00 le dimanche.

Le concept de jeu continu implique ceci :

- le scénario se poursuivra en continu et des événements majeurs pourront avoir lieu à toute heure du jour ou de la nuit ;

- les zones de couchage, que ce soit dans les salles de fort ou les tentes des campements extérieurs, sont hors-jeu : les possessions, objets et monnaie de jeu doivent absolument être laissées dans les zones en jeu ;

- du fait du scénario continu, il n'est pas impossible que du bruit éclate à proximité des zones de couchage : c'est le jeu !

Le début de jeu sera annoncé par trois longs coups de sifflets. La fin du jeu quant à elle sera annoncée par le lancement de la musique suivante :

<https://www.youtube.com/watch?v=Qo-lyZWXnxM> .

Remarque : du fait du jeu nocturne qui est prévu, pensez bien à vous équiper d'une petite lampe (privilégiez une apparence RP !).

ARRIVEE SUR SITE

À votre arrivée sur le site de jeu, un organisateur effectuera le contrôle de vos billets puis vous indiquera la marche à suivre pour installer vos affaires.

Une fois que vous serez installés, costumés et que votre véhicule aura été évacué et garé sur le parking (fin prêt à jouer !), et à ce moment-là uniquement, vous pourrez vous rendre au PC orga pour récupérer vos différents documents de jeu. Vous serez briefés à ce moment-là. Le BG de votre personnage ne sera pas fourni, pensez à l'imprimer si vous souhaitez l'avoir avec vous.

En cas d'arrivée tardive (après le lancement du jeu), vous ne pourrez pas faire entrer votre véhicule : prévoyez de quoi transporter vos affaires ! Un organisateur restera posté à l'entrée du fort pour vous accueillir. Si ce n'est pas le cas, une personne pourra entrer sur le site pour se rendre au PC orga.

RAPPEL SUR LES SIGNALETIQUES

Les zones dangereuses et/ou interdites d'accès seront signalées par de la rubalise blanche et rouge : veillez à bien respecter ces interdictions !

Les organisateurs seront identifiables grâce à un brassard sur lequel le kanji de l'organisation sera représenté (火). Le PC orga sera signalé par un panneau et se trouvera dans l'une des salles du fort.

QUELQUES POINTS A RESPECTER POUR LE PLAISIR DE TOUS...

La cigarette

Nous demanderons aux fumeurs d'être particulièrement vigilants. Aucun mégot ne devra être retrouvé par terre (prévoyez donc une petite bourse pour les garder en attendant de trouver une poubelle). Toutes les salles du fort sont des zones non-fumeurs.

Douches et sanitaires

Des douches et des sanitaires sont à disposition en dur, à l'entrée du fort. Nous vous demanderons un effort pour laisser cet endroit le plus propre possible, afin de permettre aux organisateurs de fournir toujours plus de jeu au lieu de nettoyer constamment les toilettes ! Cette zone est hors-jeu, le chemin qui y mène ne l'est pas.

Déchets

Chaque joueur sera responsable de la gestion de ses déchets. Pensez à bien vous organiser entre vous pour prévoir des sacs poubelle en quantité suffisante et la gestion de l'évacuation de vos déchets.

CONTACT POUR LA LOGISTIQUE ET L'ADMINISTRATIF

Jusqu'au 21 juin : contact@contesdelabrume.fr

Après le 21 juin : Tiphaine 06 45 63 45 64 ou Lori 06 78 73 09 05

Remarque : les derniers jours de préparation seront chargés, pensez bien à laisser un sms ou un message vocal, car nous ne prendrons pas la peine de rappeler un numéro qui n'a pas indiqué la raison de son appel. Nous essayerons de vous répondre du mieux possible. Nous serons sans connexion internet, il sera inutile d'essayer de nous contacter par ce biais.

RAPPEL :

[Règles du jeu](#)

[Complément de règles - Les Rituels](#)

IMPORTANT : LES GENS EN POSSESSION D'UN BREVET DE SECOURISME PEUVENT SE FAIRE CONNAITRE S'ILS LE SOUHAITENT, AFIN QUE NOUS PUISSIONS LES IDENTIFIER/LES CONTACTER RAPIDEMENT EN CAS D'URGENCE.