



## SESSION DE JEU DU 23 AU 25 JUIN 2017

### REMISE EN CONTEXTE DU JEU (RP)

Cela fait maintenant un an que des armées sorties de la Brume ont franchi le Mur et la Barrière Magique. L'Enclave n'est plus qu'un vaste champ de bataille, et la ville d'Izumi subit jour après jour la pression du siège que Chat a mis en place. Rares sont ceux qui ont pu réussir à passer à travers les rangs ennemis pour tenter de rejoindre les leurs ; les courriers et les missives elles-mêmes peinent à arriver à destination. Les personnes présentes en ville pour les festivités du Kanreki de l'année passée ont tout bonnement dû apprendre à vivre à Izumi, dans l'angoisse et le manque créés par la guerre, alors que les instances dirigeantes prenaient une mesure après l'autre : rationnement, hôpitaux de fortune, bâtiments et main d'œuvre réquisitionnés...

Pourtant, tout n'est pas perdu. On raconte que Tigre s'active et qu'on aura bientôt retrouvé la trace de ses frères et sœurs. Cette mince lueur d'espoir pousse les survivants d'Izumi à chercher des solutions, à se battre au quotidien, pour que la vie continue coûte que coûte et que Chat ne sorte pas victorieux de cette guerre contre l'humanité. Ainsi, malgré la peur, l'horreur et la criminalité en hausse, les rires continuent de résonner entre les murs de la cité. On joue toujours de somptueuses pièces dans les théâtres. On sort toujours tôt le matin pour se rendre sur le marché, plus pour voir du monde que pour tenter de s'arracher les dernières denrées encore disponibles... De la musique s'élève encore, ainsi que de nombreux chants spirituels dans les temples. À Akai Kokoro même, le quartier directement attaqué par Chat, la justice continue de mener un lourd combat pendant que les médecins travaillent d'arrache-pied pour sauver chaque précieuse vie. Et en silence, on espère.

### INFORMATIONS RP IMPORTANTES

#### Horaires du jeu de gestion

Il n'y aura que neuf séances de jeu de gestion cette année, en grande partie pour des raisons de disponibilités orga (ce qui veut dire qu'on peut revenir à plus de séances sur un prochain jeu, rien n'est figé).

Vendredi : 21h

Samedi : 2h – 6h – 10h – 14h – 18h – 22h

Dimanche : 8h – 12h

## Horaires des bâtiments publics (bibliothèque et salle d'artisanat)

En raison du couvre-feu imposé par le Conseil de Guerre, les bâtiments publics ne seront ouverts que de 9h à 22h. Il ne sera donc pas possible d'y accéder en dehors de ces horaires. Notez bien qu'en raison des vandalisations que la bibliothèque a connu depuis plusieurs mois, une surveillance et une protection accrue du bâtiment est mise en place après la fermeture.

Pour la salle d'artisanat, cela implique que comme l'année dernière, aucun craft ne sera validé entre 22h et 9h. Amis artisans, organisez-vous !

## Dernières mesures du Conseil de Guerre

Les Protecteurs sont considérés comme des armes ; ils peuvent être réquisitionnés à tout moment et devront obéir, sous peine de passer en Cour Martiale pour trahison et désertion.

Un couvre-feu est établi pour tous les civils à partir de 22h le soir sans exception.

Une interdiction de se rassembler a également été émise.

Le recrutement de civil a été mis en place pour appuyer les Forces Armées là où il y a des manques, sur la base du volontariat le plus souvent.

On raconte que prochainement, le Conseil de Guerre devra prendre d'autres décisions importantes, comme le rétablissement de la peine de mort, le sacrifice de zones jugées trop difficiles à défendre, ...

## **LE SITE DE JEU**

Fort de Cognelot  
52600 Chalindrey  
47°48'26" N 5°24'19" E

## **ATTENTION**

Cette feuille de route n'est pas complète ; l'organisation est encore en attente d'informations de la part du site de jeu. Elle sera donc soumise à modification au cours des mois à venir.

## **INFORMATIONS PRATIQUES**

### Accueil

L'accueil des joueurs se fera dès le vendredi 23 juin à partir de 12h00. Pensez à prendre de quoi transporter facilement vos affaires jusqu'au lieu où votre campement sera installé.

Aucun véhicule ne pourra plus entrer sur le site de jeu à partir de 18h et l'ensemble des véhicules devra être évacué pour 18h15, sans aucune exception, pour ne pas retarder le lancement du jeu prévu à 19h00. Le briefing est prévu pour 18h30.

### Repas

Les repas ne pourront finalement pas être fournis. Un e-mail a été envoyé à tous les participants pour les informer des modalités !

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

## Hébergement

L'hébergement se fera en campement extérieur pour tous les peuples, selon la répartition suivante :

- Chevaux & Chèvres ;
- Sangliers & Chiens ;
- Tigres & Dragons ;
- Serpents & Yaks ;
- Lièvres ;
- Grues ;
- Singes.

Aucune salle du fort ne sera dédiée à un peuple en particulier, aussi nous vous conseillons vivement de prévoir un espace d'accueil sur vos campements pour les entretiens diplomatiques, réunions, conseils, rituels... Cet espace sera également nécessaire pour y laisser les possessions de jeu (objets, documents, monnaie...) qui ne devront sous aucun prétexte être rangés dans les zones de couchage hors-jeu.

Les feux hors-sols sont autorisés, avec un extincteur facilement accessible à proximité (non fourni par l'organisation) ; le combustible ne sera pas fourni.

Les tentes modernes devront impérativement être camouflées ; les campements devront être visuellement cohérents 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 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 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. Pensez cependant à nous prévenir en amont autant que possible d'une arrivée tardive.

## **RAPPEL SUR LES SIGNALÉTIQUES**

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 (空). 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

Une zone sera prévue pour les fumeurs : nous vous demanderons de vous y rendre pour fumer, quel que soit le temps ou l'heure. Le reste du terrain, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur des bâtiments, est considéré comme non-fumeur.

### Douches et sanitaires

Des sanitaires et des douches sont à disposition sur le site. 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 ! Notez-bien que nous nous réservons le droit de fermer les douches si la propreté du lieu n'est pas respectée. 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 15 juin : [contact@contesdelabume.fr](mailto:contact@contesdelabume.fr)

Après le 15 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](#)

**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.**

緊急救助