



## SESSION DE JEU DU 17 AU 19 MARS 2017

### REMISE EN CONTEXTE DU JEU (RP)

Au troisième mois de l'année, traditionnellement, les Meikô fêtaient autrefois le Shunki Kirei-san (l'équinoxe de printemps) en l'honneur de Ô-Hisama, le Kami du Soleil. Avec le temps, toute l'Enclave a pris l'habitude de célébrer cette cérémonie au cours de laquelle des lanternes célestes sont lâchées pour figurer de jeunes soleils s'élevant vers les étoiles.

Izumi et ses terres adjacentes sont toujours en état de siège et l'avant-poste de Ganseki, situé à une petite journée de marche des quartiers extérieurs d'Izumi, ne fait pas exception. Depuis plusieurs semaines, le camp est bombardé par une machine de guerre dont on ignore tout, si bien que la gestion et la protection de ce point d'intérêt majeur ont finalement été confiées à la Légion Pénitentiaire des Forces Armées de l'Enclave.

Débordée par les attaques incessantes, la Légion subit une pression sans précédent, au point d'avoir dû demander des renforts à Izumi. Pourtant, même là-bas on se prépare à fêter le Shunki Kirei-san, malgré la présence constante et imposante de l'ennemi.

### LE SITE DE JEU

Parc Equestre Fédéral  
41600 Lamotte Beuvron

Des panneaux vous indiqueront à quelle entrée vous devrez vous présenter ; merci de les respecter scrupuleusement.

### NOTE D'INTENTION :

Le jeu sera très clairement militaire. Des documents seront mis à disposition d'ici la date du jeu pour permettre de comprendre/connaître le fonctionnement des armées dans l'univers des Contes de la Brume et s'y tenir. Les valeurs à suivre seront Discipline, Obéissance et Responsabilité. Il y aura une hiérarchie qui

devra être respectée, des ordres seront donnés qui devront être suivis. Du fait du jeu continu, il sera par exemple nécessaire d'organiser des tours de garde et de s'y tenir, sous peine de subir de lourdes conséquences.

Malgré le cadre religieux du jeu, qui se déroulera au moment du Shunki Kirei-san, il ne faut pas s'attendre à un jeu spirituel développé : il s'agit uniquement du cadre. Si des joueurs moines ou chamanes décident de venir, ils devront tout de même se plier à la discipline militaire du jeu. Cela est valable également pour les artisans, les marchands...

De fait, en dehors des combattants, seuls les soigneurs et certains récolteurs/artisans trouveront facilement un jeu qui conviendra à leurs compétences.

#### **ATELIERS :**

Une séance d'ateliers sera mise en place avant le début du jeu, à partir de 18h. Elle n'est pas obligatoire (nous avons conscience des impératifs horaires difficiles le vendredi soir), mais il est très fortement recommandé de pouvoir y être présent. Au cours de cette séance préliminaire, nous mettrons principalement en place des ateliers permettant de connaître les officiers présents et de rappeler comment fonctionnent les Forces Armées. Le jeu complet étant basé sur la hiérarchie militaire et la discipline, il est indispensable de savoir se situer dans tout cela.

#### **INFORMATIONS PRATIQUES**

##### Accueil

L'accueil des joueurs se fera dès le vendredi 17 mars, à partir de 12h00. Pensez à prendre de quoi transporter facilement vos affaires jusqu'au lieu où le 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 et leur organisation seront à la charge des participants. Une section privée sera mise en place sur le forum pour vous permettre de vous organiser entre vous comme vous le souhaitez.

Néanmoins, l'organisation fournira un catering permanent avec de quoi grignoter (fruits, gâteaux, ...).

##### Hébergement

L'hébergement se fera en campement extérieur commun à tous les peuples (puisque'il s'agit d'un avant-poste militaire des Forces Armées), et sera entièrement en jeu (aucun campement hors-jeu ne sera installé et aucune exception ne sera faite). Par conséquent, les tentes modernes devront être correctement camouflées. Le jeu se déroulant fin mars, prévoyez bien le matériel adéquat pour vous protéger des basses températures.

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

## Horaires de jeu

Le jeu se déroulera en continu de 19h00 le vendredi à 15h00 le dimanche. Il y aura donc des actions de nuit, prévoyez un petit éclairage discret et dont le visuel correspond à l'univers des Contes de la Brume.

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=OqkgJsPKJP4>.

## **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. De la même façon, si vous n'avez pas laissé vos documents de jeu dans votre enveloppe lors de la partie précédente, notez bien qu'ils ne seront pas réimprimés !

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.

**Dans l'idéal, essayez de limiter les arrivées tardives : elles gênent le lancement du jeu et monopolisent des organisateurs.**

## **RAPPEL SUR LES SIGNALIQUES**

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.

## **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

La présence de douches et de sanitaires dépendra du site de jeu choisi. Cette information sera disponible dès que nous aurons fixé un lieu.

## 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 10 mars : [contact@contesdelabrume.fr](mailto:contact@contesdelabrume.fr)

Après le 10 mars : Tiphaine 06 45 63 45 64

**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](#)

[Les différents livrets complémentaires](#)

**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.**