



## SESSION DE JEU DU 13 AU 15 OCTOBRE 2017

### REMISE EN CONTEXTE DU JEU (RP)

Depuis plusieurs semaines maintenant, le plus gros des armées Tanshin a été forcé de se replier sur son propre monde pour pouvoir faire face aux attaques redoublées des Kami. Ne reste plus que les bataillons d'élite et des hordes innombrables de Yôkai. La guerre fait donc toujours rage dans l'Enclave, mais face à un ennemi plus familier. Les Forces Armées combattent valeureusement sur tous les fronts, mais dans les campagnes, il n'est plus question de subir : on s'organise.

Ainsi, aux quatre coins de l'Enclave, des traqueurs Kiraware ont décidé de former, d'entraîner, d'endurcir des volontaires d'autres peuples pour que les connaissances sur les Yôkai et les façons de les éliminer se répandent. Parmi toutes les formes possibles, dans l'ancien campement semi-permanent d'Ochiba, à la frontière du territoire Cheval, des traqueurs accueillent des groupes d'une petite dizaine de volontaires pour leur apprendre à survivre dans une nature infestée de Yôkai...

### LE SITE DE JEU

Gite de Boconnec  
Boconnec  
22110 Plouguernevel

#### Coordonnées

48° 12' 43" Nord  
03° 15' 47" Ouest

GPS: 48.21185 -3.26269

## NOTE D'INTENTION SPECIFIQUE :

Les éléments suivants viennent compléter [la note d'intention de base](#), que nous vous demandons de lire également avant de vous inscrire.

Ce GN sera éprouvant physiquement et mentalement. Les thématiques de traque et de survie en pleine nature seront pleinement exploitées. Attendez-vous à des réveils nocturnes, des mises en scène éprouvantes, ... Notez bien que les costumes pourront être maltraités (faux sang, boue, ronces, orties...). Il est également fort probable que vos phobies soient exploitées.

Le scénario de ce chapitre implique un niveau de difficulté très élevé en ce qui concerne la survie de votre personnage. Discipline et survie seront de mise pour assurer votre survie et celle des autres. Préparez-vous à ne pas pouvoir dormir sur vos deux oreilles ni à avoir de nuit de sommeil complète.

L'organisation sera extrêmement rigoureuse sur les visuels (costumes, tentes, armes...) et se réservera pleinement le droit de vous demander de retirer un accessoire, de ranger une pièce de costume ou une arme ou de ranger une tente trop moderne. En cas de doute, n'hésitez pas à nous consulter en amont.

Le prix du billet peut sembler élevé : il permet de financer les nombreux effets spéciaux nécessaires, ainsi qu'un kit de traqueur qui sera offert à chacun des participants joueurs (sans compter les frais annexes habituels, site de jeu, nourriture...).

**Attention : pas de reroll sur ce chapitre, les PJ morts passent dans le camp des PNJ ! Prévoyez donc si possible un hakama et un kimono de rechange !**

## INFORMATIONS PRATIQUES

### Horaires de jeu

Le jeu débutera à 20h00 le vendredi 13 octobre et se poursuivra sans interruption jusqu'à 15h00 le dimanche 15 octobre.

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=JXWL1V2bZUw> .

**Remarque** : du fait du jeu nocturne qui est prévu, pensez bien à vous équiper d'une petite lampe d'apparence RP et d'une lampe plus moderne à n'utiliser que dans les cas d'extrême urgence).

### Accueil

L'accueil des joueurs se fera dès le vendredi 13 octobre 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 20h00. Le briefing est prévu pour 19h15.

Le jeu prévu ne permettra pas de retard, merci de bien arriver dans les plages horaires prévues sous peine de ne pas pouvoir participer pleinement à cette aventure.

### Repas

Les repas seront fournis. Préparez-vous néanmoins à une expérience culinaire particulière. **Prenez vos assiettes/couverts/verres. Ils ne seront pas fournis.**

### Hébergement

L'hébergement se fera sous tente visuellement compatibles avec l'univers des Contes de la Brume. Encore une fois, l'organisation se réserve le droit de refuser une tente dont le visuel ne correspond pas. N'hésitez pas à nous consulter en amont !

## **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.

**ATTENTION : Spécificité de ce chapitre. Vous ne pourrez avoir sur vous/avec vous qu'une quantité limitée de matériel. Pour faire simple, tout doit soit être porté sur vous au début du jeu, soit tenir dans une malle/un sac qui sera confié aux organisateurs (ainsi que vos tentes, mais là aussi, pensez que c'est ce que votre personnage a pu transporter sur le trajet) avant le lancement du jeu et vous sera remis... plus tard !**

En cas d'arrivée tardive, il vous faudra vous rendre au PC orga et attendre qu'on vous autorise à entrer en jeu (ce qui peut n'avoir lieu que quelques heures plus tard ou le lendemain matin pour les arrivées tardives du vendredi soir).

## **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 (空). 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

Le terrain n'est pas équipé de douche. Des toilettes sèches seront mises à disposition des participants.

### 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 1<sup>er</sup> octobre : [contact@contesdelabrume.fr](mailto:contact@contesdelabrume.fr)

Après le 1<sup>er</sup> octobre : 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](#)

[Lien vers tous les livrets complémentaires \(Magie élémentaire, Système d'apprentissage, ...\)](#)

**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.**

