

Contes de la Brume

NOTE D'INTENTION GN



PRÉSENTATION

Kiri no Monogatari, ou « Contes de la Brume », est une campagne de jeu de rôle grandeur nature se déroulant dans un univers de dark fantasy médiévale asiatique.

On y retrouve des influences chinoises, japonaises, tibétaines, kazakhs, mongoles et aïnus parmi les onze peuples jouables.

Dans ce monde, la survie de l'Homme est remise en cause par un ennemi insaisissable : la Brume.

Seuls quelques milliers de survivants ont autrefois échappé aux ténèbres qu'elle engendre : ce sont leurs descendants que les joueur.euse.s incarneront, quelques milliers d'années plus tard.

Les fiches de personnages sont entièrement écrites ou validées par l'équipe organisatrice.

Prenez le temps de remplir le formulaire d'inscription avec soin lors de votre première participation pour vous voir attribuer un personnage qui vous convient.

ÉLÉMENTS CENTRAUX

- ♦ Une ambiance asiatique centrale avec beaucoup de folklore et une bonne grosse dose de mystère
- ♦ Un univers de dark fantasy à découvrir, qu'il appartient aux participant.e.s d'explorer pour le comprendre
- ♦ Un univers multiculturel avec des points de vue parfois conflictuels sur le monde
- ♦ Un jeu où ce sont les initiatives des personnages qui font progresser les scénarios et où les compétences ne sont que des tremplins à l'interprétation.
- ♦ Une chronique où le devenir des personnages est entre les mains des joueur.euse.s. Une action dangereuse peut très bien y entraîner la mort.
- ♦ Une campagne avec une continuité narrative d'un GN à l'autre.

LISTE NON EXHAUSTIVE DES SOURCES D'INSPIRATION

- ♦ *Mushishi*, de Yuki Urushiba
- ♦ *Avatar, le dernier Maître de l'air* et *Legend of Korra* de Michael Dante DiMartino et Bryan Konietzko

- ♦ *Marco Polo*, de John Fusco
- ♦ *Mongol*, de Sergey Bodrov
- ♦ *Le dernier Samurai*, de Edward Zwick
- ♦ *Princesse Mononoke*, de Hayao Miyazaki
- ♦ *Le voyage de Chihiro*, de Hayao Miyazaki
- ♦ Histoire du Japon, de la Chine et de la Mongolie
- ♦ Folklore japonais, chinois et mongol
- ♦ Shintoïsme
- ♦ Taoïsme
- ♦ Chamanisme

CE QUE N'EST PAS CETTE CHRONIQUE DE GN

Cette chronique ne propose pas qu'un jeu de baston

Bien que la guerre entraîne logiquement son lot de combats, cette chronique n'est pas qu'un champ de bataille.

Même les personnages combattants ont une histoire, des enjeux personnels et une psychologie à explorer.

Si vous n'êtes motivé que par l'aspect combat et que vous ne souhaitez pas risquer votre personnage sur la profondeur émotionnelle ou psychologique, vous risquez de passer à côté de la chronique.

Cette chronique n'est pas un bac à sable

Nous avons prévu une grande histoire, une grande trame qui se déroulera sur plusieurs années de jeu.

Vous ne saurez pas tout tout de suite et certains pans du scénario pourront volontairement rester en suspens d'une session à l'autre.

Nous pouvons également mettre en place des « moments cinématiques » pour introduire des éléments du scénario ou conclure certaines actions du GN.

Cette chronique n'est peut-être pas faite pour vous si vous ressentez le besoin impératif d'exercer un contrôle total sur l'histoire.

Cette chronique n'est pas une reconstitution historique, cependant...

Kamis, yôkais et magies sont présents, mais le visuel des costumes et des armes reste toutefois proche de la réalité historique des diverses sources.

N'hésitez pas à consulter les organisateurs en amont pour ne pas vous voir refuser vos costumes et armes sur place.

Cette chronique n'est pas un jeu à quêtes/récompenses et à objectifs clairement déterminés

Malgré la présence de scénarios, le contenu du jeu repose essentiellement sur les actions et les décisions des participant.e.s.

Vous décidez à tout moment des objectifs et des actions de votre personnage.

Aucun PNJ (Personnage Non Joueur) ne vous attend avec une liste de quêtes et de récompenses associées. De même qu'ils n'ont pas de réponse à tout.

Cette chronique s'appuie sur l'autonomie des joueur.euse.s et leur capacité à se donner du jeu les uns et les autres. Cela nécessite bienveillance et initiative.

Il faut être prêt à assumer les bons et les mauvais choix de votre personnage auprès des autres joueur.euse.s.

Votre créativité et votre fairplay sont le cœur de ce GN, et sont partie intégrante du plaisir de tou.te.s.

Si vous êtes perdu ou que vous hésitez, tournez-vous vers les autres joueur.euse.s. Prendre des risques et propager des idées est le meilleur moyen de partager un bon GN.

CE QU'EST CETTE CHRONIQUE DE GN :

C'est une chronique aux formats multiples.

Les différents GN de cette chronique s'appellent des Chapitres, et chaque Chapitre présente ses propres spécificités.

L'histoire se situe dans des endroits différents, dans des contextes différents et avec des orientations de jeu très variables (survie, militaire, spirituel, etc.).

Les conditions de jeu peuvent également être variables (jeu continu ou non, plus ou moins difficile physiquement, etc.).

C'est pour cela que chaque Chapitre possède sa propre note d'intention complémentaire, pour préciser ses spécificités.

C'est une chronique basée sur le play to lift, le play to lose et le play to flow.

Nous participons tous ensemble à l'histoire qui se déroule peu à peu,



organisateur.s, PJ (Personnages Joueurs) et PNJ.

Il ne s'agit pas ici de savoir qui deviendra le plus fort, qui gagnera, quel personnage s'élèvera au-dessus des autres.

Il s'agit de jouer tous ensemble, d'être prêt à mettre son personnage en danger pour générer plus de jeu pour tout le monde, à réagir au jeu proposé par les autres participants et à se laisser porter par ce qui est mis en place (l'univers, les trames, le jeu des autres...)

Nous vous invitons fortement à vous renseigner sur ces trois façons d'aborder le jeu de rôle, y compris grandeur nature, pour bien saisir l'essence de ce qui est attendu comme role play sur les Contes de la Brume.

Vous trouverez un premier complément d'informations [ici](#) et [ici](#).

C'est une chronique où le jeu est Player Versus Player, Player Versus Environment et Player Killer.

Autrement dit, il y a du jeu d'antagonisme marqué entre les PJ, ainsi que face aux PNJ, et la mort peut venir des uns comme des autres sans distinction.

C'est une chronique qui s'étale sur le temps

Une grande trame scénaristique complexe est prévue pour toute la campagne et se déroulera peu à peu.

Ce sont néanmoins bel et bien les actions des personnages qui déterminent l'évolution de cette dernière.

Plusieurs GN pourront être organisés chaque année avec des notes d'intention

plus spécifiques : vous ne pourrez pas toujours tout jouer.

Cela signifie également que certains éléments des backgrounds de personnage ne pourraient apparaître qu'au bout de deux ou trois sessions de jeu.

C'est une chronique ouverte à tous

Participant.e.s débutants ou habitués sont tous les bienvenu.e.s aux Contes de la Brume, à condition d'être majeur. La chronique des Contes de la Brume est en effet interdite aux participants de moins de 18 ans.

Nous ne vous demandons pas une connaissance particulière de la culture asiatique, même si les codes de la société sont des éléments importants.

Les documents de jeu vous aideront à entrer dans l'univers que nous avons créé.

De la même façon, nous proposons des axes de jeu variés : diplomatie, spirituel, combat... Vous n'avez aucune obligation de savoir vous battre pour profiter des événements.

Enfin, votre genre ne vous interdit aucun type de jeu ni de personnage.

C'est une chronique d'ambiance

Notre idée principale est de donner vie à l'Enclave où se côtoient des peuples variés avec des coutumes parfois — très — différentes.

Nous espérons que la richesse du jeu viendra de ces chocs culturels et des dialogues que les joueur.euse.s pourront nouer.

C'est pour cela que l'interprétation est au cœur de notre démarche et que nous voulons que les participant.e.s s'investissent dans les personnages proposés, dans leurs dilemmes, dans leurs spécificités et donnent corps à l'univers dense du GN.

La cohérence et le RP prennent le pas sur le gameplay. Ainsi, il est possible que certaines de vos compétences se révèlent inutilisables lors de certains chapitres.

C'est une chronique aux thématiques matures et dures

L'univers que nous avons créé est un univers en guerre contre des forces étranges et sombres.

Nous voulons proposer une expérience où la mort, la douleur et le mystique sont des éléments centraux.

L'humour n'est pas exclu, mais le ton du GN donne la part belle aux dilemmes, aux sentiments complexes et au sérieux de l'interprétation.

Ce pourrait être une chronique émotionnellement bouleversante

Si l'un ou plusieurs de ces sujets sont susceptibles de vous toucher hors-jeu (en tant que participant.e), merci de le signaler lors de l'inscription afin que l'équipe organisatrice puisse les éviter dans les intrigues qui vous concernent :

- la mort d'un proche
- l'orphelinat, l'adoption, l'abandon
- problèmes familiaux en tout genre
- polygamie
- violence physique et/ou morale
- violences sexuelles
- torture
- sexe
- manipulation psychologique
- maternité
- vue du sang, cadavres
- possession, perte de contrôle
- souffrance physique et/ou morale
- romance, séduction

Cependant, notez bien que ces thèmes pourront se retrouver en jeu et que vous pourrez malgré tout vous y retrouver confrontés.

Pour que chacun puisse gérer sa sécurité émotionnelle et veiller à celle des autres, plusieurs outils sont intégrés à la chronique des Contes de la Brume et seront rappelés au début du jeu (cf. *Outils de sécurité émotionnelle*).

Attention : L'homophobie et la transphobie n'existent pas dans l'univers des Contes de la Brume.

Vos personnages n'ont absolument aucune raison de tenir de tels propos. L'identité de genre et l'orientation sexuelle des personnages ne peuvent pas être la source de moquerie/harcèlement/violence.

De plus, bien que le thème des violences sexuelles se trouve dans la liste des thèmes susceptibles d'être abordés dans l'univers des Contes de la Brume, il est strictement entre les mains de l'équipe organisatrice.

Il fera de plus l'objet d'un calibrage spécifique avec les personnes concernées en amont.

Aucune scène de violences sexuelles ne sera dans tous les cas directement intégrée aux GN et aucune scène de ce genre entre participants ne sera tolérée.

Ce pourrait être une chronique exigeante physiquement :

Pour certaines sessions de jeu, nous envisageons de faire jouer les



participant.e.s à l'extérieur, parfois l'hiver, avec les conditions climatiques et de confort que cela impose.

S'inscrire à ces sessions, c'est avoir en tête que le GN pourra être éprouvant.

Nous nous engageons à prévenir en amont des inscriptions quelles seront les conditions de jeu auxquelles s'attendre (froid, camping, jeu de nuit, etc.).

OUTILS DE SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

Plusieurs outils de sécurité émotionnelle sont intégrés à la chronique de GN des Contes de la Brume.

Chaque participant se doit de les connaître, et il est strictement interdit de passer outre l'utilisation de l'un de ces outils par un autre participant.

Regarder en bas, la main sur les yeux

Si une scène devient trop choquante pour vous, mettez votre main sur les yeux, baissez le regard et éloignez-vous.

Les autres joueur.euse.s considéreront ce départ comme justifié quoi qu'il arrive et ne demanderont pas à votre personnage de rendre des comptes dessus.

L'utilisation de cet outil ne peut entraîner aucune conséquence RP.

Le symbole de plongeur

Le symbole de plongeur, ou check in, permet de s'assurer de l'état psychologique et/ou physique d'un joueur à tout moment du jeu, que l'on soit organisateur, PNJ ou PJ.

Il consiste à capter le regard de la personne et faire le symbole des plongeurs (index et pouce collés en forme de « O »).

Ce symbole équivaut à poser la question : « Comment te sens-tu ? ».

En réponse, un geste identique ou un pouce levé signifie « ça va, ce n'est que du roleplay, pas d'inquiétude », alors qu'un pouce baissé signifie « ça ne va pas du tout, j'ai besoin de sortir du jeu pour décompresser/en parler, évacuer ».

Une main qui dit « à peu près » équivaut à un « je ne sais pas trop » et doit toujours être considérée comme un pouce baissé.

Dans les deux derniers cas, il faut sortir le joueur du jeu et l'accompagner jusqu'à la safe room pour qu'il puisse être pris en charge par quelqu'un en dehors de toute sollicitation du jeu.

Plus fort, moins fort

Cet outil permet de se calibrer discrètement et facilement pendant une scène de jeu.

Une paume tournée vers le ciel et dirigée plusieurs fois vers le haut signifie « on peut y aller plus fort ».

Une paume tournée vers le bas et dirigée plusieurs fois vers le bas signifie « allons-y moins fort ».

Ce signal doit être pris en compte.

La safe room

Enfin, la safe room est un espace mis en place pour permettre aux joueur.euse.s de sortir du jeu et de trouver un espace neutre où souffler et évacuer des tensions/malaises/chocs qu'ils auraient pu ressentir sur le jeu, et ce quelque soit leur intensité.

Un organisateur se mettra à disposition des joueur.euse.s qui souhaiteront échanger dans la safe room.

Vous y trouverez également du grignotage et des activités pour vous aider à déconnecter complètement.

À tous les participants

Il convient de veiller au confort de chacun.e durant l'événement et d'avertir les organisateurs si un joueur présentait un état physique/psychologique inquiétant.

De la même façon, il est strictement interdit d'utiliser ces outils de sécurité au sein du jeu pour protéger le personnage des conséquences de ses actes en le faisant passer hors-jeu.

Une telle attitude, en plus d'être antijeu, perturbe les signaux de détresse que les joueur.euse.s en danger peuvent envoyer. Toute personne qui abusera de ces outils sera d'abord rappelée à l'ordre puis exclue du jeu si elle persévère.

Ces outils et leur fonctionnement seront systématiquement rappelés au début de chaque GN dans un brief de sécurité où il sera demandé la plus grande attention aux participants.

Dans tous les cas, le mot «STOP» ne doit pas être pris à la légère. Il peut arriver que dans la panique, on oublie d'utiliser les outils de sécurité émotionnelle mis à disposition. Il convient de s'assurer que tout va bien avant de poursuivre éventuellement la scène de roleplay.

Seront vivement appréciées l'entraide et la tolérance, quels que soient vos goûts, passé et vécu en termes de RP.

De plus, si quelque chose vous pèse, privilégiez la communication et échangez dès que possible plutôt que de laisser gangréner le problème.

Enfin, l'équipe organisatrice instaure systématiquement et strictement une semaine post-GN pour se reposer et récupérer.

L'objectif de ce «Golden Time» étant de pouvoir prendre le recul nécessaire et d'avoir la tête fraîche et disponible pour les retours qui seront recueillis via un formulaire à l'issue de cette semaine.

Les participants doivent donc attendre la mise à disposition de ce formulaire pour envoyer leurs retours, en respectant ainsi ce temps de repos nécessaire.

COMPORTEMENTS

ATTENDUS

Chaque joueur.se est responsable de lui-même/elle-même.

L'équipe organisatrice se réserve le droit d'exclure toute personne perturbant d'une façon ou d'une autre la bonne ambiance de la chronique ou le bon déroulement des événements.

