

Contes de la Brume

LIVRET DE JEU PRINCIPAL



PRÉSENTATION

Kiri no Monogatari, ou « Contes de la Brume », est une campagne de jeu de rôle grande nature se déroulant dans un univers médiéval fantastique asiatique.

Dans ce monde, la survie de l'Humanité est remise en cause par plusieurs ennemis : la Brume, les yôkais et le peuple Tanshin, désormais soutenu par Joyu, la destruction en personne.

Il s'agit d'une campagne s'étalant sur plusieurs années, avec des sessions diverses et variées étalées tout au long de l'année que l'on appelle « Chapitres ».

Tous ces Chapitres sont d'une importance équivalente pour le déroulement de l'histoire, peu importe le nombre de participants. Ils peuvent prendre diverses formes (huis clos, jeu itinérant...). Ils permettent de découvrir des aspects différents de l'univers, d'explorer d'autres régions de l'Enclave et de creuser divers pans du scénario.

Dans cette chronique, chaque joueur se voit attribuer un background détaillé, dans un univers solidement construit qui permet à chacun d'y trouver son compte : combat, diplomatie, artisanat, tranches de vie... Chaque action des joueurs peut avoir une réelle influence sur l'évolution de l'univers.

Nous aimons l'idée d'une immersion accentuée par la variété et la qualité des costumes, les multiples intrigues, les liens qui se nouent et se dénouent, les accessoires et décors travaillés et visuellement cohérents... Un certain investissement est donc attendu de la part de chacun en termes de costumes et de jeu.

Pour plus de détails sur la nature du jeu proposé, nous vous invitons à vous



référer à notre Note d'Intention. Pour plus de détails sur l'univers en lui-même, vous trouverez la base dans notre Livret Univers.

LEXIQUE

Pour vous permettre de bien comprendre les explications qui vont suivre, voici dans un premier temps quelques termes importants de l'univers des Contes de la Brume.

Brume : la Brume a envahi le monde il y a quelques millénaires déjà. Elle fait perdre tout sens commun aux Humains et les rend agressifs et insensibles à la douleur. Elle pervertit également les Kamis. Des créatures monstrueuses et cruelles sont arrivées avec elle : les yôkais. Les Tanshins y résistent et sont capables de la contrôler en partie.

Enclave : il s'agit de la zone géographique protégée par la magie des Kami. Ces derniers ont formé une Barrière magique tout autour, qui a été renforcée par un Mur physique au fil des siècles. C'est dans cette zone que vivent les derniers Humains depuis quelques millénaires.

Kami : ce sont les divinités des Contes de la Brume. Grâce aux Kamis, l'humanité a pu survivre au sein de l'Enclave. Seuls les religieux, chamanes, sages... peuvent communiquer directement avec eux et utiliser leur magie.

Chat/Tanshin : il s'agit du peuple à l'origine de la guerre menée contre l'Enclave. Les Tanshins commandent à la Brume et à une grande partie des yôkais.

Yak (Khür), Tigre (Musha), Lièvre (Jiatù), Dragon (Bàihuài Long), Serpent (Tiao Shé), Chèvre (Yamaany), Cheval (Mori), Singe (Houzi), Grue (Meikô), Chien (Nokhoi), Sanglier (Kirawaré) : il s'agit des onze peuples auxquels appartiennent les personnages jouables.

Yôkai : ce sont les créatures qui sont arrivées avec la Brume. Pour la plupart vicieuses, cruelles, brutales, leur aspect peut être attirant ou repoussant.

Pour plus d'informations sur l'univers, vous pouvez consulter le [Livret univers](#).

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

Zones balisées

Selon les sites de jeu et pour des raisons de sécurité, certaines zones sont interdites d'accès et signalées par de la

rubalise blanche et rouge. Il est impératif de respecter scrupuleusement ce balisage.

Combat

Aucun contrôle des armes ne sera effectué : cela relève de la responsabilité de chacun de s'assurer que les armes utilisées ne sont pas dangereuses. L'équipe se réserve en revanche le droit d'interdire l'usage d'une arme qui aurait attiré son attention ou sur laquelle on aurait attiré spécifiquement son attention.

Les coups à la tête sont formellement interdits en situation de combat, tout comme les coups d'estoc (avec la pointe de l'arme), à l'entrejambe et dans les seins.

Si vous tombez dans une zone de combat, prenez le temps de vous en éloigner avant de jouer vos blessures ou de vous faire soigner si vous l'estimez nécessaire.

Jeu de nuit

Les sessions se déroulant pour la plupart en jeu continu, aucun pan de jeu ne s'arrête la nuit. Soyez prudent et vigilant. Eclairez-vous quand c'est nécessaire.

Attention cependant : tous les éclairages des zones RP doivent être réalisés de manière RP et visuellement cohérente avec l'univers des Contes de la Brume. Il en va de même pour votre éclairage lors de vos déplacements.

Consommation de drogue et d'alcool

La consommation excessive d'alcool et la consommation de drogue sont toutes les deux interdites. L'organisation exclura du jeu toute personne se révélant dangereuse pour sa propre sécurité ou pour celle des autres.

FAIR-PLAY

Le système de jeu choisi pour les Contes de la Brume repose sur trois piliers :

- le role-play
- les guides de cohérence de l'univers
- les systèmes de jeu

Tout cela sera détaillé dans la suite de ce Livret de jeu. Des Guides annexes pourront voir le jour au fil du temps, selon les besoins.

Il n'existe pas de système de compétences : tout est accessible librement à tout le monde.

Cette construction implique un très grand fair-play de la part de tous les participants. Jouez le jeu : adaptez votre rôle-play en fonction de votre personnage, de la cohérence de ses actions et de la cohérence de l'univers.

En cas de doute lors d'une scène, jouez-là, puis n'hésitez pas à discuter avec la personne concernée.

En effet, certains pans de jeu et d'univers sont plus discrets que d'autres et il est possible que l'autre joueur incarne un personnage avec des connaissances et compétences peu accessibles jusque-là.

Au besoin, les organisateurs seront toujours là pour vous guider et vous informer.

La chronique des Contes de la Brume est 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, organisateurs, PJ 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 roleplay sur les Contes de la Brume.

L'organisation exclura du jeu toute personne qui en perturberait le bon déroulement.

TERMINOLOGIE ET SIGNALÉTIQUE

Les zones interdites sont signalées par de la rubalise rouge et blanche.

Les zones brumeuses sont signalées par une rubalise d'une autre couleur. Une étiquette indiquera le niveau de la zone de Brume.

Un code couleur est appliqué à certains éléments de jeu à l'aide de bolduc : vert pour le poison, bleu pour la

magie divine et rouge pour la magie élémentaire.

Les objets de jeu volables sont indiqués à l'aide d'une gommette rouge ou d'une étiquette de jeu.

Attention : les objets de jeu et la monnaie de jeu doivent toujours se trouver dans une zone en jeu. Si vous dormez dans une tente hors-jeu, vos possessions de jeu doivent rester à l'extérieur, dans un coffre, un sac, etc.

Enfin, un idéogramme est attribué à l'équipe organisatrice. Chaque membre de l'organisation le porte sur un brassard. Il figure également sur les documents de jeu : 空.

Signaux de jeu

« Début de jeu » : ce signal est lancé par l'équipe organisatrice pour indiquer le début de la session de jeu. Il s'agira souvent d'une bande-son précisée dans la feuille de route de chaque Chapitre.

« Fin de jeu » : ce signal est lancé pour indiquer la fin de la session de jeu. Là encore, il s'agira souvent d'une bande son précisée dans la feuille de route de chaque Chapitre.

« Time freeze » : ce signal indique que le jeu est momentanément « gelé », comme si le temps s'arrêtait. Il vous faut fermer les yeux en attendant le signal de reprise de jeu.

« Time in » : ce signal indique que le jeu reprend exactement là où il s'était arrêté.

« Poing en l'air » : lever le poing en l'air signifie que vous vous trouvez « hors-jeu ». Votre personnage n'est pas là, on ne le voit pas.

« Bolduc violet clairement visible sur le costume » : le personnage est là, mais invisible ou indiscernable. Seule la vue est trompée.

Annonces

L'univers des Contes de la Brume comporte des éléments de fantasy, de la Magie, des yôkais, des Kamis... Même si le nouveau système de jeu veut donner un maximum de place au RP en limitant les annonces et les interventions de l'organisation, il y aura néanmoins des moments où vous entendrez des annonces.

Elles pourront venir de PJ, de PNJ ou de l'organisation : jouez-les, quoi qu'il arrive. Si cela vous semble étrange, rapprochez-vous de l'organisation après coup pour éventuellement vous assurer que tout est cohérent.



Role-Play

Abrégé en RP dans la suite du document, le role-play désigne le fait d'incarner un personnage et d'agir comme le personnage (et non le joueur) le ferait.

Gardez toujours ceci à l'esprit : tout le monde incarne un personnage. Les actions et paroles des autres joueurs sont celles de leurs personnages, et elles ne visent que votre personnage, pas vous directement.

Le système de jeu des Contes reposant en très grande partie sur le RP, plusieurs aspects et exemples seront développés dans la suite de ce Livret pour vous permettre d'y voir plus clair.

Si quelqu'un vous offre du RP, montrez une réaction, n'importe laquelle, acceptez le jeu offert (sauf si vous ressentez le besoin de vous extraire d'une thématique difficile, cf Les outils de sécurité émotionnelles).

Si vous offrez du RP, ne vous attendez pas à une réaction spécifique, toutes les réactions sont "bonnes" et font partie du jeu.

A la notion de RP s'oppose celle de HRP : hors role-play, hors-jeu, entre les joueurs.

PJ et PNJ

Personnage Joueur (PJ) et Personnage Non Joueur (PNJ) sont les deux catégories de participants des sessions de jeu des Contes de la Brume.

Les PJ ont une liberté de décision totale. Les PNJ interprètent quant à eux

les différents rôles nécessaires au bon déroulement du scénario et des intrigues, ainsi que ceux créés pour poser une ambiance.

Attention : les PNJ joueront leur rôle quoi qu'il arrive. Nous ne souhaitons pas pousser la distinction au-delà de ce que nous venons d'exposer. Nos PNJ feront leur RP quoi qu'il arrive, en cohérence avec leur background et leurs consignes.

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.

VOTRE PERSONNAGE

Vous remplirez un formulaire lors de votre première inscription. Un background entièrement écrit à partir de vos réponses vous sera alors fourni par l'organisation.

Tous les souhaits ne pourront pas forcément être intégrés, mais l'organisation fera son possible pour vous fournir quelque chose qui intégrera au mieux toutes vos réponses.

Après réception de votre background, vous pourrez consulter les différents documents qui vous sembleront nécessaires et vous pourrez ainsi préparer votre participation en réunissant les connaissances ou le matériel nécessaire.

Vie et mort

Basiquement, l'anatomie d'un Humain de l'univers des Contes de la Brume est la même que celle d'un Humain dans le monde réel. Il peut donc encaisser, survivre ou succomber aux mêmes blessures, maux et maladies.

C'est le joueur concerné qui décide de la mort ou de la survie de son propre personnage.

Par conséquent, il est de la responsabilité de chacun de ne pas jouer de scène de mise à mort RP qui ne laisserait pas véritablement de choix sous peine de casser la cohérence de l'univers.

Par exemple, ne prétendez pas avoir tranché la tête de votre victime pour qu'elle puisse réellement choisir si elle souhaite mourir ou pas.

La mutilation est possible dans une certaine mesure, pour les mêmes raisons.

Si le PJ choisit la survie, il devra interpréter ses blessures avec cohérence et sérieux.

Gardez en tête ce qui a déjà été exposé précédemment : cette chronique est construite sur le play-to-lift, le play-to-lose et le play-to-flow.

Attention : il existe une exception : concernant les yôkais, si la méthode utilisée pour les tuer est correctement mise en place, ils mourront sans choix possible.

Notez bien que si vous décidez de ne pas faire mourir votre personnage après une tentative de meurtre de la part d'un autre personnage, l'organisation considère qu'il est de la courtoisie la plus élémentaire que votre personnage ne connaisse pas son identité : gardez cette information uniquement du côté HRP.

Si malgré cela vous souhaitez absolument que votre personnage connaisse l'identité de cet autre personnage pour permettre un procès, une vendetta, etc, prenez le soin de vous accorder en HRP pour que tout se passe pour le mieux en RP.

Carte Anatomie

Chaque PJ et PNJ se voit attribuer une carte Anatomie. Il devra toujours la conserver sur lui.

La carte Anatomie n'est consultable que par les personnages ayant des connaissances approfondies en anatomie, et seulement quand le personnage visé est inconscient/aux portes de la mort/mort.

Score de Brume

Un score de Brume est attribué à chaque personnage : il indique le seuil de tolérance du personnage à la Brume, à l'aide d'une échelle allant de 0 à 10. Les zones de Brume sont quant à elles caractérisées par une échelle allant de 1 à l'infini.

Si votre score de Brume est égal ou supérieur au niveau d'intensité de la zone de Brume que vous traversez, vous résistez à son influence.

Si votre score de Brume est inférieur, la Brume vous contamine et vous devenez un pervers : vous perdez tout sens commun et attaquez les autres

personnages à vue, sans aucune forme de distinction. Cette perversion est définitive.

COMBAT

Armes

N'importe quel personnage peut manier n'importe quelle arme, avec une dextérité adaptée à son background. Il en est de même pour les boucliers.

Un effort est requis pour que les armes et boucliers soient visuellement histo-compatibles avec les différentes sources d'inspiration de l'univers.

Les armes sans âme (sans élément solide interne) peuvent être lancées et occasionnent également des blessures.

Les armes à feu et les armes de traits existent dans l'univers des Contes de la Brume. Les arcs sont limités à une puissance de 25 livres. Pour les armes à feu, les modèles doivent être historiquement compatibles avec les premiers modèles d'arquebuses chinoises et utiliser des munitions de Nerf.

Pensez à marquer vos flèches/carreaux/fléchettes et balles de Nerf d'un signe distinctif pour vous assurer de les retrouver.

Les munitions utilisées sont ramassées par les joueurs eux-mêmes, mais nous comptons sur votre fair-play pour réaliser le RP d'artisanat qui vous permettra d'en fabriquer de "nouvelles".

Les munitions égarées seront ramassées au fur et à mesure autant que possible par l'organisation : n'hésitez pas à venir vérifier au PC orga si elles ont été retrouvées.

Armures

Les armures sont prises en compte de manière RP.



Elles doivent donc être matérialisées et ne protègent que la zone qu'elles recouvrent.

De la même façon, elles offrent une protection en adéquation avec la matière qui les compose et la manière dont elles sont agencées.

Des combats réalistes

Il est obligatoire d'apporter du soin au réalisme du maniement des armes. Si votre arme est lourde, encombrante ou longue, vous devez la manier à deux mains et jouer son poids. En face, vous devez également jouer son impact sur votre propre équipement.

Il est en effet tout aussi obligatoire de jouer ses blessures de manière cohérente et réaliste.

Si vous prenez un coup à la jambe, boitez. Si vous prenez un coup dans votre bras droit, laissez-le pendre à votre côté et maniez votre arme de l'autre main. Si vous prenez une balle d'arquebuse en pleine poitrine, écroulez-vous directement, même avec une armure, car au mieux, l'impact vous aura malgré tout coupé le souffle.

Le pugilat est possible. Cela correspond à l'action d'engager un combat à mains nues avec n'importe quel personnage... Même s'il est armé ! Les mêmes règles de cohérence et de role play que celles du combat armé sont attendues.

Il est possible de lancer un pugilat à plus de deux participants.

Si vous le souhaitez, accordez-vous avant sur le résultat et offrez une superbe scène aux autres joueurs !

Les Duels

Si vous souhaitez lancer un duel, cela se fera de manière exclusivement RP : votre adversaire pourra accepter ou non, et jouer le jeu ou non. Son entourage pourra également faire le choix de ne pas intervenir ou de venir lui prêter main forte, etc.

Libre donc aux personnages de choisir de défendre leur honneur, selon le peuple dont ils sont issus, par exemple. Ne prenez jamais pour acquis l'honneur absolu d'un duel d'honneur !

Quand un duel commence, cela peut donner naissance à de très belles scènes pour les autres, pesez toujours le pour et le contre avant de l'interrompre, même au milieu d'une mêlée s'il se lance de manière cohérente (deux vieux ennemis se retrouvent). Encore une fois, ne perdez jamais de vue le play-to-lift/lose/flow.

SOINS

Médecine et Chirurgie

Les soins sont prodigués de manière entièrement RP, en cohérence avec les différents éléments de l'univers des Contes de la Brume.

Les traditions médicales sont différentes selon les peuples. Libre à vous d'adapter votre RP et votre vocabulaire selon les origines de votre personnage. Un Meikô (Grue) n'utilisera pas les mêmes méthodes qu'un Mori (Cheval) !

Pour des raisons de cohérence, quelqu'un qui n'a qu'une vague connaissance des premiers soins évitera de se lancer dans une opération à cœur ouvert s'il peut l'éviter, et s'il le fait, il y a très peu de chances de succès.

Vous pouvez vous soigner vous-même si l'opération serait réalisable par soi-même.

Les soins ne peuvent être prodigués que si vous possédez bel et bien le matériel nécessaire : fil et aiguilles pour recoudre, bandages, etc. Vous n'avez plus de bandages ? Vous ne pouvez plus soigner correctement. Il faudra vous réapprovisionner soit en retournant à votre camp pour piocher dans vos réserves, soit auprès d'un marchand.

Vous pouvez utiliser du faux sang si vous le souhaitez au moment du soin, pour une plaie à l'arcade par exemple, avec l'accord de l'autre joueur.

Vous pouvez également envisager d'avoir un stock de potions antalgiques avant de commencer les soins.

Le RP de soin ne peut se réaliser en une minute. Cela prend du temps de soigner. Sur le champ de bataille, vous pouvez pallier au plus urgent pour qu'un chirurgien puisse prendre la suite plus tard, une fois en sécurité, mais le joueur blessé devra le jouer correctement.

Nous ne déroulerons pas ici la liste de tout ce qu'il est possible de faire et d'envisager, contentez-vous de retenir ceci : les soins, la médecine et la chirurgie fonctionnent comme dans notre monde. Le niveau des connaissances les plus avancées est celui que l'on avait atteint au 18ème siècle dans notre monde.

Apothicaierie

Des potions peuvent permettre d'accélérer la récupération, la cicatrisation. Elles peuvent analgésier, ou revigorer, ou endormir.

Le détail sur la création de ces différentes potions se trouve plus loin, dans la partie sur l'Artisanat.

Une potion de base ne pourra pas refermer une plaie sans aucune autre intervention : il faudra qu'un chirurgien passe par-là malgré tout avant l'ingestion de la potion.

Magies et Alchimie

Des Artefacts alchimiques et certains sorts de Magie élémentaire peuvent accélérer plus ou moins la guérison, remplacer l'intervention d'un chirurgien...

Pour plus de détails, il est nécessaire de se référer aux Guides de cohérence des Magies et de l'Alchimie, car des limitations existent dans l'univers.

ERUDITION

Les langues

Tous les personnages sont capables de parler, lire et écrire la langue commune de l'Enclave, celle que tout le monde parle couramment. Libre à vous, cependant, d'interpréter un personnage qui ne parle pas la langue commune si vous souhaitez vous imposer ce "malus".

Les langues spécifiques aux peuples sont moins courantes : elles demandent un apprentissage actif. Il existe deux langues par peuple : le Courant et l'Ancien (meikô courant, meikô ancien, par exemple).

L'Ancien est le plus souvent connu seulement des érudits.

Chaque joueur décidera à la lecture de son BG et du BG de son peuple les langues que son personnage est capable de parler, de lire et d'écrire.

Les textes écrits dans une langue commune ne sont pas codés : ils sont signalés par une étiquette. Nous comptons sur votre fair-play pour ne pas lire les textes que vous ne pouvez pas comprendre.

Les textes écrits dans les langues anciennes sont codés. Les alphabets seront imprimés et disponibles au PC orga.

Pour parler une langue spécifique entre personnages, il faut former un L avec son pouce et son index pour le signifier et maintenir ce L tant que la conversation continue. Un PJ voulant écouter la conversation devra donc d'abord s'assurer qu'il la comprend !

Il existe également trois langues antiques, plus rares encore : le Khuuchin,

le Lao et le Kofû. Ces trois langues peuvent seulement être lues et écrites.

Les langues antiques sont elles aussi codées et les alphabets seront également disponibles au PC orga.

Langue commune	Courante	Facile
Langue courante de peuple	Moyennement courante dans la zone géographique concernée	Accessible
Langue ancienne de peuple	Rare	Difficile
Langue antique	Très rare	Très difficile

Us, coutumes, légendes

Votre PJ peut connaître les us et coutumes d'autres peuples si cela est cohérent avec son background.

Les BG complets de tous les peuples sont disponibles sur le site internet : à vous d'aller les télécharger et de les mémoriser si vous estimez que cela est cohérent.

Les contes, légendes et autres textes historiques seront à découvrir et consulter directement en jeu, dans les bibliothèques publiques, les collections privées, les bureaux d'érudits, etc.

Les contes, légendes et autres documents qui ont déjà été mis en jeu lors des sessions précédentes sont tous disponibles dans la Bibliothèque Virtuelle de l'Enclave sur le site internet. Là aussi, à vous de juger des connaissances de votre personnage sur les différents sujets abordés dans ces documents.

Législation

Il existe tout un pan de jeu autour des systèmes de loi de l'Enclave, des décrets, de l'état d'urgence déclaré par le Conseil de Guerre et autres législations.

Les textes de loi sont tous disponibles sur le site internet, dans la Bibliothèque Virtuelle de l'Enclave.

Les PJ qui le souhaitent peuvent développer ce jeu en amont, pour soumettre un code pénal pour leur propre peuple s'il n'existe pas déjà, par exemple, ou pendant le jeu pour faire passer de nouveaux amendements.

ARTISANAT

L'artisanat est basé sur un système de ressources et de recettes. Les joueurs intéressés doivent consulter le Livret Annexe dédié.

FOURBERIE

Vol

N'importe qui, s'il arrive à être discret, peut voler un objet de jeu (portant une gommette rouge ou une étiquette de jeu) ou de la monnaie de jeu.

Le vol des affaires privées est strictement interdit. S'il n'y a pas de gommettes ou d'étiquette de jeu : ce n'est strictement pas volable.

Il est possible de préparer de petits sacs à porter à la ceinture pour y mettre sa monnaie de jeu et vos petits objets volables si vous le souhaitez. Un symbole spécifique permettra d'indiquer aux voleurs qu'il s'agit de quelque chose qu'ils peuvent prendre. L'organisation fournira un certain nombre de sacs ou pourra apposer le symbole sur vos propres sacs.

Des gommettes seront également disponibles si vous souhaitez vous-mêmes indiquer que telle ou telle de vos possessions est volable.

Dans tous les cas, il est indispensable de bien tout rendre aux joueurs "volés" à la fin des sessions de jeu ou de ramener les possessions au PC orga. Il est aussi nécessaire d'en prendre soin : ce matériel est mis au service du jeu et mérite donc le plus grand respect.

Crochetage

Les cadenas mis en jeu seront tous des cadenas à clé qu'il sera donc possible de crocheter. Vous êtes donc libres de ramener votre propre kit de crochetage si vous souhaitez vous orienter vers ce jeu !

Pièges divers et variés

Chaque piège est à faire valider par l'organisation avant le démarrage du GN pour des raisons de sécurité. Il faudra que le piège soit réellement matérialisé et que son déclenchement soit indiscutable. De cette manière, le joueur piégé n'aura

aucun doute quant au déclenchement du piège et pourra en jouer l'effet.

Par exemple, si vous posez le pied sur un objet qui déclenche l'explosion d'un pétard quelque part, vous saurez sans équivoque que vous avez déclenché le piège et pourrez jouer l'effet.

N'hésitez pas à consulter l'organisation en amont pour faire valider vos projets de pièges.

Assommer

Cette action s'effectue totalement en RP, aucune annonce n'est nécessaire.

Si quelqu'un vous assomme, jouez le jeu que vous ayez été surpris ou non. A moins que vous soyez justement sous l'effet d'une potion ou d'une amulette, ou que vous ayez suivi un entraînement rigoureux de plusieurs longues années, un coup simulé à la tête vous sonne complètement/vous assomme purement et simplement.

COMMERCE

Le commerce existe naturellement dans l'univers des Contes de la Brume. Les marchands, artisans et artistes vendent, achètent et revendent de nombreux produits.

Idéalement, ils sont tous matérialisés correctement. Si vous jouez un artiste qui vend de petites sculptures de Kamis, vous devrez avoir de petites sculptures de Kamis, soit en les ramenant directement, soit en les réalisant sur place dans un bloc d'argile, par exemple.



La monnaie mise en circulation par la Banque Centrale et valable dans toute l'Enclave pour n'importe quelle tractation est le Mon. Il existe des pièces de 1 Mon, des billets de 1 et 10 Mons, ainsi que des pièces de 50 Mons, les Ryôs.

En cas de problème de liquidité, il est toujours possible de trouver auprès de qui emprunter. Il y a la Banque Centrale, bien

sûr, mais également d'autres organismes et groupes plus petits, indépendants... Et parfois à la frontière de la légalité, voire complètement en dehors, car la criminalité et la mafia sont présentes dans l'univers des Contes de la Brume.

Contrebande

Des biens, objets et artefacts sont détenus et vendus de manière illicite. Il peut s'agir d'œuvres d'art volées, d'artefacts alchimiques pillés dans des tombes depuis la redécouverte de la Magie élémentaire, ou encore de morceaux de yôkais, dont le commerce est strictement interdit, sauf pour les Kirawarés dans une certaine mesure.

Certains personnages ont l'expertise nécessaire pour reconnaître les objets issus de la contrebande, qu'il s'agisse de recel ou de trafic illicite. L'organisation fournira ces informations directement aux personnages concernés. Pour les autres, il faudra apprendre en RP, pendant les sessions de jeu, comment distinguer ces deux catégories d'objets.

Quant à connaître leurs valeurs... Il faudra probablement trouver quelqu'un capable de réaliser une expertise correcte (en RP également) !

VOYAGE DE L'ESPRIT

Dans l'univers des Contes de la Brume, il existe plusieurs plans d'existence. Les peuples ne s'accordent pas tous sur leur nombre et leur nature, mais ce qui est certain, c'est que certains spirituels parviennent à aller à la rencontre des Kamis (Prière) et que d'autres parviennent à aller à la rencontre des défunts (Transe). Le corps physique reste alors sur place, comme profondément endormi, sans défense.

La Prière et la Transe sont des compétences parfois innées ou facilement acquises, grâce à un don de naissance. D'autres fois, il faut travailler durement et longuement pour y parvenir. Dans tous les cas, chaque peuple possède ses propres traditions et recettes pour rendre possibles ces Voyages de l'Esprit.

Il s'agit de **recettes rares** impliquant des **ressources rares**, connues uniquement des initiés.

La réalisation de ces recettes est donc soumise à validation de l'organisation, et la consommation des drogues produites pour accéder aux Kamis ou aux défunts l'est également.

Ces Voyages de l'Esprit permettent d'obtenir des réponses, des témoignages,



des souvenirs, directement auprès des Kamis ou des défunts.

Attention, cependant : tous les Kamis et tous les défunts ne se trouvent pas au même endroit. Il n'est possible de contacter que ceux qui se trouvent à proximité ou ceux dont on parvient à attirer correctement l'attention au préalable... Grâce à un très beau RP.

MAGIE DIVINE

La Magie existe sous différentes formes. Parmi celles-ci, on retrouve la Magie des Kamis.

L'importance des Kamis et leur influence dans le plan des Humains n'est pas à négliger : une Bénédiction ou une Malédiction est vite arrivée !

Les Bénédictions et les Malédictions sont données par l'organisation en réponse à des actions RP, parfois sous forme de cartes plastifiées à effet(s), soit directement à l'oreille. La durée sera toujours indiquée.

Les rituels

Il est possible de canaliser l'énergie des Kamis dans le plan des Humains à l'aide d'un Rituel. Les joueurs intéressés doivent consulter le Livret de jeu annexe dédié.

Reconnaissance des signes

Certains personnages ont une sensibilité accrue et sont capables de sentir les traces laissées par l'intervention

des Kamis et autres créatures non humaines dans le plan des Humains.

Ces traces sont des ressentis, elles ne sont pas visuelles, mais elles sont matérialisées visuellement, pour pouvoir ensuite être interprétées. Les PJ possédant déjà cette sensibilité à la création de leur personnage se verront fournir la liste des symboles par l'organisation.

Les autres devront faire le RP nécessaire pour augmenter leur sensibilité et apprendre à distinguer les différentes traces les unes des autres pour pouvoir ensuite les interpréter.

MAGIE ÉLÉMENTAIRE & ALCHEMIE

Les Humains de l'Enclave ont redécouvert l'existence de la Magie élémentaire lors du Kanreki de l'an 3 123. Cela ne fait donc que quelques années que l'Enclave tente de réunir des connaissances oubliées pour gagner en puissance et espérer un jour égaler celle des Tanshins (Chats).

Les joueurs intéressés doivent consulter le Livret de jeu annexe dédié.

FIN DE JEU

A la fin du jeu, il est nécessaire de ramener les objets de jeu au PC orga et de les faire valider. Tout objet qui n'est pas

validé à la fin d'une session de jeu ne sera pas considéré comme étant en possession du joueur concerné lors de la session suivante.

PÉRIODE D'OR

Une fois que la session de jeu se termine, il reste encore beaucoup à faire pour l'organisation : tout plier, tout trier, tout charger dans les camions, puis le décharger, le trier encore et le ranger, puis les lessives, puis, enfin, dormir pour prendre un peu de repos.

L'organisation n'est absolument pas disponible pour émotionnellement et moralement recevoir les retours potentiels durant cette période.

Il est donc officiellement et strictement établi que les participants s'engagent à n'envoyer aucun retour à l'organisation, ni aux organisateurs de manière individuelle, pendant une période de 10 jours après la fin de la session de jeu. Ni sur le Discord, ni par e-mail, ni en messagerie privée.

A l'issue de ces 10 jours, un formulaire de retour sera mis à disposition, l'équipe sera de nouveau disponible sur le Discord et tous vos messages seront les bienvenus sur la boîte e-mail également !

