

Contes de la Brume

LIVRET DE JEU ANNEXE TRAQUE



Ce livret de jeu annexe vient en complément du Livret de jeu principal. Il est dédié à la Traque, ou l'art d'achever les yôkais définitivement.

ACHEVER LES YÔKAIS ?

Dans l'univers des Contes de la Brume, les yôkais incarnent une faction extrêmement disparate, mais toujours dangereuse pour les ignorants.

Leurs mœurs sont diverses et variées, les compétences le sont également. Quant à leur régime alimentaire, ils sont nombreux à préférer la chair humaine.

Depuis toujours, les yôkais constituent la menace principale pour les survivants de l'Enclave, avec la Brume. Pendant plus de 3 000 ans, leurs assauts et intrusions n'ont jamais cessé.

Le peuple kirawaré est celui qui y a le plus été confronté. D'une part parce qu'il occupe le territoire qui borde le Mur, donc a toujours été le premier frappé lors des incursions. D'autre part parce que, résistant à la Brume, c'est le peuple qui était également chargé de la surveillance du Mur depuis l'extérieur. Il est donc depuis toujours quotidiennement confronté à toutes sortes de yôkais... Qui reviennent sans cesse, toujours plus nombreux, s'ils ne sont pas proprement achevés.

Car si n'importe qui peut abattre un yôkai, n'importe qui ne peut pas l'achever.

Un yôkai simplement abattu disparaîtra dans un nuage lourd de sombre fumée, ou tombera en poussière, et il finira toujours par revenir. Cela, tous les survivants de l'Enclave en sont conscients.

Pour qu'un yôkai ne puisse plus jamais revenir, il faut l'achever proprement et précisément. Et pour cela... Il faut avoir réussi à l'identifier et connaître la méthode qui lui correspond.

Le corps d'un yôkai correctement achevé restera sur place, et il sera alors possible de récolter des organes, de la chair ou toute autre partie de son corps.

C'est pour cela que l'art de la Traque est devenu vital et que le peuple qui l'a développé à l'extrême, autant que possible, est le peuple kirawaré. Bien sûr, on peut trouver des « Traqueurs » dans tous les peuples (et ceux-ci se donnent bien souvent un autre nom), mais les plus pointus sont ceux du peuple kirawaré.

Avec l'arrivée des Cinq Armées yôkais en l'an 3 124, un peu plus d'un an après le début de la guerre, les Traqueurs du peuple kirawaré se sont dispersés dans l'Enclave pour répandre ce savoir vital...

UNE SCIENCE EXACTE

La Traque est donc une science extrêmement exacte. Il faut d'abord identifier le yôkai, puis l'achever d'un geste précis bien défini.

C'est pour cela que l'apprentissage de cet art est long et complexe. Il faut pouvoir identifier les yôkais, connaître leur anatomie et leur mode de vie. L'erreur n'est pas autorisée.

La tradition veut donc que chaque Traqueur possède son propre carnet, dans lequel il note avec soin toutes les informations qu'il parvient à récolter sur tous les yôkais existant. Mode de vie, régime alimentaire, mœurs, méthode de reproduction, méthode pour achever, et même encore goûts, loisirs, croyances...

SYSTÈME DE JEU

La Traque est donc basée sur un système de connaissance très précis.

A chaque type de yôkai correspond une manière très précise de l'achever. De cela découle les choses suivantes.

Des niveaux de connaissance

Nous considérons qu'il existe trois niveaux de connaissance : Basique, Moyen et Avancé.

A la création des BG, certains personnages sont déjà Traqueurs, nous indiquons à quel niveau de connaissance, et un document confidentiel comprenant l'ensemble des connaissances correspondantes est mis à disposition des joueurs concernés.

Il est également possible d'apprendre la Traque en jeu, en RP. Les personnages devront trouver des Traqueurs déjà formés et apprendre avec eux, yôkai après yôkai, lentement, mais sûrement.

Cette transmission de connaissance se fait uniquement en RP, il n'y a aucune validation nécessaire de la part de l'équipe organisatrice. En revanche...

La précision est de mise !

A chaque yôkai correspond une méthode, et cette méthode devra clairement être exposée au PNJ qui incarne le yôkai que vous essayez d'achever, avec le niveau de précision que nous aurons fourni aux Traqueurs.

Le PNJ connaîtra le niveau de détail attendu. Il saura donc si le yôkai qu'il incarne est correctement achevé ou non.

Cette phrase peut être prononcée à haute voix ou chuchotée. L'essentiel, c'est que le PNJ l'entende clairement.

Par exemple, si nous vous indiquons que pour achever le yôkai Z, il faut lui planter un clou de sanctuaire dans le creux de la paume de manière à toucher le nerf médian, c'est exactement ce que vous devrez indiquer au PNJ (le clou doit naturellement être matérialisé, et l'action jouée).

Ainsi, se contenter de planter le clou ne suffira pas. Dire « je plante un clou sacré dans le creux de la paume de manière à toucher le nerf » non plus, car il faut bien préciser quel nerf.

Voilà pourquoi chaque Traqueur possède un carnet : les yôkais sont nombreux et il est bien pratique de pouvoir se rafraîchir la mémoire régulièrement.

Surtout que... une fois abattu, le corps d'un yôkai ne reste pas bien longtemps avant de se dissiper/de disparaître. Il faut donc rapidement mettre en œuvre le moyen de l'achever.

Une classification précise

Il existe une logique, dans la manière d'achever les yôkais, que les Traqueurs ont peu à peu décryptée.

Les yôkais sont artificiellement rassemblés en catégories selon la manière de les achever. Achever certains yôkais nécessite par exemple l'usage d'une amulette sacrée. Reste à savoir comment exactement, mais c'est déjà un avantage de le savoir.

A partir de la catégorie à laquelle appartient un yôkai, de son anatomie et d'analogie peut-être avec d'autres yôkais, il est possible de tenter de l'achever jusqu'à trouver la bonne méthode !

Un bon Traqueur connaît donc également cette classification, et il s'efforcera de classer chaque nouveau yôkai rencontré dans la bonne catégorie.

Lien avec les Cartes d'Anatomie

Chaque yôkai possède une Carte Anatomie qui renvoie à la catégorie à laquelle il appartient.

Cette carte n'est pas consultable juste en la demandant une fois le yôkai abattu. Il est nécessaire de réaliser une étude anatomique en RP, rapide et efficace avant que le yôkai ne se dissipe. Il faut donc avoir des bases en anatomie (qui peuvent être transmises en RP, elles aussi).

Aux joueurs ensuite de faire le lien correctement avec la bonne catégorie, soit en ayant déjà les bonnes connaissances, soit en consultant un Traqueur suffisamment chevronné.

L'INTÉRÊT DU CARNET DE TRAQUE

Avec tout ceci en tête, il devient encore plus évident qu'un carnet de Traque est vital pour y recenser toutes les connaissances à maîtriser.

1) Les différentes catégories et les généralités sur les méthodes pour achever les yôkais qui en font partie.

2) Les Cartes Anatomie de chaque catégorie pour pouvoir tenter d'identifier plus rapidement la manière d'achever un yôkai inconnu.

3) Les particularités liées à chaque yôkai.

Les documents de jeu que nous vous fournissons si vous maîtrisez déjà l'art de la Traque sont des documents hors-jeu. Il n'est pas question de simplement les imprimer et les consulter tel quel.

Le carnet de Traque, lui, sera un objet de jeu que vous pourrez consulter et compléter à l'envie.

Il n'y a pas de système de validation de la part de l'équipe organisatrice, mais, en revanche, nous pouvons faire passer votre personnage au niveau de connaissance supérieur si votre carnet de Traque est soigné et complété avec rigueur.

Ainsi, vous pouvez totalement démarrer en jeu en n'ayant aucune connaissance, et finir par obtenir le niveau Avancé au fil du temps !