



PLUIE NOIRE

Livret Infos Pratiques

S.T.I.M.

Rue des Chardonnerets 3

2800 Delémont

www.stim.ch

info@stim.ch



Table des matières

1. Accès au lieu de destination	3
2. Horaire	4
3. Comportement durant le Jeu	4
4. Campement et Locaux	5
5. Repas et Boissons	6
6. Sécurité	7
7. Ne pas oublier	7
8. Notes Personnelles	8



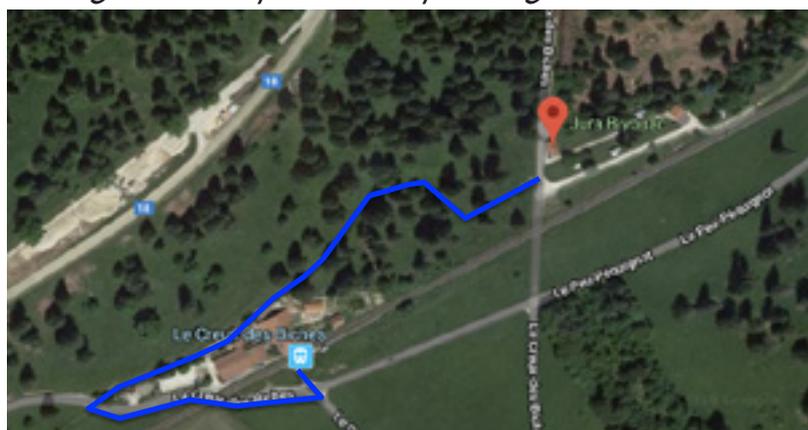
1. Accès au lieu de destination

Afin de rejoindre les Terres Désolées de Pluie Noire, notre Société de Transports aura le plaisir de vous accueillir sur le site de Jura Bivouac et de la forêt avoisinante, aux Creux-des-Biches, Le Noirmont, Jura, en Suisse.

Jura Bivouac est accessible par la route communale 18 en venant de La Chaux-de-Fonds (Canton de Neuchâtel) ou de Saignelégier (Canton du Jura). Un petit chemin de forêt mène au site du camping. Il est praticable avec n'importe quelle voiture. Le parking sera indiqué en provenance des deux directions. Il sera possible de décharger votre voiture proche de l'aire de jeu, puis d'aller parquer votre voiture. Néanmoins, l'espace accessible aux voitures n'est pas illimité. Il faudra donc suivre les instructions des orgas en gilet de couleur le moment venu.



La gare ferroviaire du Creux des Biches est située à 5 minutes à pied du site. Cet arrêt est situé sur la ligne Glovelier - La Chaux de Fonds. Nous recommandons vivement les joueurs à se déplacer en train. En cas d'utilisation de voitures, nous recommandons également le covoiturage car les places de parking seront limitées.





2. Horaire

Le personnel d'accompagnement enregistrera votre réservation **le vendredi 19 Juillet à partir de 14H00**, avec la distribution du matériel de voyage, le contrôle des armes et les signatures de l'acceptation des conditions générales de participation.

À 17H00 commenceront les briefings. Le voyage vers le futur est prévu pour 18H00 et se terminera **dimanche 21 juillet entre 12h et 14h, suivi d'un débriefing.** Les Deals « démontage » seront invités à nous aider jusqu'à 17-18h minimum (si vous voulez rester plus longtemps, cela est possible).

Si vous deviez arriver en retard, merci de nous en informer au plus vite car les différents groupes (Villageois et Réfugiés) ne commencent pas au même endroit!

3. Comportement durant le Jeu

L'essentiel du jeu se situe en extérieur! Merci d'avance à tous de respecter les lieux, de ne pas jeter d'ordures par terre et de prendre garde à ne pas renverser vos verres à l'intérieur des infrastructures.

Il est strictement interdit de fumer dans les différentes infrastructures du village! Merci d'ailleurs de ne pas jeter vos mégots n'importe où, des cendriers seront à votre disposition à divers endroits. Les fumeurs doivent se munir de cendriers de poche.

Des toilettes sèches seront mises à disposition à différents endroits de l'aire de jeu. N'ayez crainte, toilettes sèches ne veulent pas forcément dire saleté et mauvaise odeur ! Respectez les consignes que le responsable vous donnera et tout se passera bien. Merci de ne pas faire vos besoins solides dans la forêt.

L'abus d'alcool mal contrôlé est plutôt mal vu et entraînera le renvoi temporaire ou définitif de l'ivrogne intéressé.

Les joueurs s'engagent à faire preuve de comportement respectueux tant envers les organisateurs qu'envers les autres joueurs (Hors Jeu). Tout comportement Hors Jeu tendant à la violence, au harcèlement, tout propos injurieux ou discriminatoire (quel que soit l'objet de la discrimination), se verra sévèrement traité. Les organisateurs se réservent le droit d'exclure l'accès à l'événement (avant ou en cours de jeu) à toute personne dont le comportement déroge au règlement.



4. Campement et Locaux

Le jeu se déroulant en extérieur, **les joueurs sont priés d'emmener leur tente et matériel de couchage**. Aucun des joueurs ne dormira dans les infrastructures de Jura Bivouac. Les organisateurs et les PNJs pourront avoir accès à ces installations.

Vu le contexte de notre jeu, nous serons tolérants sur les types de tentes que vous emmènerez. Vous n'avez donc pas besoin de trouver une tente médiévale ou autre, n'importe quelle tente fera l'affaire. Cependant si vous pouviez privilégier des tentes aux couleurs sombres plutôt que flashi cela serait apprécié. Si vous avez la possibilité de la pimper cela serait encore mieux !

Pour les **Réfugiés**, si vous disposez d'éléments pouvant créer de petits campements, cela sera plus que bienvenu. Cependant si vous désirez disposer d'une parcelle relativement grande pour vous installer, merci de nous prévenir à l'avance par mail. Pour la majorité des groupes de Réfugiés, **l'installation de votre campement se fera en jeu** ! Il sera précisé dans vos backgrounds de groupes si vous êtes de ceux qui sont déjà installés sur le site ou si vous devrez installer votre campement en jeu. Qu'est-ce que cela signifie? Que vous pourrez vous pré-installer avant le briefing, déposer la majorité de vos affaires, mais que nous vous demanderons de prendre quelques affaires avec vous pour simuler une arrivée en Jeu sur le site.

Pour les **Villageois**, si vous avez également de quoi monter de petits campements cela sera bienvenu. Cependant, nous ne pourrons pas promettre des parcelles très grandes par sous-groupe. Il faudra impérativement coordonner votre parcelle avec les organisateurs, par mail à l'avance (dès réception du pré-rôle). Veillez tout de même à avoir une place dans une tente si vous n'en apportez pas une avec vous. De manière générale, **l'installation de vos tentes et campements doit avoir lieu avant le briefing** ! (Exception: arrivée tardive)

L'entièreté de l'aire de jeu (exception des toilettes) **sera considérée comme en jeu**. Cela signifie que d'autres personnes peuvent entrer dans votre tente ! Veillez à ce que vos affaires personnelles et privées soient regroupées à un seul endroit de votre tente et clairement identifiées comme Hors Jeu. Nous vous fournirons un symbole à imprimer et emporter avec vous dans la rubrique téléchargements de notre site Internet. Ceci évitera aux autres joueurs de fouiller dedans si l'envie leur prenait de jeter un coup d'œil à vos quartiers ! Evidemment il est interdit de cacher du matériel de jeu dans vos affaires personnelles !



L'aire de jeu sera répartie globalement en 2 zones « ouvertes » : Les Terres Désolées et Le Village.

Les Terres Désolées (correspondant à la forêt avoisinant le camping) comprendront:

- Une petite taverne
- Des toilettes sèches
- Zone de départ des différents groupes de Réfugiés
- Certaines zones spéciales accessibles uniquement avec des PNJ.

Le Village (correspondant à l'ensemble du site du camping) comprendra :

- Une grande auberge
- Des toilettes sèches
- Différentes infrastructures fixes servant de laboratoire, d'atelier, de dispensaire et bien d'autres choses
- Zone de départ des Villageois.

Bleu : Les Terres Désolées

Rouge : Le Village



5. Repas et Boissons

Les repas compris dans l'inscription couvrent l'ensemble du week-end, du vendredi soir à dimanche midi. Un brunch sera servi dimanche matin. Les boissons (minérales et bières) sont également comprises et seront payées sur place en argent de jeu.

Tous les participants sont priés d'emmener leur couverts et gamelle pour les repas.

Une zone sera prévue pour le nettoyage de vaisselle.

Les Deals « aide cuisine » seront amenés à aider les cuisiniers quelques heures par jours avant et pendant les repas. Ces derniers seront contactés individuellement. Les Deals « taverne » hors groupe annoncés seront aussi contactés individuellement.



6. Sécurité

La sécurité est une priorité lors du déroulement d'un GN. Il est indispensable d'éviter tout comportement réellement dangereux.

Si une action peut entraîner une situation périlleuse (par exemple à proximité d'une flamme vive ou dans un escalier), n'importe qui peut interrompre le jeu en criant « **Temps mort!** ». Les participants sont invités à poursuivre l'action en cours en dehors du danger.

Les zones marquées de bandes rouges et blanches sont strictement interdites à quiconque. Elles peuvent indiquer des zones dangereuses ou des sols instables, il convient donc également d'éviter de se battre à proximité. Ces zones seront illuminées de cyalumes rouges durant la nuit.

Chaque joueur doit être équipé d'une **lampe de poche** (à pile ou celle de son téléphone portable). Celle-ci ne doit pas servir en jeu (voir livret de règles pour plus d'infos) ! Elle vous sera par contre utile durant la nuit si vous êtes perdu ou si un accident se produit.

Il est strictement interdit de faire du feu. Les organisateurs s'en chargeront dans les endroits adaptés.

7. Ne pas oublier

- Votre plus beau costume.
- L'équipement que vous achetez grâce au système de points (La Boutique s'ouvrira dès qu'elle sera rénovée)
- Le livret de règle, garant indispensable de la bonne foi de chacun en cas de litige.
- Le matériel spécifique à certaines professions, précisé avec votre rôle.
- Une lampe de poche à pile (ou votre smartphone) pour votre sécurité.
- De quoi vous sustenter vendredi midi (pour les personnes annoncées arrivant avant 14h).
- Vos couverts, une assiette et éventuellement un bol, une tasse et un verre.
- Un cendrier de poche pour les fumeurs.
- Du matériel de camping et de couchage adéquat (c'est-à-dire chaud).
- Des vêtements de rechange en cas d'intempéries.
- Vos médicaments si nécessaire.



S.T.I.M.

PLUIE NOIRE

Infos Pratiques

8. Notes Personnelles