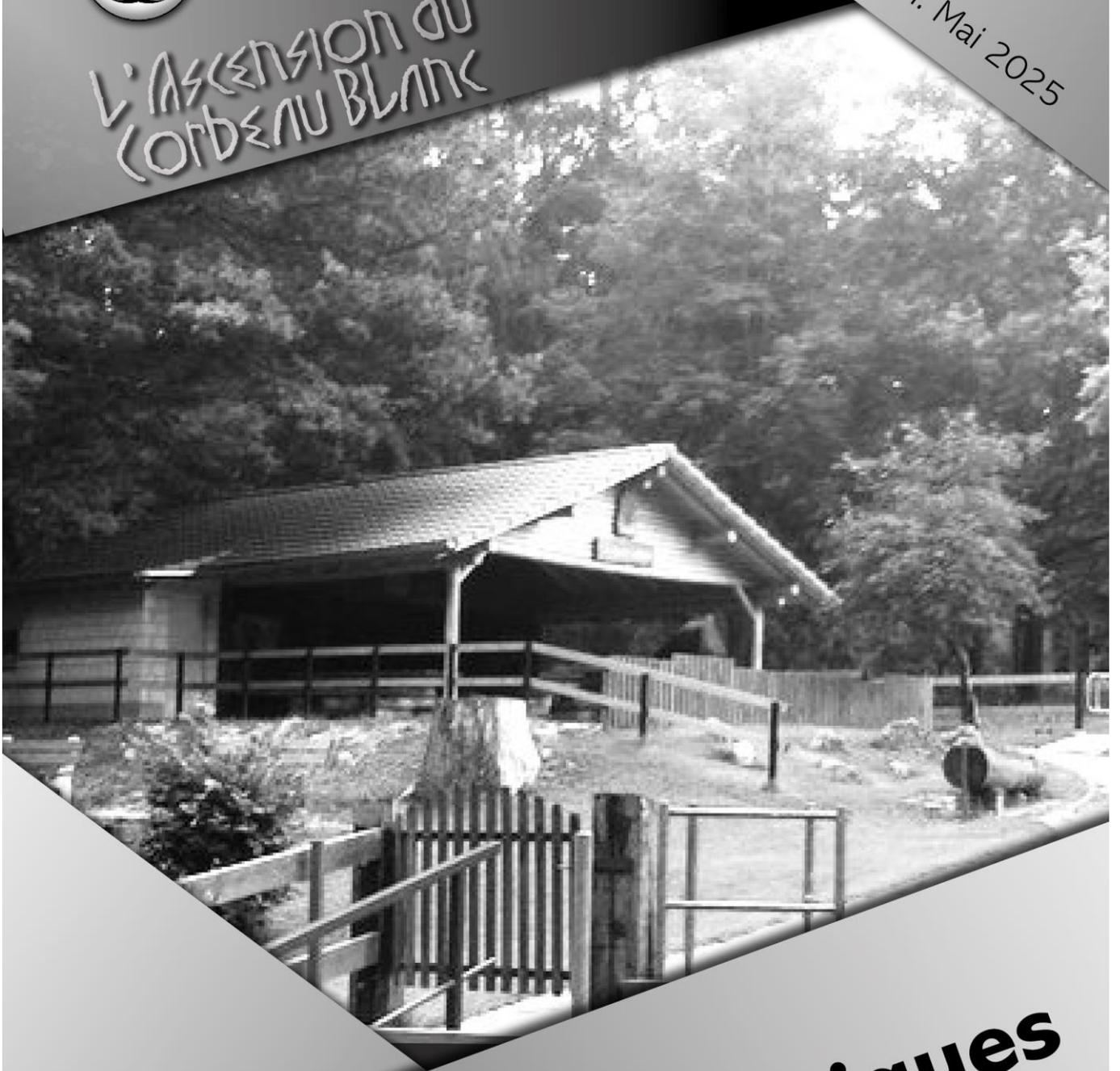




L'ASCENSION DU  
CORBEAU BLANC

S.T.I.M. Mai 2025



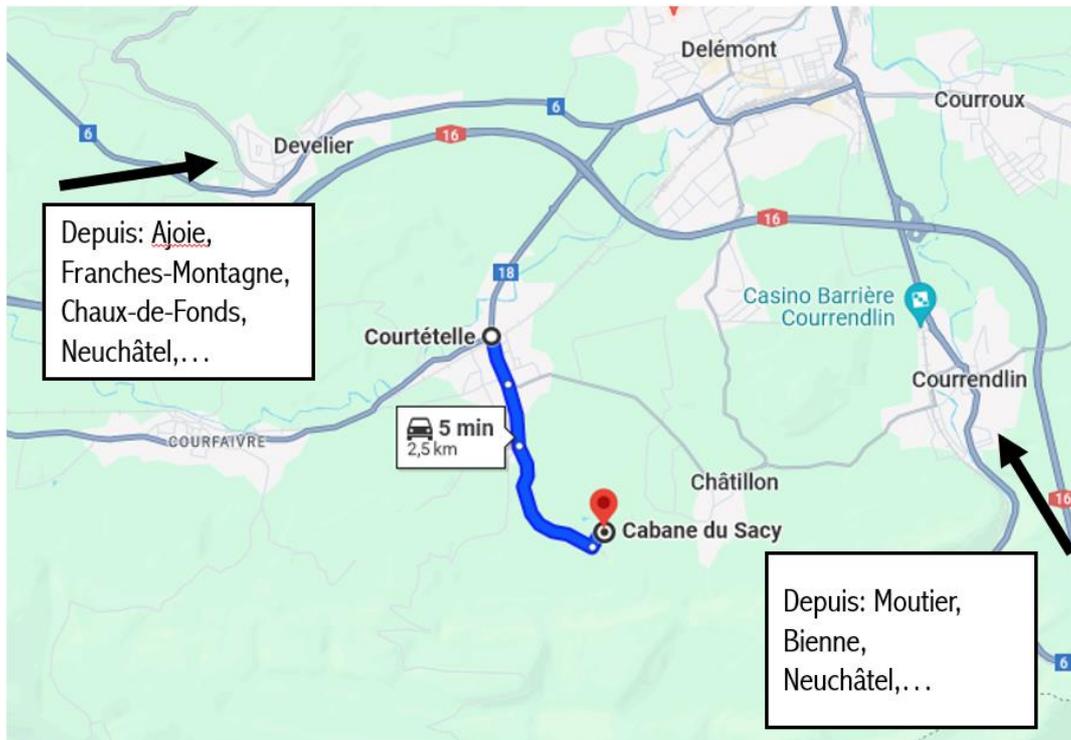
**Informations Pratiques**





# 1. Accès au lieu de destination

Afin de célébrer l'Ascension du Corbeau Blanc, notre Société de Transport aura le plaisir de vous accueillir sur le site de la cabane du Sacy et de la forêt avoisinante à Courtételle au Jura (Suisse).

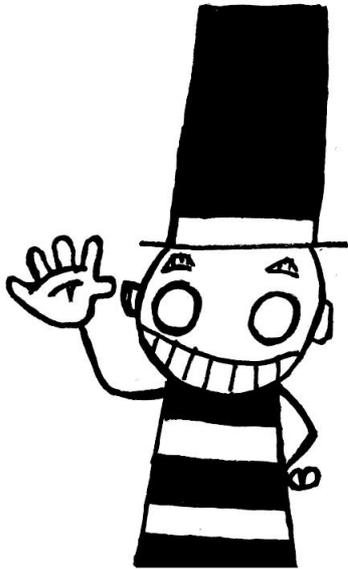


La cabane du Sacy est accessible par une petite route de campagne/forêt depuis Courtételle. Courtételle se rejoint facilement depuis la sortie 10-Delémont-Ouest de l'autoroute A16. Le chemin d'accès est praticable avec n'importe quelle voiture. Vous pourrez décharger votre matériel sur place, puis le parking vous sera indiqué (des navettes seront prévues à cet effet, nous prévoyons un parking à quelques minutes en voiture du lieu du jeu).

Le site de la cabane du Sacy n'est pas directement accessible en transports en commun. Cependant, il est possible de rejoindre la gare de Courtételle facilement. Nous enverrons les navettes à la gare. Merci de favoriser le co-voiturage (Le serveur Discord a un thème prévu à cet effet) et de nous prévenir en amont si vous avez besoin d'une navette.



## 2. Horaires



Le personnel d'accompagnement enregistrera votre réservation le **vendredi 18 juillet à partir de 17H00**, avec la distribution du matériel de voyage, le contrôle des armes et les signatures de l'acceptation des conditions générales de participation. **Le site sera cependant disponible à partir de 11h00** afin que les joueurs puissent aménager leur campement.

À 18H00 commencera le **briefing**. Le début du jeu est prévu pour 18H30 avec le briefing de métier sous forme d'atelier en jeu. Finalement, le jeu se terminera **dimanche 20 juillet entre minuit et 3H00 du matin**. Dimanche matin aura lieu le brunch habituel, durant lequel vous pourrez entendre le débriefing (10H00). Les joueurs seront priés de libérer les lieux au plus tard à 12H00. Nous acceptons cependant volontiers de l'aide durant la journée pour les rangements.

Si vous comptez arriver en retard le vendredi soir, merci de nous le communiquer au plus vite par mail.

## 3. Comportement durant le jeu

L'essentiel du jeu se déroule 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 à l'intérieur des tentes qui vous sont mises à disposition pour les campements ! 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 à disposition sur l'aire de jeu. Merci donc de ne pas faire vos besoins solides dans la forêt (ni de laisser de papier mouchoir). Il n'y a pas de douche, mais de l'eau sera à disposition sur l'aire de jeu. Elle ne sera cependant pas potable (de l'eau et des minérales seront toutefois mises à disposition pendant l'entier du jeu).

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.

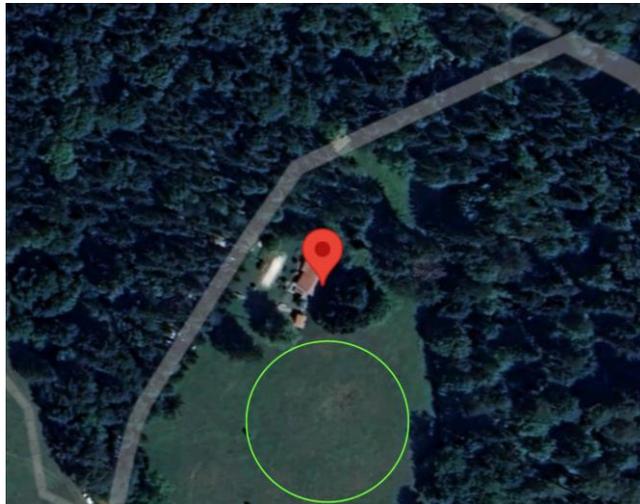


## 4. Campement et lieux

### Tentes et couchages

Le jeu se déroulant en extérieur, les joueurs sont priés d'emmener leur tente et matériel de couchage. Pour une immersion complète, vos tentes type tipi et médiévales (ou tentes très bien camouflées) sont les bienvenues sur le campement en jeu (zone verte ci-dessous). Un campement Hors-jeu sera prévu pour les tentes non camouflées. Ceux qui souhaitent dormir hors-jeu prennent leur propre tente. A noter que le campement se situera un peu plus loin que la zone de jeu.

Nous avons communiqué avec vous en amont pour savoir si vous aviez à disposition des tentes exploitables en jeu. Nous avons également des tentes type Emperor, Sahara ou Tipis à mettre à disposition. Merci de répondre au sondage envoyé par email afin que nous puissions répartir les couchages.



### Zones de jeu

Les lieux seront divisés en plusieurs zones :

- Le campement : lieu de vie et de communauté
- La forêt : zone libre, lieu de recherche de ressources pour les métiers, l'espace sera délimité
- Zones d'instances : accessibles uniquement avec un orga
- BlackBox : accessible uniquement avec un orga
- Staff Orga : zone interdite aux joueurs pour des raisons de secret de scénario

Nous baliserons les différentes zones avec des cylumes et codes couleur suivants :

- **Jaune** pour balisage de chemins
- **Rouge** pour zone interdite aux joueurs (danger ou Hors-jeu)
- **Vert et bleu** pour effet de jeu spécial



## Lieux de vie

Des tables et bancs seront à disposition dans les zones communes (autour de la cabane), ainsi qu'une table et deux bancs par campement. Vous êtes cependant libres de monter un campement comme vous l'entendez avec votre propre aménagement et mobilier : tables, chaises, étagères, tonnelles (si neutres ou décorées), peaux, landart, décorations, plantes, lumière, etc.

Les lieux sont spacieux, chaque clan aura à sa disposition une grande parcelle. En 2025, nous avons pris le parti de resserrer les espaces entre les différents campements pour éviter les longs aller-retours. Communiquez avec nous sur ce que vous comptez emmener afin que nous puissions délimiter les espaces à disposition.

L'entièreté de l'aire de jeu (exception des toilettes et de la cuisine) 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. Symbole Hors-jeu à télécharger et imprimer [ici](#). (site [www.stim.ch](http://www.stim.ch), prochaine destination, rubrique téléchargements). 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.

## Feu

Seuls les feux hors-sols sont autorisés. Chaque Clan aura à disposition un brasero. Si les joueurs souhaitent en amener, vous pouvez volontiers nous le communiquer.

Chaque Clan est responsable de son feu : de l'allumer, de l'alimenter, de l'éteindre lorsque vous irez dormir. La STIM fournira à côté de chaque foyer de quoi éteindre le feu en cas d'incident. Il est cependant nécessaire que chacun prenne des précautions autour du feu, de ne pas se battre, de ne pas courir et de ne pas se mettre ou mettre autrui en danger. Bref, soyez responsables.

Vous pouvez amener de quoi illuminer votre campement. Torches, guirlandes, lampes à pétrole, etc.

Il est cependant **interdit de se déplacer hors du campement avec du vrai feu**. Il existe des lampes à pétrole à LED, des torches LED, etc.

Pour votre sécurité, vous pourrez avoir avec vous une lampe torche (ou téléphone), mais celle-ci ne doit pas servir en jeu.

*Ces informations pourraient être modifiées selon le degré de sécheresse du moment.*

## Electricité

L'électricité sera fournie par une génératrice qui fonctionnera en journée et sera éteinte la nuit. La nuit, nous prévoyons une génératrice silencieuse pour les besoins sanitaires (CPAP, machines à respirer) vous devez cependant prévoir vos câbles d'alimentation. Néanmoins, essayez de privilégier du matériel à batterie. Merci de vous rapprocher de l'organisation afin de préparer au



mieux vos besoins. Renseignez-vous auprès de votre ligue pulmonaire locale, il est possible qu'elle puisse organiser un appareil à batterie.

## 5. Costume et Matériel

Votre costume se voudra en accord avec votre personnage. Vous pouvez consulter la rubrique « [inspiration costumes](#) » sur notre site.

Chaque Clan a une couleur attitrée, accordez-vous entre vous d'accessoires de la couleur de votre clan. (Renard Orange, Cerf Vert, Hibou Bleu, Cheval Rouge, Corbeau Noir, Loup Blanc).

Le jeu se passera en grande partie dehors et en forêt, veillez donc à prévoir de bonnes chaussures.

Vous êtes libres d'emmener avec vous les armes et armures que vous souhaitez, pour autant que vous restiez cohérent avec votre personnage et de bien se référer aux règles générales.

Vous êtes libres d'amener le matériel roleplay que vous souhaitez, pour autant que les règles de sécurité soient respectées et en ayant toujours à l'esprit que votre matériel ne remplace pas une ressource de jeu (ex : vous pouvez amener de l'encens, mais ayez conscience que certains rituels demandent de l'encens que l'on fabrique en jeu).

## 6. 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, bières et peut-être, on dit bien peut-être de l'hydromel 😊) sont également comprises. Si vous venez le vendredi dès 11h00, pensez à emmener un pique-nique.

Tous les participants sont priés d'emmener leurs couverts, une assiette, un bol ainsi qu'un verre et/ou une tasse pour les repas ! Ces éléments sont des éléments hors-jeu (non volables).

Des spots vaisselle seront à disposition de chaque clan (un bac, de l'eau, des éponges, du savon bio et respectueux de la nature). Chaque clan sera responsable de la propreté de sa place de vaisselle et de campement. Nous mettrons également à disposition des sacs poubelle à côté de la place vaisselle pour garder le bac à vaisselle le plus propre possible.

## 7. Sécurité

La sécurité est une priorité lors du déroulement d'un GN. Il est indispensable de ne pas avoir de comportement réellement dangereux.

Si une action peut entraîner une situation périlleuse (par exemple à proximité d'une flamme vive ou proche d'outils tranchants), 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 cyalumes rouges ou de banderoles rouges et blanches sont strictement interdites. Les bandes rouge et blanches peuvent également indiquer des zones dangereuses (zones instables, falaises, terriers, etc.) 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. Elle vous sera cependant utile durant la nuit si vous êtes perdu ou si un accident se produit. Précisez oralement à l'approche d'autres participants si vous être « hors-jeu ».

**Il est strictement interdit d'allumer un feu hors des lieux prévus à cet effet.**

## Sécurité émotionnelle et physique

Après plusieurs expériences de GN auprès d'autres associations, il nous semble aujourd'hui judicieux d'intégrer à notre système de jeu des règles et des codes pour garantir que chacun passe un bon jeu et que l'immersion des joueurs ne soit pas brisée. Il est en effet parfois compliqué de distinguer si un joueur est en détresse ou si c'est simplement son personnage qui l'est. Nous reprendrons les règles de l'Association Forgerêve avec un système de gestes et un système de mot clé.

### Signes de main

C'est un moyen très facile d'adapter son jeu sans interrompre le roleplay et/ou de s'assurer que la personne en face de vous va bien.



Ça va?



Oui ça va. Continue.



Non ça ne va pas.  
Arrête immédiatement.



Ça va, mais baisse l'intensité.

(Images honteusement reprises depuis le livret de Forgerêve)

### Vraiment vraiment

Il s'agit d'un double mot clé qui permet de signifier à la personne en face qu'il faut considérer ce que l'on dit comme étant Hors roleplay.

« J'ai mal » → le personnage a mal, c'est du roleplay

« J'ai vraiment vraiment mal » → le joueur a mal, c'est pour de vrai



## 8. Ne pas oublier

- Votre plus beau costume et armes de GN
- Le livret de règles, garant indispensable de la bonne foi de chacun en cas de litige
- Le matériel spécifique à certains métiers, précisé dans les livrets associés
- Une lampe de poche à pile (ou votre smartphone) pour votre sécurité
- Vos couverts, une assiette, un bol, une tasse et/ou un verre
- Un cendrier de poche pour les fumeurs
- Tente, couchage, aménagement/décoration de campement
- De bonnes chaussures
- Des vêtements de rechange en cas d'intempéries
- Vos médicaments si nécessaire
- Un spray anti-tiques, voire un kit de pinces à tiques. Cependant il n'y a rien de mieux qu'un bon check après le jeu.

### Discord

Nous avons mis en place un outil de communication afin que les joueurs soient mis en contact pour s'organiser en amont (campement, co-voiturage, infos ressources, annonces-éclair des orgas). Si vous n'y êtes pas encore, suivez ce lien et présentez-vous dans la section « présentation » du GN : <https://discord.gg/WfSbyW5A3D>

### Infos de contact :

Par mail : [info@stim.ch](mailto:info@stim.ch)

Jérémy (Président et chef de projet) : 078/775.71.50