



28-30 Avril 2023  
Ferme du Rétemberg  
Vicques (JU)



**ÇA MORD?**

**Infos Pratiques**

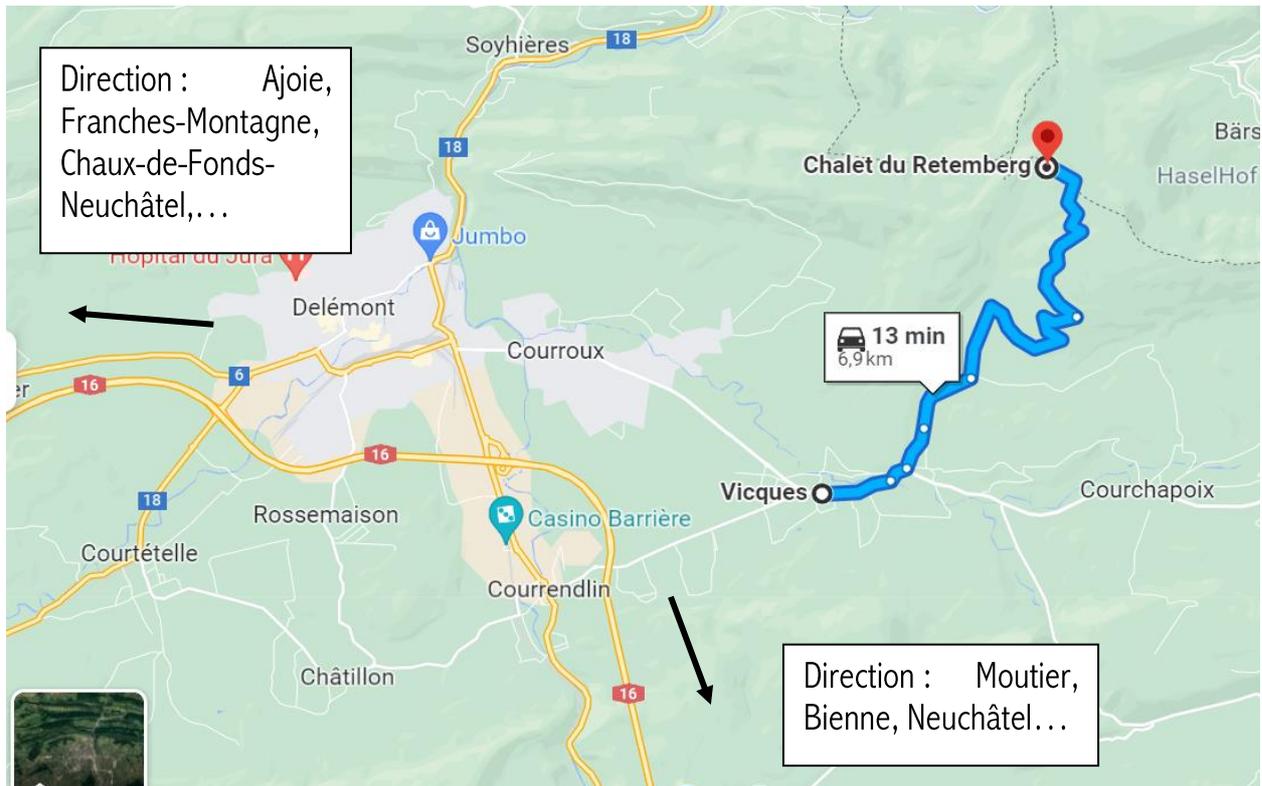
S.T.I.M.  
Rue des Combes 3  
2523 Lignièrès  
[www.stim.ch](http://www.stim.ch)  
[info@stim.ch](mailto:info@stim.ch)





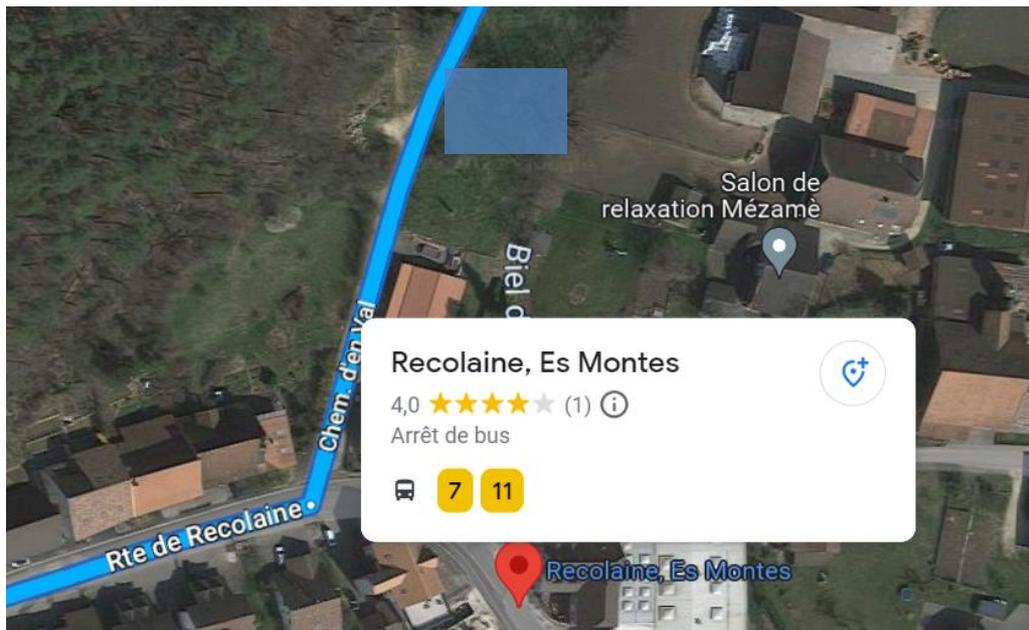
# 1. Accès au lieu de destination

Afin de rejoindre l'uchronie de l'an 2017 pour « Ça Mord ? », notre Société de Transport aura le plaisir de vous accueillir sur le site du Rétemberg et de la forêt avoisinante, à Vicques (Commune du Val-Terbi) au Jura (Suisse).



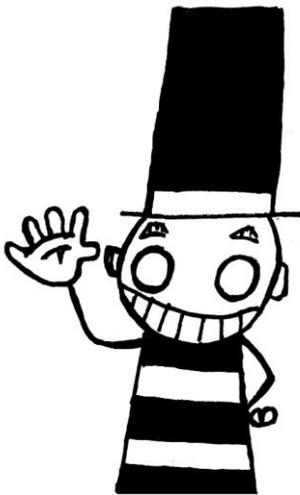
Le Retemberg est accessible par une petite route de campagne/forêt depuis Vicques. Vicques se rejoint facilement depuis la sortie Courrendlin de l'autoroute A16. Le chemin d'accès est praticable avec n'importe quelle voiture. Le parking, ainsi que le chemin seront indiqués.

Le site du Retemberg n'est pas directement accessible en transports en commun. Cependant, il est possible de rejoindre Vicques depuis la gare ferroviaire de Delémont puis d'utiliser un car postal (ligne 7 et 11 selon les horaires). L'arrêt (Recolaine) est indiqué sur l'image ci-dessous. Nous enverrons les navettes sur le carré bleu indiqué sur l'image. Merci de favoriser le co-voiturage et de nous prévenir en amont si vous aurez besoin d'une navette.



## 2. Horaires

Le personnel d'accompagnement enregistrera votre réservation le **vendredi 28 Avril à partir de 17H30**, avec la distribution du matériel de voyage, le contrôle des armes et les signatures de l'acceptation des conditions générales de participation.



À **18H30 commenceront les briefings**. Le voyage vers le passé uchronique est prévu pour 19H30. Le jeu sera en pause du vendredi 23H00 et recommencera le samedi matin aux environs de 9H00. Finalement, le jeu se terminera **dimanche 30 Avril 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 ou le samedi matin uniquement, merci de nous le communiquer au plus vite par mail.



### **3. Comportement durant le jeu**

Le jeu se passera autant en intérieur qu'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 du Rétemberg.

Il est strictement interdit de fumer à l'intérieur du chalet ! 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 sanitaires (toilettes et douches) seront à disposition dans le refuge. Merci donc de ne pas faire vos besoins solides dans la forêt. Les douches ne seront utilisables que dès la fin du jeu si vous désirez prendre une douche avant votre retour chez vous.

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. Couchage**

Le chalet du Retemberg comporte des dortoirs, vous passerez donc votre nuit au chaud et au sec, peu importe le temps. Veillez à vous munir d'un sac de couchage (éventuellement un coussin). Les chambres et dortoirs seront pré-attribués et nous vous indiquerons où vous dormirez à votre arrivée.

### **5. Costume et Matériel**

Votre costume se vaudra en accord avec votre personnage et pourra être plutôt simple, n'oubliez pas que le contexte est contemporain. Petit rappel: le jeu se passe en 2017, c'est un jeu post-apocalyptique certes, mais un post-apocalyptique précoce. Cela fait 2 semaines que la Grande Catastrophe (3<sup>ème</sup> Guerre Mondial avec bombes nucléaires) est arrivée, donc des habits contemporains ou de survie sont de mise. Attention, le jeu se passe en grande partie en extérieur ainsi qu'en forêt et comme nous ne contrôlons malheureusement pas la météo, il est possible qu'il pleuve ou qu'il fasse bien froid en cette période de l'année et à cette altitude. Veillez donc à



prévoir une **veste** ainsi que de **bonnes chaussures**, celles-ci étant parties intégrantes à votre costume. Notez que votre costume pourrait être tâché par du faux sang ou toute autre substance, veillez à ne pas utiliser de vêtements trop précieux. Si possible même, utilisez des vêtements qui peuvent être déchirés par endroit (si malencontreusement vous mourrez et vous transformez en zombie).

Pour la logistique de l'événement, veillez à prendre 2 sacs : l'un pour vos affaires personnelles hors-jeu et l'autre pour votre matériel de jeu (volable en jeu). Votre sac « hors jeu » ne devra pas être pris avec vous, il restera dans un lieu sûr et à votre disposition en tout temps.

Votre matériel de jeu de départ, à l'exception du costume, sera mentionné sur votre fiche de personnage. Veillez donc à ce que votre matériel rentre dans votre sac « en jeu » ou dans vos poches. Notez que certains éléments comporteront la mention « fourni », si ce n'est pas le cas, c'est à vous de les amener.

## 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 et bières) sont également comprises.

**Tous les participants sont priés d'emmener leurs couverts, gamelles ainsi qu'un verre et/ou une tasse pour les repas ! Ces éléments sont des éléments hors jeu (non volables), mais ils devront se trouver dans votre sac en jeu dès le samedi matin.**

## 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 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. Les bandes rouge et blanches peuvent également indiquer des zones dangereuses (zones instables, falaises, 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 (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. Un PNJ ne pourra en revanche pas faire la différence entre une lampe de poche en jeu et une lampe de poche hors jeu. Précisez oralement à l'approche d'autres participants si vous être « hors-jeu ».

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

**Les joueurs pourvus de réchaud à gaz devront les faire vérifier à leur arrivée lors du check-in.**

## **8. Ne pas oublier**

- Votre plus beau costume, ou du moins le moins dommage
- L'équipement que vous avez acheté grâce au système de points et indiqué sur votre fiche de personnage
- Le livret de règles, garant indispensable de la bonne foi de chacun en cas de litige.
- Le matériel spécifique à certaines compétences, précisé dans les livrets associés. (champignonneurs et médecins)
- Une lampe de poche à pile (ou votre smartphone) pour votre sécurité.
- Vos couverts, une assiette et éventuellement un bol, une tasse et un verre.
- Un cendrier de poche pour les fumeurs.
- Un sac de couchage, voir un coussin pour la nuit.
- De bonnes chaussures.
- Des vêtements de rechange en cas d'intempéries.
- Vos médicaments si nécessaire.

**Infos de contact :**

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

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