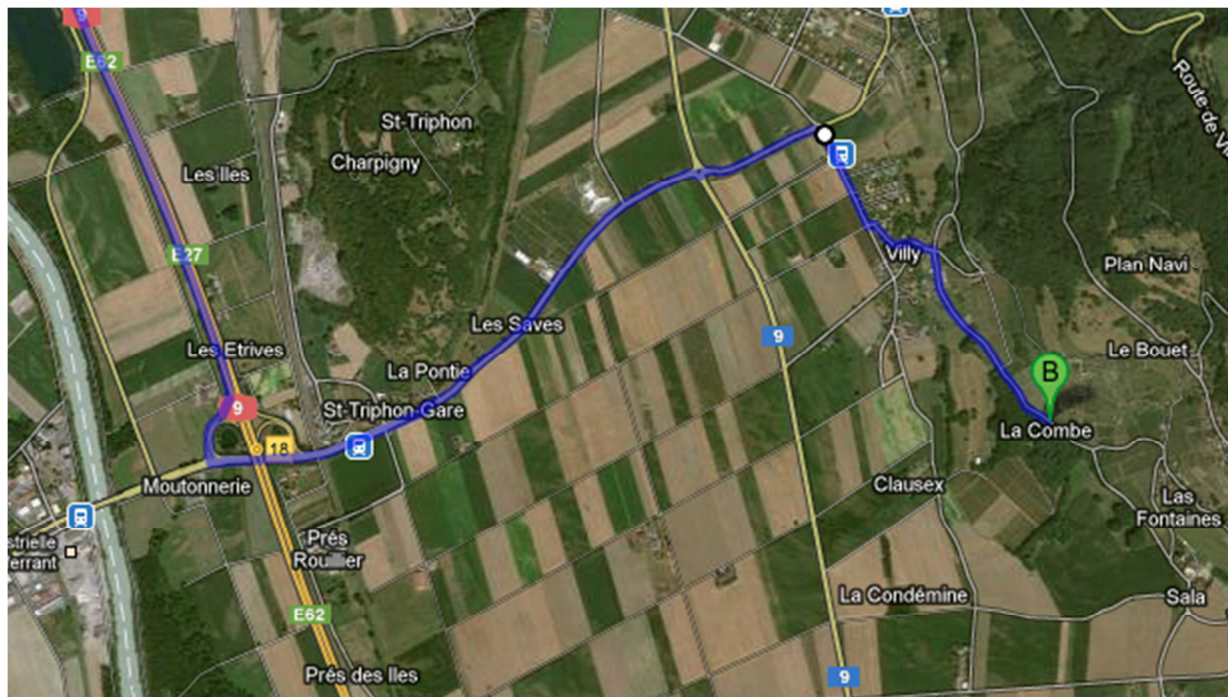


GN 2017 Les Cendres du Harad – Infos pratiques

Accès

L'aire de jeu se situe sur le terrain de la cabane des chasseurs de Villy, près d'Ollon VD en Suisse.



En train

Prendre le train jusqu'à Aigle (CFF), puis prendre le train AOMC (Aigle-Ollon-Monthey-Champéry) jusqu'à l'arrêt de Villy (demander l'arrêt après « Les Arnoux »). Suivre ensuite les panneaux jusqu'au terrain à 1,2 km. Nous vous conseillons de faire amener votre matériel par les membres de votre groupe qui sont en voiture.

En voiture

Prendre l'autoroute A9 et sortir à la Sortie 18 (Saint-Triphon). Suivre Ollon/Villard et aller tout droit au premier rond-point (Villy). Suivre ensuite les panneaux « Troll du Caveau » qui jalonnent le parcours jusqu'au terrain.

En arrivant près du terrain, que ce soit pour déchargé votre matériel à l'arrivée ou le charger au départ, attendez les instructions des bénévoles en gilets fluo.

Il est **interdit** d'entrer sur le terrain en voiture sans autorisation!

Parking

Les emplacements de parking se situent à quelques kilomètres du terrain de jeu. Les chauffeurs suivront la voiture-navette jusqu'au parking puis seront ramenés au terrain, le procédé inverse aura lieu le dimanche.

Nous vous conseillons de vous regrouper au maximum dans les voitures car les places de parking sont limitées.

Il est **interdit** de se parquer aux abords du terrain de jeu! Nous ferons enlever les voitures si besoin!

Horaires

Jeudi 20 juillet

Dès 13h, ouverture du terrain aux joueurs pour l'installation des camps.
En fin de journée, briefings par camps si la majorité du camp est présent.

Vendredi 21 juillet

Dès 9h, accueil des derniers joueurs et fin des briefings par camps.
Dès 10h, briefing général pour tous les participants et contrôle des armes et armures.
Dès 11h, début du jeu jusqu'au dimanche matin.

Dimanche 23 juillet

Dès 10h, débriefing général pour tous les participants.
Dès 11h, démontage des camps et remise en ordre du terrain.

Terrain de jeu

Le terrain de jeu se situe aux alentours du refuge des chasseurs de Villy. Chacun est responsable de ne pas endommager cette zone et de ne rien jeter au sol. Si durant le jeu vous croisez des promeneurs nous vous demandons de faire preuve de courtoisie.

Les limites du terrain de jeu sont signalées par des panneaux et/ou des bandes rouges et blanches non-continues. Les bandes rouges et blanches peuvent aussi indiquer des zones dangereuses, interdites ou hors-jeu. Il est strictement **interdit** de les franchir!

Camps

La place étant très limitée dans cette zone forestière nous vous demandons de ne pas prévoir de camp trop étendu, si vous avez un doute n'hésitez pas à nous contacter.

Un organisateur sera sur place lors de l'installation des camps et veillera à ce que chaque camp dispose uniquement de la surface qui lui est attribué, si vous amenez trop de tentes ou de matériel vous pourriez ne pas pouvoir les installer.

Une zone de campement hors-jeu est prévue pour les orgas, bénévoles et PNJs. Quelques tentes de joueurs pourront exceptionnellement y être installées en cas de besoin sur décision des orgas.

Propreté

Lors du rangement, mais aussi durant le jeu, nous vous demandons de nettoyer et ramasser tout ce que vous auriez pu laisser traîner derrière vous. Aucun joueur ne pourra quitter l'aire de jeu sans qu'un orga n'ait contrôlé l'emplacement de son campement.

Toilettes

Deux sont disponibles sur l'aire de jeu. Près de la taverne. Veuillez les utiliser correctement et les quitter en les laissant en bon état. Merci de les utiliser plutôt que la forêt!

Déchets

Un point de collecte sera installé vers la taverne. Nous vous demandons de séparer les verres vides, l'aluminium/fer blanc, le PET (bouteilles plastiques), et les autres déchets.

Nourriture et boissons

Repas

Les repas servis dans la taverne et compris dans la finance d'inscription sont les suivants :

- Vendredi : dîner (12h) et souper (20h)
- Samedi : petit-déjeuner (8h), dîner (12h) et souper (20h)
- Dimanche : petit-déjeuner (8h)

Pour les joueurs arrivant le jeudi il sera possible de griller de la viande le soir à la taverne.

Boissons

La taverne vous servira les boissons durant tout le jeu. Les boissons sont comprises dans votre finance d'inscription, mais vous devrez avoir de l'argent de jeu (fictif) pour avoir accès aux boissons alcoolisées. A vous d'en gagner en jouant.

Les bénévoles servants à la taverne ont l'obligation de refuser de servir toute personne qui abuserait de l'alcool ou qui aurait un comportement déplacé (hors-jeu). Les organisateurs interviendront en cas de problème et n'hésiteront pas à expulser le ou les fauteurs de troubles.

Pour l'eau potable, une fontaine est disponible à côté de la taverne.

Matériel

La liste non-exhaustive du matériel nécessaire pour participer au GN est la suivante :

Costume et accessoires adapté à votre personnage, armes et armures si nécessaire, tente typée médiévale (plusieurs personnes par tente, etsi vous n'avez pas de tentes médiévales, prévoyez de quoi la cacher, tenture, tissu ou autre), matériel de couchage, décoration de camp, votre propre vaisselle (assiette, bol, couvert, verre), de bonnes chaussures

Les alchimistes, médecins, etc. doivent prendre le matériel nécessaire pour leur jeu. Par exemple : fiole, alambic, mortier et pilon, bandages, faux ciseaux, faux scalpels, etc.

Sécurité

Le responsable de la sécurité est Alexandre Melet, en cas d'accident ou de problème important durant le jeu veuillez l'informer le plus vite possible directement ou via un des orgas.

Animaux

Les animaux domestiques sont interdits sur l'aire de jeu.

Les animaux sauvages ne font pas partie du jeu, merci de les laisser en paix.

Fumée et mégots

Il est interdit de fumer à l'intérieur de la taverne. Si vous fumez vos mégots doivent être récupérés pour être jetés une fois refroidi dans une poubelle. Des cendriers portables seront disponibles au début du jeu. Un joueur jetant un mégot par terre recevra un avertissement, puis sera expulsé en cas de récidive. TOUS les mégots doivent être récupérés, biodégradable ou non !

Armes et armures

Toutes les armes et armures devront être présentées lors du check armes le vendredi. Elles ne doivent pas présenter de danger pour vous même ou autrui. Il est conseillé de se procurer des armes en mousses et latex disponibles sur internet. Si quelqu'un utilise une arme interdite au check ou qui n'a pas été présentée aux orgas, cette personne sera expulsée.

Les combats

Les coups doivent être le plus possible retenus, le but étant de toucher l'adversaire et pas de le blesser. Les coups interdits sont : à la tête, à l'entrejambe, à la poitrine (pour les femmes) et d'estocs (pointe en avant). Si vous désirez faire un duel un peu plus « musclé » pendant un combat, veuillez le signaler à l'arbitre et, avec son accord, vous mettre à l'écart de la mêlée.

Si une personne ne respectait pas ces règles ou blessait intentionnellement quelqu'un durant le jeu, cette personne sera expulsée.

Les feux

Les feux sont totalement **interdits** sur tout le terrain et aux alentours. Je répète : LES FEUX SONT TOTALEMENT INTERDITS! Si un feu est allumé dans un camp c'est tout le camp qui sera expulsé immédiatement et sans discussion!

Le seul point feu autorisé sur le terrain est le grill à côté de la cabane (taverne). Il sera utilisé exclusivement par la cuisine pendant le jeu et pour faire des grillades le jeudi soir.

Lanternes et réchauds

Les lanternes fermées et lampes à pétrole peuvent être utilisées pour s'éclairer la nuit et se déplacer. Il est **interdit** de commencer un combat avec un porteur de lanterne, celui-ci est obligé de poser la lanterne à l'écart avant de commencer un combat.

Un petit réchaud à gaz de camping par camp est toléré. Aucune autre flamme vive n'est autorisée (torche, bougies, etc.).

Incendie

Tous les camps devront avoir un seau plein d'eau en tout temps afin d'éteindre tout départ d'incendie. Les seaux seront fournis par les orgas et les joueurs iront les remplir à la fontaine.

En cas de début d'incendie, essayez de l'éteindre avec votre réserve d'eau et avertissez les orgas même s'il s'agit d'un foyer mineur! Nous aurons un extincteur disponible sur le terrain, mais dans un incendie chaque minute compte.

Premiers secours

Nous aurons un nécessaire de premiers secours disponibles dans la taverne ainsi que plusieurs personnes formées aux premiers soins parmi les orgas et bénévoles. En cas d'accident informez l'orga le plus proches afin que nous puissions prendre les mesures appropriées.

Si vous êtes secouriste/médecin/pompier/etc. Annoncez-vous durant le check armes ou le briefing général au responsable sécurité. Merci d'avance.

Des questions ?

Scénario, jeu, campement

Julian Gomez - bran@trollducaveau.ch - 076 822 06 96

Sécurité, inscription, paiement

Alexandre Melet - alex@trollducaveau.ch - 079 704 42 51

Autres

gn@trollducaveau.ch