



Troll du Caveau
1860 Aigle

Association de jeux de rôles Grandeur Nature
active dans le Chablais et la Gruyère

FACT

Informations pratiques pour les participants

Jeu de Rôles Grandeur Nature
« La Renaissance de Naraz Weg »
Un GN de la saga Karak Tusk

www.karak-tusk.ch

Programme	3
Vendredi 2 octobre	3
Samedi 3 octobre.....	3
Dimanche 4 octobre	3
Lieu et accès.....	4
Lieu du GN.....	4
Transport public	4
Voiture	4
Parking	5
Check-In et Briefing.....	6
Check-In.....	6
Participant mineur	6
Check arme et armure	6
Briefing	7
Nourriture et taverne.....	8
Repas	8
Repas PLUS	8
Taverne.....	8
Couchage et campement.....	9
Campement sur site	9
Nuit.....	9
Feu.....	9
Toilette	9
Camping extérieur.....	10
Santé et sécurité.....	11
Arme, armure et combat.....	11
Sécurité physique	11
Sécurité émotionnelle.....	11
Alcool, tabac et substance illicite.....	12
Accident et problème	12
Costume et matériel	13
Costume et accessoires.....	13
Autre matériel.....	13
Divers.....	14
Tique, taon et moustique	14
Promeneur et passant.....	14
Animal de compagnie et faune sauvage.....	14
Déchet et mégot.....	14
Nous contacter	15

Programme

Vendredi 2 octobre

Dès 13h	Ouverture de l'accès au terrain
13h à 17h	Check-in : contrôle des billets, autorisations, etc. Installation des camps
17h	Contrôle des armes/armures et briefing
18h	Début du jeu (soirée pré-jeu)
19h30 à 21h	Repas du soir
Minuit	Suspension du jeu pour la nuit Fermeture de la taverne

Samedi 3 octobre

8h à 9h30	Petit-déjeuner et reprise du jeu
9h à 12h	Check-in et briefings (à l'entrée du terrain) Installation des camps (en jeu)
12h à 13h30	Repas de midi
19h30 à 21h	Repas du soir
Minuit	Suspension du jeu pour la nuit Fermeture de la taverne

Dimanche 4 octobre

8h à 9h30	Petit-déjeuner et reprise du jeu
12h	Fin du jeu
12h à 13h30	Repas de midi Débriefing (pendant le repas)
13h30 à 18h	Démontage des camps (avec contrôle de la zone par les ORGA) Récupération des véhicules et départ du terrain
18h	Fermeture du site du GN

Lieu et accès

Lieu du GN

Le GN aura lieu au Couvert du Bois-Noir sur la commune de Saint-Maurice en Valais (CH).

Lien Google Maps : <https://maps.app.goo.gl/D5dN6HTRZgQEEVg49>

Transport public

Il faut prendre le train CFF jusqu'à Saint-Maurice, puis le bus TPC 193 à destination de Mex. Il faut ensuite descendre à l'arrêt d'Epinassey. Attention : il y a environ un bus par heure et l'arrêt est sur demande !

Il vous faudra ensuite marcher 700m jusqu'au terrain du GN (environ 10 minutes à pied). Des panneaux en bois indiquant « Troll du Caveau » jalonneront le parcours.

Nous vous conseillons de faire amener votre matériel par les membres de votre groupe qui seront en voiture. Si c'est impossible et que vous avez beaucoup de matériel merci de nous contacter.



Voiture

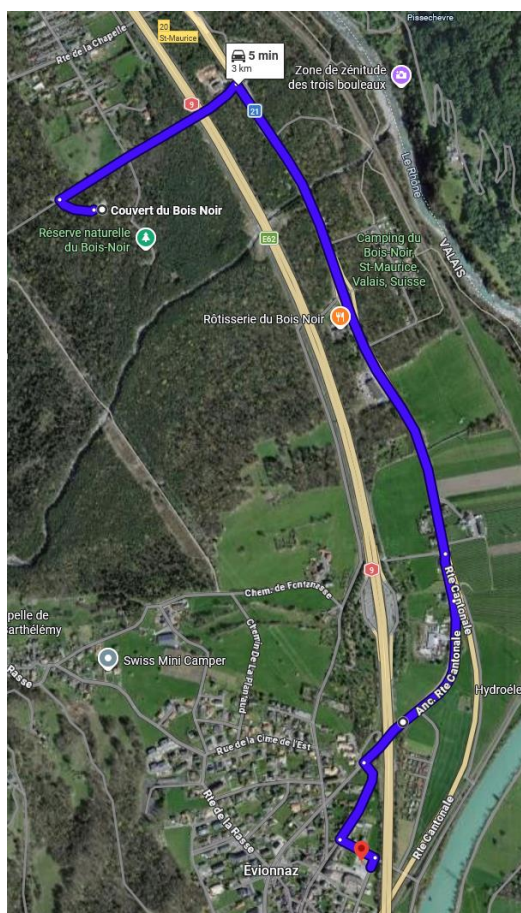


Prendre l'autoroute A9 jusqu'à la sortie n° 20 (Saint-Maurice), puis prendre la route cantonale n° 21 en direction d'Evionnaz.

Environ 500m plus loin, suivre le panneau blanc indiquant « Couvert du Bois-Noir ». Continuer pendant 100m sur ce chemin et vous arriverez à l'entrée du terrain de jeu. Des panneaux en bois indiquant « Troll du Caveau » jalonneront le parcours depuis la route cantonale. Attention une partie du chemin n'est pas goudronné.

Lors de votre arrivée sur le site, merci de suivre les directives des ORGA afin d'être orientés et de pouvoir accéder au terrain de jeu de la manière la plus fluide possible. Les véhicules doivent rester un minimum de temps sur place, juste pour décharger.

Parking



Une fois le matériel déchargé, le chauffeur devra évacuer la voiture immédiatement selon les directives des ORGA. Puis des convois seront organisés pour amener les voitures à la zone de parking, située à quelques kilomètres sur la commune d'Evionnaz. Une fois les voitures parkées, l'ORGA qui aura guidé les chauffeurs les ramènera en voiture sur le site du GN.

Chaque chauffeur devra remplir et déposer un formulaire bien visible à l'intérieur de son pare-brise. Ceci afin de signifier que cette voiture est autorisée à stationner à cet emplacement. Les formulaires seront remis par les ORGA à votre arrivée.

Les places de parking étant limitées, nous vous conseillons de vous regrouper dans les voitures.

Check-In et Briefing

Check-In

Le check-in est obligatoire pour tous les participants, PNJ inclus !

Il sera ouvert vendredi après-midi et samedi matin. Si vous arrivez en dehors de ces périodes, vous devez absolument aller chercher un ORGA dès votre arrivée afin qu'il procède au check-in.

Vous devrez avoir sur vous vos billets d'entrée munis du QR code. Si vous n'avez toujours pas reçu de billet par e-mail contactez-nous, car aucun billet ne sera vendu sur place. Si vous n'avez pas de billet et que nous n'avons aucune preuve de votre paiement l'accès au GN vous sera refusé. Aucune exception ne sera faite!

Pour les participant avec un billet incluant une réduction (étudiant/AVS/AI), merci de prendre avec vous un justificatif à présenter lors du check-in pour valider votre tarif réduit. Faute de quoi vous devrez payer la différence avec un billet plein prix !

Vous recevrez un bracelet de couleur à mettre au poignet, il est obligatoire de le garder sur vous pendant toute la durée du GN. Vous recevrez aussi votre enveloppe de jeu, si vous avez du matériel ou des informations de jeu à recevoir.

Participant mineur

Tous les participants de moins de 18 ans le jour du GN devront avoir une autorisation signée par leur représentant légal les autorisant à participer au GN.

Les participants de moins de 16 ans doivent aussi être accompagnés d'un adulte responsable dont le nom figure sur l'autorisation de participation. Cet accompagnant doit être présent dans le même groupe que le mineur.

Merci de prendre un document d'identité afin que nous puissions vérifier votre âge en cas de doute.

Les documents à remplir pour autoriser un mineur à participer à notre GN sont disponibles sur notre site internet à l'adresse <https://karak-tusk.ch/regles> ou en cliquant sur les liens ci-dessous :

- [Autorisation de participation pour les mineurs de 16 ou 17 ans](#)
- [Autorisation de participation pour les mineurs de moins de 16 ans](#)

Check arme et armure

Une fois votre check-in fait, nous vérifierons toutes les armes, arcs, flèches, boucliers et armures que vous amenez sur le site. Seul le matériel validé pourra être utilisé durant le GN.

Le port d'une arme non admise entrainera un renvoi du jeu immédiat !

Briefing

Puis vous aurez votre briefing. Cela sera fait en plusieurs sessions : un grand briefing général le vendredi soir avant le début du jeu et des briefings en fonction des arrivées de joueurs le samedi matin. Les briefings sont communs à tous les joueurs et PNJ, si vous deviez recevoir des informations personnalisés nous vous contacterons à ce sujet à l'avance ou une fois sur place.

Lors de ce briefing nous vous rappellerons les consignes de sécurité, quelques règles du jeu générales, puis nous répondrons à vos questions (merci de nous les envoyer avant si possible) et vous rappellerons brièvement le contexte du jeu.

Enfin, une fois le briefing terminé, vous pourrez soit débiter le jeu (vendredi soir) ou rejoindre le jeu en cours (samedi matin).

Nourriture et taverne

Repas

L'inscription au GN inclus tous les repas du samedi midi au dimanche midi. Nous essayons de respecter les souhaits de chacun concernant les repas, mais la priorité sera toujours mise sur les allergies alimentaires, puis les intolérances, et ensuite seulement aux préférences personnelles.

Pour les personnes qui ne nous auraient pas averties de leur allergie, intolérance ou du fait qu'elle soit végétarienne, nous ne garantissons pas que les repas soient adaptés pour vous.

Vous devez prendre avec vous une assiette et des couverts !

Et si possible de style médiéval. L'idéal est une assiette creuse ou un grand bol, car cela supporte autant le ragoût, la soupe, les pâtes, etc. Vous aurez un endroit sur le site pour nettoyer vos auges.

Des plateaux de fruits et autres snacks seront à votre disposition entre les repas à la taverne.

A la fin du GN, si de la nourriture n'a pas été consommée vous aurez la possibilité d'en prendre avant de repartir.

Les menus prévus seront publiés sur notre site internet : www.karak-tusk.ch

Repas PLUS

Pour les participants arrivant le vendredi, vous avez eu l'option de prendre un supplément pour le repas du vendredi soir et le petit-déjeuner du samedi. Pensez bien à prendre votre billet pour le repas PLUS et à le présenter lors du check-in.

Si vous arrivez le vendredi et n'avez pas pris cette option, vous devrez gérer vous-même ces repas. Un grill sera à votre disposition.

Taverne

Notre taverne vous proposera des boissons tous le long du GN dès le vendredi soir. Les boissons sans alcool hors sodas (sirop, eau, thé, café, etc) sont incluses dans l'inscription, les boissons alcoolisées et les sodas seront payants. Pour l'eau potable, une fontaine est disponible en libre accès à côté du refuge.

Nous avons fait un effort important pour vous proposer des boissons à un prix correct. Merci de faire bon accueil à cette taverne pour soutenir notre association !

Vous pouvez aussi amener vos propres boissons, néanmoins nous vous demandons d'être fair-play. Et bien sûr aucune boisson n'a le droit d'être vendue en argent réel en dehors de notre taverne.

Vous pourrez payer vos boissons à la taverne en espèces (francs suisses) ou par Twint (application de paiement bancaire suisse). Merci d'anticiper cela si vous désirez acheter des boissons.

Il est conseillé de prendre une chope ou corne avec vous pour les boissons.

Sinon vous pourriez vous retrouver avec un gobelet plastique car nous n'avons pas assez de vaisselle médiévale pour tout le monde.

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. Les ORGA interviendront en cas de problème et n'hésiteront pas à expulser le ou les auteurs de troubles.

Couchage et campement

Campement sur site

Le site du GN n'offre pas beaucoup de place pour les campements, vous serez donc tous installés dans le pré à côté du couvert. Cet espace étant assez restreint (environ 30m par 20m) **nous vous demandons de vous regrouper au maximum dans vos tentes !** Car vos tentes serviront uniquement pour dormir.

En effet, vu le manque de place **il ne sera pas possible d'avoir une zone de jeu dans vos camps !** A la place chaque groupe aura une grande table qui lui sera entièrement réservée à la taverne. Vous serez libre d'aménager et de décorer comme bon vous semble cette table de groupe. Si vous n'avez pas de matériel pour faire cela nous aurons une base de décorations disponibles sur place.

Afin de garder l'immersion durant le GN, nous vous demandons de faire un maximum d'efforts pour rendre votre campement le plus réaliste possible. Cependant tout le monde ne possède pas de tente médiévale, dans ce cas une bonne organisation du camp, une simple bâche ou un jeu de tissu permet facilement de cacher les tentes de style moderne.

Nous vous demandons aussi de conserver une certaine propreté dans vos camps, afin que les éléments modernes ou anachroniques ne prennent pas le dessus (poubelle, cannette).

Nuit

En octobre les nuits peuvent être très froides, des températures inférieures à 10°C ne sont pas rares.

Nous vous recommandons fortement de vous équiper en conséquence : lit de camp, matelas épais ou couche vous isolant du sol, sac de couchage adapté, peut-être complété d'un sac à viande, couverture, peau, bonnet (c'est par la tête qu'on perd le plus de chaleur), etc.

Feu

Les feux sont interdits sur tout le terrain et aux alentours. Cela inclus aussi les braseros et torches ! Si un feu est allumé par une personne c'est TOUT LE GROUPE qui sera expulsé immédiatement et sans discussion !

Un petit réchaud à gaz de camping par camp est toléré (du style pour faire le café). Les bougies peuvent être utilisées uniquement en dehors des tentes et dans des endroits sans danger (sous le couvert par exemple). Des petits moyens (seaux d'eau, extincteurs, etc.) seront disponibles afin d'éteindre tout départ d'incendie !

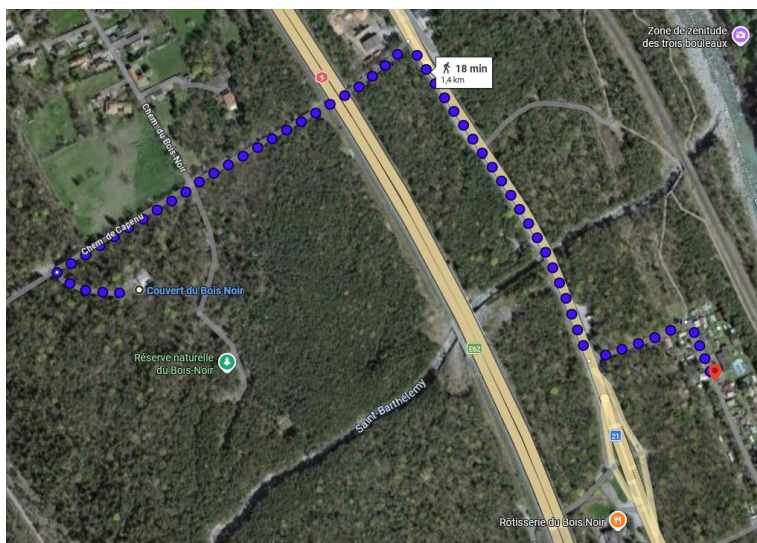
Les lanternes fermées et lampes à pétrole peuvent être utilisées pour s'éclairer la nuit et se déplacer. Il est interdit de commencer un combat avec un porteur de lanterne, celui-ci est obligé de poser la lanterne à l'écart avant de commencer un combat.

Toilette

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

Du savon et du gel désinfectant seront à disposition pour se laver les mains.

Camping extérieur



Si vous n'avez pas le matériel requis pour dormir sur le site du GN ou si vous préférez plus de confort, vous pouvez aussi louer une tente ou un mobile-home au [camping du Bois Noir](#) qui se trouve à proximité du site du GN.

Attention toutefois car le camping est situé à 1,4 km du site du GN (environ 20 minutes à pied) et pour s'y rendre il faut suivre puis traverser la route cantonale, ce qui peut être difficile la nuit.

Sur demande nous pourrions organiser UNE navette le soir et le matin pour

transporter les participants du site du GN jusqu'au camping du Bois Noir. Et si vous préférez marcher jusqu'au camping, nous vous recommandons de porter un gilet de sécurité fluorescent.

Pour les participants désirant dormir dans leur véhicule (mobile-home ou tente de toit), il n'est pas possible de faire cela sur le parking qui se trouve à Evionnaz, de plus ce parking est trop éloignée du site du GN pour s'y rendre à pied, surtout de nuit. Nous vous conseillons donc soit de dormir sur le site du GN sous tente, soit de prendre un emplacement au camping du Bois Noir.

Arme, armure et combat

Seules les armes de GN en mousse et latex sont autorisées !

Lors des combats, les coups doivent être le plus possible retenus, le but étant de toucher l'adversaire et pas de le blesser. Les coups à la tête, à l'entrejambe, à la poitrine (pour les femmes) et d'estocs (pointe en avant) sont totalement interdits !

Si vous désirez faire un duel un peu plus « musclé » pendant un combat, veuillez le signaler à un ORGA 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.

Sécurité physique

Notre priorité est que vous passiez un bon jeu sans vous blesser. Nous vous demandons donc de toujours faire attention à votre environnement ainsi qu'aux personnes autour de vous.

Si vous entendez l'annonce « STOP JEU » : tout le monde s'arrête immédiatement, lève son arme en l'air, reste attentif, et attends les instructions des ORGA.

Durant toute la durée du GN, il est possible de se mettre hors-jeu avec l'un des signes suivants : mains sur la tête, bras croisés sur le torse, ou arme levée tenue à l'envers. Ceci signifie que vous ne prenez plus part au jeu ou que les autres doivent vous ignorer.

Sécurité émotionnelle

Durant le jeu, si l'intensité d'une scène ou d'un thème est trop forte pour vous, vous pouvez utiliser le principe des feux tricolores. Ceux-ci servent à indiquer aux autres si l'on peut continuer à jouer et à quelles conditions :

- « Rouge » : je souhaite arrêter la scène ou m'en retirer !
- « Orange » : merci d'atténuer l'intensité ou d'alléger la scène !
- « Vert » : Tout est OK pour moi !

Quelques exemples :

- Si quelqu'un se roule par terre en hurlant durant un combat et que vous avez un doute s'il joue ou s'il est vraiment blessé, vous pouvez lui demander discrètement « Vert ? » et s'il vous répond « Vert ! » c'est qu'il joue, mais s'il continue d'hurler c'est qu'il y a un problème, vous pouvez donc crier « STOP JEU » et demander de l'aide.
- Si une personne à la phobie élevée des araignées et qu'il se trouve dans un décor comportant, la personne peut simplement dire « Orange » en pointant du doigt l'araignée et le joueur pourra s'éloigner un peu, ou la personne peut dire « Rouge » en s'éloignant elle-même. Dans ce genre de cas il faut laisser la personne s'en aller et ne pas chercher à la suivre pour éclaircir l'origine du problème.

Ces mécanismes sont là pour gérer la sécurité émotionnelle et doivent être respectés. Si une personne les ignorait ou devait en abuser pour des gains en jeu, les ORGA se réservent le droit de l'expulser.

En cas de soucis, si une scène a été difficile pour vous, si un thème abordé avec votre personnage ne vous convient pas, n'hésitez vraiment pas à vous mettre hors-jeu et à vous rendre à la zone de secours pour souffler un moment ou vous isoler. Vous pouvez aussi venir voir un ORGA et nous prendrons du temps pour vous écouter et si besoin pour trouver des solutions.

Alcool, tabac et substance illicite

Nous comptons sur tous les participants du GN de ne pas distribuer d'alcool et de tabac si vous avez un doute sur l'âge d'un des participants. Si de l'alcool est consommé par un mineur qui n'en a pas l'âge durant notre événement, il en sera renvoyé sans aucun avertissement tout comme la personne lui ayant fourni l'alcool.

Nous comptons sur les adultes pour préserver un maximum les mineurs des scènes de jeu « difficiles ». Vous êtes responsable d'avoir un comportement décent en tout temps. La fête est bien évidemment autorisée et souhaitée, mais en cas d'abus, de comportement inadéquat, irrespectueux ou dangereux, nous n'hésiterons pas à vous demander de partir, avec appui des forces de l'ordre au besoin. Merci également de signaler aux ORGA tout comportement suspect, dérangeant ou dangereux.

Nous vous rappelons qu'en Suisse la consommation de certaines substances est illicite. L'association n'est en rien responsable de votre consommation et nous vous serons reconnaissants de ne pas consommer de substances illicites durant notre événement sur le lieu du GN. En cas de non-respect de cette règle, les ORGA se réservent le droit de renvoi de l'événement sans avertissement.

Accident et problème

Une zone de secours sera accessible sur le site du GN avec du matériel de premier secours. Si vous avez un problème de santé ou un accident n'hésitez pas à venir nous demander de l'aide. Merci aussi aux professionnels de la santé de s'annoncer lors du briefing, afin de nous aider à intervenir en cas d'urgence.

Attention, vous êtes responsable de prendre votre propre médication. Nous ne sommes pas une pharmacie ambulante ! On a ce qu'il faut pour les premiers secours, mais pas pour tous vos problèmes privés.

En cas d'accident ou de problème, essayer d'abord d'avertir les ORGA pour qu'ils gèrent cela. Mais en cas d'urgence n'hésitez pas à appeler directement les services de secours !

En cas d'accident grave, d'infractions ou de violences avérées, l'organisation n'hésitera pas à faire appel aux services urgentistes civils (police, pompiers et ambulanciers). En cas d'intervention, les directives des secouristes passent au-dessus de toutes celles des ORGA.

Costume et matériel

Costume et accessoires

Pour participer au GN et incarner votre personnage il vous faudra un costume adapté à votre rôle. Cela peut aussi impliquer des accessoires (fioles, bijoux, etc.) et de l'armement de GN (épée, armure, etc.)

Vous pouvez bien entendu faire votre costume vous-même, mais faites attention au temps que cela prend (toujours plus que prévu) et à la saison à laquelle se déroule le GN. Même en été les nuits peuvent être fraîches et la pluie peut vite compliquer les choses.

Si vous débutez dans le GN et n'avez pas un gros budget pour cela, nous vous conseillons d'emprunter un costume ou de le faire vous-même. Un combo pantalon et chemise de style médiéval avec une bonne cape pour le soir et la pluie suffit amplement pour une première expérience.

Pour ce qui est des armes et armures de GN, nous vous conseillons d'emprunter ce dont vous avez besoin et il est aussi possible de les faire soi-même. De nombreux sites internet expliquent comment en fabriquer. Mais faites attention à bien respecter les recommandations générales de sécurité (mousse, latex, etc.) sinon vous prenez le risque que cela soit refusé lors du contrôle avant le jeu.

Et si vous préférez acheter tout cela, là aussi de nombreux sites internet fournissent tout ce qui est nécessaire pour se faire un costume. Du plus simple au plus complexe. Nous vous avons mis sur notre [site internet](#) une liste non exhaustive de sites fournissant du matériel de GN.

Autre matériel

La liste non-exhaustive du matériel nécessaire pour participer au GN, en plus du costume et des accessoires, est la suivante : tente typée médiévale (plusieurs personnes par tente), matériel de couchage, décorations (table de groupe), votre propre vaisselle (assiette, bol, couverts, chope), de bonnes chaussures, des sous-vêtements adaptés (selon la météo) et une trousse de toilette.

Divers

Tique, taon et moustique

L'organisation vous rappelle que nous sommes dans une zone forestière et que la prolifération de ce genre de bêtes est conséquente. Aussi munissez-vous d'anti-moustique et d'anti-tique, afin d'éviter tout problème. Une pince à tique dans la trousse d'un des membres de votre groupe est une excellente précaution.

Promeneur et passant

Malgré nos panneaux d'information il est possible que des promeneurs traversent le terrain du GN. Merci de les respecter, comme ils le feront pour vous. Nous comptons sur vous !

Animal de compagnie et faune sauvage

Aucun animal de compagnie n'est autorisé sur le site même si celui-ci est en laisse. Merci donc de laisser vos compagnons à quatre ou trois pattes à la maison.

Merci de ne pas gêner la faune locale. En cas de rencontre avec un animal sauvage, retirer vous simplement de la zone concernée et laisser le tranquille. N'oubliez pas que vous êtes chez lui !

Déchet et mégot

Le terrain du GN est une forêt protégée, nous comptons sur votre respect des lieux et de la nature environnante ainsi que de sa propreté. Des poubelles de tri seront disponibles proche du refuge et nous comptons sur vous pour les utiliser.

Les fumeurs se muniront d'un cendrier portatif ou d'un autre petit récipient, et veilleront à ne pas jeter leurs mégots au sol, même sous la table parce que personne ne voit.

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 !

Nous contacter

Si vous avez une question, vous pouvez consulter notre foire aux questions sur le site internet du GN : <https://karak-tusk.ch/faq>

Et si vous n'y trouvez pas votre question, n'hésitez pas à contacter le responsable concerné :

- **Alex** (chef de projet et chef jeu) alex@karak-tusk.ch +41 79 704 42 51
- **Cédric** (chef logistique) cedric@karak-tusk.ch +41 79 471 67 18
- **Laura** (cheffe administratif) laura@karak-tusk.ch

Merci de privilégier un contact par e-mail et de ne nous contacter par téléphone qu'en cas de non-réponse par e-mail. Car plus le GN approchera et moins nous pourrons nous permettre d'être interrompus par téléphone.