

TALES OF THE DEAD WAR

Information & guide pratique





Tables des matières

v1.0

Table des matières

Généralités	1
Lieu	1
Notre équipe	2
Arrivée	3
Horaire	4
Matériel à prendre	4
Plan du site et consignes importantes	4
Campement PJ	5
Information parking joueurs	6
Information parking PNJ	9
Dimanche départ du terrain	11
Concept Sécurité	11
Zone sanitaire	11
Feu	11
Concept Déchets	12
Concept EVAC	12
Concept Infirmerie	13
Urgences médicales	13
Diverses informations	13
Ethylos / Tross	14
Cuisine	14
Taverne Hors-jeu	14

Généralités

Tales of the Dead War est un jeu de rôle grandeur nature qui aura lieu du **5 au 7 juillet 2024** à **Berlens, Suisse**. Si vous avez la moindre question : info@talesof.org

Lieu

Le GN aura lieu dans et aux abords de la forêt des Bioleires à Berlens.



Notre équipe

Les présidents

Tyfus	Edo
	

Les orgas

<p data-bbox="448 938 539 969">Awen</p> 	<p data-bbox="1082 938 1109 969">H</p> 
<p data-bbox="456 1458 531 1489">Roxx</p> 	<p data-bbox="1042 1458 1158 1489">Tongus</p> 



Dalbus	Fremus
	
Adé	Loic
	
Norgrim	
	

Arrivée

Vous pouvez nous rejoindre dès vendredi entre 12h00 et 17h00 pour vous installer.
En dehors de cette tranche horaire, stationné dans l'un des parkings, venez à pied au PC
Orga pour vous annoncer.



Horaire

Vendredi	
12h00-17h00	Arrivée sur le terrain :
18h00	Briefing zone commune + suivis du début du jeu
20h00-21h00	Service repas du souper à la tente cuisine
23h30	Fin 1 ^{er} jour – pause nocturne
Samedi	
09h00-10h00	Service repas du déjeuner à la tente cuisine
13h00-14h00	Service repas du diner à la tente cuisine
20h00-21h00	Service repas du souper à la tente cuisine
23h30	Fin 2 ^{ème} jour – pause nocturne
Dimanche	
09h00-10h00	Service repas du déjeuner à la tente cuisine
12h00	Fin de jeu

Matériel à prendre

Veillez prendre de quoi camper ainsi que votre costume et tous **les accessoires** pour votre personnage, sans oublier de l'eau en suffisance.

Plan du site et consignes importantes

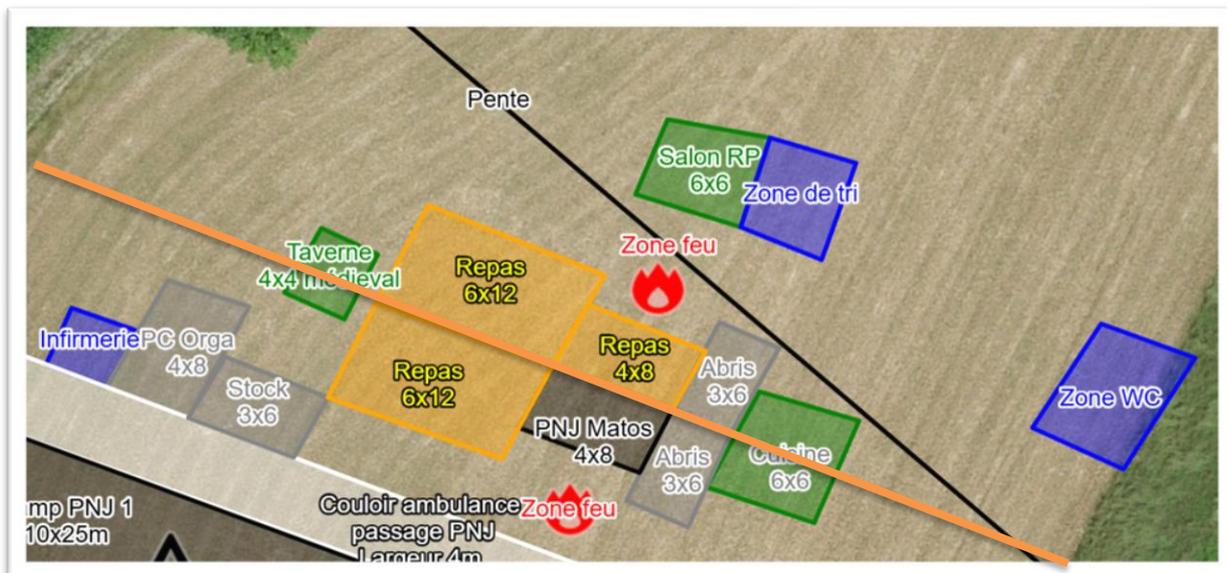
Découvrez le plan de l'événement en cliquant sur ce lien : [Plan Terrain complet](#)

- Il est interdit de sortir de la zone de jeu, vous ne pouvez pas sortir de la forêt et emprunter les champs l'entourant pour contourner le terrain
- L'accès dans la forêt se fait uniquement par ce point-là « Entrée forêt » :





- Zone principale aussi communément appeler « la TROSS »



La ligne orange qui sera représentée par des palissade en grandes parties sur le terrain, séparent la partie PJ-PNJ.

La zone PJ coté champs est une zone semi-RP (la TROSS). En effet dans celle-ci vous trouverez :

- La cuisine et la zone de service des repas
- Différentes tentes pour vous installer lors de vos repas ou durant le jeu
- Une zone feu pour l'ambiance
- Les zones de tri et wc
- Le salon RP (tente PNJ quest)
- La Taverne « aux trois boucliers » qui n'est pas RP (voir page 14)

Dans cette zone vous pourrez également croiser des personnes ne participant pas aux GN, en effet cette zone est ouverte au public.

Les PNJ Morts-vivants dans cette zone, sont considérés **« Hors-jeu »**.

- Interdiction pour les joueurs d'aller la zone PNJ, coté parking de la délimitation de la ligne orange, sauf exception l'infirmier ou d'aller demander un Orga au PC Orga (si aucun Orga de présent se rendre à la Taverne qui eux pourront contacter un Orga ou alors appeler le numéro qui sera indiqué devant la tente.

Campement PJ

Située dans le bas du champ principale, une grande partie est relativement plate, vous trouverez également une zone sanitaire et une zone avec auvent et une tente QG pour le jeu. (Nous remercions la Phalange qui nous mets à disposition leur auvent pour cette zone). L'Orga responsable installation du camp est Norgrim.

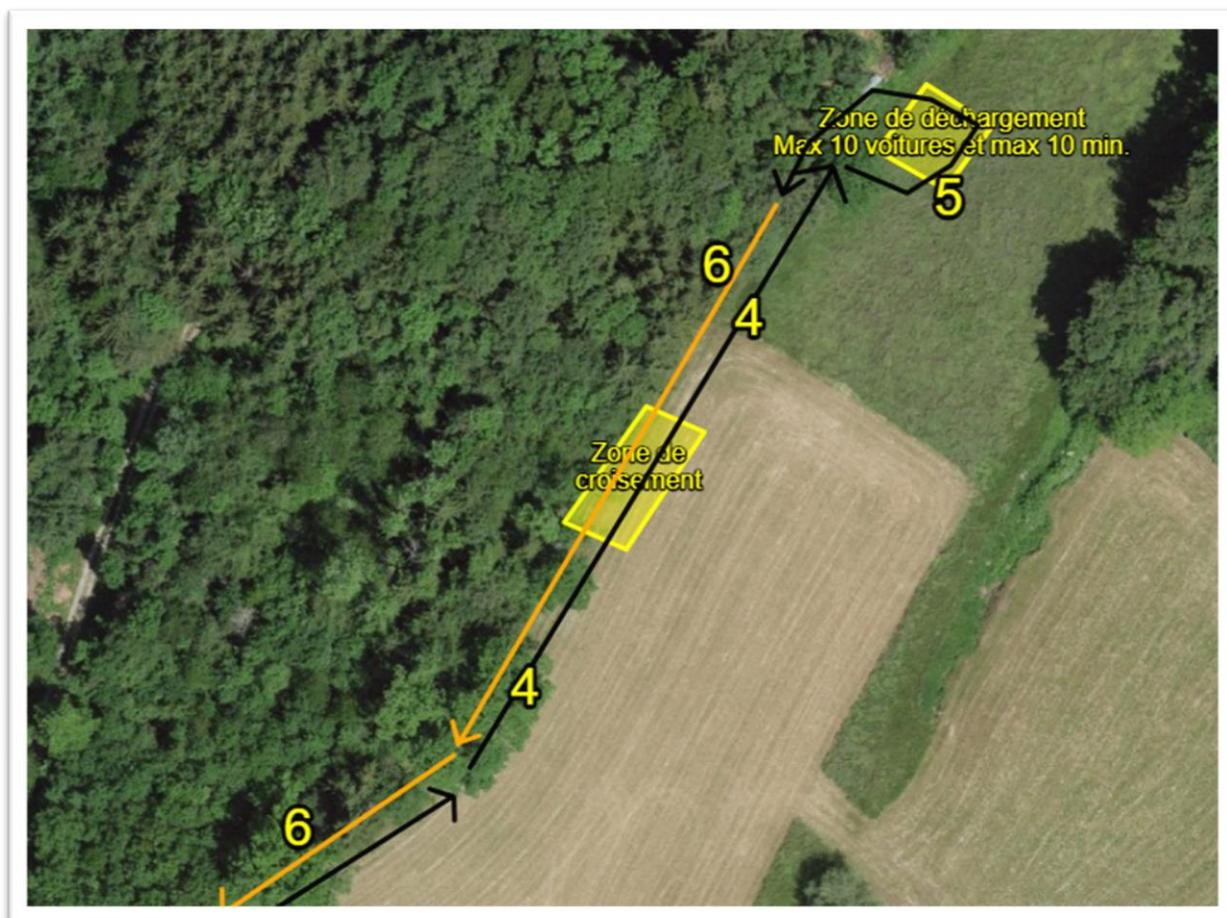


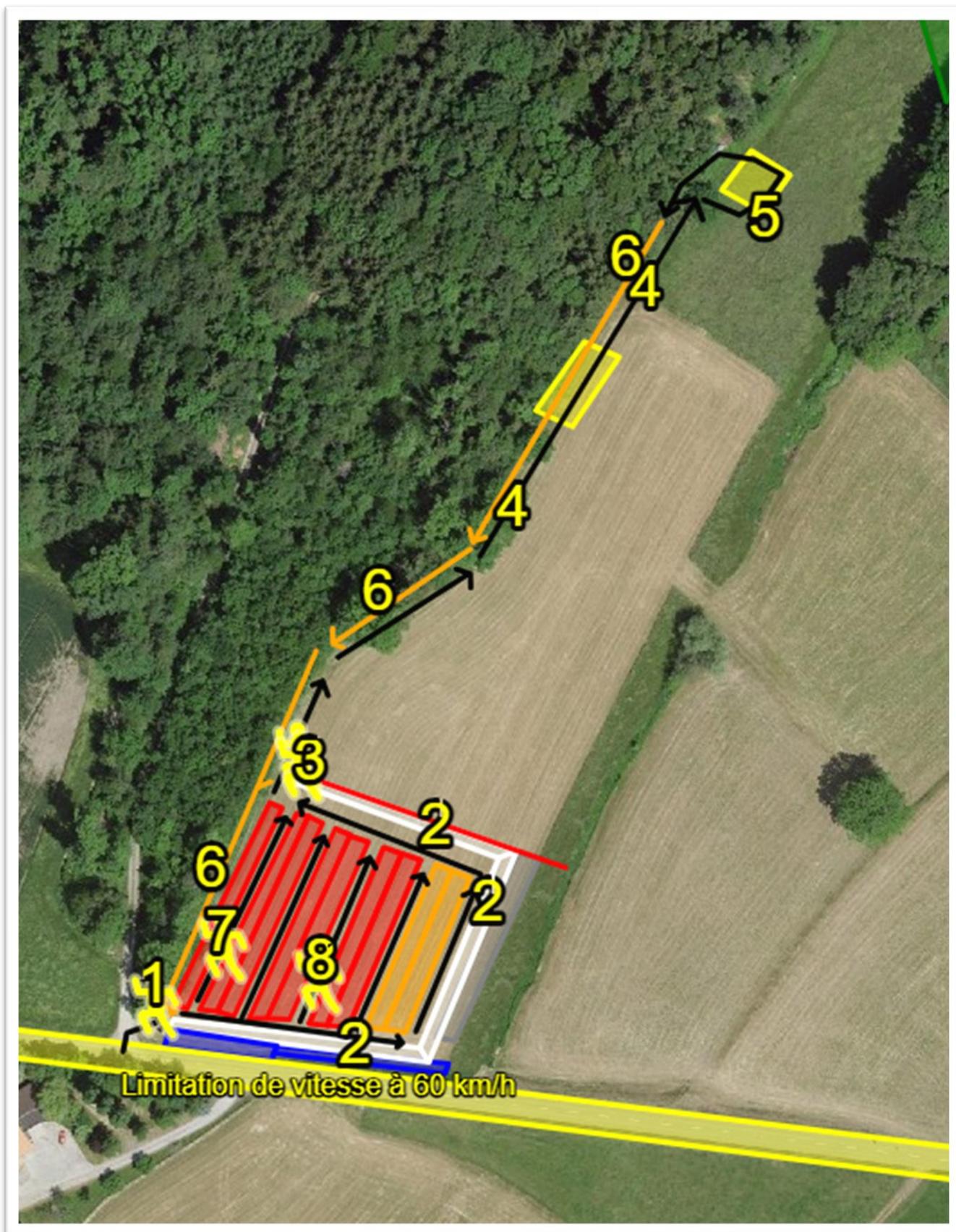
Information parking joueurs

Merci de respecter les directives ci-dessous pour votre arrivé sur site : [Plan Parking](#):

1. Accueil des voitures et redirection de celles-ci
2. Vous rendre au point 3. Le couloir tampon fait office de file d'attente. Merci d'emprunter le couloir tampon et de serrer à droite afin de ne pas encombrer les voies d'accès du parking.
3. Distribution de la feuille parking à laisser derrière votre pare-brise. Celle-ci fait office d'autorisation de déchargement et de parking.
4. Trajet en direction du camp PJ. Merci de rester du le chemin forestier et d'utiliser la zone de croisement si besoin.
5. Déchargement du véhicule. Vous avez maximum 10 minutes pour cette étape afin de ne pas embouteiller longtemps le parking.
6. Trajet retour en direction du parking.
7. Suivre les instructions de l'aide au stationnement.
8. En cas de problème, prendre contact avec le coordinateur Parking « H » 079 476 14 98





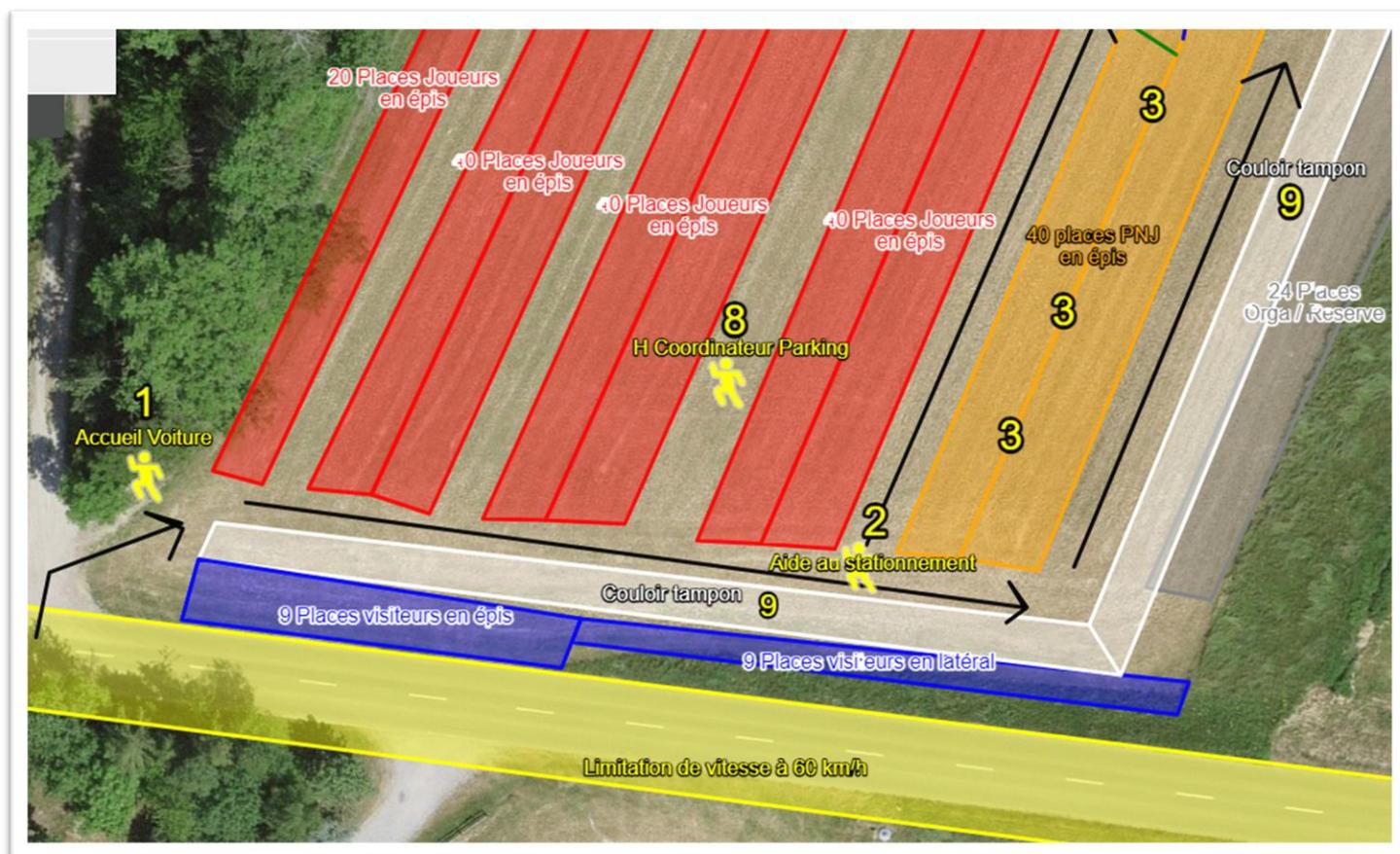


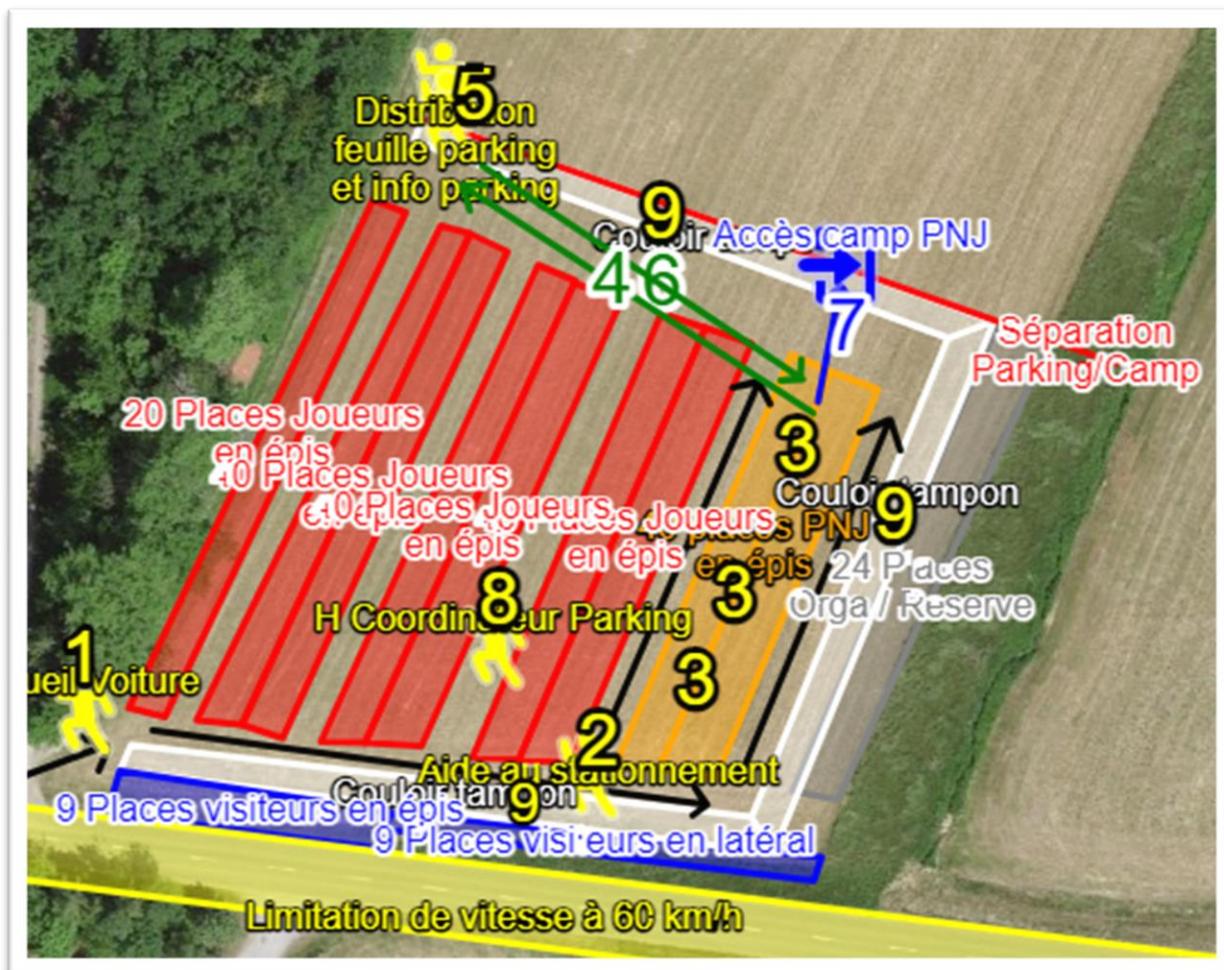
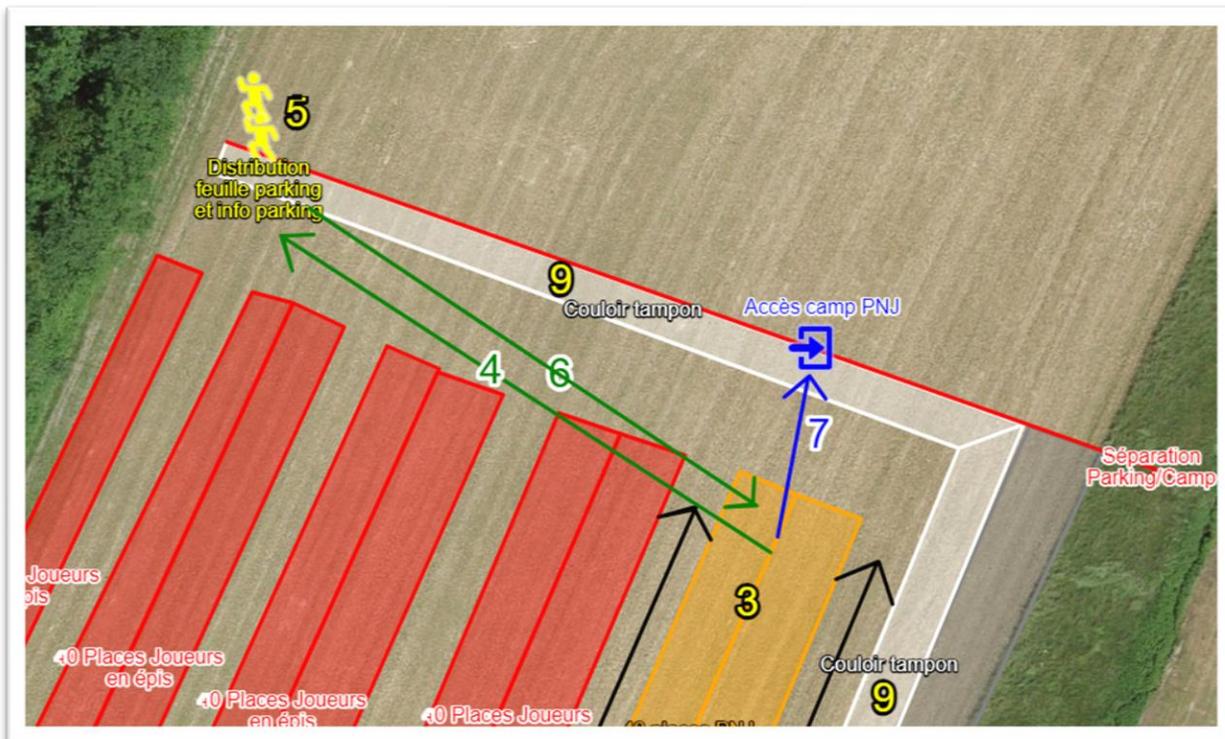


Information parking PNJ

Merci de respecter les directives ci-dessous pour votre arrivé sur site : [Plan Parking](#):

9. Accueil des voitures et redirection de celles-ci.
10. Suivre les instructions de l'aide au stationnement.
11. Parquer votre voiture sur les places PNJ selon les indications.
12. Vous rendre au point 5 à pied.
13. Distribution de la feuille parking à laisser derrière votre pare-brise. Celle-ci fait office d'autorisation de parking.
14. Retour à votre voiture à pied.
15. Déchargement du véhicule en direction du camp PNJ à pied.
16. En cas de problème, prendre contact avec le coordinateur Parking « H » 079 476 14 98.
17. Le couloir tampon fait office de file d'attente pour les joueurs. Vous pouvez rouler à côté.







Dimanche départ du terrain

Le dimanche après-midi est prévu aux rangements, merci de quitter le terrain au plus tard à 19h00.

Pour ce faire, veuillez suivre cette procédure :

1. Rangez l'intégralité de vos affaires
2. Démontez votre tente
3. Regroupez votre matériel près de la zone de chargement, identique à celle du déchargement lors de votre arrivée.
4. Une fois prêt aller chercher H, il vérifiera l'état et vous donnera le tampon nécessaire pour aller récupérer votre véhicule.

Il est important de respecter cette procédure afin que le départ de tous se fasse sans encombre et sans accident.

Concept Sécurité



En cas de conflit entre joueurs ou avec des PNJ, si vous rencontrez des problèmes veuillez contacter Tyfus qui est le responsable sécurité de l'évènement.

L'important c'est d'identifier les problèmes et la cause afin de les régler le plus rapidement possible, cela pour permettre un jeu entre passionnés de qualité et du plaisir.

Zone sanitaire



- Merci d'utiliser uniquement les WC mis à disposition et non la nature
- Dans les zones sanitaires, vous trouverez des lavabos pour vous brosser les dents et laver vos mains et uniquement prévus à cet effet et non pas quelques vaisselles

Feu



- Interdiction de faire des feux
- Seuls les feux en brasero dans la zone commune organisée par les organisateurs sont autorisés



Concept Déchets

- Présence de deux points de collecte sur le site pour le PET, l'alu et les déchets incinérable.
- Le verre (bouteilles, etc) apporté par les participants est évacuer par leurs propres soins.
- Le verre fourni par l'organisation est évacué par l'organisation



Concept EVAC

Dans tout type de manifestation, celle-ci peut se voir être interrompues pour des mesures d'urgence, tel qu'incendie, tempête etc. L'organisation possède des procédures pour la gestion de cas d'urgence, nous vous demandons En cas d'urgence de veuillez suivre ce concept d'évacuation.

L'important c'est de garder son calme et suivre les instructions avec précision.

Degré	Code	Instruction
Niveau 1	Code Jaune	Le jeu s'arrête est tout le monde se retire dans sa tente
Niveau 2	Code orange	Le jeu s'arrête rdv à la tente QG de votre camp pour attendre les instructions
Niveau 3	Code Rouge	Le jeu s'arrête rdv à la tente QG de votre camp. Appelle selon la liste des présences, puis déplacement dan le calme aux véhicules (en laissant tente et matériel sur place).

- Niveau 1 = il peut être enclenché pour des mesure de prévention, celui-ci se fait oralement par les organisateur et coordinateur des groupes
- Niveau 2 = il est enclenché par 3 pétards qui émissent une forte détonation sonore. Il faut immédiatement vous rendre à la tente QG de votre camp
- Niveau 3 = il est enclenché par 6 pétards qui émissent une forte détonation sonore. Il faut immédiatement vous rendre à la tente QG de votre camp, suivre les instructions et vous préparez à l'évacuation aux véhicules



Concept Infirmierie



Nous avons à disposition une infirmerie pour les cas graves nécessitant une prise en charge, mais en cas de problème présentez-vous auprès du PC Orga.

Urgences médicales	
En cas d'événement médico-sanitaire, suivez ce canevas afin de minimiser les erreurs d'appréciation.	
Observer	Se faire une idée de la situation, se mettre en sécurité
Réfléchir	Identifier le danger → Préparer l'intervention Déterminer si la personne est consciente et respire
Alarmer	<ul style="list-style-type: none"> - Urgences médicales (personne ne respire pas ou mise en danger sur la vie) : 144 - Dans tous les cas, mobiliser les secouristes sur place : 079 343 69 05 ; - Les secouristes informent les organisateurs.
Agir	<ul style="list-style-type: none"> - S'occuper des blessés et des tiers ; - Éloigner les sources de danger : électricité/gaz/feu/fumée ; - Donner les premiers secours conformément aux mesures BLS/AED ; - Veiller sur les patients jusqu'à l'arrivée des secours.
Secours internes	
Secouriste	Favre Cédric (Roxx) : +41 79 343 69 05 – Orga &PNJ Mauer
Secouriste	Zehender Tim : +41 76 500 48 80

Diverses informations

- Les Orgas peuvent être équipé de Gilet fluoresçant ou brassard orange peu importe la couleur sont considéré « Hors-jeu/invisible ».
- Les Orgas comme dans leur statut de SL à Conquest, veille également à la sécurité durant les batailles, ils se peut qu'ils brandissent un foulard jaune, cela signifie un danger et ils vont vous donner des instructions à devoir suivre.
- Nous demandons à tous de respecter le terrain et la nature, ne jeter pas vos déchets, ni vos mégots hors poubelle, vous voyez un déchet ramassé le et ainsi contribuer à la préservation du terrain
- Les zones ruralisées sont interdites d'accès, il ne faut pas passer sous la rubalise pour accéder, il en va de votre sécurité et du respect de la faune et la flores
- Soyez attentifs aux tiques, inspectez-vous régulièrement
- Prenez vos affaires en lien avec la météo sur place



Ethylos / Tross

Ce groupe de PNJ est positionné sur le plan « salon RP » dans le secteur de la TROSS, en plus du jeu de PNJ vous y trouverez leur légendaire bouteille d'Hypocras qu'ils vendent à 14 CHF (Paiement cash et Twint uniquement).



Cuisine

La nourriture est comprise dans le prix de l'inscription du billet. Merci de vous présenter dans la tranche horaire de service prévus pour la récupération de votre repas.

- Nous ferons en sorte de respecter les allergies et les régimes alimentaires (mais nous serons en capacité de le faire que si le formulaire à bien été rempli).
- Les participants doivent tout de même apporter leurs couverts
- Les assiettes sont fournies durant le service
- Le service se fait sur deux côtés, l'un réservé aux joueurs et l'autre réservés aux PNJ.
- Le service se fait uniquement durant le temps de service indiqué sur la page 4 dans le tableau des horaires



Taverne Hors-jeu

Vous serez accueillis à la Taverne « Aux Trois Boucliers » par Myriam Chofflon fille du propriétaire du terrain et son équipe pour le service de diverses bières et boissons sans alcool, ainsi que diverses spécialités gustatives à acheter en CHF (Paiement cash et Twint uniquement).

Horaire d'ouverture

Vendredi	Samedi	Dimanche
18h00-02h00	10h30-02h00	10h30-15h00

- Dimanche la taverne reste ouverte durant une partie du démontage.

Nos Bières

Venez découvrir nos bières pressions

**FREIBURGER**
Biermanufaktur



La Vertueuse

BIÈRE BLONDE

«La Vertueuse» est une bière blonde de fermentation basse. Légère et agréable à boire, elle offre des arômes particuliers de fleurs de cannabis séchées et de flocons d'avoine. Réconfortante, elle aura peut-être la vertu de calmer la tempête qui s'abat sur le château de Barberêche.

Composition: eau, **malt d'orge**, **flocons d'avoine**, houblon, levure, fleurs de cannabis. Elle contient des extraits naturels des cannabinoïdes.

5% vol. alc.



La Main du Roi

ROUSSE FRIBOURGEOISE

Bière de haute qualité, produite à partir d'ingrédients naturels et soigneusement sélectionnés. «La main du Roi» est légère, de couleur ambrée, naturellement trouble, avec une délicate note de houblon.

Composition: eau, **malt d'orge**, houblon, levure.

5% vol. alc.

4.- / 3dl

7.- / 5dl (si tu viens avec ta corne ou ta choppe)





Carte minérale et casse-croûte

Minérales

Coca cola	0.5dl	3.-
Thé froid (citron)	0.5dl	3.-
Limonade (citron)	0.5dl	3.-
Eau plate	0.5dl	150
Eau gazeuse	0.5dl	150

Casse-croûte salé

Croque-Monsieur Classique : Pain, beurre, moufarde à l'ancienne, fromage raclette, oignon, jambon	5.-
Croque-Monsieur Terre & Mer : Pain, fromage tartare, oignon, confit d'oignon (maison), saumon	5.-
Croque-Monsieur Estival : Pain, mozzarella pesto de basilic, pesto de tomate, tomate séchée	5.-
Le Drakkar : Plat à partager (4prs), chips avec sauce cheddar fondue, lardon, oignon, oignon frit, ciboulette fraîche	16.-

Casse-croûte sucré

Croque-Nutella : Pain, Nutella, crème chantilly, Smarties	5.-
Pavé au chocolat (maison)	2.-

Tous nos prix sont en franc suisse et dans les stocks disponibles

