

# Informations aux PNJ

Chères participantes, chers participants,

A moins de trois semaines de notre aventure estivale, nous revenons vers vous pour vous apporter quelques nouvelles, préciser certains points et rappeler quelques éléments essentiels pour que vous viviez ce GN Syranon 2026 dans les meilleures conditions.

Voici un petit récapitulatif des choses importantes à savoir. Si un point reste à éclaircir ou à préciser, vous pouvez vous référer aux paragraphes détaillés ci-après. Enfin, en cas de questions, n'hésitez pas à joindre les organisateurs par mail, discord, messagerie facebook ou même par téléphone.

Une petite liste de matériel à ne pas oublier vous est également proposée à la fin du document.

A très bientôt !

## Récapitulatif des informations importantes :

**-Dates et horaires :** arrivée possible à partir du vendredi midi, accueil des joueurs vendredi après-midi et soir, briefing le vendredi soir vers 20h, soirée festive jusqu'à 1h30. Début du jeu samedi matin vers 9h jusque dimanche 2h, reprise dimanche à 8h pour une fin de jeu le dimanche vers 13h. Festin final à 14h. Possibilité de repartir jusqu'au lundi fin d'après-midi.

**-Commodités :** Eau courante NON potable, toilettes et douches disponibles, électricité accessible mais limitée, éclairage présent mais à compléter avec des sources d'appoint, couchage soit dans l'un des deux grands dortoirs en salle OU en tente dans un petit camp extérieur. Réseaux téléphoniques et internet peu accessibles. Pas de repas prévu sauf le festin final. Taverne EN JEU mais prévoir de l'eau. Consommation d'alcool autorisée si raisonnable. Feux autorisés HORS-SOL, avec sécurité maximale, possibilité d'interdiction selon la météo. Se présenter au PC ORGA en cas de petit bobo, d'accidents ou de soucis divers en jeu.

**-Matériel :** Costume de base (chaussures, pantalon, chemise et ceinture) nécessaire pour tous les PNJ, costumes spécifiques selon les rôles. Possibilité d'apporter vos armes personnelles, armes de l'association à disposition. Possibilité d'apporter votre décoration pour votre espace de jeu.

## Dates et horaires :

**-Arrivées et départ :** vous êtes les bienvenus sur le site à **partir du vendredi midi**, afin que vous ayez le temps de vous installer et de vous reposer. De la même manière, vous pouvez rester le dimanche soir et repartir **jusqu'au lundi en fin de journée**, afin de prolonger la fête avec nous le dimanche soir, de vous reposer avant le chemin du retour, de ranger votre barda et de tenter de lutter contre le terrible blues post-GN.

**-Véhicules :** Vous pourrez faire **rentrer vos véhicules dans le fort afin de décharger vos affaires avant le début de l'évènement**, tout en prenant bien soin de ne pas bloquer la circulation. **Les véhicules devront avoir quitté le terrain de jeu le vendredi soir**. Un parking extérieur sera aménagé et les organisateurs vous indiqueront où garer votre carriole le temps du jeu. Les artilleurs gobelins seront autorisés à tirer au canon sur toute voiture qui ne sera pas à sa place ! **Après l'arrêt du jeu le dimanche, les véhicules pourront à nouveau circuler sur le terrain.**

**-Accueil et briefing :** Tout au long du **vendredi (après-midi et soirée)**, les participants pourront arriver, et se présenter au bureau des organisateurs (PC ORGA) afin de récupérer leurs documents et possessions de jeu. Un **briefing pour tous les participants est prévu le vendredi soir autour de 20h**, afin de faire un rappel des règles, des consignes de sécurité et des enjeux narratifs, de présenter l'équipe d'organisation, mais aussi de répondre à vos éventuelles questions. Un **briefing spécial pour les PNJ** est également **prévu dans la soirée**, afin de présenter les rôles fixes et semi-fixes, la timeline générale et quelques petites consignes sur le matériel et les costumes.

**-Soirée festive :** Le **vendredi soir, c'est la fête !** Si le jeu ne commence réellement que le samedi matin, le gouverneur de la ville, le capitaine Calvin Hipsos, donne une réception à la taverne le vendredi soir pour célébrer ses 6 ans à la tête de Borimar. Cela donne lieu à une « **soirée RP** ». Tous les participants sont les bienvenus, ils pourront **incarner leurs personnages**, s'ils le souhaitent, ou endosser une identité provisoire, échanger, partager un verre et se divertir. Néanmoins, **aucun combat, aucune utilisation de compétences, aucun service de jeu, aucun commerce et aucun échange** ne seront possibles durant cette soirée. Il s'agit là d'une mise en bouche, pour vous plonger dans l'ambiance de Borimar avant d'attaquer les choses sérieuses le lendemain matin. L'installation des participants et leur accueil par les organisateurs se poursuivront durant cette soirée. Afin que tout le monde soit en forme pour se lancer dans l'aventure, la soirée n'aura pas vocation à se poursuivre trop tard, avec une **fermeture de la taverne prévue à 1h30**.

**-Horaires de jeu :** L'aventure Syranon débutera pleinement le **samedi matin**, au réveil des équipages, aux alentours de **9h**. Il se poursuivra jusque dans **la nuit de samedi à dimanche, aux alentours de 2h du matin**, avant de **reprendre le dimanche matin vers 8h** jusqu'au terme définitif du jeu prévu vers **13h**. Durant la pause nocturne, du jeu calme reste possible mais aucun organisateur ou PNJ ne sera présent pour encadrer et valider vos actions.

**-Repas final :** Après l'arrêt du jeu le dimanche, **l'aventure se conclura par un grand festin final**, partagé avec l'ensemble des participants. Il s'agit du seul repas proposé par l'organisation, tous les autres sont à la charge des participants. Il vous sera demandé **d'apporter votre vaisselle** et vos couverts pour ce repas. Si vous avez des **allergies** ou des **régimes alimentaires particuliers**, n'hésitez pas à le signaler aux organisateurs dès que possible.

### **Commodités :**

**-Eau :** Le site est pourvu de différents points d'**eau courante**, mais **NON potable**. Nous comptons sur vous pour apporter vos réserves d'eau. La taverne proposera également des rafraîchissements et des boissons chaudes.

**-Toilettes et douches :** Le site propose une salle avec **plusieurs toilettes et cabines de douches**. Néanmoins, les ballons d'eau chaude n'étant pas énormes, nous ne garantissons pas l'accès à une douche chaude à toute heure.

**-Electricité :** La plupart des salles de jeu du site sont pourvues de **prises électriques**. Vous aurez la possibilité d'y brancher certains petits appareils utiles (recharge de téléphone, éclairage), mais nous vous demandons de **ne pas abuser du réseau électrique** et de **consulter un organisateur** avant tout usage conséquent des sources d'électricité.

**-Eclairage :** **Garder avec soi une source de lumière portative** est vivement recommandé pour explorer certains endroits sombres ou lors du jeu de nuit. Les organisateurs s'efforceront d'éclairer les zones dangereuses et utiles au jeu.

**-Couchage :** Pour nos amis PNJ, **deux possibilités**. Il est possible de dormir dans l'une des **deux grandes salles de 90m<sup>2</sup>** réservées au couchage des PNJ. Ces deux salles serviront de **dortoir collectif** : vous pourrez y installer vos matelas et autres lits de camps. Les petites tentes pour préserver votre intimité sont possibles dans ces salles, mais uniquement si leur taille est raisonnable. En effet, avec une soixante de PNJ, il faudra bien partager l'espace pour que tout le monde puisse avoir son petit coin tranquille. Vous pourrez également stocker vos provisions et installer des petites tables et chaises pour vos repas. Néanmoins, nous avons conscience que le couchage collectif dans ces deux grandes salles représente des inconvénients : promiscuité, nuisance sonore, proximité forte avec le jeu qui peut perturber le repos. Aussi, il existe une seconde possibilité : celle de s'installer dans le **camp PNJ extérieur**, en plantant une tente. Une zone sera délimitée, dans un espace proche du fort, où il sera possible d'installer vos tentes, tonnelles, afin d'être plus tranquilles, légèrement en retrait des zones de jeu les plus bruyantes. Des tentes RP (tentes médiévales, sahariennes, etc.) sont recommandées, mais des tentes NON RP sont autorisées, si elles sont cachées (sous un drap ou un tissu) ou dissimulées derrière les tentes RP.

**-Réseau téléphonique et internet.** En raison des murs épais et de l'aspect semi-souterrain du fort du Cognelot, les **réseaux téléphoniques et internet ne sont que difficilement captés** par vos appareils. Il faudra donc sortir du fort et du terrain pour communiquer en vous plaçant HORS-JEU. En cas de problèmes, n'hésitez pas à contacter les organisateurs.

**-Repas et boisson :** A l'exception du festin final, **AUCUN repas ne sera fourni** par les organisateurs. Il vous appartient donc de **prévoir vos propres repas**, en-cas et autres apéros ! Une **taverne EN JEU** proposera des rafraîchissements, mais il vous faudra néanmoins prévoir de l'eau en conséquence. N'hésitez pas à apporter vos meilleures spécialités à partager, notamment pour la soirée festive du vendredi ainsi que pour le festin final et l'après-jeu du dimanche. La **consommation d'alcool est autorisée** à Borimar, mais nous comptons sur nos pirates pour être **raisonnables et modérés**, surtout en cas de forte chaleur. Les organisateurs se réservent le droit de sanctionner tout abus dans ce domaine.

**-Tabac et cigarette électronique :** Nos amis fumeurs devront s'abstenir de fumer à l'intérieur du fort et dans les zones de jeu très fréquentées. Les mégots devront être bien éteints et jetés dans les poubelles. La consommation de substances illicites est formellement interdite et pourrait entraîner une exclusion de l'évènement.

**-Feux :** Les feux sont **autorisés HORS-SOL** (braséros, petits barbecues) mais devront être placés de manière à ne représenter aucun danger, dans des zones HORS-JEU, dans une zone balisée de votre campement extérieur ou dans les cheminées des salles si celles-ci présentent un tirage d'air suffisant pour évacuer les fumées. Les feux devront être à bonne distance de tout élément inflammable et **en dehors des passages et zones de jeu**. Il faudra en outre prévoir de quoi éteindre en urgence tout feu (extincteur) et, **si le climat reste sec et propice aux incendies, les feux pourraient être totalement interdits**. Il est possible de ramasser du bois en forêt mais le bois pris dans les stocks du fort étant facturés à l'issue de la location, nous nous réservons le droit de reporter ce coût supplémentaire sur les groupes concernés. L'usage de réchauds à gaz est autorisé, sous la responsabilité des participants et en suivant les mêmes **règles de sécurité**. Dans tous les cas, **demandez l'avis d'un organisateur avant d'allumer le moindre feu**, pour qu'il valide le lieu, l'installation et la sécurité.

**-Petits bobos, accidents, sécurité émotionnelle.** Si un malheureux accident survient, n'hésitez pas à **vous présenter au PC ORGA**, afin que des petits soins vous soient apportés (pansement, désinfection). Plusieurs organisateurs sont qualifiés dans ce domaine. Si un souci plus grave devait survenir, prévenez immédiatement les organisateurs afin de faire intervenir les secours si cela est nécessaire. **Au moindre souci**, notamment si votre sécurité émotionnelle est menacée, vous pouvez **en référer aux organisateurs** qui seront à votre écoute et vous aideront du mieux qu'ils le pourront. L'équipe d'organisation est parfaitement mixte.

### Matériel :

-**Costume** : En tant que PNJ, nous vous demandons au minimum d'**apporter un costume « de base »**, c'est-à-dire une tenue neutre qui peut servir de base à tout costume plus spécifique. Ce costume de base se constitue d'une **ceinture**, d'une **chemise**, d'un **pantalon** et d'une **paire de chaussures**. Tous ces éléments doivent être de couleur neutre (blanc, écru, beige, brun, noir, etc.), de style médiéval/renaissance ou très intemporel, si possible d'un coloris uni. Le cuir pour la ceinture et les chaussures est recommandés ainsi que les tissus naturels en coton ou lin pour les vêtements. En bref, une tenue très passe-partout, qui ne fasse pas trop contemporaine, qui ne « jure » pas avec le reste de l'univers de jeu. Les joggings, jeans, tee-shirt avec des imprimés ou les baskets ne pourront pas être utilisés en jeu. En jeu, cette base de costume sera agrémentée d'**autres éléments** : tabards, capes, tuniques, pièces d'armure, masques, etc. Ces accessoires seront **fournis par l'organisation**, en salle PNJ. Si vous avez un **rôle prédéfini**, contactez les organisateur pour définir quel costume vous porterez, quels éléments vous seront fournis et lesquels vous devrez apporter. Si vous possédez des costumes particuliers, originaux ou précis, n'hésitez pas à en informer les organisateurs afin de savoir si un rôle peut vous être proposé en lien avec cette apparence.

- **Armes** : Si vous possédez une **arme de GN**, avec laquelle vous avez l'habitude de combattre, vous pouvez la prendre. Vos **armes personnelles** ne seront utilisées que par vous, et vous seul pourrez décider de les prêter. **L'association mettra à disposition des armes aux PNJ**, en fonction des rôles à incarner.

-**Décoration** : Si vous avez un rôle prédéfini qui est en lien avec l'occupation d'un lieu (bureau, salle associée), **vous pouvez ramener de la décoration**, des accessoires, tissus, rideaux, bibelots, coffrets et autres éléments pour agrémenter votre espace et le rendre plus immersif.

### Ne pas oublier :

- Votre fiche de PNJ (si vous avez un rôle prédéfini)
- De l'eau
- Vos repas
- Votre vaisselle (assiette, couverts, etc.) pour le festin final
- Des éclairages fixes et portatifs
- De la décoration pour votre lieu de jeu
- Votre costume de base et, s'il y a lieu, votre costume spécifique
- Votre arme, si vous en possédez une
- Des sacs poubelles
- Votre couchage
- Votre petite trousse de toilette / de secours
- Votre joie et votre bonne humeur