

# Informations aux joueurs

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 en salle avec possibilité d'établir un campement extérieur en tente, obligation d'avoir une partie de la salle/du campement EN JEU, possibilité d'une zone HORS-JEU pour dormir et dissimuler les éléments non-RP. Possibilité d'établir des campements extérieurs. 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.

## 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.

**-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 :** La plupart des salles de jeu du site possèdent un éclairage, mais celui-ci est constitué de néons qui brisent l'immersion. Aussi, nous vous invitons à favoriser les autres sources lumineuses (photophores, lampes solaires, bougies factices, etc.). **Garder avec soi une source de lumière portable** 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 :** La plupart des équipages se verront attribuer une **salle** pour la durée du jeu. **Cette salle devra être divisée en deux. Une partie de cette salle devra être une zone RP/en jeu**, décorée par vos soins, avec le moins d'éléments susceptibles de briser l'immersion. Cette zone sera **considérée**

**comme EN JEU**, servira à recevoir d'autres équipages ou PNJ et toutes les règles de jeu s'y appliqueront. **L'autre partie de la salle sera HORS-JEU**, vous pourrez donc y entreposer tout votre matériel non-RP (matelas gonflables, glacières, tables en plastique, etc.) et y dormir sur vos deux oreilles. Les objets de jeu ne pourront être emportés dans la partie HORS-JEU, ils devront rester dans la partie EN JEU, mais chaque équipage aura un coffre à sa disposition. Ces coffres de groupes seront placés à l'entrée des salles par les organisateurs et il sera interdit de les déplacer. Il vous incombera de séparer physiquement la salle en deux, et de cacher la partie HORS-JEU, avec, notamment, des tissus. Des crochets sont présents aux murs pour tendre des cordes. Certains équipages qui préféreraient **établir un campement extérieur en tente** peuvent tout à fait s'établir dans les espaces autour du fort. Dans ce cas, des tentes RP sont nécessaires (tentes médiévales, saharienne) ou bien les tentes NON RP devront être cachées (draps ou autre). N'hésitez pas à prévenir les organisateurs dès que possible afin que des zones soient délimitées à votre intention.

**-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.

**Ne pas oublier :**

- Votre fiche perso
- De l'eau
- Vos repas
- Votre vaisselle (assiette, couverts, etc.) pour le festin final
- Des éclairages fixes et portatifs
- De la décoration pour votre salle
- Vos armes et costumes
- Des sacs poubelles
- Votre couchage
- Votre petite trousse de toilette / de secours
- Votre joie et votre bonne humeur