



FEUILLE DE ROUTE

GN KANDORYA

du 12 au 16 Juillet 2017

Château de Serrant (49)



Le Guide indispensable pour bien préparer son GN
Les règles de Vie sur le terrain de jeu



INTRODUCTION

Les Chroniques de Kandorya vont ouvrir leurs portes pour la 7ème édition!

Et un cap tout particulier va bientôt être franchi. Celui des 2000 participants ! Nous n'y sommes pas encore (sans doute l'an prochain) mais nous pouvons dès lors annoncer que c'est pas loin de 1900 participants qui joueront cette année à KANDORYA. Un nouveau record et quelque chose de tout à fait unique en France.

Nous vous remercions de l'investissement que chacun d'entre vous apporte, ce qui amène l'univers de Kandorya à être une épopée unique et collaborative.

Nous travaillons durement toute l'année à préparer cette grande foire pour votre plus grand bonheur, mais aussi pour le notre à vous voir évoluer dans cette histoire que nous vous proposons et dont vous savez si bien vous en saisir pour y apporter votre pierre à l'édifice.

Nous avons investi massivement cette année dans de nouveaux bâtiments à Edenorya pour rendre la ville encore plus vivante. Un hôpital voit le jour dans les faubourgs. Un quartier entier académique est sorti de terre. Un nouveau cabaret prend place sur l'ancien tripot...

De nombreuses associations ou individuels ont contribué également à l'embellissement du terrain en y apportant de nouveaux éléments dans leurs camps et tout cela contribue à rendre le domaine de Serrant un lieu particulièrement intéressant pour y faire du GN.

Nous mettons tout en oeuvre pour vous accueillir dans les meilleures conditions et avons particulièrement entendu vos remarques sur les toilettes et sanitaires lors de vos inscriptions. Nous avons renforcé les blocs, ajouté de nouveaux pôles, renforcé aussi les points de collectes de déchets, avons renforcé notre équipe logistique.

Des zones en friches ont été nettoyées et réaménagées. Nous continuerons ces efforts pour que le lieu soit de plus en plus accueillant et tout dédié à l'activité rôlistique à grande échelle.

L'accueil a également été repensé pour que le temps d'attente soit moins long et que vous profitiez davantage de votre séjour à Kandorya!

Nous avons désormais hâte de vous voir et de partager notre passion commune: le GN !

Et au nom de toute l'équipe d'organisation: Bon jeu à toutes et à tous!

Laurent JACTAT
GN-AVENTURES

Horaires

Mercredi 12 Juillet 2017

10h Ouverture du site aux joueurs
23h Fermeture de l'Accueil Billets et fin d'accessibilité au site

Merci de ne jamais sonner chez les propriétaires du Château, sous aucun prétexte. Ils n'ouvriront pas les grilles et ne permettront pas d'accès au site.

Plus d'accès entre 23h et 9h le lendemain. Pendant ce laps de temps, il vous faudra trouver une autre solution de couchage car le camping sauvage est strictement interdit aux abords du terrain de jeu.

Jeudi 13 Juillet 2017

9h Ouverture du site aux joueurs
12h30 Fermeture définitive de l'Accueil Billets et fin d'accessibilité au site
13h Tous les véhicules devront avoir rejoint le parking. Plus aucun véhicule ne devra circuler ni se trouver sur l'aire de jeu.
13h30 Briefing dans les camps. Un organisateur vous présentera les différents points importants avant le lancement de jeu et pourra même vous amener des éléments scénaristiques de dernière minute...
14h Début du jeu

Jeudi 13, Vendredi 14, Samedi 15 Juillet 2017

Journées en jeu
Fin du jeu à 2h dans la nuit de Samedi à Dimanche

Dimanche 16 Juillet 2017

9h Accessibilité des véhicules sur l'aire de jeu
14h Fermeture du Marché Médiéval
19h Tous les joueurs devront avoir quitté le site (sauf ceux souhaitant participer au démontage collectif)

Lundi 17 Juillet 2017

14h Tous les artisans devront avoir quitté le site (sauf dérogation spéciale)

Coordonnées **GPS** de l'entrée du site de jeu:

Latitude (Décimal) 47.40820834566967
Longitude (Décimal) -0.724334079345681
Latitude (Sexagésimal) N 47° 24' 29.5488" (+47° 24' 29.5488")
Longitude (Sexagésimal) 0° 43' 27.6018" (0° 43' 27.6018")

Lieu

Le jeu se situera dans les prairies enchantées du domaine du **Château de Serrant à St Georges sur Loire (49)**.

Vous pouvez trouver de nombreuses informations sur ce château d'exception sur www.chateau-serrant.net. Si l'histoire et les châteaux atypiques vous intéressent, prenez le temps de le visiter à votre arrivée ou avant votre départ. Entrée et billetterie accessibles à partir du parking.

Le Château de Serrant ne fait pas partie de la zone de jeu et vous ne le verrez qu'en toile de fond. Il n'est en aucun cas accessible durant le jeu aux participants de Kandorya qui espéreraient y trouver quelques indices pour leurs quêtes... Il n'est en aucun cas accessible aux participants Kandorya durant le jeu. Le château et le parc qui l'entoure sont sous alarme. Violer la propriété du château aurait de graves conséquences sur le jeu et exposerait les joueurs indécents à des poursuites.

Accès au site

Attention: **l'entrée ne se fait pas par l'entrée officielle du Château** mais par la route de Cheigné et le chemin forestier du bois de la Tremblaye, à l'opposé de l'entrée du château. Ne suivez donc pas les panneaux de l'entrée du Château de Serrant lorsque vous arriverez à quelques kilomètres du lieu mais fiez vous au plan ci-dessous.

En arrivant de St Georges Sur Loire:

- Au rond-point à la sortie de St Georges Sur Loire, prendre la D961 direction Chalonnes Sur Loire, puis la Route de Cheigné sur votre gauche (300m env.). Continuer tout droit sur 2.3 km et prendre le chemin forestier sur votre gauche (chemin de la Brelaudière).

En arrivant d'Angers:

- Prendre la D723 direction St Jean de Linières / St Martin du Fouilloux
Prendre la D126 direction St martin du Fouilloux. Continuer tout droit (Rue du Point du Jour). Puis prendre à droite. Au bout de la route, prendre à droite - Route de Cheigné. le chemin d'accès est à 550 m sur votre droite. (chemin de la Brelaudière).

En aucun cas l'entrée du jeu ne se fait par l'entrée principale du château (sur la D723). Cette entrée principale est réservée aux visiteurs du château et ne permet pas d'accéder au site de jeu. L'accès du site se fait par la route de Cheigné dont vous pouvez voir les tracés en vert sur le plan ci-dessous.





MODALITES D'ARRIVEE SUR SITE

Check 1 (Chemin Forestier) :

A partir de cet instant, nous vous demandons de ne pas dépasser les 30km/h sur le chemin et sur le terrain de jeu. Engagez votre véhicule sur le côté droit du chemin dans la file d'attente et avancez jusqu'à l'Orga.

Attention: le côté gauche du chemin comporte un accotement non stabilisé et présente donc un sérieux risque d'enlèvement. Ne surtout pas emprunter cette partie de la voie. Respectez bien les indications ou balises.

Préparez votre billet, autorisation parentale pour les mineurs, pièce d'identité pour le check 2.

L'Orga vous invitera à rejoindre l'aire d'attente du check 2.

Check 2 (Accueil Billet & Entrée sur le terrain) :

Attention : aucune vente ou échange de billet sur place !

Présentez votre billet, autorisation parentale pour les mineurs, pièce d'identité, etc à l'Orga qui vous remettra votre bracelet de contrôle. Ce bracelet ne devra plus vous quitter durant tout l'événement.

L'Orga vous indiquera sur le plan où se situe votre camp. Vous pourrez ensuite accéder à votre camp pour vous installer.

La plus grande prudence est recommandée quant à la conduite à travers champs, qui se fait sous l'entière responsabilité du conducteur. La vitesse ne doit pas excéder 30km/h pour la sécurité de tous. Tout comportement excessif ou dangereux concernant la conduite sur l'aire de jeu sera immédiatement sanctionné par une exclusion ferme et définitive du jeu, sans remboursement quelconque.

Installation :

Une fois arrivé à votre camp, vous disposerez alors d'1h30 pour décharger votre véhicule.

Passé ce délai, votre véhicule devra être définitivement garé au parking prévu et fléché.

L'installation des tentes devra respecter le plan établi par l'Orga Camp, sans déroger à l'espace consenti.

L'équipe Orga pourra vérifier la conformité et la sécurité des installations et, si besoin, demander des modifications.

Parking :

Suivez les consignes des Orgas pour vous garer au parking prévu et fléché.

Votre véhicule ne pourra plus être déplacé de tout l'événement, sauf cas de force majeure (se ravitailler n'est pas un cas de force majeure !...)

Si vous pensez devoir utiliser votre véhicule durant l'événement, nous vous conseillons vivement de vous garer dans St-Georges (la marche à pied jusqu'à la ville est tout de même importante...) **En aucun cas il n'est permis de se garer aux abords du château, sur la nationale, ou pire, dans le chemin de la Brelaudière, un des accès des secouristes. En cas de manquement à cette règle, l'organisation contactera la Gendarmerie afin que les véhicules gênants puissent être enlevés en toute urgence.**

Pensez à prendre tout le matériel dont vous auriez besoin car, durant le jeu, aucune personne ne sera autorisée à se rendre sur le parking sans autorisation préalable de l'organisation.

Si toutefois une urgence est nécessaire, merci de vous rendre au PC Orga pour obtenir l'autorisation de rejoindre votre véhicule. GN Aventures décline toute responsabilité en cas d'effraction ou de vol dans les véhicules. N'y laissez aucun objet de valeur.

Déballage :

Une fois arrivé à votre camp, vous devrez garer votre véhicule dans la zone réservée à cet effet. En aucun cas vous ne devez déplacer votre véhicule au milieu ou aux abords des tentes. Des rubans pourront délimiter les zones et aucun véhicule à l'arrêt ne devra stationner en dehors de ces aires.

VIE SUR PLACE

Le Campement

Votre campement se doit d'être dans un style Médiéval-Fantastique afin de pouvoir plonger tout le monde dans la meilleure ambiance. Si les tentes médiévales sont largement préférées sur site, les tentes modernes sont tolérées à condition d'être customisées (bien camouflées : tissus ignifugés, objets de décoration, etc...) qui permettront de faire oublier les logos et aspects modernes, Camouflez les éléments de confort (jerricans, lampes, glacières, etc) en les installant dans des tentes, à l'abri des regards ou en les habillant de tissus ou matières plus rustiques.

N'oubliez pas que votre costume est important mais que le « costume » de votre camp l'est tout autant !

Vous allez passer quelques jours dans votre campement et il sera l'endroit idéal pour se reposer entre deux aventures ou deux batailles. Ne négligez pas l'installation de celui-ci et le confort nécessaire pour passer un agréable séjour sur Kandorya. Si votre installation de camp comporte des structures particulières (tente hors normes, palissades, construction bois, etc...) faites-en valider l'installation par votre Orga camp.

Par exemple, toute structure qui pourrait permettre à quelqu'un de s'élever à plus de 80 cm du sol doit être vérifiée.

Les campements seront indéniablement un lieu de vie important durant le GN. Il ne sera pas rare d'y festoyer pour célébrer ses victoires (ou ses défaites !). Les camps sont également le lieu de repos des joueurs et nous souhaitons que le sommeil de chacun puisse y être un minimum préservé. A partir d'une certaine heure tardive (à vous de juger l'heure raisonnable...), nous conseillons aux noctambules de préférer les tavernes et autres lieux prévus afin de respecter le sommeil des camps.

- Pensez à sécuriser les lieux autour de votre feu et à vérifier qu'il n'y ait pas de tentes trop proches de votre foyer.
 - Il est strictement interdit de faire des feux à l'intérieur des tentes, même hors sol.
- Vous trouverez un extincteur au PC Orga et un à Vendavel.

Aux vues des conditions météorologiques l'organisation peut décider de suspendre cette autorisation de feu même hors sol. Renseignez vous en début de jeu afin de savoir si cela est possible ou non. En cas de sécheresse effective ou de vents trop forts, les feux peuvent être purement et simplement interdits.

Possessions personnelles

Vous êtes responsables de vos possessions (tentes, armes). Les tentes des joueurs sont des endroits hors-jeu, il est interdit d'y rentrer sans avoir été invité au préalable. Le vol de possessions personnelles n'est évidemment pas autorisé. Toute tentative de vol de biens d'autrui mènera à une exclusion immédiate du jeu et à des poursuites pénales.

Si vous choisissez d'apporter des objets personnels pour des quêtes faites par vous, soyez conscient que ces objets peuvent être égarés ou perdus à la fin du GN. N'oubliez pas d'indiquer par une étiquette vos coordonnées sur ces objets. GN Aventures dégage toute responsabilité sur la perte des objets personnels.

Repas & Boissons

Les repas et les boissons sont à la charge des joueurs et ne sont pas compris dans le prix d'inscription. Il vous faut donc prévoir votre ravitaillement pour toute la durée du jeu.

Nous vous recommandons d'être prudents quant à la conservation des aliments frais qui ne tiendront sans doute pas toute la durée du jeu, même dans une glacière. Prévoyez leur consommation au plus tôt.

Un congélateur sera à disposition à Edenorya pour y recharger vos blocs réfrigérants. Pensez à y inscrire votre nom (et à les récupérer à la fin). Renseignez vous à la Taverne St Georges pour ce service.

Des auberges et échoppes de commerçants seront présentes à Edenorya et proposeront de vous restaurer si vous le souhaitez.

Prévoyez la monnaie nécessaire (tous ne sont pas équipés de système CB, et il n'y pas de distributeur sur site).

Déchets

Les déchets, stockés proprement et dissimulés sur votre campement, devront être déposés régulièrement dans les containers prévus.

Il est strictement interdit de jeter ses déchets dans les poubelles à l'entrée du chemin de la Brelaudière. Ces poubelles appartiennent aux voisins du site qui payent leur redevance au poids des poubelles. Merci de votre compréhension :

Feux & Foyers

Les feux et foyers seront autorisés sur site sous de strictes conditions de sécurité :

- Les foyers doivent être impérativement «hors-sol» (type barbecue, brasero, puits à feu, etc...)
- Il est strictement interdit de faire un feu directement au sol ou même creusé dans un trou.
- Le sol autour du feu «hors-sol» doit être dégagé de tout combustible (herbes sèches, bois, etc.) et il est conseillé d'arroser d'eau le pourtour.
- Un foyer ne doit pas rester sans surveillance. Tout feu doit être éteint s'il n'y a personne pour le surveiller.

Bois, Charbon, Paille

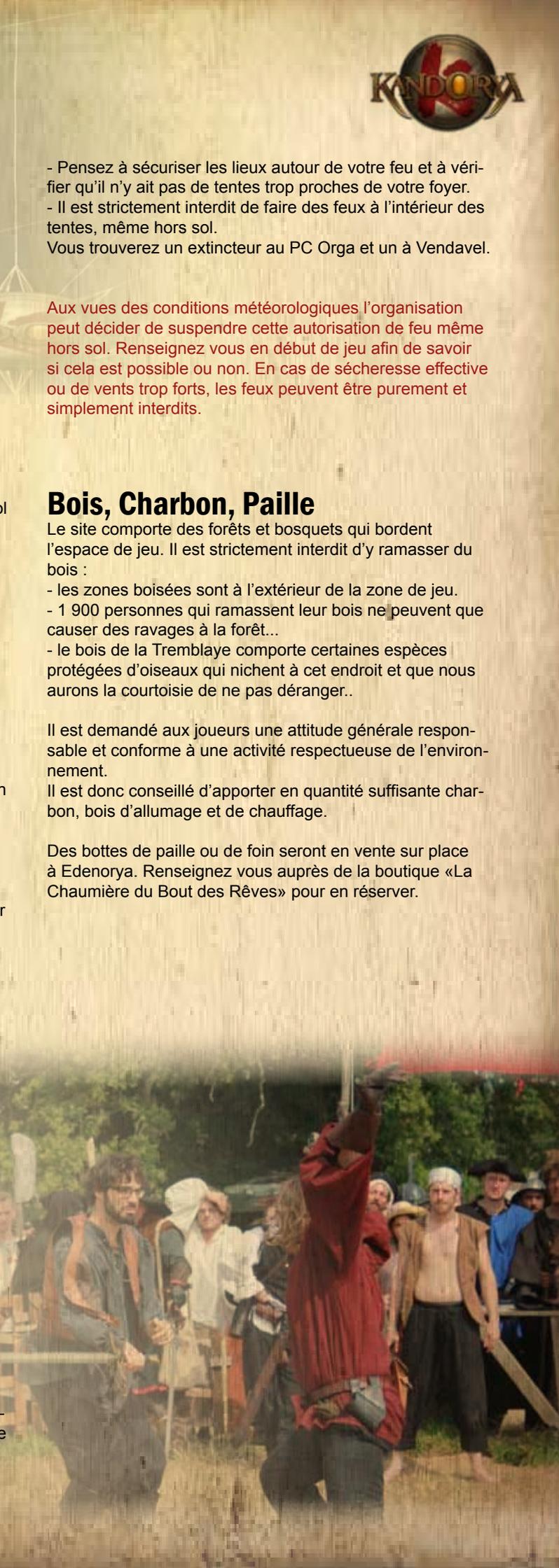
Le site comporte des forêts et bosquets qui bordent l'espace de jeu. Il est strictement interdit d'y ramasser du bois :

- les zones boisées sont à l'extérieur de la zone de jeu.
- 1 900 personnes qui ramassent leur bois ne peuvent que causer des ravages à la forêt..
- le bois de la Tremblaye comporte certaines espèces protégées d'oiseaux qui nichent à cet endroit et que nous aurons la courtoisie de ne pas déranger..

Il est demandé aux joueurs une attitude générale responsable et conforme à une activité respectueuse de l'environnement.

Il est donc conseillé d'apporter en quantité suffisante charbon, bois d'allumage et de chauffage.

Des bottes de paille ou de foin seront en vente sur place à Edenorya. Renseignez vous auprès de la boutique «La Chaumière du Bout des Rêves» pour en réserver.





Cigarettes

Nous demandons à nos amis fumeurs d'être particulièrement vigilants quant à l'utilisation de cigarettes sur site. Chaque mégot se doit évidemment d'être assurément éteint et ramassé immédiatement par son propriétaire qui doit prévoir à cet effet une besace, une poche, etc en quelque sorte, un cendrier portatif qui évitera toute pollution et limitera grandement les risques d'incendie. Le non-respect de ces règles simples de sécurité et d'environnement peut amener un joueur irrespectueux à être exclu définitivement du terrain. Nous ne souhaitons pas interdire la cigarette sur site mais comptons sur l'esprit responsable des fumeurs.

Électricité

L'utilisation de piles, batteries, etc est autorisée. Merci de les camoufler au mieux pour vos installations. L'utilisation de groupes électrogènes ou moteurs n'est pas autorisée et est laissée aux seuls soins de l'organisation. Pensez à prévoir de la lumière pour vous éclairer la nuit. Ces lumières pourront servir à éclairer vos campements mais seront aussi utiles pour vos déplacements nocturnes. Prévoyez des lumières adaptées à ces différents cas de figure. Tant que possible, essayez de prévoir une lumière qui soit aussi d'ambiance médiévale et évitez les lampes frontales qui sont hors propos. Par sécurité, pensez à utiliser des lanternes si la source de lumière est une bougie. La consommation en piles ou bougies n'est pas négligeable sur toute la durée de l'événement : pensez à en prévoir en suffisance.



Sanitaires – Douches - Eau

Situé près d'Edenorya, le bloc « Sanitaires » en dur regroupe toilettes sèches, douches et éviers écologiques, et point d'eau potable.

Situé près de Vendavel, un espace « Sanitaires » regroupe des toilettes sèches ainsi que dans la proximité du « Protectorat » (NB : cet espace ne sera disponible qu'à partir du vendredi 10/07 au soir).

Nous avons opté pour un système écologique sur tout le site. A cet effet, merci d'utiliser exclusivement des produits biodégradables : savon, gel douche, shampoing, dentifrice, produit vaisselle, etc. Merci de respecter ces lieux et de contribuer à les laisser en état pour les utilisateurs suivants.

Pensez à prévoir votre papier hygiénique !

D'autres toilettes sèches se trouvent à l'extérieur de la palissade, près de la Garnison, et des urinoirs écologiques seront disposés à différents endroits du site.

A l'attention de la gent masculine :

Concernant l'utilisation des sanitaires, ils sont obligatoires et l'organisation ne tolérera pas que les bordures de jeu, les palissades ou tout autre endroit fassent office de latrines en plein air. Le non-respect de ces consignes peut valoir une exclusion immédiate du site.

Certaines personnes nous ont contactés pour connaître la possibilité d'installer des toilettes sèches en bordure de leur campement : nous autorisons ce principe mais ces toilettes devront être équipées d'un caisson (pas de fosse au sol) que les installateurs se devront d'évacuer à la fin du GN. Merci de faire valider l'emplacement et l'installation par un organisateur en arrivant sur place. Nous vous conseillons vivement d'apporter de l'eau minérale pour votre consommation d'eau potable. Ne sous-estimez pas la consommation d'eau journalière dont vous pourriez avoir besoin, surtout en été.

Prévoyez également bouteilles et jerricans pour vos « corvées d'eau » car le point d'eau du bloc « Sanitaires » est très éloigné de certains camps.

Toutefois, des réserves d'eau pourront être disposées sur le terrain de jeu mais elles seront impropres à la consommation et ne serviront qu'à des usages non consommables.

Si vous faites des feux, n'oubliez pas de prévoir une réserve d'eau pour agir rapidement en cas de problème.



Les Orgas

L'équipe d'organisateur travaille d'arrache-pied pour proposer le meilleur cadre de jeu possible. Merci de ne pas oublier que ces personnes le font de façon bénévole, pour un GN le plus agréable et le plus sécurisé possible pour le plaisir de tous.

Certains joueurs habitués à d'autres types de GN trouveront peut-être certaines règles de vie un peu contraignantes ou peu usuelles, mais nous souhaitons que chacun s'accorde sur le format particulier qu'est Kandorya.



Certains Orgas, dont les arbitres, ne seront pas costumés durant l'événement afin que l'on puisse les reconnaître aussitôt. Ils ne jouent pas mais sont uniquement présents pour encadrer le jeu. Si le « fair-play » de chacun est absolument nécessaire, les arbitres pourront néanmoins régler quelques cas particuliers sur le terrain. Ils sont là également pour veiller à la sécurité de tous. Les autres Orgas ne seront pas toujours facilement reconnaissables, la plupart étant en costumes et intégrés au jeu. Seul leur bracelet « Staff » permettra de les distinguer des autres joueurs.

Faites connaissance avec l'équipe grâce au trombinoscope ([lien](#)) Dès votre arrivée, rencontrez vos Orgas Camps et n'hésitez pas à les solliciter pour des questions de jeu.

Pour les questions logistiques, préférez le PC Orga.

Et s'il s'agit d'une blessure, rendez-vous au poste de secours (derrière le pc orga)

PC Orga

Le Poste de Commandement est situé « en ville », à Edenorya. C'est le centre névralgique de l'organisation. Une partie du PC est accessible aux joueurs (Accueil Joueurs), l'autre partie est strictement réservée à l'organisation et aux PNJ.

Horaires d'ouverture du PC aux Joueurs :

9h-13h et 15h-20h.

Les joueurs peuvent être amenés à se rendre au PC Orga en cas d'urgence, d'objets perdus, pour récupérer des documents de jeu, fiches de personnages, poser des questions logistiques, se faire expliquer un point de règles, valider certaines quêtes, etc.

Avant de vous y rendre, assurez-vous que votre requête ne peut pas être résolue auprès des Orgas Camps !

Pour les questions de craft et guildes, rendez-vous à la Maison des Guildes d'Edenorya.

Poste de Secours

Une équipe de secouristes, installée à côté du PC Orga, sera présente en journée pendant tout l'événement.

Elle est à votre disposition pour tout accident, risque sanitaire ou problème de santé. Au besoin, elle pourra faire appel aux pompiers ou au Samu.

En cas d'urgence en dehors de la permanence des Secouristes, merci de prévenir immédiatement le PC orga ou un organisateur qui fera le nécessaire pour organiser les secours.

Assurance

Vous participez à cet événement sous votre entière responsabilité. Pensez à vérifier votre police d'assurance et les garanties de votre responsabilité civile en cas de dommages à autrui.

Les personnes handicapées, cardiaques, enceintes, ou tout simplement sensibles, participent à cet événement de leur plein gré, en fonction de leur propre condition physique ou morale.

Les Enfants sur Kandorya

GN-Aventures est favorable à la pratique de ce loisir par de jeunes joueurs mais ne saurait engager sa responsabilité (quelle qu'elle soit) envers ce jeune public. Les mineurs restent sous l'entière responsabilité de leurs représentants légaux.

Conformément aux conditions générales de vente, les mineurs doivent être accompagnés pendant la durée totale de l'événement d'un représentant légal ou d'un adulte dûment autorisé par le représentant légal. Ce dernier aura préalablement fourni à GN Aventures une autorisation parentale mentionnant le nom de l'adulte responsable du mineur sur site. Vous pouvez trouver toutes les informations sur la page Inscriptions / Mineurs sur www.kandorya.net Les jeunes de moins de 15 ans ne sont pas autorisés sur les champs de bataille.

Les enfants de moins de 8 ans ne doivent pas déambuler seuls sur l'aire de jeu et doivent nécessairement être sous la constante surveillance de leur représentant légal.

Par ailleurs, l'organisation se réserve le droit de refuser au mineur l'accès à certaines parties du site qu'elle jugerait inadéquates à un jeune public.





Faune & Flore

Vous allez évoluer dans un cadre naturel qui ne devrait pas être trop perturbé par la venue massive de joueurs durant plusieurs jours. Cependant, cela n'aura d'impact sur l'environnement que si chacun s'emploie à mettre en place une attitude responsable sur ce point. Nous savons les Gnistes assez sensibles à ces questions, civiques et très majoritairement respectueux de l'environnement et des lieux qui leur sont prêtés.

Nous souhaitons que Kandorya puisse être une ouverture à de nouveaux joueurs et espérons transmettre ce bon esprit à celles et ceux qui découvrent cette activité. Nous comptons donc sur tout le monde pour préserver cette bonne attitude et comptons sur les «anciens du GN» pour orienter les nouveaux joueurs à pratiquer ce loisir dans le meilleur esprit et le meilleur respect possible. Merci à tous d'avance!

Photos & Vidéos

Vous êtes autorisés à prendre des photos ou des vidéos de l'événement. Merci de ne le faire que si cela ne perturbe pas le jeu en cours. Tachez tant que possible de dissimuler vos appareils photos ou du moins de les rendre peu visibles. Sachez que des photographes officiels et organes de presse peuvent couvrir l'événement. Nous vous rappelons qu'en vous inscrivant aux Chroniques de Kandorya, vous acceptez de fait la diffusion de votre image (voir conditions générales de vente).

Événement Privé

Les Chroniques de Kandorya arrêteront leur billetterie le Dimanche 9 juillet au soir (à 23h55). Aucun billet ne pourra être acheté sur place. Kandorya est un événement privé et aucun autre billet ne sera vendu au-delà de cette date. La vente des billets Découverte du GN s'arrêtera le Dimanche 9 juillet au soir (à 23h55).

Joueurs & Bénévolat

Vous êtes joueuse / joueur et souhaitez donner un coup de main à l'organisation avant le GN sans pour autant être bénévole sur l'événement? Cela est possible les quelques week-ends restants. Nous recrutons encore des âmes charitables d'ici à Kandorya pour préparer des éléments de jeu, monter des palissades, décors génériques...

Cela ne vous donnera pas d'indications scénaristiques avant le jeu, ne vous donnera pas d'avantages en règles de jeu, ne vous fera pas gagner le moindre centime et ne vous apportera très certainement que des suees et des efforts à fournir... mais vous permettra de participer à l'élaboration de ce projet un peu fou et de rejoindre l'équipe de bénévoles durant un temps, d'apporter votre pierre à l'édifice! Aucune compétence particulière n'est requise si ce n'est beaucoup de bonne humeur et un peu d'huile de coude.

Les week-ends montage Kandorya se font sur place au château de Serrant. Consultez notre page Facebook pour connaître les prochaines dates de construction. Renseignements à contact@kandorya.net.

Découverte du GN

Découverte du GN

Des demi-journées d'initiation au GN auront lieu sur Kandorya durant la manifestation. Elles concerneront des petits groupes de néophytes qui découvriront cette activité au travers d'une animation spécifique. Ces joueurs temporaires seront facilement reconnaissables de par leurs tabards identiques. Il s'agit d'un jeu pour débutants (des pistes vertes en quelques sortes). Merci aux joueurs chevronnés d'être compréhensifs et accueillants envers ces joueurs en herbe.

DEPART DU SITE

Démontage du Camp

Lorsque vous souhaitez partir de Kandorya, les choses devront s'organiser dans l'ordre suivant :

- Vos poubelles devront avoir été mises triées (verre/tout-venant) dans les containers prévus.
- Vous devrez démonter votre campement, l'emballer prêt à être chargé, nettoyer la zone que vous aviez occupée, et jeter vos poubelles dans les containers.
- Aucun piquet, sardine, corde ou autre élément ne devront être laissés sur place. Si vous souhaitez laisser un élément de construction appartenant à votre camp, assurez vous d'en avoir la permission par l'organisation. *Tout élément abandonné sur le terrain sera détruit et les auteurs de cette indécence certainement reconduits pour leur inscription l'an prochain.*
- Le conducteur pourra alors récupérer son véhicule et sera autorisé à l'amener sur l'aire de jeu pour récupérer ses paquets.
- Merci de respecter les mêmes consignes qu'à l'arrivée : à savoir

une conduite prudente à 30 km/h maxi, 1h30 de stationnement maximum pour charger.

Que faire des éléments de jeu?

Pensez à ramener au PC Orga tous les éléments de jeu qui seraient encore en votre possession : objet de quête, parchemin, composant...





En revanche, la monnaie de jeu peut être gardée par les joueurs pour être ré-utilisée l'année suivante. C'est le seul « objet » que les joueurs sont autorisés à conserver.

Fatigue et route

N'oubliez pas que la dernière journée sera sans doute éprouvante, tant par le démontage que par la route que certains auront à faire pour rentrer chez eux. Ménagez-vous et pensez à vous reposer avant de prendre le volant si la fatigue est déjà là...

ET APRES ?...

Une fois le GN fini, les émotions passées et l'armure rangée dans le coffre...

Nous vous invitons à vous connecter sur Face Book et le forum pour partager ce que vous avez adoré, ce que vous avez détesté, vos plus belles histoires, vos victoires et vos défaites où les scènes qui vous ont le plus marqué ! Nous publierons également sur le site www.kandorya.net des photos, reportages et autres images de l'événement, des avancées dans le scénario de ce monde, etc...

Kandorya continue de s'inscrire dans la durée et prévoit de nouvelles éditions du jeu, toujours au Château de Serrant. Les dates sont identiques chaque année : Kandorya d'été : week-end du 14 Juillet, Inter-Kando d'Automne : Septembre ou Octobre, Inter-Kando de Printemps : Dernier WE de Mars .

Nous remercions chaleureusement les propriétaires du château et Jessie Eveno qui nous ont suivis et ont crû dans ce projet d'ampleur.

Egalement, nous vous remercions, vous, joueuses et joueurs qui croyez en ce projet des Chroniques de Kandorya, qui avez permis de faire que cet événement soit à la taille que l'on connaît aujourd'hui.

Et remercions bien sûr tous nos bénévoles, partenaires et prestataires qui donnent de leur énergie et de leur temps sur ce projet dantesque.

Tous ensemble, nous sommes ravis de partager ce loisir insolite, de forger avec vous ce nouveau monde imaginaire que sont les Chroniques de Kandorya. Aussi, il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter :

UN BON JEU A TOUS !

L'Equipe de KANDORYA

