

Sommaire

Édito.....	1
Vie de la Fédé.....	2
Changement de coiffure, la permanente nouvelle est arrivée.....	2
Le monde vous appartient...2	2
Site web FédéGN: le calendrier.....	2
Annuaire FédéGN.....	2
Forum de la FédéGN.....	2
Assemblée régionale FédéGN en Champagne-Ardennes.....	2
Membres de la FédéGN.....	3
Festival du Film Court de GN.....	4
Événements.....	4
Kultima.....	4
Une conquête sur Mythodea6	6
Initiation au GN dans la Cité Plantagenêt - Le Sortilège de Bérengère.....	8
Festival des Jeux de Vauréal.....	9
Festival de Jeu - Terminus Ludi IV – à Rennes	9
Fous d'histoire.....	10
Presse.....	10
Jeu de Rôle Magazine.....	10
GN Mag.....	10

Chers membres, chères associations, chers amis,

On en avait parlé à l'AG, ça nous a pris 2 ans... le travail de fourmis, de dialogue, de persuasion a porté ses fruits : pour la première fois de son histoire, la FédéGN vient de dépasser les 100 membres adhérent à la FédéGN ()*

Cela prouve la densité de notre communauté et les liens que nous y tissons chaque jour.

Félicitations à tous les correspondants régionaux, les coordinateurs régionaux, à notre chère Permanente plus l'avoir pris de leur temps pour vous réunir, dialoguer avec vous, imaginer un projet communautaire, répondre à vos questions, faire avancer les choses, bref, pour avoir contribué à un tel succès !

Nous oeuvrons pour vous annoncer d'autres bonnes nouvelles d'ici la fin de l'année... et souhaitons tous vous revoir à notre prochaine Assemblée Générale, début décembre (date non arrêtée, 6 décembre visé) !

A bientôt , bonne rentrée !

Hervé Durand, le Prez' qui vous aime, pour tout l'équipe FédéGN

() Note : à l'heure qu'il est on doit même être à 102... et des associations doivent encore nous rejoindre d'ici la fin de l'année....*



CHANGEMENT DE COIFFURE, LA PERMANENTE NOUVELLE EST ARRIVÉE

Super **Sissi** votre permanente de choc est en congé pour un changement transitoire de son état physiologique (maternité en langage courant), pendant cette absence elle est remplacée par Bat **Béatrice**.



Béatrice

LE MONDE VOUS APPARTIENT

Vous rêvez secrètement de pouvoir, d'argent facile et de biens d'autres choses inavouables. Tout cela peut devenir réalité car cette année la FédéGN renouvelle les postes clefs que sont la présidence, la trésorerie et le secrétariat.

SITE WEB FÉDÉGN: LE CALENDRIER

Une modification a été portée sur le calendrier : il vous est dorénavant possible de rajouter une affiche pour chacun de vos événements, un peu comme les superproduction hollywoodiennes.

<http://www.fedegn.org/tiki-index.php?page=detail&id=2157>

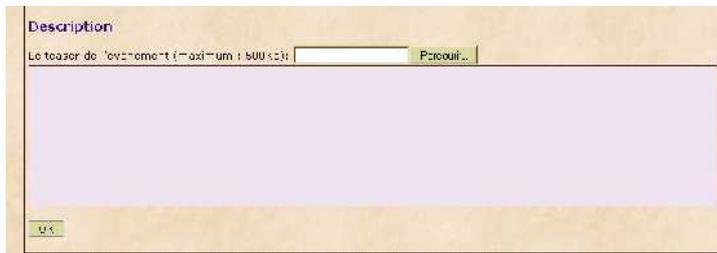
- Quand vous êtes connectés en tant qu'association, cliquez sur l'évènement concerné pour avoir le détail
- Si c'est bien vous qui organisez l'évènement, les termes " Modifier " et " Supprimer " apparaissent

[Retour au calendrier](#)

Supprimer

Modifier

- Cliquer sur "modifier" et en fin de page, appuyez sur "Parcourir" pour aller chercher sur votre disque dur l'image JPEG de l'affiche de votre superproduction. La taille de l'image est limitée à 500ko pour ne pas surcharger le serveur ni ralentir l'affichage.



- Appuyez sur OK pour valider l'ensemble de vos modifications.

L'équipe Web de la FédéGN

ANNUAIRE FÉDÉGN

La FédéGN prépare un nouvel annuaire des associations. En effet, la dernière version date de 2005 et a besoin d'être réactualisée et en plus elle est quasiment épuisée.

Nous souhaiterions dans cet annuaire mettre les membres en avant. C'est pourquoi les associations membres de la FédéGN doivent envoyer:

- Les coordonnées de votre asso que vous souhaitez voir dans l'annuaire (adresse postale, mail, site internet et éventuellement téléphone)
- Un logo dans une bonne définition en version couleur et un en version noir et blanc
- Deux photos haute définition que nous utiliserons pour illustrer votre association (il faut que ces photos soient de bonne qualité et que les personnes y figurant aient donné leur autorisation pour la publication, de même que le photographe.
- Un texte de 500 à 1000 caractères présentant votre association, ses organisations de prédilection, ses spécificités, ses idées pour l'avenir etc...

Adresse : secretariat@fedegn.org

FORUM DE LA FÉDÉGN

Le nouveau forum de la FédéGN est en ligne : <http://fedegn.org/tiki-index.php?page=Forum>

Les plus technophiles reconnaîtront sans mal un moteur PHPBBv3 dernier cru couplé avec une passerelle de synchronisation d'annuaire sur le CMS/Tikiwiki2.0 que le mot de passe que vous avez déjà sur le site vous connecte directement sur le forum façon 'single sign-on'.

Mais j'arrête là vilains les gros mots pour vous dire qu'Arakael et Korrigan, modérateurs en chefs sur le forum, veilleront à ce que s'y écrit reste dans le meilleur état d'esprit (modoforum@fedegn.org)

Je précise également pour ceux qui ne sont pas -encore- accros des forums, qu'il est toujours possible d'être notifié par mail de chaque post de discussion sur le forum.

Un premier sujet de discussion sur les cotisations 2009 vient d'être lancé pour y être débattu.

ASSEMBLÉE RÉGIONALE FÉDÉGN EN CHAMPAGNE-ARDENNES

L'assemblée générale de la coordination régionale Champagne-Ardenne de la Fédération Nationale du jeu de rôle Grandeur Nature aura lieu **le samedi 14 novembre à**

14h30, à la Maison des Associations de Suippes (salle basse - rez de jardin).

Au delà de la spécificité GN, c'est l'occasion de réunir les acteurs du monde ludique champardennais (assos et professionnels), de discuter des projets de chacun, et de ce qui peut mieux nous rassembler.

Les présidents des associations ludiques du territoire sont conviés, accompagnés d'une personne de leur choix.

Dans le cas où vous souhaitez vous déplacer avec des membres de votre association, et rencontrer l'association locale Légendes et d'autres clubs, il est possible d'organiser des tables de jeux, ateliers ou tables rondes, en parallèle de l'AG.

Ordre du jour:

- présentations et compte-rendus des manifestations 2007-2008
- présentation et actualités de la FédéGN
- élection du coordonnateur fédéGN 2008-2009 (1 voix par asso adhérente à la fédé)
- organisations communes pour 2009
- point sur l'édition du trimestriel BOCAL questions diverses

François Vanhille - Correspondant Champagne-Ardenne FédéGN

MEMBRES DE LA FÉDÉGN

Voici la liste des associations membres de la FédéGN:

- ◆ A3DL
- ◆ ALFA Asso Lyonnaise des Fondus d'Airsoft
- ◆ Alliance Tours Airsoft
- ◆ Amalgame
- ◆ Amis de Miss Rachel (Les)
- ◆ Amis du Paintball (Les)
- ◆ Anachrone
- ◆ ARCAN (Alteratio Realitatis Cher Allier Nièvre)
- ◆ Arpenteurs de Réalités (Les)
- ◆ Artisans des Rêves (Les)
- ◆ Association Lorraine de Shooting Game (ALSG)
- ◆ Astrolabe (L')
- ◆ ATOG (Association Théâtrale d'Organisation de Grandeur - Nature)
- ◆ AUBE
- ◆ Avalon 24
- ◆ AVALON 63
- ◆ Badball
- ◆ BCB (Berry Champ de Bataille)
- ◆ Black eagle team 95
- ◆ Bicolline
- ◆ Bourgogne Air Soft
- ◆ BUDIMPACT
- ◆ Bulles de rêves
- ◆ Castilla Garona
- ◆ Cercle des Compagnons d'Oniros (Le)
- ◆ Chartreuse Mountain Airsoft

- ◆ Citadelle de Roq (La)
- ◆ Clepsydre
- ◆ Compagnie des Griffon (La)
- ◆ Contrée des Songes (ex AAS)
- ◆ Des masques et danath
- ◆ Deux Tours (Les)
- ◆ Don Quichotte
- ◆ EBENAUM
- ◆ Empire du Lotus (L')
- ◆ Eve Oniris
- ◆ Experience (L')
- ◆ Fantastique Comédie
- ◆ Fédération Belge de Jeux de Simulation ASBL
- ◆ FFJDR (Fédération Française de Jeux de Rôle)
- ◆ Forge de Krom (Les)
- ◆ Geste des Dragons Lune (La)
- ◆ GIGN (Groupe Imagination Grandeur Nature)
- ◆ GIPG (Les gentlemen invincibles du paintball Gallardonnais)
- ◆ Good Game
- ◆ Grabuge
- ◆ Groupe Airsoft du Conluent (GAC)
- ◆ Guilde de Bretagne (La)
- ◆ Hyde Omel
- ◆ Imperium Ludi
- ◆ Isen Airsoft
- ◆ Joyeux Chaotiks (Les)
- ◆ Kamikaze association GN
- ◆ Le temps d'une histoire
- ◆ LAT33 (Laruscade airsoft team 33)
- ◆ LATAAC (Loisir association Tactique d'airsoft du Centre)
- ◆ Légendes d'Espigoule (Les)
- ◆ Les gens d'air
- ◆ Liberty paintball
- ◆ LODÉ
- ◆ Loth Production
- ◆ Lutetia Lacrymae
- ◆ Lutiniel
- ◆ Malakaa
- ◆ Mare aux Diables (La)
- ◆ MARS Moselle Asso RP et Softair
- ◆ Mondes Parallèles
- ◆ Monstres et Merveilles (Dés)
- ◆ Morphée
- ◆ Nocturnes Foréziennes
- ◆ Odysee de l'Imaginaire
- ◆ Oniric
- ◆ Orbalia
- ◆ ORC (Ouest Rôle et Création)
- ◆ Osmodie (Veni ludi vici)
- ◆ Par-delà le Seuil
- ◆ Pèlerins de Métamorphée (Les)
- ◆ Porte des songes (la)
- ◆ Projet Kamo
- ◆ Promenons nous dans les bois

- ◆ RAJR (Rhône Alpes Jeux de Rôle)
- ◆ Rangers 76
- ◆ Requiem pour un lapin
- ◆ Rêve du Sanglier
- ◆ Rêves de Jeux
- ◆ Rêves de Licorne
- ◆ Rôle
- ◆ S Airsoft
- ◆ Scatterbrainsquad
- ◆ Scénario Paintball 34
- ◆ Soft Air of Fortune
- ◆ Soft'alp
- ◆ Stimuli
- ◆ Sud Airsoft (Association)
- ◆ Team asso Paintball 27
- ◆ Terra Ludis
- ◆ Terre des Rêves
- ◆ Tohu Bohu
- ◆ Topik
- ◆ Trois Magos (Les)
- ◆ Urbicande Libérée
- ◆ Voix d'eidolon (Les)
- ◆ Wargs



FESTIVAL DU FILM COURT DE GN

Cette année vous avez réalisé un superbe film de votre dernier GN et vous souhaitez devenir une star. Le festival du film court de GN est fait pour vous. Nous attendons avec impatience vos oeuvres ayant pour thème le GN qui seront diffusées sur internet. Les vidéos réalisées avec le téléphone de votre petit frère sont acceptés surtout si votre famille ou vos amis vous disent qu'elles sont géniales et que vous avez du talent.

Site de diffusion: <http://www.dailymotion.com/FedeGN>

Courriel: festival-film-court@fedegn.org

Règlement et inscription: <http://www.fedegn.org>



KULTIMA

Du 03 au 06 Juillet 2008 au Parc des expositions de Villepinte, c'est tenue une des plus grande manifestation du loisir avec près de 80000 visiteurs : **Le Japan expo, KultiGame, Kultima**

La FédéGN était de la partie pour représenter le monde du « Jeu de rôle grandeur nature » grâce à un certain nombre de bénévoles qui ont fait un travail éreintant et remarquable.

J'espère n'oublier personne, mais nous tenions tout de même à remercier :

- ➔ Cécile Puel et Florent Lemire de Requiem pour un Lapin
- ➔ Le bien connu Olivier Artaud de Rôle
- ➔ Agnès de l'association Rôle
- ➔ Marc Jaquemet de la FédéGN
- ➔ Maxime Crozier de la FédéGN
- ➔ Isabelle Demacon de la FédéGN et Don Quichotte
- ➔ Judith Galland de Fey-Eryndynn
- ➔ Pierre Devillers, membre de Fey-Eryndynn(membre de la fédéGN) et Pierres d'Ame(non membre).
- ➔ Isabelle Borg, costumière de l'association Rôle
- ➔ Roland Gallorini (Association: Atog, siège social à GAP dans les Hautes Alpes)
- ➔ Aela de la Cie Tan Elleil et Alizée.
- ➔ Camille Pelleterat de Borde.
- ➔ Robin de l'atelier de sherwood.
- ➔ Stéphanie de l'atelier Cape et d'aiguilles
- ➔ Sarah de l'atelier The Rose's Thimble
- ➔ Grégoire de l'atelier du Grimeur



Le nombre impressionnant de visiteurs a permis une bonne présentation de notre activité et un recrutement de futurs joueurs très important.

Comme vous pouvez le constater les membres en poste sur le stand n'ont pas chômé pour promouvoir notre activité préférée.

De nombreuses animations ont eu lieu sur le stand même de la FédéGN et autour de celui-ci.



Cécile nous a épaté par ses talents de maquilleuse, durant de nombreuses heures elle a emmené plusieurs personnes volontaires pour son atelier maquillage à mettre un pied dans le monde merveilleux du jeu. Le simple fait d'être grimé leur donnait en général l'envie d'en voir et d'en connaître plus sur le monde du Grandeur nature. Cela tient parfois à peu de chose que de retrouver son âme d'enfant.

L'arène du stand de la FédéGN à toujours un grand nombre de fans, les visiteurs sont toujours ravie de pouvoir tester, après quelques explications, une arme en latex.

Nous avons pu voir la joie se peindre sur leur visage quand venait enfin leur tour d'affronter leurs compagnons, car il y avait foule et de véritables files d'attentes s'étaient formées.

A la suite des combats de nombreuses personnes sont venues prendre des renseignements sur l'activité du Gn et des adresses d'associations.



Une démonstration de danse historique a été organisée pour montrer un autre aspect des jeux et créer un contraste avec l'arène. Cela a d'ailleurs attiré des jeunes filles mais plus

étonnant des jeunes hommes intrigués par le côté festif et joyeux que cette représentation donnait. Il est toujours bon de pouvoir promouvoir le jeu de rôle sous toutes ces formes et de montrer qu'il n'y a pas que le combat qui attire dans notre discipline.



Mais ils n'ont pas été les seuls à danser Aela et Alizée se sont fait un plaisir de donner une petite démonstration sur la scène du Kultima. Un échantillon de ce qui peut être vu au cours d'un Gn et du plaisir qui est pris à montrer de belles scènes, dans un monde plein d'imagination et de féerie. Ce doit être aussi grâce au fait qu'elles sont charmantes, car leur démonstration artistique a attiré sur notre stand quelques visiteurs avides de renseignements.

Comment expliquer au mieux le monde du Jeu de rôle grandeur nature que de le faire découvrir par un essai en direct sur notre stand. L'équipe organisatrice de murder a eu un succès fou, les visiteurs qui au premier abord n'osaient pas trop se lancer, revenaient et en redemandaient. Nous avons pu constater un réel engouement pour notre passion, et dès leur première partie, les jeunes joueurs éveillés à la magie de l'enquête ne rêvaient que d'une chose, recommencer le plus rapidement possible.

C'est ainsi que d'une programmation de 2 à 3 meurtres par jour notre équipe a du passer à 5 voire 6 par jour.



Nos amis de l'Airsoft se sont montrés attentifs et n'ont pas hésité à faire part aux visiteurs de leur savoir sur leur activité. A grand renfort de démonstrations, d'explications et d'artilleries plus ou moins lourdes, ils ont su eux aussi attirer de nombreux futurs joueurs. Ils ont même donné un petit

coup de pouce pour une murder, ce qui a ravi les joueurs de celle-ci. Comme quoi l'airsoft et le Gn font décidément bon ménage.



Sans oublier les défilés d'animations de nos bénévoles parés de leurs plus beaux atours, tenant les bannières de la FédéGN.

Créatures sur échasses, démons, Elfe et Elfe noire, magicien du monde des sorciers, fées et pirate ce côtoyaient dans une parade attractive et distrayante.

Avant de conclure voici les stands des artisans qui étaient venus faire vivre le petit village du GN que nous avons essayé de créer dans se grand salon et qui ont aidé à animé les lieux.

Pour finir, je vous invite donc à venir l'an prochain nous aider à faire vivre le stand de la FédéGN pour promouvoir encore plus et encore mieux le monde du Grandeur nature que nous adorons tous.

Sissi Animatrice de la vie associative de la FédéGN



UNE CONQUÊTE SUR MYTHODEA

Alors que nous étions revenus, l'année dernière, très déçus du Gathering en Angleterre. La Compagnie Saint-Caradoc, représentant un groupe de joueurs Français sous l'égide de la fédération française de Grandeur Nature décida de partir pour **CONQUEST OF MYTHODEA** en Allemagne (plus grand GN d'Europe), nous vous faisons ici un bilan de cette action.

Pour 2008, cette action avait pour but d'emmener un groupe de français à « Mythodea » sous le nom de « Longue Marche ». Nous avons, de plus, reçu des aides financières par le ministère de la vie associative pour soutenir cette action en destination des jeunes de 16 à 24 ans (dans le cadre d'un appel à projets GN/Jeunes/Europe). Il faut avouer aussi que de nombreuses barrières de langue, de coût ou de motivation n'ont pas aidé.

Même si le bilan « action jeunes » était décevant en raison d'un faible nombre de jeunes participants. Nous avons tout de même réuni un groupe de 17 personnes prêts à repartir pour ce périple allemand.

ET ce fut Immense !

Le jeu: 4000 joueurs, 800 Pnjs, 200 orgas, 1 km² de remparts pour la citadelle principale, une ville de tentes d'une centaine d'artisans, une dizaine d'auberges, des bains publics, un bateau pirates échoué, un immense labyrinthe (pour aller dans une auberge gobeline), des camps de joueurs avec chacune leurs palissades.

La logistique: 5 camionnettes et des quads de secours, des douches et toilettes toujours propres, des bracelets tissus pour les entrées, un supermarché et une boulangerie « décorum », un véritable festival de feux d'artifices, des groupes de musiques, des spectacles de feux, check de 12000 flèches numérotées pour restitution après les batailles, des pièces en métal, voiture étiquetée afin que nous puissions pas partir tant que notre emplacement soit propre...

Une immersion totale dans le cadre de la manifestation : crédibilité des costumes, de la ville, du rôleplay, reconstituteurs et Gnistes partageant un même trip sur cette manifestation.



Propos d'un joueur français ayant participé à ce périple: « J'ai n'ai qu'une envie, c'est de parler de l'expérience incroyable de ce GN, si on peut encore appeler ça un GN tant c'était ENORME. Après plus de 17 ans de GN je n'aurai jamais imaginé (même pas en rêve !) une manifestation aussi incroyable ! Nous sommes été bluffé par l'organisation et la rigueur Allemande. Rien n'est laissé au hasard.

Un exemple : sur place nous avons appris un petit jeu à un groupe d'allemand, il nous ont promis que si on revenait l'année prochaine tout Mythodea connaîtrait ce jeu ! De notre côté, on a ramené un de leur jeu qu'on espère bien faire découvrir en GN.

- Il existe beaucoup de différence entre la culture du GN en Allemagne et celle du GN en France. Laquelle t'as le plus marqué ?

Indéniablement le Roleplay !!! En discutant entre nous, on s'est tous dit une chose : nous ne jouerons plus de la même manière ! Les allemands sont beaucoup plus exigeants que nous et le jeu n'en est que meilleur ! Ils simulent tous les coups, ils simulent le poids des armes, ils simulent tous les actes de soins... Difficile à décrire en quelques lignes, il faut le voir pour apprécier et se rendre compte de ce qu'on loupe en France.

- Un ou des commentaires ?

Ce fut une expérience extraordinaire !! Vivement qu'on y retourne ! Joignez vous à nous !

Alors comment nous rejoindre pour 2009 !

Suite à cette euphorie participative, nous avons décidé de repartir à Conquest of Mythodea.

Les dates sont les mêmes du 5 au 9 Aout 2009 toujours à Brokeloh non loin de Hannover.

Nous allons pour de nouveau réaliser un groupe de mercenaires intégré au « Freilager » (camp libre) sous l'intitulé Compagnie Saint-Caradoc.

Je propose donc à tous ceux qui sont tentés par l'aventure à Mythodea de :

- ➔ s'inscrire au plus tôt sur le site de mythodea (<http://www.mythodea.de>)
- ➔ de participer au débat de fonds (composition du groupe, couleurs, background...) que nous allons mettre ensemble d'une manière collaborative : <http://www.letrollbaveur.fr/viewtopic.php?f=24&t=224>
- ➔ de stimuler vos amis/potes/copains d'autres clubs à se lancer dans l'aventure.
- ➔ de vous inspirer des deux sites pour les deux sorties de la compagnie saint-caradoc :
- ➔ 2008: <http://www.fantastiquecomedie.com/longuemarch>
- ➔ 2007: <http://www.fantastiquecomedie.com/grandetravers> [ee](http://www.fantastiquecomedie.com/grandetravers)
- ➔ Ou sur deux sites où vous pouvez trouver de très belles photos de mythodea : <http://radana.de/gallery/main.php> ou <http://www.fovento.de/>

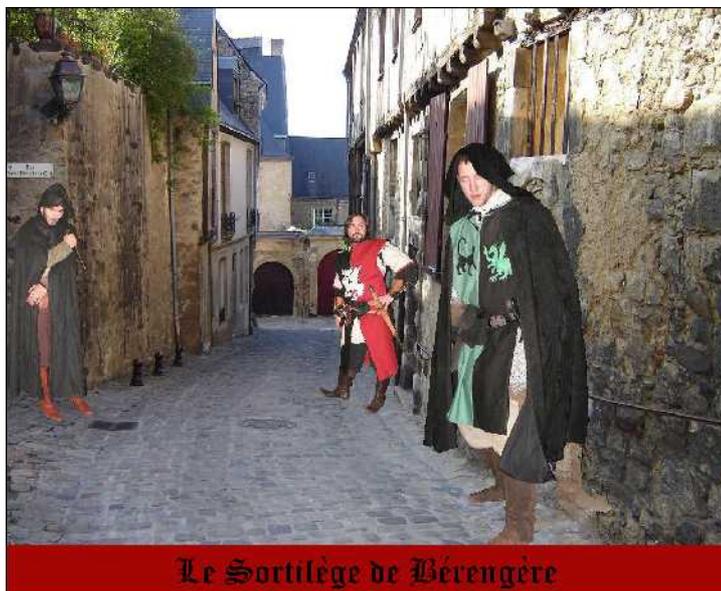
Pour info, il semblerait que nous changions de couleur pour les tabards/bannerets/héraldique en 2009 pour le sable et l'argent.

Au plaisir donc de vous voir là-bas !

Arnaud Deroubaix

INITIATION AU GN DANS LA CITÉ PLANTAGENËT - LE SORTILÈGE DE BÉRENGÈRE

Le 21 septembre, l'association La Geste des Dragons a organisé un jeu d'initiation grand public (à partir de 16 ans). Ce jeu a eu lieu au Mans dans le cadre des journées du patrimoine. En partenariat avec le service du patrimoine, 20 PNJ dont 2 organisateurs, ont animé la vieille ville pendant tout le dimanche après midi.



Le projet: dans les rues de la cité médiévale du Mans, un parcours parsemé de rencontres amène les joueurs à retrouver Bérengère de Navarre, personnage historique de la ville. Les joueurs incarnent six personnages (chevalier, barde, barbare, voleur, soigneur et érudit), dont les compétences sont complémentaires pour achever l'aventure. Certains sont armés et doivent défendre le groupe par l'épée, tandis que l'érudit peut lire les manuscrits qu'ils peuvent trouver. Action, enquête, négociations et coups d'éclats se succèdent durant un peu plus d'une heure.

L'ambition: cette expérience, qui n'est pas la première en France, pourra être renouvelée. La ville du Mans est demandeuse de ce genre d'animation pour mettre son patrimoine en valeur auprès d'un public jeune. En se joignant à l'évènement des journées du patrimoine, ce jeu bénéficie de la communication de la ville. L'information sur le GN dépasse donc nettement l'initiation des joueurs présents.

Quelques initiatives de ce genre ont lieu un peu partout en France et mériteraient peut être de s'unir. Une nouvelle version de La Nuit des Huis Clos serait une forme envisageable. En une heure ou deux, les joueurs débutants peuvent découvrir une version plus linéaire du GN que la murder party. N'hésitez pas à venir discuter sur ce sujet sur le forum de la FédéGN !

FESTIVAL DES JEUX DE VAURÉAL

Le Festival des Jeux de Vauréal est un salon ludique tourné vers le grand public. Organisé entièrement par des bénévoles, on y retrouve tous les jeux traditionnels (échecs, bridge, go, dames, abalone) mais aussi les jeux vidéo en réseau, les jeux de simulation (avec tournois), les jeux de rôle, et surtout le GN.

Le côté GN est représenté par Lutiniel (membre FédéGN), et outre une mission traditionnelle d'information, il est possible de découvrir le GN sur le salon grâce aux habitués mini-GN © Lutiniel.

Le principe est de réunir les ingrédients principaux d'un GN (costumes, role-play entre joueurs, avec les PNJ, quêtes, énigmes, batailles). Le tout condensé en 1h30, avec briefing et débriefing. La bonne nouvelle : les participants en ressortent enchantés. La mauvaise nouvelle : on n'a jamais le temps de faire passer tout le monde.

Nous recherchons d'ailleurs quelques PNJ pour nous aider à répandre notre loisir !

10^e Festival des Jeux
Gymnase des Toupets
Avenue Louise Michel - Vauréal (95)
Entrée libre

www.festival-des-jeux.org

Vendredi 10 octobre 16h30/22h
Samedi 11 octobre 10h/22h
Dimanche 12 octobre 13h/19h

Vaureal

Renseignements: www.festival-des-jeux.org, 06 62 02 03 19.
Du 10 au 12 octobre (que l'après-midi le 12). Entrée gratuite. Gymnase des Toupets, avenue Louise Michel, Vauréal (95).

Nuit du Huis clos
www.nuitduhuisclos.com
Rennes
15 et 16 novembre 2008

NUIT DU HUIS-CLOS
Fête GN
Dans le cadre de **TERMINUS LUDIS**
Convention Interassociative de Jeux

3ème édition
RÉGION

FESTIVAL DE JEU - TERMINUS LUDI IV - À RENNES

Les 15 et 16 Novembre 2008, le collectif Terminus Ludi et la Maison de Quartier Francisco Ferrer de Rennes vous invitent à découvrir et à participer à la 4^{ème} édition du Festival des Jeux de Simulation Terminus Ludi

Voici le programme préparé par les associations de jeux de Simulation de Bretagne :

Samedi 15 Novembre de 10h à 19h : ouverture tout public, parties d'initiation et de démonstration ouvertes à tous sur tous les jeux. Des auteurs et éditeurs de jeux seront à votre disposition pour présenter leurs jeux. Des jeux de plateau, de rôle, de figurines et des jeux de cartes à collectionner. Des jeux de sociétés, de stratégie, de cartes classiques et jeux surdimensionnés. Présentation des jeux Grands Natures. Tournoi de cartes « Magic »; des animations et des lots surprises ! Dès 20h : convention de jeux pour tous, des parties de jeux de rôle, de plateaux et de figurines. La « Nuit du Huis Clos » propose : des soirées-enquête « Année 20 », « Vampire », etc.

Dimanche 16 novembre de 12h à 18h: ouverture tout public avec les mêmes activités que le samedi après midi. Des parties d'initiation ouvertes à tous sur tous les jeux de simulation présentés ; Jeux de Rôle, de Plateau, de Figurines, Tournoi « Warhammer », des animations-surprises! Rencontre inter-associative Jeux de Simulation avec la Guilde de Bretagne de 12h à 13h.

Renseignements:

Site Internet de la convention de jeu :
<http://terminusludi.free.fr>

Contact Communication : Valérie Dagrain par mail
vdagrain@free.fr

Contact Organisation : David Loubresse par mail
david.loubresse@laposte.net

Lieu de l'événement: La Maison de Quartier Francisco Ferrer
40 rue Montaigne 35200 Rennes (Sud-Est)

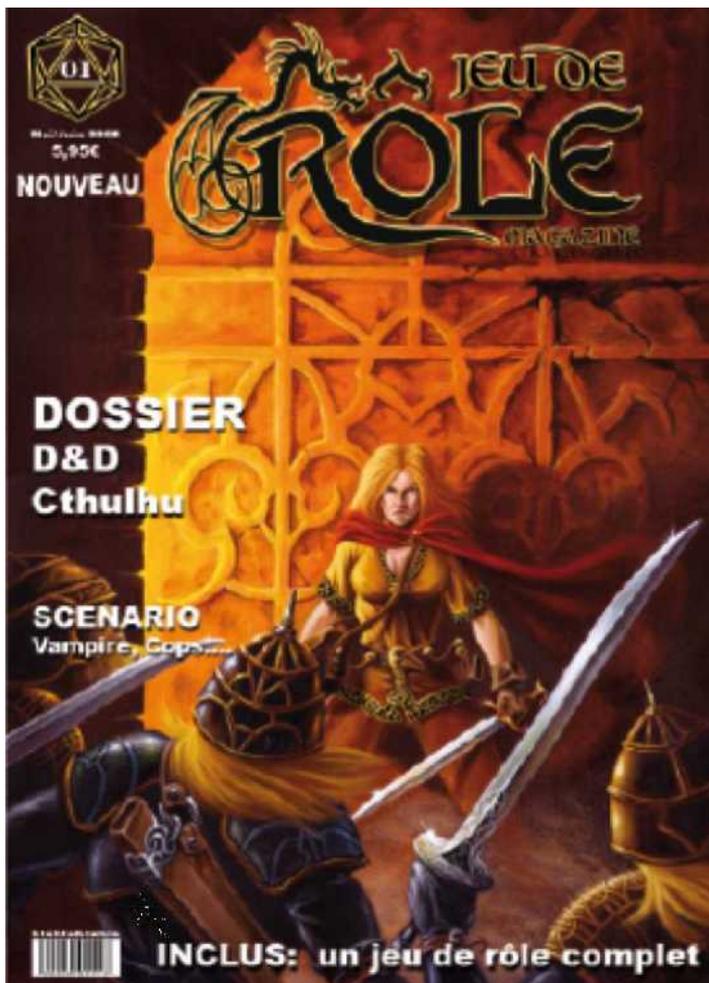
FOUS D'HISTOIRE

Du 14 au 16 novembre au Parc des exposition de Pontoise :
<http://www.festival-spectacle-historique.com/>

PRESSE

JEU DE RÔLE MAGAZINE

Promenons-Nous dans les Bois, à la base une association de GN, publie Jeu de Rôle Magazine, mag' sur les JdR sur table mais qui souhaite aussi parler de GN. Pour y annoncer vos GN, rendez-vous sur <http://jeu-de-role-magazine.clicforum.fr/f21-Calendarier.htm>



Nous recherchons aussi des bénévoles volontaires pour animer une rubrique de 1 à 4 page par numéro sur les GN, dans le but de faire découvrir au rôlistes sur table notre passion. Venez nous voir sur <http://jeu-de-role-magazine.clicforum.fr/index.php>

Le n°1 est sorti fin mai, en kiosques et boutiques spécialisées, ou en commande sur <http://jdr-mag.over-blog.com/>. Nous sommes un magazine bimestriel. Nous bouclons 2 mois avant la sortie du magazine.

GN MAG

GN MAG 24 est sorti. Il s'agit d'un spécial Vampire réalisé avec le soutien de l'association Lutetia Lacryumae.

Au sommaire:

Histoires de sang et de familles (Histoire de – pages 2 et 3)

Les caves cathédrales des Perrières (In situ – page 4)

L'art et la manière d'être un vampire (De pied en cape – pages 5 et 6)

On a les crocs ? (Fait le toi-même – page 7)

Pour les emmener au bout de la nuit ! (La malle aux orgas – pages 8 et 9)

L'argent en GN (La malle aux orgas – pages 10 et 11)

GN MAG, QUEL AVENIR ? (page 12)

Mémoires (Huis Clos – pages 13 à 28)

Les vampires (Métamorphose – page 29)

Les Maîtres d'armes de Rohirim (Rencontre avec – page 30)

La législation sur les armes concernant le paintball (Conseils de la Mère Fédé – page 31)

Interpréter un vampire (Simulation – page 32)

Comment rencontrer un propriétaire de terrain (Conseils de la Mère Fédé – page 33)

Rencontre Internet sur le GN-Enquête (Reportage – page 34 à 36)

L'association Lutetia Lacrymae (Parlez-nous de vous – page 37)

Marche à l'ombre du Cercle des Compagnons d'Oniros ! (Brève de GN – page 38)

ConScience 2016 d'Orbalia ! (Brève de GN – page 39)

In Cauda Venenum du Four Fantastique (Brève de GN – page 40)



Il s'agit du dernier n° de GN MAG sous cette formule. A l'avenir, seuls les hors séries paraîtront en format papier, le GN MAG habituel sortira en webzine. Les anciens n°s sont bien entendu toujours disponibles excepté le N° 5 dont les derniers exemplaires sont réservés aux amateurs achetant la collection.

GN MAG aura au cours de ces 6 dernières années sorti 24 n°s, vendu plus de 7000 exemplaires du magazine, diffusé plus d'une centaine de fiches techniques et pratiques, édité 23 huis clos. Le magazine est par ailleurs régulièrement utilisé pour effectuer la promotion du GN vis à vis de partenaires potentiels, que ce soit pour des sites de jeu, ou sur des salons.

L'avenir sera donc en partie axée sur un webzine pour lequel nous cherchons des volontaires pour renforcer l'équipe (rédacteurs en chef, rédacteurs, responsables de rubriques etc..)

N'hésitez pas à nous contacter: secretariat@fedegn.org