

Sommaire

Édito.....	1
Vie de la Fédé.....	2
Courrier des lecteurs.....	2
Murder Party en danger	2
Nom d'une épée en mousse (ou d'une réplique en plastique), j'ai oublié l'adhésion.....	2
AG de la FédéGN 2009.....	3
Assurance I.....	3
Assurance II, même pas mal	3
Festival du film court de GN	4
Membres de la FédéGN.....	4
Evenements.....	5
Bilan fête du jeu.....	5
Le monde du jeu 2009.....	6
Le fort de Peigney.....	7
Enquête sur le GN par LARP BE.....	7
Information légale.....	8
Le chèque emploi associatif	8
Recette.....	8
La Crème des Trolls.....	8

lettre@fedegn.org



16 les Linandes Vertes 95000 Cergy
Tél./Fax : 01 30 75 01 64
secretariat@fedegn.org

En lisant une revue d'Airsoft récemment, je suis tombé sur un article sur le Fair-play. C'est un terme qui est cher à la communauté des amateurs d'Airsoft et de Paintball et une notion implicite en Jeu de Rôle Grandeur Nature. Pour faire simple, c'est une de nos valeurs commune. Nous sommes tous habitués à suivre des règles, conscients qu'elles sont indispensables à la bonne tenue d'un jeu.

Et paradoxalement, on regrette de voir qu'il arrive encore qu'une règle essentielle ne soit pas respectée. De nombreuses associations oublient d'envoyer la liste de leurs membres avant un jeu, et oublient par la même occasion de payer l'assurance à la FédéGN. Une règle qui paraît pourtant primordiale et dont l'oubli pourrait avoir des conséquences assez dramatiques. Et l'augmentation du prix de l'assurance (1 euro par membre rappelons-le !) m'inquiète bien moins que l'idée de voir un joueur non couvert être victime d'un accident.

COURRIER DES LECTEURS

Vous souhaitez que des informations soient diffusées dans la lettre. Rien de plus simple, il suffit de nous les envoyer avant le 30 aout à : lettre@fedegn.org



MURDER PARTY EN DANGER

Pétition pour notre liberté d'expression ludique :

"Murder Party" en danger !!

"Murder Party" est une expression courante utilisée dans le milieu du jeu de rôle grandeur nature.

Terme commun car il désigne également, pour l'ensemble des pratiquants, des manifestations tels que les "huis-clos", "les soirées-enquête" et les "GN" (Grandeur Nature),...

Pour faire simple, la communauté de joueurs et d'organiseurs emploie "Murder Party" pour représenter une grande majorité de jeux où l'on interprète un rôle dans un cadre et un lieu donné et déterminé.

En juillet 2007, une société (10Torsions) décide de déposer l'appellation "Murder Party" comme quelques autres avant elle. Cette action fait alors sourire car l'expression est utilisée dans le langage commun depuis les années 1980 pour les joueurs de jeu de rôles.

Aujourd'hui, "10Torsions" assigne en justice une autre société (Carte Blanche) pour avoir utilisé "Murder Party" sur les pages web de son site internet, et réclame plusieurs milliers d'Euros de dommages et intérêts.

En 2008 une plainte avait déjà été posée par "10Torsions" pour les mêmes motifs vers la société "Mortelle Soirée". Pour éviter une procédure coûteuse qui aurait sans doute conduit à sa perte, cette dernière

a retiré de tous ses documents le terme "Murder Party"

Actuellement, "Carte Blanche" refuse légitimement de se plier devant la société "10Torsions" qui semble avoir comme seul objectif de posséder le monopole sur une expression qui rassemble une communauté de joueurs et une fédération d'associations.

Demain, notre plus grande crainte serait de voir que la justice donnerait raison à la société "10Torsion". Ainsi serait créée une jurisprudence qui permettrait à cette dernière d'avoir tout pouvoir sur l'expression "Murder Party" et de menacer l'ensemble des associations qui pratiquent cette activité.

Ces associations, composées de bénévoles, ne pourraient lutter contre la société "10Torsions". Aujourd'hui "Carte Blanche" décide de ne pas céder et d'aller au bout de la procédure.

Pour notre liberté d'expression, pour notre plaisir de jouer et pour notre plaisir d'organiser des "Murder Party", nous soutenons "Carte Blanche".

Aidez-nous !!

Pétition: <http://www.fedegn.org>

A ce jour plus de 1500 pétitions ont été signées dont:

- Arménie: 1
- Belgique: 56
- Canada: 2
- Europe: 4
- France: 1377
- Polynésie française: 1
- Allemagne: 1
- Grèce (vacanciers?): 2
- Irlande: 1
- Japon: 1
- Maroc: 2
- Pays Bas: 2
- Nouvelle Calédonie: 2
- Aucun (timides?): 46
- Espagne: 1
- Suisse: 35
- Trinidad et Tobago: 1
- Emirats Arabes Unis: 1
- Royaume Uni: 1
- USA: 2

NOM D'UNE ÉPÉE EN MOUSSE (OU D'UNE RÉPLIQUE EN PLASTIQUE), J'AI OUBLIÉ L'ADHÉSION

Si votre association a oublié d'adhérer à la FédéGN, cela peut être rectifié rapidement pour apporter votre soutien aux actions mises en places par la fédération. Pour cela vous devez vous rendre sur le site de la FédéGN pour effectuer le calcul de vos cotisations : <http://www.fedegn.org>.

Nous espérons pouvoir vous compter à nouveau parmi nos membres et vous souhaitons de bonnes et nombreuses parties.

AG DE LA FÉDÉGN 2009

Après une AG 2008 en Anjou organisée par A3DL, la FédéGN lance un appel à candidature pour l'organisation de l'AG 2009 de décembre. L'association ou les associations volontaires pour l'organisation de cet événement administrato-festif doivent lever la main ou l'épée en latex, un parchemin leur sera alors envoyé pour les guider dans cette quête.

ASSURANCE I

Il y a quelques temps, nous avons communiqué, auprès de vous, sur la déclaration de vos membres à l'assurance, avant un jeu. Certaines associations membres adhérents continuent de ne pas déclarer leurs joueurs à la FédéGN avant d'organiser leur jeu.

Nous avons dernièrement rencontré le cas d'une association, qui a déclaré sa liste de joueurs le lendemain de son jeu, en même temps qu'un sinistre survenu sur le jeu en question. Exceptionnellement, nous sommes parvenus à faire couvrir ce sinistre par l'assurance.

Cependant le traitement de ce sinistre a demandé un surcroît travail à notre permanente et restera un cas unique.

Nous vous rappelons que vous devez nous envoyer la liste de vos joueurs/orgas/PNJ (nom, prénom, date de naissance) à assurance@fedegn.org avant chacun de vos jeux. Si cette liste ne nous parvient pas au plus tard au commencement du jeu, **VOUS N'ÊTES PAS COUVERTS PAR L'ASSURANCE**. Sans accusé réception de notre part, considérez que votre liste n'a pas été reçue et renvoyez la.

Merci de votre compréhension,

Mapie

Responsable Assurance

ASSURANCE II, MÊME PAS MAL

Le cas mentionné en exemple par Mapie concerne une **double fracture de la cheville**, ce qui implique une probable hospitalisation avec intervention chirurgicale, un arrêt de travail accompagné d'une période de rééducation.



Fracture de la cheville



Fracture de la cheville (radio)



Réduction de la fracture (radio)



Results of airsoft guns shooting 400 fps or less with .20/.25g ammo.
Photo's by D. Dollarhide (c) 2005 Combat Enterprises All rights reserved.

Blessures Airsoft

FESTIVAL DU FILM COURT DE GN

Vous souhaitez participer en envoyant un de vos chef d'oeuvre, alors action. Le règlement et le bulletin d'inscription sont disponibles sur le site: fedegn.org ou peuvent être envoyés sur simple demande: festival-film-court@fedegn.org

Films de l'édition 2008 :

<http://www.dailymotion.com/FedeGN/>



MEMBRES DE LA FÉDÉGN

Voici la liste des associations membres de la FédéGN:

- ◆ A3DL
- ◆ Airsoft l'Islois
- ◆ Airsoft Team Heulinois
- ◆ Airsoft Team Révolution Swat (ATRS)
- ◆ ALSG (Association Lorraine de Shooting Game)
- ◆ Amalgame
- ◆ Amis de Miss Rachel (Les)
- ◆ ARCAN (Alteratio Realitatis Cher Allier Nièvre)
- ◆ ASLG
- ◆ ASOC
- ◆ ASPIC
- ◆ Astrolabe (L')
- ◆ ATOG (Association Théâtrale d'Organisation de Grandeur - Nature)
- ◆ AUBE
- ◆ Avalon 24
- ◆ BCB (Berry Champ de Bataille)
- ◆ Bourgogne Air Soft
- ◆ BUDIMPACT
- ◆ Bulles de rêves
- ◆ Canal inattendu airsoft
- ◆ Carte Blanche
- ◆ Castilla Garona
- ◆ Celtic Shooters
- ◆ Cercle des Compagnons d'Oniros (Le)
- ◆ Citadelle de Roq (La)
- ◆ Cocktail Ludik
- ◆ Darkmoon
- ◆ DEGAT
- ◆ Dés, monstres et merveilles
- ◆ Deux Tours (Les)
- ◆ Don Quichotte
- ◆ Dreamcatcher
- ◆ Elfalpom
- ◆ Empire du Lotus (L')
- ◆ Essonne Airsoft Team
- ◆ Eve Oniris
- ◆ Experience (L')
- ◆ Faeria.fr

- ◆ Fantastique Comédie
- ◆ Fenrir
- ◆ FFJDR (Fédération Française de Jeux de Rôle)
- ◆ Forges de l'Outremonde
- ◆ Genèse de Landhelven
- ◆ Gens d'Air (Les)
- ◆ GIGN (Groupe Imagination Grandeur Nature)
- ◆ Groupe Airsoft du Confluent (GAC)
- ◆ Héritage d'Hallapandur (L')
- ◆ Impérium Ludi
- ◆ Isen Airsoft
- ◆ J'teux d'billes (Les)
- ◆ Jeux de rôle Magazine (Promenons-nous dans les bois)
- ◆ Joyeux Chaotiks (Les)
- ◆ Kamikaze association GN
- ◆ La Ligue des Stratèges
- ◆ Légendes d'Espigoule (Les)
- ◆ Libery paintball
- ◆ LODE
- ◆ Lutetia Lacrymae
- ◆ Mare aux Diables (La)
- ◆ MARS Moselle Asso RP et Softair
- ◆ Masque de Pandore
- ◆ Mille Mondes
- ◆ Mondes Parallèles
- ◆ Mythes au logis
- ◆ Nocturnes Foréziennes
- ◆ Odyssée de l'Imaginaire
- ◆ Ombres du Volkang (Les)
- ◆ OPS Corsica
- ◆ Orbalia
- ◆ ORC (Ouest Rôle et Création)
- ◆ Osmodie (Veni ludi vici)
- ◆ Paintball Evolution
- ◆ Paintball Vallerois
- ◆ Paintball2A
- ◆ Par-delà le Seuil
- ◆ Porte des songes (la)
- ◆ RAJR (Rhône Alpes Jeux de Rôle)
- ◆ Rangers 76
- ◆ Razac Paintball
- ◆ Requiem after the Nightmare
- ◆ Requiem pour un lapin
- ◆ Revalite
- ◆ Rêves de Jeux
- ◆ Rôle
- ◆ S Airsoft
- ◆ Scénario Paintball 34
- ◆ Snip Camo Ridellois
- ◆ Softair of Fortune
- ◆ Soft'alp
- ◆ Stimuli
- ◆ Tactical Operations
- ◆ Team Cedriclemagicien
- ◆ Terra Ludis
- ◆ Terre des Rêves
- ◆ Topik
- ◆ Ultimate Paintball Dumbea
- ◆ Urbicande Libérée



BILAN FÊTE DU JEU

Pour la première fois cette année, la FédéGN a coordonné les initiatives de ses adhérents dans le cadre de la fête du jeu. Le 30 mai dernier, à cette occasion, une dizaine de jeux ont été organisés auprès du grand public ou de joueurs habitués. Ces manifestations étaient réparties dans toute la France.

La Guilde de Bretagne a coordonné des animations dans plusieurs départements de la Bretagne. Projet ambitieux mais relativement réussi. En effet, à Mauron (Morbihan), une centaine de personnes ont participé et découvert le jeu à travers le GN, les jeux de rôles sur tables et jeux de figurines. Sur Rennes (Ille et Vilaine), les participants ont défendu les couleurs du jeu, mais des manques de coordination ont rendu le stand moins visuel par l'absence de GNistes et de jeux de figurines.

Cette expérience a montré les difficultés de coordination de l'évènement. L'objectif de l'année prochaine en tient compte et reste réaliste : pérenniser ce qui existe et couvrir l'ensemble de la région.



Les Voyageurs du bord des Mondes

Les Voyageurs du bord des Mondes ont invité les habitants de Joigny (Bourgogne) à rencontrer le professeur Félix Céléano et son équipe d'explorateurs du temps dans leur ville. Celui-ci a convié les Joviniens à se lancer à la poursuite d'un voleur empruntant sa fameuse machine à remonter le temps pour dérober le patrimoine de la ville. Les participants ont à leur tour traversé les époques et rencontré des célèbres personnages de l'histoire de la ville afin de mener l'enquête et de confondre le coupable.

Pour cette première édition, 50 participants se sont pris au jeu. La mairie et les participants ont souligné la grande qualité de l'animation qui sera reconduite l'année prochaine. Le jeu a malheureusement subi un gros manque de communication qui a limité le nombre de participants. Ce défaut devrait pouvoir être

corrigé.

Plus d'infos et photos sur www.borddesmondes.com rubriques "voyages en images". Cette animation était réalisée dans un cadre professionnel par la sté Enigma.

Eve-Oniris a permis à une quinzaine de joueurs de participer à un petit marathon de huis-clos. Trois organisateurs ont suffi pour enchaîner deux huis-clos coup sur coup. D'abord, "Promenons nous dans les bois", ambiance conte médiéval féérique. Ce jeu a eu lieu dans un bois aux abords du Mans. Ensuite, en partenariat avec la MJC Plaine du Ronceray, d'autres joueurs se sont plongés dans l'ambiance californienne déjanté de "Beverly Place" au sein d'une salle de répétition de théâtre décorée pour l'occasion.

Les joueurs, débutants pour la grande majorité, ont beaucoup apprécié et se disent prêts à recommencer. Malheureusement ce cadre n'a pas favorisé l'ouverture aux visiteurs. Cette expérience ouvrira peut être la porte à une "Nuit Du Huis-Clos" Le Mans 2010.



ARCAN

ARCAN a organisé une rencontre sur le site de Saint Ouen l'Aumône. 12 équipes ou associations étaient présentes ou sont passées. Cela représentait 68 personnes au total. Certaines associations étaient venues en nombre pour jouer, d'autres avaient envoyé un représentant pour discuter. Quelques associations sont venues pour la rencontre et se sont montrées intéressées par la FédéGN.

Ajoutons à ces 68 visiteurs 17 "indépendants", soit équipés et en recherche d'équipes, soit venus pour découvrir le GN et l'Airsoft. La plupart ont trouvé chaussure à leur pied.

Au vu de l'état des cibles, le stand de tir a été particulièrement utilisé. Bon nombre sont les participants qui en ont profité pour passer leurs répliques au chrony ou les régler. Le stand photo a été assez sollicité et de nombreuses parties ont opposé les différentes équipes. Ainsi le death match a permis de mélanger les 25 joueurs de plusieurs équipes... Cela a donné des passes de jeu très originales.

Les organisateurs ont regretté l'absence d'association représentant d'autres cultures du GN. De même, le

nombre de participants aurait pu être plus élevé. Dans la mesure où le site restera disponible, cette expérience sera reconduite l'année prochaine.

Terra Ludis a une fois encore réussi sa fête du jeu grâce à son animation "Entraînements de chevaliers". Elle a eu lieu comme chaque année au Parc Clémenceau, la journée du samedi. Les animateurs ont su entraîner les enfants dans l'univers de la chevalerie, leur apprendre leur code d'honneur, mais aussi et surtout les consignes de sécurité. De très nombreux enfants ont ainsi pu se régaler et s'amuser dans des duels avec des épées en latex.

Le succès de cette animation ne se dément pas et devrait pousser à la reconduire l'année prochaine.

Mondes Parallèles a fait jouer 18 personnes à Règlement de Comptes. Nous n'avons pas eu de blessé grave à part l'animateur qui a pris des coups de soleil. Des photos sont visibles: <http://www.mondesparalleles.com/gal/index.php?category/71>



Mondes Parallèles

Le bilan de cette première édition est donc positif. Les associations participantes ont su trouver leur public et prendre leurs marques. La plupart d'entre elles envisagent de réitérer cette expérience l'année prochaine. Néanmoins, le problème de communication vers le grand public a été souvent soulevé et sera approfondi pour la prochaine édition.

Un certain nombre d'outils sont en cours de réalisation pour permettre aux associations motivées de s'impliquer grâce à des jeux clé-en-main, conçus en fonction des publics visés.

Un grand merci, en tout cas, aux associations et à leurs membres motivés qui ont voulu et su défendre le GN. Notre implication dans le collectif de la fête du jeu est appréciée et c'est un pas significatif dans la reconnaissance du GN.

LE MONDE DU JEU 2009

Le Monde du Jeu passe à la vitesse supérieure pour sa prochaine édition du **18 au 20 septembre 2009**. Plus de 70 000 visiteurs sont attendus à Paris – Pavillon 4 de la Porte de Versailles – pour un week-end de découvertes des jeux de société, jeux de cartes, jeux de rôle et de figurines.

Le Monde du Jeu est LE rendez-vous français incontournable pour les passionnés du genre et pour toute la famille ! Au programme cette année : libre accès aux nouveautés de Noël, initiations, tournois, conférences, démonstrations... Les visiteurs pourront également accéder gratuitement au Festival du Jeu Vidéo – premier événement jeu vidéo en France – qui se tiendra aux mêmes dates sur plus de 20 000m².

« Le succès de l'édition 2008 nous prouve que nous avons pris la bonne direction en nous rapprochant des joueurs, et en proposant un événement d'une qualité inédite en France, » explique Benjamin Goacolou, Président du Monde du Jeu. « Le public et la presse ont accueilli avec enthousiasme cette nouvelle formule du Monde du Jeu. De grandes attentes ont été exprimées pour 2009, ce qui nous a convaincu d'agrandir le Salon et d'améliorer encore la qualité d'accueil. »



Les Temps Forts du Monde du Jeu

Trois jours d'événements rythmés par des découvertes, des rencontres et des animations :

- ➔ L'actualité de la rentrée et de Noël : découvrir et essayer les nouveautés avant tout le monde.
- ➔ L'espace Poker : pour s'initier ou simplement pour le plaisir de jouer !
- ➔ L'espace famille : consacré aux jeux conviviaux accessibles à tous les âges, et encadrés par des animateurs.
- ➔ Le Musée du jeu : faites un bond dans l'Histoire pour découvrir ou redécouvrir des jeux mythiques ou insolites !
- ➔ Les rencontres avec les auteurs : pénétrez dans les coulisses de la création, à la rencontre de nombreux auteurs, créateurs et journalistes lors de conférences et débats organisés tout au long du week-end.

- Les tournois : les plus chevronnés ou les plus aventureux pourront s'affronter librement et déployer tout leur talent !
- Un accès illimité au Festival du Jeu Vidéo : pour participer au plus grand événement français du jeu vidéo.



MONDE DU JEU

LE FORT DE PEIGNEY

Le Fort de l'Imaginaire de la Place de Langres

Un des aspects essentiels du projet est de permettre l'accès au fort à des publics extérieurs et locaux. Il ne s'agit pas de privatiser l'usage par le biais de pratiques restrictives. Toutefois il ne s'agit pas non plus d'y organiser tout et n'importe quoi. Nous proposons de doter le fort d'un schéma directeur, d'un concept : le Fort de l'Imaginaire de la Place de Langres.

Le fonctionnement et l'organisation du site respecteront 3 grands principes :

- des pratiques qui ne nécessitent pas une transformation lourde et irréversible des ouvrages
- des pratiques en capacité de générer à terme un autofinancement suffisant pour l'entretien du site
- des usages en capacité d'éviter la privatisation des lieux et, bien au contraire, favoriser la ré-appropriation par des publics locaux et extérieurs.

Enfin le nom n'est pas anodin. Il cerne lui aussi 3 grandes idées fondamentales :

- le fort car il est un élément patrimonial essentiel et un lieu fantastique de mise en oeuvre des activités
- l'imaginaire car symboliquement les publics utiliseront leur imagination en passant la porte d'entrée du corps de garde
- la Place de Langres qui inscrit la notion territoriale à laquelle notre projet contribuera en termes de développement local.

Etre souscripteur

L'idée est très simple. Nous savons tous qu'en cette période difficile il est inconcevable de demander la lune. Nous savons tous qu'il est impossible à l'heure actuelle de faire financer notre projet uniquement sur des fonds publics, et pour être honnête... difficile d'en avoir pour acquérir un fort ! Enfin le temps, reste, sur ce projet notre pire ennemi... Et même avec un fort

d'arrêt, le temps, lui, on ne l'arrête pas !

Chaque personne qui devient souscripteur s'efforce d'en convaincre 3. Nous avons bien tous dans notre entourage, dans nos ami(e)s, nos proches 3 personnes à qui on peut dire : s'il te plait, peux-tu toi aussi les aider et demander autour de toi si d'autres peuvent le faire ? Et ainsi de suite... Du coup si cette chaîne fonctionne la course contre le temps peut être remportée... et le nombre fera la différence.

Etre souscripteur consiste à donner 10 euros. Bien sûr libre à vous de donner plus. Chacun fait comme il peut, mais 10 euros nous semble une somme raisonnable.

Informations:

<http://www.fortdepeigney.com/souscription.htm>



Fort de Peigney

ENQUÊTE SUR LE GN PAR LARP BE

Pour les besoins d'une étude en cours sur le GN, sa communauté et sa culture, nous sollicitons un peu de votre temps. Si vous êtes rôliste en grandeur nature et que vous n'y avez pas encore répondu, ce questionnaire est fait à votre intention. Il sera clôturé le 30 juin.

http://www.larp.eu/index.php?option=com_content&task=view&id=174

Les réponses que vous nous communiquerez seront anonymes. Elles nous aideront à explorer les caractéristiques sociales et culturelles du jeu de rôles grandeur nature. Nous voulons donner la parole aux pratiquants eux-mêmes et intégrer au panorama du GN la sensibilité de chacun. Les résultats de ce sondage feront l'objet d'analyses qui seront mises à la disposition de tous. Il y a deux ans déjà, nous avons mené un sondage sur les motivations des GNistes et le rapport entre le GN et le Moyen Âge. Les articles écrits à sa suite témoignent de notre démarche et sont lisibles sur www.larp.eu.



LE CHÈQUE EMPLOI ASSOCIATIF

Votée par l'Assemblée Nationale et le Sénat, la loi n° 2003-442 du 19 mai 2003 a instauré le chèque emploi-associatif précisé par le Décret n° 2004-370 du 27 avril 2004.

Toutes les associations peuvent utiliser le nouveau dispositif «chèque emploi associatif» (CEA) pour rémunérer leurs salariés. Mais, même si ce dispositif simplifie relativement la paie, sa mise en œuvre reste liée à un ensemble de formalités, pour cela il faut que vous passiez par votre établissement bancaire. Et pour tous renseignements complémentaires, appeler le Centre National du Chèque Emploi Associatif au **0 800 1901 00**

RECETTE

LA CRÈME DE TROLLS

Ingrédient pour 4 personnes:

- 900 g d'airelles sauvages sucrées
- 4 cuillères à soupe de jus d'oranges pressées
- 3 blancs d'œufs
- 6 feuilles de gélatine

Préparation: 30 minutes

Difficulté: facile

Coût: économique

Préparation:

- 6 feuilles de gélatine
- Faites ramollir la gélatine dans de l'eau froide pendant 5 minutes.
- Mettez 800 g d'airelles dans saladier, mélangez-les avec un fouet jusqu'à ce que la masse soit homogène.
- Faites monter trois blancs en neige.
- Égouttez la gélatine et faites-la fondre au bain-marie. A l'aide du fouet, faites glisser la gélatine tiède dans la crème. Achevez de la fouetter.
- Incorporez rapidement la crème fouettée aux airelles et versez la préparation dans un récipient en verre.
- Mélangez le reste des airelles avec le jus d'orange et versez le tout sur la crème. Placez au frais pendant 1h.

Conseil: vous pouvez remplacer les blancs d'œufs montés en neige par 40 cl de crème fraîche.

