

GN MAG

le magazine des jeux de rôles grandeur nature



FédéGN
La Génèse



Salons :

- Le salon du tir de Loisir
- Les Gniales
- Les Utopiales



- L'assemblée générale FédéGN 2011 -

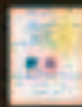
Une organisation conjointe

«ATOG» et «Sarcasmes et Mauvais Esprits»

Du vendredi 09/12 à 20h au dimanche 11/12 à 15h
Château de l'environnement
84480 Buoux

Inscriptions : <http://www.voozevent.com/FG-FedeGN-2011>

Renseignements : agfedegn@fedegn.org



Design par Edren - edren@edren.com

Site web : www.fede-gn.org

Edito

Bonjour à tous

Avec ce n° 26, GN MAG reprend son rythme de croisière. Nous espérons que le n° 25, qui marquait la renaissance du magazine sous la forme d'un webzine vous a satisfait.

Le fait est que malgré un nombre de téléchargements importants (plus de 800), nous n'avons eu que peu de retours.

Or GN MAG n'a pas pour objectif d'être le fruit mégalomane d'un ou deux individus, mais se veut être le reflet du monde du GN dans toute sa diversité.

N'hésitez pas à envoyer vos contributions, présentations d'associations, débriefings de vos jeux, articles sur vos sites de jeu, les animations auxquelles vous participez, etc...

Il suffit de nous envoyer cela à gnmag@fedegn.org

Par ailleurs, nous entrons dans une période importante. En effet, l'assemblée générale de la FédéGN approche. Moment crucial de la vie de votre fédération, l'assemblée générale est le point de rencontre entre associations, administrateurs, joueurs. C'est un moment d'échanges mais aussi de décisions, d'orientations.

Venez y nombreux. L'assemblée générale aura lieu au château de Buoux dans le 84 le deuxième week end de Décembre.

Le rédacteur en Chef

Stéphane GESQUIERE

Sommaire

	Page N°
<i>In situ : Le Fort d'Essert</i>	3
<i>Histoire : La genèse de la FédéGN</i>	9
<i>Salons : Le Shooting Game Show</i>	12
<i>Interview : Jean Michel NOTTE : Président de la Fédération francophone d'Airsoft Belge</i>	16
<i>Salon : Les utopiales</i>	19
<i>Salon : Les Gniales</i>	23
<i>Débriefing : GN Battlestar Galactica</i>	25
<i>Association : LGA93</i>	32
<i>GN MAG les anciens n°s</i>	34
<i>Les associations membres de la FédéGN</i>	37



Les annexes de ce n°

Tous les n°s de G News (séquence nostalgie)

Page 1 à 29 : http://www.fedegn.org/tiki-download_file.php?fileId=676

Page 30 à 70 : http://www.fedegn.org/tiki-download_file.php?fileId=677

Ours :

Photos : SG, S SAirsoft, A3DL, Louise Thebaud, LGA93

Articles: Stéphane Maire, Stéphane GESQUIERE, Steffie, Isabelle DEMACON, Eddy Soppodin

Rédacteur en Chef : Stéphane GESQUIERE

Corrections : Cécile ROLLIN

Site de jeu :

L'Ouvrage de la Côte : un fort en avance sur son temps



Construit à partir de 1890, sur l'emplacement d'une batterie allemande datant du siège de Belfort en 1870, cet ouvrage intermédiaire assurait la couverture des flancs des forts du Salbert (au nord) et du Mont Vaudois (au sud-ouest). Il devait également contenir une éventuelle activité ennemie sur l'axe routier Paris-Vesoul-Belfort (RN19 – Côte de Chalonvillars).

Lundi 6 avril 1896, l'ouvrage était officiellement inauguré. Une plaque de marbre rouge, aujourd'hui disparue, précisait :

République Française
Batterie Edouard THIERS

Capitaine du Génie, Commandant le fort de Bellevue

Siège de 1870 – 71

Décision ministérielle du 15 mai 1895

Hommage des anciens mobiles du Rhône

Cet ouvrage se distingue par son originalité. Il apparaît comme un fort en réduction, doté de nouvelles caractéristiques pour l'époque qui le rendent moins vulnérable et plus résistant que ses congénères :

* l'entrée ne se fait plus au niveau du sol naturel par un pont enjambant le fossé comme dans les forts et les autres ouvrages

intermédiaires mais par le fossé, auquel on accède par un petit tunnel creusé dans la pente. Il en résulte un relief moins prononcé au-dessus du fossé (F).

* l'obstacle que représente le fossé est amélioré par rapport aux autres ouvrages intermédiaires : fossé profond battu par le feu, non de caponnières comme dans les anciens

forts mais de coffres de contrescarpe, moins vulnérables car situés de l'autre côté du fossé, donc invisibles de l'ennemi.

* les locaux pour le repos et la vie de la garnison sont entièrement souterrains et il existe des cheminements protégés entre ces locaux et les positions de combat .



Description technique de la composition du fort

On y retrouve les plates-formes et traverses pour l'artillerie à l'air libre : trois abris bétonnés (traverses **A-B-C** sur le plan), une grande traverse terrassée (**D**) qui partage l'ouvrage en deux, terrasse mais accueillant en son sein un abri bétonné, des plates-formes avec leur parapet terrassé et des rampes pour déplacer les canons. Comme dans les forts, les traverses servent à arrêter les coups d'enfilade et à abriter les hommes, les munitions.

Les traverses sont plus basses que dans les autres forts, elles ne se détachent pas sur l'horizon. De petites ouvertures sur le côté des traverses permettent de passer les munitions aux servants des canons. Le béton utilisé ne comporte pas d'armature métallique, l'épaisseur est de 2m50. L'abri sous cette traverse terrassée (**D et C**) et cette traverse-abri bétonnée sont reliés aux locaux souterrains par un escalier.

La traverse B est reliée aux locaux souterrains par un puits permettant, avec une poulie, de monter les munitions et de transporter les canons. Ailleurs, le rempart terrassé est aménagé en parapet pour l'infanterie.

Aussitôt après la porte d'entrée se trouve un pont-levis à bascule (**E**) dont le contrepoids s'efface dans une fosse. Il constitue une autre originalité de l'ouvrage de la Côte-d'Essert (il est en effet rare de trouver un tel pont-levis dans des locaux souterrains). Les locaux souterrains sont creusés dans le roc, ce qui les protège efficacement, aussi bien que le béton (il y a jusqu'à 7m de roc au-dessus des locaux). Les parois rocheuses sont simplement revêtues de maçonnerie. De part et d'autre de l'entrée, on trouve le corps de garde, une chambre pour officiers, une autre pour sous-officiers et un magasin à vivres, transformé ultérieurement en chambre pour hommes de troupe (**1-2-3-4**). Deux grandes chambres pour hommes de troupe pouvaient accueillir chacune 54 lits (**5-6**).

Le local (**7**) est un petit magasin dans lequel la poudre était conservée à l'abri de l'humidité dans des caisses étanches. Les obus et les gargousses étaient chargés dans le vestibule au fur et à mesure des besoins. Ce puits (**P**) faisait office de monte-charge et permettait de communiquer avec la traverse sur les dessus.

De nombreux couloirs souterrains parcourent le fort de la Côte-d'Essert. Ils relient les différents locaux et conduisent aux traverses sur les dessus, ainsi qu'aux casemates défendant les fossés : deux à l'entrée et deux coffres de contrescarpe (un simple et un double). Pour desservir ces derniers, la galerie passe sous le fossé (**G**). Contrairement aux autres locaux souterrains, ces casemates (**M et N**) sont bétonnées. Elles battent de leur feu toute la longueur des fossés. Depuis les fossés, on peut apercevoir les meurtrières du coffre.



Même chose à l'entrée. Pour chaque direction de tir, une meurtrière pour canon, encadrée par deux meurtrières pour fusil.



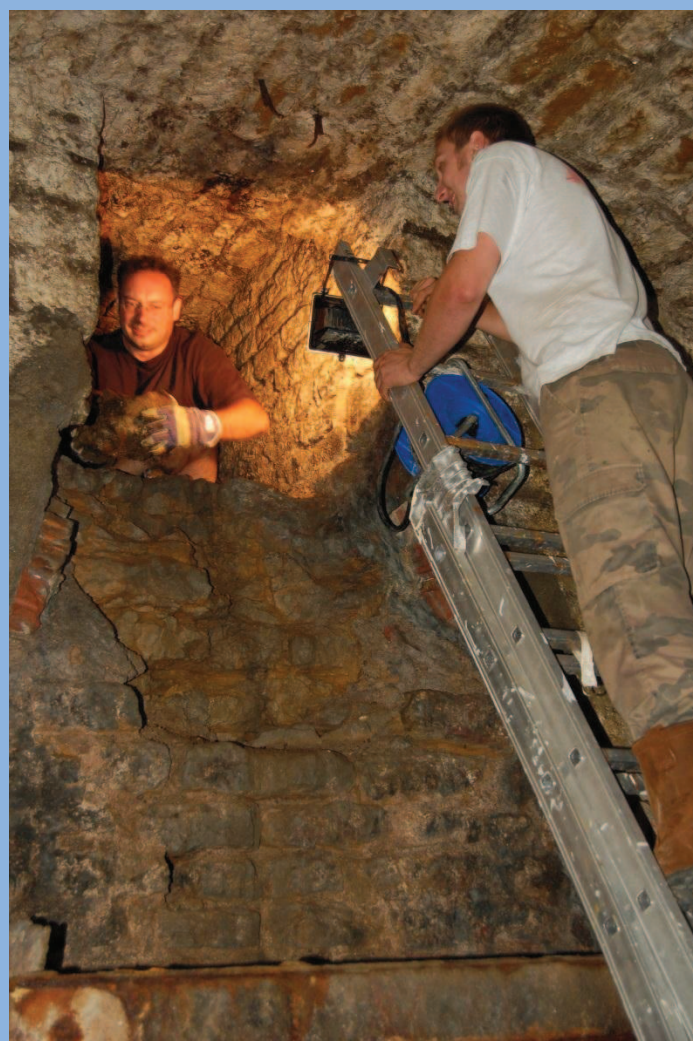
L'une d'elles a été modifiée après la construction afin de permettre l'aménagement d'une ouverture pour l'éclairage du fossé à l'aide d'un projecteur, probablement à acétylène. A l'intérieur était placé un canon-révolver, engin curieux, ancêtre de la mitrailleuse, constitué de cinq tubes tirant alternativement des gerbes de balles, chacun à une distance différente, ce qui faisait du canon-révolver un véritable arrosoir criblant de balles toute la surface du fossé.

La contrepartie de l'excellent degré de protection offert par le roc est l'humidité. C'est le grand problème de la Côte-d'Essert. Au fil des années, plusieurs remèdes vont être essayés : doublage en brique, toit de tôle pour recueillir les eaux qui suintent, drainages, ventilateurs à bras, cheminées d'aération supplémentaires... Sans grand succès semble-t-il, puisqu'un document de 1914 reconnaît que l'ouvrage est « difficilement habitable car trop humide ».

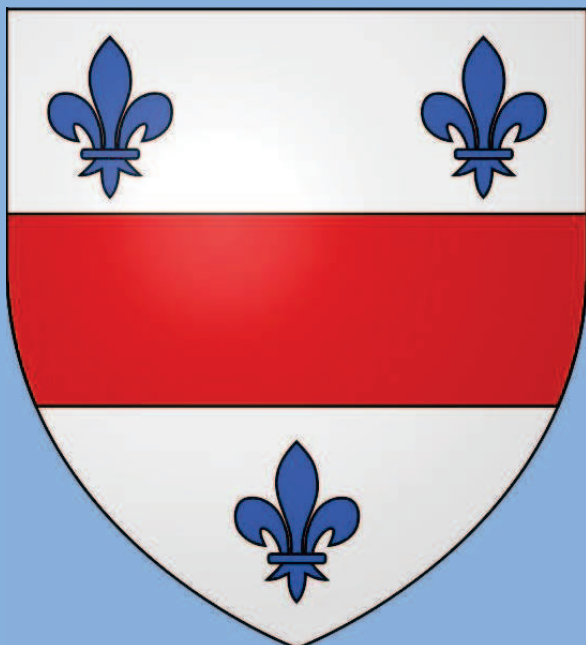
Des cheminées sont construites pour essayer de chauffer ces locaux bien peu accueillants. Au

début on s'éclairait avec des lampes à huile. Par la suite, un groupe électrogène est installé.

Aujourd'hui, nous essayons de déboucher les rigoles et les cheminées d'aération pour rétablir l'évacuation de l'eau et la circulation de l'air.



Les chambres offrent 136 places couchées dont 6 pour officiers et 12 pour sous-officiers. Mais en comptant les places assises sur les bancs disposés le long des couloirs, la capacité des locaux atteint environ 270 hommes, soit une compagnie d'infanterie et un détachement d'artilleurs.



En temps de paix, l'ouvrage n'était pas occupé mais seulement gardé par quelques hommes qui logeaient dans une maisonnette sur la route d'accès à l'ouvrage (il ne subsiste de cette maison que les marches du palier).

L'ouvrage ne conservera pas longtemps sa modernité : peu à peu dépassé par les progrès de l'armement, il ne recevra aucune amélioration et ne profitera ni du tir rapide, ni des tourelles, ni des casemates. Non pas que son importance se soit réduite, mais tout simplement parce qu'il a eu la mauvaise idée d'être situé à l'ouest de la place de Belfort, sur un front qui ne se trouve pas directement face à l'Allemagne et qui n'est donc pas jugé prioritaire.

À la déclaration de guerre de 1914, l'ouvrage est occupé par une garnison. Mais le front se stabilisant rapidement à 25 km de Belfort, la place ne connaît pas l'épreuve du feu.

L'artillerie comptait alors :

- 4 pièces de 120mm Long pour l'action lointaine en direction de Chalonvillars
- 5 canons revolvers pour la défense des fossés qui comprennent deux coffres de contrescarpe

Une tourelle à éclipse devait moderniser le fort en 1914, mais elle n'a jamais été installée.



Le fort est utilisé depuis septembre 2006 pour accueillir les parties d'airsoft de l'association S~Airsoft. Cette dernière s'est engagée à participer activement au nettoyage du site, couloirs, fossés et abords. Aujourd'hui nettoyé,

l'association entreprend des travaux de reconstruction et de réfection des murs.

Les parties dominicales au fort d'Essert sont axées sur des scénarios assez simples jouables sur quelques heures (patrouille VIP, prises de

drapeaux, pose d'une bombe, escorte de général en tournée).

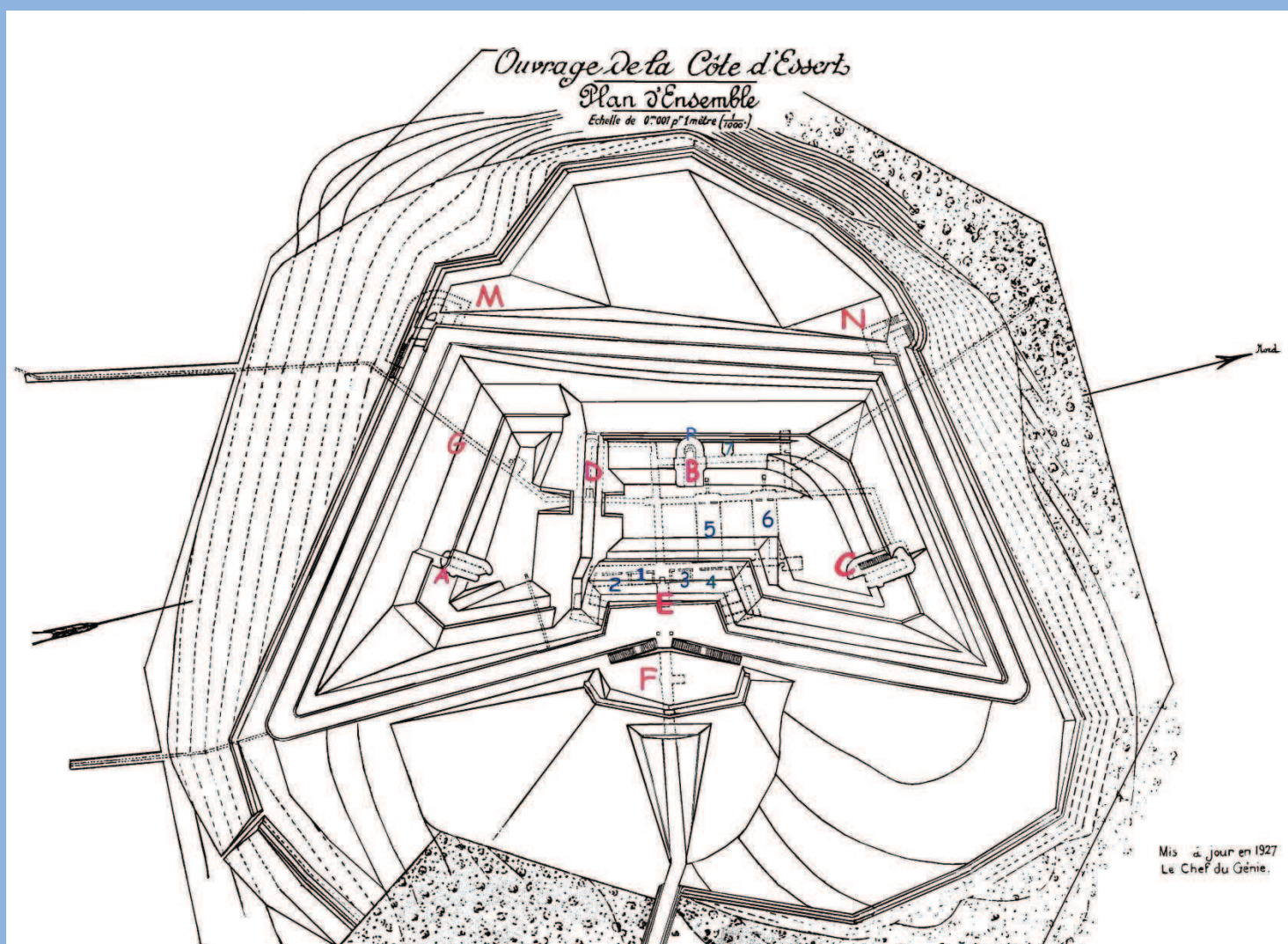
La spécialité de S~Airsoft sur le fort est l'intégration des nouveaux membres. Le scénario est tiré du film Aliens le retour. Les nouveaux jouent un commando de Marines qui débarquent sur la planète LV4-26. Ils sont équipés d'un plan des lieux et doivent remplir différentes missions sans connaître le terrain, en progression commando avec des essais d'Aliens connaissant par cœur le fort. Une ambiance sonore est installée dans

les couloirs avec des extraits de musique (Résident Evil, Ghost of Mars, Aliens). Le frisson est ainsi garanti.

Vous pouvez retrouver l'association gérant ce site : www.s-airsoft.fr

L'ensemble des photos, plans et descriptifs du fort d'Essert se trouve dans la rubrique nos terrains : **LE FORT D'ESSERT**

Le Président de S~Airsoft
Stéphane MAIRE



Histoire de:

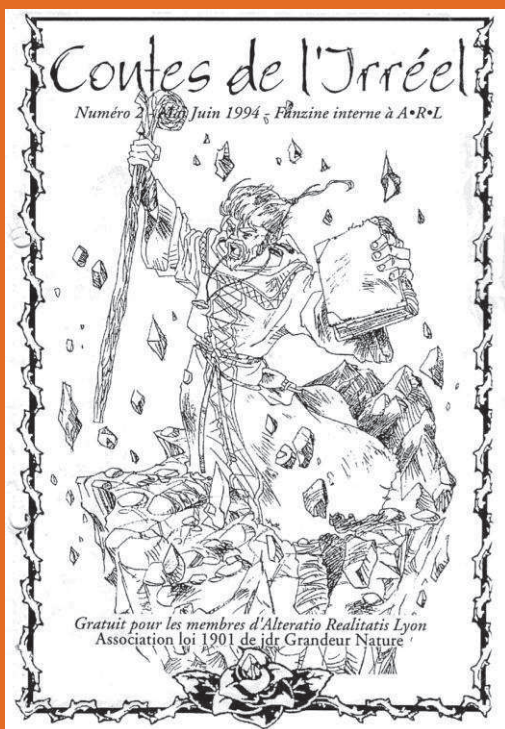
Les origines de la FédéGN

Il est un temps que les plus jeunes d'entre nous ne peuvent pas connaître. Le temps du commencement. Celui où un groupe d'illuminés, de visionnaires, ou tout simplement de gens qui avaient du temps à perdre se réunit autour d'une grande idée, une fédération rassemblant les associations de jeu de rôle grandeur nature. Peu nombreux, persévérants, souvent (voire toujours) décriés... voici leur histoire.

Avant le commencement...

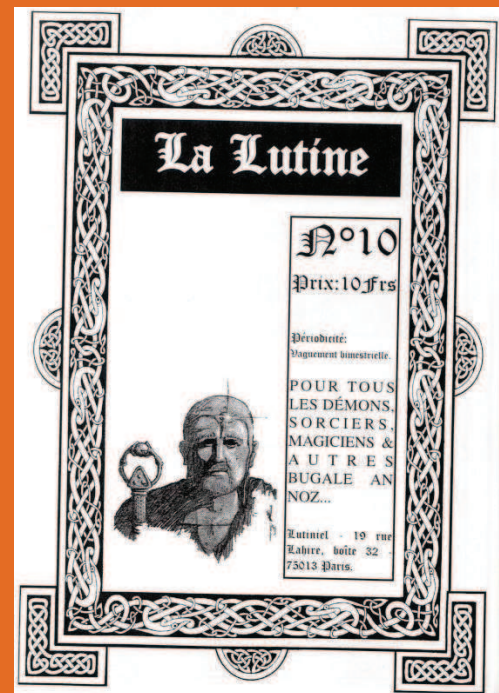
Car il y eut un avant !

Avant, il y avait des fanzines. Bon nombre d'associations avaient eu l'idée de communiquer, que ce soit en direction de leurs membres, de leurs joueurs ou d'un public élargi constitué de rolistes et d'amateurs de jeux de plateaux.



Certains noms restent gravés dans notre mémoire tels que, les manuscrits d'Ustyff (association Clepsydre), Révolution Naine (Le Cercle des Compagnon d'Oniros), les Contes de l'Irréel (fanzine d'Alteratio Realitatis Lyon), puis Alterazine (le fanzine rassemblant toutes les associations Alteratio Realitatis – avec déjà un esprit fédérateur), le Dodecamaitre (des Arpenteurs de Réalités), le Fiel de React des

Messagers d'Elendill, la Loc'ution des Deux Tours, la Lutine (Lutiniel), etc.



Et j'en passe et des meilleurs (pardons pour ceux que je n'ai pas cités, mais il y en avait tant !)

Bref, le monde du GN foisonne de lettres, feuilles de choux, pages qui présentent les associations, leurs activités, leurs mondes, font le débriefing de leurs jeux, donnent quelques conseils. Leur diffusion reste toutefois relativement limitée.

C'était une autre époque, une époque où l'on parlait en francs...c'est dire !

L'ambiance

A l'époque, les discours sont assez pessimistes. Les journalistes évoquent l'activité sous un aspect biaisé, souvent basé sur des informations erronées, voire des rumeurs. C'est l'époque de

Carpentras (1990), de Mireille DUMAS, où les joueurs de jeux de rôles en général et de jeux de rôles grandeur nature en particulier étaient vilipendés, responsables directement ou indirectement de nombreux maux.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Affaire_de_la_profanation_de_Carpentras

Le commencement.

Au milieu du foisonnement fanzinesque apparaît une page originale, qui, pour beaucoup d'entre nous, fut le déclencheur : GN News, menée par un grand ancien, Alain BORREL. Le n°1 parut en février 1994 et fut diffusé à 60 exemplaires - à l'époque, Internet n'en était qu'à ses balbutiements et les échanges se faisaient beaucoup par l'ancêtre qu'est le minitel. Cette publication avait pour objectif d'échanger, de communiquer, de présenter des sites de jeu, etc. Dès le n°2, ce sont 12 associations qui soutiennent le projet. Alain BORREL envoie GN News à une cinquantaine de destinataires réguliers qui, munis de photocopieuses, rediffusent les quelques pages à leurs propres contacts.

C'est ainsi que G News commence à toucher du monde dans tout l'hexagone avec une périodicité quasi métronomique et mensuelle.

Chaque numéro traite des thèmes qui pour certains restent d'actualité

- le caractère éphémère des associations (n°1)
 - les rapports avec les joueurs et l'élitisme (n° 10 et 1)
 - comportement et attitude dans les GNs (n°8 et 9)
 - comment présenter le Gn à un non-initié (n°6)
 - le rôle de l'argent et des marchands en GN (n°5)
- Dans bien des cas, les sujets abordés dans un numéro suscitent des réactions dans les numéros suivants, générant ainsi des débats passionnants.

C'est dans le n°11 publié en septembre 1994 que le sujet de la création d'une « fédération » commence à être évoqué, sujet repris et développé par Bernard Mendiburu dans le le GN News n°12.

Le sujet sera désormais évoqué dans la plupart des numéros jusqu'au n°15 qui annonce en première page les résultats d'une « conférence pour la création d'une fédération des associations organisatrices de Jeux de Simulation Grandeur Nature » qui s'est tenue le 11 décembre 1994.

16 associations étaient présentes, 4 autres associations n'ayant pu venir en raison des problèmes de transport. D'autres réunions eurent lieu, notamment à Bourges, lors du salon Avaricum Simulation (organisé par le Cercle des Compagnons d'Oniros) les 11 et 12 mars 1995, puis à Orsay.



Le GN News n°18 de juin 1995 préfigure la fin de cette publication et diffuse les résultats de l'enquête réalisée sur la création d'une fédération.

Ainsi :

91 % des votants considèrent qu'une fédération doit améliorer la communication inter associative

89% estiment qu'une fédération doit présenter une représentativité face aux médias et aux pouvoirs publics

89% des associations consultées évoquent la création indispensable d'un annuaire des sites de jeu.

86% estiment qu'il est également nécessaire de créer un bottin des associations

84% des votants appellent de leurs vœux la création d'un calendrier des jeux

82 % des associations demandent la création de règles de sécurité communes et la souscription d'une assurance nationale.

D'autres projets sont plébiscités, la présence sur les salons (81%), la création d'un annuaire des bons plans (80%) et la création d'un journal (75%)

Car GN News fait désormais partie du passé. Alain Borrel passe la main et arrive GÉNérique, le Par Chemins de la Fédé du GN. On y parle sécurité, chartes. Les fondements de la FédéGN se mettent peu à peu en place. Aux commandes, Denis BAUDIOT et Bernard MENDIBURU, assistés de 10 coordinateurs régionaux.

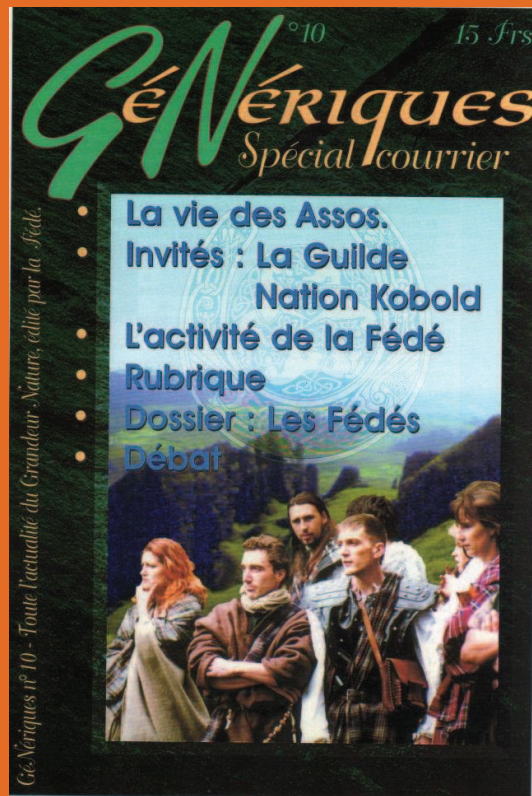
Si GN News s'était volontairement limité à quelques pages pour des raisons de frais d'envoi, GÉNérique prend rapidement de l'embonpoint, tant les débats sont riches. Ainsi, le GÉNérique n°4 verra le GN News n°19 inséré dans ses pages, comme un passage de témoin.



La FédéGN fait son chemin dans de nombreuses régions, de Rhône Alpes à la Bretagne, de la Bourgogne à la Picardie.

Janvier 1996, grande annonce dans un GÉNérique hors série: l'assemblée constituante de la FédéGN.

Le bureau est désormais constitué
Président : Bernard MENDIBURU
Vice Président: Denis BAUDIOT
Trésorier : Cedre TAILARD
Secrétaire: Jerome THIERY
Avec le n°8, GÉNérique passe à la couverture couleur. Ce magazine suivra la vie de la FédéGN jusqu'au n°15.



La Fédé est née, le processus aura pris plus de deux ans. C'était il y a seize ans... ce qui ne rajeunit pas certains d'entre nous.



Les n°s de G News sont téléchargeables aux adresses suivantes :

Page 1 à 29 : http://www.fedegn.org/tiki-download_file.php?fileId=676

et

Page 30 à 70 : http://www.fedegn.org/tiki-download_file.php?fileId=677

Salon :

Le Salon du tir de loisir 2011

Les 9, 10 et 11 septembre a eu lieu la 6ème édition du salon du Tir de Loisir, au Parc des Expositions de la Porte de Versailles. La FédéGN était présente sur un stand où notre activité a été présentée à un nombre de visiteurs que les organisateurs ont estimé en hausse par rapport à l'année dernière.



Si le salon est essentiellement consacré à l'airsoft, il a tout de même permis de

rencontrer des amateurs de reconstitution historique seconde guerre mondiale (les alliés), thématique de l'année avec les mercenaires de Blackwater. En effet, si la 5ème édition du salon était consacrée au Western, celle-ci s'était replongée dans le XXème siècle et même dans le futur avec la présentation de nouveaux équipements laser. Le tir à l'arc était également présenté.

Un salon qui a permis de rencontrer du monde mais qui mériterait de s'ouvrir vers une plus grande diversité.

La session 2012 est d'ores et déjà prévue du 7 au 9 septembre au parc des Expositions de la Porte de Versailles.

Plutôt qu'un long discours, voici une série de photos présentant le salon.



Les nouvelles répliques laser de Battlefield sport France, de plus en plus proches de la réalité



Le stand Battlefield sport



Un stand paintball game pour enfants



Le stand handi sport





Les habitués le reconnaîtront. Que ce soit en napoléonien, ou en western...il est présent tous les ans



Les amateurs de Western étaient également présents



Stand de tir à l'arbalète



Le Tunnel de tir



L'air soft en Europe :

Interview de Jean-Michel NOTTE, président de la FFAB

L'airsoft est présent dans de nombreux pays dans le monde, la Belgique en faisant partie. Ce pays, proche de la France dans bien des domaines, compte deux fédérations régissant l'airsoft, la AAB (Airsoft Alliantie Belgie) qui œuvre dans la partie néerlandophone de la Belgique et la FFAB (Fédération Francophone d'Airsoft Belge) dont le président, Jean Michel NOTTE a répondu à nos questions.

<http://www.ffab.be>



Jean-michel NOTTE dit « Jean-Mi » est Sous-Officier de carrière à la Défense belge. Marié, père de 2 garçons (28 et 21 ans), il pratique l'airsoft depuis un peu plus de 3 ans à la Carolo Airsoft Team (C.A.T), dont il est également le président.



GN MAG : présente-nous la FFAB.

JMN : la Fédération Francophone d'Airsoft Belge (F.F.A.B.) est une jeune fédération créée afin de

représenter la communauté d'airsoft francophone en Belgique (sud du pays). Celle-ci a vu le jour grâce à des airsofteurs passionnés lors du 2ème salon national d'airsoft à Charleroi (octobre 2010).

Notre premier objectif est de faire reconnaître notre activité par le Ministère de la Communauté Française comme activité sportive. Pour ce faire, nous recensons les clubs en Wallonie et nous proposons aux pratiquants une carte de membre personnalisée au logo & nom de leur "team" comprenant une assurance internationale (responsabilité civile améliorée, une défense en justice). Cette carte sert également à prouver leur légitimité pour la pratique de l'airsoft en cas d'un contrôle par les autorités, ce qui évite la saisie administrative de la réplique.

En attendant, nous donnons gracieusement un soutien pratique aux clubs déjà affiliés (prêt de tente, groupe électrogène, tables, gilets de sécurité, parlophone, entrées gratuites SGS, ...) ainsi qu'une assistance administrative pour l'élaboration des dossiers auprès des autorités et une assistance juridique.

Une première en Belgique, nous avons un bureau de permanence (pignon sur rue) afin de renseigner et diriger vers des clubs régionaux le tout public sur notre activité ludique et récréative.

Nous essayons d'harmoniser la pratique de l'airsoft en coordonnant les objectifs à atteindre entre les différentes fédérations existantes (harmonisation des règles de jeu, formation Marshall,...).

Nous rassemblons des équipes, ASBL, associations de faits (pour lesquelles l'adhésion est gratuite) et plus de 300 membres individuels à ce jour. Il y a environ 110 équipes d'airsoft dans la partie sud du pays, mais peu

se sont formées en ASBL (structure ressemblant à nos associations de type loi 1901). Chaque équipe adhérent à la FFAB reçoit une trousse de secours et différents équipements de sécurité (gilets, lunettes etc...)

Nous proposons également une assurance internationale adaptée à la pratique de l'activité

GN MAG : qu'en est il de l'AAB ?

JMN : l'AAB (Alliance Airsoft Belgique) existe depuis 2005. Il s'agit d'une fédération néerlandophone (nord du pays).



<http://www.airsoftallantiebelgie.be>

GN MAG : quelles sont les lois sur l'airsoft en Belgique?

JMN : il n'y a pas une réglementation proprement dite sur la pratique de l'airsoft en Belgique, mais plusieurs articles de législations différentes ayant un lien étroit avec notre activité (législation sur les armes, sur le port d'uniformes, environnementale, ...)

Ainsi, les puissances des répliques sont les mêmes que les vôtres, 2 joules maximum. Nous jouons à 350 fps en 0,20g (rafale), supérieur à 350 fps au coup par coup, 450 fps maximum en sniper. J'attire l'attention que nous jouons pour s'amuser et non pour se faire mal, néanmoins il arrive parfois des impacts avec blessure.

Concernant les mineurs, contrairement à la France, il est possible de jouer à partir de 16 ans (avec accord parental). La moyenne d'âge est d'une trentaine d'année, toutes classes sociales confondues, avec une minorité de filles mais néanmoins présentes et avec, il faut le reconnaître, une certaine efficacité.

GN MAG : existe-il des liens entre l'airsoft et les jeux de rôles grandeur nature en Belgique ?

JMN : non, il y a des parties très scénarisées que nous appelons des OP comme en France, mais nous n'avons à ce jour aucune relation avec la Fédération belge de Jeux Grandeur Nature (www.larp.be).

Les OP de plusieurs jours permettent d'investir en temps dans la réalisation d'un scénario un peu plus complexe. Mais la gestion d'une partie dominicale dans le respect de règles de sécurité est déjà un énorme travail.

GN MAG : sur quels types de terrain jouez-vous ?

JMN : généralement, nous jouons sur des terrains boisés mais également en bâtiment (CQB). Il s'agit le plus souvent de propriétés privées avec autorisation écrite, bail ou convention avec les propriétaires.

Les terrains de jeux sont tous, à leur façon, extraordinaires. En effet, les « teams » y travaillent afin d'améliorer sans cesse leurs attraits.

Nous évitons de jouer « en sauvage » car cela donne une mauvaise image de notre activité et les médias s'empressent, sans jeu de mots, de le relater.

GN MAG : comment est perçu l'airsoft en Belgique, par l'opinion publique, par les médias?

JMN : le plus souvent méconnu du grand public, encore moins des législateurs, les médias ne reflètent que peu souvent l'aspect ludique et récréatif de notre activité, mais des problèmes sont survenus suite à des « excès ou dérapages », la société est ainsi faite ! C'est pour cette raison que nous allons œuvrer pour des organisations caritatives en 2012 afin de donner une bonne image et de nous faire connaître du public.

GN MAG : y a-t-il des grosses évolutions pour l'avenir de l'airsoft en Belgique?

JMN : on peut évidemment l'espérer, en tout cas, nous faisons tout pour. Vu le flou juridique, nous sommes sur le fil du rasoir et sur la tolérance. Une chose est sûre, la législation actuelle est dépassée, elle ne suit pas l'évolution de la société et se complait dans des démarches administratives complexes et interminables, variables selon les régions, c'est typiquement belge quoi !

GN MAG : où achetez vous vos répliques, y a-t-il des magasins spécialisés dans l'airsoft en Belgique?

JMN : il y a effectivement des magasins régionaux (par grande ville généralement), ils ne se marchent pas sur les pieds, il arrive souvent que des airsofteurs « poussent une pointe » dans un magasin frontalier (Lille) ou commandent leurs accessoires, billes, via le net.

Il y a même des « teams » belges qui sont sponsorisées par des magasins français (AD 1,...).

GN MAG : avez-vous des liens avec les airsofteurs français, par exemple lors d'OP communes?

JMN : en effet, c'est une réalité, nous avons régulièrement contact (via le net) avec des airsofteurs français, il y a des OP où l'on s'invite pour une rencontre, avec la joie au cœur de se retrouver.

La FFAB a lancé un projet, celui de définir une team marraine avec un autre pays, s'invitant mutuellement

gratuitement à une OP annuelle et de ce fait, créant une ouverture commune et européenne sur la pratique de l'airsoft.

Nous avons par ailleurs de bons contacts avec la FédéGN avec qui nous avons partagé un stand sur le dernier Shooting Game Show, les autres fédérations n'étant pas représentées.

Je terminerai en précisant une petite chose qui a son importance, c'est en grande partie les joueurs qui font la qualité d'une rencontre d'airsoft et très peu les orgas. Généralement ceux-ci mettent à disposition un terrain sécurisé, balisé et avec un scénario qui a déjà fait ses preuves.

La critique étant aisée, il est généralement plus facile de rejeter la faute sur autrui au lieu de reconnaître sa faiblesse ou son manque de fair-play.

Une chose est sûre, l'airsoft évolue et nous parlerons bientôt de « l'airsoft attitude » ! Un slogan réservé aux bons airsofteurs.

Salon :

A Nantes, allez aux Utopiales 2011

Pour la 12ème année, les amateurs d'imaginaires seront comblés du 10 au 13 novembre avec les Utopiales, salon éclectique ou le GN a, grâce à de nombreuses associations, sa place depuis de nombreuses années.

Depuis sa création en l'an 2000, Utopiales, Festival International de Science Fiction, se donne pour objectifs d'ouvrir au plus grand nombre et faire découvrir de manière très qualitative le monde de la prospective, des technologies nouvelles et de l'imaginaire. Littérature, cinéma, bande dessinée, expositions, concerts, jeux de rôles, jeux vidéos, pôle asiatique et rencontres scientifiques, spectacle vivant...

Pendant 4 jours, du 9 au 13 novembre 2011, la science-fiction, le monde de la prospective et des nouvelles technologies seront abordés dans leur actualité et dans toutes leurs dimensions à la Cité, le **Centre des Congrès de Nantes**. Le thème retenu de cette 12ème édition est « **Histoire(s)** ».

Les retombées de cette manifestation sont très importantes, tant vis-à-vis d'un public nombreux que dans les médias :

<http://www.gnetjeux.fr/?p=2032>



Les associations de jeux de rôles grande nature des Pays de Loire se sont ainsi regroupées sous la houlette de Louise Thébaud

Louise.lapetite@gmail.com

responsable de l'espace GN. Chaque année, les associations sont ainsi de plus en plus nombreuses à présenter notre activité à un public très important. N'hésitez pas à leur rendre visite cette année.

Les associations participant à l'espace GN

GNome Prod :



La société Gnome Prod est une entreprise axée sur le développement et l'organisation d'évènements immersifs de types Jeux de Rôles Grandeur Nature et de toutes thématiques.

Les Soirées Enquêtes/Murder Party, GNs classiques, Grands Jeux d'Aventures, Animations patrimoniales et culturels,... sont notre corps de métier.

Notre proposition est de « *vous faire partager un peu de notre imaginaire et vous faire vivre des aventures hors du temps* »

<http://www.camp-du-dragon.fr>

(Inauguration le 8 avril 2012)

Monde Parallèles :



Mondes Parallèles est une association Loi 1901 créée en 1997 et basée à Rezé (44).

Nous pratiquons le grand GN contemporain (années 20 jusqu'à futuriste) pratiquement tous les ans.

Tout au long de l'année, nous organisons des

GNs format court ou huis clos aussi bien pour les novices que pour les vieux briscards.

<http://www.mondesparalleles.com/>

A3DL :



"Association Angevine (49) Loi 1901, A3DL organise chaque année des soirées ou des week-ends Grandeur Nature (GN) de diverses inspirations artistiques et/ou historiques en s'attachant au souci du détail en matière d'écriture scénaristique et de décors. Ce loisir, basé sur l'imaginaire et le théâtre d'improvisation, prend toute sa mesure dans des lieux s'approchant au plus près de l'ambiance et/ou de l'histoire. Avec plus de 10 ans d'expérience, A3DL a acquis son indépendance et a développé une expertise en organisation, logistique et sécurité. Notre vocation est de soutenir les personnes désireuses de réaliser un Grandeur Nature tout en leur évitant les écueils qui rebutent les créatifs (assurance, contact, etc.), autant de secteurs éloignés du plaisir de jouer qui font pourtant d'un GN une réussite ou un échec. A3DL est affiliée à la Fédération Française de Grandeur Nature, elle-même agréée « Jeunesse et Education Populaire » et membre de « la Ligue de l'Enseignement » [FOL]."

<http://www.a3dl.fr/forumV3/portal.php>

AVALON, Terre de jeu et d'Utopie :



AVALON est une association loi 1901, situé à Mouzillon (44) adhérente à la FédéGN. Elle gère un territoire de Jeux de 20 hectares dédié au GN et principalement à l'airsoft scénarisé et au rôle

play.

Les univers de jeux créés par les scénaristes (professionnels et amateurs) n'ont pas de limites. Ce sont des fictions directement inspirées des jeux vidéo et de la littérature SF et fantastique... voire de "l'histoire classique". Action, tactique, investigation, diplomatie, gestion de ressources, personnage... missions en solo ou en équipe, il y en a pour toutes les sensibilités et tous les styles... L'activité est ouverte à tous* (* Mineurs à partir de 16 ans, accord parental obligatoire)

<http://www.terresdavalon.com>

Stratéges et Maléfices



Fondée en 1981, Stratèges et Maléfices est l'une des premières associations de jeux de rôles ludiques créée en France. Située au centre de Nantes, dans une grande et ancienne maison jouxtant l'ancienne Maison de l'Avocat, Strat' a fêté ses 30 ans d'existence cette année. Pendant ces nombreuses années, l'association a pu organiser et participer à de nombreux événements. Les membres de Strat' ont organisé le tout premier Grandeur Nature de France au milieu des années 80. Le nombre de membres a fluctué au fil du temps et a parfois dépassé la centaine. Actuellement, l'association compte un peu plus d'une cinquantaine de membres. Une activité de GN Vampire : Requiem est organisée chaque mois au sein de l'association.

Tél: 06 85 67 87 76

Site web: <http://www.strateges-et-malefices.fr>

Contact: torqhest@yahoo.fr





Salon :

Les GNiales

Les GNiales sont de retour pour leur 7ème édition ! Elles auront lieu le week-end du 19/20 novembre 2011 à Paris, du côté de la porte d'Orléans.

Les premières GNiales précédaient la Nuit du huis-clos. Pour des raisons pratiques, ces deux événements sont devenus indépendants et depuis trois ans, les GNiales se déroulent sur deux jours.

Pourquoi des GNiales ?

Notre loisir puise abondamment à des sources comme le théâtre, le cinéma, l'histoire, les arts martiaux, ... Toutes ces activités sont basées sur des techniques au départ intuitives, puis très pensées, développées et enfin enseignées.

Le GN, bien plus récent, n'utilise souvent que des embryons de méthodes, majoritairement peu conceptualisées. Sans prétendre devenir une école du GN, et surtout sans vouloir unifier les méthodes d'organisation, les GNiales ont pour vocation d'être un lieu de transmission d'expériences et d'opinions, que ce soit entre nous ou en faisant venir des experts de l'extérieur.



Les GNiales sont une sorte de congrès

comprenant :

- des rencontres sur des thèmes pointus et variés ayant vocation à devenir une sorte d'université d'été du GN
- des éléments de salon des associations, permettant de se rencontrer et de se connaître
- d'éventuelles expériences ou happening



L'objectif est de :

- permettre à des organisateurs de GN expérimentés de se connaître et d'échanger
- permettre à des organisateurs peu ou pas expérimentés d'apprendre et de rentrer dans des réseaux

- permettre à des néophytes comme à des habitués de s'informer sur l'activité et sur les associations

NOUVEAUTES POUR CETTE ANNEE :



- le programme précédemment composé de deux évènements (conférence, atelier, ...) en parallèle, s'enrichit d'un 3ème, qui sera en anglais. Cela nous permettra de recevoir des conférenciers et des participants venant du monde entier.

- chaque évènement ne pourra accueillir que 40 personnes, donc, quand le programme sera en ligne, réservez votre place sur <http://www.gniales.com>

-une exposition permanente intitulée « musée des assos' » : les visiteurs pourront consulter à loisir les « books » ou les photos d'associations. Si vous désirez exposer vos photos, n'hésitez pas à prendre contact avec Guillaume (gmontiage@yahoo.fr). Elles vous seront bien sûr rendues lors de votre départ.



Notez bien la date du 19/20 novembre !

L'Equipe des Gniales

Facebook de l'évènement :

<http://www.facebook.com/#!/event.php?eid=197411553660220>



L'équipe des GNiales a besoin de vous : nous allons accueillir du monde de nos belles régions et même de l'Europe entière. Nous recherchons donc des personnes ayant de la place chez eux pour les recevoir. Donc si vous avez un bout de lit/canapé à prêter ou si vous cherchez un endroit où dormir, contactez Blandine (blancastel@gmail.com) qui mettra tout le monde en relation...

Débriefing :

GN BATELSTAR GALACTICA



« L'Homme créa les [Cylons](#).

Ils furent créés pour faciliter la vie dans les 12 colonies.

Puis le jour vint où les Cylons décidèrent de tuer leurs maîtres.

Après une longue lutte sanglante, un armistice fut déclaré.

Les Cylons partirent pour un autre monde qui leur appartiendrait.

Une station spatiale éloignée fut construite où ...

Cylons et Humains pourraient entretenir des relations diplomatiques.

Chaque année, les Coloniaux envoient un officier.

Les Cylons n'envoient personne.

Personne n'a plus aucune nouvelle d'eux depuis 40 ans. »

En 1978, peu après la sortie de la Guerre des Etoiles, les amateurs de science fiction découvraient un nouveau monde, celui dominé par d'infâmes robots, les Cylons, pourchassant les survivants de l'espèce humaine. Une nouvelle version de cette série sortit en 2005, la thématique restant la même, 40 ans après les premières guerres contre les Cylons. Les associations ARES (Association de Rôlistes Nantais) et A3DL (association angevine de GN) ont ainsi proposés à 36 joueurs de revivre les premières heures après la quasi extermination de l'espèce humaine sous la forme d'un huis-clos spatial où chacun pouvait être un Cylon infiltré.

BATTLESTAR GALACTICA



" Attention sur le Pont !

Nous venons d'apprendre, il y a quelques heures, que les Cylons ont porté une attaque dévastatrice sur les 12 Colonies. La puissance, la disposition et l'effectif de l'ennemi sont inconnus, mais tout porte à croire que nos pertes se comptent en milliards de victimes...

Comment, pourquoi... Ca n'a plus d'importance à présent. Tout ce qui compte c'est qu'à partir de cet instant, nous sommes EN GUERRE !

Si vous le pouvez, rejoignez le BattleStar GALACTICA et sa flotte, dernier espoir d'une humanité menacée d'extinction.

Commandant Adama, Terminé. "

Il était inutile d'avoir vu tous les épisodes de la série BSG pour pouvoir participer à ce jeu, mais il était recommandé de connaître le pilote. Ce jeu a eu lieu à la "Maison des Jeux" de Nantes, dans la nuit du 16 au 17 avril 2011. Jouer la nuit était la meilleure solution pour éviter d'avoir à occulter les nombreuses fenêtres et aussi un moyen efficace de se retrouver dans les mêmes conditions de fatigue que les personnages de la série (qui ne dormaient pas depuis 3 jours).

La Maison des Jeux est un beau bâtiment rétro, très pratique, avec toutes les commodités, des pièces facilement aménageables et aussi un peu de décor car c'est le siège de l'association Maison des Jeux qui œuvre pour la promotion du jeu sous toutes ses formes dans tout le département de Loire Atlantique.



Il y avait donc 36 joueurs et 6 orgas qui ont bossé comme des malades pendant 4 mois pour reproduire l'ambiance de la série dans les moindres détails. Ce jeu se voulait extrêmement immersif, avec du son, de la vidéo, des décors et accessoires ayant le souci du détail jusque dans les étiquettes alimentaires et les billets de banque. D'après de nombreux retours de joueurs, ce fut le cas : "nous étions vraiment à bord du Galactica".

Quatre orgas (Yannick, Steffie, Luc et Yoann) se sont occupés des scénarios et des rôles, Nico a conçu et coordonné la fabrication des costumes des PNJ et le 6ème, Laurent, s'est occupé de la partie réseau informatique et de la logistique. L'ensemble de l'équipe a fabriqué les décors et accessoires. Steffie a de plus développé en Flash un Dradis et diverses animations

simulant des pannes techniques et matérielles, des incendies et également un jeu de shoot'em up pour simuler les tourelles de défense activées en cas d'attaque du vaisseau par les Raiders Cylons.



Les orgas se sont réparti le suivi des différents groupes de joueurs : les techs, les pilotes, les membres du CIC, les Marines et les civils. Ils ont également tous endossé des rôles de PNJ pour des scènes minute.

C'était une nuit très intense où personne n'a pensé à dormir une seule seconde tellement les événements s'enchaînaient et happaient les joueurs qui avaient fait un effort de costume phénoménal. Ils étaient magnifiques et ont énormément contribué au succès et à l'ambiance du jeu.



Le teaser du jeu :

"Les Cylons, robots créés par les humains qui se sont rebellés contre leurs anciens maîtres et en sont devenus les ennemis jurés, ont complètement disparu de l'univers connu depuis la signature de l'Armistice il y a une quarantaine d'années. Durant ce répit, les humains ont reconstruit leurs mondes (les Douze Colonies), créant de nouveaux vaisseaux et vivant désormais dans une certaine insouciance du passé. Le vieux Battlestar Galactica, qui a rendu de fiers services lors de la première guerre contre les Cylons, est sur le point d'être démilitarisé et transformé en musée.

C'est le moment que choisissent les Cylons pour réapparaître, dotés de nouvelles technologies qui leur permettent de ravager à nouveau les Douze Colonies humaines. Protégé des virus informatiques ennemis par son obsolescence, seul l'antique Galactica parvient à résister à l'attaque et devient ainsi l'unique escorte militaire d'une flotte spatiale hétéroclite regroupant les derniers survivants de l'humanité. Afin de se donner un nouvel espoir, la flotte de réfugiés part alors en quête d'une mythique treizième colonie qui porterait le nom de « Terre » tandis que les Cylons se lancent à leur poursuite, déterminés à les exterminer."

La suite, c'est vous qui l'écrirez.



H+1 : Le Galactica, seul vaisseau de guerre à avoir survécu au massacre, engage ses premiers combats contre les Cylons et encaisse une explosion nucléaire directe.

H+2 : Le bilan des pertes coloniales s'évalue à plusieurs dizaines de milliards de victimes. Le Galactica effectue un bond PRL à la station Ragnar pour refaire le plein de munitions. Les vaisseaux coloniaux survivants le rejoignent.



Chronologie des évènements récents :

Jour J Heure H : Les Cylons attaquent à l'arme nucléaire simultanément les Douze Colonies et détruisent l'essentiel de la Flotte, réunie devant Virgon, ainsi que les arsenaux de Scorpia.



H+5 : Deux Basestars Cylons attaquent les vaisseaux humains, le Galactica couvre leur fuite et la Flotte parvient à se regrouper au delà de la Ligne Rouge (l'espace jusque-là exploré). Depuis, elle est obligée d'effectuer un bond PRL toutes les 33 minutes pour échapper aux Basestars qui les pourchassent.

H+10 : Laura Roslin, nouvelle Présidente des Douze Colonies, lance un appel aux survivants afin qu'ils désignent un Délégué au Quorum pour leur Colonie.

H+70 : Les Délégués sont tous identifiés et invités à se rendre sur le Galactica pour une réunion de crise du Quorum.

H+72 : Le jeu commence avec l'arrivée des délégations civiles à bord.









Association :

La LGA 93

Fonctionnaires de Police au Commissariat de Livry-Gargan (93), nous avons été amenés à discuter d'un contrôle réalisé sur des individus jouant dans un bois avec des répliques d'armes tirant des billes. Nous avons donc cherché à en savoir plus sur cette activité et avons finalement décidé de créer une association, la LGA93, « Livry-Gargan Airsoft 93 ».

La LGA 93 a pour objet le regroupement de personnes de tout horizon voulant participer à des parties et manifestations liées à l'airsoft

Nous sommes, en 2011, seize membres actifs et nous avons accueilli plus de soixante joueurs occasionnels : militaires, pompiers, policiers, gendarmes, agents de sécurité, professeurs, magasiniers, vendeurs, etc.

Les terrains de la LGA93

Nous avons un terrain boisé en location de 3 hectares à Dhuisy (77) que nous avons aménagé avec deux fortins, un canon de 40mm dans sa barricade, deux postes frontières et une zone neutre. Ce terrain est le terrain officiel de l'association.



Les chasseurs de Vaujours(93) nous prêtent un terrain boisé de 33 hectares à raison d'une partie mensuelle, où nous ne faisons aucun aménagement.

Pour passer l'hiver au chaud, nous organisons via un site de Paintball des parties dans un CQB de

3200m², notre première partie se déroulera le 04 novembre.



Les types de jeu pratiqués

Toutes nos parties sont scénarisées de différentes façons (guerres, jeux de rôles), l'objectif de base étant de partager de bons moments, de rester fair-play dans un esprit ludique. Nous avons aussi des scénarios plus originaux (Poker, à base d'eau, Ballon de baudruche, etc.).



Nos parties ont lieu en semaine ou le dimanche, rassemblant de 14 à 30 joueurs sur notre terrain à DHUISY, mais nous sommes déjà monté à 40 joueurs sur le terrain de Vaujours.

Nous privilégions la convivialité avec un petit déjeuner en commun (café, fromage, pâté, jus d'orange), la partie en elle même, un repas (barbecue, salade, à table ou debout suivant le repas), le jeu l'après-midi et ensuite apéritif léger et débriefing.

Nous rencontrons quelques difficultés financières. Nous n'avons en effet pas de subvention et devons payer le loyer de notre terrain. Les recettes que nous générons le sont par le biais des repas et de répliques en location.

Nous jouons régulièrement avec d'autres personnes, que ce soit des joueurs freelance ou des équipes ou associations. Ainsi la CSI93 nous invite régulièrement à leurs OP. Ce sont des joueurs fun et fair-play dont le but est le même que le nôtre. Ils nous proposent deux sites de jeu de rêve (CQB et extérieur en même temps et sur

plusieurs hectares). Une bande de collègues forts sympathiques, de plus, membres FédéGN.

Les projets de la LGA 93

Nous aimerions organiser une OP de plus de 100 joueurs et effectuer un déplacement dans une autre région au nom de la LGA93 !

Nous cherchons également un local pour stocker le matériel et aimerions avoir un coup de pouce de la part des villages alentours pour garder le terrain, ce qui nous soulagerait et nous donnerait plus de plaisir à jouer.

Pour 2012, nous cherchons à nous organiser pour créer une section mineurs, afin de satisfaire nos enfants et du coup amadouer un peu nos épouses.

Avec l'aide des différents membres actifs, nous cherchons constamment à améliorer et développer notre association.

Nous sommes une « Grande Bande de Grands Enfants » responsables, qui, lors d'une journée, se prennent pour des soldats, mercenaires, VIP, clowns, personnages de jeux et qui réalisent ainsi quelques rêves d'enfants !

CQB : Close Quarter Battle : il s'agit de terrains comportant des batiments.



GN MAG, Les anciens n°s

GN MAG renait en version web, cela ne signifie pas que les précédents numéros deviennent introuvables... Vous pouvez ainsi commander tous les exemplaires de GN MAG dans la limite de nos stocks disponible (n°s 1 et 5 en voie d'épuisement). Le coût de chaque n° est de 4 € frais de port inclus. Envoyez votre commande accompagnée de votre règlement à : GN MAG/ 16
LINANDES VERTES 95000 CERGY

GN MAG 1 : le frisson et le surnaturel



Avec "La pension", un huis clos pour neuf joueurs dans l'ambiance des années 50 aux USA. Entre "Arsenic et Vieilles Dentelles" et "La 4ème Dimension"... Et aussi : fabriquer sa monnaie de plomb, confectionner des oreilles d'elfe, un grand dossier sur les templiers, le site de Barry, pourquoi créer une association...

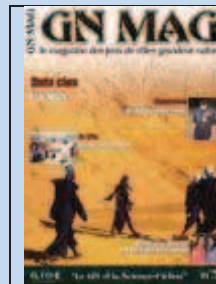


Avec "Promenons-nous dans les bois", un mini-GN médiéval pour neuf joueurs, dans une ambiance de contes de fées et très drôle. Et aussi : fabriquer un arc, entretenir son arme latex, confectionner une jupe et un kilt, un dossier sur les croisades, le Fort de Condé, tout pour avoir l'air monstrueux...

GN MAG 2



Avec le huis clos "Quelle famille", ou les déboires d'une famille américaine très très riche... Un GN contemporain avec huit personnages hauts en couleur, dans une ambiance digne de Dallas ! Et aussi : fabriquer des flèches, confectionner une toga romaine, Fort Lalatte, faut-il ou pas accepter les mineurs en GN...



GN MAG 5 : Le Gn et la science fiction

Avec "Riffi sur Tatooine", un huis clos Star Wars, une réunion de grosses pointures de la Mafia dans une cantina perdue au milieu du désert. Et tout pour se costumer SF, se transformer en alien, un grand dossier sur les simulations d'armes laser et d'armes à feu...

GN MAG 3 : Troubadours et trouvères



Avec "Leçon de diplomatie dans les ombres", un huis clos diplomatique dans l'univers d'Ambre. Interprétez des princes d'Ambre et des seigneurs du Chaos de deuxième génération. Et aussi : fabriquer son épée latex, coudre sa cape multi-époques, des conseils pour offrir aux joueurs une sécurité optimale sur votre jeu, le Château de Puivert...



GN MAG 6

Avec "Danse macabre", un huis clos médiéval para-historique autour d'une enquête digne d'Agatha Christie. Et aussi : confectionner des accessoires de chevalier et une robe de cour, fabriquer sa cotte de maille, simuler l'amour en GN, le site de la Butte de Thil, un grand dossier sur l'histoire de la chevalerie et l'héraldique...

GN MAG 4

GN MAG 7: Pirates et frères de la côte



A côté de "Tempête sur Cézembre", un huis clos contemporain pour huit joueurs sur fond de corsaires et de pirates, vous retrouverez les rubriques habituelles, dont un article sur l'histoire de la piraterie par l'auteur du jeu de rôle "Pavillon Noir". Vous pourrez également confectionner votre chemise de pirate, des pistolets de duel, des parchemins, un camail, en apprendre plus sur le vaudou, la sécurité en combat, ou comment organiser un GN sur un vieux gréement, etc...

GN MAG 10: Voleurs et assassins



Dans "Douze inconnus", inspiré du film "Douze hommes en colère", les joueurs vont avoir à décider en leur âme et conscience : coupable ou non coupable ? Mais en fait... est-ce si simple ? Et toutes les rubriques habituelles : inspiration historique (la secte des assassins au Moyen-Orient), conseils de costume, maquillage (costumez-vous en orc), accessoires (fabriquez une aumônière, une dague, une armure de cuir), actualité du GN...

GN MAG 8: Années 20



Avec "La nécropole maudite", un huis clos Années 20 pour neuf joueurs sur fond d'Egypte et de fouilles archéologiques (téléchargez son aide de jeu). Et toujours les rubriques habituelles avec des articles sur la période de l'entre-deux-guerres, des conseils de jeu (simuler la folie) et de costumes... Mais encore des articles pour vous fabriquer du matériel (le bouclier et le fourreau pour ce numéro), une visite du Château de Bannegon, et plein plein d'autres choses...

GN MAG 11: Légendes et traditions Celtiques



Les Celtes apparaissent dans l'histoire au Ve siècle avant notre ère. On les trouve à l'origine en Europe centrale, puis en Gaule, en Galice, en Grande-Bretagne? et en Irlande, celle-ci étant le dernier état celtique à maintenir les traditions. Ailleurs, à l'heure actuelle, le celtisme, c'est avant tout une vague sur laquelle on n'en finit pas de surfer. Musiques et danses, BD et films, mais aussi bijoux, vêtements se nourrissent de l'histoire et des légendes qui y sont associées. Sûrement de quoi s'inspirer pour faire un GN très tendance !

GN MAG 9: Tolkien



Dans "Loi et destin", les héros des séries TV "Ally Mac Beal" & "Les Sopranos" vont se rencontrer suite à un banal accident de voiture... finalement pas si banal que ça. Et toutes les rubriques habituelles : inspiration historique de JRR Tolkien, conseils de costumes, maquillage, accessoires, actualité du GN...

GN MAG 12: Asie



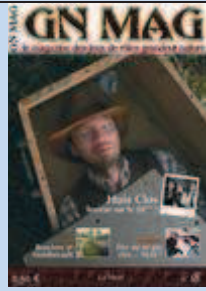
Qui n'a pas rêvé un jour de l'Empire du Soleil Levant, des dragons chinois, des temples bouddhistes et des moines shaolins. Ce dont vous rêvez, GN Mag le fait. Après les Celtes, et de peur que le ciel ne nous tombe sur la tête, nous avons creusé un profond trou et nous sommes retrouvés en... Asie. Plongez donc avec nous dans le monde mystérieux de l'Orient, qu'il soit médiéval ou contemporain.

GN MAG 13: Spécial Magie



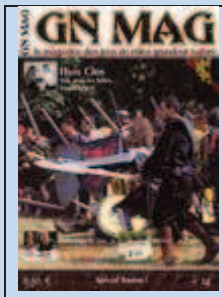
Que serait un GN medieval Fantastique sans magie ??? Aah, les boules de feu au clair de lune, les soins miraculeux pour les guerriers maladroits. La magie, c'est tellement pratique, alors... Pour la pratiquer en GN, il suffit de lire GN MAG 13.

GN MAG 18: Voleurs et assassins



S'il est une constante du monde du GN, c'est que les organisateurs s'obstinent à mettre dans leurs scénarios des malfaisants qui en veulent à nos propres personnages. Il est donc question de l'Ankou si cher au cœur des Bretons, de la façon de simuler la mort en GN, mais aussi de règles d'archerie, de la présentation du permanent de la FédéGN... Et un huis clos de Noël... dans un commissariat.

GN MAG 14: la baston



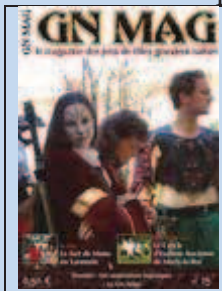
La Baston, tout un programme ! Certains adorent, d'autres détestent, mais ça reste un élément de la majorité des GN. Que serait un GN med fan sans baston ??? Aah, les armes brandies au soleil, les guerriers dans de rutilantes armures, les charges héroïques...

GN MAG 19: La religion



Nombreuses sont les associations qui font la part belle aux religions, existantes ou inventées dans leurs scénarios. Ce numéro de GN MAG décortique certains des aspects de la religion, que ce soit du point de vue historique, ou ludique. Il est également question de la fabrication de costumes (ange ou démon?), de la présentation du site de Bécours et de voyages à l'étranger avec les larpy awards de Los Angeles et de la Grande traversée préparée par nos amis de Bicolline... Et un huis clos spécial druides.

GN MAG 15: special été



Pas de huis clos dans ce numéro d'été, mais des dossiers sur les associations logistiques, sur le GN belge, le GN espagnol, des photos du GN canadien Bicolline. Un GN MAG qui pourrait vous inciter au voyage.

GN MAG 20: Les Chevaliers



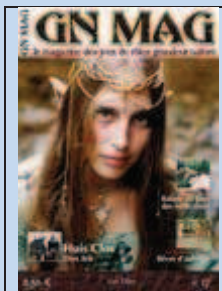
Il fallait bien en parler un jour de cette classe de perso là . bah oui! A force de tourner autour du chaudron (Chevalier et gentes dames dans GN MAG 6, Spécial Baston dans GN MAG 14) on a fini par tomber dedans. Mais tout le monde n'a pas forcément de potion magique pour se donner de la force et du courage avant de rentrer sur le terrain de Trollball, et nombreux sont ceux qui s'en prennent une vilaine au coin du nez parce qu'ils ne savent pas esquiver, ni d'ailleurs vraiment se battre. Mais bon, tous les combattants ne sont pas forcément de preux chevaliers porteurs d'épée prêts à défendre la veuve et l'orphelin, certains sont des officiers armés de pistolets, ou même des mercenaires armés de répliques d'airsoft

GN MAG 16



numéro un peu à part puisqu'en plus du huis clos, il contient l'annuaire des associations de GN. Vous y trouverez donc les coordonnées de toutes les associations de GN dont nous connaissons l'existence au moment de la parution.

GN MAG 17: Les elfes



Un spécial Elfes, mais que les nains chagrins se rassurent, il n'y a pas à toutes les pages ! Vous y trouverez des articles sur l'archerie, les elfes noirs, la fabrication de bracelets en cuir, d'une auberge démontable, etc... Et bien sûr, un huis clos, très... elfe noir.

GN MAG 21: le medieval fantastique



Le med fan est une expression que l'on retrouve dans la bouche de nombreux joueurs de GN. 62 % des jeux organisés en France sont médiévaux fantastique (statistiques issues du calendrier des GN sur un total de 831 GN). Il était donc temps que l'on en parle dans GN MAG. Au programme, un panorama de la littérature médiévale, une présentation de la taverne médiévale, la fabrication d'un carquois, les différentes races med fan, la magie dans un univers médiéval fantastique, comment faire une baliste, la vidéo en GN, fabriquer un cimetière, organiser un méchoui...et la présentation de plein de GN et de l'association ATOG. Ce GN MAG contient également un huis clos : Rouge comme la neige



Un GN MAG Drivé par l'association Lutetia Lacrymae avec un huis clos spécial « vampires », des conseils pour négocier un terrain, la gestion de l'argent en GN, l'art et la manière d'être un vampire.

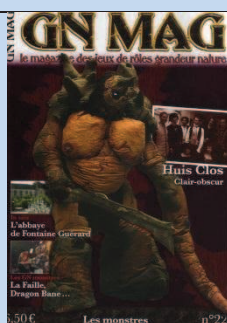
GN MAG 25: Le renouveau



Premier exemplaire de la version Internet, il est téléchargeable à cette adresse:

http://www.fedegn.org/tiki-download_file.php?fileId=657

GN MAG 22: Les monstres



Le monstre est une constante dans le GN. Que ce soit celui qui surgit de la porte des enfers ouverte par nos joueurs pleins de bonne volonté, ou celui qui vous file une rouille d'enfer au détour d'un chemin sombre... De bien belles réalisations dans ce GN MAG avec un concours de photos, des conseils de fabrication d'un dragon, d'un monstre en tapis de sol, et le traditionnel huis clos.

GN MAG 23: Les joueuses



Les joueuses sont elle un mythe? Non , au contraire, bon nombre de joueuses fréquentent les sites de jeux de rôles grandeur nature. pour peu qu'on leur confie des rôles intéressants. Voici donc un GN MAG qui leur est consacré avec des interview, des costumes, des conseils de fabrication de bijoux, et comme d'habitude, un huis clos "qui veut tuer la Fédération".

GN MAG 24 : Les vampires

Les associations membres de la FédéGN

La FédéGN rassemblait en 2010 près de 200 associations. La campagne d'adhésion 2011 est en cours. Voici la liste des associations membres en 2011 » Si votre association est membre de la FédéGN et n'apparaît pas dans cette liste, ou si vous voulez nous communiquer une autre adresse internet ou un autre logo, contactez-nous à GNmag@fedegn.org

Cette liste est issue de la mise à jour des adhésions réalisée le 20 octobre 2011

Les associations pour lesquelles il n'y a aucun logo ou site sont celles qui ne nous ont rien communiquées ou pour lesquelles l'adresse internet était invalide. Un simple mail avec le nécessaire nous permettra de faire la correction pour le prochain GN MAG.

Nom de l'association	Site internet	Département du siège	Logo
Airsoft Fun et Fairplay		04	
ATOG	http://atog.actiforum.com/	05	
La Croisée des Epées	http://lacde.com/lantre.htm	06	
Team Airsoft Gleize	http://www.tagairsoft.net/	07	
Airsoft TTA (Tain Tournon et Alentours)	http://airsoft-tta.superforum.fr/	07	
Coin Si Tranquille (Un)	http://un-cst.over-blog.com/	07	
Le Rêve du Sanglier	http://www.lerevedusanglier.fr/	08	

Chroniques de Syranon (Les)	http://the-world-of-syranon.1fr1.net/	08	
Woodspaintball	http://woodspaintball.forumactif.com/	10	
L'Héritage d'Hallapandur	http://hallapandur.wowjdr.com/	13	
Darkmoon	http://darkmoon.asso.free.fr/	13	
MSX (Association Marseille Sports Extrêmes)	http://marseillesportsextrêmes.com/	13	
Légendes d'Espigoule (Les)	http://espigoule.actifforum.com/	13	
Sarcasmes et Mauvais Esprits		13	
Topik	http://www.topik.fr/	13	
Les voix d'Eidolon		13	
ReNainssance	http://renainssance.free.fr/	13	
Les Mille Mondes	http://les1000mondes.chez.com/	18	
3XS Team	http://www.3xs-airsoft.com/	20	
Némésys		21	

Nature et Fantaisie	http://naturefantaisie.jdrforum.com/forum	22	
Paintball Division 22	http://www.facebook.com/Paintball.Airsoft.Division.22	22	
Association Creuse Airsoft	http://creuseairsoft.forumgratuit.fr/	23	
Avalon 24	http://association-avalon.org/	24	
Fougères Tactiques 24 (Association paintball les)	http://fougerestactiques24.creer-forum.eu/	24	
En quête de Rêves	http://en-quete-de-reves.blog4ever.com/blog/index-260044.html	24	
Paintball-Valois	http://www.paintball-valois.sitew.fr/#Accueil.A	24	
Ligue des Stratèges (La)	http://liguedesstrateges.forumsactifs.com/ http://www.liguedesstrateges.fr/	25	
Rafales 76	http://rafales76.xooit.fr/index.php	27	
An Termaji (Terre des Rêves)	http://an-termaji.ze-forum.com/index.php	29	
Castilla Garona	http://castillagarona.free.fr/	31	









Incarna	http://kildor.free.fr/asso.htm	31	
Aléa Jacta Est	http://www.aleajactaest33.net/	33	
EDIL (Espace de Développement de l'Imaginaire Ludique)	http://www.edil-asso.com/	33	
Cent Balles et un mars	http://www.centballesetunmars.net/	33	
Bulles de Rêves		34	
Gransagne Wolves Paintball	http://gransagne-wolves.forumpro.fr/	34	
Terra Ludis	http://www.terraludis.org/	34	
Monolithe	http://monolithe34.com/forum2/index.php	34	
Le Royaume de la Meute	http://lameute.forumactif.com/	36	
J'en perds mon lutin	http://jenperdsmonlutin.fr/	37	
Milsim Azay	http://milsim-azay.1fr1.net/	37	
Paintball Vallerois	http://paintball-vallerois.forumactif.net/	37	
Paintball Cerberus 38		38	

Paintball Vallée de l'Oisans	http://paintballvalleeoisans.e-monsite.com/	38	
FRAP		38	
Task Force	http://task-force.xooit.fr/portal.php	39	
Citadelle de Roq (La)	http://www.citadellederoq.org/	40	
Airsoft Events	http://www.airsoft-events.fr/	41	
Nocturnes Foreziennes	http://nocturnes.free.fr	42	
Mondes Parallèles	http://www.mondesparalleles.com/	44	
Airsoft Team Heulinois	http://ath-airsoft.superforum.fr/	44	
ORC (Ouest Rôle et Création)	http://www.asso-orc.com/	44	
Stratèges et Maléfices	http://www.strateges-et-malefices.fr/	44	

Avalon - Terre de jeux et utopies	http://terresdavalon.com/	44	
Rien que pour vos jeux		45	
Airsoft Company 45	http://sites.google.com/site/airsoftcompany45/	45	
Paintball Club 47	https://www.facebook.com/paintball.club.47	47	
Au Delà du Rêve (ADR)	http://au-dela-du-reve.tonempire.net/forum.htm	49	
Paintball USMC	www.paintball-usmc.fr	49	
A3DL	http://www.a3dl.fr/forumV3/portal.php	49	
ALSG	http://lorrainepaintball.free.fr/accueil/accueil.php	52	
Blood Forest Company (BFC)	http://www.team-bloodforest.com/	54	
Loisir Animation Contrisson	http://www.mairie-contrisson.fr/?Associations	55	
Paintball 55 Tronville	http://www.paintball55.fr/news/news.php	55	
Paintball Rangers	http://www.paintballrangers.com/	56	

Fantastique Comédie	http://www.fantastiquecomedie.com/	56	
Guilde de Bretagne (La)	http://guildebzh.info/wordpress/	56	
Alter Ego		57	
Blackhawk Paintball	http://blackhawk-paintball.com/	57	
BUDIMPACT	http://www.budimpact-fr.com/site/	57	
Crazy Paintball Attitude	http://crazypaintballattitude.skyrock.com/	57	
C.E.A (Commando d'Entrainement Airsoft)	http://ceairsoft.xooit.fr/index.php	57	
ARCAN (Alteratio Realitatis Cher Allier Nièvre)	www.arcan.info	58	
Groupe Plastic Ball du Littoral	http://www.gpbl.fr/	59	
Les Derniers de Solaces	http://www.lesderniersdesolace.com/	59	
Tactical Woodsball	http://stalkers.paintball.free.fr/index2.html	59	
Malakaa	http://forum.malakaa.fr/association-malakaa/	60	

AUBE	http://forum.aube-asso.fr/	60	
Paintball Adventure de la Côte d'Opale (PACO)	http://www.paintball-adventure.com/	62	
Teyrnasia	http://teyrnasia.forumactif.fr/	64	
R-Soft	http://association-r-soft.forumactif.net/	67	
Elsass Ritter	http://www.elsassritter.com/	67	
Kas Airsoft	http://www.kas-airsoft.fr/	68	
Krizzcity	http://www.krizzcity.com/	68	
RAJR (Rhône Alpes Jeux de Rôle)	http://www.rajr.org/	69	
Rêves de Jeux	http://www.revesdejeux.com/rdj/index.php	69	

Wargs	http://www.wargs.org/	69	
Elfalapom	http://www.facebook.com/asso.elfalapom	69	
INSA Airsoft	http://insa-airsoft.forumactif.net/	69	
Oxalis	http://oxalis.leforum.eu/index.php	69	
Team des Loups	http://les-loups.e-monsite.com/accueil.html	69	
D.A.S.C	http://dasc70.forumactif.net/	70	
Devil Mask 70		70	
La Croisée des sept chemins	http://croisee7chemins.forumactif.com/faq	72	
Soft'alp	http://softalp.probb.fr/	73	
AVAPS 74 (Association de la vallée d'abondance de paintball scénario 74)	http://avaps74.1fr1.net/	74	

Faucons Pourpres (Les)	http://faucon-pourpre.ze-forum.com/index.php	74	
FFJDR	www.ffjdr.org	75	
Amalgame	http://www.amalgame.org/drupal/	75	
Errost		75	
Sharkballs	http://dieppe-paintball.verygames.net	76	
Paint et Fraka	http://paintetfraka.forumparfait.com/	76	
Hestraie (Association Ia)	http://rohirim.ovh.org/	76	
Rangers 76	http://rangers76.skyrock.com/	76	
Amis de Miss Rachel (Les)	http://lesamisdemissrachel.org/	77	
Cocktail Ludik	http://www.cocktail-ludik.fr/	77	
La Compagnie des Griffons	http://compagnie-des-griffons.xooit.fr/index.php	77	
Communauté des Mondes (La)	http://communautesdesmondes.forumgratuit.fr/	77	

MJC Provins – Section Airsoft	http://www.airsoft-provins.com/viewtopic.php?f=55&t=574	77	
Paint Brank's (P-BKT)	http://brankiniolles.xooit.fr/t82-Association-Paint-Brank-s-P-BKT.htm	77	
Chacal Corps	http://www.chacals-corps.fr/	78	
Diseurs de Rêves	http://www.facebook.com/pages/Les-Diseurs-de-R%C3%AAves/172128157589	78	
GIAN Eure (Groupe d'intervention d'airsoft national Eure)	http://gian-eure.games-master.fr/index.php	78	
The Black Night	http://www.theblacknight.fr/	78	
Eden Ball	http://edenball.superforum.fr/	78	
REEL	http://reelasso.fr/	79	
T.R.O.L.L.	http://www.facebook.com/pages/TROLL/132399556771445	80	

Les Diables du 81	http://lesdiabledesdu81.forumactif.com/	81	
Team Cedric le magicien		81	
LA 340 (Loisir Airsoft 340)	http://la340.forumactif.com/forum	83	
GIGN (Groupe Imagination Grandeur Nature)	http://www.gi-gn.org	83	
Monts Rieurs (Les)	http://www.montsrieurs.org/	83	
Deltacorp Paintball	http://www.deltacorp-paintball.fr/forum/index.php	84	
Rage Airsoft	http://www.rage-airsoft.fr/site/forum/	84	
Hydre omel	hydre.omel@club-internet.fr		
101 éme Airsoft	http://101emeairsoft.e-monsite.com/	88	
Dragons Joviniens (Les)	http://les-dragons-jovinien.forumactif.net/	89	
Odyssée de l'Imaginaire	http://www.odydeli.com/	89	

S Airsoft	http://smaire.perso.sfr.fr/	90	
Morphée	http://morphee.org/	91	
Les Mastodontes		91	
EA team (Essonne Airsoft Team)	http://forum.ea-team.net/viewtopic.php?f=5&t=1158	91	
Clepsydre	http://www.clepsydre.org/	91	
ALSG		92	
Athanor	http://athanor.superforum.fr/	92	
Hydre Omel	hydre.omel@club-internet.fr	92	
Masques de Pandore	http://masquesdepandore.forumpro.fr/	92	
Rôle	http://www.asso-role.fr/	92	
Tactical Black kats	http://tbc-airsoft.forums-actifs.net/portal	92	
Urbicande Libérée	http://www.urbicande.fr/	92	
Osmodie (Veni ludivici)	http://osmodie.forumzen.com/	93	
LGA 93	http://lga93.forumparfait.com/	93	

Eve Oniris	http://www.eveoniris.com/	93	
Imperium Ludi	http://www.imperium-ludi.org/	93	
Opale Roliste	http://forum.opale-roliste.com/	94	
Experience (L')		95	
Black eagle team 95	http://www.blackeagleteam.fr/website/	95	
GAASPAR	http://airsoft-argenteuil.jdrforum.com/	95	
Lutiniel	http://www.lutiniel.org/site/	95	
Paintball Whitesharks 95		95	
DEA Team		95	
Les Masques de Dana't	http://www.borddesmondes.com	95	
FAST (Francilienne airsoft team)	http://fastairsoft.forumgratuit.fr/	95	
Shadow Paintball Team	http://www.shadowpaintball-nc.com/Bienvenue.html	Nouvelle Calédonie	
Amis du Paintball (Les)	http://caledonia-paintball.forumr.net/c2-les-amis-du-paintball	Nouvelle Calédonie	

Milsim Nouvelle Calédonie		Nouvelle Calédonie	

**Le Groupement Hospitalier Intercommunal du Vexin
Les Pompiers d'Aincourt
et L'Association d'airsoft ARCAN
s'associent pour participer**

au Téléthon 2011

**samedi 03 décembre
de 10 H à 17 H**

***dans le Parc d'Aincourt, Hall d'accueil des Cèdres
et sur le site des Peupliers pour l'airsoft***

Venez nombreux, vous êtes tous les bienvenus !



AU PROGRAMME :

Chasse au trésor dans le parc, avec l'équipe des espaces verts
Partie d'airsoft
Quête en costume médiéval
et tournoi d'épées en mousse avec l'association ARCAN
Découverte du véhicule des pompiers, avec manoeuvres et photos
Grand sapin de Noël
avec un atelier pour créer ses propres décorations
Atelier origami
Fresque de l'Espoir où chacun pourra laisser un signe
(dessin, signature, poésie)
Vente de crêpes et de gâteaux réalisés par les bénévoles
Saucisses-frites au restaurant de l'hôpital
Vente de jacinthes
Loteries
Lâcher de ballons...