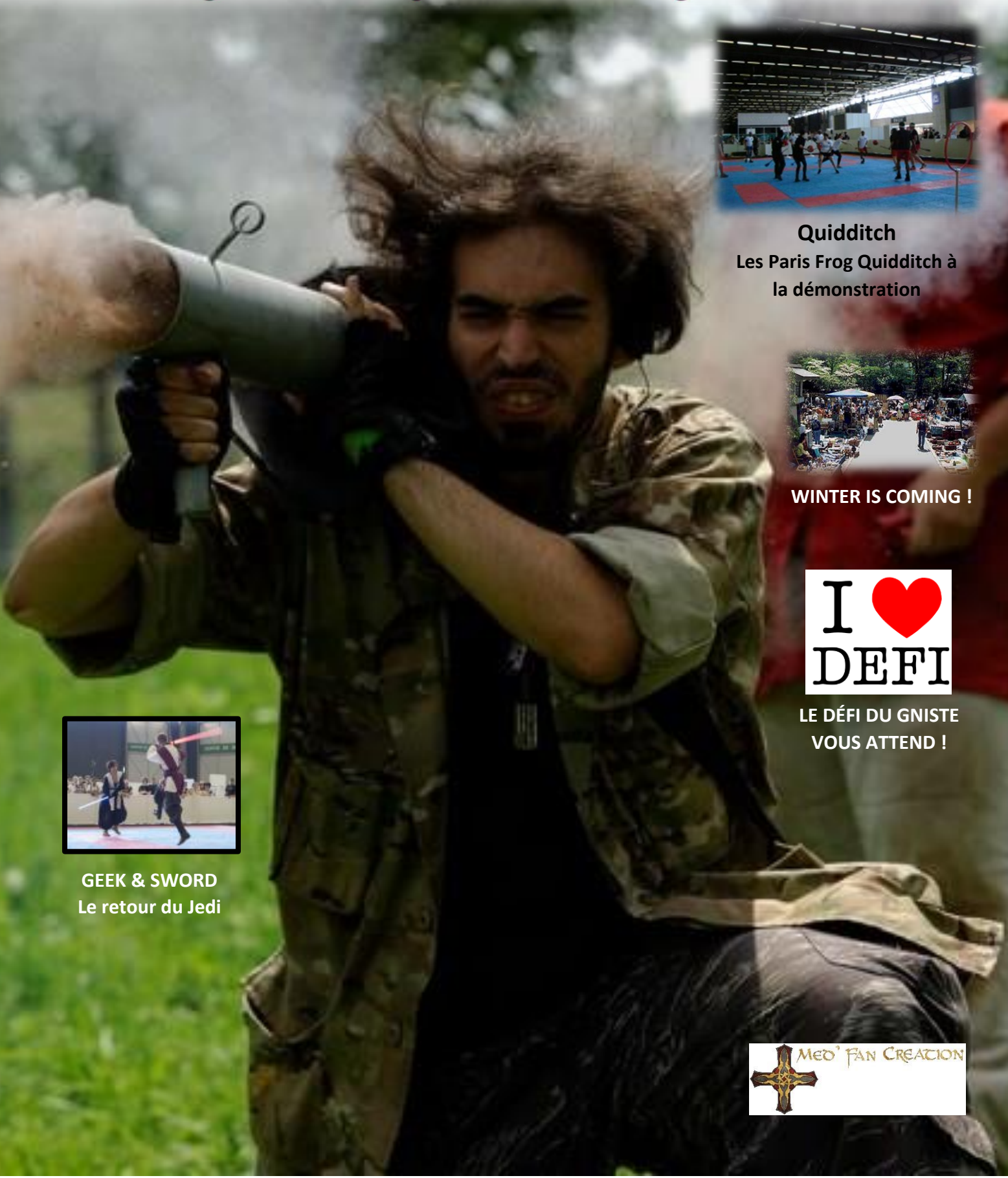


GN MAG

GN MAG

le magazine des jeux de rôles grandeur nature



Quidditch

Les Paris Frog Quidditch à la démonstration



WINTER IS COMING !

I ♥
DEFI

LE DÉFI DU GNISTE
VOUS ATTEND !



GEEK & SWORD
Le retour du Jedi





13 et 14 décembre 2014

ASSEMBLÉE GÉNÉRALE



**LA
GUILDE
DU GRAND NORD**

FédéGN

**Domaine du Lieu Dieu
80770 Beauchamps**

**INFOS : www.fedegn.org
ag.fedegn.org**

Sommaire

Mot du président

« C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleurs soupes » dit l'adage...et voici donc un pot qui commence à dater.

Le premier GN MAG a été édité en 2001.

C'était le début d'une longue odyssee qui allait amener à la publication de 24 numéros papiers et de deux numéros internet.

Ce GN MAG 27 marque la fin d'une pause involontaire mais toujours trop longue.

Une nouvelle équipe se lance en effet dans l'aventure avec une nouvelle dynamique qui l'amènera loin, n'en doutons pas.

C'est aussi une forme de passage de relais. Ayant été dans l'équipe GN MAG depuis l'origine, je suis heureux de transmettre le témoin, non sans émotion, afin que la communauté puisse s'enrichir encore plus, échanger, communiquer.

Sous la coordination éclairée de Graou, souhaitons bon courage et bonne chance aux nombreux bénévoles qui vont arpenter les GN, écrire, pour votre plaisir.

Bonne lecture

**Le président de la FédéGN
Stéphane Gesquière**

Edito

Bonjour à tous

ICI Graou

GN Mag revient avec une nouvelle équipe toute neuve toute fraîche et motivée pour vous faire partager et vous faire découvrir de nouvelles expériences GNistiques.

Chacun a sorti sa plus belle plume, et est prêt à en découdre.

Rien que pour vos yeux.

Fight



Kit de survie de l'aventurier	Page 6 à 13
Médiévalement Votre	Page 6 et 7
Chronique maquillage – Blessures légères	Page 8 et 9
Guerroyons, mais pas demain, y a GN	Page 10
Je crafts donc je suis	Page 11
Nainstruction au feu de camp	Page 12
Winter is coming	Page 13
Cuisinons dans les bois	Page 14 et 15
A quoi sert l'assurance FédéGN	Page 16

Airsoft Guardians	Page 18 à 22
Présentation de l'Airsoft	Page 19 à 21
Nous avons testé POUR VOUS	Page 22

We Larp	Page 24 à 28
Le baptême du feu	Page 25
On a tous été noob un jour	Page 26
Calendrier FédéGN	Page 27
A quoi sert la carte FédéGN	Page 28

Festivalons ensemble	Page 30 à 36
Comicon	Page 31
Le GN au festival "Happy games"	Page 32 et 33
Efel s'expose aux "Happy games"	Page 34
Cidre et Dragon	Page 35
Festival de Kaysersberg	Page 36

Spécial Asso - cisson	Page 38 a 44
Billet or not Billet	Page 39
GN Terreur à Arkham	Page 40 et 41
Geek and Sword	Page 42 et 43
A quoi sert l'adhésion à la FédéGN	Page 44

Y'a pas que le GN dans la vie	Page 46 à 51
Focus sur les Paris Frog Quidditch	Page 47 à 49
Compte pour les tout petits	Page 50

Défi du GNiste	Page 52
La BD du GNiste	Page 53
Remerciement	Page 54
Pourquoi soutenir la FédéGN	Page 55

Ce magazine vous est offert par la



La FédéGN (Fédération Française des Jeux de Rôles Grandeur nature) existe depuis près de 20 ans.

Créée pour promouvoir la pratique des jeux de rôles grandeur nature et assimilés, ainsi que soutenir et coordonner l'action des associations dont l'activité est directement ou indirectement liée aux jeux de rôles grandeur-nature, la FédéGN a ajouté dernièrement la défense du milieu à son activité.

Au cours des années, elle s'est développée et compte à ce jour 155 membres pratiquant des styles de jeux très différents, tant au niveau des contextes historiques ou imaginaires, que des outils de simulation utilisés.

Les différentes actions menées par la FédéGN sont coordonnées par un conseil d'administration de 10 membres cette année (engagez-vous..) renforcé d'une vingtaine de coordinateurs et correspondants. Toute cette équipe est soutenue par 2 salariées et par plusieurs dizaines de bénévoles.

- Sandrine gère l'administratif
- Mélodie s'occupe plus de coordination et de communication

A l'heure actuelle, plusieurs avancées significatives sont à porter au crédit de la FédéGN :

- Une charte de déontologie qui rassure joueurs et interlocuteurs
- Une assurance fédérale qui couvre notre activité spécifiquement
- Un agrément jeunesse et éducation populaire qui marque une reconnaissance de notre activité par l'état.

La FédéGN, au-delà d'une structure associative, est un vecteur communautaire dont l'esprit est de faire communiquer, partager, échanger les différents acteurs du milieu.

Elle se veut un relais régional via un nombre de coordinateurs et correspondants régionaux croissants.

Kit de survie du GNiste



Cette rubrique met à votre disposition tout un pannel d'outil Gnistique pour vous en sortir en GN.

Grace à nous, vous n'aurez PLUS le droit de dire :

- Je ne sais pas faire des costumes
- Je ne sais pas modéliser une blessure en GN
- Je ne savais pas qu'il existait des « sceptres de princesse » de GN
- Je ne sais pas réparer une déchirure /bulle sur mon arme
- Je ne sais pas allumer un feu
- Je ne sais pas quoi faire à manger en GN
- Je ne sais pas quoi faire en hiver

Bonne Lecture

Enigme énigmatique naine

Mon premier sert à écraser les insectes,
Mon deuxième sert à désigner quelqu'un de loin,
Mon troisième sert à insulter,
Mon quatrième ne sert à rien,
Mon dernier sert à recurer mon oreille,
Mon tout, bien serré, sert à frapper les gobelins.
Qui suis-je ?

(La réponse au prochain numéro)



L'atelier d'Akiwra

Travail du cuir exclusivement manuel pour le grandeur nature. Armure, masques, bijoux, fourreaux, archerie...

Site web : <http://www.cuirgrandeurnature.com/>
Facebook : <https://www.facebook.com/atelier.akiwra>



Saviez-vous que...

... la *glandée* était le nom donné à la récolte des glands. On collectait les fruits du chêne pour nourrir les animaux et notamment les cochons. Le *glandeur* se chargeait de cette récolte.

On appelait *glandage* l'impôt qu'il fallait payer pour récolter les glands.

Aujourd'hui, *glander* et *glandeur* s'emploient pour désigner une activité de fainéant. Celui qui *glande* fait semblant de travailler mais en fait le moins possible.

Les mots du Moyen-Age,
Fabienne Calvayrac et Marion Vialade,
éd. Du Cabardès



Les couleurs de tissu au Moyen-Age:

Vert-brun-jaune pâle-orange pâle: bas statut.

Jaune canari, bleu intense, vert foncé, rouge, pourpre: haut statut.



En quelle matière fais-je mon costume?

Avant toute chose, il faut savoir que toute la période médiévale repose sur ces bases: lin et laine. **Lin dessous, laine dessus.** Pourquoi? Depuis l'invention de l'agriculture, c'est bien plus simple de porter un matériau renouvelable que de porter la peau des bêtes. D'abord, la laine se « récolte » deux fois l'an, le lin (et ses équivalents, chanvre, ortie, jute) chaque année.

Mettons de côté le coton et la soie: ce sont des matières réservées aux riches. Aux très riches. Ou aux pillards...

Donc, pour s'habiller à la mode médiévale, c'est facile: d'abord, une **sous-couche en lin**, non teint. La teinture ne prenait pas sur les fibres végétales à l'époque, et pourquoi teindre un sous-vêtement? Il s'agit d'une *tunique* longue toute simple, jusqu'à mi-mollet ou aux chevilles pour les femmes, et pour les hommes, c'est variable selon les époques. Grossièrement, de mi-mollet à ras des fesses.

Pour les messieurs encore, un *caleçon* long en lin appelé « *braies* », héritage des braies gauloises, est de mise. On n'a pas trouvé de trace de « caleçon » féminin, ce point reste donc sujet à polémiques. Par-dessus les *braies* en lin, on ajoute des *chausses*, sortes de jambes de pantalon ou collants en laine, pied compris, qui s'attachent aux braies par des lacets. On a vu des *chausses* pour femme attachées au-dessus des genoux par des jarretières.

Par-dessus: la même tunique, en laine. Là, ça se complique un peu, mais de manière générale, si on a de l'argent (marchand, artisan, et par extension noble), on peut s'offrir de la *couleur*. Plus c'est tape à l'œil, plus c'est beau, « riche ». Plus c'est clair, fade, plus c'est « pauvre ». Nous reviendrons aux décorations dans un autre article. Par-dessus, ajoutez des sur-ropes (unisexes), des *caftans*, puis des capes, chaperons etc. en laine.

La **fourrure**: soit elle marque une richesse débordante, soit elle tient chaud. Pour afficher votre fortune, mettez le poil dehors, mais c'est diantrement plus efficace le poil vers dedans! C'est pourquoi on trouve la fourrure en *doublure* intérieure au Moyen-Age, ou en *bordure* de chapeau ou de col. La fourrure indique le statut social: lapin pour le petit personnel, jusqu'à gros gibier pour le noble (le seul à pouvoir chasser). Pour se protéger du froid, on empile les couches de laine et de fourrure.

Pour les chaussures: du **cuir**. Par contre, le détail qui fait tout, c'est que la *couture médiévale* du cuir est vers l'intérieur. De plus, on ne porte pas de boucles en métal, à moins d'être riche! On ferme ses chaussures par un lacet de cuir, qui est une ressource limitée. On n'abat pas les animaux pour rien, on réutilise tout. Pour les ceintures on limite la largeur. Par exemple, sur une personne riche, la longueur de la ceinture et son ornementation indiquent la richesse.

Pour en finir avec le statut social, la *finesse* et la *qualité* des matières (y compris le tissage) indiquent les degrés de statut, donc de moyens financiers. Il est important de savoir au premier coup d'œil à qui on a affaire!

Comment réaliser ma tunique ?

D'abord c'est simple, un long rectangle : doublez la longueur épaule-bas de la tunique, ensuite pour la largeur, prenez votre tour de poitrine plus 5cm et divisez par deux (ou votre largeur d'épaule).

Au milieu de la longueur, coupez un rond légèrement décentré vers l'avant, ajoutez une fente (ou amigaut) si vous voulez une encolure serrée.

Pour les manches, un rectangle de la longueur de votre bras, et pour la largeur, du diamètre de votre coude plié. Rétrécissez vers les poignets si vous le souhaitez, prenez le tour de votre poing fermé comme largeur.

Ajoutez sous les bras deux carrés de 10-15 cm environ selon l'ampleur souhaitée. En dessous et jusqu'au bas de la tunique, deux triangles isocèles. La longueur de la base sera fonction de l'ampleur souhaitée. (Variante: on peut insérer dans une fente devant et derrière un triangle supplémentaire, pour une robe avec beaucoup d'ampleur!)

Pour coudre, pensez bien à laisser 2 cm de tissu entre le bord et la couture! Repliez chaque bordure après couture deux fois et recousez, la couture tiendra deux fois mieux.

Aloyse

Patron de base

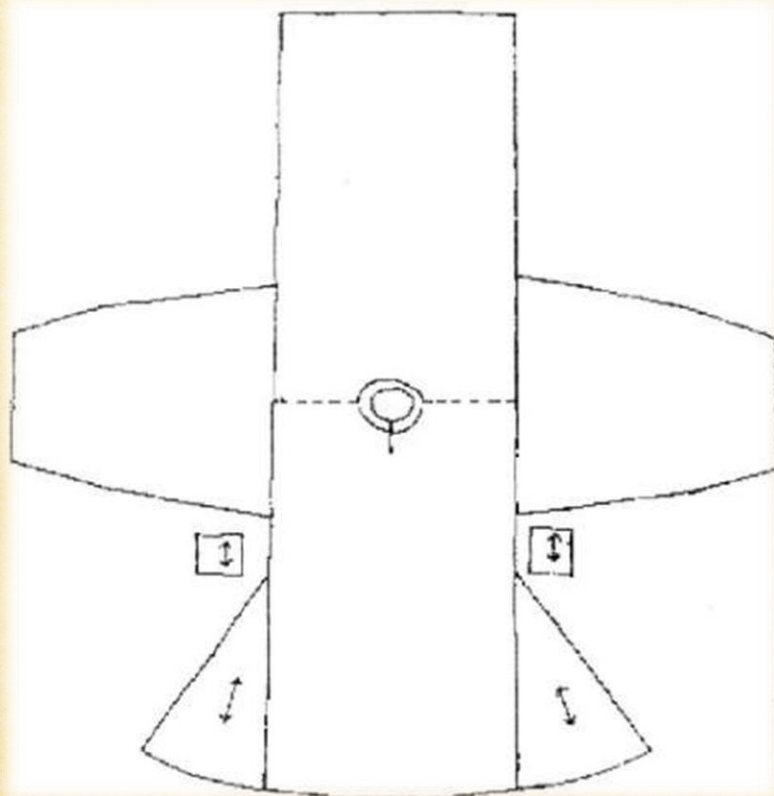


Image : <http://lances.montstmichel.pagesperso-orange.fr>



copyright Aloyse créations



Variante

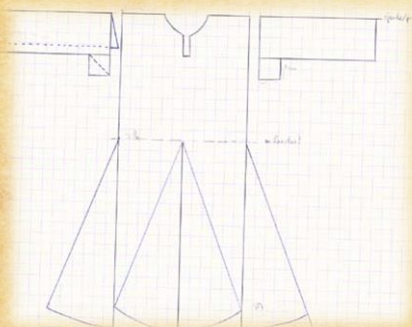


Image : <http://easyfaeriecostumes.free.fr>

Chronique maquillage

Blessures légères par Raksha Make Up Artist



Quel que soit le GN auquel on participe, la petite blessure de guerre, coupure, brûlure, l'œil au beurre noir etc. sont des indispensables et des basiques. Voyons un peu comment donner corps à nos personnages grâce au maquillage.

Inutile de s'armer de trop de matériel ! Quelques éléments suffisent à créer l'illusion.

Comme pour n'importe quel maquillage, voici les points importants :

1. Vérifiez que vous n'êtes allergique à aucun des produits utilisés. En lisant attentivement les étiquettes, en procédant à des tests 24h avant l'application (un petit point derrière l'oreille suffit généralement et ne vous handicapera pas outre mesure en cas de réaction).
2. Faites un essai afin de voir combien de temps vous sera nécessaire pour obtenir l'effet désiré
3. Assurez-vous de disposer d'un espace de travail correct, avec miroir(s) et lumière(s) pour ne pas avoir de mauvaises surprises
4. Prenez soin de votre matériel. Stockage à l'abri de la lumière et de la chaleur, fermez bien les pots, nettoyez vos mains avant de les toucher...prévoyez de quoi vous essuyer ET vous démaquiller. Attention, certains produits nécessitent un solvant spécial pour être retirés entièrement !

L'erreur de base, c'est d'en faire trop. Sur les photos, j'ai « dû » tout faire sur ma tête en même temps pour vous en montrer un maximum, mais une blessure suffit amplement. Chaque rajout fait perdre l'effet spectaculaire. Soyez donc prudents et parcimonieux. Choisissez judicieusement l'emplacement désiré, afin de ne pas être gêné par le port de lunettes, masques, perruques ou autre accessoires.

Pour cette grande première, je vous ai concocté un impact de balle, une coupure sur le nez, un œil au beurre noir, une brûlure d'explosion avec morceaux, et une plaie purulente. Comme j'aime bien m'amuser, j'ai aussi joué avec ma bouche pour lui donner un côté « desséché ».



Matériel

Pour réaliser ces blessures, il vous faudra :

- une pâte à FX (la WAX de chez KRYOLAN, le NATURO PLASTO de chez NAIMIES...vous en trouverez assez facilement soit sur le net, soit dans une boutique de farces, attrapes & déguisement). C'est un bon investissement qui vous durera longtemps. Pour vous montrer les différents effets, j'ai utilisé la WAX sur le nez, le NATURO PLASTO sur l'impact de balle.
- du SIMULATED SKIN (Make Up International, ou toute autre marque). C'est de la « fausse peau » liquide en tube. Marche aussi avec le latex.
- un FIXATIVE « A » ou équivalent (c'est à dire un Sealer, un liquide transparent qui va aider votre prothèse à sécher et garder sa forme)
- de la couleur (et croyez-moi, du matériel pro à la gouache, tout peut passer...)
- quelques bâtonnets en bois type matériel de sculpture, une éponge végétale, des pinceaux, une pince à épiler...
- de la crème hydratante, du coton, des mouchoirs, du talc... la totale.

Avant de commencer

Créez votre histoire. Cela vous aidera. Que s'est-il passé ? Un coup de couteau, une chute, une brûlure ? N'hésitez pas non plus à jouer au voyeur sur internet, et regardez bien ce que donnent les blessures « en vrai ». Le réalisme est votre meilleur ami, à moins de jouer dans la catégorie Série Z.

ETAPE UN : placement et matière

(Pour les cires)-Prélevez un peu de matière « pâte », et déposez sur une peau propre, hydratée avec un bâtonnet. Si c'est trop sec, un peu de crème hydratante, si c'est trop collant, n'hésitez pas à poudrer votre bâton avec du talc.

(Pour les fausses peaux)-Appliquez la matière directement sur la peau, au tube, en lui donnant soit une forme longue, soit en faisant un gros aplat.

ETAPE DEUX : la forme

(Pour les cires)-Donnez la forme que vous désirez à votre blessure. Pour une coupure, quelque chose de « plat » avec une fente au milieu, pour un impact de balle, un cratère, etc. Lissez bien les bords avec votre spatule pour obtenir un « fondu », c'est à dire effacer au maximum la différence entre la peau et le rajout. Ne vous inquiétez pas pour la couleur, on s'en occupera plus tard. Utilisez votre imagination : de la semoule, des morceaux de Yum-Yum, tout peut servir à donner une texture grumeleuse à votre blessure.

(Pour les fausses peaux)-Soit vous la laissez sécher, soit vous la travaillez pour obtenir tout de suite une texture. En tapotant avec le doigt, vous allez donner un effet « peau arrachée », si vous attendez que ce soit sec, avec une pince à épiler, vous pouvez attraper un morceau et tirer dessus, pour faire des cloques, des peaux brûlées, une griffure avec des passages à la pince, etc. Amusez-vous ! Moi, j'ai trouvé drôle de mettre un bout de plastique dans une de mes blessures, pour faire « comme si » quelque chose avait explosé sur ma joue et laissé un fragment. Faites-vous plaisir !

ETAPE TROIS : la fixation

(Pour les deux)-Passez un peu de fixatif sur votre blessure et attendez que ça sèche :

- entre trois et cinq minutes en moyenne
- et normalement, vous avez ça...



ETAPE QUATRE : la couleur

(Pour les deux)- C'est le moment à la fois le plus critique et le plus amusant. Laissez libre cours à votre créativité. La principale chose à savoir, c'est que le maquillage est une question d'ombre et de lumière. La lumière met en avant, le sombre enfonce. Donc, pour « gonfler » un œil, il faut jouer la dessus, et mettre quelque chose de plus clair juste sous les cils pour dégrader vers du plus sombre.



Les hématomes ne sont pas « bleus », c'est un jeu de bruns, bleus, violets, rouges, jaunes et verts selon l'âge de la blessure.

N'hésitez pas, essayez. Dégradez bien les couleurs, à l'éponge ou au pinceau, ou au doigt. J'utilise du matériel professionnel, mais rien ne vous empêche de faire une razzia dans les maquillages d'halloween ou les peintures pour enfant (trouvables sur internet, dans les magasins de déguisements ou de matériel de dessin). L'important est d'être à l'aise et de s'amuser ! C'est là que vos recherches préalables se montrent utiles : à quoi ressemble une brûlure chimique ? Une peau fraîchement arrachée ou traumatisée ? N'oubliez ni votre histoire et ce que votre maquillage raconte, ni de peindre aussi la peau alentour,

pour éviter les grosses démarcations. L'intérieur d'une grosse coupure est sombre, la chair à vif est rouge clair...

ETAPE CINQ : les finitions et le faux sang

(Pour les deux)- Vous l'attendiez, hein, le faux sang ? Et bien c'est le moment. Satisfait de votre couleur et de vos effets, il ne manque plus que cette touche finale.

Soyez attentifs à la façon dont la blessure a été infligée, dans quel sens ça a coulé. Est-ce que ça a séché ? C'est du sang très frais ? Un peu coagulé ? Vous trouverez toutes ces versions dans les magasins précités. Avec un pinceau très fin trempé dans du faux sang liquide, retracez la coupure. Ça coulera naturellement. Un sang coagulé, plus foncé, fera une jolie croûte. Ne soyez pas radin en faux sang, mais attention à ne pas trop en mettre, cela « noierait » votre travail de couleur en dessus.



Little tricks :

Pour des lèvres abîmées, un peu de latex liquide sur un grand sourire, on attend que ça sèche, et on tire les « petites peaux » avant de les peindre. J'ai utilisé un mélange de silicone équivalent au latex (j'y suis allergique). De même, pour fabriquer une fausse peau, vous pouvez couler sur une feuille de rhodoïd un peu de latex liquide, le laisser sécher, et le prélever délicatement pour l'appliquer ensuite sur votre peau. Vous pouvez aussi utiliser une colle à postiche pour les faire tenir.

Bon maquillage, bon GN, et amusez-vous !

Photographies par B. PERILLE
Modèle et MUA : Raksha MUA

Guerroyons, mais pas demain, y'a GN !

Journal de bord de la nouvelle recrue GNiste...

Premier cycle lunaire

Ce que j'ai constaté depuis mon arrivée ? Il n'y a que des épées !

Il semble que ce soit l'arme la plus répandue, autant chez les novices que les plus aguerris... Des épées courtes avec option ambidextrie, à la claymore de William Wallace, il y a une gamme complète à découvrir !

J'ai aussi croisé quelques haches et marteaux, l'équipement officiel de tout bon barbare accompli, sans oublier des hallebardes et boucliers en tout genre. Mais alors que je pensais que le GN était une façon de pouvoir libérer son imagination et sa fantaisie, me voilà enfermée dans un carcan de réalisme, certes immersif... Mais un peu formel à mon goût.

Je n'ai rien contre les armes réalistes, mais quand même, ça ne tape pas assez fort !

Cependant! C'était sans compter sur quelques irréductibles gaulois... Quelques joueurs inspirés, qui voient les choses en grand !

Je vous ai donc réunis pour vous quelques exemples insolites de délires GNistiques flamboyants...

Voici pour vous un petit bijou que j'ai découvert lors d'un entraînement au combat de GN...

Ce superbe fléau, conçu par l'atelier l'Arme, qui a pour particularité de mesurer pas moins d'un bon mètre soixante ! Le roi sorcier d'Angmar serait fier !

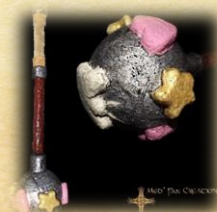
Ainsi la légèreté de la mousse a encore fait des miracles : elle aura permis la conception de cette arme surdimensionnée qui reste maniable. Maniable, oui, mais avec modération : pour l'avoir essayée, je peux vous garantir que de longues minutes sont nécessaires avant de dompter la bête. Le secret ? Ne jamais cesser de la faire tourner ! Rester vigilant et tâcher de constamment penser à vos prochains mouvements, car elle ne vous laissera pas le loisir d'hésiter...

Il est donc difficile d'être rapide ou de surprendre, surtout pour un débutant. Elle procure une bonne sensation de puissance, digne d'une arme légendaire que l'on pourrait allègrement attribuer à un boss. Attention néanmoins : malgré les ailes qui nous poussent, il faut garder en mémoire que les armes dotées de structures hors normes ne sont pas forcément d'une solidité à toute épreuve. Il faut toujours savoir raison garder.



Barbare ou princesse... gare à tes fesses !

Que vous soyez une fille à part entière qui aime le rose et les paillettes, ou simplement un garçon aux goûts délurés, vous avez aussi droit au GN épanouissant ! J'ai retrouvé pour vous un ensemble d'armes entre magical girl et la princesse Peach... Med'Fan Création s'est complètement lâché ! Et sincèrement, rien qu'à les regarder, je rêve d'aller me frotter à toute une troupe d'orcs... pas vous ?



Croc

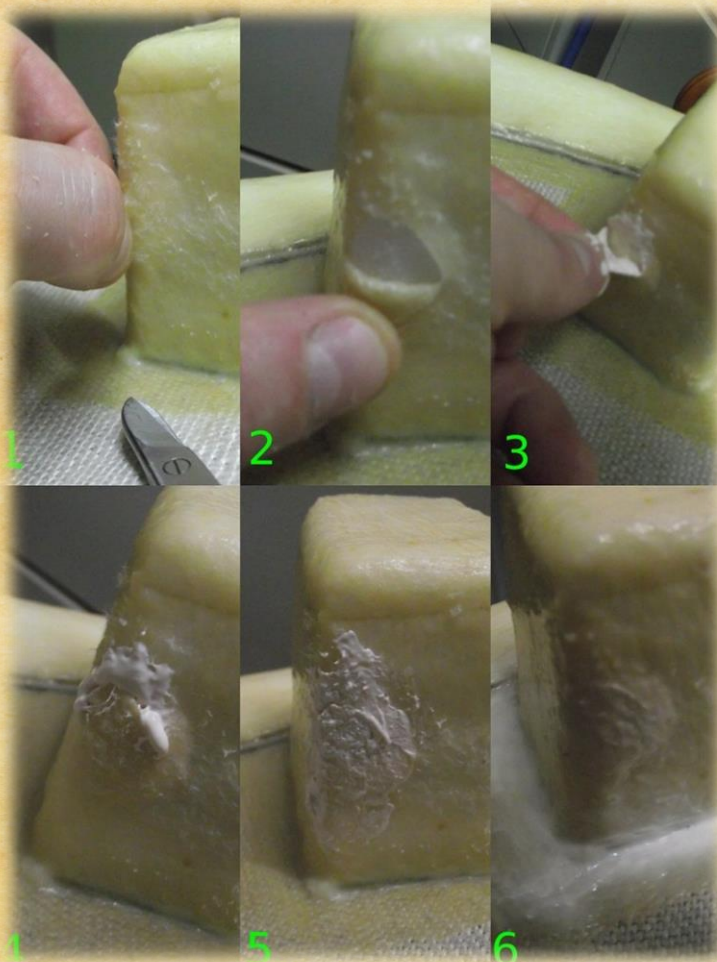
Je crafte*, donc je suis

* Crafter = Bricoler

C'est un peu le « moto » de beaucoup de GNistes et c'est ce qui m'a conduit à perfectionner mes techniques de réalisation. Au travers de cette rubrique, je partagerai avec vous, lecteurs/trices, des trucs, des astuces, des méthodes.

Cette fois-ci, on s'attaque à un problème simple : réparer son matériel. Qui n'a jamais éraflé un élément de costume ou d'armement enduit de latex sur une ronce ou l'armure d'un adversaire ? Qui n'a jamais lamentablement constaté l'apparition d'une bulle lors de la 25ème couche de latex ?

L'illustration décrit comment rattraper une bulle mais le principe avec une déchirure est le même. Les photos proviennent de mon atelier, la bulle étant apparue sur la poignée d'une rondache.



Pour cette séance, voici l'outillage nécessaire :

- Une paire de ciseaux très coupants (manucure ou broderie).
- Du latex épaissi additionné de couleur acrylique (obtenir la teinte AVANT de mélanger au latex).
- Une baguette chinoise et un bocal hermétique pour le mélange et la conservation du latex.
- Un cure-dent pour une petite réparation, une baguette chinoise pour une grosse réparation.

Maintenant, il faut savoir s'adapter au cas qui vous concerne et suivre les étapes de l'illustration.

Pour une déchirure, commencer à l'étape 2 :

1. Pincer la bulle et tirer doucement dessus pour séparer le latex de son support sans agrandir la partie décollée.
2. (pour une bulle) Inciser la bulle sur toute sa longueur en essayant de ne pas zigzaguer.
2. (pour une déchirure) Retrousser les parties déchirées pour faire apparaître le support.
3. Enduire généreusement l'applicateur avec le latex et garnir la surface intérieure en commençant par les bords et en revenant vers l'ouverture pour chasser l'air.
4. Rabattre les parties ouvertes. Normalement, il ne doit plus rester d'air.
5. Au doigt, en partant des bords, revenir vers l'incision / la partie déchirée en appuyant doucement pour faire adhérer le latex à son support. Laisser sécher quelques heures.
6. Une fois sèche, votre rustine fait corps avec le reste de votre équipement.

Quelques précautions quand on manipule du latex liquide :

- Le latex ainsi que l'épaississant peuvent se trouver dans les magasins de loisirs créatifs ou sur eBay, selon les quantités recherchées.
- Ça pénètre le tissu et ça colle à la peau en quelques secondes (et ce n'est pas une bonne méthode d'épilation)
- Le solvant est sur une base ammoniacale : ça pue mais ce n'est pas toxique en milieu ventilé... Mais ça pue vraiment.
- L'épaississant est inodore, très visqueux et nocif par contact. Protégez-vous, nettoyez-vous.
- Une fois la teinte obtenue, mélanger le latex (75%) avec la peinture (25%) jusqu'à obtenir une teinte homogène. Ensuite, mélanger le latex (90%) et l'épaississant (10%) jusqu'à obtenir une texture homogène ferme comme de la crème fraîche.
- Ça fonce en séchant et ça tire légèrement sur le jaune, d'où l'utilité de fabriquer la teinte avant de la mélanger au latex. Nous en reparlerons quand nous aborderons les effets de couleur et de texture.

Voilà, c'est tout pour cette fois. Si vous avez des souhaits particuliers pour le contenu de cette rubrique, demandez, j'essaierai de vous satisfaire. Dans tous les cas, à bientôt et...

BANZAÏ !

CDrik

Chroniques : la naine sort (de) sa mine

Nainstruction au feu de camp (ou il n'y a pas de fumée sans feu)

Par Isadora, naine, 160cm, 330 ans

Je vais vous aider à être le (la) maître (sse) du feu, plus tard je vous aiderai sur d'autres sujets de « comment faire ».

En arrivant sur le terrain des réjouissances, courez au PC orga et, armé de votre hache, demandez si vous pouvez faire du feu : une réponse vous sera donnée sans délais.

Pourquoi faire un feu ? J'ai une lampe, un réchaud, une casserole, un couteau, je suis paré(e) pour l'aventure. Je vais vous le dire, bande de veinards : un feu permet le rassemblement de personnes voulant partager des moments de bonne compagnie, palabrer sur une future attaque, avoir l'air mystérieux, mais aussi avoir moins froid. Accessoirement, il vous servira aussi à cuire votre pitance et obtenir une chaleureuse source de lumière !

De quoi le feu se nourrit-il ? Deux composés chimiques (un combustible et un comburant) et une source d'énergie (énergie d'activation), ce que l'on appelle le triangle du feu. En résumé : combustible + chaleur + oxygène = feu. Exemple, vous attrapez un elfe (comburant), attachez-le à un arbre (combustible) et mettez le feu à l'arbre avec votre torche (énergie). En criant, l'elfe fera office de soufflet, et amènera donc de l'oxygène. Pour une fois, l'elfe servira à quelque chose. Il était temps qu'il se rende utile. **Utilisation du feu**



Pour une cuisson au barbecue : Ajouter du charbon de bois si nécessaire.

- ⇒ Pour cuire vos saucisses ou brochettes.
- ⇒ Écarter les morceaux en flammes.
- ⇒ « Écraser » (un peu) les braises pour les mettre au même niveau.

Pour une cuisson à la marmite, les flammes ne doivent pas être trop vives (20cm de haut).

Pour un feu de camp pour chansons paillardes, il faut de bonnes flammes qui éclairent. Il faut donc charger le feu en pointe pour que les flammes montent.

Avant de partir

Quelques jours avant, faites provision de journaux, boîtes à œufs, boîtes de camemberts, rouleaux vides d'essuie-tout et papier toilettes, cagettes cassées, un sac de charbon de bois, bref tout ce que vous pourrez mettre de côté et que vous pourrez charger dans votre véhicule. Et également une bâche : il pleut aussi en GN et surtout, elle pourra protéger vos combustibles de la rosée du matin.

Sur place

Vous avez planté votre tente, établi le périmètre du feu ancestral. Voici venir la corvée de bois !

C'est le moment d'aller glaner des brindilles, branchettes, des morceaux de bois de toutes tailles, pour la soirée car la quête de nuit est déconseillée. Personne n'en a envie, de toute façon.



Conseils de sécurité (contre les nains-sandy)

3 incendies sur 5 sont dus à l'imprudence.

Il faut toujours prévoir un seau d'eau à côté du feu en cas de flammes trop grandes, ou si des braises tombent par terre dans les herbes.

Veillez à installer votre feu à au moins 3 mètres des tentes. Dégagez la zone : il ne faut rien d'inflammable autour du feu dans un rayon d'au moins 1 mètre. Surveillez toujours votre feu et ne permettez pas aux flammes de dépasser une certaine hauteur. Ne laissez jamais votre feu sans surveillance. Ne faites jamais de feu par grands vents. Le dernier à partir éteindra le feu.

Blague entendue d'un loup-garou : « Quand je souffle sur une bougie, elle s'éteint, donc de la paille enflammée, je souffle dessus pour l'éteindre. » MAUVAISE IDÉE !!

Mode d'emploi

Placez les éléments les plus inflammables en premier, au centre : papiers, brindilles, boîtes de camembert, rouleaux vides en carton, boîtes à œufs, etc. (Combustibles) et un ou deux allume-feu (Énergie).



Ensuite, mettez des brindilles en forme de « tipi » tout autour et, au-dessus, des éléments les plus inflammables. Cela laissera passer l'oxygène. (Comburant)

Placez des bouts de bois de taille moyenne autour et sur le dessus.

Allumez à plusieurs endroits les éléments inflammables.

Une fois votre feu bien lancé, mettez du bois en « tipi » à la verticale et du charbon si besoin.

Le dernier à aller se coucher doit éteindre le feu ! Un coup de vent pendant la nuit, et voilà les braises qui se baladent !

Conseils d'une nainstruite

Pour ranimer un feu mourant, jetez une poignée de gros sel. Evitez les feuilles, l'herbe sèche, la sciure et les copeaux de bois, qui s'envolent au moindre coup de vent.

Voici l'essentiel de ce que vous devez savoir. Alors, ne laissez pas tomber vos petits camarades quand ils auront froid et faim, leur admiration ne paraîtra jamais aussi belle dans leurs yeux qu'à la lueur des flammes.

Et d'ailleurs, les guimauves ne vont pas se rôtir toutes seules. Sortez les piques à brochettes !

Isadora

WINTER IS COMING

L'automne vient de commencer, la saison des GN se ralentit, les feuilles mortes se ramassent à la pelle et je m'enterre dans ma mine.

Est-ce l'heure de l'hibernation ? Que nenni !

C'est l'heure de se mettre en quête, de chiner, dénicher, farfouiller, trouver de nombreux accessoires, mobilier, trésors, vaisselle pour embellir votre campement.

L'important avec le matériel,
c'est pas qu'il soit bien,
c'est qu'il soit gratuit !!!



Le premier bon plan est gratuit ! C'est d'aller à la mairie demander quelle est la date d'enlèvement des encombrants : c'est une fois par mois dans la plupart des villes. Il va falloir se lever très tôt, mes petits loulous, et parcourir votre village à la recherche de fabuleux trésors. Si vous croisez un loup-garou, pas de panique, lancez un bout de viande. Par contre, pour les elfes, pas de quartier !

Faites le tour des dépôts-ventes, braderies, Emmaüs, la Croix Rouge. Vous y trouverez des petits meubles, des peaux, lanternes, textiles en assez bon état ou qui ont juste besoin d'un bon nettoyage (entre 50 centimes d'euros et 5 euros).

Regardez dans les journaux locaux, ils annoncent les dates des vides-greniers, brocantes ainsi que les sites internet dédiés aux associations qui organisent ce genre d'événements. De petits prix aussi et il est parfois (souvent !) possible de négocier avec les exposants.

Si vous avez un compte Facebook, le groupe GN occaz-LARP second hand est fait pour vous ! Inscrivez-vous et suivez les bonnes affaires ! Toujours sur internet, il existe un bon coin : « le bon écu » qui regroupe aussi du matériel d'occasion mais plutôt historique.

Si vous n'avez pas encore trouvé votre bonheur, il existe des sites spécialisés qui proposent du matériel de campement, comme des braseros, lampes à huile, tabourets, costumes... Pour les bourses les plus pansues...



Vous avez l'âme d'un bricoleur, et les idées et les mains pour donner corps à votre imagination débridée : « La nécessité est mère de créativité » sera votre adage.

Isadora

Promenons-nous dans les bois ...

... pendant que le loup n'y est pas ...



Ami GNiste, tu as faim. Tu es fatigué, tu viens de passer 2h à crapahuter pour monter ta tente. Et tu voudrais manger. En bonus, tu voudrais pouvoir épater ton camp, qui t'a vu te tirer en loucedé il y a 20 minutes et ne pas aider à finir de monter cette fichue tente.

Ami GNiste, je t'ai compris. Tu veux pouvoir manger, et partager le manger de l'amitié. J'ai quelque chose pour toi.

Tu ne disposes que d'un réchaud, d'une casserole, et d'un couteau. Pour les ingrédients, comme tu es un GNiste malin, quand même, tu les as prévus avant. Tu veux faire à manger pour environ 4 à 6 personnes, voire plus si affinités, mais auquel cas je te laisse juge des quantités requises. Celles que je te présente, c'est pour 4 à 6 GNistes qui ont faim.

Il te faut :

- 2 L d'eau
- 2-3 cubes de bouillon de poule
- 1 escalope de poulet par personne
- Du gingembre en poudre
- Un paquet de nouilles de riz (à ne pas confondre avec les nouilles de soja. J'ai testé pour vous, c'est moins bon)
- De la citronnelle coupée en petits bouts si tu peux. Si tu ne peux pas, à mon avis ce n'est pas grave.
- Une boîte (voire plus si affinités, mais on ne peut pas forcément) de lait de coco

Comme tu n'as qu'un seul récipient, il faut commencer par mettre tes nouilles dans l'eau avec tes 2 cubes de bouillon, que tu mets à chauffer sur ton réchaud (ou ta cuisinière 6 feux, mais ça c'est plus rare en GN, surtout quand des tentes sont requises). Les nouilles doivent séjourner quelques 5 minutes dans l'eau froide pour se ramollir, personnellement je les mets dans un saladier pendant que je fais autre chose, mais toi, GNiste qui avait 2 valises de costumes et 5 épées, lances, hallebardes et compagnie à emporter, pour toi et les nécessiteux à qui tu prêtes des trucs, tu n'as pas un saladier de reste. Donc ce n'est pas grave.

Tu prends ton unique casserole (mais comme tu es intelligent, tu l'as prévue grande), tu mets ton eau, tes nouilles, et tu mets à chauffer. Après plus ou moins 5 minutes, tes nouilles toutes rigides sont devenues souples et glissantes. C'est là que je te conseille de prendre ton couteau ou, mieux, tes ciseaux, et de les couper, parce que c'est plus pratique pour manger par la suite. Tu fais comme tu peux, hein, mais c'est plus pratique quand elles sont coupées.

Tes nouilles sont maintenant coupées, et à force de remuer tout ça sur ton feu c'est arrivé à ébullition et ton bouillon s'est dissout. C'est bien.

Pendant ce temps-là, parce que bon faut bien s'occuper, tu as découpé le poulet en petits bouts (dans ma cuisine tout confort je l'émince très fin parce que je préfère, mais pareil, avec un tronc pour siège, un réchaud et une casserole, ce n'est pas pareil, donc on fait comme on peut), et logiquement tu as une gamelle pour manger plus

tard, donc tu mets tes bouts de poulet dedans. Après, tu sales le poulet, et tu l'assaisones de gingembre en poudre. Comme ça, ton poulet aura goût de gingembre, sans que la poudre aille faire n'importe quoi dans le liquide. Tu mélanges bien pour que tout soit imprégné, et tu rajoutes dans ta casserole. Il ira tenir compagnie aux nouilles de riz coupées elles aussi.

BONUS : Si tu as de la citronnelle fraîche (ce sont de longues tiges de 30 cm, qui vont en s'épaississant vers la base), tu la coupes et tu l'adjoins au mélange. Si tu n'en as pas, ce n'est pas grave, c'est bon quand même.

Maintenant que tu as tout mis à cuire, tu prends ton lait de coco (je plébiscite la boîte de conserve standard, c'est une bonne quantité), et tu le rajoutes à l'ensemble.

Il faut laisser cuire (bouillonner doucement) 10 minutes, pour que les goûts se mélangent et forment un ensemble. Tu peux rajouter un cube de bouillon (tu te souviens, j'avais parlé de 2-3 cubes, et on n'en a utilisé que 2) si tu trouves que ça manque de goût.



Et tadaaaaaaaaaaam! Quand tes amis reviennent, tu leur présentes le dîner, tout chaud, et tu peux me croire : absolument délicieux, chaud, un peu exotique, ce qui change de ce à quoi on pense pour de la cuisine de camping, et juste bon.



TADAAAAAAAAAAAA... oups !

Ils ne t'en voudront pas de t'être fait la malle avant la fin du montage de cette tente à la noix, certes primordiale, mais soyons honnêtes, pas agréable à monter. Donc voilà. Tu t'es rendu utile, tu as fait ta part de montage mais tu t'es esquivé avant la fin **POUR LA BONNE CAUSE !** Tu nourris tes amis. Avec du bon manger. Et ça c'est cool ! En plus, si vous jouez une délégation d'inspiration asiatique, c'est RP. Que du bonheur.

La recette, telle quelle

Faire ramollir les nouilles dans l'eau. Les couper.

Ajouter le bouillon, faire chauffer jusqu'à dissolution.

Couper le poulet, ajouter, faire cuire. Indice : le poulet est rose au départ, il est blanc quand il est cuit. Et il est blanc partout, même à l'intérieur. D'où l'intérêt de le couper en morceaux, ça cuit plus vite.

Mettre le gingembre en poudre sur le poulet, le saler. Ça, à la limite, ça peut se faire n'importe quand si tu avais oublié. Même à la fin, mais comme ça met assez longtemps à se mélanger au reste, tu devras attendre, si tu le rajoutes à la fin, et prolonger la cuisson.

BONUS : tu as trouvé de la citronnelle fraîche. Tu la coupes en petits morceaux, et tu l'ajoutes. Au début, à la fin, au milieu, mais de la même manière que pour le gingembre : il faut que ça cuise. Donc ça retarde le manger d'autant de ton retard. A savoir : ça ajoute du goût et c'est hyper-bon, mais la texture de la citronnelle elle-même ça résiste sous la dent. Tu n'es pas obligé de la manger. Tu peux la laisser de côté après qu'elle ait libéré ses parfums.

En dernier, tu prends ton lait de coco, et tu l'ajoutes à ton bouillon.

Tu laisses cuire ensemble pour que tout se mélange. Ça prend au moins 10 minutes, mais ça peut rester longtemps sur le feu, ce n'est pas gênant. Il faut juste surveiller que toute l'eau ne se soit pas évaporée : si c'est le cas, rajoute de l'eau. Ou du lait de coco si tu en avais prévu plus. Dans tous les cas, comme c'est une soupe, tu peux rajouter de l'eau. Et re-goûter pour vérifier. Si tu rajoutes de l'eau, ou du lait de coco, tu dilues le goût en général, et le goût de viande en particulier : ça peut nécessiter de rajouter un cube de bouillon.



Voilà, c'est tout ce que je peux te conseiller pour nourrir tes compatriotes. C'est comme la cuisine en général : ça se goûte, ça se rectifie, ça s'improvise, et on fait avec ce qu'on a. Si tu n'as pas de poulet, le bouillon peut suffire, mais c'est quand même mieux avec de la viande, parce que vous aurez eu une journée de trajet, ou de GN, dans les pattes. La viande tient mieux au corps. Mais, si tu es végétalien, ou si tu as un végétalien dans tes amis à nourrir, cette recette peut se végétalianiser sans problème : tu retires le poulet, tu prends du bouillon de légumes à la place du bouillon de poule, et c'est hyper-bon aussi. Et en plus ça fait moins de boulot ! Encore un bonus !

Tu auras peut-être noté que je ne sale pas la soupe elle-même. C'est parce que le bouillon en cubes, qu'il soit de poule ou de légumes, est déjà salé, et suffit généralement. Mais tu peux bien évidemment en rajouter, si tu trouves que ça manque.

Cette recette ne comporte aucun légume. Cependant, si tu veux en adjoindre, des carottes peuvent faire l'affaire. Auquel cas, emporte de quoi les éplucher, parce que le couteau a ses limites : certes, on peut éplucher avec, mais c'est beaucoup plus long et moins pratique qu'un épluche-légumes.

Pour la façon de couper les carottes (tu ne vas pas les mettre entières, après tout), tu peux les couper en petits morceaux si tu veux ajouter un côté croquant à ta soupe (parce que ce n'est pas en 10 minutes qu'elles vont cuire et devenir fondantes), mais je te recommande, une fois que tu les as épluchées, d'en faire des lanières, toujours avec ton épluche-légumes (ou ton économiste si tu préfères).

La soupe que je t'ai présentée a un côté plutôt doux, filant, sans rien qui accroche vraiment sous la dent. Si tu fais des lanières de carottes, à mon avis, ça se mariera mieux avec les nouilles et l'émincé de poulet. Mais tu es libre d'inventer, et d'expérimenter, de changer : c'est ça la cuisine ! Et c'est cool.

C'était une première recette-suggestion, si tu veux nourrir ton camp : tu peux revoir les proportions.

Si tu souhaites nourrir 20 personnes, ça fait 20 escalopes à émincer et sans doute 5 paquets de nouilles de riz, et le même nombre de boîtes de lait de coco. Pour le gingembre, le bouillon et la quantité d'eau, je te laisse voir, ce sont des choses qui se goûtent sur place et se rectifient. Prévois la dose, c'est tout.

A vous les fourneaux !



A quoi sert l'assurance FédéGN

La **Carte GN** inclut une police d'assurance ponctuelle couvrant le GNiste sur tous les événements organisés par les associations membres conventionnées de la FédéGN. Elle ne vous évitera jamais de vous blesser ou de vous faire mal, mais elle évitera au moins que certaines répercussions économiques ne soient pas prises en charge.

Le Pass 1 GN

Il s'agit de la même assurance que la Carte GN mais pour une durée restreinte. Elle assure le joueur le temps d'un GN, au tarif de 2 €.

Le Pass Staff

Il s'adresse aux PNJs, orgas, cuisiniers, photographes, bref toute personne non joueuse d'un GN. Il offre les mêmes garanties qu'à un joueur possédant un Pass GN, mais la FédéGN ne le fait pas payer. Cela permet aux membres du staff d'être assurés au même titre que les joueurs.



Orga : C'était quoi le nom de ce PNJ déjà ?



Ça peut vous servir aussi.

Que ça soit dans les guerres du 41ème millénaire ou dans un monde de magie et de dragons, si vous vous blessez, vous serez bien plus serein quand Sandrine, de la FédéGN, vous accompagnera dans vos démarches.



En savoir +

<http://cartegn.fedegn.org/>



De bonnes nouvelles en approche...

BIENVENUE DANS UNE AVENTURE GRANDEUR NATURE
POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 1

BAILACEDER

PRESENTEE PAR
L'ANTRE DU TEMPS

DONJON
À LOUER
SÉRIEUX S'ABSTENIR

VENDREDI 03 JUILLET
AU
DIMANCHE 5 JUILLET
2015

POUR PLUS D'INFORMATIONS RETROUVEZ NOUS SUR WWW.ANTRE-DU-TEMPS.XOOIT.FR

Ce GN dans l'univers du Donjon de Naheulbeuk saura vous transporter au cœur des plus grandes intrigues de ce lieu.

En savoir +

Si vous avez une âme de locataire avisé, n'hésitez pas à vous présenter.

<http://killian68.net/gnnaheulbeuk/>

Cet espace est destiné à recevoir une publicité

**Le but est d'offrir de la visibilité aux partenaires du mag et de financer
le retour de la version papier**

Il est destiné aux associations et entreprises ayant un lien proche avec le GN

Si vous êtes intéressé ou souhaitez des renseignements,
n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse gnmag@fedegn.org

GN MAG

Airsoft Guardians

Cette rubrique est dédiée à l'Airsoft et à ses pratiques.

Dans un premier temps, nous nous sommes donné pour mission de vous informer sur l'Airsoft, ses différentes pratiques, ses origines etc. ...

Nous vous avons également rapporté les récits épiques de l'un de nos reporters, qui a incarné un PNJ dans une partie d'Airsoft.

Fire @Will



Ayant très peu d'airsofteurs dans l'équipe de rédaction, nous nous efforçons de vous présenter cette discipline de la manière la plus exhaustive possible.

Mais nous manquons d'effectifs : si vous vous sentez l'âme de pouvoir écrire quelques articles pour cette rubrique, sentez-vous libre de nous soumettre votre candidature à l'adresse gnmag@fedegn.org.



WWW.KABOOM-AIRSOFT.COM



PARTICIPEZ

- à des OP POST-APO intenses et immersives
- des DRILLS d'initiation et de perfectionnement

PROFITEZ GRATUITEMENT

- du Manuel d'Airsoft de la MARS D24
- de Signalétiques, Cibles, Tutos...

contact@kaboom-airsoft.com

Présentation de l'airsoft



À l'occasion de la renaissance de GNMAG, l'Airsoft se voit dédier un article. Le temps est donc venu de faire table rase des préjugés et ainsi vous présenter ce loisir sous un autre angle.

Il est important de préciser que le terme Airsoft désigne en fait plusieurs variantes d'un même jeu. Ce loisir sportif, ce survival game, peut être pratiqué selon plusieurs déclinaisons dont les principales, par ordre de pratiquants, sont : le Speedgame, le MilSim et la reconstitution historique.

Le **Speedgame** se veut aussi simple que rapide. Dès le coup de sifflet, les joueurs se précipitent à l'assaut de l'autre équipe, mû par un instinct de survie et de compétition, plus que la réflexion tactique et la solidarité. Le speedgame peut devenir répétitif pour certains seulement.

Le **Milsim (Military Simulation)**, propose un jeu plus tactique. Les parties (OP) s'étendent entre 24 et 72 heures. Les Opérateurs (joueurs) sont affectés à un groupe de combat dirigé par un team leader, qui prend ses ordres auprès d'un état-major. L'accent est mis sur le réalisme.

La **Reconstitution historique** s'efforce de reproduire des batailles passées. L'obsession du détail dans la tenue n'est sans rappeler le cosplay. Les périodes affectionnées sont le WW2 et le Vietnam.

L'Airsoft en France reste une activité en plein développement. Pourtant, son image auprès du public n'est guère flatteuse ; ses adeptes seraient des

paramilitaires, des frustrés de l'armée, des nerds avides de frags. Le manque de communication et l'amateurisme qui dominent en sont en grandes parties responsables.

Quelques initiatives tentent de redorer le blason de l'Airsoft. Des associations misent sur des OP bien organisées, avec des moyens logistiques conséquents et des participants motivés.

Il est possible d'en apprendre beaucoup plus sur l'Airsoft en téléchargeant gratuitement un manuel très complet mis à disposition sur le site de Kaboom-Airsoft. Leur vision, le SAG (Simulation d'Aventure Guerrière) est une variation du GN et du MilSim. L'accent est mis sur la cohésion des groupes de combat et sur l'immersion. Les opérateurs évoluent dans un univers post-apocalyptique (inspiré de séries télé comme Revolution et The Walking Dead), avec de nombreux items et des PNJ.

Noms d'OP mémorables mélangeant GN et Airsoft : Crisis Cobalt 144 de Dreamcatcher, Starship Troopers de MGN Studio, Virus 5.1 de Rèmes Brigade, Gul Makaï de Songes de Lames, MIA de La Tapisserie des Ombres pour ne citer qu'eux.

Maedros



Ce que nous indique l'histoire

Afin d'entrer dans le vif du sujet avec un petit bagage culturel, penchons-nous sur l'histoire de cette discipline.

L'airsoft a pour origine la fin de la seconde guerre mondiale et le Japon. En effet, après sa défaite le Japon a inscrit dans sa nouvelle constitution que la population civile ne pouvait avoir d'armes à feu. Cette inscription, comme vous vous en doutez, a été imposée par les États-Unis.

Toutes les armes à feu, même dans le cadre d'une collection d'armes neutralisées étaient proscrites. Ainsi, à la fin des années 60, pour répondre à la forte demande, la firme Maruzen commença à produire des répliques inertes d'armes en plastique, en résine et métal avec des parties amovibles à l'instar des originaux. Mais pour rester dans la législation, elles ne pouvaient pas tirer de balles réelles.



Il fallut attendre le milieu des années 70 pour voir arriver la première réplique d'arme à feu fonctionnelle. C'est un modèle bien français, le FAMAS, que les ingénieurs choisirent de reproduire, sous le nom de « lanceurs répliques

d'armes ». Il pouvait tirer des billes de plastiques de 6mm, et utilisait l'air comprimé pour être parfaitement légal. Les collectionneurs de cette réplique, de plus en plus nombreux, inventèrent des jeux appelés « survival game » où deux équipes s'affrontaient sur un terrain. Counter Strike avant l'heure !

C'est avec la naissance de ce loisir que les répliques à air comprimé changèrent de nom pour devenir « Airsoft Guns » et que la discipline fut rebaptisée Airsoft.

Billes et sécurité

Comme tout jeu et tout loisir, l'Airsoft est une discipline pouvant s'avérer dangereuse qui nécessite de se plier à certaines règles de sécurité, aussi simples fussent-elles. Que ce soit en parties privées ou en GN, seul le respect de ces règles garantit un bon moment de détente pour tous.

En premier lieu, l'Airsoft demande une bonne dose de fair play. Les billes sont légères et peuvent être déviées par un simple coup de vent



ou des branchages. La gestion d'un bon tir est particulièrement ardue, et souvent on ne fait pas mouche. De plus, lorsque les distances de tir augmentent, on ne peut pas voir si l'on a touché ou non sa cible. Il faut donc que chacun accepte de signaler lorsqu'il a reçu un projectile, et d'ajuster de manière idoine ses points de vie et ses compétences.

Outre cet aspect qui concerne avant tout la gestion du jeu et des interactions entre personnages, il faut tenir compte du risque inhérent à la pratique de l'Airsoft. Une bille mal placée peut causer de gros dégâts. C'est pourquoi il est indispensable de se munir d'un équipement de base :

- Lunettes de protection : non négociable, cet élément saura vous éviter d'anticiper le port du cache-œil que vous aviez prévu lors de votre prochain GN pirate.
- Protections articulaires : genouillères, coudières... Pour les plus intrépides, il est recommandé de se protéger, pour éviter qu'une spectaculaire acrobatie se termine en hospitalisation épique.

La puissance des répliques se doit aussi d'être régulée, ainsi que les distances minimales de tir. A l'heure actuelle, la loi impose une limite maximale de 2 Joules pour ne pas basculer dans le domaine des armes, soit environ 460 FPS (feet per second).

Terenemar Avendim



Dis-moi quelle est ta réplique, je te dirais qui tu es

Depuis que l'industrie s'est penchée sur le sujet, de très nombreuses évolutions ont vu le jour, et l'arsenal s'est passablement étoffé. Le catalogue des armes à feu constitue un puits d'inspiration sans fond, et les amateurs y trouvent chacun leur plaisir. Il nous reste donc l'embarras du choix, pour trouver la compagne de nos rêves.

Faisons un tour d'horizon

Pour les plus délicats, les Springs sont des répliques avec un dispositif de propulsion mécanique à ressort. Le système de tir est très simple, mais demande une manipulation à chaque bille tirée. Pour les répliques de pistolet, il faut tirer la culasse en arrière pour engager la bille dans le canon et armer le ressort. La puissance de ces répliques est très souvent limitée. Difficile, donc, de se glisser dans la peau de son agent secret préféré, et de faire mouche à chaque coup. Il existe cependant des répliques de plus gros calibre, les fusils à pompe, mitrailleuses lourdes qui permettent des plus grosses puissances de feu. Certaines peuvent même tirer 1, 3 ou 5 billes en même temps. Parce qu'on peut être délicat, et aimer l'efficacité.

Pour les sournois, les bolts, ou bolt action rifle sont des fusils à verrou : par exemple, fusil WW2 plus communément appelé snipers. Il faut réarmer la culasse à chaque tir, tout comme avec les armes réelles. Ces répliques peuvent être à gaz ou ressort mécanique, et leur

puissance élevée sur le terrain permet une utilisation en soutient longue portée ou tireur embusqué. De quoi plaire aux plus retors !

Pour ceux qui aiment bourriner en toute simplicité, les AEP/AEG ou Automatic Electric Pistol/Gun est un choix tout indiqué. Il s'agit des répliques les plus répandues. Entre les pistolets mitrailleurs, les pistolets automatiques, les fusils d'assauts, les mitrailleuses, chacun y trouve son compte. Certains pourront même se procurer les répliques les plus fantaisistes, automatique ou non, pour réaliser leurs rêves. Entre la guerre du Viêt-Nam et les escarmouches d'Alien, choisis ton camp, camarade !

Pour les plus éclectiques, on peut parfaitement trouver des lance-grenades, des lance-roquettes, les grenades, mortiers etc... Car il est bon de varier les plaisirs.

L'utilisation du gaz, permet d'obtenir des répliques aux caractéristiques proches de la réalité. La puissance est définie par la pression du gaz utilisé. Le gaz est moins sensible aux changements de température. En effet, les gaz se dilatent avec la chaleur, et se contractent avec le froid, entraînant des variations de puissance difficiles à maîtriser.

Il faut néanmoins noter que ces répliques sont onéreuses à l'usage car il faut régulièrement recharger le gaz. Ce sont aussi celles qui souffrent le plus de l'usure.

GN or not GN ?

L'intérêt de cette rubrique est évidemment de se pencher sur la question de la pertinence de l'usage de l'Airsoft en GN. Cette discipline offre des avantages et des inconvénients, dont il faut être parfaitement informé avant de se lancer dans une expérience qui peut vite tourner au cauchemar.

Voyons plutôt :

Avant de se décider, il vaut mieux avoir conscience des inconvénients de l'Airsoft au sein d'un GN :

- Les contraintes de sécurité : elles sont drastiques, et nécessitent une vigilance de tous les instants. Il faut imposer l'équipement de base que nous avons déjà vu plus haut, et mettre en place des limites minimales de distance de tir, afin d'éviter les attaques à bout-portant et les débordements de surpuissance. Il faut bien souvent assigner une petite équipe dévouée à la gestion de ces règles, à moins d'être absolument sûrs du respect total et inconditionnel des notions de fair play par les joueurs. Ce qui, admettons-le, reste plutôt rare.

- L'équipement massif : de manière à rester dans le cadre d'un exercice sain et sécuritaire de l'Airsoft, le joueur se retrouve souvent lourdement harnaché. Outre l'aspect encombrant et fatigant de la chose, il faut bien avoir conscience que les multiples couches de la panoplie empêchent un ressenti franc de l'impact des billes. Bien souvent, le joueur ne ressent même rien du tout, et il triche, bien malgré lui, par omission. De telles situations peuvent conduire à des conflits entre un tireur convaincu d'avoir touché et une cible convaincue de n'avoir rien senti. Exercice sportif, à moins d'avoir dans son équipe orga un maître en diplomatie.

- La douleur : parfois, accumuler les protections ne suffit pas à se prémunir totalement des petits bobos occasionnés par un tir, ou par les mouvements nerveux imposés par le style de combat de l'Airsoft.

Cela reste évidemment supportable mais les plus douilletts pourraient y voir un inconvénient majeur.

Si rien de tout cela ne vous rebute, que vous êtes un guerrier stoïque et courtois, alors voyez quels trésors s'offrent à vous :

- Le réalisme : finis, les nerfs poussifs et grossiers ! Voici venir les vrais snipers qui vous shootent à 50m depuis leur perchoir. Voici venir les combats nerveux, impulsifs, et leur adrénaline. Vous entrez dans une nouvelle dimension. Immersion garantie !

- Les munitions : vous en avez assez d'arpenter le champ de bataille, le nez au sol comme le cueilleur de champignon du dimanche ? Vous ne supportez plus de partir en quête de vos flèches et balles, ces jolis fûts de mousse fluo que vous parvenez quand même à égarer dans les hautes herbes ? Alors réjouissez-vous : les billes d'Airsoft, biodégradables, et peu onéreuses, peuvent être utilisées à l'envi, et laissées sur place. Un confort appréciable...

La palette des choix : futuriste ou historique, petit format ou gros calibre, tout est possible. Entre la réplique et ses accessoires, le joueur peut réellement choisir un style qui va compléter son costume, étoffer son personnage et donner un gros plus à son expérience de jeu. De quoi se donner des sensations fortes et se plonger pleinement dans son personnage.

A la lumière de tout ceci, à vous de faire votre choix et de vous lancer. N'oubliez pas, en toute circonstance, de rester vigilant et de respecter les règles de sécurité. Le reste n'est que du bonheur !

Terenemar Avendim

Nous avons Testé POUR VOUS

Un petit récit d'une expérience passée vous permettra d'imaginer avec un peu plus de précision à quoi peut ressembler un GN agrémenté d'Airsoft.

Je me suis donc rendu à Lainville en Vexin (78) pour participer à une journée de survie en milieu zombie organisé par A.M.A France.

L'architecture du jeu était assez simple. Deux équipes de joueurs, les survivants et les pillards, faisaient face à une équipe de zombies, incarnés par les PNJ. Au sein de chaque faction, les rôles offerts allaient du rôle de composition, souvent utilisé dans le déblocage des quêtes, au rôle basique d'homme d'arme ou de pillard.

J'ai, personnellement, pris place dans l'équipe des PNJ, dont la participation était gratuite. Ceci permettait à des joueurs parfaitement novices de découvrir l'univers du GN sans avoir à casser leur tirelire.

Après un copieux petit déjeuner offert sur place, les règles de sécurité ont été, une fois de plus, rappelées. Puis chacun s'en est allé vers son camp de base, avec des munitions déjà fort limitées.

En tant que zombies notre rôle était simple : nous devons déambuler et attaquer tout inconscient à notre portée, ou un peu trop bruyant. Nous avons le droit de courir, et il fallait nous toucher deux fois pour nous abattre, trois au corps à corps. Une fois abattu, les joueurs pouvaient nous fouiller : ils pouvaient alors récolter un peu d'argent et/ou des munitions. Plus rarement, ils remportaient un butin spécial. Nous pouvions nous relever au bout d'une minute, et repartir remplir à nouveau nos poches en vue d'un prochain dépouillement. Et si le cœur nous en disait, nous pouvions aussi dévorer un soldat égaré.

Les premières minutes de jeu ont causé de lourdes pertes parmi les zombies. Mais les Survivants, à qui nous avons principalement eu à faire face, ont rapidement réalisé que les munitions allaient leur manquer. Leur stratégie a alors massivement favorisé la fuite. Plus le temps passait, et plus la pénurie de billes se faisait ressentir sur le rythme du jeu et les comportements des deux camps. Sans compter que les différentes quêtes menaient les Survivants et les Pillards à se rencontrer, et donc à perdre encore plus de précieuses munitions.

Arrivés au repas de midi, les zombies avaient pu goûter à la chair des joueurs une cinquantaine de fois, sans pour autant renforcer leurs rangs. Notre rôle s'était cantonné à celui de créatures bêtes et bruyantes, mais nous avons de plus en plus d'opportunités pour attaquer les joueurs occupés à se quereller entre eux, et vulnérables.



Sur une journée de jeu aussi intense, une bonne pause repas est nécessaire pour se reposer et faire un point stratégie, dans la joie, la bonne humeur, et le chili con carne. Le retour au jeu fut plutôt douloureux, d'autant plus que les choses devenaient particulièrement sérieuses. Un ravitaillement permit aux joueurs de retrouver quelques munitions, mais de notre côté, nous avions l'autorisation d'être plus agressifs, et plus sournois. Evidemment, c'est à cet instant que les deux camps de joueurs se sont vu confier une mission capitale de capture de zombie vivant. Cet objectif fut particulièrement dévastateur pour eux.

Pour rajouter un peu à la psychose ambiante, nous avons acquis la capacité de transmettre la zombification si le joueur n'était pas soigné dans la minute après la morsure. Notre faction était nettement en position de force, et nous avons la possibilité de gagner le jeu. Il nous fallait néanmoins agir vite, car les joueurs pouvaient s'enfuir par une porte des étoiles plus vraie que nature. Les difficultés mises en place pour qu'ils puissent l'utiliser nous permirent de les harceler pendant un long siège qui s'est soldé par la zombification de tous les Pillards. Il nous fallut alors partir à la recherche de la deuxième faction.

Ce n'est qu'après un quadrillage plus ou moins construit de la zone que nous nous sommes rendu compte que les Survivants tentaient de nous prendre de revers. Une belle bataille, épique à souhait, chargée de fumigènes et de bordées héroïques, sonna le glas de la dernière équipe encore en lice. L'adrénaline était au rendez-vous, et c'est ainsi que les zombies mirent fin de manière magistrale aux illusions des joueurs, et au jeu, par la même occasion.

Mes impressions : sécurité et bonne ambiance étaient réunies pour que chacun puisse passer un bon moment. Cette expérience m'a permis de me familiariser avec l'utilisation des répliques, et de constater à quel point l'Airsoft offre des sensations beaucoup plus fortes que ce dont j'avais l'habitude. Je vous recommande néanmoins de vous habiller de manière plus conséquente que ce que j'avais prévu. J'ai joué en costume léger de civil zombifié, et ça ne m'a pas vraiment réussi. En l'absence de réelle protection corporelle, les impacts étaient parfois douloureux. Et les joueurs surpris avaient une désagréable tendance à tirer à bout portant, mais cela n'a en rien entamé mon plaisir à prendre part à cette partie.

J'espère donc, avec cette petite introduction, avoir suscité votre intérêt et votre curiosité. L'Airsoft a encore beaucoup d'autres aspects que je vous tâcherai de vous dévoiler très bientôt...Mais ceci est une autre histoire !

Terenemar Avendim





54€

Point Rouge
Eotech 552



41€

Viseur réflexe
Multiréticules



49€

Point Rouge
Eotech 551



54€

Magnifier Eotech
basculant 3X



59€

AN-PEQ 16A fonctionnel



28€

Viseur réflexe
1X35



48€

Lunette de visée
3-9X40



de **15 à 29€**

Batteries Li-Po



10€

Lunette grillagée



17€

Chargeur LiPo Imax



21€

Lunette X800
avec écrans clair, fumé, jaune



67€

Lampe X300
pour rail Picatinny



12€

Masque grillagé



19€

Sangle MS3



14€

Billes bio
Tanio Koba 0.25g



7€

Bobokit

**Réparation et Amélioration des Répliques,
Vente d'Accessoires et d'Équipement d'Airsoft**

56 bis, rue Olivier Métra - **PARIS** 75020
Métro Place des Fêtes ou Jourdain.
Ouvert du mardi au vendredi, de 14h à 18h30,
le samedi de 13h à 19h00. Tél.06 79 06 51 96
www.goupille-airsoft.com

G O U P I L L E - A I R S O F T

We LARP



Cette rubrique sera dédiée au jeu de rôle grandeur nature dans son ensemble.

Nous aimerions que tout le monde puisse apporter ce qu'il désire y voir, ou y montrer.

Pour ce numéro, nous vous offrons un témoignage, ainsi qu'un point sur les comportements en GN.

Sentez-vous libre de faire des articles et de nous les envoyer pour que nous puissions les publier :

- Un GN qui vous a plu
- Un truc cool que vous avez vécu
- Des règles géniales

N'hésitez plus, envoyez-nous vos idées : gnmag@fedegn.org



Aloyse créations

Costumes médiévaux

Costumes de GN

Broderies



SIRET:

789468600 00018

tel: 06 81 94 81 24

Mel: aloyse.creations@gmail.com

Site: <http://www.aloyse-creations.fr>



Le baptême du feu

Premiers souvenirs de jeu, expérience sensationnelle ou cuisants ratés, chacun garde de son premier GN ce quelque chose qui lui a donné envie de continuer au point de se retrouver aujourd'hui à lire ce magazine.

Je vais tenter, modestement, de retracer ce qui ressort du mien et qui m'a inoculé le virus.

Association : Les Derniers de Solace
Quand : Août 2005 – Tonnerre à l'Ouest
Où : Fort de Mons en Laonnois

Préparation : Un mois à l'avance, le groupe que nous formions avec quelques amis, s'est attelé à fabriquer son matériel. Séances de crafting festives entre amis, premiers déboires avec le latex, le tout complètement à l'arrache. Durant ce

temps, nous avons anticipé et projeté une dynamique que nous n'avons bien entendu jamais pu mettre en œuvre durant le jeu. Rétrospectivement, une bonne partie du plaisir de cette première fois a tenu dans ce moment.

Le jeu : Classiquement, du vendredi soir au dimanche midi, avec campement en jeu. Immérgé dans le monde de Greyhawk, dans une opposition entendue entre le bien, les PJs, et le mal, le reste du monde. Nous avons choisi d'incarner une faction à l'entre deux, révérançant la guerre, le sang et la violence. Nous avons été coachés par un organisateur très impliqué dans son rôle et je me souviendrai toujours d'Arakan me proposant de monter sur la ligne de front pour pouter de l'elfe noir en hurlant le nom de notre Dieu « Hextor ». Nous étions accompagnés d'un petit groupe de joueurs dont nous avons été le bras armé, c'est à dire, la chair à canon.

Impression générale : Globalement, nous avons tenté de nous insérer en personnages et joueurs débutants au sein d'un univers bien rodé peuplé de personnages de haut niveau mêlés à des intrigues que nous n'avons même pas entrevues, mais ce n'est pas pour autant que nous ne nous sommes pas amusés : quelques rencontres inoubliables, des alliances improbables et le goût pour le grand n'importe quoi... Peu de rapport entre ce que nous imaginions et ce qui s'est produit, mais ça, on aurait pu s'en douter.

Ce qu'il m'en reste : A posteriori, le matériel que nous avons fabriqué était plutôt moche, vous pouvez le juger sur les photos. La qualité de notre rôle play ou notre habileté à l'épée fut elle aussi plus que discutable, mais l'envie de faire mieux nous a poussé vers notre second, puis troisième et ainsi de suite... Au-delà de cette surenchère dans la fabrication, j'en garde surtout et avant tout cette étrange sensation d'avoir été complètement moi-même en étant quelqu'un d'autre. Qui, parmi nous, n'a jamais ressenti cette sensation surréaliste, au moment de repartir d'un site de jeu en démarrant sa voiture, de se dire : « mais qu'est-ce que c'est que cette étrange machine » ?

Finalement, que représente le GN pour chacun de nous ? Pour moi, c'est une passion, une soupape de sécurité pour vaincre la banalité du quotidien. C'est aussi une occasion merveilleuse de croiser des gens doués et animés de cette même étincelle de folie douce dans le regard. Amis ou ennemis, nous sommes tous joueurs et le temps d'un week-end, ou un peu plus, nous donnons vie, ensemble, à d'improbables événements, nous transgressons les lois établies pour plier la réalité à nos fantasmes et nous convaincre que nous pouvons pleinement être

Le jeu de rôles grandeur nature, finalement, est un grand révélateur de chacun : nous y apportons ce que nous sommes et en faisons ce que nous désirons. Voilà ce que m'a enseigné cette première fois et pourquoi cette passion s'est emparée de moi.

CDrik



On a tous été noob un jour

Le GN s'illustre par l'immersion qu'il procure. Vivre dans la peau d'une autre personne, dans un autre monde est une expérience unique, forte, simplement inoubliable. Encore faut-il respecter quelques lignes directrices. Loin de contraindre, elles permettent à tous de profiter pleinement du GN.

Dans ce numéro, nous aborderons les comportements en jeu.



Entre joueurs

Du fair play. Vous avez bûché toutes les règles, vous connaissez le monde par cœur et vous, le joueur, avez compris des choses compromettantes sur un de vos interlocuteurs. Mais voilà, le barbare que vous jouez n'est pas réputé pour sa finesse ou le mage que vous incarnez n'a pas connaissance de ces intrigues ; alors n'en tenez pas compte.

Du partage. De nombreuses intrigues se nouent et se dénouent autour d'un feu, en partageant du temps, une tranche de jambon sec, une bouteille. Si de nombreux moments de jeu se passent loin du camp, des instants cruciaux se dérouleront en conciliabules et chuchotements loin de l'affluence d'une taverne ou d'une place centrale.

Envers les PNJ

De la considération. Ce sont eux qui rendent vivant le monde dans lequel vous allez évoluer. Tout règlement de jeu inclut cette petite phrase « retenez vos coups ». D'autant plus si vos armes sont faites maison, sans forcément être certain de la sécurité qu'elles procurent.



De la sympathie. Non-joueur ne veut pas dire à votre service, que les interactions s'entendent entre personnages ou entre participants. Même si vous voulez « la jouer trop dark » avec votre nécromancien, sachez conquérir votre auditoire, pas le contraindre.



Envers les organisateurs

Du respect de la mise en scène. Petite ou grande association, un GN, c'est entre un et trois ans de préparation. Même si certaines ficelles semblent évidentes, ou, au contraire, inextricables, l'équipe fait de son mieux pour que vous passiez un bon moment. Laissez-vous emporter par la scène que vous vivez.

Du site (bis). Si des zones sont balisées, c'est qu'elles sont hors-jeu... Quelle qu'en soit la raison, ne vous y aventurez pas (les orgas ont autre chose à faire qu'organiser votre rapatriement parce que vous avez fait une chute de 6m ou une battue dans 40 km de cavernes).

Respectez les consignes sur les feux de camp. Quand ceux-ci sont tolérés. Suivant les sites et les saisons, ces autorisations varient. Non seulement ne pas les respecter ruine la crédibilité d'une association et la met pénalement en tort mais surtout, vous risqueriez de provoquer un incendie... Et ça, personne n'en a envie (à moins d'avoir sérieusement besoin de consulter).

. Il est facile de ne pas avoir envie de voir son personnage mourir sous les coups d'autres Pjs, au sein d'une bataille contre des Pnjs ou bêtement égorgé au détour d'un chemin. C'est compréhensible mais ainsi vont les choses et tout ne se passe pas forcément comme vous le souhaiteriez. Cependant, c'est ouvrir la voie à d'autres aventures et admettre un monde plus équilibré, donc, plus favorable à la beauté du jeu que savoir lâcher prise.

Et là encore, c'est un bon moteur de progression, pour tous.

CDrik

Calendrier FédéGN

Légende : OP= airsoft, HC = huisclos/murder, GN = grandeur nature, PB = Paintball, RH= reconstitution historique

Janvier

- HC : Nuit du Huis-Clos Rennes : Vibrez au cœur de l'intrigue... <http://rennes.nuitdeshuisclos.com/>

Février

Mois entier (1 au 28):

- GN : Licence to kill : le monde est peuplé d'agent secrets... <http://gnlicencetokill.wordpress.com/>

3^{ème} week-end (13/14/15):

- GN : Durmstrang : univers : harry potter, organisé par Les Légendes d'Espigoule <http://www.espigoule.org/>



Mars

2^{ème} week-end (6/7/8)

- GN : BCB canal historique : univers historique 1449, organisé par BCB <http://www.berrychampdebataille.fr/>

4^{ème} week-end (28/29)

- GN : Inter Kando : univers kandorya, organisé par GN Aventure - [Page Facebook](#)

Avril

3^{ème} week-end (18/19)

- GN : Ravnica : univers Magic the gathering, organisé par Les Crocs de la Tanière facebook

Transmettez nous les dates de » huis clos »/GN/OP auquel vous participez à l'adresse gnmag@fedegn.org

A quoi sert la Carte GN

Description de la carte GN

La carte GN est une assurance Responsabilité civile et individuelle accident.

Elle assure sur tous les types d'activités liées au GN (soirées enquête, OP, GN, réunions d'organisation et même travaux liés à l'association, ...) à partir du moment où une association membre conventionnée de la FédéGN en est l'organisatrice.

Elle prend en charge tous ce qui pourrait vous arriver en GN du 1er janvier au 31 décembre pour 5€.

En conclusion, si vous faites plus de deux GN dans l'année, c'est un gain de temps et d'argent non négligeable pour bénéficier d'une assurance qui est dimensionnée pour notre activité.



Quelques exemples de sinistres, pour prouver par exemple que, détenteur d'une carte GN, on est même assuré sur un salon :

- Bris de lunettes et urgences sur le salon Comic Con à Paris à cause d'une flèche GN tirée dans l'œil. Remboursement de 331€ par l'assurance ce qui a intégralement remboursé la nouvelle paire de lunettes.

- Bris de paravent, remboursement de 1032€ par l'assureur (avance faite par la FédéGN, car cela s'est remboursé sur facture payée).

A contrario, l'assurance ne prendra rien en charge si l'enquête de l'accident montre un flagrant manquement aux règles de sécurité

- Exemple associatif : utilisation de pyrotechnie dans une zone sèche sous arrêté préfectoral sans extincteur, sceau d'eau ou autre mesure anti incendie.

- Exemple joueur : non-respect des règles de sécurité des organisateurs/non-respect du balisage.

Cependant, la plupart du temps, les accidents ne sont pas liés à l'inconscience des personnes mais plus à un enchaînement d'événements fâcheux.

Dans ce cas (jambe cassée, cheville foulée, etc.), les personnes sont intégralement remboursées par la sécurité sociale. L'assurance de la FédéGN interviendra pour prendre en charge ce qui n'est pas remboursé comme certaines attèles, médicaments ou « mesures spéciales non remboursés » suite à l'immobilisation de temporaire de l'accidenté.

Dans tous les cas, l'assurance ne remboursera rien sans justificatif. Prenez donc grand soin de vos factures pour pouvoir le cas échéant les fournir avec le dossier de sinistre qui sera pris en charge par Sandrine.

Pour plus d'information : permanent@fedegn.org

Ou par téléphone au : 0 805 69 2000 (numéro vert)





MED' FAN CREATION

Pour fêter GN MAG, nous vous offrons le port.



Retrouvez-nous sur FaceBook, ou sur medfancreation.com

Mentionnez "GN MAG" dans votre demande de devis pour profiter de la réduction.



Festivalons ensemble



Cette rubrique sera dédiée aux différents festivals et fêtes organisés pour les activités et mondes fantastiques de nos lecteurs.

De la Comic Con de Paris aux Happy Games de Mulhouse, nous vous avons rapporté quelques news de ce qui s'est fait cette dernière année.

Si certains sujets vous intéressent, n'hésitez pas à nous en faire part en contactant l'équipe rédactionnelle à l'adresse gnmag@fedegn.org.

Le funfact du festival → A Vos Clavier !!

Transmettez nous vos Funfact de festival à l'adresse gnmag@fedegn.org

Nous publierons les meilleures anecdotes dans un prochain numéro et leur propriétaire se verront accorder une interview dans GN Mag.



Armures

Corsets

Masques

Sellerie

Accessoires

www.atelierfantastique.com

Costumes en cuir sur mesure

Fabrication française artisanale

Festivalons ensemble

Fondé par Shel Dorf en 1970 à San Diego, le Comic Con', initialement simple convention de comics, du nom américain des bandes dessinées, s'est diversifié et ouvert à la pop culture, puis s'est exporté à travers les Etats-Unis, puis en France depuis 2009.-Unis, puis en France depuis 2009.

Au milieu des années 60, Shel Dorf, un ancien dessinateur publicitaire reconverti dans le lettrage de comics rejoint Jerry Bails et Robert Brush, les créateurs d'une petite convention, pour lancer une manifestation autour des fameuses BD américaines.

En 1970, Shel Dorf, Ken Krueger, et Richard Alf créent leur propre événement à Sand Diego le 21 mars dans le hall de l'hôtel US Grant. Il s'agit du Golden State San Diego Comic-Minicom. Une centaine de visiteurs et deux invités spéciaux, Forrest J Ackerman, créateur du personnage Vampirella, et Mike Royer, dessinateur et encreur pour DC Comics puis Marvel, feront le déplacement. Cette journée a pour objectif de susciter l'engouement pour le futur événement, mais également de lever des fonds pour son organisation.

Le succès du minicon conduit les organisateurs à reconduire leur manifestation du 1er au 3 août de la même année au même endroit. Ray Bradbury, écrivain d'anticipation, notamment auteur de Fahrenheit 451, Jack Kirby, dessinateur qui créa Captain America, les X-Men, Thor, Hulk et bien d'autres, et AE van Vogt, écrivain de science-fiction, sont les vedettes qui permettront d'attirer 300 personnes au Golden State Comic Book Convention, qui sera abrégé en 1973 en San Diego Comic Con.

De quelques poignées de mordus pour les premières éditions, la convention grandit pour devenir rapidement



Vue du célèbre plafond du hall d'entrée du San Diego Exhibit Hall

l'événement phare de l'industrie des comics. Mais pas seulement ! Dès le départ, les fondateurs du festival incluent le cinéma et la littérature fantastique ou de science-fiction, puis plus tard les séries télévisées, jeux vidéo et autres éléments de la culture populaire issus du genre.

Le festival connaît un succès grandissant d'année en année, succès qui le forcera à déménager vers le Convention & Performing Arts Center en 1979, pour ensuite s'installer au sein du San Diego Convention Center en 1991, année de son ouverture. Ce gigantesque hall d'exposition de 42 000 m² permet d'accueillir la convention dans les meilleures conditions.

Ces dernières années, l'affluence de plus de 130 000 visiteurs a contraint le Convention Center à s'agrandir grâce à des bâtiments satellites permettant de recevoir des festivals périphériques tels que les Eisner Award, prix récompensant chaque année des personnalités du monde des comics, le festival international du cinéma indépendant, ainsi que d'autres événements tournant autour des jeux, de l'anime, ou de la programmation.

Depuis, le Comic Con s'est dupliqué, et on retrouve la manifestation dans des villes telles que New York, Toronto, Londres et, depuis 2009, Paris en remplacement du salon Kultima.



Robert Downey Jr., lors de la présentation du film Iron Man

Alex

Le GN au premier festival *Happy'Games*

Suivez le guide !

Mulhouse, mai 2014



Ce premier festival des jeux a lieu grâce à l'initiative du Parc Expo, qui cherchait une animation thématique comme accroche de sa foire annuelle. Il avait été contacté par un groupe de bénévoles passionnés par les jeux souhaitant développer un projet de cette ampleur. Les associations et ludothèques qui ont participé au projet ont aidé à animer les différents univers de jeux présents à ce festival : Jeux classiques / jeux du monde, Univers jeunesse, Jeux de cartes à jouer et collectionner, Jeux de société, Jeux vidéo, Jeux de Rôle / Jeu de Rôle Grandeur Nature / Figurines.

C'est ainsi que le GN est soudain porté au regard du grand public, venu principalement flâner parmi les stands de cuisine ou de gadgets en tout genre, vus et revus d'année en année.

C'est décalé, c'est inattendu, et c'est bienvenu.

Le festival Happy'Games se situe à l'entrée de la Foir'Expo ; il est constitué de 6 halls, chacun dédié à un univers de jeu différent.

Vous incarnez ici un PJ « Grand public ». Passez le portail d'entrée. Entrez dans le premier hall, puis les suivants ; les bénévoles des différentes associations, clubs ou ludothèques vous guident dans votre périple. Terminez le circuit par l'espace consacré aux univers Jeu de Rôle (avec l'association Les Voyageurs Du Rêve), Figurines (Mad et LVDR), et... GN.



Avant d'entrer dans ce hall, vous rencontrez un bénévole costumé et enthousiaste, qui confie aux mains des enfants ou de leurs parents des NERFS customisés pour servir en GN. Pierre représente l'Antre du Temps durant les 10 jours que dure le festival : « On montre le matériel utilisé en GN aux visiteurs de la foire ; histoire de recruter des personnes intéressées, mais aussi de montrer qu'on personnalise nos armes et nos costumes, qu'on fabrique nos propres décors, et qu'on le fait bien ! Le tout pour passer un bon moment, mais ce message-là est vite compris, il suffit de voir le temps que certains passent au stand de tir. »



Plutôt tenté par un duel au Corps à Corps ? Des combats à l'épée vous sont proposés sur l'estrade. Prenez quelques minutes pour incarner le personnage que vous souhaitez, et tentez de vaincre votre adversaire.

Puis vous accédez au hall proprement dit. Découvrez-le en l'agréable compagnie d'Annouk et de Thomas, qui vous présentent l'univers GN et répondent à vos éventuelles questions. Ils vous mènent devant une spacieuse vitrine, où L'Antre du Temps expose des éléments utilisés lors de ses précédents GN : armes, masques, costumes, mais aussi décors élaborés par les membres de cette association.

Si vous êtes chanceux, vous croisez dans le hall deux spectaculaires personnages qui centralisent tous les regards : le Minotaure et sa Dame Faune. Ils portent deux magnifiques armures de cuir, des créations exclusives de l'artiste Deakath, encore Hobbyist en ce mois de mai au moment où vous découvrez ce festival...



L'avenir vous montrera qu'elle compte faire de sa passion son métier, et ainsi être en mesure de pouvoir accepter des demandes de confection ! Mais ceci est une autre histoire... Elle est venue à ces

premiers Happy'Games de sa propre initiative présenter le résultat de nombreux mois de travail, et participer ainsi à faire découvrir l'univers GN au grand public, de concert avec les autres intervenants. Artisan autodidacte, elle a conçu et réalisé elle-même et sur-mesure les deux costumes, qui ont immédiatement séduit le public des Happy'Games. Succès assuré, même auprès des plus petits !

Enfin, laissez-vous conduire devant l'exposition-phare du hall, intitulée Jeu de Rôle Grandeur Nature : La dimension de l'aventure. Le photographe François « Efel » Luc est là au nom de l'ensemble de la communauté GNistique pour présenter sa première exposition.

Beaucoup de membres de la grande famille du GN connaissent déjà Efel ; ils l'ont connu au détour d'un fort, shootant discrètement leurs interactions avec d'autres personnages, ou au milieu même d'une mêlée, l'œil au viseur, quand ce n'est pas en se battant à ses côtés lorsqu'il incarnait lui-même un PJ ou un autre. Des dix années passées au cœur de l'action à mettre en boîte une bonne soixantaine de GN, Efel a pris des milliers de photos. Choisir celles qui ont été exposées au grand public n'a pas été simple, comme il nous l'explique dans l'interview qu'il a accordée à GN Mag dans ce numéro. Mais le résultat est là, devant vous : des photographies de grande qualité, faisant honneur aux joueurs et aux organisateurs, qui vous font entrer en immersion dans le monde du GN... et vous incitent peut-être à en faire un jour partie.



La visite du hall se termine... Soudain vous vous sentez prêt à participer à l'aventure ! N'hésitez plus, prenez un flyer proposé par L'Antre du Temps, vous trouverez les contacts nécessaires pour vous inscrire à leur prochaine campagne. Et dans un futur festival, peut-être présenterez-vous au public l'univers du Jeu de Rôle Grandeur Nature, qui sait ?

Quant au festival Happy'Games... la rumeur court que la 2e édition se préparerait à Mulhouse. Et que des associations, ou des personnes intéressées pour participer à l'aventure, seraient activement recherchées. Un mail serait d'ores et déjà disponible pour entrer en contact avec un groupe de bénévoles actif et motivé, décidé à communiquer l'esprit du Jeu sous toutes ses formes... Ils n'attendent plus que vous !



Céline ANGELI

Efel s'expose aux Happy'Games

François « Efel » Luc, c'est ce photographe passionné de GN que vous avez sans doute déjà croisé dans un fort tapi au détour d'un couloir pour mieux shooter une scène, ou courant à vos côtés lorsque vous traquez une bande d'orques, car c'est vrai, il aime être dans le feu de l'action.

Le premier festival des jeux de Mulhouse, Happy'Games, a eu l'honneur d'accueillir cette année sa toute première exposition, *Jeu de Rôle Grandeur Nature : La dimension de l'aventure*. Efel vous en dit plus sur sa manière de procéder en GN, ainsi que sur sa présence à Mulhouse et ses impressions face au grand public.



GNMag : Efel, tu appartiens à la communauté GN depuis un sacré bout de temps. Comment en es-tu venu à développer ta compétence « Photo » pour shooter nombre d'évènements à travers toute la France ?

Efel : J'avais déjà pris la classe rôliste, des péripéties du scénario m'ont conduit à mettre mes points d'expérience ailleurs. J'avais justement acquis la compétence

photo à la fac, dans un cours un peu annexe. Mon prof m'a appris les bases techniques et quelques astuces, mais étant un ancien photo-reporter il m'a guidé vers ce domaine de la photographie.

Pour allier ces deux passions j'ai commencé par photographier les soirées Vampire de mon club de JdR avant de proposer mes services au monde du GN. Finalement, c'est la photo qui m'a rapproché du GN.

GNMag : Explique-nous la manière dont tu travailles en GN. Quel type de matériel utilises-tu ?

Efel : Je me mêle aux joueurs ou bien je suis les PNJ, selon l'urgence et l'inspiration du moment. J'essaie de mettre en valeur les situations de jeu plutôt que juste montrer des costumes ou des décors.

Je me suis équipé dans cet esprit et en tenant compte des conditions souvent difficiles qu'on rencontre en GN : il faut du matériel réactif, maniable, utilisable en basse lumière et bien sûr abordable. Le meilleur compromis que j'ai trouvé un reflex Nikon D3, du haut de gamme un peu ancien. Je monte dessus un zoom qui va du grand-angle au court téléobjectif et est environ deux fois plus lumineux qu'un zoom basique. J'ai en plus un objectif de focale fixe encore quatre fois plus lumineux, mais même ainsi je dois recourir à un flash pour les scènes les moins éclairées.

GNMag : C'est la première fois que tu exposes. Choisir parmi toutes les photos de tes albums a dû être épique. Quelles thématiques as-tu choisi d'aborder, et pourquoi ?

Efel : Certains choix ont été déchirants mais il fallait par exemple écarter les photos qui auraient pu être incomprises ou mal perçues par le grand public. J'ai voulu montrer divers moments de tension (combats, menace, exorcisme, soins...) incluant des créatures, plusieurs types de costumes et des effets spéciaux. Dans les panneaux nous avons évoqué quelques éléments typiques du GN : le

roleplay, les armes factices, les lieux, les PNJ... L'idée était de donner du GN l'image d'un grand film d'aventure dont les joueurs sont les acteurs. Même si toute la communauté ne partage pas forcément cette vision, je pense qu'elle est la plus parlante pour le grand public.

La sélection n'a pas été le plus difficile : retrouver tous les joueurs reconnaissables afin d'obtenir leur accord n'a pas été une partie de plaisir. J'ai ainsi dû remplacer une photo faute de réponse de la part d'un joueur. C'est pour ça que désormais je demande systématiquement aux joueurs de me céder leur droit à l'image par écrit.

GNMag : Au-delà de l'indéniable qualité artistique de tes photos, quel était le but de cette démarche d'exposer le GN ?

Efel : Sans rentrer dans un débat existentiel sur l'art, je ne parlerais surtout pas de qualité artistique. Je prends une photo parce qu'elle raconte quelque chose du jeu, c'est à peu près tout.

Le but de l'expo était simple : une bonne image vaut mieux qu'un long discours. Quel GNiste n'a jamais eu de mal à expliquer et partager sa passion à son entourage avec juste des mots ? Il s'agissait aussi d'attirer l'attention : une vitrine et 30 agrandissements présentés sur 15m de mur, ça se remarque.

GNMag : Tu as été personnellement présent aux Happy'Games durant le premier week end de la manifestation. Comment le grand public a-t-il accueilli ton expo ?

Efel : Évidemment tous les visiteurs de la foire ne se sont pas arrêtés, mais ce que j'ai perçu était positif : de la curiosité, parfois une réelle envie de s'y mettre, une certaine admiration pour les costumes et armes présentés. Globalement je pense que le public a surtout senti la passion qui nous anime.

J'ai trouvé aussi que les photos ont facilité le contact : quand quelqu'un s'arrête devant une photo, on peut partir du détail qui l'a interpellé (souvent une arme ou un costume) pour lui parler de tout le reste.

GNMag : Un mot pour finir ?

Efel : Chacun à son niveau peut défendre les couleurs du GN et je suis très heureux de l'avoir fait devant un large public, et d'avoir concrétisé cette opportunité de manière pragmatique, avec le soutien de l'Antre du Temps et de quelques membres de la communauté.

GNMag : Merci à toi, et bonne continuation dans ta quête photographique !

Retrouvez les photos d'Efel sur son site photoGNik.com, et Efel lui-même, à vos côtés sur votre prochain GN !

Céline ANGELI

Cidre et Dragon

Merville Franceville, charmante cité balnéaire du Calvados d'un peu plus de 2000 habitants, voit, tous les deux ans, ses rues et sa plage envahies durant un week-end par des créatures étranges et féériques.



Ainsi, cette année encore, à l'initiative de l'association « Raid Tolkien », chevaliers, gentes dames, trolls et gnomes, savants fous et scientifiques géniaux, amateurs de jeux de rôles grandeur nature et curieux se sont rassemblés les 20 et 21 Septembre. Le temps d'un week-end, Merville Franceville s'est transformée en Maravilla, une ville fantastique où 40 000 visiteurs se sont précipités.

Au-delà d'une fête médiévale, cet événement est l'un des rares moments où les amateurs de mondes féériques peuvent se rencontrer et échanger. Une atmosphère magique et festive émane des rues recouvertes de paille. En effet, les participants, venant parfois de fort loin, sont très nombreux à être costumés. De nombreux étals exposent des produits très variés, alliant culture médiévale, GN et fantastique.



Une ambiance de kermesse se développe ainsi avec des conteurs, jongleurs, troupes théâtrales et musiciens. Si la thématique est au dragon, on peut aussi croiser toute sortes de créatures féériques et étranges. La référence aux mondes fantastiques est permanente.

Cette année, tout cela s'est déroulé sous le soleil, et à proximité d'une plage où il faisait bon lézarder au soleil ou tremper ses pieds...



La FédéGN était présente sur cet événement où elle a tenu un stand coordonné par Mélodie CAIANI avec l'aide de l'association Camp Dragon.

Si vous voulez vous imprégner de l'ambiance de ce festival, n'hésitez pas à aller regarder le film réalisé par les organisateurs :

<http://vimeo.com/108719647>

Le festival Cidre et Dragon avait jusqu'à maintenant lieu tous les deux ans. Le Raid Tolkien, a, au vu du succès rencontré cette année, décidé de passer dorénavant sur un rythme annuel.

Bonne nouvelle, vous pourrez donc retrouver Cidre et dragon dès les 12 et 13 septembre 2015 !

SG

Festival de Kaysersberg

Kaysersberg... lieu dont le nom suffit à laisser entrevoir l'aventure, est une petite bourgade d'Alsace plantée au milieu des vignes, non loin de la frontière allemande.

Autoproclamée « Ville la plus belle du monde » : les amateurs de décors médiévaux auront bien du mal à démentir. En effet, un très gros effort d'entretien et de restauration de ses bâtisses fortifiées ou à colombages rappelle son passé glorieux de ville-forteresse. Certaines structures laissent même encore entrevoir dans leur basse couche l'œuvre des maçons de l'empire romain.

Il s'agit donc d'un très bel écrin qui n'attendait plus qu'un nouveau joyau à protéger : et pourquoi pas le GN ?

Depuis maintenant 8 années, l'association Nickel y organise tout naturellement un festival du jeu de rôle, tel que nous les affectionnons tant.

« Naturellement » est un mot fort mal choisi, car il a fallu du temps pour que les autochtones comprennent et acceptent ces pratiques parfois encore obscures aux yeux des incrédules.

Heureusement, beaucoup de diplomatie et une touche de charme ont permis au fur et à mesure des opus de lier une très bonne relation avec les habitants et leurs représentants. Aujourd'hui, c'est un festival très attendu des amateurs et des résidents qui profitent des animations, du folklore et des échoppes montées pour l'occasion.



Le GN y est bien sûr représenté et a, d'année en année pris une place toujours plus importante, jusqu'à 2014. Cette année était particulière par l'organisation d'une initiation à l'échelle de la ville, proposé à chaque visiteur, devenu électeur pour l'occasion.

Nickel et ses nombreux partenaires de GN ont imaginé une passation de pouvoir où 3 grandes familles rivales, interprétées par des GNistes-animateurs, devaient s'attirer par le jeu, les faveurs des visiteurs. Ceux-ci devant voter pour l'une d'entre elle et ainsi lui offrir les clefs de la ville, pour les 60 prochaines années !

Chaque visiteur recevait une carte d'électeur, qui, après une rencontre avec chaque famille, lui permettait d'exprimer son choix.

Chaque groupe de GNistes proposait des activités d'initiation au GN, par l'éloquence, le combat ou le jeu.



Evidemment, ces mêmes GNistes n'ont pas manqué de se jouer de mauvais tours au milieu des rues pour garantir leur élection et offrir une animation immersive aux passants.

Ce format de jeu acceptait également volontiers des Gnistes en herbe ou confirmés venus à l'occasion du festival et qui souhaitaient sortir leurs beaux costumes. Une fiche de personnage simplifiée leur permettait d'interagir avec les animateurs sur une base de règles communes.

Après ce grand succès, l'association Nickel ambitionne de renouveler l'expérience l'an prochain, en faisant grossir le festival et en proposant un nouveau thème au GN.

Rendez-vous donc les 18 et 19 Avril, pour vous dérouiller un peu après l'hiver et préparer la nouvelle saison.

A très vite.

Hic



Les liens :

Association Nickel : <http://assonickel.jimdo.com/>

Facebook : <https://www.facebook.com/festivaldujeuderole>

Ville de Kaysersberg : <http://www.kaysersberg.com/visites/festival-jeu-de-role.htm>

Un reportage sur le sujet :

<https://www.youtube.com/watch?v=2JnJYjCDbs4>

L'atelier d'Akiwra

Du cuir pour vos GN? Une seule adresse :
<http://www.cuirgrandeurnature.com/>

Armures, masques, archerie,
ceintures, bijoux, sacs et sacoches...
L'atelier réalise tout vos projets!



Facebook : www.facebook.com/atelier.akiwra
e-mail : atelier.akiwra@gmail.com

Spécial Asso - cisson

Sans surprise, ces séances associatives ne sauraient seoir sans saucisson. C'est sans sommation que ce sujet s'y soumettra sympathiquement et sans sucre.

Suivant cette superbe Asso-nance, vous vous doutez bien que nous allons parler association, organisation et responsabilité.



Joueur : on peut faire ça ??

Orga : quel est le blaireau qui a mis ça dans les règles



GN MAG : comment organise t'on le craft des objets de jeu ?

Orga : BIEN !!!

Vous aussi, envoyez-nous vos photos d'asso sous-titrées à l'adresse gnmag@fedegn.org



VIBREZ
AU COEUR
de l'intrigue...

Rennes - 31 Janvier 2014

Paris - 7 Février 2014

Lyon - 7 Février 2014

Billet or not billet

Petit casse-tête pour les débutants, appréhension pour les confirmés, le sujet de la billetterie offre souvent de longs débats. Voici quelques mots sur cette étape importante et complexe de l'organisation, et sur sa seule expression visible par les joueurs : le billet.



Un billet pour les gouverner tous

La fonction première du billet est évidemment administrative. Lié à une base de données, plus ou moins compliquée, il permet d'identifier les personnes qui se joindront à votre évènement mais aussi simplement de tracer la procédure d'inscription et d'enregistrement nécessaire à l'organisation globale. Quel que soit le format du GN à venir et le nombre de participants, c'est une étape fondamentale pour pouvoir lancer les machines et gérer sur le long terme, notamment les aspects financiers et légaux, toujours plus prenants. Comme il n'est pas toujours offert d'avoir un gentil-copain-informaticien-qui-automatise-tout, ces procédures deviennent rapidement fastidieuses et nécessite souvent l'attention à plein temps d'un orga dévoué, en enregistrement et en émission. Attention donc à ce sujet complexe pour les néophytes, même si de nombreuses solutions techniques sont accessibles, elles ont un coût (compter 1€ par billet émis). Posez-vous d'abord la question de l'utilité de l'objet « billet », car une bonne vieille liste à biffer peut largement suffire pour des évènements à envergure raisonnable et vous prendra bien assez de votre précieux temps.



Un billet pour les trouver

En dehors de l'aspect « pratique » et de sa fonction de gestion, le billet est aussi un support de communication. Il transporte donc un certain nombre d'informations contractuelles, de données importantes, comme les dates et lieux, et il supporte aussi une partie du « cachet » que vous allez donner à votre évènement.

Par le jeu des visuels et des slogans, c'est un produit marketing de premier rang qui a autant de valeur qu'un traditionnel flyer ou qu'une affiche officielle, affichant clairement le message que vous voulez transmettre aux participants.

Avec un peu plus d'inspiration, il peut aussi faire partie intégrante du gameplay en représentant par exemple exactement ce qu'il est : un passe, une carte d'identité, une clef d'entrée vers l'aventure...

Ce travail de graphisme, de mise en scène et de codification demande une réflexion approfondie du message que vous voulez transmettre

et nécessite des compétences très diverses. Si cet outil n'a pas d'autre intérêt que sa simple existence, économisez-vous cet effort : même en marketing, le mieux est l'ennemi du bien.

Un billet pour les ramener tous

De la pratique et de l'utilitaire reste le souvenir. Le billet est aussi une part du rêve. Quel ado n'a pas tapissé sa chambre des places de concerts qu'il a vécus ?

Son rôle rempli et ses qualités visuelles et utilitaires démontrées, ce petit objet sera aussi une trace de l'histoire vécue chez vous et avec vous. S'il est nécessaire d'offrir une superbe expérience à vos joueurs pour réussir un GN, la préparation et la conclusion sont aussi importantes. Même si une suite à votre histoire n'est pas envisagée, d'autres projets viendront certainement, et nous savons que la réputation est le meilleur garant de réussites futures. Ce petit témoignage du temps passé sera donc bien plus important que tous les débriefings du monde.



Votre plaisir d'Orga passe aussi par ce modeste témoignage du travail accompli, qui gardera vivants vos souvenirs, aussi sûrement que la plus belle des photos.

Et dans le réel les lier

Le choix de s'investir dans la création d'un billet n'est pas à prendre à la légère, c'est un travail de fond qui débute dès les prémices de l'organisation. Pas forcément nécessaire, pas forcément utile, il est un moyen d'ancrer dans le réel la somme des efforts et émotions que procurent un évènement que l'on a aimé, bien après sa fin.

Entendu qu'un « bon billet » est d'abord un élément concret qui rappellera un évènement dont le contenu était bon, il faudra bien vous assurer que l'énergie que vous engagerez dans cet exercice sera à la mesure de l'expérience que vous allez produire. ?

Mais il en restera toujours qu'un billet tout replié au fond d'une poche, c'est un petit rêve bien concret. Un peu comme une expérience de GN, non ?

Hic

GN Terreur à Arkham

Retour sur une expérience inter-associative

Les 5 et 6 avril derniers s'est déroulé le troisième opus du GN : « Terreur à Arkham » organisé par l'association Les Mondes parallèles. Ce fut une année un peu spéciale par rapport aux autres, et ce à plus d'un titre : elle a obtenu le soutien de la FédéGN, et son organisation a été assurée par la coopération de plusieurs associations.



Cet article sera l'occasion de revenir sur cette expérience hors du commun qu'est l'organisation d'un GN en coopération inter-associative.

Aux origines de ce projet, le travail de trois associations...



Quatre personnes ont travaillé d'arrache-pied pour écrire et concevoir « Terreur à Arkham » : Graziella et Eric de l'association des Mondes Parallèles, Hervé de l'association des Amis de

Miss Rachel, et Damien d'Aux 3 délices.

Mondes Parallèles aspirait à organiser un « ultime GN » se

de sites et d'intervenants n'ayant pu être délocalisés lors de la troisième édition.

L'arrivée de Coryphée pour l'édition suisse

Qu'est-ce Coryphée ? Il s'agit de l'association suisse qui s'est occupée, avec les organisateurs initiaux, de l'adaptation à Lausanne de « Terreur à Arkham ». La mise à disposition de backgrounds, de feuilles de personnages et des scénarii de GN est une chose rare, et l'association suisse a été sensible à cette façon de faire pour ce jeu lovecraftien. C'est durant l'année 2013 que Coryphée a contacté l'association Mondes Parallèles pour solliciter le droit d'organiser un nouvel opus en Suisse.



déroulant dans les années 1920 avec une forte inspiration lovecraftienne sur le modèle de celui organisé dans un univers western inspiré par Don Quichotte.

Pourquoi faire appel à des personnes extérieures à l'association pour organiser un GN ? Pour concilier un jeu de grande ampleur tout en favorisant les interactions entre les joueurs, il était nécessaire de multiplier les ressources, les connaissances et les compétences de chacun. Le tout pour assurer un GN immersif au scénario solide.

Un an de travail acharné a été nécessaire pour ce GN, qui a été joué deux fois en France avant de se dérouler en Suisse. Malheureusement, les deux éditions françaises ont bénéficié

L'association française a accepté avec comme contrepartie son implication dans le projet. Un an de travail à distance (plusieurs centaines de kilomètres entre les deux associations tout de même) a été nécessaire pour mettre en place ce troisième opus. Le tandem a surmonté de nombreuses difficultés d'ordre matériel, parmi lesquelles l'importante masse de documents disponible qui était bien supérieure à ce qu'escomptait Coryphée, ainsi qu'un important travail de relecture et de réécriture des documents en leur possession.

Il est apparu difficile pour Coryphée de se réapproprié l'univers foisonnant et complexe créé par l'association Mondes Parallèles, mais ils y sont finalement parvenus et cela a donné un GN magnifique et bien construit.

Conseils suite au retour d'expérience de Terreur à Arkham

Si vous êtes dans ce cas, il est capital d'avoir un aperçu d'ensemble à propos du travail à effectuer. Cela concerne bien évidemment le travail d'écriture (ou de réécriture), mais également la prise en compte de toutes les données d'intendance et financières. Pour ne pas crouler sous un poids trop important de responsabilités, répartissez les tâches entre les différents membres de l'organisation. Et cela reste aussi valable pour une coopération inter-associative qui veut proposer un bon GN.



Organiser un GN en collaboration avec plusieurs associations n'est pas une mince affaire. C'est pourquoi nous avons décidé de vous faire profiter de l'expérience acquise durant cette année d'organisation !



afin de ne pas perdre de temps dans des discussions en cours de projet.

- Il en va de même pour les deadlines et les tâches que chacun doit accomplir. Elles doivent être clairement notées et chacun doit s'engager à respecter les délais avant même de

commencer à travailler, le tout pour que le travail avance au bon rythme.

- Une charte comportementale doit être établie et signée par tous afin de travailler dans un cadre agréable.

- Les modalités de communication entre les associations doivent être définies. Qu'allez-vous utiliser : Skype, un forum, un site de partage de documents ? Qui fait le lien entre les associations : le chef de projet ou bien les membres selon leurs tâches (scénaristes, logistique...).

- Un point validé lors d'une séance de travail ne peut être rediscuté plus tard.

- Les procédures d'engagement des associations pour des achats ou vis à vis des éventuels prestataires doivent être claires dès le départ.

- Un projet de cette ampleur est difficilement réalisable sans un chef de projet ou un comité de pilotage qui le fait avancer. Son rôle doit cependant être clarifié dès le début du projet et approuvé par les différentes parties.

- Idéalement, le chef de projet ne devrait pas faire partie de l'une ou l'autre association, pour garder un rôle de médiateur et de négociateur : son travail est de trouver des compromis et de discuter avec chacun afin que le projet se concrétise le mieux possible. Une indépendance totale permettrait de prendre de la distance, sans prendre parti pour l'une ou l'autre des associations.



En Bref

Cette coopération a été l'occasion pour les deux associations de se confronter à des méthodes de travail vraiment différentes, vis à vis des désistements des joueurs ou du débriefing par exemple. Sur ce dernier point, Coryphée propose un débriefing général sur le forum, tandis que Mondes Parallèles ne souhaite pas divulguer le scénario en arguant la possibilité d'un quatrième opus. Une solution alternative a été trouvée, l'envoi du scénario par mail aux joueurs qui souhaitaient connaître en détail la trame de jeu.

Reprenre un GN « clés en main » est un travail de grande ampleur qui nécessite d'adapter le scénario, de le réécrire tout en restant le plus fidèle possible à la version originale. Si vous vous sentez de taille à relever un tel défi, d'agir en véritable chef d'orchestre tout en restant à l'écoute des différents membres de l'organisation, une telle coopération inter-associative ne pourra être qu'enrichissante pour vous !

Mathilde

Geek & Sword

Des Jedi Grandeur Nature

Si la rédaction de GN Mag a eu un réel coup de cœur lors de la Comic'on, c'est bien pour le duo formé par Sara et Rémi, deux GNistes qui ont créé leur troupe d'escrime artistique articulée autour des grands classiques de l'univers geek.

Trois fois par jour durant le festival, la musique de la 20th Century Fox retentissait pour annoncer une scène épique entre un Jedi et son Padawan.

Le principe est simple : une équipe de trois personnes, une costumière-maquilleuse et deux personnages, une scène dans l'univers de Star Wars et des tenues fidèles à celles des films de Georges Lucas.

Écrit ainsi, ça a l'air facile, mais pour en faire une scène inoubliable digne de la saga, il faut compter sur le génie et le talent d'un trio hors-pair : Rémi et Sara au sabre et Barbara au pinceau.

La compagnie Geek and Sword réunit donc des amoureux des films et jeux vidéo qui ont bercé notre enfance et ont décidé de nous faire vivre des scènes de combat à couper le souffle. C'est en tout cas le pari qu'ils se sont lancé, et ce pari est sans conteste réussi !

Dans des conditions pas toujours des plus faciles en raison du bruit ambiant et de la chaleur étouffante qui régnaient sur le salon, ces bénévoles passionnés nous ont proposé du grand spectacle avec un combat de trois minutes savamment orchestré qui leur a demandé plus d'une centaine d'heures de travail pour la mise en scène et les costumes.

A l'heure actuelle, l'association élargit son univers en travaillant à l'ajout de nouveaux personnages : Joker et Harley issus de l'univers de Batman, Assassin's Creed, et bien d'autres surprises encore. Du propre aveu de Rémi, l'escrime représente 40% de chaque scène, le reste vient du personnage. Et ça marche ! Grâce à une gestuelle



Un duo plus vrai que nature

irréprochable, on vit une scène cinématographique mêlant combat au sabre laser et utilisation de la Force.

Reste que l'utilisation de l'escrime restreint les possibilités d'action du duo. Qu'importe ! Remplaçons l'escrime par des combats à mains nues et les sabres ou autres rapières par d'autres objets plus courants et de nouveaux horizons se profilent pour la Compagnie.

Le but à terme de nos deux amis est d'organiser un petit GN immersif de 24H et d'apporter un plus aux jeux sur lesquels ils peuvent intervenir en y intégrant des scénettes de combat telles qu'ils ont pu nous en montrer lors du salon.

Ça se passe sur le net : <http://www.geekandsword.com/>



La maîtrise de la Force permet au Padawan de rouser le Maître !

Qui sont-ils ?

Sara est une escrimeuse artistique pratiquant le GN et les arts martiaux. Elle est fan de Docteur Who, de James Bond et des westerns spaghetti. Elle a déjà participé à différents types de spectacles : spectacles de rue, festivals, spectacles professionnels sur scène.

Rémi est escrimeur artistique et sportif. Il a d'ailleurs découvert ce loisir grâce au GN qu'il pratique également. De son côté, il a participé à des spectacles de rue, des festivals, des spectacles professionnels sur scène, mais également aux championnats du monde.



Un combat à mort s'engage



Le Maître est de retour, mais quelque chose a changé

Le pitch

Il y a bien longtemps dans une galaxie lointaine, très lointaine, une jeune Padawan cherche la quiétude mais elle ressent une perturbation dans la Force.

Son maître est revenu, mais il a changé !

La suite, vous la connaîtrez en allant voir Geek and Sword lors de ses prochaines représentations.

Retrouvez Geek and Sword sur Facebook :

<http://www.facebook.com/GeekAndSword>



Barbara est aux petits soins avec nos Jedi

Alex

A quoi sert l'adhésion à la FédéGN



L'adhésion à la FédéGN

L'adhésion Standard, également appelée « non conventionnée » :

Une association peut adhérer en « non conventionné », c'est à dire sans l'assurance, au tarif de 40€, afin d'adhérer à la FédéGN pour soutenir les divers projets et salon, et lui permettre d'évoluer et de s'améliorer.

Cette adhésion permet également de faire partie d'une fédération avec Agrément Education Populaire, ce qui peut donner un meilleur appui pour les projets des associations.

La Fédération, ce n'est pas un petit groupe au CA qui la compose.

La fédération, c'est un groupement d'association qui œuvre ensemble dans un esprit d'équipe et d'amélioration de leur activité commune :

« le GN »

L'adhésion conventionnée

Une association peut adhérer en « conventionné », c'est-à-dire avec l'assurance FédéGN au tarif de 80€.

Pour les jeunes assos de moins d'un an et adhérentes pour la première fois à la FédéGN, un tarif préférentiel de 40€ est mis en place pour la première année.

Cette adhésion donne droit à une responsabilité civile pour l'association*.

Elle assure également les terrains et événements à titre temporaire (qui n'excède pas 3 mois consécutifs) **.

Elle donne également accès à tous les avantages d'une adhésion non conventionnée cités ci-dessus.



* : assurer une association (personne morale) est différent d'assurer « les membres de l'association ». Si vous voulez assurer les membres de l'association, vous devrez prendre des cartes FédéGN.

** : Pour des terrains qui appartiennent aux associations ou bien qui sont loués à l'année, un devis complémentaire est nécessaire. Toutefois cette offre est également susceptible d'évoluer courant 2015.

Nous vous encourageons vivement à faire adhérer votre association à la FédéGN. En règle générale, l'assurance FédéGN est moins chère, plus adaptée aux besoins d'une association de GN/airsoft/paintball, et en cas de besoin, les membres de la fédération seront à même de vous prêter main forte.

RAKSHA

MAKE UP ARTIST

maquillage, prothèses et accessoires

*GNs, Murder Partys, Mariages,
Photos, Books, Défilés, Mode,
Petit FX & Evènementiel*



06 22 67 25 68 - raksha.makeupartist@gmail.com

Y'a pas que le GN dans la vie !



Cette rubrique sera dédiée à tous les jeux étranges ou phénomènes paranormaux se rapportant de près ou de loin au GN.

Ce trimestre, nous nous intéresserons plus spécifiquement au Quidditch.

Ce sport qu'on n'aurait pas imaginé sortir de sa littérature ou de ses écrans s'offre à nous avec une simplicité évidente de bon sens... Comme pour le GN, il faut essayer pour se rendre compte que c'est vraiment génial.

Bonne lecture

Enigme du Troll !

Il faut trois trolls pour creuser un trou.

Combien faut-il de trolls pour creuser un demi-trou ?

Le premier à nous donner la bonne réponse à l'adresse suivante recevra une surprise : gnmag@fedegn.org



Bijoux et accessoires de créateur

www.lacameriste.com



Focus sur les Paris Frog Quidditch

Jeune équipe de Muggle Quidditch (comprenez Quidditch moldu), les Paris Frog ont animé durant quatre jours matchs et initiations à leur sport dans l'arène Comic Con', mêlant sympathie et bonne humeur.

Le Quidditch parlera à tous les fans d'Harry Potter. En effet, il s'agit bel et bien du sport pratiqué par le sorcier imaginé par J.K. Rowling qui se retrouve ici transposé dans notre monde de moldus (humains dépourvus de tous pouvoirs magiques).

De l'aveu de Soraya, Présidente de l'association, la majorité des joueurs de Paris Frog Quidditch ne sont pas des fans de l'univers d'Harry Potter mais plutôt des sportifs (beaucoup d'entre eux sont des étudiants au STAPS) qui ont trouvé ici un loisir physique complètement décalé. Et c'est ainsi qu'ils décrivent leur sport : polyvalence et originalité.

L'idée a germé après une discussion entre amis avec une joueuse nantaise en 2011. L'équipe parisienne était née. L'association quant à elle, voit le jour en septembre 2012.

Le nom de l'équipe et de l'association provient d'une rencontre avec des américains et de la réputation des français « mangeurs de grenouilles », ajoutez à cela le nom de leur ville, le tour était joué !

Bien que récente, l'équipe n'en possède pas moins quelques atouts de taille pour espérer un jour participer aux championnats du monde qui ont lieu aux Etats-Unis : une seconde place lors des derniers championnats d'Europe (tout juste derrière leurs camarades de



l'équipe Paris Phénix Quidditch, dont un des joueurs était présent durant une journée au Comic Con') et des joueurs évoluant au sein de l'équipe de France de Muggle Quidditch.

Le rayon d'action de l'association se voudrait ainsi sans limites, mais cela demande des moyens. Ainsi, une boutique a été créée sur le site web et une campagne de crowdfunding a été lancée.



Des règles transposables en GN

Les règles du Muggle Quidditch ont été adaptées des romans de J.K. Rowling en 2005 par Alexander Manshel, alors jeune étudiant américain. Depuis 2007, c'est l'International Quidditch Association (IQA) qui édite et fait évoluer ces règles.

Celles-ci ont l'avantage d'avoir déjà réglé un bon nombre de problèmes techniques, comme par exemple la simulation du Vif d'or que nous détaillerons un peu plus loin.

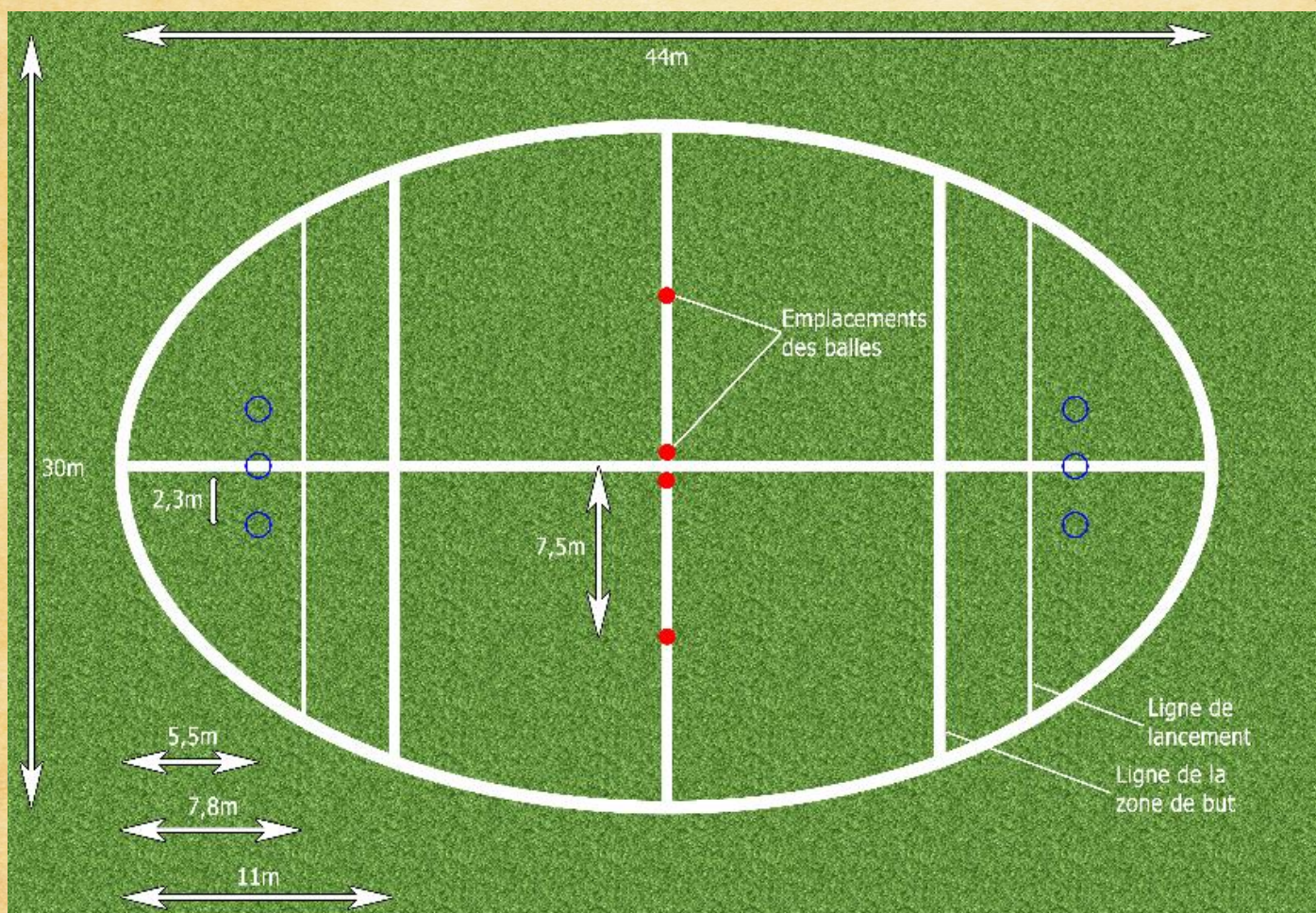
Rien n'empêche donc d'utiliser ces règles pour agrémenter un GN Harry Potter d'un match de Quidditch.

Pour l'aspect matériel, comptez 6 cerceaux identiques d'environ 90cm de diamètre, placés sur des poteaux de 90, 104 et 180cm de haut (deux pour chaque hauteur), un ballon de volley pour en faire le souafle, trois balles de dodgeball pour les cognards, une balle de tennis placée dans une chaussette qui sera coincé à la ceinture du coureur vif d'or,

ainsi qu'un bandeau de couleur et un balai pour chaque joueur de l'équipe.

De 7 à 21 joueurs par équipe !

Chaque équipe comporte au minimum 7 joueurs qui peuvent être renforcés de 14 remplaçants. Elles sont constituées de la manière suivante : 3 poursuiveurs (bandeau blanc) qui se passent le souafle pour tenter de marquer un but qui rapportera 10 points, 1 gardien (bandeau vert) qui en plus d'avoir un rôle de poursuiveur sera invulnérable dans sa zone de but, 2 batteurs (bandeau noir) chargés de neutraliser leurs adversaires avec les cognards, et 1 attrapeur (bandeau jaune) chargé de capturer le vif d'or et ainsi mettre un terme au match tout en ajoutant 30 points au compteur de son équipe. Les attrapeurs ne se lance à la poursuite du vif d'or qu'au bout de 5 minutes de jeu.



Un vif d'or en liberté

Ne pouvant malheureusement pas faire usage de magie, les moldus ont du faire preuve d'imagination pour le vif d'or. Dans le cas du Muggle Quidditch, c'est donc un coureur qui est le porteur du vif d'or que doivent tenter d'arracher les attrapeurs. Et ce n'est pas chose aisée ! En effet, pour le coureur, tous les coups (ou presque) sont permis. Celui-ci peut monter aux arbres pour échapper aux joueurs, se cacher dans le public, ou encore fuir en vélo puisque ni le coureur ni les

attrapeurs ne sont soumis aux limites du terrain. Ainsi a-t-on pu voir à l'œuvre un coureur arroser ses poursuiveuses à l'aide d'un pistolet à eau durant le Comic Con', ou encore sauter par-dessus les palissades de l'arène pour se balader au milieu des allées. Son rôle étant d'éviter la capture, il dispose de tous les moyens et stratagèmes possibles pour repousser les joueurs.

Seule contrainte, revenir régulièrement sur le terrain afin d'éviter de battre le record de durée d'un match, celle-ci étant de trois mois d'après le roman !

Ne pas tomber du balai ou se faire cogner

Dans un match, un joueur peut être KO, non pas suite à un choc dans notre monde, mais suite à une touche par un cognard ou suite à la chute du balai (c'est-à-dire que le joueur ne se trouve plus à califourchon sur celui-ci). Il faut alors descendre du balai, courir jusqu'à ses buts, et toucher l'un d'entre eux pour revenir en jeu.

Un jeu à GNiser

Il serait malheureusement trop long d'expliquer l'ensemble des règles dans ces pages, mais si vous êtes convaincu et que vous souhaitez vous lancer, vous pouvez vous reporter au règlement officiel.

Celui-ci est disponible à l'adresse indiquée ci-dessous et vous permettra d'organiser un match GNistique sans vous creuser la tête à réinventer des règles.



Règlement officiel :

<http://bit.ly/12Wv311>

Alex

Pour plus d'informations : <http://parisfrogquidditch.wix.com/paris-frog-quidditch>



Conte pour les tous petits

Le cycle de la vie



Ô toi lecteur, je me présente : je suis Irianos l'archer ou bien le guerrier, musicien ou cuisinier. Il se trouve que parmi la myriade de mes activités, je suis aussi barde à mes heures perdues.

C'est pour cette raison que j'ai été mandé afin de vous narrer quelque unes de mes histoires qui pourront vous faire soit rire et frémir, soit vous apeurer et vous faire pleurer.

Pour aujourd'hui, je vais vous conter une histoire faite d'une multitude de péripéties et d'embuches, mais qui, de par sa morale, me tient tout particulièrement à cœur.

Tout commence proche de la petite auberge des Trois Carreaux, en plein mois de septembre :

« Un tremblement semblable à la colère des dieux retentit. Tout autour d'elle n'était plus que terreur. Elle tenta de rester accrochée, comme elle avait toujours si bien su le faire, mais elle sentit que la force allait lui manquer. Elle allait lâcher prise. Bien sûr ! Toute brave et courageuse qu'elle était, elle savait que contre ce que ses sœurs appelaient les « cueilleurs de vie », l'on ne pouvait rien !

Et ce qui devait arriver arriva. Malgré toute sa volonté, et sa chute commença. De là où elle se trouvait, le sol paraissait si éloigné qu'elle craignit que sa chute ne la brise en mille morceaux. Deux de ses sœurs étaient déjà parties ainsi. Et elle avait peur.

C'est ainsi, perdue dans ses pensées, qu'elle toucha le sol. Le choc fut rude. Elle rebondit, et roula très longtemps. Mais elle résista. Sa peau bien ferme l'avait sauvée.

Elle n'eut pas le temps de se réjouir, car une ombre apparut. Elle n'aurait donc pas le droit au repos ! Les serres qui l'enveloppaient étaient puissantes, et elles la menèrent droit vers le pire des cauchemars... Une rangée de dents, toutes plus blanches et menaçantes les unes que les autres ! Elles se fermèrent sur sa elle et la blessèrent. En une unique bouchée, elle disparut à moitié. Mais elle ne dit rien. Elle savait que pour elle, c'était la fin.

C'est deux généreuses bouchées plus tard, qu'il ne resta plus rien d'elle. Elle avait été grignotée, presque toute entière. Le Cueilleur rejeta ce qui restait d'elle, et s'en alla.

De là où elle se trouvait maintenant, elle songea à ce qu'elle allait devenir. Les graines qu'elle protégeait allaient retourner à la terre, et devenir à leur tour de beaux arbres chargés de nouvelles sœurs... ».

Ceci était un conte de tous les producteurs de pommes du pays, pour vous inciter à manger des pommes !

Hum ! Les bonnes pommes ! Un véritable plaisir pour les papilles : au four, pendant dix minutes, avec un peu de miel et de cannelle... Un pur bonheur !

Amis lecteurs c'est tout pour aujourd'hui, et je vous dis à bientôt pour de nouvelles histoires !



Irianos le barde

DARK ELVEN GUILD



Association de Jeux de Strasbourg
www.darkelvenguild.com

Activités hebdomadaires semaine et week-end:
Jeux de Rôles, Jeux de Plateau, Wargames,
CCGs, Soirées Enquêtes, GN, Trollball, Arena

Défi du GNiste

Il y a donc des lots à gagner et un sujet à « traiter ». Le principal étant de s'amuser, plus vous serez nombreux à nous répondre, plus nous augmenterons le niveau des challenges tout en restant à un niveau suffisamment abordable pour qu'un petit nouveau plein de fougue puisse accéder au podium.

Ce qu'on peut gagner : vous ne le saurez jamais à l'avance car nous ne voulons pas vous motiver par un appât du gain.

Sachez cependant que nos partenaires vous réservent des surprises assez épiques. De la tasse à thé de GN, à la hache à deux mains, en passant par les chèques-cadeaux ou les ustensiles pour l'airsoft, votre investissement ne pourra qu'être récompensé.

Le jury sera constitué de l'ensemble de la rédaction, chacun ayant une seule voix. Il est bien entendu interdit de corrompre le jury avec tout don de saucisson, Grand Marnier, ou autre don désintéressé.

Nous délibérerons pour répartir les titres suivants :

- Challenger du défi
- Médaille de diamant
- Médaille de platine
- Médaille d'or
- Grenade Mindfuck
- Cthullu Win !

Ce qui n'est pas interdit est autorisé !

Nous insistons sur le sérieux de cette compétition

... ☺ LOL ☺ ...

Pour faire bref, le but est de montrer autour de nous que le GN, c'est cool !

Merci d'éviter de faire peur aux gens (**pas de clown**), pas de contenu raciste, sexuel ou choquant.

Ne vous mettez pas en danger et ne finissez pas au poste de police le plus proche...

Sujet du trimestre : [Concours photo] Le GNiste au matin ...

Prenez/faites prendre une photo de vous en costume de GN, le matin entre 5h et 9h du matin dans une situation de la vie courante.

Les photos devront obligatoirement montrer :

- un référentiel temporel (horloge, clepsydre, cadran solaire etc.) qui indique qu'on est bien dans cette période maudite du « MATIN ».
- Vous en costume (si vous êtes plusieurs sur la photo, vous devrez diviser le prix comme bon vous semblera, seul l'adresse expéditrice compte).

La photo devra être envoyée sur gnmag@fedegn.org au format JPG accompagnée de sa légende et de votre pseudo + nom, prénom, adresse postale (pour l'envoi du prix).

Vous avez jusqu'au 20 décembre 23h59 (date de réception faisant foi) pour nous envoyer vos chef-d'œuvres.

La rédaction étant absente des concours, elle s'est livrée en avance à l'exercice pour « montrer l'exemple ».




Oui, un loup achète toujours son croissant le matin !




Chut ! La naine fait dodo !




Oui, tout le monde a le droit d'aller au boulot !



Je vais vous conter l'histoire
d'un groupe d'aventuriers qui
parcourt le monde à la recherche
d'or et d'objets magiques !!

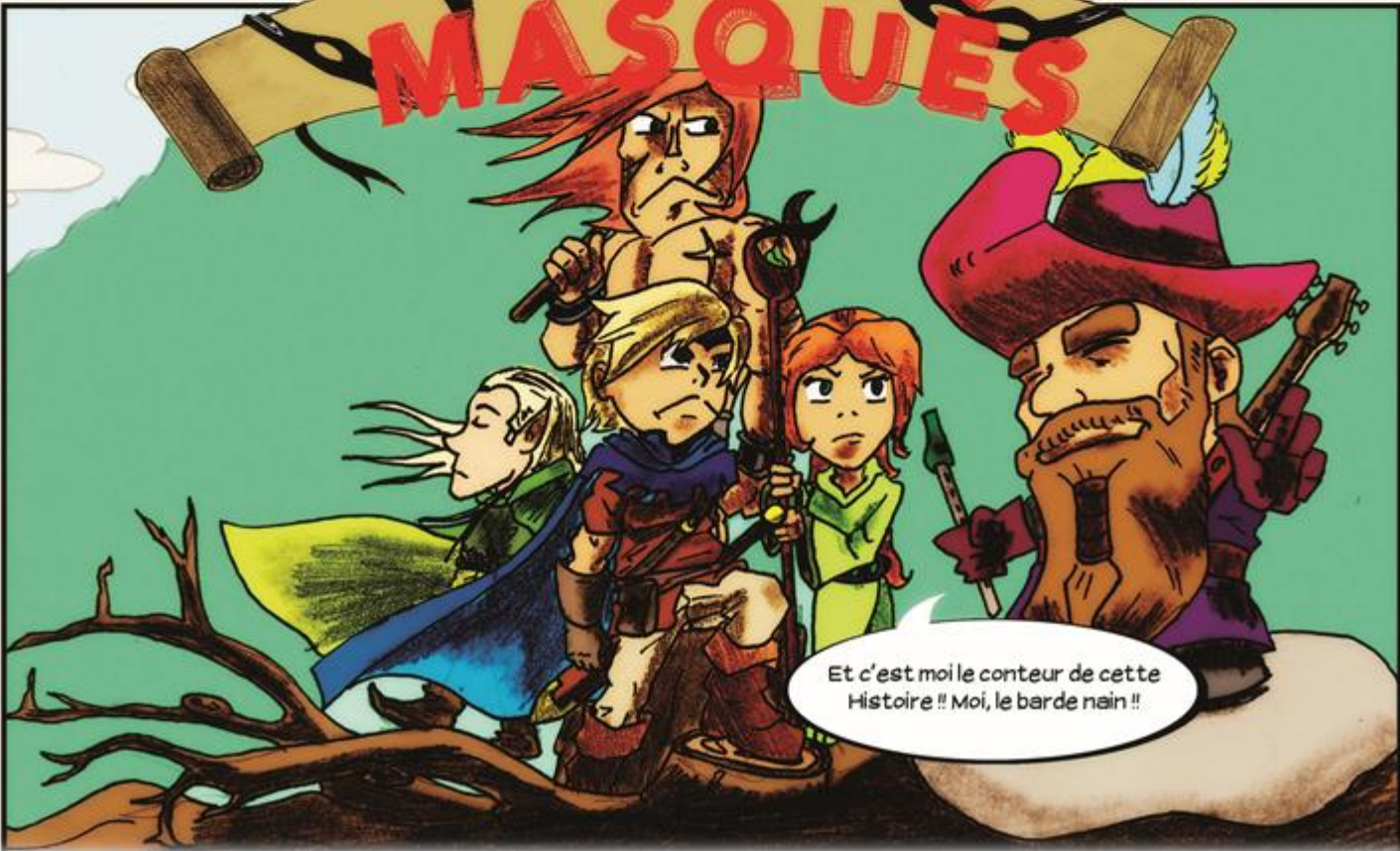


Terrassant tout sur leur
passage, de l'orc aux dragons
les plus féroces qui soient !!



Protégeant la veuve et l'orphelin,
ce groupe est connu dans le monde
entier sous le nom de ...

BOURRINS MASQUÉS



Et c'est moi le conteur de cette
Histoire !! Moi, le barde nain !!

Remerciements



Nouveau GN MAG, Nouvelle équipe, nouveaux enjeux.

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont contribué aux lancements de GN MAG.

Sachez tous que votre soutien nous donne la force d'avancer et qu'il est d'une grande valeur, quelle que soit sa mesure.

Présentation de L'équipe de GNMAG :

Graou : ... à décrire en 2 mots Epic Wolf.

Isadora : naine de 330 ans, déteste les elfes, apprécie le houblon fermenté et l'humour rural.

Anne Girault (Aloyse): Rôliste, enseignante retraitée, médiéviste, viking, artisan couturière et cuisinière de GN.

Croc : Si elle peut vous sembler timide ou réservée, courez lorsqu'elle vous parle de sa Subtilité!

Léo : "La corruption passe par le ventre : Slaanesh, mais en cuisine. Corrompue et corruptrice. Wanna taste?"

Maedros : étudiant pratiquant l'Airsoft et le GNsoft

Nono : chimiste et correctrice de génie... elle vous dissout les fautes en moins de deux !!

Étain Cel : Reporter Alsacienne niponophile, Tout l'équipe Gn Mag te souhaite bonne chance dans l'invocation de ton «chibi toi»

Cdric : Passionné d'univers imaginaires et de leur concrétisation, ingénieur à la recherche de l'art, j'essaie d'appliquer des processus complexes et fiables à la création de pièces uniques.

Stéphane: 46 ans, trésorier de l'association ARCAN depuis les origines, président de la FédéGN, organisateur de GN médiévaux oniriques puis post apocalyptique et SF.

Roanan Braga-Dauneau : Parangon du Chaos et accroc à tout ce qui tranche, écrase et/ou explose, il sait être serviable et utile... à condition de savoir trouver la bonne contrepartie

Raksha: aka Béliat, maquilleuse de son métier, réincarnation de déesse, ego surdimensionné, aime les GN, les défis de dernière minute et la pizza. Ne jamais défier à la vodka, à vos risques et périls.

Perrine : parce qu'il fallait au moins une Sœur pour dominer le Chaos...

Terenemar Avendim : airsofteur « histo » , aussi rusé qu'un renard...

HIC du clos métayer : à l'origine de BeLarper, un exemple à suivre !

Valentin : un Bdiste talentueux qui nous offre les aventures des bourrins masqués....

Mathilde : GNomane, rédactrice infatigable et perdue dans l'imaginaire depuis son enfance ?

Alex : reporter comicon et responsable informatique de la fédégn

Irianos : Un barde cuisinier hors pair.

EFFEL : un Gniste, photographe de talent, qui immortalise nos exploits !

Remerciements à tous nos amis via les GN, facebook, league of legend etc... qui nous ont dans certains cas donné de nombreuses infos.

**GNMAG est une initiative bénévole destinée à toute la communauté du GN.
Sentez-vous libre d'apporter votre pierre à l'édifice, nous ne sommes pas les seuls à avoir des bonnes idées.**

Si certains articles vous ont plu, n'hésitez pas à le dire ou à nous faire des propositions de sujets à traiter par mail à l'adresse suivante : gnmag@fedegn.org

Pourquoi soutenir la FédéGN

La FédéGN a, en 2014, mis un grand nombre d'actions en place dont voici les plus importantes :

Nuits du Huis clos

Cergy	31/05/2014
Nantes	28/06/2014
Paris	14/09/2014
Libourne	19/10/2014
Lille	29/11/2014

GNiales

Nantes	08/03/2014
Aquitaine	10/05/2014
Paris	01/11/2014

Autres événements

Labo-GN (Rhône)	28/07/2014
Festival du film court de GN (Picardie)	13/12/2014

Assemblées régionales

Île-de-France	01/02/2014
Pays de la Loire	08/03/2014
Nord	01/11/2014
PACA	02/03/2014
Bretagne	15/06/2014 puis 30/08/2014

Stand FédéGN

Festival Kaysersberg Alsace	3 et 4/05/2014
Geekopolis Paris	23 et 25/05/2014
Cidre et Dragons Normandie	20 et 21/09/2014
Festival Cergy	4/10/2014



Tous ces événements ont été permis grâce à de nombreux acteurs bénévoles et l'action de multiples associations membres de la FédéGN.

Vous aussi venez contribuer à la vie de la fédération.

Que ça soit par des efforts titanesques d'organisation ou juste par un simple don,

Les plus petits gestes nous aident énormément.

Devenir bénévole de la FédéGN : contact@fedegn.org

Faire un don : paypal@fedegn.org

LES CHRONIQUES PIRATES



GN immersif dans l'Ambiance
de la PIRATERIE du XVIIIème



Huis Clos pour 40 joueur(e)s fans d'Ambiance
et de Roleplaying Dans un décor d'intérieur de
navire pirate spécialement créé pour l'événement !

Inscriptions & Renseignements:



Page Facebook
Chroniques Pirates

