



La **RACE** du **Nain**

Fanzine de RAJR - N° 3



Edition spéciale autour du premier GN de Saison
Et en edito, le nain... déménage !

EDITO : **Des mariages et un déménagement.**

Notre saison de jeux va s'ouvrir sur une séquence de mariage dans le GN « un mariage et des enterrements » et se clôturer autour d'une même célébration dans la murder « Hauts de formes, crinolines & hiéroglyphes ». Qui sait ce que nous réserve la ré-édition du Harry Potter à l'Académie de Beaux-Bâtons ? Gageons que les nombreuses intrigues qui s'y tiennent aient des issues romantiques ... entre autres.

Mais une autre intrigue déterminante dans la vie de notre association marque l'année 2010 : le déménagement de notre local de Villeurbanne.

Après de nombreuses années d'occupation, la mairie de Villeurbanne qui nous le louait pour une somme modique désire récupérer l'endroit.

Et c'est ainsi, très chers amis, que telle une transhumance barbare, tels les personnages du premier GN ou tel n'importe quel aventurier solitaire qui se respecte, nous nous retrouvons sur la

route à chercher vers où le vent va nous porter.

Le conseil des membres qui regroupe toute personne désireuse de s'impliquer dans l'association commence à plancher sérieusement sur la question. L'échéance est pour fin octobre !

Mais entre les orgas GN et les activités personnelles, il faut s'organiser et toutes les bonnes volontés sont bienvenues. Prospection, rangement et finalement déménagement. La survie de l'assoce en dépend ou tout du moins son activité pour l'année prochaine.

A ce propos : si vous avez des pistes de locaux dans la région, d'environ 70m2 pour maximum 100 euros par mois, levez le doigt !

Nous partageons notre sort avec le Wargs qui occupait une partie du local. C'est pourquoi on planche aussi sur la colocation avec d'autres associations de jeux. Cela pourrait faire un nouveau « mariage » bien à propos quant ce thème étrangement récurrent de notre année de jeu.

Envoyez la marche nuptiale !

Cécile

Sommaire

Spécial pré-générique du GN "Un mariage & des enterrements"

Impressions avant le premier GN	p 4
Carnet de voyage de Quentin des Vicailles	p 5
Demandez le menu ! Celui du GN pardi !	p 8
Le cuistobergiste	p 9

La suite de la rage...

Quelques runes	p 10
La photo souvenir : Les carrières de Barry	p 11
Test du mois : Quelle/quel GNiste êtes-vous ?	p 12
Petites annonces diverses	p 14
Le coin du petit mécanicien signé Alia	p 16
Résultats du test	p 18
La rédac'	p 19



Pré-générique du GN



Impressions avant le premier GN

Cela fait plus d'un an que l'on me parle de GN, alors autant dire qu'il me tarde d'en faire un. D'après ce que j'ai entendu, cela ressemble d'une part, à une grande improvisation générale pendant deux jours. (Ca paraît un peu long quand même...). Et d'autre part, aux jeux que l'on faisait enfants, lorsque l'on s'inventait tout un périple héroïque entre la maison et le pommier au fond du jardin.

Je retiens également le fait que l'on peut être qui on veut en GN : un personnage avec des pouvoirs magiques, un guerrier aguerri, bref, cela permet d'« être » quelqu'un que l'on ne peut être dans la réalité. J'avoue que ça me plaît bien. C'est un exutoire me paraissant plutôt sain. (Parce qu'il y a des règles, un cadre...)

Reste à savoir à quel point on incarne son personnage. J'ai fait un peu de théâtre et de psychodrame (oui, je me la joue un peu...), mes professeurs disaient que l'on ne peut jouer ce qu'on n'est pas. Si ce qui ressort lorsqu'on joue, semble ne pas nous appartenir, c'est que ces traits de caractères sont cachés, étouffés au fond de nous. Dans ce cas, le GN pourrait-il nous révéler à nous-mêmes ? J'attends de voir....

J'ai fait mon costume (avec mes petites mains maladroites) et mon personnage est prêt, reste à savoir si je le serai. A vos marques, prêt, jouez !

Laurence Bertaud



Carnet de voyage de Quentin des Vicaïlles.

Depuis deux mois mes pas usaient les chemins des grands Duchés et évitaient les multiples combats qui y sévissaient. Un soir à l'orée d'un petit village appuyé sur les contreforts Alpains je vis arriver un groupe de six personnes à bout de souffle qui semblaient fuir quelques dangers. Après quelques moments de craintes, comme ils remontaient vers le vieux Royaume, je me suis joints à eux.

Borgio Maletasta leur chef au regard d'acier subjugué par son autorité tranquille sous le regard attendri de la charmante **Zberava** dont les reflets roux de sa chevelure rehausse un sourire plein de promesse. Au soir après un frugal repas, la belle **Hermína** au regard de jais des lignes de la main me tira destinée et émoi. Le lendemain la dextérité de **Bucefale** réparant l'armure du chevalier **Luc de Saint Lary** m'a laissé pantois d'admiration. Les jours s'égrainaient tranquillement dans le plat des vallées lorsque à l'orée d'un matin nous prîmes le chemin escarpé des contreforts alpins. Alors, au détour d'un méandre de notre route, des bandits de grands chemins pour nous rançonner fondirent sur nous.

Le Chevalier de Saint Lary, **Zberava** et **Borgio** firent face, les bandits étaient indécis lorsque sortant de l'ombre des futaies plus discrets qu'un chat et rapides comme l'éclair les miséricordes de **Macherot** et **Yan Tropelus** firent écrouler les quelques malandrins qui nous faisaient face.



Quelques jours plus tard, passant un col nous fûmes rejoint par six autres aventuriers venant des Pays des grands Lacs. L'hiver ayant laissé quelques témoignages de sa rudesse, **Eolan** sous sa grande cape noire dans la neige nous a fait la trace. Après cette

épuisante journée les nouveaux venus nous contèrent leurs légendes et autour d'un feu **Serera Kellerwick** experte en plantes nous a réchauffé de quelques décoctions revigorantes. Plusieurs jours passèrent avant de rejoindre la plaine et d'arriver à proximité d'un hameau. Les derniers souffles d'un vent printanier portaient les échos d'une fête. Nous approchant, nous vîmes une place du village noire de monde, en son centre un homme nommé **Arthorio** d'allure élégante, enchantait avec son violon l'assemblée. A ses cotés, deux jeunes femmes, **Rousse** et **Luka** présentaient à la curiosité publique et moyennant quelques oboles un être dont la pilosité laissait deviner une origine lointaine. Plus tard lorsqu'ils rejoignirent notre compagnie nous pûmes goûter de l'adresse au jonglage d'**Asclépios** et du savoir de leur forgeron **Tark**.

Nous allions traverser le grand fleuve quand nous fûmes rejoint par deux groupes qui faisait route commune depuis les contreforts des alpes. Le premier venait, comme le clan de l'ourse, du pays des grands lacs. Le beau **Raëk** et l'imposant **Edrius** dont les armements forçaient le respect étaient suivis par la belle Ronja dont le blond vénitien de sa chevelure miroitait dans le soleil. Légèrement en retrait, **Edhenwen** la guerrière dégageait un charme étrange.

Le second groupe riche de sept aventuriers venait de grands duchés, protégé par **Fayçal Al Baraka** et **Wergtha**. Ce groupe hétéroclite et pieux était mené par **Serafino Borgia** et suivi semble t-il par un forgeron et un serviteur à l'allure étrange.

Fort de ces nouveaux compagnons, notre imposante équipée écartait les malandrins comme par enchantement.

Nous approchions d'une ville franche nommé **Barry**, un ruisseau gazouillait sur les rochers derrière un rideau d'arbres lorsque des éclats de voix nous parvinrent.



Ville de Barry

« Mais non te dis-je **Aberrum**-mutandis ton sortilège de transformation a encore loupé ! » Cette dispute venait de **Nicolas Zachaire** et **Guy le sage**, ce dernier s'étant fourvoyé dans l'incantation d'un sortilège de transformation de truite en saumon et se trouvait devant un crapaud purulent. Une fois cette dispute d'initiés terminée, ils nous rejoignirent nous assurant qu'après 15 ans d'étude à l'université de Sorbon, nous protéger serait tâche facile pour eux.



Remontant par la rive droite du grand fleuve nous cherchions quelques victuailles. Envoyé en estafette par **Borgio Maletasta**, j'entrais dans un petit village qui semblait avenant. Soudain l'ambiance sonore qui régnait dans l'estaminet de la place attira mon attention. C'était les gens de **Barry**, victimes d'une secousse tellurique qui remontaient vers le nord et noyaient dans la cervoise les frayeurs qu'ils avaient eues.

Leur chef **Founoud Lapay** buvait debout sur la table un pichet de cervoise à la main et vociférait, pendant ce temps le **Miséricordieux** à l'allure féline lutinaient sans vergogne une serveuse aux charmes épanouis. Hormis **Ténébreuse** qui semblait garder la tête froide les autres n'étaient pas en reste, **Francis la Lame** jouait du couteau pour impressionner les dames, **Louis le funeste** qui ne portait pas bien son nom était hilare et disait à qui le voulait qu'il était capable de tuer un Orc à mains nues.

Pour compléter cette joyeuse compagnie les paris allaient bon train sur qui allait gagner le bras de force opposant les belles **Fiamma** et **Mysandre**. Une fois qu'ils eurent dégrisés, ils rejoignirent notre compagnie et remontèrent

avec nous vers le nord.

Voici plusieurs jours que notre longue colonne remonte le grand fleuve, nous cheminions paisiblement lorsque venant du nord deux hommes en armes **Simon** et **Noursultan** visiblement sans occupations nous demandèrent s'ils pouvaient se joindre à nous. Ils nous dirent qu'épris de l'esprit chevaleresque, ils cherchaient noble quête.

Une journée après avoir bifurqué à l'Ouest, alors que nous traversions un forêt profonde, deux couples d'êtres qui visiblement étaient nés en dehors du vieux royaume vinrent nous rejoindre.

Lomion et **Thinuviel** vraisemblablement fatigué par leur long voyage avaient les traits tirés et semblaient avoir besoin de repos. L'autre couple, **Ganelion** et **Zai** se tenaient tendrement, par la main, soulagés de trouver compagnie et ils nous rejoignirent. Ils venaient des terres du nord battues par le grand océan et cherchaient de nouvelles routes commerciales.

Décidant de faire halte dans une clairière, les différents groupes faisaient cercle autour des feux. Ici un conteur sous des regards illuminés narrait épopées faits d'armes et légendes. Plus loin **Arthorio** avec l'archet de son violon animait les hanches lascives des femmes en des danses endiablées. La soirée était des plus animées lorsque tels des papillons attirés par les lumières de la nuit nous vîmes s'approcher trois nouveaux compagnons qui s'étaient rencontré en chemin.

Bohemeond de Tarente dont l'allure altière laissait deviner noblesse et honneur. **Napot** d'apparence plus discrète cherchait commerce et remontait vers le nord pour affaire. Le dernier **LumenFazet** aux allures vaporeuses venait certainement d'une région inconnue.



Empire Occidental

Duché de Bourgogne

Jurasian

Vieux Royaume

Pays des Grands Lacs

Srbénie

Royaume des Duchés

Comté de Valentinois

Comté de Brissac

Comté de Provence

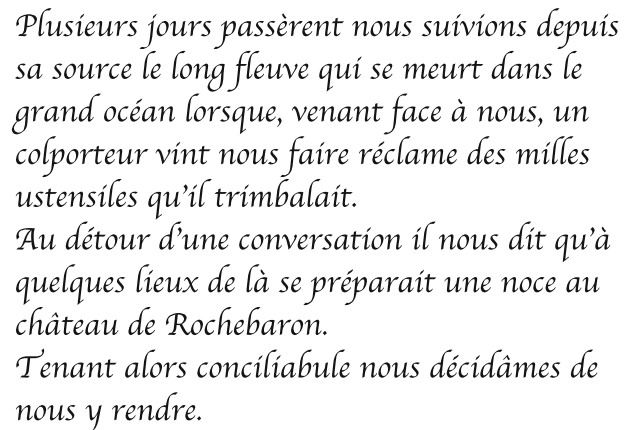
Bourguette de Cerguet

Culmo

Bourguette de

Bourguette de Montegon

Bourguette de



La rage du Nain - Numéro 3 - juin 2010

Demandez le menu !

Voici les menus que nous a concocté Guilhem pour le GN "**Un mariage et des enterrements**" : Quatre repas dont un banquet qui donne l'eau à la bouche. Je gage que certains aventuriers vont s'attarder à table, s'ils le peuvent... Et page suivante, Guilhem nous parle de son rôle de **Cuistobergiste**.

Vendredi soir

Salade chèvre chaud
Magret de canard ananas et miel accompagné de haricots verts
Roti de porc sauce au porto et pomme duchesse
Fromage
Pièce montée (vanille chocolat)

Samedi midi

Quiche lorraine
Saucisse de Toulouse et petits pois carottes
Fromages
Salade de fruits

Samedi soir

Bouchée à la reine
Carbonnade flamande et tagliatelles
Fromages
Pancotta

Dimanche midi

Salade composée
Poulet vallée d'Auge et riz
Fromages
Tarte au citron

Je suis Guilhem Adelaere de l'association Terraludis , je suis Cuisto de GN, et toi à quoi tu joues ?

L'envie m'a pris en 2001 et je suis devenu 'cuistobergiste' de GN.

Stéphane Simon, qui alors préparait de bon repas pour "Rêve de salamandre" (qui est devenu Terraludis), avait envie de redevenir joueur, alors j'ai pris la direction des cuisines. Heureusement qu'il a été là pour me donner des conseils au début, le pire pour moi étant le "grammage"... un vrai casse tête.

Pour moi, si les repas d'un GN ne sont pas de qualité et en quantité suffisante, les joueurs peuvent garder un mauvais souvenir du GN. Combien de fois, j'ai entendu "on s'est vraiment éclaté, mais on a souffert de la faim tout le WE, heureusement qu'on avait apporté de la charcut'..." ou encore "ce WE, ça a été saucisse cacahuète bière"...

Pour la cuisine, heureusement je ne suis pas seul, il faut être lucide, au delà de 50 couverts, il me faut des aides et ce ne sont pas toujours les même personnes. En fonction des thèmes, je constitue une équipe différente. Cela peut être des amis ou des PNJ des asso où je me déplace.

Point de vue du jeu, en prenant en charge la partie cuisine de A à Z, cela libère les orgas tout en restant étroitement lié à eux. On s'adapte aux horaires et aux types de repas (à emporter, banquet, service continu, service dans des lieux différents, etc ...) et en fonction du scénario et du

monde de jeu (européen, japonais, médiéval, futuriste, etc ...).

Partager un bon repas entre joueurs permet d'augmenter la convivialité et l'échange. Je fais mon petit bout de chemin, et maintenant je cuisine sur des GN de Terraludis (normal !), de RAJR, de Nouvelle Contrée, des Contes de Provence et dernièrement de Khonsou.

Il ne faut pas oublier les exceptions alimentaires de joueurs. Pour ma part, je demande aux orgas la liste des allergies, des végétariens ou des personnes qui ne mangent pas de porc.

Et en fonction, je prépare des repas "spéciaux" pour ces personnes là, pourquoi les 'punir' en leur faisant juste des pâtes, alors qu'en modifiant légèrement la façon de cuisiner on peut leur proposer à peu de choses, les mêmes plats. Par exemple, je ne rajoute les lardons qu'à la fin de la cuisson en ayant retiré les portions au préalable etc.

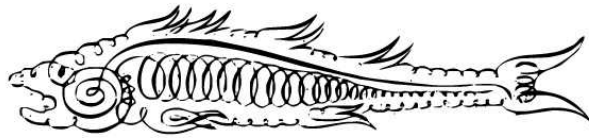
Ceci dit, on trouve plus d'allergiques aux haricots verts qu'à la mousse au chocolat :)

Je me plais à essayer de ne pas présenter 2 fois le même plat aux mêmes groupes de joueurs au fil des années.

Mes rêves d'avenir : réaliser mon site internet dédié à la cuisine de GN, un site où l'on rentre le nombre de repas, on choisit les plats et où on aurait la liste de courses à faire pour cuisiner tout ça ; Et arriver à tenir en GN une auberge à la carte où le joueur commandera son menu...

Guilhem.





זעטנדיקע זיין שוין היינט אין

זעטנדיקע זיין היינט היינט

זיין היינט זיין זעטנדיקע זיין

זיין היינט זיין זעטנדיקע זיין

זיין היינט זיין זעטנדיקע זיין

זיין היינט זיין זעטנדיקע זיין



La photo souvenir : Les carrières de Barry

C'était le milieu de la nuit. Nous avions marché sans trop savoir où nous allions. L'incertitude allait croissante comme la lune qui éclairait nos pas quand soudain notre guide, un paysan ou autre manant du coin nous fit signe.

Il fallait monter, là juste là, sur la droite le long d'un chemin indistinct... tout juste une trace au sol... Etrange de gravir un chemin pour descendre aux fonds de la terre !

Les arbres aussi hostiles que l'endroit nous griffaient le visage au passage et semblaient tenter

de nous arracher nos épées.

Puis nous la vîmes cette entrée béante telle une gueule à flanc de montagne. Le lieu renfermait une agitation certaine. C'était là que nous trouverions une partie des réponses. C'était là aussi qu'il faudrait sans doute se battre !

Mes compagnons et moi, nous dispersant en formation, nous pénétrâmes alors dans l'obscurité. Mais très rapidement des lueurs étranges nous indiquaient la voie à suivre, vers le fond, le fin fond de la caverne...



Grandes carrières de Barry

Ce soir, je cherchais une photo de mes archives à utiliser pour la photo souvenir de la rage. Et là il a suffi d'un cliché, pris de jour pourtant, par mes soins, pour que tous les souvenirs qui habitent les carrières de Barry resurgissent tels les héros furtifs que nous y avons été parfois. Tant de lyrisme, désolée, c'est que les souvenirs sont épiques et bons ! A interpréter entre les lignes, on peut aussi comprendre : l'orga nous a fait marcher pendant des plombes en donnant la nette impression qu'il ne savait pas où il allait. Enfin par talkies walkies, on lui a indiqué un petit chemin qui monte vers les petites carrières. Et là, je vous le donne en milles les orgas nous attendaient ! Fatche qu'est ce qu'on a pu se battre dans cet endroit ! En bref, je dirais tentures en feu, coffre qui explose, techno pape, tunnels skaven et les DIEUX !!!

Pour mémoire, Barry est le site troglodytique en perdition, situé à Bollène dans le Vaucluse. On peut y trouver d'anciennes carrières dites cathédrales pour les plus grandes.

Le Test du mois :

« Quelle/Quel GNiste êtes-vous? »

Les Inscriptions :

A- Je guette sur le site depuis trois mois l'ouverture des inscriptions, mon chèque et ma fiche perso sont déjà tous prêts à être envoyés.

B- Je compte sur A pour me prévenir et avancer l'argent.

C- J'attends le dernier jour des inscriptions, voir le lendemain ou simplement que le GN soit complet et j'appelle les orgas, je les supplie, je négocie, je fais du chantage, je les harcèle jusqu'à ce qu'ils m'inscrivent. Enfin, à la 10ème de leur relances, je me plains que le GN est trop cher et que je ne pourrai payer qu'après le GN...s'ils me font demi-tarif.

D- je verrai ça sur place, le jour du GN.

La préparation du GN :

A- Je passe 3000 heures à écrire mon background, à confectionner mes accessoires et mon costumes ou encore à apprendre les règles.

B- J'appelle A pour savoir comment mes préparatifs avancent, pour lui dire que c'est gentil d'avoir fait l'épée longue et l'armure de plaques mais que finalement je fais un marchand, qu'il n'a plus qu'à l'expliquer aux orgas et à coudre un costume trois pièces en étoffes, velours rouge et pourpoint doré «... Mais attention ! Qui fasse quand même classe ! ».

C- Je lis et relis les règles, je relève les incohérences, les surlignes en fluo, j'ajoute des annotations dans la marge, j'envoie trois mails par jours aux orgas pour avoir des éclaircissements, des dérogations, faire mes suggestions...je finis par réécrire des règles vachement plus logiques, que j'imprime en 60 exemplaires pour les distribuer au briefing.

D- je joue à WOW et le matin du GN j'appelle un pote pour qu'il fasse un crochet de 200km pour me déposer au GN ...si y sait où c'est!

Briefing d'avant GN :

A- J'écoute et j'explique patiemment à celui qui n'a rien suivi, en chuchotant, pour ne pas gêner l'orga qui parle,...et du coup je n'entends pas les explications sur le seul truc que j'avais pas compris ...mais je n'ose pas poser de questions pour ne pas déranger.

B- Je n'écoute rien et après je pose des questions auxquelles les réponses commencent le plus souvent par « Alors je répète... » et puis je ne prête pas trop attention au reste de la réponse...de toute façon A m'explique assez bien.

C- Je pose 12 questions par seconde que j'intercale entre deux « euh.... » des orgas, et si par miracle un autre joueur arrive à placer une question, je m'empresse d'y répondre avant les orgas et je rajoute « *Ouais mais de toutes façons ces règles elles sont pas top logiques, y aurait mieux valu...* »...Pour finir, je distribue mes règles et je briefe les joueurs et les orgas.

D- Je ne peux pas trop parler du briefing vu que j'arrive toujours une heure après le début du jeu.

Début de GN :

A- Je me fais tuer et dépouiller dans les 5 premières minutes, c'est pas de bol mais c'est le jeu et puis comme-ça je pourrai aider les orgas qui n'ont pas assez de PNJ pour faire des monstres qu'en prennent plein la tronche tout le GN.

B- J'assassine et je dépouille le premier perso venu dès les 5 premières minutes, c'est un principe.

C- Un type essaye de m'assassiner, mais je lui explique hors jeu que je ne lui tournais le dos qu'à 99°/° si on se base sur la position

de mon épaule droite par rapport au bord extérieur de mon pied gauche, et que par conséquent son stab n'est pas valable comme stipuler à l'alinéa 3 de l'article F-5 dans l'annexe VIII...de ma nouvelle version des règles.

D- Je demande si ça a commencé depuis longtemps, si y a des règles spéciales et si ça gêne pas d'être venu en Omer Simpson, par ce que j'avais pas compris que c'était un L5A.

Pendant le GN :

A- Mon truc c'est la magie, alors dans les courts moments où je ne me fais pas tabasser en monstre par les joueurs, et qu'on n'a plus besoin de moi en cuisine ou pour réparer le groupe électrogène... et bien j'aide les joueurs qui n'ont pas le temps à écrire des sorts de 75 pages en runes elfiques à l'encre de chine, au moyen d'un kalam en roseau sur de l'écorce de bouleau.

B- Je marchande, je truande, j'escroque ...et si je suis magicien, je demande en plus à A de rédiger mes sorts.

C- Je fais remarquer à tel joueur que son épée ne peut pas avoir une garde napoléonienne vu que sa lame est de style mérovingien, je dis à telle magicienne que tel sort ne doit se prononcer qu'avec un accent guttural sans quoi son effet est bidon, je relève les incohérences du scénarios, et en pleine nuit je réveille subitement un orga pour qu'il m'ouvre le coffre aux affaires personnelles par ce que je croyais avoir perdu mes clefs de voiture.

D- Je fonde le Clan Simpson où l'étiquette se résume à boire de la bière en rotantet ça à l'air de perturber certains puristes en kimono. Je panne rien au scénar mais j'me marre bien.

Les Combats :

A- J'aime bien l'ambiance des combats... « *Dommage que vous ratiez la fin !* » comme me disent souvent les médecins de garde.

B- J'envoie les autres en éclaireurs, et puis quand ils sont gravement blessés je les soulage...de leur bourse.

C- Je ne sais pas pourquoi mais j'ai la très nette impression que la majorité des orgas se ruent sur moi à chaque combat avec la ferme intention de me démolir, mais je leur explique hors jeu que : primo je porte des lunettes, et secundo c'est l'asso qui devra les rembourser si elle venait à être cassées.

D- Je profite du fait qu'ils abandonnent tous et toutes leurs chopines pour aller se taper dessus ...et moi j'me tape ...leurs bières gratos.

Débriefing/Rangement :

A- Je dis merci aux orgas, je ramasse tous les papiers gras, les capsules et les mégots qui traînent, même si je ne fume pas, j'aide à charger le camion, même si c'est dur avec un bras dans le plâtre et je me dévoue* pour écouter le coup de gueule du gars ou de la fille qui dit « *C'est toujours pareille, y a personne qui aide !* »...
*(vu qu'y a plus que nous deux)

B- Je me barre dès la fin de la meule finale, et du coup j'oublie de rendre les gemmes, les pièces et autres accessoires de jeux.

C- Je cours après le dernier orga qui ne me jette pas encore de caillasses pour lui demander comment ça se fait qu'à la scène VII l'hydre à deux têtes tapaient à 5 et que dans la scène XXII le golem de pierre infligeait 6 points de dégâts, alors que si on se réfère à la troisième encyclique du pape Urbain III...

D- Je vide le dernier tonnelet de cervoise pendant la meule finale et je rentre en stop.



Résultats en fin de Rage !

Petites Annonces et cie...

Rumeur : Une source qu'il m'est impossible de révéler m'a confié qu'un certain P-A B., D R., D C., W W. et L.C. auraient lâchement abandonné une orga avec le prétexte fallacieux de n'avoir pu trouver de site assez Feng shui pour l'événement.

CHERCHE DE NOUVEAU
TROLL POUR FAIRE UNE
BALLE

Association avec longue histoire et références sérieuses, cherche dans les environs de Lyon, un local d'environ 70M² pour 100 euros maximum par mois. Beaucoup de pauvres petits monstres à héberger. Colocation envisageable avec organisation du même type. Pas sérieux s'abstenir...



*Passé La Dormette
Passé vers chez nous
Pour endormir Minette
Jusqu'au point du jour*



Journée d'animation à Saint Quentin Fallavier

Le 4 juillet prochain, pour une nouvelle fois, aura lieu au château de Saint Quentin Fallavier (ci-contre), une journée d'animation pour les enfants (et leurs parents).

Au programme : initiation au combat à l'épée, tir à l'arc sur tête de monstres, les énigmes de la Mère Fourras, parcours du parfait petit voleur, saynètes interactives et de nouvelles animations.

Le but de cette journée est de proposer aux habitants de Saint Quentin Fallavier une journée de loisir en échange de l'utilisation du château pour nos activités.

Cette journée est animée en commun par plusieurs associations de la région lyonnaise : RAJR, Nouvelle Contrée, Neverland.

Elle permet dans un cadre agréable et une ambiance bon enfant de faire découvrir nos activités, de nous retrouver entre GNistes et de s'amuser avec le public.

L'arrivée sur place se fait à partir de 9h, les premiers participants arrivant vers 11h, pour se terminer vers 17h.

L'an passé, malgré un orage en plein midi, nous avons pu accueillir près de 200 participants. Gageons que cette année avec une bonne météo nous ferons mieux.

Si vous avez envie de participer à cette journée, voir de proposer des animations (jonglages, maquillage, chasse aux trolls, etc...) n'hésitez pas à nous contacter (fabrice.mrugala@free.fr); sinon vous pouvez toujours y passer avec votre famille pour profiter des lieux.

Fabrice MRUGALA



Murder Conspiracy X

En décembre dernier, lors de l'AG de la FédéGN, à Saint Laurent de Chamousset, avait lieu aussi la Nuit du Huis Clos. Une dizaine d'associations ont proposé à cette occasion divers Huis Clos. RAJR a organisé dans ce cadre la murder "Conspiracy X",

un huis clos qui réunissait 15 joueuses et joueurs et 3 orgas (merci à Jean-Marie et à Nicolas), dans une ambiance Men-In-Black/X-Files. Ils ont fouillé archives, documents et vies privées durant plus de 5 heures afin de tenter de découvrir qui avait tué le chef du bureau local de l'agence secrète Aegis et quels secrets chacun tentait de cacher aux autres. Cette murder a eu un bon écho auprès des participants, tels qu'elle a été rejouée

lors de la Convention des Nocturnes Foréziennes en avril dernier avec le même plaisir.

Elle sera aussi proposée lors du salon Octogone d'octobre prochain, l'occasion pour certains d'en profiter. Sinon, comme le bureau souhaiterait la proposer aux seuls membres de RAJR, si vous avez à disposition (gratuit ou pas cher) un lieu pour la faire jouer, nous sommes preneurs. Il faut une grande pièce, qui fasse salle de réunion, et soit 5-6 petites pièces annexes, soit une pièce annexe où sortir.

Merci et rendez-vous prochainement sur cette murder.

Fabrice (fabrice.mrugala@free.fr)





Le coin du petit MécanicienN



Il est un métier oh ! combien réjouissant dont j'aimerais vous parler, celui de mécanicien. La discipline à RAJR peut paraître difficile par rapport à d'autres associations de GN, car il est demandé à ces artistes du davier* non pas de simuler le crochetage par un quelconque niveau de compétence mais bien de le faire réellement. Cela peut en effet intimider les nouveaux arrivants. C'est pourquoi, je vais essayer de tenir une petite rubrique pour conseiller les futurs mécaniciens, et qui sait peut-être susciter quelques nouvelles vocations.

Pour commencer ma première rubrique portera sur la partie artificier du métier de mécanicien. Rien de tel que de connaître et reconnaître un piège pour un mécanicien : il en va de sa survie ! Il y a deux types de pièges, les pièges de coffres et les autres. Les premiers étant particulièrement dévastateur car il terrasse toutes personnes alentour (se trouvant dans la pièce du coffre ou à 5 m à la ronde en extérieur), les autres affectant la personne déclenchant le mécanisme pour une explosion et/ou se trouvant dans la zone pour une dispersion de gaz toxique. Le piège le plus commun est constitué d'une tapette à souris, d'un pétard ficelle, et d'une ficelle (fil de nylon ou corde à poulet) et de systèmes d'accroches diverses. Pour qu'un piège soit fonctionnel, il y a plusieurs écueils à éviter.

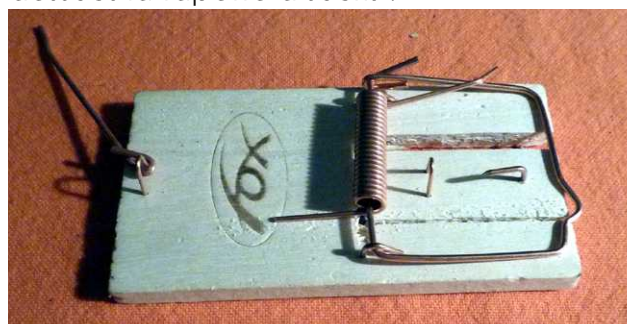
Par exemple, le fils de tension à utiliser doit être d'une section suffisante. Si on veut privilégier un fil nylon très fin pour sa discrétion, il peut malheureusement se sectionner sans déclencher le piège si un barbare de passage le traverse avec force

vigueur. Un fil trop gros sera plus visible, mais l'artificier peut souhaiter cet effet afin de dissuader les personnes de passer par un endroit plutôt que de les blesser.

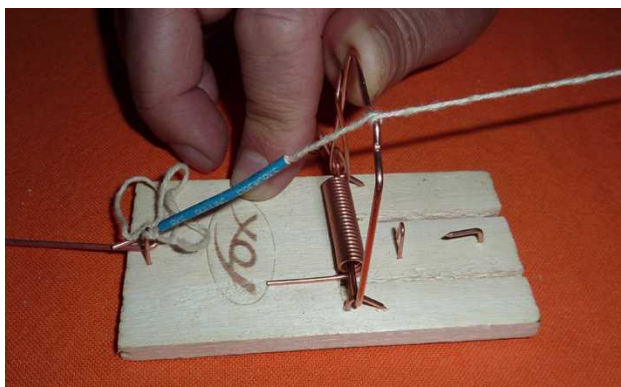
Pour s'assurer que le pétard explose, il faut calibrer la course d'attache du pétard ficelle. Une attache du pétard trop courte peut retenir le bras de levier de la tapette. Une attache trop longue ne tire pas assez sur le pétard ficelle pour le faire exploser.

Le système d'accroche a aussi sont importance, poser simplement la tapette à souris au sol n'est pas suffisant, l'ensemble peut être tiré sans exploser. Il vaut mieux bloquer la tapette derrière une pierre ou même la monter sur un petit piquet en bois qu'on plantera dans le sol. De même, l'autre extrémité de la ficelle devra être fixée fermement (cloutage si possible, nœud sur branchage ou gong).

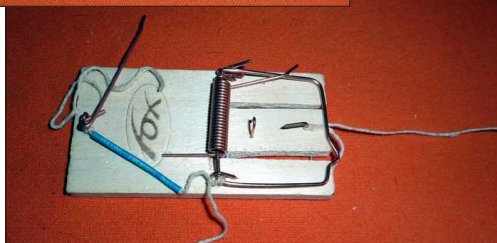
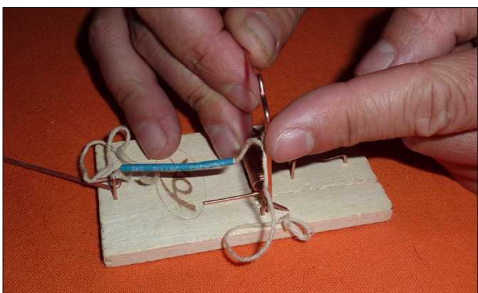
Voici la manière de préparer un piège. Ci-dessous la tapette à souris :



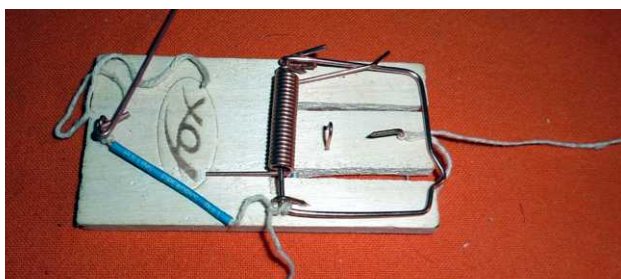
Accrocher le pétard ficelle au plus court sur l'anneau.



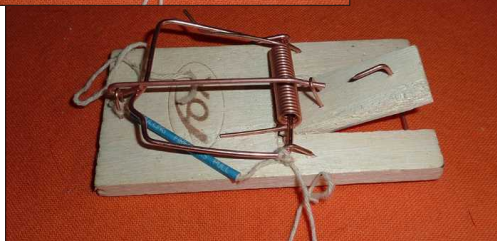
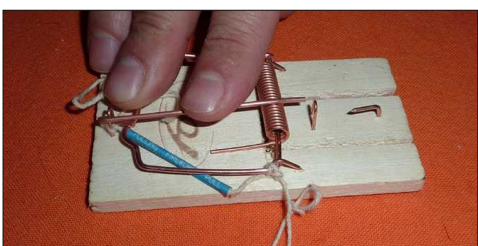
Régler la longueur en faisant un nœud sur la tapette (angle à 90°).



Faire basculer le pétard ficelle sur le coté. La tapette est prête et non armée.



Mettre la ficelle sur l'ergot de la tapette et tendre le fil pour barrer l'accès à protéger, accrocher l'autre bout de la ficelle.



Repositionner le pétard ficelle sur la barre centrale et armer la tapette.

Pour dépiéger ce type de piège, il faut, bien entendu, tout d'abord le voir.

Un fil tendu est en général un bon début.

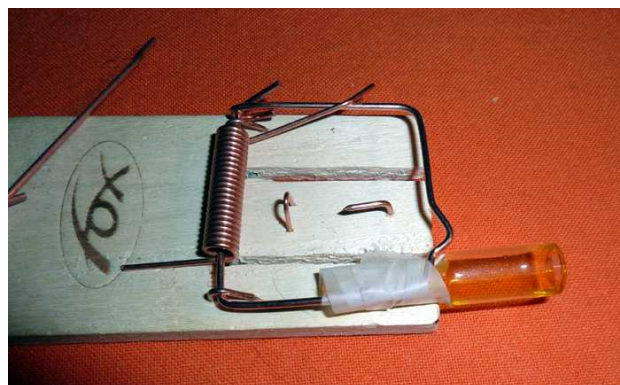
Si possible, il faut essayer de trouver la source du piège (ici la tapette qui se trouve au bout de la ficelle) pour connaître sa nature. En effet, certain maître artificier comme moi s'amuse à modifier le mécanisme de base pour piéger l'artificier qui va oeuvrer, mais cela fera (peut-être) l'objet d'un autre article.

Dans notre cas, la ficelle peut être coupée avec une paire de ciseaux, il faut bien prendre garde de ne pas tirer sur la ficelle pendant l'opération.

Si la tapette est accessible mettre la main sur la barre central, faire glisser le pétard ficelle sur le coté, relâcher la barre, le piège est désarmé !!!

Une variante du piège de la tapette est de remplacer le pétard par une boule puante, ce qui permet d'affecter toutes les personnes sentant la puanteur.

L'inconvénient de ce piège est la probabilité que l'ampoule ne se casse pas sur le bois, il vaut mieux prévoir une pierre dans le prolongement. Il faut utiliser des boules puantes récentes car elles peuvent s'éventer avec le temps. Ce piège marche mal sous la pluie, l'eau atténue l'odeur.



Un dernier conseil avant de clore ce 1er chapitre, il n'est pas rare que l'artificier fasse exploser son propre piège lors de l'installation, pour réduire cette possibilité d'échec, il vaut mieux placer le pétard en position central en dernier, une fois que la tapette est en position et fixée ainsi que l'accroche de la ficelle.

*Argot de la cour des miracles
pour désigner le matériel de crochetage.

Le Test du mois : « Quelle/Quel GNiste êtes-vous? »

Résultats

1- Vous avez une majorité de A :

Vos réponses composent alors le mot AAAAAAA ou AAAAAAB ou encore BAAAAAC....en tout cas cela ne veut pas dire grand chose.

Sinon vous êtes un rôliste charmant avec qui les orgas et les autres joueurs apprécient de jouer...et pas seulement **B**.

2- Vous avez une majorité de B :

On t'a reconnu(e) *----- !

*(à compléter avec votre prénom si vous avez une majorité de **B**)

3- Vous avez une majorité de C :

En vertu de l'article XV du règlement de ce test, nous n'avons nulle obligation de divulguer le résultat correspondant à cette catégorie de réponses, et ce sans avoir à fournir la moindre justification.

4- Vous avez une majorité de D :

Rassurez-vous, c'est courant pour un rôliste d'avoir beaucoup de **D**...même s'ils sont moins utiles en GN.

5- Vous n'avez pas votre majorité :

Il va falloir patienter jusqu'à 18 ans pour pouvoir participer à un GN RAJR !

6- Vous avez une majorité de carrés, de ronds ou de triangles :

Vous avez dû répondre à un test du magazine « Marie-Claire », auquel cas vous allez sûrement maigrir, vous épanouir au travail ou rencontrer le grand amour.



La rédac' de ce numéro



Sylvain



Fabrice



Laurence



Jean-marie



Guilhem



Maxime



Frédéric



Cécile



Désolée si quelques fautes d'orthographe venaient à subsister : *La Rage se fait à l'arrach' !*
Rejoignez la rédaction : La Rage du Nain est preneuse de tout article, contribution en tout
genre, dessin... Vous avez envie de parler de vos souvenirs ou de vos projets de jeu, ce fanzine
est le vôtre... Alors à bientôt !
Contact : rajr@lycopode.com