

La
RAGE du **Nain**
édition 2009



Fanzine de l'association RAJR
Numéro 2

Le nain... fait du survival...

EDITO

Le plaisir d'évoquer les moments intenses que nous a fait vivre notre passion du GN est intact et toujours renouvelé. Il suffit de voir comment des "anciens" de l'assoce ont répondu présent lorsque je leur ai demandé une petite contribution pour cette Rage du Nain nouvelle.

Les petites remarques d'à côté trahissent un manque certain : l'une demande ce qui se fait aujourd'hui de part chez nous car l'envie de faire un GN est forte ; l'autre ne dit pas qu'il se laisserait pas tenter par une petite orga...

Fort bien tout ça, ma foi... Il ne s'agirait pas que ces envies s'éventent devant des mmorpgs comme on aime à médire sur certaines absences du giron associatif... Alors rien de mieux que ce modeste fanzine pour parler de ce qui se prépare, de ce qui s'est fait, de qui, de quoi pour que tels les feux du Rohan, la nouvelle entousiasmante et contagieuse arrive jusqu'à vous : RAJR est toujours là, y'a

des trucs qui se font et il ne tient qu'à moi d'en être. Joli envolée lyrique, non ?

Bref, RAJR a réalisé 2 beaux GN en avril et mai dans un registre "License" avec **Le Disque monde** des livres de Terry Pratchett et L'académie de Magie de Beaux Bâtons de l'univers **Harry Potter**. Et mes sources me disent que l'équipe du prochain GN Resident Evil est dans les starting block ou que le terrain se prépare pour de joyeux trollballs.

Certes, il y a malheureusement eu un rendez-vous manqué avec ce GN survival qui a du déménager mais faisons d'un mal un bien : c'est dans ces moments là que la rage du Nain sort...

De nouveaux rajriens sont en tout cas bien présents avec leur envies et projets. Souhaitons nous alors pleins de petits GNs, murders et trollball réussis.

Au fait, vous ai-je déjà parlé de mon idée de GN gore ?

Cécile

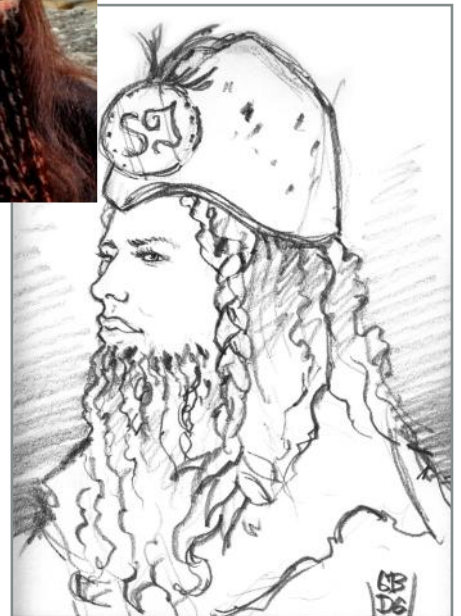


Sommaire

<i>Impressions de GN</i>	<i>p 4</i>
<i>Réflexions sur le fondement associatif</i>	<i>p 6</i>
<i>Le Conseil des Membres</i>	<i>p 7</i>
<i>Le GN Harry Potter</i>	<i>p 8</i>
<i>La page de médisance gratuite</i>	<i>p 11</i>
<i>Souvenirs, souvenirs... un peu d'histoire</i>	<i>p 12</i>
<i>La photo souvenir : Le Juggernaut</i>	<i>p 13</i>
<i>Que je vous explique...</i>	<i>p 14</i>
<i>Equipes orgas : étude comparée de deux méthodologies par le professeur B</i>	<i>p 18</i>
<i>Petites annonces</i>	<i>p 21</i>
<i>Aveniologie</i>	<i>p 22</i>
<i>La rédac'</i>	<i>p 23</i>

IMPRESSIONS DE GN
La foire de Lancre
4-5 avril 2009

Dessins Jibé Reynaud <http://pagesblanches.over-blog.com>



Bob le chasseur, Bouh et Mister Patate... Du grand discworld !



Dessin Josselin Grange

Réflexion sur le fondement associatif :

Vingt ans d'RAJR et toujours l'envie de faire perdurer les rêves associatifs connus aux premiers jours. Au début le plaisir venait surtout du jeu, puis par des retrouvailles au fil des week-ends, puis de l'investissement et de la satisfaction du travail fournit, où chacun amenait une pierre à l'édifice pour finir par créer une petite communauté qui portait RAJR en elle, et au final créer, au terme premier, une véritable association, où chacun donnait, s'investissait pour soutenir cette passion commune du jeu.

Puis les ans ont passé, les énergies aussi, les liens se sont étioyés pour ne laisser derrière peut être qu'une essence, un esprit. Il est donc intéressant de se demander qu'elle est l'esprit de RAJR et qu'est ce qu'il en reste après tant d'années. Qu'est ce qui nous tient à coeur et qu'on aimerait pouvoir communiquer aux nouveaux arrivant qui formeront, je l'espère, la relève tant attendue ?

A l'assemblée générale, une des nouvelles équipes est arrivée avec la volonté de faire du GN un vecteur ou une tribune philosophique ; pour faire passer des idées au delà du jeu en lui même, comme l'écologie à travers le label vert ou la sensibilisation à l'enfance en difficulté à travers l'ONG Tegucigalpa. Et c'est avec un peu de recul que je me rends compte que l'esprit RAJR portait déjà cette volonté de contribuer à « l'amélioration de la société », par une volonté sociale d'équité entre ses membres ; équité dans l'investissement dans l'assoce, équité dans la participation aux frais.

Le principe de l'utopie est d'être une joyeuse bande de potes qui organise ensemble des jeux pour se faire plaisir, les orgas d'une fois devenant des joueurs de l'autre, et ainsi de suite. Chacun s'investit à sa mesure, à sa mesure soit mais qui s'investit tout de même pour le plaisir de la communauté. Dans cette utopie, il n'est donc pas de raison valable de faire de tarification spécifique pour les orgas vis à vis des joueurs puisque logés à la même

enseigne. Malheureusement, la dure réalité est bien différente, et on nous le fait bien comprendre. L'heure est au service et au clientélisme, et l'on passe pour un ovni avec nos vieilles idées socialo-communautaro-ludiques.

Faut-il se plier à la mouvance et renoncer à cette idéal ? ou faut il lutter coûte que coûte par le biais du GN contre le consumérisme latent qui nous environne?

Ce principe nous tient à coeur il est vrai, mais depuis quelques années RAJR vivote avec 1 ou 2 GN par an. La communauté s'amenuise. Quelques irréductibles tiennent à bout de bras pour que RAJR ne meure pas, dans l'attente d'un sang neuf qui sera redonner vie à RAJR.

Et Oh, miracle, cette année trois nouvelles équipes, des GNs et activités diverses à foison. On se remet à espérer, même à y croire. Du jamais vu, le conseil des membres se réunit tout les mois, il débat de l'avancée des différents projets, bref ça revit.

Le premier GN se présente : le discworld. L'équipe d'orga indique que le GN est trop cher pour les PNJ : solution apportée conformément à la philosophie sus mentionnée, réduction du prix pour tout le monde au maximum de ce que permet le budget, (un GN à 25 euros, m'est avis qu'il n'y en a plus guère de nos jours). Le GN se passe bien. L'équipe orga essuie malgré cela des remarques désobligeantes sur la tarification de la parts de PNJ.

Le deuxième GN, Harry potter, plus cher à cause de la location du site, se passe sans problème de ce coté, orgas, pnj et joueurs sont suffisamment motivés pour ne pas s'arrêter aux aspects tarifaires. La thématique très forte et porteuse (GN rempli en 12h) attirent de nombreux joueurs de toutes la France, peu d'anciens membres d'RAJR ont pu participer, mais maintenant espérons que cette 1er participation à RAJR pour les autres aura suscité quelques vocations et que nous en reverrons certains sur d'autres types de jeu.

Troisième GN programmé, le Terra cognita. Que de déception, alors que la motivation de

cette équipe semblait inébranlable. Une vraie source motrice de renouvellement pour l'association, débordante d'envie. De plus, un deuxième GN dans l'année avec la même équipe drainant les mêmes affinités que celle du discworld, augurait d'un début de fidélisation et de renaissance de lien social.

Malheureusement, la dure réalité fut toute autre. L'équipe d'orga s'est vu confrontée à un manque flagrant de PNJ, constatant clairement que payer le même prix qu'un joueur ou tout simplement 35 euros pour venir faire le monstre c'était trop. Le problème n'était d'ailleurs pas financier, puisque une solution d'aide a été envisagée pour les personnes ne pouvant pas payer, mais bien de fond. Les potentiels PNJ n'avaient que faire de l'équité, de l'assoce, ils rentraient dans un système de service et de mise à disposition de leur personne donc il devenait normal qu'il paye moins. Sur cet

état de fait, malgré les concessions faites pour que le jeu prévaille avant tout et que les orgas puissent avoir le nombre de pnj nécessaires, l'équipe a préféré faire leur GN dans une nouvelle structure, ne voulant pas altérer la conception associative sus nommée.

Est ce un bien, est ce un mal ? En tout cas beaucoup de déception, de belles énergies perdues pour RAJR ! Un potentiel de regain associatif gaspillé, ou pas ... si on en est arrivée là, c'est que RAJR n'était sûrement guère plus qu'une structure administrative. Alors ici ou ailleurs!!!

Mais je reste convaincu que pour que RAJR soit plus qu'un local, des costumes et une assurance, il faut jouer, alors jouons et organisons !! A bientôt sur nos prochains GN ou terrains de Trollball.

Fred



Réunion du Conseil des Membres : une première !

Les statuts de l'association RAJR sont ainsi construits qu'ils définissent la notion de Conseil des Membres. Sommairement, il s'agit d'adhérents qui désirent s'investir encore un peu plus que les autres dans l'association. Depuis une vingtaine d'années, les AG ont vu les adhérents voter d'abord pour la constitution de ce fameux CM, puis vu ce même CM élire le bureau parmi ses membres. C'était somme toute, rien de plus qu'une espèce de gymnastique administrative.

Mais soudain, pif paf badaboum, grande nouveauté ! En effet, quelle ne fut pas leur incrédulité et néanmoins envie de construire, lorsque les membres du conseil se réunirent pour la première fois aux alentours de la fin 2008 ; puis de nouveau quasiment chaque mois du début de 2009.



Le mouvement a l'air d'être lancé sans toutefois tomber dans la *réunionite aigüe*. L'envie de créer du lien et de la continuité dans les projets de l'association en est le moteur.

Il faut savoir que le CM invite tous adhérent, ou pas, porteur d'un projet, ou non, à se joindre à ses réunions.

La Prochaine réunion se tiendra en septembre ; la date sera communiquée sur le site et les forums de RAJR : www.rajr.org

L'Académie de Magie de Beaux-Bâtons

GN Harry Potter 1/3 mai 2009



Les élèves réunis dans le hall

C'est en mai dernier que s'est déroulé le GN Beauxbâtons au château de Montolivet à Passins, dans l'Isère.

Un cinquantaine de joueurs soigneusement costumés aux couleurs de trois écoles (Beauxbâtons bien sûr, Durmstrang et Poudlard) ont pu évoluer dans un site magnifique et goûter aux joies de la vie étudiante et magique.

C'eut été avec plaisir que j'aurais pu vous raconter un peu tout ce qui s'est passé lors de ce

week-end. Cependant, le GN va se rejouer ! C'est désormais bien confirmé par l'équipe orga et par RAJR.

Nous nous contenterons donc ici de quelques photos et de l'article très censuré d'un journaliste de la Gazette du Sorcier.

Attention tout de même si vous désirez jouer ce GN cet article dévoile une toute petite once de déroulement du jeu, mais rien de bien méchant !



Exceptionnel gâteau/blason de l'Ecole réalisé par les cuisiniers du GN



La célèbre MCGonagall



Le cours de maintien



La Gazette du Sorcier

Remise du trophée du tournoi des trois sorciers à l'Académie de Beauxbâtons

Cette année madame Lysandra Céladon, Directrice de Beauxbâtons et organisatrice du tournoi des trois sorciers a convié les écoles prestigieuses de Pouldard et de Durmstrang.

Devant le perron de l'école, je découvre dans le soleil levant, les élèves de Durmstrang faisant leurs exercices matinaux. Le rouge de leurs livrées sourit aux lueurs de l'aube et tranche sur le vert chatoyant des jardins. Sous la houlette de leur directeur Vassili Pavlovitch Iokhotsounoff, les élèves, dans un ordre et une discipline impeccable, font danser leurs bâtons avec une agilité incroyable. M'arrachant à la vision de ces exercices, je m'approche de Lysandra Céladon, Directrice de Beauxbâtons qui m'accueille avec chaleur. Elle m'invite à suivre quelques cours de sa prestigieuse école et à assister le lendemain à la remise du trophée.

Tout d'abord, mes pérégrinations me mènent dans les combles du château au cours de Préparations et Solutions Magiques du Professeur Alfred-Jean de la Tourène. Au fond d'une pièce éclairée par quelques ouvertures sous les toits, le maître des lieux, sous sa chevelure en bataille, présente un sourire rehaussé d'une barbiche du second empire. Les macérations en préparation exhalent des fragrances acides au milieu d'alambics et de cornues. Ça et là, les élèves de Pouldard tentent de faire quelques potions sous le regard perçant et surmonté de lunettes rondes du professeur.

Redescendant de ces hauteurs de la connaissance, je découvre le cours de Maintien. Là barbiche altière, bas de soie et mollet adorablement gracile de Clarence de Saint Narré qui marque la cadence et tente de guider les élèves de Beauxbâtons sur un pas de



danse. Un pas avant, un pas de côté, et souvent la belle unité initiale se désagrège sous le regard amusé de Minerva McGonagall. Quelle patience a Clarence de Saint Narré pour avoir un semblant d'ensemble !

Que dire encore des ces enseignements d'exception de Beauxbâtons : Bravo pour la flamme communicative de Paloma Izquierdista, cette passionaria tentant d'initier les têtes rétives de son auditoire aux méandres de la géopolitique du Monde Sorcier et son Impact sur la Société Moldue.

Surprenant le cours magistral d'Étude de la Faune et de la Flore Magique d'Hyppolyte Brogniart. Une serre magnifique où la magnificence des fleurs côtoie des plantes aux appétits étonnants. Sous la houlette du maître, les élèves de Durmstrang s'initient aux dangers et mystères de la flore et de la sylve des lieux.

De retour au château, je découvre le cours de

de prédiction du Professeur Séraphin Delacour. Les jeunes élèves suspendues au charme de l'orateur goûtaient avec délice le nectar de son discours. Les doigts paralysés par l'émotion avaient du mal à coucher sur le vélin, les glyphes témoignant de l'enseignement donné.

Le lendemain à l'issu des cours vint le point d'orgue de ces rencontres, la remise du trophée. Dans le grand hall du château la directrice entourée du corps professoral dominait dans la montée d'escalier l'ensemble des élèves de Beauxbâtons, Pouldard et Durmstang. Les trois écoles émues buvaient avec respect les paroles de leur bien aimée directrice Lysandra Céladon. Cette cérémonie de remise du trophée a été en tout point surprenante, les champions des trois écoles nous ont prodigué des discours sur l'équité, l'honnêteté et le courage, valeurs cardinales de leurs actions. Unis autour des prétendants au trophée et de leur directrice, les

élèves ont manifesté une solidarité qui fut à l'honneur de leurs formations.

Entre ces moments privilégiés qu'ont été les cours et la remise du trophée, quelques désagréments mineurs : une poignée de chiens errants repoussée avec brio par la dextérité des baguettes magiques de nos jeunes héros. Une remonté d'humidité, probablement une fuite dans les sous-sols, rapidement conjuré par les élèves.

Durant ces deux journées en cette magnifique Académie de Beauxbatons, les différentes écoles ont confrontés leurs différentes approches de la magie. Notre ministère de la magie peut être fier du magistère des professeurs et nous ne remercierons jamais assez la directrice Lysandra Céladon d'avoir, avec sérénité et autorité, organisé ce tournoi.

Charles Onyx



Et pendant ce temps là dans le Jura...



Lexique WOW

AFK : away from keyboard - indisponible

IRL : in real life - dans la vraie vie

OmW : On my way - j'arrive

WB : World Boss - vilain méchant

Comptine Lancrienne :

1, 2, 3, nous irons au bois...

3, 3, 3 faisaient les combats...

Carnet de Naissance :

- RAJR et Nouvelle Contrée sont heureux de vous annoncer la naissance de leur dernier petit : Neverland.

Nos éminents adhérents du Jura ne se sentiront nullement concernés par le dessin précédent, étant donné leur célèbre inimitié avec la langue de Shakespeare.



Souvenirs, souvenirs... Un peu d'histoire

En ces temps là, bonnes gens, le GN n'était en France qu'une activité confidentielle pratiquée par quelques fêlés qui ne craignaient pas le ridicule. Les costumes et les armes étaient très approximatifs : certains d'entre vous se souviendront peut être de l'élégance incomparable des armures en carton bombé argent et des épées en grosse mousse enrobées de chatterton. Les monstres de cette époque n'apportaient que peu de soin à leur vêtue et à leur maquillage et les règles quant à elles nécessitaient de nombreux arrêts de jeu. En bref, le GN de cette époque s'inspirait encore très fortement du jeu sur table.

On peut en sourire aujourd'hui, mais le Rôle-Play et l'enthousiasme étaient déjà au rendez-vous. Et croyez moi, il en fallait pour réussir à terroriser une bande d'aventuriers avec pour tout costume deux balles de ping-pong coupées, un bec orange en latex et un poncho de plumes en papier crépon ...

C'est dans ce contexte qu'est née en 1988, l'activité GN de RAJR. L'association en tant que telle existait déjà depuis quelques années mais s'était limitée à organiser quelques killers sur Lyon.

Quelques copains en on eu marre de devoir faire de longs trajets pour satisfaire leur nouvelle passion et ont décidé d'adapter la structure existante pour faire du GN en région Lyonnaise. D'ailleurs à l'époque, ça ne s'appelait pas encore GN mais Semi Réel.

C'est ainsi qu'à eu lieu le premier GN organisé par RAJR avec tout au plus 12 participants (excusez Mamie elle a la mémoire qui flanche un peu) avec des cartons en guise de tables dans l'auberge, la gendarmerie qui nous fait changer de site et un orage dans la nuit : que du bonheur !

Tout était à faire, à inventer, à découvrir : négocier un contrat d'assurances pour une activité encore inconnue de tous, se faire connaître en tant qu'association, trouver des sites de jeu et convaincre les autorités locales que nous n'étions pas une secte dangereuse. En même temps, il a aussi fallu se lancer

dans la couture et le bricolage, avec plus ou moins de réussite au début.

La première « saison » fut modeste : le GN était encore une activité confidentielle et il n'était pas facile d'attirer des joueurs. L'association n'avait pas du tout de matériel et les orgas devaient faire preuve de beaucoup d'imagination pour palier au manque de moyens financiers.

Dès la deuxième « saison » néanmoins, l'association a commencé à accumuler un peu de matériel : quelques jerricans, caisses à matériel, masques, armes, bouts de costumes, un barbecue... Le bouche à oreille nous ramenait de plus en plus de joueurs et la première campagne, celle de « la Sorcière Noire » s'est achevée en apothéose avec plus de 40 joueurs (pour nous à l'époque, c'était énorme) sur le fabuleux site que nous venions juste de découvrir : Barry. Eh oui, petite parenthèse : nous avons été les premiers à découvrir ce site que tous les joueurs de GN de la région connaissent bien aujourd'hui, et à obtenir les autorisations nécessaires pour y jouer !

A partir de ce moment là, la « machine » était lancée : chaque année une nouvelle campagne attirant de plus en plus de joueurs venant de presque toute la France (certains GN frôlaient alors la centaine de participants) d'où la mise en place de délégations régionales. De plus en plus de matériel aussi, d'où le besoin d'un premier local de stockage dans un garage, et... last but not least : naissance de "la Rage du Nain".

1992/93 marque un tournant dans la vie de l'association. D'un côté, certains de ses membres s'en vont pour fonder Don Quichotte, de l'autre RAJR a enfin son premier « vrai » local rue Duguesclin à Lyon, qu'elle partage avec l'association Excalibur. On investit dans du matériel de bricolage et de couture, de nombreuses bonnes volontés se manifestent et apportent de nouveaux savoir-faire. Les machines à coudre vrombissent, ça sent partout la colle, la peinture et le latex, le tout dans une ambiance stakhanoviste et survoltée. C'est à cette époque que commence à se créer un

véritable stock de costumes, masques, accessoires, armes, armures, tables et bancs, matériel de cuisine etc... RAJR continuera quelques années à ce rythme effréné créant et acquérant sans cesse du nouveau matériel pour offrir des GN à la mise en scène de plus en plus folle.

Aujourd'hui le GN est devenue, sous l'égide de la Fédé, une activité beaucoup plus

répandue et bien mieux connue. Joueurs et orgas ont le choix entre de nombreuses associations et RAJR n'est certes plus aussi active qu'elle l'a été.

Mais elle existe toujours !

Et tiens au fait, c'est quand le prochain GN ? Vous faites des réducs au plus de 40 ans ?

Evelyne alias Clochette, alias Maline, alias Leader Massimo, alias Mamie RAJR



La photo souvenir :



Le Juggernaut Ork 2002

Plus qu'une belle brico, un tour de force made in Jura !

Tout en pièces démontables pour être chargée dans le camion, cette tour de siège est réputée imprenable...

Que je vous explique...

Fabrice, illustrateur émérite et redac'chef de la Rage du Nain des origines évoque avec d'anciennes illustrations, la "Rage des années 90" & les GN du bon vieux "Monde RAJR"...

La Rage du Nain, du moins au temps où l'internet se résumait à AOL et Netscape, se construisait avec des ciseaux, de la colle, des cartes de photocopies de la COREP, et une imprimante baveuse et asthmatique reliée à un vieux PC (un DX2 66 ... pour les geeks).

Bref on bricolait, et ça prenait des

plombes ! Heureusement nous étions presque tous étudiant ou chômeur...

Ancêtre du forum « En Jeux », la Rage du Nain était distribuée au début de chaque GN. Un joli petit livret A5, de 16 pages avec une couverture en couleur (au singulier bien entendu !). Il y avait autant de numéros que de GN dans une année. Il était le lien entre les personnages d'un GN à l'autre. La Rage du Nain était LA marque de fabrique d'RAJR, et à travers elle on pouvait y voir tous les ingrédients d'un bon GN ... à RAJR.

Mais essayons de le faire avec les images d'archives ...



D'abord, dans un à RAJR il y a un Roi, toujours ! ... mort ... ressuscité ... re-mort ... ressuscité ... remord (?)



Homme des Lumières, il mène une politique d'ouverture pétris d'humanisme...

Sa garde rapprochée est d'une fidélité et d'un dévouement sans faille, et ne manque jamais de transmettre le message du Roi au petit peuple ...

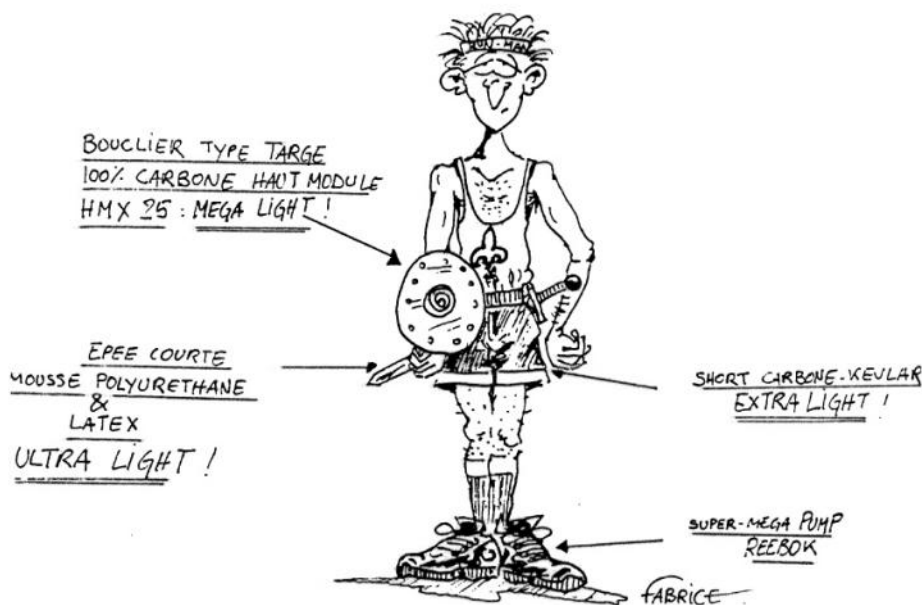


Déterminé et volontaire, le Roi ne se laisse jamais abuser par des conseillers trop ambitieux.



Si sa garde rapprochée, fait des « étincelles », d'aucun vous dirait que la garde royale a une forte propension à s'éloigner des combats ... le plus vite possible !

N'a-t-on pas vu un nouvel uniforme qui permettrait ainsi d'épargner de précieuses vies des contingents royaux ?



Nous l'aurons compris, le Roi est LE personnage central du tout bon GN à RAJR. Mais le personnage central ne fait pas tout !

Il faut aussi des groupes pour animer la vie de notre bonne ville de Barry ... Et pour ça, on peut toujours compter sur des joueurs dévoués au comportement exemplaire ...

L'entente entre les groupes est primordiale.

Une bonne communication est indispensable pour une la cohésion du GN et du bon déroulement du scénario...



Mais, fort heureusement, quand la situation l'exige, l'équipe Orga peut toujours avoir recours à des PNJ ... toujours finement choisis.

Certains adeptes de Bastet (Déesse Chat), se souviennent encore de leur rencontre avec des Skavens.



Après les personnages, il faut quand même un scénario. A RAJR c'est toujours très simple !
Le scénario se résume toujours à la question suivante :

« Qui a encore laissé cette foutue porte ouverte ? »



Enfin, il ne faut jamais oublié l'élément in-dis-pen-sa-ble de tout bon GN, sans lequel il est certain que tout se passerait trop bien, à savoir :



Mais quelque chose me dit que ce dernier élément est largement partagé ... quel que soit le GN !



Equipes orgas : étude comparée de deux méthodologies par le professeur B

Alors... Bon... Par où commencer...

S'allume sa pipe et s'installe devant le feu de la cheminée...

De mon temps, les orgas s'étaient autre chose... Plus de... euh... et moins de... euh.

M'enfin, c'était différent...

Pour illustrer ces propos d'une rare intelligence, je vous propose un petit comparatif entre 2 styles d'organisation. Ces styles n'ont absolument pas la prétention d'être des règles universelles, mais plutôt des reflets de personnalités de groupes...



Ecriture du scénario :

Le Juraco-suisse aime écrire son scénario en petit groupe, lors de soirées où l'on mange des sushis et où on termine la soirée par un petit jeu décontracté... Bien entendu, le scénario est terminé d'écrire quelques mois avant le GN. Il est également de bon ton de sortir à cette occasion un Corton Charlemagne 1985 (Punaise... cette bouteille était divine ! Merci encore). Pour le lieu, préférez un chalet reculé dans les montagnes du Jura au milieu de la neige (seul lieu au monde où le renard local ne peut plus courir : son ventre empêche ses pattes de toucher le sol) ou la vie passionnée et passionnante d'une capitale européenne de la finance : Genève ! (c'est d'ailleurs une bonne occasion pour aller voir votre ami le banquier).

Fabrication des costumes :

Une bonne scène est une scène avec de nouveaux costumes. Après tout, RAJR ne dispose que de peu de costumes (cela ne remplit qu'à peine une pièce de 50m²). Il est donc de bon ton de faire, par exemple, de magnifiques masques vénitiens, avec voiles et tout... pour scène de nuit dans une grotte sans lumière...

La brico :

Là, il faut de la tôle de 12... Sinon, où est l'intérêt ?

Ecriture du scénario :

Veille du GN – sur site

Le scénario est prêt ? Oui-oui...

Bien entendu, ce scénario est dans la tête de quelques orgas, qui ont préparé le scénario avec beaucoup de créativité (c'est à dire de boissons à base de raisin). Il y a par contre une règle stricte : une scène par ¼ d'heure + 1 feuille par scène + beaucoup de feuilles avec juste un titre...

Pour le lieu : si possible un appart' lyonnais avec restes de pizzas et tartines de moutarde... Attention cependant, Oblivion ou WoW peuvent grandement nuire à la productivité (la quoi ?) de l'équipe.

Fabrication des costumes :

Veille du GN – sur site

T'as pensé aux costumes ? Oui-oui...

RAJR dispose de centaines de costumes... Par combinaison, les possibilités sont infinies !

Pourquoi se casser l'arrière-train à faire de nouveaux costumes ? Si vraiment vous avez envie de faire du neuf, McDo fait des jolies masques pour Halloween...

La brico :

Veille du GN – sur site – Propos réel tenu par le suisse de l'équipe:

Bon, j'ai amené de quoi faire les armes de paysans ! Un peu d'huile de coude, quelques couches de latex et demain matin, vous aurez des armes nickels...

Fait péter la créativité ! (Je laisse le soin aux courageux d'aller voir ces armes... euh, ces tubes PVC+ mousse isolante au local...)

Préparation au local :

Les jurassiens aiment passer les 3 week-ends précédents le GN au local...

Cela leur permet de respirer l'air pur et de découvrir la grande ville. Bien entendu, chaque scène est préparée avec soin : un bac rouge, avec les accessoires et le nom de la scène, par scène. Les costumes sont triés et mis sur des portants. Le nom du personnage (voir de l'orga) est indiqué sur un morceau de scotch tapissier collé sur le cintre. Ces week-ends permettent également de réviser le scénario et de laver les costumes qui auraient de la poussière (horreur !).

Le chargement du camion :

12 personnes. Des équipes organisées comme un atelier de production automobile. 1h30 de travail sain et revigorant, histoire de se mettre en jambe pour le GN.

Installation sur site :

Le métronome Suisse nous fait une fois de plus la preuve de sa nature horlogère :

Equipe 1 : Installation des scènes.

Equipe 2 : Installation de la salle Orga.

Costume trié sur portants. Caisses rouges alignés sur les murs, nom de la scène bien visible... Derniers ajustements de rigueur.

Equipe 3 : Accueil des joueurs. Dernier petit briefing scénario avec tout le monde.

Nuit à l'hôtel pour être en forme le lendemain.

Brief et début du GN :

Début du brief à 9h chez Jeannot. Vers 11h, brief général.

Début du GN avec 1 heure de retard (il a fallu attendre un groupe de joueur venu d'une ville du sud de la France où le foot règne sans partage).

Préparation au local :

Lors d'une soirée de beuv... euh d'écriture de scénario

Tu savais, toi, que l'association a un local ? Oui-oui...

Là, nous arrivons dans un territoire que la Oui-Oui organisation a du mal à conceptualiser. Il semblerait en effet que les organisateurs pré-cités ont vaguement conscience qu'il y a un local dédié à l'association mais l'intérêt d'y mettre les pieds avant le chargement du camion est obscur...

Le chargement du camion :

De courageux juraco-suisse qui se demandent ce qu'ils foutent là... 4h de réflexion sur quels costumes emmenés, pour finalement tout prendre et tout poser dans le camion... On improvisera sur site !

Installation sur site :

Là aussi, rigueur toute Oui-oui organisation :

Equipe 1 : arrivera demain matin de Marseille.

Equipe 2 : donne les consignes aux juraco-suisse de tout balancer dans la salle orga : on aura largement le temps de ranger demain matin en même temps que les briefs persos, le brief général, les installations de scènes, les bricos diverses et variées et l'accueil des joueurs.

Ensuite, tout le monde fait le tour des arrivants et prend plaisir à retrouver ses amis & connaissances autour d'un petit verre ou de cigarettes roulés à la main...

Vers 5h du matin, dodo dans un sac de couchage à même le sol.

Brief et début du GN :

11h : les orgas émergent de leur coma ét... euh, de leur nuit réparatrice.

12h : Brief général avec l'équipe 1 qui vient d'arriver (cf. plus haut).

13h30 : début du GN (initialement prévue à 11h).

Je ne parlerais pas du GN en lui-même, car ces deux équipes ont prouvé leurs qualités respectives pour nous offrir de grands moments de jeu.
Maintenant, vous allez me demander comment reconnaître un orga « oui-oui organisation » et un orga « juraco-suisse »...

Voici quelques indices en vrac pour les discerner :

L'orga « oui-oui organisation » répondra systématiquement oui-oui si vous leur posez une question sur la bonne avancée de la préparation du GN.

Contrairement, l'orga « Juraco-suisse » vous dira qu'ils ne sont pas prêts.

L'orga maculin « Juraco-suisse » aime avoir un look de rebelle rocker (cheveux longs, boucles d'oreilles, etc...) et bosser dans l'informatique. L'orga « Oui-oui organisation » lui porte plutôt le ventre bas et la calvitie avancée.

L'orga « Juraco-suisse » ne tarira pas de mauvaise foi quant à l'improductivité d'un certain Daniel C. (que nous ne nommerons pas ici) alors que l'orga « Oui-Oui organisation », lui, ne tarira pas d'éloges sur ses idées de génie.

Attention tout de même, les deux types d'orgas diront du mal de l'ancien président, qui vient d'être papa, quand ce dernier sera à portée d'oreilles... Après tout, c'est drôle !

L'orga « Juraco-suisse » fera attention à ne pas nier le sens de l'effort.

L'orga « Oui-oui organisation » se plaindra bruyamment des heures d'efforts qu'il a dû fournir dans la semaine précédent le GN pour organiser ce dernier...

J'espère que ces petits clins d'oeil... euh, ces éléments vous permettront de mieux cerner les orgas avec qui vous pourriez être amené à bosser. Après tout, un orga prévenu en vaut... euh... tout autant ?

Toutes ressemblances avec des personnes existantes ou ayant existées ne saurait être que fortuite. Cependant, la rédaction ouvre naturellement ses colonnes pour droit de réponse.



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. et L.C. chercheraient un 5ème orga pour faire un GN l'année prochaine. L'un d'entre eux aurait également déclaré : " *Mais je pense que Didier sera plus facilement convaincu par un med fan plutôt que par un med fino...*"

Rapport de sécurité Umbrella corp. N° 0119256

10h33 tentative d'intrusion détectée dans dossier Top secret GN-RE-09_2009

Trace enregistrée par le serveur :

10 :33 :27 => Code accès non autorisé...

10 :33 :42 => Alerte violation d'accès...

10 :34 :12 => Récupération de données illicites

10 :34 :14 => Engagement de procédure de sécurité Niveau 1

10 :35 :57 => Cible intruse repérée

10 : 36 :36 => Eradication de l'intrus

10 : 37 :02 => Sécurisation des données

10 :37 :25 => Retour à la normal, aucune fuite constaté sur GN-RE-09_2009

10 :37 :30 => Fermeture de l'incident

Saison prochaine !

Appel à orgas pour un GN médiéval fantastique dans le monde de RAJR.

L'idée est de faire un ou deux GNs (mini campagne) selon l'équipe orga qui se proposera.

L'idéal serait d'avoir des anciens et des nouveaux joueurs pour confronter des cultures de GN différentes.

Le scénario privilégiera le "role play", l'apprentissage de compétences en jeu avec des règles minimales et un scénario consistant s'appuyant sur des "background" légers.

Le monde de RAJR serait repréciser à cette occasion. Pour mémoire, il comporte :

Le monde des morts (l'administration), la faërie (lieu de tous les fantômes), le monde des démons (nos gardiens), le monde des anges, le nef des fous (très particulier), etc ...

Pour toutes infos, vous pouvez prendre contact avec Jean-Marie RETIF : jean-marie.retif@insa-lyon.fr

CHERCHE TROLL POUR FAIRE UNE BALLE...



SI TU AS CE MOT C'EST QUE J'AURAI ECHOUER... IL FAUT QUE TU CONTINUES LA LUTTE, MON AMI... ADIEU.

M'est avis qu'entre les rumeurs et les appels à orgas, on devrait avoir un med fan l'année prochaine...

NE RATER PAS LE GN
RESIDENT EVIL
DES INFOS DES LA RENTREE

Aveniologie par Sylvain



Mouflon :

Tantôt vous êtes préoccupé, tantôt vous avez l'esprit libre.
Soyez patient, la situation devrait s'inverser d'elle-même.



Aurochs :

Santé : voir travail ; Travail : le travail c'est la santé ; Amour : gloire et beauté.



Siamois :

À vos yeux, vos supérieurs semblent se croire au dessus de vous dans la hiérarchie.
Dîtes vous qu'ils n'ont pas forcément tort et qu'il en est ainsi jusqu'à nouvel ordre.



Tourteau :

Michel commence à vous exaspérer avec ses remarques déplacées.
Faites le dos rond et soyez carré ; Tracez ensuite la bissectrice de l'angle opposé à votre point de vue ; Nommez i les points d'intersections et mettez bien les points dessus. Michel devrait comprendre.



Grochat :

Vous vous trouvez parfois au bout du rouleau... et personne ne daigne vouloir le changer. Assurez vos arrières et prévoyez un nécessaire de secours.



Mégastore :

Le temps vous paraît parfois long, surtout lorsque vous vous ennuyez.
Prenez votre mal en patience ; soyez certain qu'à partir du 22 juin les jours devraient raccourcir.



Roberval :

Vous êtes au top au point de vue de...quoi qu'au top, le point de vue est pas mal non plus, si le temps est bien dégagé.
Gardez à l'esprit que même au sommet on peut avoir un petit creux et prévoyez un encas.



Éervissè :

Votre entourage semble devoir faire partie intégrante de votre environnement.
Faites vous une raison, ce n'est peut-être pas tellement anormal.



Archers :

Vous vous dites quelques fois que vous n'êtes pas une flèche.
Vous saurez tout de même trouver un sens à votre existence.



Chèvre :

Certaines questions vous semblent sans réponses.
Cherchez encore ...ou alors laissez tomber.



Pichet :

Votre horoscope vous paraît totalement vide de sens.
Vous êtes dans le vrai, approfondissez !



Goujon :

Visiblement, vous lisez parfois des articles de ce genre jusqu'au bout. Cessez de perdre votre temps avec de telles inepties et tâchez de profiter du beau temps.

La rédac' de ce numéro



Sylvain



Fabrice



Evelyne



Josselin



Cécile



Pierre-Antoine



Fredéric



Jean-Marie



Jean-Baptiste



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