

# Les Chroniques Grabugeoises

#03 Janvier 2015



Club Grabuge

MJC de Carcassonne 91 rue Aimé Ramond

04.68.111.700 - [contact@grabuge.org](mailto:contact@grabuge.org) - [www.grabuge.org](http://www.grabuge.org)



Commençons par le commencement ...

Bonne Année 2015 et que les Dieux des dés soient avec vous !

En ce début d'année, nous sommes las, fatigués, surbookés, nous semblons déjà courir derrière cette année qui ne fait que commencer. Et même si les premières heures de 2015 ne nous promettaient que le meilleur, nous avons tous été rattrapés par la dure cruauté du monde dans lequel nous vivons.

Cet état de fatigue, de tristesse, de surmenage n'a pas épargné l'équipe rédactionnelle de votre fanzine mais nous ne nous excuserons pas. Nous sommes ce que nous sommes, avec nos failles, nos joies, nos vies dissolues ou bien rangées, nos pannes d'inspirations, nos passions et notre envie toujours intacte de partager, de faire découvrir, de voyage au fil de mots comme les rôlistes que nous sommes.

Cette édition est teintée d'actualité, ce n'est pas le but premier de notre fanzine mais nous avons laissé parler nos cœurs et nous vous en livrons le résultat.

Ces quelques feuilles sont aussi parcourues par des mots d'amitié et de respect envers une personne qui se reconnaîtra ... Joyeux Anniversaire ! Des mots de bienveillances envers tous les nouveaux petits Grabugeois que la vie nous envoie, Ellana en tête ... Bienvenue et soit heureuse petite princesse !

Des mots d'espoir, de rêves, et du bonheur que nous aurons à passer encore cette année ensemble.

B.B

## Avec la participation de :

- **Couverture : illustration de Sophany**
  - Édito, par B.B
  - Le mot de..., par Max
- **Le courrier des lecteurs, par Max**
  - Culture G ! par Laurent G.
- **Nono a testé pour vous ! texte de Noémie & photos de Thomas**
  - Zoom sur... par Max
  - Jeux de Rôle, par Pierre F.
  - Jeux de Société, par Noémie
  - L'Agenda, par Nicolas L.
- **Chroniques du Monde Extérieur, par Magalie**
  - C'est arrivé près de chez vous, par Max
  - L'Horôliscope du Mois, par Charlie
    - Warhammer, par Loïc D.
  - Le perso du mois, texte de Guillaume & illustration de Sophany

## MINUTE DE SILENCE

Pour les victimes de cette horreur  
Pour leurs familles,  
Pour la liberté d'expression,  
Pour la tolérance et contre les amalgames,  
Pour la démocratie et un des socles qu'est la laïcité,  
C'est pour cela que nous appelons dans le cadre de la journée de deuil la FRMJC-LR et ses sympathisants à observer aujourd'hui une MINUTE DE SILENCE... et le cas échéant à expliquer en adaptant vos explications à l'âge des enfants et des jeunes présent avec vous à ce moment-là pourquoi cette MINUTE DE SILENCE.

La FRMJC-LR essaie au jour le jour, dans chacune des MJC, de transmettre au sein des actions des valeurs, de la solidarité, des échanges respectueux des convictions de chacun.

Elle est meurtrie aujourd'hui et se mobilise pour ne plus revivre la mise à mort de la liberté d'expression.

Je suis CHARLIE  
Nous sommes CHARLIE  
Pour la liberté d'expression  
Pour le réseau des MJC en Languedoc-Roussillon  
Le président  
Marc AUZEVILLE  
Le directeur Régional



# WARHAMMER 40,000

Depuis un moment déjà, pas mal de joueurs de Warhammer 40,000 voulaient se lancer dans une grosse partie, mettant en scène la (quasi)-totalité de leur(s) armée(s).

Cette année, nous aurions envie de faire de ce petit rêve une réalité : sortir des sentiers battus, des formats de jeu auxquels nous sommes déjà bien habitués. Pouvoir voir notre armée entièrement déployée sur une table de jeu, œuvrant de concert avec des alliés de même taille contre un ennemi colossal.



Bref, cette année, nous voudrions organiser **L'Imperium contre le reste de la Galaxie !**

Une partie, d'une journée entière (voire plus!) dans la joie et la bonne humeur, opposant les forces de l'Humanité à ses nombreux ennemis !

Toutefois, vu l'ampleur de la bataille que nous voulons mettre en œuvre, il ne sera possible d'organiser ça et de créer un mini-règlement que lorsque nous saurons qui veut participer à cette bataille et avec quel budget d'armée. Donc inscrivez-vous vite !

Pour ceux qui voudraient participer à cet événement, un tableau est disponible en salle 19 pour vous inscrire et donner des informations sur votre armée et vos disponibilités:)



**We Need You !**

Parfois, il est possible d'apercevoir deux prototypes du même individu lors de certaines soirées étudiantes. Vous savez, ces zoés, que l'on surnomme ainsi car ils ressemblent à s'y méprendre à deux larves de mollusques et qui tentent de fusionner ensemble assis sur le même canapé. Leur discussions sont toujours décalées vis à vis de l'ambiance de la soirée ou bien même des autres personnes sur le canapé. Si, prenons un prénom totalement au hasard, Noémie par exemple, arrêterait un peu de se plaindre sur les cours du professeur Machin et qu'elle tendait l'oreille, il lui serait possible d'entendre des bribes de leur surprenante conversation : « Le plus puissant de tous les dieux c'est quand même Zeus. Dans Gods, Demigods and Heroes, si tu regardes ses caractéristiques tu vois bien qu'il est niveau 57 alors que Odin n'est que ... ».

Stop !

Il est de notre devoir, à la rédaction de Culture G, d'arrêter ici ce genre de conversations pour remettre les choses dans leur contexte. Dans la majorité des cultures polythéistes passées et présentes, les dieux sont des incarnations de forces naturelles telles que le soleil, la mer ou la forêt. Ils peuvent aussi représenter des passions humaines comme l'amour, la guerre ou encore la créativité. Zeus est certes le chef du panthéon Dodékatheon, maître de la foudre et des orages mais il est avant tout un mari infidèle et un coureur de jupon, soumis au saut d'humeur et à la jalousie de sa femme Hera.

Lorsque l'on parle des dieux, on parle de sagas épiques, d'entité surpuissante mettant des héros au centre de situations si inextricables que seule leur ingéniosité peut leur permettre de s'en sortir. Malgré tous leurs plans et leurs grandes

# Montre ce que tu as dans ton Panthéon !

machinations, ce qui caractérise les dieux, ce sont avant tout, leurs aventures les plus cocasses. Certaines divinités rivalisent d'ingéniosité pour s'attirer les aventures les plus ridicules, les plus absurdes que vous puissiez imaginer.

Commençons nos exemples avec Loki, le célèbre frère adoptif de Thor dans la mythologie Asgardienne. Célèbre pour ses multiples trahisons, Loki est connu comme étant LE dieu de la fourberie. Après une très longue quête, racontée dans l'Edda en prose, et commençant par Loki rasant la tête de la femme de Thor durant son sommeil, une puissante armée de géant se masse aux portes de la cité des dieux. Un compromis est finalement trouvé pour régler la situation : faire rire le général adverse, une géante du froid qui n'avait jamais ne serais-ce qu'esquissé un sourire de sa vie. Loki se propose alors d'offrir le divertissement suivant : un affrontement titanesque entre une chèvre et lui-même. Enroulant une corde autour de la barbiche de la chèvre, il attache l'autre extrémité à ses testicules, puis tire. La géante ne pus s'empêcher d'éclater de rire devant l'absurdité de la situation et c'est grâce à cela que la guerre fût évitée. Je te tiens, tu me tiens, par la barbichette...

Du côté de la mythologie Hindouiste, outre tout un tas d'anecdotes grivoises comme le fait que l'humanité fut créée par l'éjaculation de Brahma dans les mains de sa compagne, une histoire en particulier a marqué notre attention et mérite d'être citée ici. Vishnou, l'un des trois dieux majeurs, est connu pour avoir eu dix incarnations sur notre terre grâce à différents ava-



tars. L'une d'entre elle, Krishna, avait le don d'ubiquité, c'est à dire la capacité d'être à plusieurs endroits à la fois. Après un terrible combat contre un puissant démon, Krishna délivre les seize mille vierges que ce dernier avait kidnappées. Il décide alors de toutes les épouser le jour même lors d'une magnifique cérémonie digne des plus grands films de Bollywood. Le soir, Krishna offre à chacune de ses nouvelles compagnes une nuit de noce inoubliable pendant laquelle elles atteindront toutes l'orgasme simultanément.

Dans la mythologie aztèque plutôt connue pour ses histoires de sacrifices sanglants, quelques perles peuvent être trouvées en lisant les aventures du dieu Quetzalcoatl, le Serpent à plumes. Il est le créateur de l'humanité, se changeant en chien pour descendre aux

enfers récupérer les os du premier homme. L'histoire raconte aussi que le dieu avait rapporté assez d'ossement pour créer l'humain parfait mais qu'à son retour il a croisé une caille -oui, une caille- et prenant peur il a lâché une partie de son bagage en fuyant la volaille. Ne sachant pas comment nourrir sa nouvelle création, il a ensuite défié en duel une fourmi rouge qu'il a molestée jusqu'à ce qu'elle lui révèle la provenance des grains de maïs qu'elle avait sur le dos. C'est en infiltrant furtivement la fourmi-lière qu'il a réussi à dérober l'objet de sa convoitise.

Les mythes et légendes sont gorgés d'anecdotes croustillantes sur les aventures des dieux qui mériterait peut-être plus d'attention que la simple liste de leur pouvoirs. Entre la déesse de la nourriture japonaise qui vomit sur une table pour préparer le repas, les vengeances des divines déesses grecques, les histoires d'amour et les actes incestueux entre Horus et Seth ou encore la quête des morceaux de pénis chez les ennéades, ces histoires millénaires sauront toujours vous enchanter, vous émerveiller, et souvent vous faire rire.

Et ça, c'est aussi le rôle de Culture G de vous le faire savoir.



## Antoine Verrecchia, référent Warhammer

Bonjour à vous, amis lecteurs et lectrices ! Nous voici à nouveau pour ce 3<sup>ème</sup> numéro de votre Fanzine préféré ! Vous aviez découvert dans le 1<sup>er</sup> numéro les tournois individuels de Warhammer 40k avec le GTS. Cette fois-ci nous allons aborder la compétition en équipe et pour cela j'ai l'immense honneur de recevoir Antoine Verrecchia notre actuel référent Warhammer, qui va nous expliquer comment se passe les tournois en équipe !

**Chroniques Grabugeoises :** *Bonjour Antoine, vous êtes l'actuel référent Warhammer de Grabuge ; pouvez-vous vous présenter rapidement pour nos lecteurs qui ne vous connaîtraient pas ?*

**Antoine Verrecchia :** Je suis membre de Grabuge depuis maintenant dix ans. J'ai intégré le groupe en ne faisant que du W40k au début, c'est après, petit à petit, qu'on s'est ouvert à d'autres activités du club. JdR en premier, ensuite GN, murder party, etc.

**C.G. :** *Nous avons précédemment parlé des tournois officiels solo, cette fois-ci nous abordons les tournois en équipe, expliquez-nous un peu comment cela marche.*

**A.V. :** Comment se déroule une partie ?

**C.G. :** *Comment ça se prépare déjà, le nombre de personnes, comment se déroulent les rondes etc.*

**A.V. :** Alors le nombre de joueurs est prédéfini au départ, c'est huit joueurs. Je ne sais pas d'où vient ce chiffre-là, c'est huit ; avec un coach optionnel, soit neuf personnes au total. Dans cette équipe il y aura donc huit joueurs, dont un capitaine et un lieutenant (ce sont eux qui prennent les décisions au niveau du « pairing »), et un coach qui est là pour voir comment se déroulent les parties des huit tables pendant les rondes.

**C.G. :** *Vous nous parlez de pairing, qu'est-ce que c'est ?*

**A.V. :** Le pairing, c'est le fait pour les deux capitaines des équipes adverses de composer les différentes tables. Ils lancent un dé en début de partie : Le gagnant va pouvoir choisir une liste dite de « défense ». Pour cela, il va prendre une des listes et un des joueurs, qui choisira sa table préférée ; le capitaine annoncera alors « Tel joueur va jouer sur telle table ». Le capitaine adverse en connaissance de la table et de la liste, va poser une liste dite « d'attaque » et venir attaquer ce joueur sur sa table. Une fois que le premier pairing est fait, le capitaine qui a attaqué en premier va poser une liste en défense et se faire atta-

quer par l'autre capitaine et ainsi de suite.

**C.G. :** *Donc quand les membres d'une équipe en affrontent une autre, ce sont tous les membres de l'équipe qui s'affrontent entre eux ?*

**A.V. :** Les huit joueurs de la première équipe affrontent les huit autres joueurs. Enfin chaque joueur affronte un seul autre joueur en partie individuelle. Son résultat comptera pour celui de l'équipe. On cumulera les points à la fin de la ronde et on regardera quelle équipe a gagné le plus de points.

**C.G. :** *Comment se passe la préparation de l'équipe ? J'imagine qu'au niveau des choix d'armées ça ne se passe pas de la même façon qu'en solo, non ?*

**A.V. :** Alors, non, les choix d'armées se déroulent légèrement différemment qu'en solo c'est sûr, puisque nous sommes huit joueurs. Nous avons quand même des codex de prédilection, ceux que l'on joue le plus souvent. Généralement quelqu'un va choisir un tel codex, proposer des listes aux autres membres et ils vont les améliorer comme ça, en équipe, jusqu'à trouver une liste qui convienne à la fois au gameplay (NDLR façon de jouer) du joueur et au gameplay que demande l'ETC.

**C.G. :** *A l'équipe aussi, car j'imagine que ça peut être un avantage d'avoir des listes assez homogènes pour pouvoir répondre à tout ce qu'on peut trouver en face.*

**A.V. :** Oui c'est ce qu'on recherche des listes solides et assez polyvalentes.

**C.G. :** *Vous allez participer aux qualifications en janvier de l'ETC c'est bien ça ?*

**A.V. :** En qualificatif, le D2.

**C.G. :** *En qualificatif pardon. Avec la « Tielle Team » de Sète, qu'allez-vous jouer ?*

**A.V. :** Alors cette année, à la grande surprise de beaucoup, je vais jouer une liste de Space Marines (White Scars) alliés Space Wolves. (Et oui, qui se serait attendu à voir notre Antoine jouer Space Wolves ! Certains en sont déçu mais moi, je savoure ;) )

**C.G. :** *Pourquoi ces choix ?*

**A.V. :** Pourquoi ces choix ? Parce que mes armées de prédilection comme les Nécrons, sont déjà prises par un autre joueur qui joue Nécrons dans l'équipe. Et euh, l'autre liste que je joue, Dark Angel, n'est plus assez forte maintenant pour être dans le métagame de l'ETC.

**C.G. :** *Oui c'est vrai, on est encore sur une période transitoire avec des codex qui sont début V6 et les nouveaux qui sont V7*

**A.V. :** *Voilà, là on est en V7 et il y a des codex qui commencent à s'essouffler et qu'on est obligé de mettre de côté pour le métagame.*

**C.G. :** *Les qualifs se dérouleront à Sète le week-end du 24 janvier c'est ça ?*

**A.V. :** *Oui c'est ça.*

**C.G. :** *Êtes-vous confiant avec cette liste ?*

**A.V. :** *On verra bien si on s'est planté au moment voulu, mais pour l'instant ça peut aller : c'est une liste qui tient la route.*

**C.G. :** *Vous avez parlé plusieurs fois de « métagame ». C'est un terme qui revient dans pas mal de jeu en compétition, est-ce que vous pouvez nous donner votre définition du métagame à W40K ?*

**A.V. :** *C'est l'optimisation du jeu pour rendre des listes les plus fortes possible et je dirais même les plus polyvalentes possible. On va chercher dans les codex les unités les plus fortes afin de créer des combos euh ... Crades ! (Rires)*

**C.G. :** *Comment se déroule le tournoi ? Ce n'est pas le premier que vous allez faire en équipe.*

**A.V. :** *Non ce n'est pas le premier.*

**C.G. :** *Vite fait, pouvez-vous nous expliquer le déroulement des rondes et du tournoi en général ?*

**A.V. :** *Alors, la première ronde se fera au hasard, c'est complètement aléatoire. Ensuite ce sera un système de rondes suisse. Donc les premiers s'affronteront, ensuite les seconds, troisièmes, et ainsi de suite suivant le classement de la première ronde.*

**C.G. :** *D'accord, sur combien de rondes ?*

**A.V. :** *Ce sera cinq rondes ce week-end-là, de quatre heures chacune.*

**C.G. :** *Ha oui, réparties sur deux jours ?*

**A.V. :** *Réparties sur deux jours, oui.*

**C.G. :** *Ca fait de grosses journées de jeu !*

**A.V. :** *Le samedi, ça va faire du 7h – 20h30 environ...*

**C.G. :** *Donc à la fin du tournoi ce sont les points cumulés par chaque membre de l'équipe qui vont définir le score ?*

**A.V. :** *En fait pour les points, à chaque partie chaque joueur va gagner des points de partie, que l'on va cumuler. En fonction de la différence entre les points de partie accumulés par les deux équipes, on attribue les points d'équipe : 2 points pour une victoire (quand une équipe est nettement au dessus d'une autre en points de partie), 1 point chacun pour une égalité (quand la différence entre les deux équipes est négligeable), et rien pour une défaite. A la fin, on va élaborer un classement de ceux qui accumulent le plus de points d'équipe, les deux premiers étant sélectionnés pour le D1.*

**C.G. :** *D'accord, donc le D1 qui est ?*

**A.V. :** *Le D1 qui est comme le second tour des qualifs et va se passer en Mars. Les vainqueurs du D1 seront l'équipe qualifiée à l'ETC, pour représenter la France. Le capitaine aura le choix soit de choisir les membres de l'équipe du D1, soit des vainqueurs du tournoi individuel pour faire un melting pot et avoir une bonne base de seize joueurs dont huit partiront à l'ETC*

**C.G. :** *Très bien, on a à peu près tout abordé au sujet du tournoi en équipe, une dernière chose ?*

**A.V. :** *Comme tout participant au D2 on espère arriver au D1 et ainsi voir ce que donne le métagame dans un niveau supérieur à celui des autres tournois !*

**C.G. :** *Lorsqu'on arrive au D1, on arrive à un niveau de jeu qui est à ce point plus élevé ?*

**A.V. :** *On arrive à un niveau de jeux auquel les gens veulent gagner : ce n'est plus une participation entre potes !*

**C.G. :** *Merci à vous Antoine, on vous souhaite bonne chance ainsi qu'à nos amis de la « Tielle Team » pour ce tournoi. Nous serons aux nouvelles pour voir les résultats !*

Voilà ami(e)s lecteurs et lectrices, j'espère que cela vous a permis d'avoir un aperçu sur le fonctionnement d'une équipe de warhammeristes en lice pour une compétition en équipe. Et peut-être de vous lancer pour monter la Team Grabuge !

En attendant je vous retrouve dans notre prochain numéro. Jusque là, à vos dés, prêt, lancez !!



# Jeux de Rôle

## Star Wars - La Guerre des Étoiles

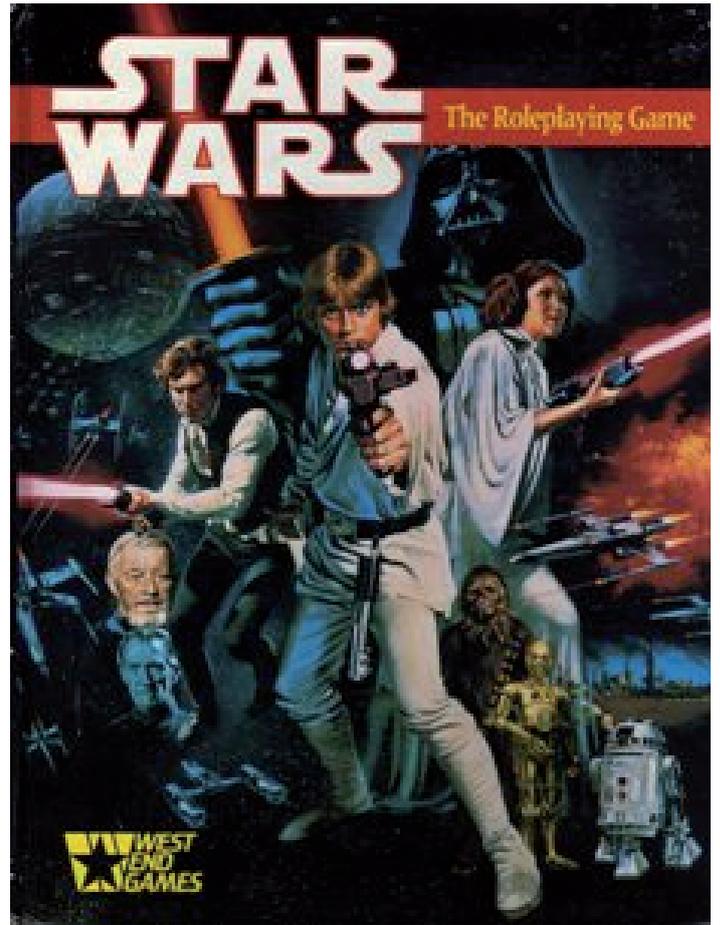
Vous avez vu la dernière bande annonce et cela a ravivé la fibre Jedi en vous ?

Vous cherchez un Jdr relatif à un riche univers qu'est celui de Georges Lucas ?



Ne cherchez plus,  
Star Wars D6  
est pour vous !

Attention,  
nous parlons ici de la mouture faite par  
West End Games et éditée par Descartes chez  
nous, pas des récents Jdr sortis chez Edge.



Ce jeu, sorti avant 1990, vous propose de vous plonger dans la Guerre des Étoiles (vous vous en seriez doutés). A noter que l'ouvrage est en 144 pages, aussi vous imaginez bien que ça tranche avec les Jdr de 450 pages de nos jours.

Toutefois, ne vous laissez pas avoir par ce livre si fin, car il recèle bien des choses. Ce livre réussit l'exploit assez rare de combiner un texte précis et aéré, sans pour autant vous en mettre des pages et des pages pour vous expliquer un point du jeu.

En plus, nous avons la chance d'avoir en plus des illustrations de la trilogie IV, V VI (attention ce jdr ne couvre que cette partie de la saga).

Maintenant attaquons nous un peu plus aux détails.

### Les Règles

Globalement les règles de base sont (très) simple à appliquer, elles mettent en jeu des attributs et des compétences simples à mettre en pratique.

En revanche, pour les joueurs plus exigeants, des précisions et des tableaux sont apportés pour des situations originales (par exemple, natation ,démolition, etc...).

Les concepteurs ont même poussé le vice à créer un tableau de lancer de grenades et « diagramme d'éparpillement des grenades » (sic).

Les règles envisagent également l'emploi de vaisseaux spatiaux et évidemment, l'utilisation de la





A suivre...

# L'agenda du Grabugeois

Ville	Lieu & Heure	Public	Descriptif
<b>Vendredi 16 Janvier</b> 			
Carcassonne	MJC 19h30	Enfants Ados Adultes	Comme chaque début de mois, venez passer un moment de détente à la MJC pendant le Premier Vendredi Du Mois qui aura lieu le vendredi 16 janvier... Hum... Il n'y a pas eu de vendredi avant le 16 janvier ? Non, non, aucun vendredi... Sur mon calendrier en tout cas, c'est marqué comme ça !
<b>Vendredi 23 Janvier</b> 			
Carcassonne	MJC 21h30	Grabuge Ados Adultes	Vous souhaitez faire des rencontres, passer une bonne soirée détente après une dure et longue semaine de travail, alors venez participer au Vendredi Ludique qui aura lieu à la MJC et où vous pourrez jouer à différents jeux de société (inscriptions et renseignements : <a href="mailto:maxime@grabuge.org">maxime@grabuge.org</a> ).
<b>Vendredi 30 Janvier</b> 			
Carcassonne	MJC 21h00	Grabuge Ados Adultes	Vous souhaitez faire des rencontres, passer une bonne soirée détente après une dure et longue semaine de travail, alors venez participer au Vendredi Ludique qui aura lieu à la MJC et où vous pourrez jouer à différents jeux de société (inscriptions et renseignements : <a href="mailto:maxime@grabuge.org">maxime@grabuge.org</a> ).
<b>Vendredi 06 Février</b> 			
Carcassonne	MJC 19h30	Enfants Ados Adultes	Comme chaque début de mois, venez passer un moment de détente à la MJC pendant le Premier Vendredi Du Mois qui aura lieu le 06 février.
<b>Samedi 07 Février</b> 			
Carcassonne	MJC Salle 14 14h00	Grabuge	Samedi 07 février aura lieu le bureau participatif du club. Si tu souhaites en découvrir un peu plus sur l'actualité du club et y participer, alors n'hésite pas à venir en salle 14 à partir de 14h.



Jeux de Société



Jeux de Figurines



Jeux de Rôle



Soirée Festive



Pour les Grabugeois

Pour le Premier Vendredi Du mois de Février, le staff bistro sera heureux de vous proposer des crêpes parfum au choix (Sucre, Nutella, Confiture, Nature).

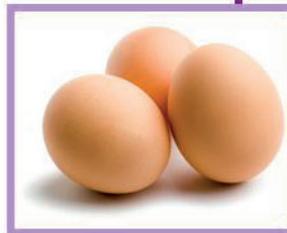
Vous aurez également la possibilité de déguster votre crêpe avec un verre de cidre. Le croc choco sera absent de la carte mais vous pourrez le retrouver lors du Premier Vendredi Du mois de Mars.

Nous espérons vous voir nombreux à cette soirée qui aura lieu le 6 février à partir de 19h30 !

**0.5 € pièce**



## Crêpe Choco ou sucre



**Si vous faite un Grabuge, la crêpe est offerte !**

**Grabuge**

# Donjons & Dragons contre-attaque !!!

*Après une période de déclin, le célèbre jeu de rôle revient au devant de la scène grâce à une nouvelle édition et une plus grande diversité de joueurs !*

**De gauche à droite : Sophia, Jung, et Charles Starrett jouent à D&D chez eux.**



Source : KAYANA SZYMCZAK POUR THE BOSTON GLOBE

Quand il était ado dans les années 80, Charles Starrett passa des heures à jouer à Donjons & Dragons avec son paladin fétiche, mais quitta l'aventure après le lycée... Des années plus tard, la flamme fût ravivée une fois devenu père et qu'il initia ses deux filles alors âgées de 6 ans (il convaincu par la même occasion son épouse, Jung, de jouer).

À présent, le couple et leurs adolescentes de 14 ans - Sophia et Julia - se rassemblent régulièrement autour de la table dans la salle à manger les week ends pour lancer des dés polyhédriques, tuer des orcs, des gobelins, et inventer ensemble une histoire aussi fantastique qu'impro-

vable qui se déploie au gré de leur imagination !

Arrivé à ses 40 ans, le pionnier du Jeu de Rôle (ou JDR) semble bénéficier d'une sorte de renaissance après une période de déclin. Avec un public principalement masculin, composé d'ados de province / banlieues à ses débuts, Donjon et Dragons réunit aujourd'hui une plus grande diversité de joueurs, grâce en partie à la popularité répandue de la Fantasy à travers les livres, les films et les shows télévisés (le Seigneur des Anneaux, le Hobbit, Harry Potter, Game of Thrones...). L'autre raison, c'est qu'une nouvelle mise à jour du jeu renouvelle également l'intérêt des

joueurs vétérans.

Depuis la naissance de D&D, on estime à 20 millions le nombre de personnes qui ont joué au jeu et à au moins 1 milliard de dollars de produits dérivés. Mais le jeu, très en vogue dans les années 70-80, commença à stagner dans les années 2000. L'éditeur du jeu, Wizards of the Coast, ne met pas à disposition les chiffres de vente, mais les analystes disent que les ventes de JDR ont décliné des années durant, à priori à cause des jeux vidéo et le déploiement d'Internet.

En guise de riposte, Wizards a amorcé une refonte des règles, officiellement connue sous le nom de

“5<sup>e</sup> édition”, qui revient aux racines de l’histoire de D&D et l’accueil est plutôt positif.

“Presque tous les joueurs à qui j’ai posé la question disent qu’ils aiment les nouvelles règles” dit David Ewalt, auteur de “Of Dice and Men : The Story of Dungeons & Dragons and the People Who Play It.”\* Quand “le Livre du Joueur” - l’un des principaux livres de règles de D&D - fût publié, il grimpa au sommet des ventes sur Amazon.

*\*Des Dés et des Hommes : l’Histoire de D&D et de ceux qui y jouent (voir encadré à la fin de l’article)*

D’après Milton Gripp, fondateur et CEO de ICv2, (une publication qui traite de la culture geek), les distributeurs et les détaillants disent que la nouvelle édition se vend mieux qu’ils ne l’avaient envisagé. “Et les attentes étaient élevées.”

Au niveau national et local, les détaillants disent que la nouvelle édition se porte bien. John Beresford, responsable du livre à Pandemonium Books and Games à Cambridge, signale que le magasin attire au moins 25% de clientèle supplémentaire. “La 5<sup>e</sup> édition attire beaucoup de joueurs nostalgiques, mais aussi un certain nombre de nouveaux joueurs” dit-il.

Contrairement à l’édition réalisée en 2008, le nouveau D&D s’attarde

moins sur les imitations de combat et d’action type jeu vidéo, mais plus sur l’aisance ludique, le roleplay et la narration. Ce qui rend aussi le jeu plus accessible, c’est que les règles sensibilisent les joueurs aux personnages qui “ne se conforment pas aux attentes culturelles de sexe, de genre et d’orientation sexuelle”. Oui, votre magicien niveau 12 peut tout à fait être gay !

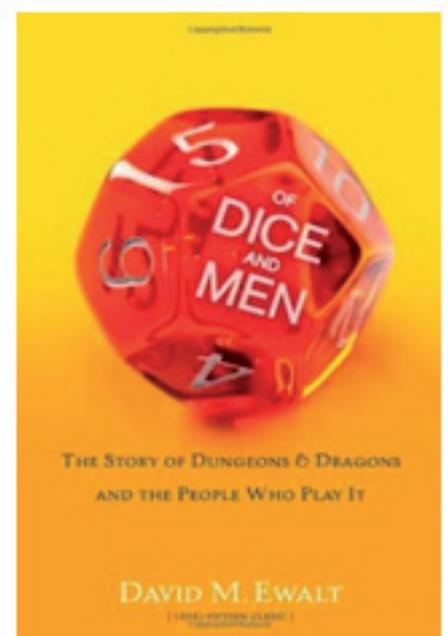
“Il y a eu une réelle expansion de l’audience ces dernières années”, dit Ewalt. Quand celui-ci visita sa première convention il y a 20 ans, les participants étaient essentiellement des hommes blancs âgés de 15 à 40 ans. Quand il assista à la GenCon cet été à Indianapolis, “il y avait des hommes et des femmes, des enfants, des adultes, des gens de toutes cultures et couleur de peau confondues”.

Tel le guerrier après un épique combat, Donjons & Dragons a survécu pour se battre encore - et ses joueurs espèrent que l’aventure continuera pour les 40 prochaines années !

Titre original “Dungeons & Dragons strikes back”, article écrit par Ethan Gilsdorf,

Publié le 26 décembre 2014 sur : <http://www.bostonglobe.com/>

*Traduit de l’anglais par Paulette*



Ce livre raconte l’histoire de Dungeons & Dragons, un jeu à l’origine du genre des «jeux de rôle sur table», particulièrement populaire dans les années 80 et 90. L’ouvrage revient sur la naissance du jeu, co-conçu à distance par Gary Gygax et Dave Arneson en 1974, ainsi que sur la passionnante épopée de la société TSR, fondée par Gygax pour commercialiser ce jeu novateur. Le livre alterne des chapitres sur l’histoire du jeu avec des chapitres plus personnels, dans lequel l’auteur nous livre ses propres souvenirs de joueur. Si cette alternance est quelque peu étrange au départ, elle prend tout son sens dans les derniers chapitres du livre, durant lesquels l’auteur s’essaye au jeu de rôle grandeur nature, effectue un «pèlerinage» à Lake Geneva, dans les premiers locaux de TSR, et participe même à une partie de Dungeons & Dragons avec le propre fils de Gary Gygax. Ce parcours de l’auteur culmine avec la conception de sa première campagne de Dungeons & Dragons en tant que Maître de jeu, étape importante pour tout joueur. Au final, loin d’être une simple compilation d’informations historiques sur Dungeons & Dragons, ce livre arrive à capturer ce qui fait l’âme de ce jeu atypique, et à la retranscrire d’une manière accessible à tous à travers un texte passionnant et chargé d’émotion.

Source :

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



# Portrait d'un presque vieux Rôliste...

*Arrivé en 1996 à la MJC de Carcassonne, il a pratiqué presque toutes les activités de la Section Grabuge.*

*Son talent de rôliste et son implication dans les projets du club ne sont plus à démontrer.*

*Il est un de nos meilleurs ambassadeurs à l'extérieur. Pour cela, nous lui disons*

*Merci et Joyeux Anniversaire !*

## **Thomas By Laurent Pécál**

Thomas est quelqu'un que je considère comme foncièrement doux. Il a les idées qu'il a et qu'on lui connaît, mais c'est quelqu'un de doux. Comme tout le monde il a ses qualités et ses défauts... c'est un chieur et un râleur !

Cela me rappelle d'ailleurs une histoire d'une époque que la jeune génération ne doit pas connaître ! Nous participions avec Thomas à un GN Vampire la Mascarade dans Carcassonne. Il jouait un Toréador nommé "Nathan", un vampire assez bien placé dans le pouvoir et très imbu de lui-même, pompeux et dédaigneux pour les être inférieurs ! Un soir lors d'une partie, il demande à l'un des participants : « Toi là ! Vas me chercher ça ! » (Le temps a effacé « l'objet demandé » ^^). Quelques instants après s'être exécuté, la personne revient en tendant l'objet de la requête et lui dit : « Voici, messire Nathan tan tan !!! » La blague a bien fait rire les participants qui était autour, mais lui beaucoup moins qui râlait dans sa barbe !

J'ai aussi participé à la première partie de jdr qu'il a fait en tant qu'MJ. Cela devait être en 99 ou 2000 à la sortie de la première édition d'Agone, qu'il s'était décidé à masteuriser. La partie fût hasardeuse, avec un mj plein d'hésitations et d'incertitudes entre les règles et son scénario... Mais quand on voit le mj qu'il est devenu 15 ans après, on peut dire qu'il en a fait du chemin, et que cette séance est maintenant loin derrière lui !

## **Fayn by Julien aka Alendore**

« On ne résume pas Fayn en quelques mots ou quelques histoires car sa légende va bien au-delà. Fayn est un mythe universel, l'âme de sa Cité médiévale où des processions entières viennent célébrer son nom comme un espoir. Et je me joins à elles pour l'honorer en ce jour comme il se doit.

Bon anniversaire Thomas ^^ »

## **Thomas By Rémi Gomis**

C'est grâce à Thomas que j'ai découvert le merveilleux monde des conventions de jeux de rôles et depuis je ne m'en lasse pas.

J'ai d'ailleurs été surpris par l'admiration qu'une bonne partie des joueurs du sud-ouest portent à notre



« Fayn » préféré. Il avait insisté pour que je vienne à cette convention pour voir ce qu'il se faisait ailleurs afin d'améliorer la nôtre. Il ne pensait pas que dans la voiture du retour il me dirait « Enfin...tu sais, il faut aussi voir le pire pour connaître les erreurs à ne pas faire » et c'est un conseil qui marche pour de nombreux domaines.

Alors, au sujet d'une anecdote avec Thomas, du moins celle qui m'a lui plus marquée, cela s'est justement déroulé lors de cette même convention :

Je m'étais retrouvé en spectateur à une table où il occupait le poste de maître de jeu. La partie ne se déroulait pas trop mal, même si les joueurs avaient quelques difficultés, ce qui compliquait l'enquête. Il y avait juste une joueuse, particulièrement jolie, à laquelle Thomas avait donné plusieurs avantages tout le long du récit au point qu'elle était constamment mise en avant et était devenue le personnage principal. En m'en rendant compte, j'ai échangé un regard avec Thomas, et j'ai senti que ce dernier lisait ce que je pensais, dans mes yeux. Il s'est alors retourné vers la joueuse et un pnj l'a pourri gratuitement, afin qu'elle soit remise au même

niveau que les autres. La pauvre n'a pas compris ce qui lui arrivait, mais au final, c'est l'équipe, tous ensemble, qui a résolu l'affaire en comptant les uns sur les autres.

### **Thomas by BB « Première fois »**

Mon premier souvenir de Thomas est une des choses qui a marqué ma vie de rôliste. C'était durant un « Gare au Grabuge », je crois, une table ouverte, ma première expérience avec un MJ inconnu et des joueurs inhabituels, bien loin du confort des parties d'initiations et de mon cercle d'amis.

J'étais terrorisée, et ma première impression fut que ce MJ n'en avait rien à faire de la jeune joueuse timide et gauche assise à côté de lui. Il nous expliqua avec passion l'univers d'Agone qu'il semblait parfaitement maîtriser, et moi pauvre ignare, je m'affaissais de plus en plus sur les doubles chaises de la 14.

Puis la partie a commencé, je ne suis pas sûre d'avoir prononcé un mot durant les deux premières heures. Convaincue que cette expérience serait un échec, je me suis cantonnée à un rôle d'observatrice. Et aujourd'hui, je ne le regrette pas car j'y ai énormément appris, j'y ai découvert un maître du jeu passionné et inspirant qui en un rien de temps m'a fait totalement plonger dans l'univers fascinant de l'Harmonde.

Les heures passaient, et j'étais de plus en plus captivée par l'histoire que j'étais en train de vivre. Autour de cette table, j'ai découvert que pour être un bon MJ, il fallait avant tout être un bon conteur d'histoire, et depuis ce jour je m'y efforce.

Peut-être ne me croirez-vous pas, penserez-vous que l'heure tardive, la fatigue, l'abus de caféine et de sucreries ont quelque peu troublé mon esprit, mais cette nuit-là, à la lueur chancelante des bougies, j'ai vu des « danseurs » effectuer leur prodigieuse chorégraphie au creux des grandes mains de Thomas.

### **Thomas by BB « Mon Co-Orga »**

Thomas et moi, vu de l'extérieur, c'est toujours la même question « Mais comment faites-vous pour travailler ensemble ? » et étrangement, c'est une question que je ne me suis jamais posée. Alors bien sûr, nos réunions d'organisation ressemblent parfois à un ring de boxe et il est rare que nous tombions d'accord sur le sort de quelques pousseurs de figurines. Il trouve mes détails de décors superflus et je ne ris que rarement à ses blagues. Il voudrait plus de place pour les rôlistes et je défends la pluralité de nos activités.

En somme, nous sommes très différents mais nous avons le même but, et un grand respect mutuel, ce qui nous permet de faire la route ensemble. Tant que nous

en auront l'envie et les moyens, nous travaillerons à toujours faire de meilleures conventions.

### **Thomas by Plast**

C'est l'histoire d'un *assamite* puissant de la 7<sup>ième</sup> génération aux alentours du 15<sup>ième</sup> siècle Hissam Alshair mais je ne suis pas sûr de l'orthographe, il est amené par ses péripéties au fond d'une grotte... Là à quelques mètres de lui et de son groupe des bruits retentissent. Armé de ces dons obscurs et de sa torche il décide d'attaquer. « Et toi que fais-tu ? demande le maître de jeu... Réponse : je casse un point de sang et j'active célérité. Réponse du maître de jeu : ta célérité est telle que tu souffles ta torche et te retrouves dans le noir... Éclats de rires.

Après trois minutes de stress dû aux bruits qui se font de plus en plus proche et un jet en compétence pour rallumer le feu, le M.J. : vous voyez des formes se rapprocher de vous... que faites-vous ?

Thomas : je casse un point de sang et j'active célérité. Réponse du maître de jeu : et tu te retrouves dans le noir.

Éclats de rires...

### **Thomas By Laurent**

Je me souviens de cet été particulièrement chaud, des années en arrière. Thomas nous avait proposé de jouer avec lui à sa nouvelle acquisition, Cadwallon. Il nous avait prévenu : « - J'ai une campagne en tête pour la durée de l'été, il faudra être le plus présent possible pour arriver jusqu'au bout. » Nous étions très motivés car c'était un éclatement de table. Les joueurs venaient de tables qui ne jouaient pas ensemble habituellement et le changement nous motivait.

L'ambiance et l'univers du monde m'avait tout de suite conquis. J'aime le médiéval fantastique, mais j'aime particulièrement les ambiances urbaines, avec un haut niveau de magie, de politique, plein de races avec des philosophies différentes. L'univers proposait tout ceci et Thomas nous en avait offert la quintessence. Regroupés tous ensemble dans une ligue pour survivre, nos personnalités excentriques et différentes nous avaient rendu célèbre dans toute la ville. En bien comme en mal.

Nos aventures ne pourraient pas toutes être racontées ici, mais je me souviens encore du personnage de Plast qui, voulant augmenter sa compétence de bagarre, cherchait la castagne avec tout le monde, jusqu'à nous mettre tous dans le pétrin. Lors d'une de nos expéditions dans les souterrains de la ville, il avait insulté et provoqué la guilde des égoutiers. Quelques jours plus

tard, alors que nous venions juste de payer le loyer de notre planque, le sol de notre salon explosa, déversant des centaines de litres de vase putride dans toute la maison. Une canalisation avait malheureusement cédée.

Je garde de cet été un impérissable souvenir, et cette campagne de cadwallon n'y est certainement pas pour rien.

### Fayn by Kyria

J'ai rencontré Fayn il y a maintenant quelques années, lors de la convention Grimoire. Il faisait partie pour moi de ces « légendes » des conventions, un peu à la Petit Cœur&Didine, Fnou, Krugger, pour ne citer qu'eux. Ceux dont on parle, dont l'avis compte, et qu'il faut avoir à sa convention pour en faire son succès. Chaque année j'entendais des retours dithyrambiques de ses parties, les joueurs en sortant ravis. Chaque an-

née il avait un mot gentil pour l'orga en stress et courant partout que j'étais. On râlait ensemble sur l'immobilisme de nos camarades d'association, difficile à faire bouger chez les autres, on parlait de nos petits soucis personnels, et cela faisait partie des moments d'oxygène de ce week-end de fou que représente une convention côté orga.

LE souvenir qui me vient en tête quand je pense à Fayn, c'est sa râlerie annuelle concernant la tombola. A chaque édition, il me disait « je ne gagne jamais à ta tombola !! », ce à quoi je répondais « ce n'est pas moi le MJ » ou « pas de chance, mais c'est le hasard qui décide » (ou une bêtise de ce genre-là ^^) jusqu'à l'année où je lui ai dit « mets-toi donc à côté d'Amaury, lui ne gagne jamais, mais il fait gagner toute sa table ». Le tout premier tirage a été en sa faveur, et je ris encore de son incrédulité et de son sourire à ce moment-là !

### Thomas « Le sens du sacrifice » *par le petit reporter !*

Grand reporter de terrain que je suis, on m'a chargé de mener l'enquête afin de retrouver des "informations" sur Thomas. Et j'ai réussi à trouver grâce à des sources dont je tairais le nom (pour des raisons de sécurité évidente!) les traces d'un événement, qui déjà à l'époque montre l'implication qu'il avait pour le club ! Faisant partie des derniers arrivant de Grabuge, je ne connais pas encore très bien Thomas, qui lui fait partie des plus anciens membres encore à Grabuge ! Mais déjà à ses débuts Thomas s'investissait pour le club et n'hésitait pas à donner de sa personne (photo à l'appui !) en étant figurant (avec d'autres membres de l'époque) pour un opéra russe afin de renflouer les caisses du club ! Cela ne lui sied-il pas à ravir ? Des débuts prometteurs à son parcours de GNiste d'aujourd'hui !

Thomas en 1997 figurant d'un opéra Russe

