

# Les Chroniques Grabugeoises

#05 Avril 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)



Et nous revoilà,

Oui, notre petite équipe travaille beaucoup et malheureusement, malgré de nobles intentions, nous n'avons pas pu vous régaler d'un bon fanzine au mois de mars !

Fort heureusement, nous sommes là aujourd'hui et tellement déterminé à vous satisfaire qu'il y aura deux numéros en Avril ... et ce n'est pas une blague !

Nous sommes aussi heureux que de plus en plus de lecteurs nous envoient leurs descriptifs de personnages pour les illustrer. Nos illustratrices sont comme des folles, alors ne perdez pas la main ... et le stylo.

Nous avons eu aussi plusieurs fiers aventuriers qui ont su relever les défis que leur avait posés le grand devin Charlie. Soyez patient, d'autres énigmes viendront bientôt vous secouer les méninges ... Mais pour l'heure, l'on m'informe que le puissant magicien des astres à l'âme d'un poète et qu'il souhaite vous éblouir de ses rimes riches ...

Enfin, à l'image de notre club, toujours pleins de vitalité et d'initiative, nous allons vous surprendre avec les belles annonces de projets Grabuge qui ne manqueront pas d'occuper notre printemps...

Bonne lecture

B.B

## Avec la participation de :

- **Couverture : illustration de Hungrystarrow**
  - #02 - Édito | par B.B
- #03 - Les NOOB tournent dans l'Aude | par Nicolas
  - #05 - Culture G, Le MOBA | par Laurent
  - #06 - Jeux de Rôle, Sable Rouge | par Pierre
  - #10 - Le Goodies du mois | par Bérénice
- #11 - Grabuge, les grands projets du Club | par Nicolas
- #12 - Zoom sur..., La nouvelle campagne de communication | par Magalie et Bérénice
  - #14 - L'Agenda du Grabugeois | par Nicolas
  - #17 - Le premier Vendredi du Mois d'Avril | par Nicolas et Bérénice
- #18 - Abandonware : Patrimoine numérique ou warez ordinaire ? | par d4rkhi | >st3r.
- #20 - Noémie a testé pour vous & Loïc Reporter : L'Interview présidentielle | Noémie et Loïc
  - #21 - L'Horôliscope | par Charlie
- #22 - Le perso du mois : Vladis Kesk | Illustration de Sophany et texte de RMI

# Les Noob tournent dans l'Aude

## Les NOOB qu'est ce que c'est ?

NOOB est une licence transmédia créée en septembre 2008 par le Toulonnais Fabien Fournier, sur le thème des jeux vidéo en ligne (mmorpg). Il s'agit d'un reboot d'une précédente web-série au thème identique (Lost Levels) créée en 2002 et d'un moyen métrage (Syrial) datant de 2005, par le même auteur. NOOB est précurseur s'agissant du thème du mmorpg dans une fiction live. Cela n'avait jamais été fait avant 2002, ni à la télévision, ni sur Internet.

Des romans NOOB sont édités aux éditions Octobre depuis novembre 2009 et comptent actuellement 4 tomes + 1 tome pour son spinoff Néogicia sorti en 2014.

Des bande dessinées sont éditées aux éditions Soleil depuis mars 2010 et comptent 9 tomes à ce jour. Des mangas et des jeux vidéo sont en préparation, ainsi qu'une trilogie grâce au record d'Europe de crowdfunding acquis en 2013 !

## NOOB une licence transmédia

La volonté de l'auteur est de proposer une licence dans laquelle il est possible de s'immerger de plusieurs manières différentes, en bénéficiant des atouts de chaque support. Plus on jongle entre les branches de NOOB (web-série, romans, bandes dessinées, jeux vidéo, etc..) et plus on en apprend sur l'univers et ses personnages.

Cependant, il est important de noter qu'il s'agit à chaque fois d'aventures inédites, complémentaires et toujours indépendantes.

L'objectif n'est pas de répéter un même contenu. Il est envisageable,



par exemple, de lire uniquement les romans sans connaître les autres médias de NOOB, cette affirmation pouvant s'appliquer aux autres supports.

## NOOB de la Web Série à la Trilogie

Le 3 mai 2013 est lancée une levée de fonds participative via le site Ulule pour le projet « NOOB le film ». L'objectif était de passer un palier qualitatif tout en restant indépendants, dans la continuité des 5 saisons de la web-série. La somme demandée au départ s'élevait à 35 000 euros. Elle a été acquise en 15 heures ! En une journée, le crowdfunding a atteint 66 700 euros ! 100 000 euros en trois jours ! 200 000 euros en 6 jours ! 300 000 euros en 22 jours pour atteindre au final 682 000 euros en 70 jours ! A l'issue d'une session de rattrapage pour les retardataires ayant souhaité participer au projet, la barre des 700 000 euros était franchie par plus de 13 000 contributeurs, soit 2000 % de l'objectif initial !

## La trilogie : Le contenu

La trilogie NOOB est la suite directe des 5 saisons de la web-série

NOOB, disponible sur le net depuis 2008. La trilogie NOOB se décline en 3 films de 1h30, 1h45 environ, chaque film renvoie à une saison complète (Film 1 : saison 6 ; Film 2 : saison 7 ; Film 3 : saison 8). La trilogie viendra conclure le premier cycle de la web-série NOOB. NOOB raconte le quotidien de 4 joueurs maladroits, évoluant dans le jeu vidéo en ligne à la mode : Horizon. Le tout dans un univers médiéval fantastique, mêlant légendes et magie.

A ce jour, le premier volet de la Trilogie intitulé NOOB, le Conseil des 3 factions est sorti sur la toile, le 16 janvier, totalisant déjà plus de 500 000 vues (tout support confondus). Les scènes qui seront tournées, porteront sur les films 2 et 3, qui sortiront respectivement en 2016 et 2017.

## Synopsis de l'EPISODE 1 : Le Conseil des 3 factions

L'épisode 1 : NOOB, le Conseil des 3 factions, raconte comment les 3 grandes forces politiques du monde d'Olydri : L'Empire, la Coalition et l'Ordre, se sont alliées pour contrer l'émergence d'une 4ème faction, celle du Chaos, pour empêcher la

chute du monde d'Olydri. Faisant fit de leurs habituelles querelles, ils lutteront ensemble pour préserver l'équilibre du monde. Mais c'est alors qu'un mystérieux individu à l'armure rouge fait son apparition et entend jouer un rôle dans le destin du monde.

### **Pourquoi des Toulonnais sont-ils venus se perdre dans l'Aude ?**

NOOB est un groupe toulonnais, passionnés de cinéma. Ils réalisent des courts, moyens et longs métrages depuis maintenant 15 ans. Leur manque de budget et leur faible mobilité leur a imposé comme seul et unique cadre la région toulonnaise, ce qui est tout de même une base solide. Suite aux importants moyens apportés par le financement participatif, ils ont maintenant la possibilité de délocaliser les tournages. Ils ont commencé en 2014 avec la Normandie, la Haute Savoie et la Vallée du Rhône. Cette année, c'est Carcassonne et ses alentours qui leur ont été proposés. C'est avec joie qu'ils ont accepté la proposition, le cadre médiéval correspondant parfaite-

ment à leur photographie.

C'est le désir de passionnés de mettre en avant le patrimoine français et ses innombrables richesses, mais aussi de les faire découvrir à leur jeune public, qui pour la plupart n'ont pas encore eu l'occasion de voyager partout en France.

### **NOOB C-SF – GRABUGE**

#### **un partenariat de longue date**

La websérie ayant un très grand succès au sein des clubs Conversation SF et Grabuge de la MJC de Carcassonne, la demande initiale était de permettre à l'association et aux jeunes de la ville de Carcassonne de faire une rencontre avec les acteurs de leur websérie préférée.

C'est en 2012 que les NOOB ont été contacté pour leur demander de tourner à la cité de Carcassonne quelques scènes pour leur websérie, de réaliser une séance de dédicaces et de participer à des animations mises en place par le club pour l'occasion. Cette rencontre a permis de créer des liens entre les NOOB et les adhérents de la MJC

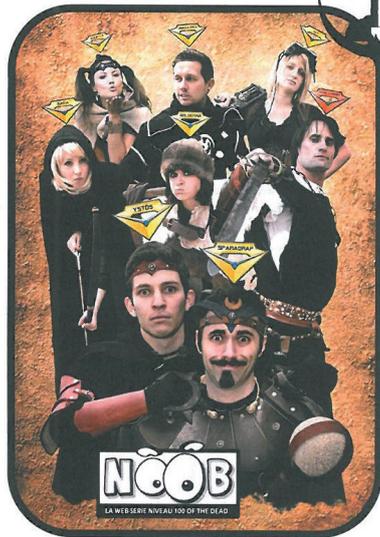
de Carcassonne, qui s'est concrétisé par une deuxième session de tournage en 2013. Lors de l'annonce de la réalisation d'une trilogie de films, il était tout naturel que les clubs Conversation SF et Grabuge contacte à nouveau les NOOB afin de les faire revenir dans le département. Cette fois la durée du tournage ne se limitera pas à un week-end sur Carcassonne, mais bien quinze jours dans le département, dans une dizaine de sites (château de Quéribus, abbaye de Fontfroide, Gouffre Géant de Cabrespine, Terra Vinea...).

#### **2014, Le début d'une longue aventure pour Conversation SF et Grabuge.**

C'est en avril 2014, pendant le TGS Springbreak que les discussions avec les NOOB ont commencées afin de préparer le tournage dans l'Aude. Au mois de mai, une première liste de proposition de site avait été transmise aux NOOB.

Fin juillet, de cette proposition en est ressortie une liste de sites validés (5 sites). Commence alors un long travail de discussion et de prise





de contact avec les différents organismes ayant la gestion de ces sites. Fin décembre nous avons l'accord pour les 5 sites et des rendez-vous sont pris pour des pré-visites de

ces sites en janvier.

C'est le weekend du 24 et 25 janvier qu'a eu lieu la visite de l'ensemble des sites et très vite, nous nous sommes aperçus qu'il fallait des sites de tournages supplémentaires. Ainsi de 5 sites, nous arrivons maintenant à presque une douzaine de site. Et à l'heure où j'écris ces lignes (mi-février) plusieurs sites ne sont toujours pas validés. La tension est à son comble.

Allons-nous réussir à avoir accès à l'ensemble des lieux ? Nous le saurons probablement au dernier moment.

En attendant un planning prévisionnel est déjà en place et vous aurez l'occasion de découvrir ces dates dans le calendrier du Grabugeois.

Pendant la période de tournage, les adhérents de Conversation SF et de Grabuge auront la possibilité de participer en tant que figurants aux différents tournages et notamment sur les tournages qui auront lieux au château de Puivert et à la cité de Carcassonne.

Des animations seront mises en place le samedi 11 avril avec notamment une séance de dédicace à la Médiathèque de Carcassonne à partir de 14h, des animations auront lieux à la MJC et une soirée spéciale sera prévu à Logigames.

Vous pouvez poser vos questions concernant le tournage à :

[contact@grabuge.org](mailto:contact@grabuge.org)

## Culture G !

# Le MOBA

Toujours à la pointe de l'actualité culturelle, l'équipe de Culture G a décidé de vous parler d'un genre de jeux vidéos en pleine expansion sur la scène internationale : le MOBA.

L'acronyme M.O.B.A signifie Multiplayer Online Battle Arena, que l'on traduit en français par Arène de bataille en ligne multijoueur. Ce qui est quand même bien moche.

C'est un genre de jeux vidéos qui a émergé en 2003 auprès de la communauté en ligne du jeu Warcraft III. Alors que ce jeu permettait à l'origine de faire s'affronter les races du monde d'Azeroth dans des batailles sanglantes, des fans ont créé une version amateur du titre, DOTA, Defense Of The Ancients, en français La Défense des anciens, permettant aux joueurs de ne plus combattre à l'aide d'une armée de créatures, mais plutôt d'un héros unique en fonction de la faction choisie.

Les objectifs du jeu changent aussi, plus de guerre pour contrôler la carte, mais des escarmouches rapides, du jeu d'équipe et des mécaniques nouvelles pour animer les parties. Suite au succès critique de ce «MoD» qui signifie modification (avec l'accent anglo-saxon), que l'on traduit en français par modification (avec l'accent français), deux des trois

principaux créateurs décident de fonder leur propre compagnie «Riot Games» et de lancer leur version personnelle du titre. Leurs pseudonymes sur internet, Ryze et Tryndamere, sont aujourd'hui connus dans le monde entier.

En 2009 l'histoire du MOBA prend un véritable tournant de popularité avec la sorti du célèbre jeu League of Legends.

Les règles du jeu sont simples. Chaque joueur choisit un unique personnage pour la partie. Il peut sélectionner un magicien, une archère, un guerrier puissant ou encore un poney arc-en-ciel. Alors que la version originale permettait de choisir entre 42 personnages aux personnalités uniques et aux pouvoirs bien différents, on compte aujourd'hui 123 personnages. Ensuite, chacune des équipes de cinq joueurs doit protéger à tout prix une base d'opération et détruire la base adverse. Pour aller d'une base à l'autre, il existe des chemins protégés par des fortifications et des tours qu'il faut détruire. Chaque équipe dispose de petits combattants, des sbires qui servent de boucliers vivants. Leur aide s'avère souvent décisive. Plus la partie avance et plus les personnages deviennent puissants, débloquent de nouvelles compétences les rendant plus forts ou plus résistants. La

partie se termine lorsqu'une des deux équipes rase la base de l'équipe adverse.

La popularité du titre vient principalement de sa rejouabilité, de son esprit de compétitivité ainsi que de sa totale gratuité. En effet, le titre est entièrement Free-to-play, c'est-à-dire libre d'utilisation. La popularité est telle, que le titre dépasse les 32 millions de joueurs actifs dans le monde par mois en 2013, avec un records de 12 millions de joueurs connectés simultanément.

Le jeu connaît aussi un énorme succès dans sa médiatisation. Le championnat du monde bat tous les records de diffusion pour du sport électronique avec plus de 32 millions de spectateurs via la télévision ou les sites de streaming.

Bien que League of Legends apparaît comme un leader dans sa catégorie, d'autres jeux espèrent profiter de son succès pour offrir une nouvelle expérience de jeu. Les principaux concurrents de la licence phare sont DOTA 2, Smite, Infinite Crisis et Heroes of the Storm.

DOTA 2, de Valve (steam), revient aux origines du genre pour offrir une expérience renouvelée du style de jeu. Reprenant les personnages du MoD de 2003 dans une version neuve et haute définition du titre. Smite vous propose d'incarner un héros de la mythologie comme Zeus, Amateratsu ou Thor. Le jeu

se joue à la 3<sup>ème</sup> personne, comme un jeu d'aventure, mais les règles restent néanmoins les mêmes.

Infinite Crisis propose une expérience de jeu similaire à League of Legends mais vous propose de choisir parmi une déclinaison de personnage issue du multivers DC Comics. Jouer Le Joker, Superman ou Green Lantern est possible dans cette arène urbaine, à l'image d'une version apocalyptique de Metropolis.

Heroes of the Storm est le MOBA de Blizzard Entertainment, le studio à l'origine de World of Warcraft. Apportant nouveauté et fraîcheur au genre, HotS offre de nouvelles expériences grâce à de cartes de jeu multiples et des mécaniques originales sur chacune de ces cartes pour dynamiser les parties. Il est possible d'incarner les personnages de toutes les franchises Blizzard dans ces arènes variées.

Le MOBA est un genre encore jeune mais populaire alliant compétition, travail d'équipe et stratégie. Si vous pensez que vous avez l'âme d'un champion, c'est peut-être vers ce genre de jeux qu'il vous faut vous tourner.

Enfin, sachez que 75 Teemo meurent par seconde dans le monde,

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



# Jeux de Rôle

## Sable Rouge

*Édition 7ème Cercle*

Nous nous retrouvons ce mois-ci pour la présentation du Jeu de Rôle appelé Sable Rouge. Il y a fort longtemps, plusieurs millions d'années, la planète Mars, appelée alors Nirgal, était habitée par des humanoïdes. La vie sur cette planète était rude, et la race dominante avait la capacité de prédire les avènements plausibles... Elle découvrit que la planète allait être condamnée et mit tout en œuvre, actions bonnes comme mauvaises pour la sauver... Mais ce faisant, ne fut-elle pas actrice de sa condamnation ? Quelque temps après le mal prédit se crasha sur la planète, une météorite contenant des parasites capables de prendre le contrôle de leur hôte... Serez-vous capable de survivre dans un univers si hostile où le froid, les escarmouches mortelles, les pilliers de corps, la décadence de la civilisation, la faune et la flore ont décidé de vous occire... A vous de le dire ...

### INTRODUCTION

Sable Rouge se présente sous la forme d'un livre de 136 pages à couverture souple, édité chez le 7<sup>ème</sup> cercle dans nos contrées... Le

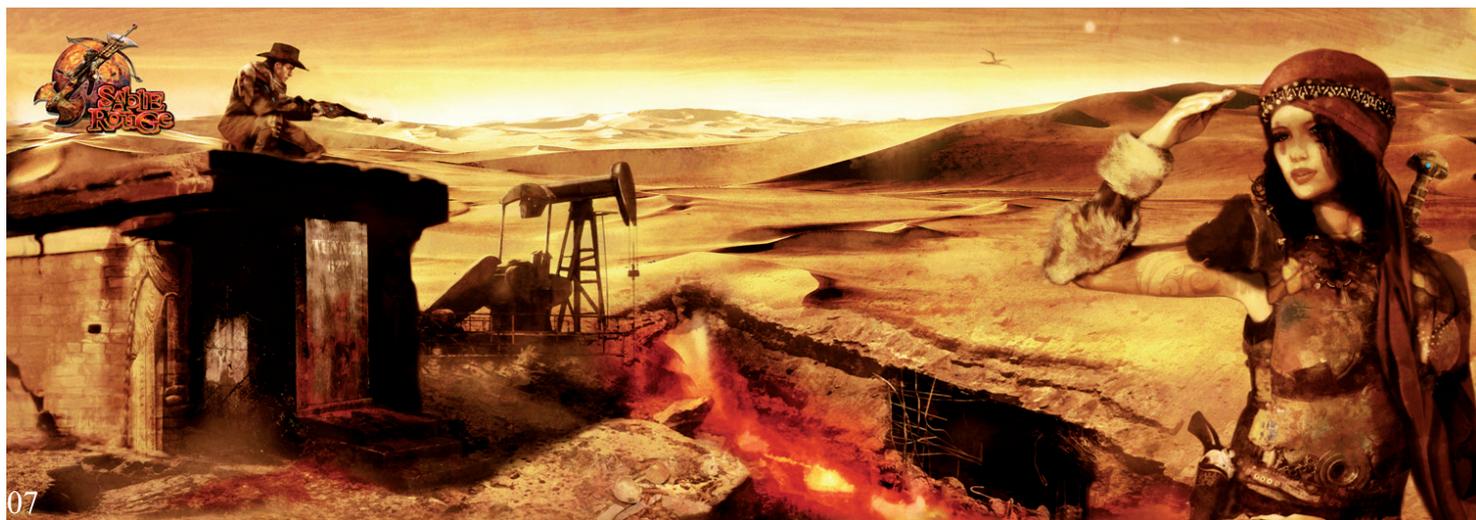


livre est en couleur et les illustrations et la mise en page mettent bien dans le bain de cet univers où se recourent les genres western et post-apocalypse... On commence par une explication de l'univers généralisée puis les différentes races sont présentées, ensuite arrive la création de perso, les règles, les règles spéciales avec utilisation de l'encre et que faire en tant que morbus chaos (on y reviendra). Enfin, viennent une description assez précise des environs sur Nirgal, derrière apparaissent les « choses

qui saignent » et « choses qui font saigner » (sic). Le livre se termine par un scénario d'introduction avec la feuille de personnage. Au vu du thème peu employé (planète Mars), il est plaisant de lire le livre de bout en bout, avec son background assez original à la lisière de Ghost of Mars, Pitch Black et Planète Hurlante (voir ci-dessous). A noter qu'on retrouve à nouveau Willy Favre dans les membres du staff...

### LE BACKGROUND

Bien, considérez que six races sont présentes sur cette planète, allant du Maadim (ancienne race humanoïde à ossature externe réputée pour ses chamanes employant de l'« encre » (substance produite par des micro-organismes dans les profondeurs qui, une fois inhalée, permet de prédire l'avenir, mais surtout de produire de très puissantes illusions interagissant directement avec le réel), les Silicates (sortes d'elfes blafards, race dominante avant l'arrivée des pilliers), les Pygmachines (sortes de nains), les Furiens (Cyclopes de très grande taille et extrêmement costauds), les Squals (lézards ayant de grandes





compétences en assassinat) et les Bleeks (humains classique polyvalents). La planète Nirgal était très froide, peu hospitalière, et disposant de maigres ressources... Les Silicates, au moyen de leurs chamanes, ont découvert que la fin de leur planète était proche à cause d'une catastrophe imminente.

Ils se mirent alors à industrialiser la planète sur et sous la terre de sorte à se tenir prêts à l'arrivée de cette catastrophe, quitte à quasi éradiquer les autres races, à en asservir d'autres, et à piller les rares ressources naturelles disponibles... Cette catastrophe eut pourtant bien lieu, un astéroïde percuta la planète, amenant avec elle les «pilleurs de corps», créatures type scolopendre prenant le contrôle des autres espèces en se greffant à leur colonne vertébrale (physiquement de grands Goa'uld pour les connaisseurs). Ainsi les uns se retournèrent contre les autres et le déclin démarra... Votre personnage arrive à ce moment.

Le background et l'univers sont assez originaux et bien construits (hormis les similis elfes et nains, ahem ...). De plus, on a envie de savoir ce qu'il va arriver à la planète. Va-t-elle se remettre debout,

ou bien le déclin est bel et bien inéluctable ? L'univers inhospitalier au possible de base ne fait que s'assombrir un peu plus avec l'arrivée des pilleurs de corps... A noter, les personnages ont eu la chance incroyable de se faire posséder par un piller, mais d'avoir conservé intégralement leur personnalité, ce qui va leur permettre de posséder quelques atouts non négligeables (A noter les personnes ayant eu cette chance sont dénommés Morbus Chaos)...

Les explications sur l'univers sont données en début de livre, chaque race présentée à une présentation succincte de son passé, et la géographie des lieux importants est donnée vers la fin du livre, de quoi s'occuper un moment. Remarque, de nombreuses références sont données au MJ pour créer l'univers, avec une demi-page de références en matière de livres, films, musiques et jeux vidéos, et deux

sites internet sont proposés pour compléments d'information avec astuces, forums, etc ... On peut faire difficilement mieux...

Enfin, à mon sens la présence des « pilleurs de corps » apportant une peur supplémentaire et l'utilisation de l'encre sont des atouts importants. L'encre permet de transformer une illusion en réalité. Par exemple, en consommant de l'encre (principalement employée par les Maadim et le Silicates), en pensant à une arme de jet, elle apparaît dans la main du personnage, et si il tire sur quelqu'un et le blesse, celui-ci saignera, voire décèdera, alors que l'arme n'existe pas vraiment...

## LES REGLES

Pour ce qui est des règles, c'est malheureusement un peu plus compliqué. Comme vous l'avez compris probablement, j'ai du mal avec les règles un peu trop complexes. Il faut d'abord monter son person-



nage qui se fait en 8 étapes (!) en fonction de sa race, de son origine géographique, ce que le personnage a fait avant la chute (cultivateur, soldat, homme médecine etc.), ce qu'il fait maintenant, son caractère, l'influence qu'il peut avoir sur Nirgal, les différentes jauges qu'il possède parmi sa santé, panique et encre, mais aussi son pool d'action, de prémonition et build up ... Un peu long à mon goût...

Pour le système d'action là aussi un peu ardu au départ, on regarde parmi ses compétences sa valeur de sacrifice, qui donne le nombre de D20 qu'on peut (pas forcément qu'on doit) lancer. Lors d'une action, on regarde la caractéristique et compétence associées, on combine leurs chiffres afférents (ici pour l'exemple 5 en carac et 4 en comp = 9). On doit lancer les D20 et faire égal ou moins que la combinaison de carac + comp (donc ici on doit sur les D20 faire 9 ou moins...) Chaque jet au dessous ou égal est une réussite, au dessus un échec. Puis on soustrait aux réussites les échecs. Le nombre de réussites se dégageant est comparé au seuil de difficulté ... Il y a une dimension stratégique vu que si on lance trop de D20, on peut voir une réussite se transformer en échec...

Au combat, on utilise des manœuvres. Pour vous expliquer très simplement (il y a 15 pages rien que sur le combat dans le bouquin...), on regarde son pool de dés d'actions, les actions se font en confrontation avec l'adversaire, ce-

**SABIE ROUGE**

**IDENTITE**  
 Nom : \_\_\_\_\_  
 Espèce : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_  
 Taille : \_\_\_\_\_ Poids : \_\_\_\_\_

Ce que tu as été : \_\_\_\_\_  
 Ce que tu es : \_\_\_\_\_  
 Gimmick : \_\_\_\_\_  
 Phrase typique : \_\_\_\_\_

**CARACTERISTIQUES**  
 DIMENSION : \_\_\_\_\_ SENS : \_\_\_\_\_  
 MUSCLES : \_\_\_\_\_ PEAU : \_\_\_\_\_  
 CARCASSE : \_\_\_\_\_ STYLE : \_\_\_\_\_  
 ARTICULATIONS : \_\_\_\_\_ SACRIFICE : \_\_\_\_\_  
 CRANE : \_\_\_\_\_ MORBUS CHAOS : \_\_\_\_\_

**INFLUENCES**  
 Planitia :  Chasma :   
 Rouille :  Renommée :

**COMPETENCES**

**O - Confrontation - O**  
 -Manier une arme tranchante  
 -Manier une arme tranchante lourde  
 -Manier une arme d'écrasement  
 -Manier une arme d'empalement  
 -Lancer une arme de jet  
 -Utiliser une arme de tir  
 -Utiliser une arme à poudre  
 -Manipuler une arme de siège  
 -Manier un bouclier  
 -Manier une arme mécanique  
 -Cogner

**O - Physique - O**  
 -Esquiver  
 -Courir  
 -Sauter un obstacle  
 -Grimper  
 -Soulever  
 -Résister aux toxiques

**O - Environnement - O**  
 -Trouver de la nourriture  
 -Pister une proie  
 -Se dissimuler  
 -Repérer son chemin  
 -Trouver un refuge  
 -Trouver de l'eau  
 -Fouiller  
 -Se déplacer avec une monture  
 -Se mouvoir en silence  
 -Localiser une menace  
 -Piller

**O - Technique - O**  
 -Piloter un Tripode  
 -Piloter une locomotive  
 -Piloter un engin volant  
 -Travailler les métaux  
 -Travailler le bois et les os  
 -Travailler la céramique  
 -Travailler la pierre

**O - Savoirs - O**  
 -Bâtir  
 -Technoprescience  
 -Culture native  
 -Culture étrangère  
 -Tracer une carte  
 -Créer une oeuvre artistique  
 -Mettre au point un stratagème  
 -Créer ou décrypter un code  
 -Connaitre Nirgal  
 -Soigner  
 -Cultes  
 -Manipuler les organismes  
 -Dresser

**O - Interactions - O**  
 -Faire pâlir un adversaire  
 -Se faire respecter  
 -Négocier un troc  
 -Commander des hommes  
 -Arrêter un conflit  
 -Diriger une colonie  
 -Humilier  
 -Torturer  
 -Envoyer  
 -Mentir  
 -Tricher

**O - Réalité - O**  
 -Précokinésie  
 -Lumbo

**MANOEUVRES**  

Nom	Actions	Reaction	Appui	Prime	Combo
Coup simple	1	+0	+0	0	/

**BRAS ARME**  

Nom	Actions	Reaction	Appui	Prime	Combo
Attaque simple	1	+0	+0	0	/

**DISTANCE**  

Nom	Actions	Reaction	Appui	Prime	Combo
Tir standard	1	+1	+0	0	/

**DEFENSE**  

Nom	Actions	Reaction	Appui	Prime	Combo
Esquive simple	1	/	+0	0	/
Parade simple	1	/	+0	0	/

**MOUVEMENT**  

Nom	Actions	Reaction	Appui	Prime	Combo
Chg position	2	/	/	/	/

**JAUGES**  
 SANTE : Palier 1, Palier 2, Palier 3  
 PANIQUE : \_\_\_\_\_  
 ENCRE : \_\_\_\_\_  
 Pts de Blessures :  Pts de Panique :  Pts de Encre :

**POOLS**  
 PREMONITION :  BUILDUP :  VECU :

lui qui a le plus de succès conserve son pool de dés d'action, l'autre perd des dés d'actions. Celui qui a la fin n'a plus de dés d'actions finit Hors Service...

### CONCLUSION

Ce Jeu de Rôle dispose d'un background et d'un univers origi-

naux et réussis, bien que les règles plombent un peu le tout. Il est vrai que voir son perso à la merci de la mort, du froid, de la décadence, d'une ambiance écœurante est assez captivant... On sait que l'on va mourir, la question est de savoir quand... Pour ceux qui sont intéressés par cet univers, bienvenue en enfer...

### EN CLAIR

- Pour MJ DEBUTANT > EXPERIMENTE
- Pour PJ DEBUTANT = EXPERIMENTE
- BACKGROUND LIBRE > COMPLET
- REGLES LIBRES > SIMULATIONISTES

# *Le Goodies du Mois*



*Dans un monde très triste et méchant,  
rien ne vaut, pour les petites et les  
grands, que le réconfort de ce nounours  
charmant.*

**6€**

# Grabuge

## Les Grands Projets du Club

Au cours de cette année, le club Grabuge travaille sur de nombreux projets.

Parmi ces projets, nous pouvons retenir les suivants :

- **Le club est en train d'effectuer un réaménagement de ses locaux :**

- o Ainsi en début d'année nous avons commencé par un rangement du petit bureau où se trouvent les jeux de sociétés utilisés par le club, ainsi la recherche d'un jeu est plus simple.

- o Au cours du mois de novembre nous avons commencé le rangement de la salle 21 de la sous section jeux de figurine. Le rangement de cette salle sera finalisé courant mars.

- o A partir du mois de mars, nous allons finaliser le rangement de la salle 21 et ranger l'ensemble de la salle 14 qui va disposer de nouveaux rayonnages et des cartons en remplacement des armoires actuelles. Ce rangement a pour but d'optimiser l'espace de stockage afin de pouvoir finaliser la récupération du matériel de la salle 23.

- o A l'issue de ce rangement le club sera prêt pour anticiper sereinement le « futur » déménagement de la MJC.

- **Afin de relancer l'adhésion à notre club**

- o Nous allons lancer une nouvelle campagne de communication pour la rentrée de septembre.

- o Le club travaille sur la mise en place de partenariats avec des organismes extérieurs (médiathèque, lycée, pénitencier...) afin de faire connaître le club.

- o Nous mettons en place des journées et soirées initiation aux jeux de rôles et aux jeux de figurines.



- **Afin d'améliorer le fonctionnement du club, nous fiabilisons notre fonctionnement en mettant en place des formations pour nos adhérents (formation staff bistrot, formation secouriste via la MJC)**

- **Nous travaillons activement sur l'amélioration de nos événements en anticipant la fermeture du CIS et en tenant compte des retours des participants à ces événements.**

- **Nous travaillons à la représentation de notre club en participant aux événements de nos amis (Terre d'Ouest, Grimoire,...).**



Zoom sur...

# La nouvelle campagne de communication !

Dimanche 29 mars, 10h (presque) à la MJC

Magalie, Pierre, Gabriel, Noémie, Charlie, Loïc, Aurélien, Thomas et moi-même nous sommes réunis pour prendre les photos qui serviront de support à notre nouvelle campagne de communication sur le Jeu de rôle au sein de Grabuge. En bon Grabugeois, nous sommes arrivés en retard, nous avons trouvé beaucoup d'idées au dernier moment et nous nous sommes donné à fond dans la joie et la bonne humeur !

Je vous propose de le découvrir en Photos.





Charlie et Thomas vérifient les photos ...



Déjà 4h que nous y sommes ...



La Tristitude ...



On attend ...



On attend ... encore



On attend toujours ...



Draculaaaaaa!



Pause café pour Noémi ...



On se marre bien quand même ...



Attaque Coeur ...



L'envers du décor

Merci à vous tous ...

A suivre...

# L'agenda du Grabugeois

Ville	Lieu & Heure	Public	Descriptif
<b>Vendredi 03 Avril</b> 			
Carcassonne	MJC 19h30	Enfants Ados Adultes	Comme chaque début de mois, viens passer un moment de détente à la MJC pendant le Premier Vendredi Du Mois. Le staff Grabuge sera bien sûr présent pour le plus grand bonheur de tes papilles.
<b>Du 04 au 05 Avril</b> 			
Toulouse	Diagora Toulouse Labège	Tout Public	Le Toulouse Game Show revient avec le TGS Springbreak. Si tu souhaites découvrir de magnifiques cosplays, ou de nouveaux jeux de société alors le TGS Springbreak est fait pour toi. L'entrée est payante.
<b>Mardi 07 Avril</b> 			
Lagrasse	Abbaye -	Grabuge C-SF	Tournage de l'équipe Noob.
<b>Mercredi 08 Avril</b> 			
Cucugnan	Château de Quéribus -	Grabuge C-SF	Tournage de l'équipe Noob.
<b>Jeudi 09 Avril</b> 			
Portel	Terra Vinea -	Grabuge C-SF	Tournage de l'équipe Noob.
<b>Vendredi 10 Avril</b> 			
Narbonne	Abbaye de Fonfroide -	Grabuge C-SF	Tournage de l'équipe Noob.
<b>Vendredi 10 Avril</b> 			
Carcassonne	MJC 21h30	Enfants Ados Adultes	Tu souhaites faire des rencontres, passer une bonne soirée détente après une dure et longue semaine de travail, alors viens participer au Vendredi Ludique qui se tiendra à la MJC et où tu pourras jouer à différents jeux de société (inscriptions et renseignements : <a href="mailto:maxime@grabuge.org">maxime@grabuge.org</a> ).
<b>Samedi 11 Avril</b> 			
Lastours	Belvédère -	Grabuge C-SF	Tournage de l'équipe Noob.



Jeux  
de  
Société



Jeux  
de  
Figurines



Jeux  
de  
Rôle



Soirée  
Festive



Pour les  
Grabugeois

<b>Samedi 11 Avril</b>				
Carcassonne	Médiathèque 14h	Tout Public	Séance de dédicaces par l'équipe de NOOB.	
<b>Samedi 11 Avril</b>				
Carcassonne	MJC -	Tout Public	Animations dans le cadre du projet NOOB.	
<b>Samedi 11 Avril</b>				
Carcassonne	Logigames Soirée	Tout Public	Soirée spéciale NOOB.	
<b>Dimanche 12 Avril</b>				
Cabrespine	Cabrespine -	Grabuge C-SF	Tournage de l'équipe NOOB.	
<b>Lundi 13 Avril</b>				
Alet-les-Bains	Alet-les-Bains -	Grabuge C-SF	Tournage de l'équipe NOOB.	
<b>Mardi 14 Avril</b>				
Puivert	Château de Puivert	Tout Public	Tournage de masse au château de Puivert. Il faudra du monde de disponible pour participer au tournage.	
<b>Mercredi 15 Avril</b>				
Carcassonne	Hôtel de la Cité	Grabuge C-SF	Tournage de l'équipe NOOB.	
<b>Jeudi 16 Avril</b>				
Carcassonne	Cité de Carcassonne -	Tout Public	Tournage de masse au château de Puivert. Il faudra du monde de disponible pour participer au tournage.	
<b>Vendredi 17 Avril</b>				
Arques	Château d'Arques	Grabuge C- SF	Tournage de l'équipe NOOB.	
<b>Vendredi 17 Avril</b>			  	
Carcassonne	MJC 18h00 ....	Enfants Ados Adultes	Convention du club Grabuge 18h00 : Accueil des participants 21h00 : Première ronde de jeux de rôle 21h00 : Parties libres de jeux de société	

## Samedi 18 Avril



Nébias

Nébias

Tout  
Public

Tournage de l'équipe NOOB.

## Samedi 18 Avril



Carcassonne

MJC

Enfants

Convention du club Grabuge

09h00

Ados

09h00 : Première partie de Warhammer 40K

....

Adultes

11h00 : Deuxième ronde de Jeux de Rôle

14h00 : Deuxième partie de Warhammer 40K

19h00 : Grand Repas

21h00 : Troisième ronde de Jeux de Rôle

21h00 : Soirée enquête : « La Valse des Pantins »

Non stop : Parties libres de jeux de société

## Dimanche 19 Avril



Carcassonne

MJC

Enfants

Convention du club Grabuge

08h00

Ados

08h00 : Troisième partie de Warhammer 40K

....

Adultes

10h00 : Brunch / Table ronde : « Le temps et le JdR »

11h00 : Quatrième ronde de Jeux de Rôle

13h00 : Quatrième partie de Warhammer 40K

17h00 : Remise des lots

18h00 : Fin de la Convention !

## Vendredi 24 Avril



Carcassonne

MJC

Enfants

Tu souhaites faire des rencontres, passer une bonne soirée détente après une dure et longue semaine de travail, alors viens participer au Vendredi Ludique qui se tiendra à la MJC et où tu pourras jouer à différents jeux de société (inscriptions et renseignements : [maxime@grabuge.org](mailto:maxime@grabuge.org)).

21h30

Ados

Adultes

## Vendredi 1<sup>er</sup> Mai



Carcassonne

MJC

-

En raison des jours fériés (1<sup>er</sup> et 8 Mai), il n'y aura pas de manifestation du Premier Vendredi du Mois au mois de Mai !!!



Jeux  
de  
Société



Jeux  
de  
Figurines



Jeux  
de  
Rôle



Soirée  
Festive



Pour les  
Grabugeois

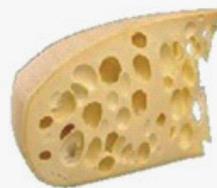
Pour le Premier Vendredi Du mois d'Avril, après 5 mois d'absence,  
le Croc Hawai sera de retour.

Le staff bistrot sera heureux de vous proposer à nouveau  
les crocs choco et choco banane.

Nous espérons vous voir nombreux à cette soirée  
qui aura lieu le 3 avril à partir de 19h30.



# Croc' Hawai



*A défaut d'y être, Mangez-en !*

**1€50 les deux**

 Grabuge

## Abandonware

# Patrimoine numérique ou warez ordinaire ?

Nos lecteurs les plus fidèles se souviendront sans doute de cet article quelque peu TL;DR paru dans l'édition du fanzine de février dernier : UFO, enemy unknown, grand classique du jeu de stratégie, qu'on peut trouver un peu partout téléchargeable sous cette mention, abandonware.

### Abandonware... De quoi s'agit-il, exactement ?

Pour rappel, c'est donc le terme qu'utilisent de nombreuses communautés de nostalgiques pour évoquer ces vieux programmes, généralement considérés tout-à-fait obsolètes faute de compatibilité, de sécurité voire parfois... d'ergonomie (du moins pour une utilisation « grand public »). Les jeux rétro sont bien entendu (?) les premiers concernés, mais on peut trouver également des collections d'utilitaires, de drivers et même de systèmes d'exploitation.

Programmes donc proposés en téléchargement gratuit, sous forme d'images de disques (voire de disquettes, parfois jusqu'aux 5.25", eh oui!) au plus simple et au plus fidèle, ou d'installers bidouillés pour assurer une compatibilité plus spontanée (mais aussi plus relative) avec les OS Windows récents, ou des OS linuxiens, pour lesquels les programmes n'étaient pas initialement conçus. Aux côtés des collections plus orientées PC, on trouve aussi, inévitablement, d'innombrables téléchargements pour les machines à la pomme croquée. Sans entrer dans les polémiques autour du warez (partage libre des produits culturels, ou réseaux criminels dans une économie parallèle?), dans le cas des sites d'abandonware, l'intention est parfaitement claire : assurer la sauvegarde du patrimoine inestimable que constituent tous ces programmes, et permettre à tous d'y accéder pour remonter le temps de la courte – mais riche – histoire de l'informatique personnelle.

**Le devoir de mémoire**  
**Ce n'est pas que pour les guerres**

**Il y a les jeux vidéo aussi...**



L'écho se fait immédiatement avec d'autres projets « spontanés » et individuels de sauvegarde d'un patrimoine qui n'est pas nécessairement encore bien géré par les instances officielles : le projet Internet Archive, qui a fini par obtenir l'adhésion de bibliothèques nationales du monde entier. Par ailleurs, ce même projet s'est également mis, outre les pages web, à traiter les programmes abandonware (sans nécessairement les classer sous ce terme, notons-le). On trouve aujourd'hui parmi ses immenses collections en ligne des logiciels et jeux MS-DOS, mais aussi des titres classiques d'arcade et de consoles, dont une page dédiée permettant de jouer directement depuis son navigateur. Si les émulateurs sont déjà d'utilisation aisée, là, on ne peut pas faire plus user friendly, et ainsi meilleur outil de « vulgarisation », en osant appliquer le terme, de ces antiquités de la culture vidéoludique.

En parlant de warez, toutefois... d'un point de vue officiel, quelle différence avec l'abandonware, au final ? Officiellement, il n'y en a pas. Comme me l'a confirmé un juriste interrogé à ce sujet, ce « statut » n'existe dans aucune définition législative concernant les droits patrimoniaux. Qu'il soit considéré sur la base du droit d'auteur à la française (œuvre collective ou œuvre de collaboration, selon les cas...) ou du grand maître de la législation internationale, le copyright, le jeu vidéo dispose des règles classiques de protection.

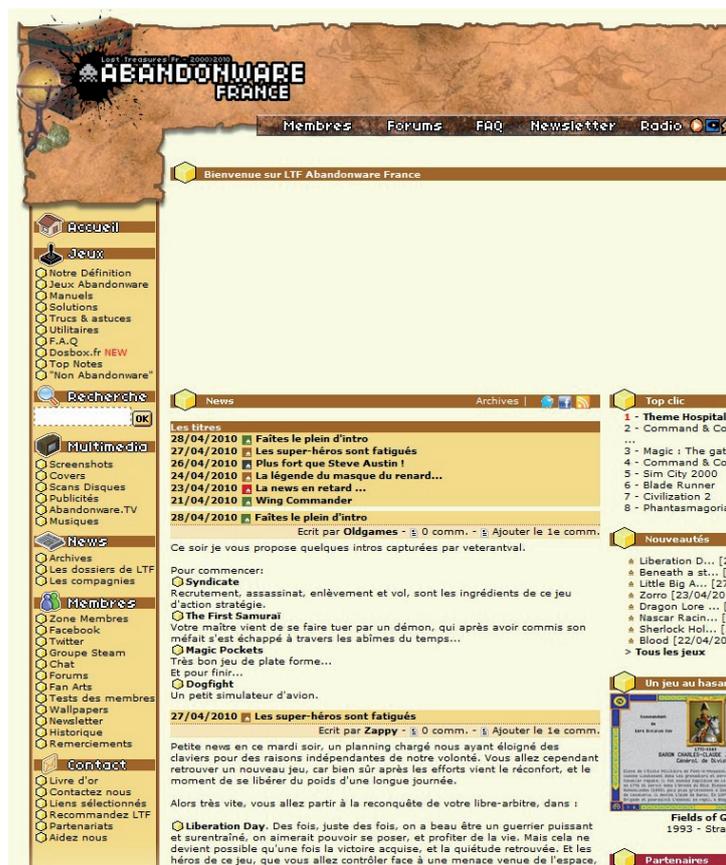
Soixante dix ans après première publication, soixante dix ans après la mort du dernier des collaborateurs, selon les cas, nous ne sommes pas près de voir les premiers logiciels tomber dans le domaine public, sauf dé-

INTERNET ARCHIVE

WayBack Machine

cision des ayants-droits. Et l'abandon des droits d'exploitation d'une œuvre ne peut pas se présumer, fin du support, des mises à jour et de la commercialisation ou non. Devant un juge, ces initiatives de préservation du patrimoine logiciel pourrait donc écoper des sanctions prévues pour la contrefaçon. Trois ans d'emprisonnement, et 300 000€ d'amende.

La plupart des sites dédiés aux abandonwares que j'ai visités affichaient clairement leur conscience d'être (en principe) dans l'illégalité. Tous ceux qui le précisaient mettent bien en évidence un moyen de contact dédié aux ayants-droits qui souhaiteraient voir un contenu supprimé.



La loi française n'a pas été toujours de la plus grande netteté pour la question du téléchargement enfreignant le droit patrimonial des auteurs. Les débuts ont même pu donner l'occasion de décisions surprenantes au vu des tendances actuelles, comme le jugement du tribunal de Rodez, le 13 octobre 2004, qui statuait que le téléchargement d'œuvres normalement protégées, dans le cadre d'un usage strictement personnel, pouvait se considérer conforme à l'exception de copie privée définie dans le Code de la propriété intellectuelle. Si la décision peut sembler un peu étrange à l'heure d'Hadopi (même agonisant) et du blocage de Pirate Bay, ne pourrait-elle s'avérer particulièrement adaptée au cas spécifique de l'abandonware ?

## Noémie a testé pour vous & Loïc Reporter présentent

# L'Interview Présidentielle

**Loïc :** *Bonjour Monsieur le Président, pouvez-vous vous présenter pour nos lecteurs qui ne vous connaîtraient pas encore ?*

**Joseph :** Je m'appelle Joseph Brisot. Je suis né en 1949, j'ai donc 65 ans. J'ai été prof de math pendant 40 ans, enfin pas tout à fait car j'ai également pris des fonctions de direction dans un établissement scolaire. Je suis actuellement à la retraite. Je suis marié, papa, grand-père...

Sinon, concernant la MJC, je la fréquente depuis 1963, j'avais alors 13-14 ans. Je suis arrivé comme vous tous, au travers d'une activité qui m'intéressait plus que les autres : le tennis de table. J'ai commencé à venir ici et puis je suis tombé sur des personnes, dont le directeur de l'époque, qui m'ont amené à entrer très tôt au Conseil d'Administration. J'avais 18 ans.

**Loïc :** *C'est l'âge minimum ?*

**Joseph :** C'est l'âge minimum pour rentrer au CA. Ensuite à 20 ans, j'ai intégré le Bureau du Conseil d'Administration. J'étais le Secrétaire Général de la Maison des Jeunes.

**Loïc :** *Vous êtes Président depuis combien de temps ?*

**Joseph :** 21 ans.

**Loïc :** *Longue carrière !*

**Noémie :** *Du coup, à quoi ressemble la vie, le quotidien d'un Président de la MJC ? Tu as une fonction de représentation, mais il y a-t-il d'autres choses à côté ?*

**Joseph :** Je ne fais pas une gloire de ce terme, je suis président par défaut, ce n'est pas quelque chose qui m'intéressait forcément. Il y a une vingtaine d'années, quand il a fallu trouver un successeur au dernier Président, tout le monde s'est tourné vers moi parce que j'étais le plus ancien, celui qui connaissait le mieux le fonctionnement de la Maison. De mon côté, je n'étais pas du tout chaud pour partir comme ça. Je me suis dit « on va le faire pendant deux ou trois ans et après je passerai le relais ». Seulement, le relais, je l'ai toujours dans les mains.

**Loïc :** *C'est difficile de le donner ?*

**Joseph :** Les gens trouvent difficile d'aller le chercher. A plusieurs reprises j'ai organisé des Conseils d'Administration pour essayer de trouver quelqu'un qui pourrait prendre la suite. Le Président est d'abord un

Administrateur, c'est donc au sein du CA qu'il faut trouver quelqu'un qui veuille accepter ce rôle. Sachant que ce n'est pas qu'une personne, il faut qu'il y ait une équipe autour. Le Président est là parce qu'il signe les papiers, c'est le responsable juridique, c'est le premier nom que l'on cite. Mais le travail qui se fait à la Maison se fait avec une équipe. Ce n'est pas le Président qui doit décider de tout, même si cela reste le cas dans certaines associations. Ce n'est pas notre vision du rôle de Président au sein de la MJC. C'est une équipe, il faut écouter, beaucoup synthétiser. Il y a des moments intéressants, des moments qui le sont moins. Il faut rappeler que le Président est le gestionnaire du personnel et quelques fois il y a des situations qui ne sont pas trop faciles à négocier. Même si le chef du personnel reste le Directeur par délégation du Président. Je ne m'occupe jamais directement du personnel, c'est une délégation que le CA a donné à Stéphane, le Directeur. C'est lui qui s'occupe du personnel. Je n'y mets jamais le nez parce que c'est son problème. Ceci étant, quand on est en Bureau, les décisions ne sont pas prises par le Directeur. Il ne fait qu'appliquer les décisions.

**Loïc :** *Vous vous réunissez toutes les semaines ?*

**Joseph :** Tous les jeudis depuis 30 ou 40 ans, pas la peine de regarder le planning. Quelques fois nous avançons ou reculons les horaires parce que certains ne peuvent être présents. Nous essayons de faire en sorte que les réunions du Bureau soient les plus suivies possibles. C'est assez contraignant, mais c'est quelque chose qu'il faut que les gens sachent en entrant au CA. Un administrateur peut se dire « je vais aller au Bureau, ça peut être intéressant ». Mais quand on rentre au Bureau, il faut être présent tous les jeudis. On peut être malade bien sûr, mais il faut être suffisamment disponible, sinon c'est une perte de temps. Et puis c'est au Bureau que l'on sent la vie de la maison, on connaît pratiquement tout de la vie de la maison.

**Loïc :** *Le Bureau est constitué de qui ?*

**Joseph :** Les membres du Bureau sont élus par et au sein du conseil d'administration qui est composé de trente membres. Sachant que tous les ans, dix administrateurs sont sortants, renouvelables par tiers. Le Bureau est issu du conseil d'administration. Actuellement, le Bureau est composé de neuf membres. Il ne faut pas aller au-delà parce qu'après ça devient compliqué à gérer.

**Loïc :** *Parmi ces membres, il y a le Directeur ?*

**Joseph :** Non, il n'en fait pas parti. Parmi les membres, il y a le président, le vice président adjoint, le secrétaire général, le secrétaire générale adjoint, le trésorier, le trésorier adjoint, et trois membres qui n'ont pas de fonctions définies mais qui font partie du bureau. Les directeurs eux ne sont pas directement membres du personnel de la Maison des Jeunes. Ils sont détachés par la Fédération Régionale des MJC, à Narbonne. C'est leur employeur. Ensuite, en accord avec la MJC, ils sont détachés et viennent faire leur boulot ici. Ils sont souvent confondus avec le personnel et font partie de la Maison, bien entendu.

**Loïc :** *Quels sont les projets en cours pour la MJC ?*

**Joseph :** Un des gros projets, qui est important pour nous et qui nous semble nécessaire, est l'amélioration des locaux et la refonte totale de ceux dont nous disposons en ce moment avec, quelques fois, une redistribution des salles. Ce projet de « travaux » remonte à 2011. Le Bureau en avait déjà parlé avant. Il faut que vous sachiez qu'avant 2011, nous n'avions pas accès à « l'annexe ». Ce bâtiment était occupé par un club de troisième âge. Cette association de personnes âgées se réunissait très peu et les locaux étaient très grands en rapport de leur utilisation. Petit à petit, à force de solliciter la municipalité à qui appartiennent les bâtiments, il a été décidé de les affecter à la MJC. C'est pour ça qu'en ce moment nous occupons tout cet espace qui est relativement grand, sachant qu'il y a toute une partie au dessus qu'on ne peut pas utiliser ni exploiter. On y stocke toutefois pas mal de choses mais à nos risques et périls. J'ai un courrier de Monsieur le Maire qui me précise qu'on ne peut pas utiliser les salles du haut comme salle d'animation. Le projet de travaux englobe également la rénovation complète de ce bâtiment. C'est une histoire qui se prolonge...

Pour vous donner une idée, au départ, le coût des travaux était de 5 millions et demi d'euros, c'est une grosse somme pour la municipalité. Vous comprenez très bien qu'à ces hauteurs d'argent, il y a aussi un choix politique à faire. C'est un investissement qui est lourd, c'est un investissement coûteux pour la ville. Le projet a été initié par l'ancienne municipalité et était bien partie. Puis, quand elle a vu la hauteur de l'enveloppe, elle a commencé à faire marche arrière. La nouvelle municipalité a repris

Suite de l'interview en page 22

# L'Horôliscope

## Catapulte (Bélier)



Compagnon de route, voici votre avenir :  
Durant une guerre terrible, où des vôtres vont périr,  
Il ne servira alors en de s'enfuir,  
Seul un jet critique, vous évitera de mourir,  
Sinon une nouvelle fiche, il faudra ré-écrire

## Viking Hurlant (Taureau)



Votre prochaine aventure, sera pleine de fortune,  
Cela dit, des ennemis plein de rancune,  
Chercherons bien à récupérer leur tune !  
Il sera donc nécessaire de les faire descendre de leur  
[ lune,  
Et pour cela, il leur faudra un bon coup de pied dans  
[ les bur... !

## Schizophrène (Gémeaux)



Les éléments me dise,  
Qu'une bien triste nouvelle vous vise.  
Votre taverne préféré, « la licorne grise »  
Fermera ses portes, suite à une grande crise :  
On dit, que toutes les chopes de bières ont été prises.  
Une bien triste nouvelle, pour cette petite entreprise.

## Crevette (Cancer)



De part votre petite taille, vous subissez l'injustice.  
Mais c'est par votre courage, que vous combattez le vice !  
Dans ce monde chaos, il était temps que quelqu'un agisse.  
Malgré votre peau orangée, et vos maigres cuisses,  
Vous êtes sûrement, le plus grand guerrier qui existe !

## ArchiDuc (Lion)



J'ai quelque chose à dire, de la plus haute importance.  
Il semblerait que d'ici peu, un homme avec tout sa  
[ bienveillance,  
Vous demandera de lui rendre un service qui vous paraîtra  
[ dénué de sens.  
Prenez garde, car cette offre recèle de la délinquance,  
Et elle pourrait bien vous amenez vers la potence,  
Comme elle pourrait vous faire part d'une grande puissance...

## Succube (Vierge)



Vous voilà dans de beau draps ! On a volé votre grimoire  
Et il semblerait que le voleur ait trouvé un échappatoire.  
De plus, son visage s'éclipsera de votre mémoire.  
Mais comme dit Aragorn : « Il y a toujours de l'espoir »,  
Retrouver cet objet, sera votre ultime devoir.

## War (Balance)



Votre groupe va longtemps voyager,  
Traverser les mers et les vallées,  
Pour atteindre l'endroit où vous étiez destiné.  
Seulement voilà, votre étourderie va vous faire payer,  
Car c'est dans votre demeure que vous avez oublié la clef,  
Clef qui permettait d'ouvrir le donjon que vous deviez  
[ explorer.

## Rolling Stone (Scorpion)



*(I can't get no)* Satisfaction !  
Votre groupe fait preuve d'une réelle coopération,  
Réputée pour sa capacité d'intimidation.  
Cependant, des brigands, face à vous, tenteront  
[ l'humiliation.  
Soyez Vif ! Et faites régner la destruction.

## Centaure (Sagittaire)



Il semblerait, mon ami, que vous soyez en manque d'argent.  
N'aillez crainte, ce genre de chose se gagne facilement.  
Si vous êtes barde, pourquoi ne pas nous jouer un peu de  
[ votre instrument ?  
Si vous ne l'êtes pas, bien dans ce cas, tout bonnement,  
Il serait temps de : chasser/piller/voler/travailler, ce choix  
dépendant de votre alignement !

## Licorne (Capricorne)



Ne soyez plus dupe, brave compagnon !  
Quand votre maître de jeu, vous demande un jet de  
[ perception  
Et que celui-ci échoue, le Meujeu déclare alors : « Rien en  
[ vu mes garçons »  
Soyez sur vos garde ! Ça ne sent vraiment pas bon,  
Le pire pour vous reste l'élimination...

## GardeVin (Verseau)



Voici un moment unique pour faire de l'artisanat !  
Récolter tout les ingrédients sera le premier pas,  
N'oubliez surtout pas vos outils, ou absence de bus il y aura !  
Après de nombreuses heures de dur labeur  
Il aurait été finalement, plus intéressant, d'acheter  
L'objet convoité, directement, chez le marchand.

## Poulpe (Poisson)



Vous serez victime d'un effroyable sort magique !  
(Que voulez vous, un monde sans magie est un monde  
[ utopique)  
J'espère pour vous, que votre Volonté est au rang d'épique  
Sinon, il ne restera de votre âme que des résidus  
[ psychologiques,  
Mais n'ayez craintes, ce n'est pas si difficile d'être (génération  
d'un mot aléatoire: ) parasymphatique

## Le perso du mois

# Vladis Kesk,

## Le seigneur au dragon

pratiquement la même démarche que l'ancienne. On ne peut critiquer les uns plus que les autres. C'est à peu près le même combat. Les travaux ont été mis en stand-by l'an dernier comme vous avez pu l'entendre lors de l'Assemblée Générale. Logiquement, je prends toutes mes précautions maintenant, les travaux devraient débiter au deuxième semestre 2016 avec vraisemblablement la suppression du Centre International de Séjour. Le CIS nous rapportait 30 000 € par an, d'où la déclaration du maire : « Pour un apport de 30 000 € par an je ne peux engager un investissement de deux millions d'€uros. Je préfère supprimer le CIS et vous donner 30 000 euros de plus sur le fonctionnement de l'année ». Ça peut s'entendre et se comprendre, après reste pour nous l'incidence que ça peut avoir. On ne peut d'ailleurs réduire le CIS à son côté financier, c'était aussi quelque chose qui apportait un plus au fonctionnement, c'était un atout assez fort. Le fait d'avoir un hébergement permettait d'accueillir des groupes à des coups peu élevés. Cela permettait aussi de mettre en place des formations, des stages, des rencontres, etc. Ces choses là, bien sûr, si il n'y a plus de CIS, ne sont plus possibles. Sachant que le CIS ce n'est pas facile à gérer du tout, surtout de nos jours où il y a des contraintes administratives et des contraintes de sécurité qui sont énormes, notamment avec la restauration.

**Loïc :** *à cause de la remise aux normes ?*

**Joseph :** oui et puis quand tu es appelé à alimenter des gamins de huit ou neuf ans, tu ne peux pas te permettre une seule erreur. Ce n'est pas nous directement qui gérons la restauration. Nous la confions à des organismes, des restaurants. Nous en avons fait 3 ou 4 et à chaque fois nous avons eu des problèmes. Les gens au départ sont enthousiastes mais ils s'aperçoivent rapidement que c'est très contraignant. Avec les gamins de l'Atelier du Livre, nous avons eu des problèmes d'hygiène et de sécurité énormes et cela reste notre responsabilité. Quand tu fais manger à un gamin un aliment qu'il ne doit pas manger pour raison de santé, ça peut aller très loin. Donc c'était un souci qui était important pour nous, mais je ne fais pas la balance d'un côté ou de l'autre.

Il y a un autre problème aussi. Dans la situation économique actuelle du pays, et même de l'Europe, les échanges qui peuvent avoir lieu entre des groupes

**Nom du joueur :** RMI

**Jeu d'origine :** Pathfinder

**Background rapide :** Né au sein d'une famille de bijoutier, Vladis est un jeune guerrier ayant toujours servi avec ferveur les dogmes du dieu de la civilisation Abadar. Mais son caractère impulsif et égocentrique lui a fait rater l'entrée à l'école de paladin. Qu'à cela ne tienne, ça ne l'empêchera pas de gagner ses lettres de noblesse et d'héroïsme par ses propres moyens.

**Description physique :** Blond, cheveux mi-long, yeux bleus, regard arrogant et emplis de fierté. Il porte une armure de plate doré, avec ses armoiries aux épaulettes (la clé d'Abadar protégée par un dragon d'or). Il y a également le symbole d'Abadar à sa ceinture, et il porte une longue cape richement brodé. Il ne porte pas de casque et utilise une imposante épée à 2 main comme arme.

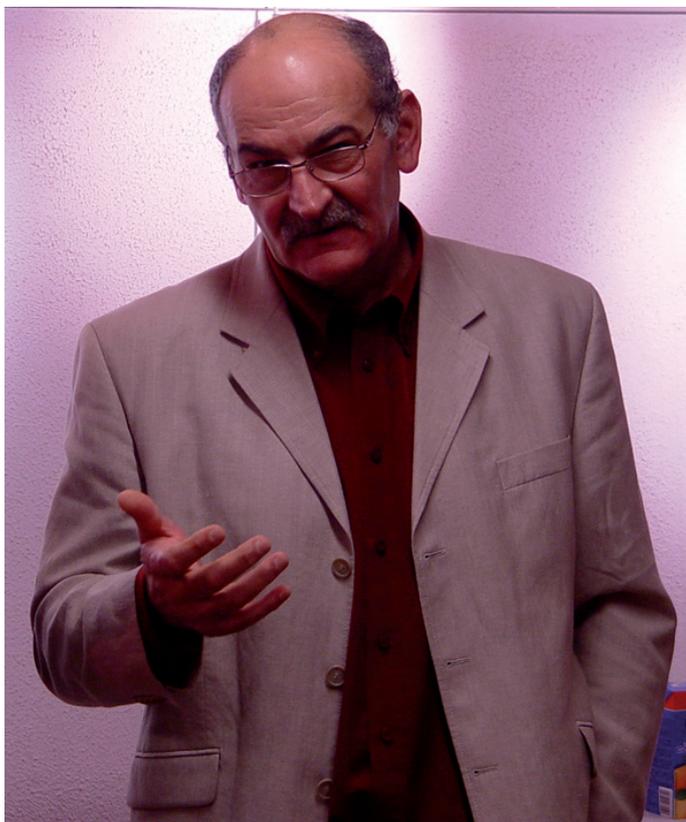
**Description du caractère :** Pas très futé, très arrogant et un peu raciste, Vladis reste toutefois un bon compagnon loyal envers ses amis et serait prêt à tout pour les aider. Son courage et sa force ne sont dépassés que par son impulsivité, sa tendance à foncer dans le tas avant de réfléchir.



Suite de l'interview en page 24

**Anecdote marquante :** La légende raconte qu'alors que le Bac-de-la-Tortue était menacé par une inondation apparût sur la route principal, au galop sur sa monture, Vladis, venu secourir la population. Il souleva les poutres emprisonnant les veuves et brisa les fenêtres des bâtiments pour libérer les orphelins. C'est alors qu'une créature tentaculaire innommable apparut des flots pour dévorer les villageois. N'écoutant que son courage, le jeune guerrier sortie sa lame et chargea héroïquement vers le monstre. Perçait par les rayons du soleil, les cieus se sont ouverts et, offerts par le dieu Abadar à son Héro, des Dragons d'or en s'en sorties pour se joindre au combat. La créature fut alors mise hors d'état de nuire, et les dragons reprirent leurs vols. Vladis, acclamé, raccompagna la foule de rescapés vers un lieu sûr où ils pourraient prendre un nouveau départ. Les compagnon du guerrier sont persuadés que l'histoire ne s'est pas déroulée de cette manière, mais malgré leurs doutes, depuis ce jour, Vladis fut nommé: Le seigneur au dragon d'or.





sont de plus en plus difficiles à mettre en place, il n'y a plus de financement. Tous les groupes que nous recevions, surtout les groupes de scolaires, sont des écoles qui mettaient en place un projet, la plupart du temps avec des financements de leur mairie ou de leur conseil général. Comme ces institutions n'ont plus d'argent, elles ferment le robinet. Cela pourrait continuer à exister si les parents prenaient tout en charge. Mais eux aussi sont dans la même situation économique ! Et ça veut dire que tout ça, bien sûr, est en perte de vitesse. D'ailleurs pour l'année 2015, avec le départ de l'Atelier du Livre, on n'a pas un groupe qui a réservé chez nous. On n'a pas bloqué, on n'a même pas eu l'occasion de dire non ou oui. On n'a pas eu de demande. Alors qu'est ce qu'on fait en 2015, si on ne fait pas une seule nuit ? Habituellement, on faisait 4 ou 5000 nuitées, là rien. On ne peut pas gérer. La MJC aurait été obligée d'elle-même de fermer le CIS. Sinon, on aurait mis la Maison des Jeunes dans son ensemble en difficulté.

Le CIS a été créé pour deux principales raisons. La première concerne une ouverture sur les jeunes et les moins jeunes. L'envie de recevoir des groupes, de faciliter les échanges entre villes, entre pays. On recevait beaucoup de groupes d'allemands dans le cadre de l'OFAJ, l'Office Franco Allemand pour la Jeunesse. La seconde concerne le volet financier. Si nous investissons du temps et des personnes, il faut

que ça nous rapporte un peu. Et cet apport, nous le laissons à la disposition de la MJC, de son fonctionnement. Ça c'était l'idée générale de départ. Il arrive maintenant un stade où cela devient de plus en plus difficile à entretenir en lien direct avec la situation économique du pays et de l'Europe.

**Noémie :** *L'année prochaine il y a aussi la journée Portes Ouvertes ? Ça fera entrer des adhérents ?*

**Joseph :** La vitalité de la Maison des Jeunes ne s'arrête pas au nombre des adhérents.

**Loïc :** *C'est à l'occasion des 60 ans de la MJC, qu'est ce qui est envisagé pour l'événement ?*

**Joseph :** Noémie pourra en parler mieux que moi.

**Noémie :** *Oui mais c'est toi qui est interviewé.*

**Joseph :** Ce n'est pas la première fois que nous organisons une journée Portes Ouvertes à la Maison des Jeunes. Je pense que le travail de la commission, ce qui a été dit, est assez carré, ils ont bien réfléchi sur l'encadrement de la journée. Pour ma part, je sais qu'une journée Portes Ouvertes peut être un engagement de plus pour les personnes, les animateurs qui sont déjà engagés de par ailleurs dans leur activités. Il ne faut pas que ça devienne trop chronophage. Les animateurs sont bien dans leur activité, faut leur laisser le temps de s'y consacrer le plus possible et il ne faut pas qu'une action mise en place par l'ensemble de la maison vienne trop grever leur investissement dans l'activité. Il faut respecter les gens, la plupart du temps les animateurs sont bénévoles donc on ne peut pas leur demander toujours de s'investir sur des événements comme ça. De plus, il faudrait que les activités puissent elles aussi profiter de cette journée. Que ce soit un grand moment de publicité certes, il y a peut être des activités qui ont besoin de s'enrichir au niveau du nombre d'adhérents, mais faut que cela serve un peu à quelque chose. Si c'est pour rester entre nous, ça ne sert à rien. Si on l'ouvre au maximum sur toute la ville, on ne fera pas foule, ça n'attirera pas des milliers de personnes, mais si ça attire 100 ou 200 personnes, il y en a peut être une vingtaine qui reviendront nous voir. C'est déjà ça de pris. Et puis la MJC, on ne le dit pas assez, est ouverte à tout le monde. On ne doit pas être une maison fermée.

**Loïc :** *Si on prend le panel des adhérents de la maison, il est très hétéroclite.*

**Joseph :** C'est ce qui fait notre richesse. La notion d'inter-génération, c'est quelque chose d'important.

Suite de l'interview en page 26

# GRABUGE

Convention de Jeux de Rôle

Errance temporelle et Anachronisme

17, 18 & 19 Avril 2015  
à Carcassonne

Jeux de Rôle

Soirée Enquête

Jeux de Société

Tournoi Warhammer

Table Ronde



MJC 91 rue Aimé Ramond - 04.68.111.700  
convention@grabuge.org / www.grabuge.org



**Loïc :** *Avant de terminer, pensez-vous vous représenter l'année prochaine ?*

**Joseph :** Vous savez, la présidence n'est pas mon bâton de maréchal. Je le dis beaucoup, je ne suis pas accroché à ce poste. La seule chose à laquelle je tiens c'est qu'il y ait une équipe qui puisse assurer la continuité. Je n'ai pas envie de voir la MJC complètement sabotée. J'ai eu un investissement fort toute ma vie. Le jour où je ne serai plus présent, si j'entends que la MJC est en train de plier boutique ça va me mettre en colère. Je souhaiterais qu'il y ait une équipe, un certain nombre de personnes ayant un investissement fort par rapport à tout ça. On ne peut pas laisser cette MJC à n'importe qui, ça peut arriver, il y a toujours des gens qui viennent chercher un honneur particulier. Président ça fait bien ; le prestige, le nombril, c'est quelque chose que je ne peux pas entendre, mais ça peut arriver. Il faut être vigilant. Mais je ne peux pas répondre à ta question, je peux dire oui je peux dire non. Si je sens qu'il y a une équipe en place qui peut prendre la relève, qui a la motivation pour ça, alors cela ne me gêne pas, aucun problème.

**Loïc :** *Le message est passé, si nos lecteurs ou lectrices souhaitent s'engager.*

**Joseph :** Cela fait 20 ans que je dis ça. Il faudrait s'en préoccuper. Les gens en ont marre de me voir à force, c'est clair. Je considère que c'est tout à fait légitime, mais souvent quand on en parle, personne ne veut de ce poste.

**Noémie :** *Dernière question que tu as anticipé, as-tu un message particulier à adresser aux lecteurs de ce fanzine ?*

**Joseph :** On est souvent dans des clichés et ces clichés ne vont pas toujours dans le sens qu'il faudrait. Je trouve qu'on a tort de ne pas les dénoncer. Je vais m'expliquer. Une convention jeunesse se prépare à Strasbourg. Là, on est en train de faire tout un remue-ménage par rapport à tout ça. Il faut la préparer, mettre en place des commissions. On a réuni et fait venir beaucoup de monde. Ce qui me gêne c'est quand on me dit « C'est fantastique ce que font les jeunes, c'est la première fois que ça arrive, c'est phénoménal. » Là, je ne suis pas d'accord. Pourquoi je dis ça ? Ce n'est pas que j'ai quelque chose contre les jeunes, mais ce n'est pas vrai. C'est vrai qu'ils le ressentent comme ça, mais justement c'est ça qui est malheureux. Cela veut dire que des gens un peu plus âgés que vous s'aperçoivent aujourd'hui que les jeunes sont capables de faire quelque chose. Ça

me fout les boules comme on dit. S'il te faut attendre 60-65 ans avant de le reconnaître, ce n'est pas sympathique pour les jeunes.

**Loïc :** *Ce n'est pas seulement lié à cette génération actuelle, la votre aussi a été active.*

**Joseph :** Je n'ai pas attendu 65 ans pour comprendre que les jeunes étaient capables de faire quelque chose de bien, d'intéressant, qui a du poids. Là, sur cette action, on est en train de dire « C'est fantastique » avec des yeux grands comme ça, comme si c'était des martiens qui étaient en train de mettre en place quelque chose. C'est pas sympa pour vous, ça vous fait plaisir de l'entendre mais à la limite ça signifie « On vous découvre, on ne savait rien de vous ». On sait très bien nous que toute la force de nos maisons réside dans le mélange des générations. Un point d'histoire : avant les MJC n'existait pas. On appelait ça des maisons de jeunes. Ça remonte après la deuxième guerre mondiale, les années 46-47. On s'est aperçu que les jeunes étaient un problème. Ils étaient là, mais on ne s'en occupait pas trop. Et qu'est qu'on a fait ? On a inventé des clubs, des clubs de jeunes où il n'y avait que des jeunes. On leur donnait un ballon et un jeu de cartes et on leur disait : « Voilà, vous jouez et que ça se passe bien ». Ça a duré, mais au bout d'un moment les jeunes se sont dit « On est juste entre nous mais la société n'est pas constituée que de jeunes, on pourrait peut-être s'ouvrir vers l'extérieur ». Ils se sont sentis parqués, ghettoïsés. « Restez dans votre coin, ne faites pas de bruit, ne nous emmerdez pas ». Ça a commencé à monter en puissance, si bien qu'on s'est dit qu'effectivement on ne pouvait pas laisser les jeunes comme ça. Ils ont besoin, comme toutes les générations, d'être en contact de ce qui fait la société, c'est à dire les plus vieux, les plus jeunes, l'intergénération. Et c'est ce terme « intergénérationnel » qui prend le sens de culture : la culture intergénérationnelle. On sort du mélange de générations quelque chose de positif, on voulait les appeler Maisons Pour Tous, mais finalement ça a été Maison des Jeunes et de la Culture, pas culture dans le sens que l'on entend souvent, mais bien la culture intergénérationnelle. Et ta question était à propos d'un message, le message c'est celui là : il faut que ça continue. Les jeunes ont besoin des moins jeunes et les plus jeunes ont besoin des jeunes. Il faut qu'il y ait un brassage de tout ça. Les jeunes ont leurs préoccupations, malheureusement il y a maintenant

celle de l'emploi. Elle pèse lourd et vous êtes gentils de ne pas en parler. Souvent vous l'occultez par discrétion. On vous demande souvent quels sont vos soucis, quels sont vos préoccupations. Vous pouvez le dire que ça galère beaucoup dans ce secteur, notamment chez les jeunes. Avoir un emploi donne une certaine force pour aller de l'avant. Je trouve qu'il faudrait pouvoir aborder ces choses là. C'est beau de souhaiter qu'on puisse faire ci ou ça, mais il y a des choses comme l'emploi qu'il faut dire. Il faut qu'on entende que ce problème existe, et qu'il n'est pas de votre faute qui plus est.

**Loïc :** *Votre message serait donc que les jeunes n'hésitent pas à parler des problèmes qu'ils rencontrent ?*

**Joseph :** Je pense au sens plus large du terme, par exemple pour la convention de Strasbourg il y aura des politiques qui vont entendre les jeunes, voir leurs travaux, etc. Il me semble que ce point devrait y être abordé. Les emplois aidés je veux bien, mais c'est une mesure passagère, c'est pas de ça dont vous avez besoin. C'est d'un boulot stable, afin que vous ayez l'horizon libre. Quand je dis que les jeunes ont toute leur place dans la maison, j'ai l'impression de faire ce que je critiquais tout à l'heure. J'en doute pas moi, j'ai toujours su que les jeunes étaient indispensables au fonctionnement de la maison, et le dire ça me semble être une agression contre les jeunes. Pour moi c'est évident qu'il faut qu'il y ait toutes les couches de la société pour construire ensemble. On ne va pas mettre les jeunes d'un côté et les plus vieux de l'autre. Qu'est ce que ça veut dire ?

**Loïc :** *Le nom de la MJC peut porter à confusion pour ceux qui ne connaissent pas bien.*

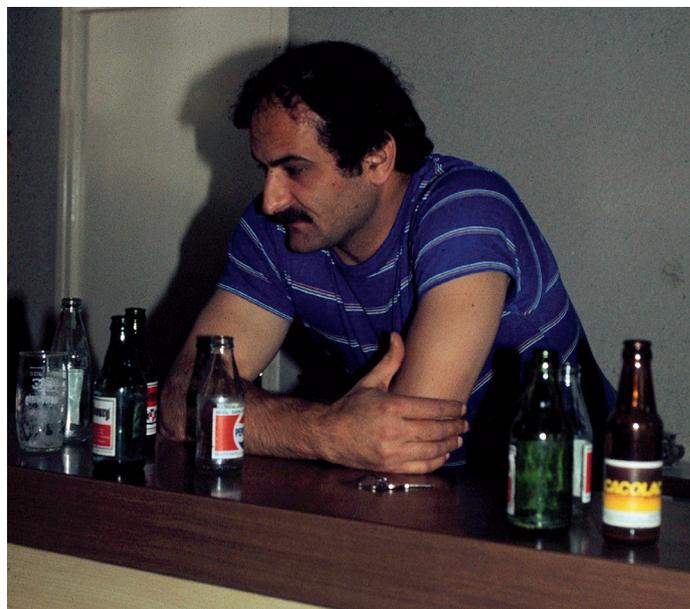
**Joseph :** Tu as tout à fait raison, car le mot Maison des Jeunes a tendance à être réducteur. Beaucoup de personnes d'un certain âge nous ont dit qu'il pensait que c'était réservé aux jeunes. C'est là qu'il faut pointer le mot culture.

**Noémie :** *Ton message ne s'adresse donc pas spécifiquement aux jeunes. Il s'adresse à tout le monde et j'ai l'impression qu'il vise à faire reconnaître le fait que les jeunes ont toujours eu une place dans la société et qu'en combinant cette jeunesse avec des individus plus âgés, on peut vraiment construire quelque chose.*

**Joseph :** Bien sûr, c'est ensemble. L'éducation populaire c'est la culture de l'individu par l'individu ou du groupe par le groupe. Il y a l'éducation nationale ou il y a le professeur et l'élève, puis il y a l'éducation populaire où chacun est le maître de l'autre.

Se poser la question de savoir si on a besoin des jeunes, c'est n'avoir rien compris au problème. Si les jeunes se sentent exclus, ça peut arriver même dans les MJC, je ne vais pas citer d'exemples précis mais j'en ai, où les jeunes étaient tout bonnement exclus. C'est inconcevable ici, ça ne me viendrait même pas à l'idée d'imaginer un truc comme ça. On est une maison spéciale à Carcassonne puisque la plupart des actions sont bénévoles. La plupart des autres maisons sont entrées dans le système marchand, où on se retrouve à vendre de l'animation. Quand tu paies quelqu'un pour faire une animation, il faut rentabiliser la chose. Tu es obligé d'augmenter les cotisations, les adhésions, et en faisant ça tu abandonnes des gens sur le chemin. La sélection par l'argent n'est pas une bonne chose, quelqu'un qui peut se payer une adhésion à 30 euros ne pourra plus à partir de 50 ou 70. Beaucoup de maisons ne sont plus dans l'éducation populaire, l'éducation populaire c'est un échange permanent entre l'animateur et les bénévoles. Même dans le bénévolat, il y a toujours un échange, il y a celui qui reçoit celui qui donne, mais celui qui donne très souvent reçoit aussi ; de la satisfaction, de la reconnaissance. Vous ne pouvez pas imaginer le nombre de personnes qui, dans le cadre professionnel, sont déçus de ce qu'ils font. Des associations avec un engagement bénévole peuvent leur donner un autre statut où il y a une forme de reconnaissance de ce qu'ils savent faire, c'est un statut complémentaire qu'ils n'ont pas toujours dans le milieu pro. Pour dire que l'animateur ne fait pas que donner, il reçoit aussi beaucoup.

**Loïc :** Je vous remercie pour le temps que vous nous avez accordé.



# Animations Ludiques Convention *Grabuge*

Pour les Enfants,  
les Parents,  
les Grands-Parents,  
Etc...

Samedi  
18 Avril  
14h à 17h

Enfants  
de 0 à 6 ans



MJC de Carcassonne  
91, rue Aimé Ramond 11000 Carcassonne  
Association



Lud'Aude

Judothèque et Judothèque Ténérante