Les Chroniques Grabugeoises

#01 Novembre 2014

Renaissance

« Ce que la chenille appelle la mort, le papillon l'appelle renaissance. »

- Édito
- Le mot de...
- Courrier des Lecteurs
- Culture G !
- Nono a testé pour vous !
- Zoom sur...
- Jeux de Rôle
- Jeux de Société
- Agenda
- Chroniques du Monde Extérieur
- C'est arrivé près de chez vous !
- Warhammer

Le perso du mois

Club Grabuge

MJC de Carcassonne 91 rue Aimé Ramond

04.68.111.700 - contact@grabuge.org - www.grabuge.org

Édito

Faire renaître le fanzine, c'était presque comme se préparer à un premier rendez-vous.

On ne sait pas trop à quoi s'attendre alors on s'inquiète, on se lit et se relit ! On se dit que l'on ne risque pas grand-chose mais d'un autre côté, quand on couche nos mots sur le papier, on appréhende votre réaction.

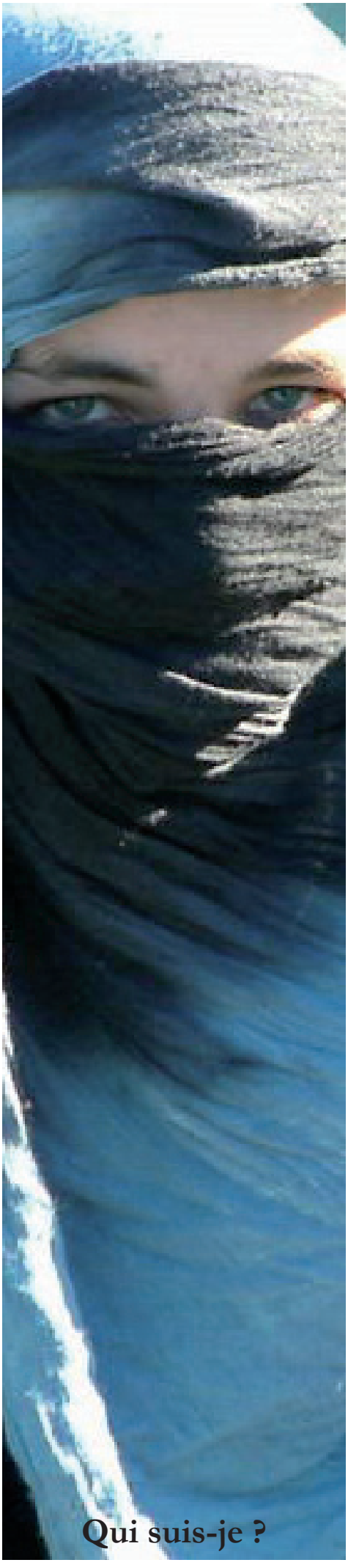
On se rassure les uns les autres, on s'encourage, on se motive. On cherche les mots et les bonnes idées pour vous séduire. Le juste milieu entre l'humour et l'information. On voudrait que tout soit parfait mais soyons réaliste, rien n'est jamais parfait, surtout lors d'une première fois !

Alors ne voulant pas céder aux sirènes racoleuses du buzz facile et des potins people, abandonnons notre manuel de drague pour les nuls et livrons nous tels que nous sommes ! Journalistes amateurs, humbles reporteurs, nous écrirons nos articles en espérant de tout cœur qu'ils vous plaisent, qu'ils vous fassent rire et que vous nous accorderez un second rendez-vous !

B.B

Avec la participation de :

- **Couverture : dessin de Kirill, artiste Russe**
- **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**



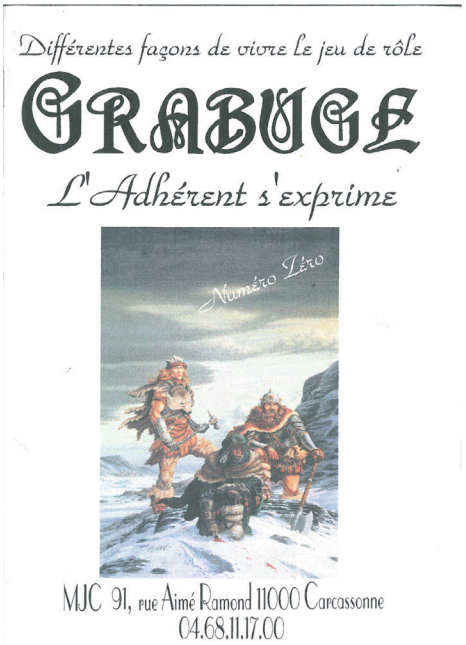
Qui suis-je ?

Le mot de...
???

A chaque numéro du fanzine, nous allons donner la parole à un adhérent de Grabuge, à un élu ou salarié de la MJC, à une personnalité de Carcassonne ou encore à un ancien membre du club....
Pour ne rien vous cacher, pour ce tout premier numéro nous avons été un peu pris de court. Pour palier à cela et afin de ne pas supprimer cette rubrique, nous avons décidé de donner la parole... au Fanzine lui même !

C'est en novembre 1999 que mon premier numéro voit le jour ; ou du moins mon numéro zéro. J'étais alors constitué de 3 feuilles au format A4 pliées en 2 et agrafées formant ainsi un petit livret. L'équipe de rédaction était composée de SBM, Yann, Kiki et Max... d'autres membres se sont ensuite rajoutés : Éric, Murze, Johan, Piou, Fabrice, Laurent, Isa, Poy, Greg, Jérémy... Mon nombre de page et la régularité de ma parution étaient, il faut le dire, assez chaotiques. Mais bon, c'étaient les années Rock'n'Roll du club avec de nombreuses tables de jeu de rôle et l'organisation de gros tournois de Magic, le jeu de cartes à collectionner.
Les années ont passé, je me suis étoffé autant en nombre de pages qu'en nombre de contributeurs avec des numéros mythiques dont un comprenant le calendrier des « Dieux de Grabuge » ! Mais je vous rassure, les modèles sont restés habillés.
Si ma mémoire est bonne, c'est en février 2004 que mon dernier numéro, le 25, est sorti après plus de 4 années d'existence.

Et maintenant, me revoilà entre vos mains... bonne lecture !



Et si...

Un projet parallèle à la renaissance du fanzine pourrait voir le jour.
Il se murmure en effet que l'ensemble des numéros de l'ancien fanzine pourrait être compilé en un unique numéro spécial et mis à disposition sur le net. Info ou intox ?

20 ans du club Grabuge (photo d'archive)

Le courrier des lecteurs

Fanzine ?

Bonjour,

Je viens d'apprendre que quelques Grabugeoises et Grabugeois se réunissent en secret pour établir des plans machiavéliques... Le nom de code de cette opération serait «Fanzine» !

Mais que se passe-t-il au sein de Grabuge ? Merci de bien vouloir éclairer ma lanterne.

Homère DALOR

Cher Homère,

Tu as bien raison, de sombres manigances se trament dans les couloirs de la MJC.

Tout a commencé lors de l'Assemblée Générale du club Grabuge. Lors de cette réunion de grande importance, les personnes présentes ont décidé, honte à elles, de confier la communication à un agent très spécial connu sous le nom de code B.B.

Depuis, l'agent B.B a réussi à s'entourer d'une fine équipe qui n'a de cesse de récolter des informations confidentielles sur la vie ludique des Carcassonnais !

Pire encore, ces informations, photos à l'appui, sont divulguées dans un journal mensuel qui est diffusé dans le monde entier... et au-delà: le Fanzine « Chroniques Grabugeoises » !

Nous cherchons des agents courageux voire téméraires pour infiltrer ce groupuscule. Ces agents devront être discret et écrire des articles pour les Chroniques Grabugeoises afin de consolider leur couverture.

L'Agent Cive de Port

C'est quoi ces rubriques à la con ?

Cela fait plusieurs mois que je lis votre fanzine. Mais franchement, c'est quoi ces rubriques à la con !

Il faut impérativement une rubrique alchimie avec des recettes de potion de longévité, une rubrique architecture avec les plans de construction d'un château hanté, une rubrique ferronnerie avec des astuces pour transformer mon épée en espadon +1... enfin quoi, vous m'aurez compris, un fanzine avec des rubriques utiles ! Si rien ne change, je retourne à ma lecture de Télé Z.

Phil DEFERRE

Cher Phil,

Le premier numéro des Chroniques Grabugeoises n'est pas encore dans les kiosques que nous essuyons déjà la première salve de critiques !

L'équipe de rédaction est très fière de vous présenter l'ensemble des rubriques :

- L'Édito, car que serait une parution sans le mot de la rédactrice en chef ?
- Le mot de... pour découvrir une personnalité attachante
- Le courrier des lecteurs, pour un peu d'interactivité
- Culture G, car Grabuge se soucie de votre éducation
- Nono a tésté pour vous, car cela nous permet de nous débarrasser de Noémie le temps d'un reportage
- Zoom sur..., parce qu'il fallait plus de pages dans le fanzine
- Jeux de Rôle, faut-il vraiment expliquer pourquoi ?
- Jeux de Société, même réflexion que pour la rubrique Jeux de Rôle
- L'Agenda, pour que vous sachiez quels jours vous ne devez pas venir à la MJC au cas où on vous demande un coup de main pour aider à l'organisation d'un événement
- Les Chroniques du Monde Extérieur, parce qu'il existe d'autres clubs que Grabuge
- C'est arrivé près de chez vous, parce que j'ai bien aimé ce film
- L'Horôliscope, parce que l'Horoscope du Rôliste c'était trop long à écrire
- Warhammer, même réflexion que pour la rubrique Jeux de Société
- Le Perso du mois, parce que vous nous faites pitié de ne pas savoir dessiner vos persos
- Et bien d'autres rubriques que vous découvrirez dans les prochains numéros !

Si comme Phil, vous pensez que certaines rubriques mériteraient de voir le jour, nous vous invitons à retrousser vos manches et à devenir acteur de votre désormais fanzine préféré... ou de vos abonner à Télé Z.

Les Chroniques Grabugeoises

Culture G !

Du Mage au Magicien

Parfois, si l'on tend l'oreille dans la cafet', on peut entendre de longues conversations improbables pour le néophyte :

« - Moi, j'ai un guerrier niveau 74 avec une épée batarde +12 et je tue les poneys 3 par 3…

Laisse-moi t'interrompre, petit fifrelin, mon mage spé tempête de givre est quand même beaucoup plus utile à l'équipe. J'ai quand même solo un Balrog l'autre jour... »

Oui, mais, c'est quoi un mage ?

On utilise habituellement le terme magicien, que l'on contracte en mage, pour désigner une personne passée maître dans les arts occultes : « la magie ». Capable de prouesse incroyable, il reste associé d'une certaine façon à une personne étrange, parfois maléfique.

Et si je te disais que tu avais presque tout faux ?

Pire, si je te disais que tout cela avait un rapport avec… Freddy Mercury, le chanteur de Queen.

En premier lieu, sache que les mots Magicien et Mage n'ont pas tout à fait la même origine. Et même si les histoires peuvent se recouper, le mot magicien désigne un simple utilisateur de magie, ou un prestidigitateur, alors que le mot mage a une histoire bien plus ancienne.

Avant l'époque des jeux vidéos, de la fibre optique et de Wikipédia, que d'aucun nomme l'Ère des Légendes, les termes magiciens et mages peuvent être trouvés dans la bible.

On parle de Simon le magicien, un homme capable de voler grâce à la magie. Il aurait été battu par Pierre, l'apôtre, qui aurait prononcé le nom de Jésus pour briser le sort. Simon se serait écrasé au sol, mourant sur le coup. Plus qu'une croyance, cette histoire parle de la lutte entre les vieilles croyances et les nouvelles. Elle est aussi l'une des principales raisons de l'hostilité de l'église chrétienne envers les pratiquants des « sciences occultes ».

En ce qui concerne les mages, il faut remonter à l'histoire des fameux rois-mages. Ces rois ne sont donc pas magiciens, mais mages ou magis. Dans la perse antique (522 av. J.-C), les mages sont des prêtres de la religion Mazdeïste (Zoroastrisme), devenue religion officielle d'une grande partie de l'empire d'Iran.

La base de leur croyance est une foi dans un dieu supérieur : Ahura Mazda, qui vit dans les étoiles, dans des dieux mineurs importés comme Mithra ou d'une pléthore d'autres entités, esprits bons (Vertues) ou maléfiques (Daevas), apparenté aux anges.

Ces mages s'occupent de tous les rites de la vie courante, bénédictions, prêches, conseils.

Ils étaient en particulier connus pour leur étranges rites d'inhumation. La coutume voulait que les corps des défunts soient emmenés nus dans une grande tour, appelée tour du silence, pour y être dévorés par les vautours et les chiens. Ils sont aussi les premiers occidentaux à faire de la protection des animaux domestiques un dogme culturel.

Ce sont ces étranges coutumes qui ont créé le rapprochement, chez des auteurs grecs comme Hérodote, entre leurs propres magiciens et les mages étranges de la perse voisine.

En 638, avec la conquête de la perse par les arabes et l'imposition de l'islam comme religion d'état, le Zoroastisme et les mages perdirent une grande partie de leur pouvoir, jusqu'à se réduire à de petites communautés éparpillées dans le monde.

La plus grosse d'entre-elle, appelé Pārsis, immigre en Inde, continuant aujourd'hui de respecter les rites traditionnels antiques, en particulier l'inhumation. Suite à la révolte de Zanzibar en 1964, la famille du jeune musicien Bulsara Farrokh, garçon timide mais talentueux issu de cette communauté, se réfugie à Londres, l'Inde ayant un fort attachement culturel avec l'Angleterre.

Avec le succès grandissant de son groupe de rock, il décide de prendre un nom de scène beaucoup plus vendeur que son prénom traditionnel, Freddy Mercury.

I want to break free...

Nono a testé pour vous !

Zombie Day

Le jour des Zombies.

Ce jour très particulier célébré dans les grandes villes étudiantes commença pour moi au coeur de Toulouse. La rumeur courrait que nous allions être plus de mille. Avec notre heure et demi d'avance, mon comparse Thomas et moi-même étions un peu déçu de la centaine de personnes se faisant maquiller sur les deux stands ouvertes à cet effet. Déception qui fut de courte durée. Après un maquillage sommaire à l'avant d'une voiture, nous fumes à notre retour plongés dans une véritable marée humaine aux déguisements tous plus horribles et sanglants les uns que les autres.

Rôliste dans l'âme, mon zombie à la patte folle eue bien du mal à suivre les vivants discutant insouciament au milieu des cadavres, mais a eu l'occasion de rencontrer d'autres zombies en total rp eux aussi, ce qui était absolument fabuleux à regarder.

La fin de la marche marqua le début des réjouissances. 800 machabés s'alongèrent dans l'herbe près du fleuve, des jeux concours pleins de bonne humeur permettaient de geganer des entrées au TGS et les fontaines à eau furent prises d'assaut. Des groupes se formaient, c'était le moment des photos souvenirs, de prendre le contact de ses nouveaux amis et de déguster un encas bien mérité.

C'est ainsi que s'acheva ma première zombie day.
Je ne vous conseillerai jamais assez de m'accompagner à la prochaine session. Braaain.

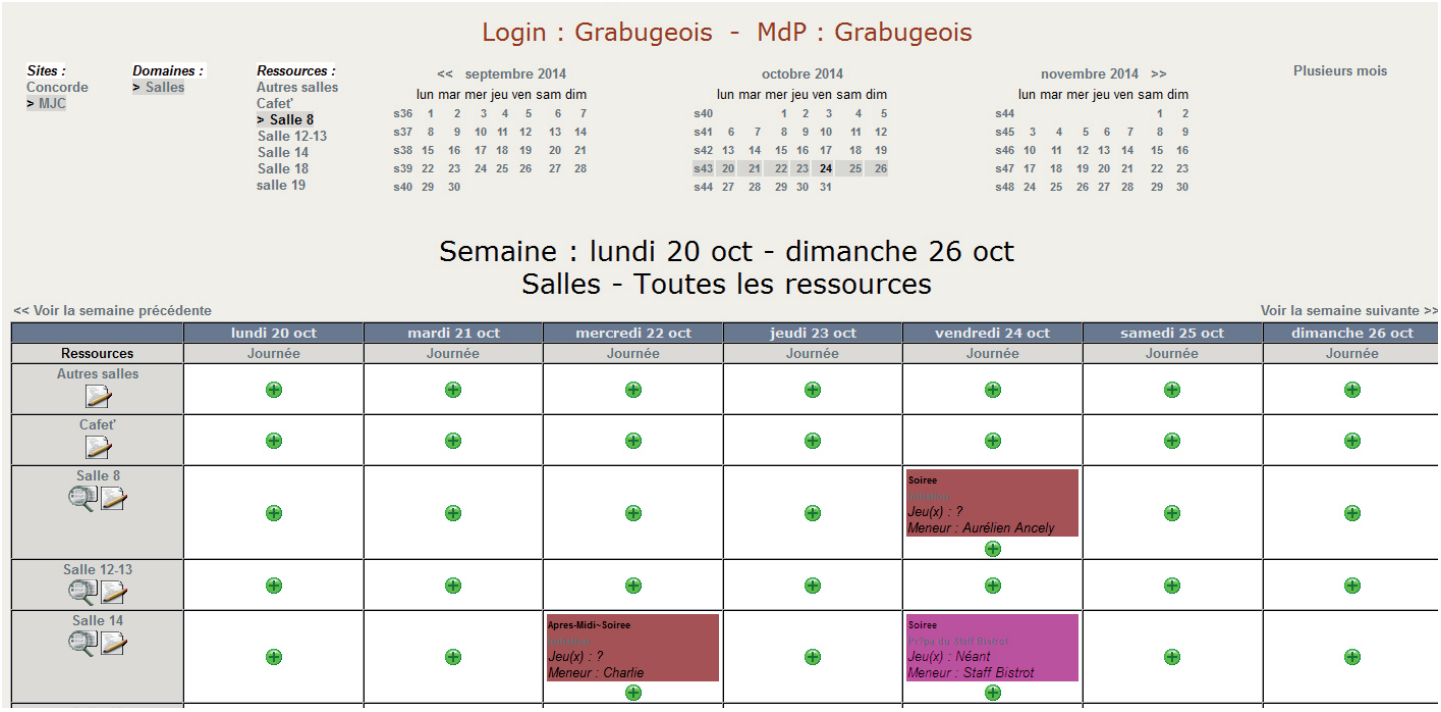
On trouvait des cosplay de tous niveaux, allant de la simple tache de sang au déguisement complet comprenant lentilles de contact, masque en latex, costume déchiré, etc.

La tranche d'âge, elle, variait de 6 à 60 ans, et cette mixité fut confirmée par quelques chiens-zombies qui ont fait fureur auprès des photographes. La durée totale de la marche excéda deux heures en ressentit, mais fut rythmée par les cris des mangeurs de chairs et des musiques d'ambiance à glacer le sang, diffusées par la voiture pilote. La foule était tellement nombreuse que les organisateurs s'étaient équipés de pistolet à eau pour mitrailler les zombies à la traîne, technique très dissuasive pour ceux qui avaient passé des heures à appliquer leur maquillage !

Zoom sur...

Le cahier d'Occupation des Salles & les Stats

Le jeu de rôle est un loisir relativement récent dont le premier jeu, « Donjons et Dragons » a été publié aux États-Unis en 1974. La traduction française n'arrivera qu'en 1983.
Avec sa création en avril 1984, Grabuge reste un des plus vieux clubs de France toujours en activité. Au cours de ses 30 années d'existence, notre club a connu bien des époques, des changements de fonctionnement et de nombreuses évolutions.



Dans les années 90, c'est parfois plus de 5 tables de jeu de rôle qui se réunissent en même temps dans les locaux de MJC au milieu des autres activités.
Cette effervescence a demandé la mise en place d'une logistique particulière et la création du Cahier d'Occupation des Salles. Celui-ci permet ainsi de réserver une salle pour son groupe de jeu et être sûr de pouvoir être accueillis à la « M ». Les plus malchanceux, ou du moins, les moins bien organisés, doivent trouver une solution de repli.
En 2000, Grabuge publie son premier Fanzine ! Le COS trouve alors une nouvelle utilité. En plus de réserver une salle, chaque groupe peut indiquer le nom du jeu de rôle pratiqué ainsi que celui du meneur de jeu de la partie. Chaque numéro du fanzine consacre une page de statistiques avec un classement des jeux les plus joués et des meneurs les plus actifs. La course aux statistiques peut démarrer !
Avec le retour du fanzine, nous te proposons de redonner ses heures de gloire au COS et de t'inscrire pour « déclarer » tes parties de jeu de rôle. Le COS est disponible sur le net et son utilisation est aisée, il suffit de suivre les étapes suivantes :

1. Accéder au COS : www.grabuge.org/cos
2. Se connecter, Login : Grabugeois / Mot de passe : Grabugeois
3. Se rendre sur la date de la réservation et cliquer sur le « + » de la salle que l'on souhaite réserver
4. Remplir le formulaire qui s'affiche, valider et le tour est joué !

Attention, les salles de la MJC sont aussi utilisées par d'autres activités. En dehors des créneaux indiqués dans l'encart ci-contre, pense à vérifier leurs disponibilités auprès de l'accueil.

Grabuge
Disponibilité des Salles

Lundi
salles 8, 14, 19 à partir de 19h
Mardi
salles 14, 19 à partir de 19h
Mercredi
salle 14 de 13h30 à 19h
salles 14, 19 à partir de 19h
Jeudi
salles 8, 19 à partir de 19h
Vendredi
salles 8, 12, 13, 14, 19
à partir de 19h
Samedi
salle 14 de 13h30 à 19h
salles 18 et 19 de 13h30 à 19h
salles 8, 14, 19 à partir de 19h

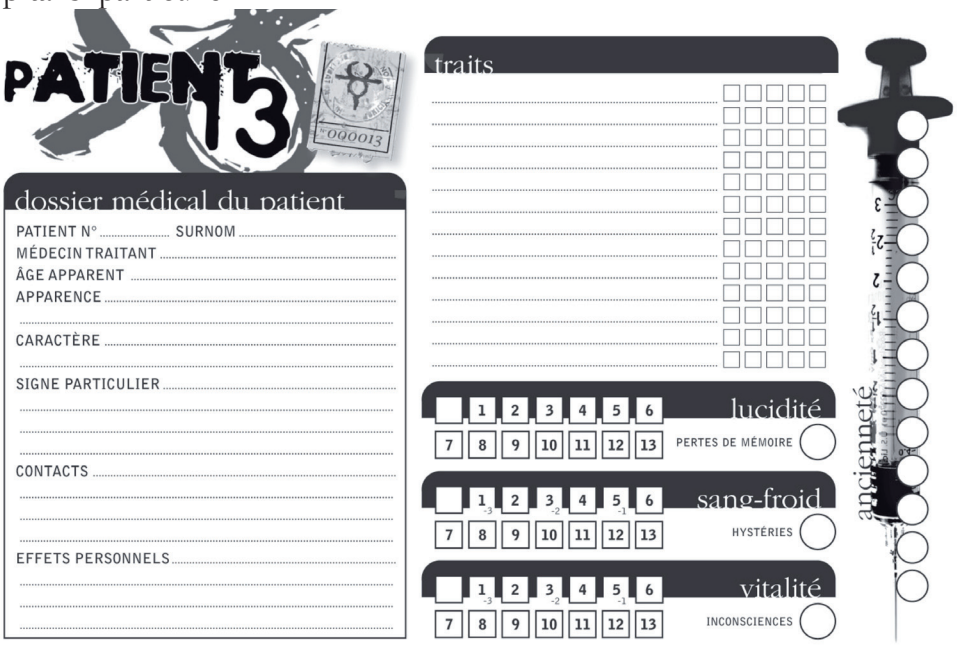
Jeux de Rôle
Patient 13

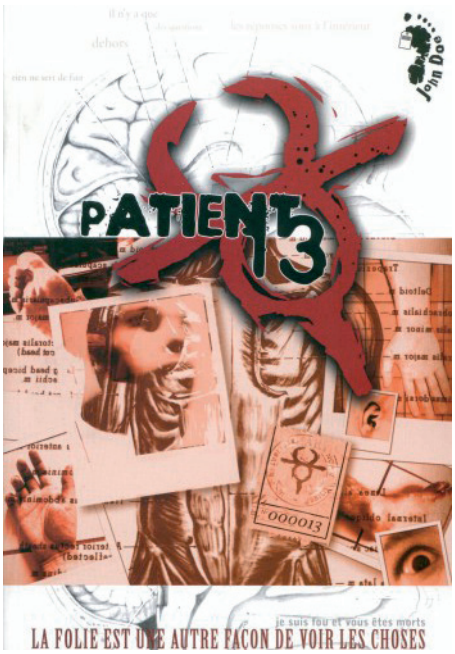
Patient 13 est un jeu de rôle dans lequel vous incarnez le résidant d'un hôpital psychiatrique. Ici point de frasque épique, plutôt un huis clos des plus oppressants. En effet, les patients à proprement parler ne se souviennent de rien avant d'être dans cet hôpital, et les infirmiers aux allures de zombies ne sont pas là pour les rassurer. Les « supérieurs », les médecins-traitants, ont des us et coutumes peu orthodoxes, et pour finir ce bref aperçu une loterie est organisée parfois en ces murs où l'heureux possesseur du ticket numéro 13 a la chance de faire un voyage dans le bureau du directeur et ne revient jamais. Tout ceci en quelques mots décrit le mystère et l'horreur qui hantent ces lieux. En effet, les patients n'auront donc pour but dans un premier temps que vouloir survivre.

Concernant l'ouvrage à proprement parler l'ensemble est très clair, les chapitres concis et le langage agréable. 128 pages ont suffit à l'auteur de ce JdR pour pondre une ambiance à couper au couteau comme l'on ne voit que dans très peu de films. Pour impliquer vos joueurs, tout est réuni, des références bibliographiques pour vous imaginer l'ambiance à décrire à vos joueurs aux musiques efficaces pour garder tout le monde sous pression, jusqu'à un ensemble de 13 parties pré-écrites.

Pour la création du personnage, elle est simple: on se choisit une apparence (pas de nom, juste un numéro de matricule donné par la loterie, voire un sobriquet donné par les autres patients), 2 traits positifs (c'est le PJ qui choisit avec l'aval du MJ) et 2 traits négatifs (idem). Si besoin 5 persos prétirés sont présents. Le système de jeu se base sur du 3D6 avec 3 jauges: Lucidité/Sang-Froid/Points de Vie, les médicaments et altercations se chargeant d'altérer ces paramètres.

Le bémol que l'on pourrait apporter à l'ensemble une certaine expérience est nécessaire au MJ pour retranscrire l'angoisse et l'horreur de l'ensemble, ainsi que la peur primitive qui habite chacun des patients de cet hôpital si particulier





Jeux de Société

En direct de la Ludothèque Grabuge

Bruno Cathala

C'est un nouveau-né que Noémie a dégotté pour vous dans une sombre boutique du centre, mais un nouveau-né avec toutes les caractéristiques d'un grand.

Abbyss en effet, qui est un jeu de Bruno Cathala et Charles Chevalier est sorti en juillet 2014 aux éditions Bombyx. Magnifiquement illustré par Xavier Colette, il a connu un véritable succès grâce à un thème maritime original, des règles simples et claires, un jeu sans temps mort et fluide, associé à un matériel de qualité. Il peut réunir autour d'une table de 2 à 4 joueurs, dans des parties acharnées mêlant gestion de main, tactiques et maitrise de combo qui durent généralement 45 à 60 min.

La critique a qualifié Abyss de « jeu passerelle » situé entre le jeu familial et celui pour experts, ce qui le rends accessible au plus grand nombre. Vous incarnez un maitre des mers tentant d'imposer votre civilisation sous-marine. Pour cela vous allez devoir recruter des alliés, vous attirez les faveurs de certains seigneurs et asseoir votre influence dans certains lieux clés.

Toute l'équipe Grabuge vous invite chaleureusement à venir le tester lors du prochain Premier Vendredi de Mois.

Abyss

Joueurs : 2 à 4
Âge : 10 ans et +
Durée : 45 mn
Origine : France
Auteur : Bruno Cathala et Charles Chevallier
Date de publication : 2014
Éditeur : Bombyx

A suivre...

L'agenda du Grabugeois

Ville	Lieu & Heure	Public	Descriptif
Vendredi 31 Octobre			
Carcassonne	MJC 21h	Ados Adultes	Soirée Halloween qui sera l'occasion de découvrir de mystérieux mets.
Samedi 1er et Dimanche 2 Novembre			
Carcassonne	Halles	Ados Adultes	Vous êtes amateurs de jeux de figurines, vous voulez voir des armées magnifiques de Warhammer 40K, ou vous êtes simplement curieux, alors le Grand Tournoi du Sud (GTS) est fait pour vous. Venez admirer les plus grands joueurs français de Warhammer 40K s'affronter pendant un tournoi, à deux pas de la MJC. PAF : 25 € / 80 places
Vendredi 7 Novembre			
Carcassonne	MJC (Cafet) 19h30	Tout Public	Comme chaque Premier Vendredi du Mois, venez passer un moment de détente à la MJC pour une grande soirée jeux de société. L'ensemble de la ludothèque Grabuge vous sera accessible et vous pourrez également tester quelques nouveautés : Kroki, Bizoo, Ma première ferme... En partenariat avec les Éditions Bioviva! Entrée Libre.
Vendredi 14 Novembre			
Carcassonne	MJC 21h30	Ados Adultes	Vous souhaitez faire des rencontres, passer un moment de détente après une dure et longue semaine de travail, alors venez participer au Vendredi Ludique. Vous pourrez découvrir différents jeux de société un peu « costaud » pour les ados et les adultes. Renseignements et inscriptions auprès de Max (maxime@grabuge.org). *Les Vendredis Ludiques vous sont proposés les 2èmes et 4èmes vendredis de chaque mois.*
Vendredi 21 Novembre			
Carcassonne	MJC 21h		Vous souhaitez découvrir le jeu de rôle, vous avez envie de passer un bon moment entre amis ou faire des rencontres, alors la soirée jeu de rôle et initiation est faite pour vous. Si vous êtes intéressés, contactez Maxime impérativement avant le 14 novembre par mail : maxime@grabuge.org *L'initiation au jeu de rôle vous est proposée le 3ème vendredi de chaque mois (sur réservation au moins une semaine avant)*

Jeux de Société — Jeux de Figurines — Jeux de Rôle — Soirée Festive — Pour les Grabugeois

Ville	Lieu & Heure	Public	Descriptif
Vendredi 28 Novembre			
Carcassonne	MJC 21h30	Ados Adultes	Vous souhaitez faire des rencontres, passer un moment de détente après une dure et longue semaine de travail, alors venez participer au Vendredi Ludique. Vous pourrez découvrir différents jeux de société un peu « costaud » pour les ados et les adultes. Renseignements et inscriptions auprès de Max (maxime@grabuge.org). *Les Vendredis Ludiques vous sont proposés les 2èmes et 4èmes vendredis de chaque mois.*
Samedi 29 et Dimanche 30 Novembre			
Toulouse	Parc des Expositions	Tout Public	Après le GTS, il est temps de passer au TGS, Toulouse Game Show. Si vous voulez préparer vos cadeaux de noël, découvrir de magnifiques cosplays ou de nouveaux jeux de société, alors le TGS est fait pour vous. L'entrée est payante.

Plus tard... en Décembre...

Vendredi 5 décembre
Grande soirée jeux de société du Premier Vendredi du Mois
Vendredi 12 décembre
Vendredi Ludique
Vendredi 19 décembre
Initiation au jeu de rôle

Récapitulatif Novembre 2014

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
				31 Soirée Halloween	1 GTS	2 GTS
3	4	5	6	7 Premier Vendredi Du Mois	8	9
10	11	12	13	14 Vendredi ludique	15	16
17	18	19	20	21 JDR et initiation*	22	23
24	25	26	27	28 Vendredi ludique	29 TGS	30 TGS
1	2	3	4	5 Premier Vendredi Du Mois	6	7

* inscription obligatoire avant le 14/11

Chroniques du Monde Extérieur

Convention Terres d'Ouest

Une seule personne ne peut commenter objectivement une convention en détail mais je vais essayer de vous faire partager ces moments de convivialité que toute bonne convention doit faire partager.

Et c'est le cas de la « Convention Terres d'ouest » qui nous accueille encore une fois de manière très chaleureuse et conviviale par ce beau weekend d'octobre, au centre aéré de la ville de Tarbes. Sur place des salles communes pour dormir ou un grand parc pour les plus courageux. Des douches sont accessibles et cette année nous avons pu apercevoir discrètement posé à l'accueil, des protections auditives pour ceux qui auraient le sommeil léger.

Les alphas de Pau se sont joint aux bénévoles de Terres d'ouest pour la gestion et l'organisation de la convention.

Pas de restauration sur place mais cette année nous avons eu droit à la livraison de pizza sur table. Très belle initiative pour ceux qui en ont assez de la nourriture Mc Do. En plus elles étaient très bonnes. Nous avions quand même droit au petit déjeuner viennoiserie et aux boissons chaudes et en-cas salés et sucré disponibles à la buvette, le tout géré par d'agréables bénévoles très serviables et gentils.

Etait présente « La loutre Rôliste », jeune entreprise sur le net, qui présentait un petit stand de goodies rôlistes, remarquée par son originalité de produits et qui édite aussi des jeux de rôle tel que « Archiviste » entre autre.

Le thème de cette année était « trancher c'est gagné » en référence à l'anniversaire des 100 ans du début de la première guerre mondiale. Comme tout bon MJ qui vient à une convention, serait de respecter le thème et de l'adapter au monde dans lequel il officie. Cependant ce n'est pas toujours évident de faire concorder les Mondes avec le thème choisi.

Les rondes sont cette année encore réglées comme du papier à musique avec une ronde le vendredi soir, une le samedi fin de matinée et une la soirée et pour finir le dimanche midi pour clôturer avec le concours d'improvisation MJ et la remise des prix sur la fin d'après midi.

Il y a quand même encore quelques tables récalcitrantes qui n'en font qu'à leur tête, c'est ainsi que la convention commence le vendredi soir avec pour ma part une partie avec SHENDOR qui nous a emmené dans une partie de « Ténèbrae» jusqu'au début de la prochaine ronde commençant à 11h du matin le

lendemain. Ce qui pour moi est un exploit car c'était la première fois que je faisais une partie aussi longue (13h de partie). Cependant j'ai passé une agréable partie malgré le fait que je n'ai pu participer à la ronde suivante.

Le samedi soir, partie légère tant en temps qu'en esprit avec « Le cœur à ses raisons » parodie des feux de l'amour, avec HARLEY QUEEN, jeune Maîtresse du jeu envoûtante qui nous a bien fait rire sur cette table.

Au final je n'ai fait aucune partie sur le thème entier de la convention sauf la ronde concours d'improvisation où là tous les maîtres du jeu on la même ligne directive. Cette année « Ebola ne passera pas par Cuba ». Et c'est OLDTIMER qui me fit découvrir son univers post-Apo pour cette ronde.

Le week-end se termine par la remise des prix aux concours se déroulant sur toutes les rondes.
Les Meilleurs MJ et PJ, et cette année des médailles pour récompenser les plus vaillants soldats de cette courte guerre.

Les grabugeois se sont déplacés à 6 (BB, Guillaume, Rmi, Glouglou, Ebara et Lagazette … trouvez à qui correspondent ces pseudos …) et 4 d'entre nous ont eu un prix ! Pas mal non ?! Pas de Maître du Jeu pour cette cession mais que des PJ méritants …

Dans l'ordre d'arrivée pour les carcassonnais : Rmi, BB, Guillaume et Ebara … Félicitation à eux de représenter fièrement notre club.

J'espère que vous avez pu vivre un

peu de cette convention à travers ces quelques lignes sinon participez !!!

Notre convention est elle aussi attendue auprès des tarbais… La date au prochain numéro …

Rôlistiquement votre

Lagazette

C’est arrivé près de chez vous !

Une rubrique qui vous donne la parole !

Dans la rubrique « C’est arrivé près de chez vous », nous allons chaque mois vous proposer de petits reportages sur des « événements » auxquels vous avez pu ou auriez du participer !

En effet, il ne se passe pas une semaine sans que le club Grabuge vous invite à vous rassembler pour des ateliers ou des parties de Warhammer, des séances de jeux de rôle ou des soirées jeux de société... Nous vous invitons d’ailleurs à prendre un maximum de photos dès que vous en aurez l’occasion afin que l’on puisse illustrer les articles du fanzine.

Depuis la rentrée, vous avez déjà eu la possibilité de participer à deux « Premiers Vendredis du Mois », à cinq soirées des « Vendredis Ludiques », à deux soirées d’initiation au jeu de rôle. Vous avez pu chaque samedi après midi vous essayer ou vous perfectionner à Warhammer 40k ainsi que vous divertir au cours de soirées spéciales (Croque-monsieur, Halloween...), ceci sans compter les séances de loisirs libres que vous mettez en place à votre guise.

Voici autant d’occasion d’écrire un article pour cette rubrique du fanzine. Alors n’hésitez pas à prendre votre plus belle plume et à nous proposer un texte sur vos expériences ludiques.

Il suffit d’écrire un petit texte et si possible de l’illustrer avec une ou plusieurs photos. Vous pouvez écrire votre article sur papier et le laisser à l’accueil de la MJC avec la mention « Fanzine Grabuge, pour Maxime », l’amener, toujours à l’accueil, sur une clé USB ou encore, nous le faire parvenir par mail :

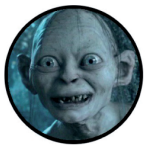
fanzine@grabuge.org

N’hésitez pas à venir directement nous rencontrer pour discuter de l’évolution du fanzine. Nous ne pourrons certainement pas répondre à toutes les demandes mais nous feront pour le mieux.

Nous vous donnons rendez-vous le mois prochain pour découvrir les premiers compte-rendus de vos manifestations !

Horôliscope du Mois

Bélier/Catapulte
Rôleplay : Vous allez beaucoup Rp ces derniers temps et votre MJ en sera ravi, mais n'espérez pas grand-chose de lui, vous risquerez d'être déçu...
Relation : Les éléments annoncent de grands chamboulements chez vos compagnons de jeu, veuillez bien à faire régner le calme et la sérénité au sein de votre groupe.
Vitalité : Vous allez vous sentir malade suite à une dégustation d'herbe totalement inconnu de vos connaissances. Pensez à aller voir un prête ou un alchimiste, ou c'est la colique assuré !



Gémeaux/Schizophréne
Rôleplay : Non non, je vous assure, il est impossible de dresser un boss de fin de donjon même avec 50 points de compétence en dressage !
Relation : Votre chef de groupe a changé de comportement ces derniers temps… Vous devriez peut-être lui parler, ou bien contacter un exorciste.
Vitalité :Vous êtes en pleine forme ! « Full-Life » comme disent les jeunes !

Lion/ArchiDuc
Rôleplay : Il ne vous manque que 300 points d'expériences avant le niveau 32 ! Peut-être qu'une corruption de MJ (à base de chips et de boisson sucrée) pourrait combler ce manque et vous permettre d'atteindre le prestigieux niveau 33.
Relation:En ce moment, votre dès fétiche ne vous offre que des échecs critiques, la colère ne vous mènera à rien, rester calme et compréhensif, il est parfois énervant « de se faire rouler » durant toute une soirée.
Vitalité :Votre santé mentale est au plus bas, dites vous tout simplement que les poneys volant et les Alliens de l'espace que vous voyez gambadé sur un arc-en-ciel à 143 couleurs n'existent pas !

Balance/War
Rôleplay : Bravo ! Les éléments annoncent une montée de niveau prochainement, prenez bien le temps de répartir vos points de compétences correctement et avec la plus grande des logiques.
Relation : Vous accueillerez prochainement un nouveau membre dans votre groupe. Ce qui inclut, une nouvelle bouche à nourrir ainsi qu'une nouvelle personne avec qui partager votre équipement et vos pièces d'or, alors accueillez le comme il se doit !
Vitalité : Vos PV sont bas, penser à prendre une potion de soin modéré, fait à l'appui, elle guérit même de l'hémorragie.

Sagittaire/Centaure
Rôleplay : Durant vos prochaines aventures, vous croiserez des Fanatiques venant d'une secte millénaire et conspirationniste ayant pour but de contrôler le monde entier ! Comment ça encore ?
Relation : Un sentiment nouveau se dégage de la part de votre personnage, je crois qu'on appelle ça l'amour. Mais il y a un problème, l'amour qu'éprouve votre personnage n'est pas réciproque. Pas de panique ! L'alchimie fait des merveilles, une seule goûte d'un filtre d'amour dans la boissons favorite de votre bien-aimée et le tour est joué !
Vitalité: Vous êtes fatigué, il serait peut être bon d'accepté qu'une nuit à l'auberge coûte 10 pièces d'or et de mettre de côté votre avarice.

Verseau/GardeVin
Rôleplay : Vos dès sont clément avec vous ! Prochainement ils vous donneront la capacité de tuer en un coup le boss de fin de scénario. Ça sera à vous de consoler votre MJ.
Relation : Je suis désolé, mais les éléments m'ont dit une bien triste nouvelle : Il y a un traître parmi votre groupe, et de vous à moi, c'est certainement le gnome, c'est toujours la faute des gnomes.
Vitalité : Vos prochaines aventures, vous mènerons sur les terres hostiles et enneigé de « Grimkerdol », pensez à vous procurez une bonne fourrure ou sinon votre personnage risque d'être enrhumée, et croyez moi, un barbare enrhumée c'est pas joli à voir ni a entendre.

Taureau/Viking hurlant
Rôleplay: Votre personnage risque de souffrir d'un mal qui risque de handicaper son charisme légendaire : une calvitie démoniaque ! Pour éviter ce sacrilège procurez-vous le contre-sort adéquat chez votre marchand de parchemin et de grimoire le plus proche !
Relation:Votre cohésion de groupe n'a jamais était aussi forte, espérons qu'elle le reste !
Vitalité : Votre malchance aux dès ira de mal en pi, il serait judicieux de mettre plus de point en constitution...

Cancer/Crevette
Rôleplay :J'ai une bonne et mauvaise nouvelle : La bonne nouvelle, c'est que vous allez croiser un monstre laissant derrière lui un trésor inestimable !...
Relation:.. la mauvaise, c'est qu'il va falloir le partager entre les membres de votre groupe (Sauf si vous êtes un vilain garnement égoïste).
Vitalité:Le dernier scénario a été rude pour votre personnage, pensez à utiliser la compétence « Premiers secours » tant qu'il est encore temps.

Vierge/Succube
Rôleplay : Réfléchissez avant de tout vendre au marchand ! Votre écailles de dragon écarlate peut être utilisé pour faire une potion d'invincibilité contre les piqûres d'abeilles ! Parfois il faut savoir le sens des priorités.
Relation:Malheurs ! Votre coffre de guilde a été pillé et ce n'est certainement pas la faute du seul et unique voleur de votre compagnie.
Vitalité :Il vous manque un bras (réellement, il vous manque un bras) heureusement, les prothèses bioniques et cybernétiques font des merveilles !

Scorpion/Rolling stone
Rôleplay : Prenez garde aux gobelins, ces petits êtres assoiffé de sang ne peuvent faire qu'une seule bouché de votre personnage, en effet les dès peuvent parfois être cruel.
Relation: L'un de vos compagnons de jeu va essayer de sortir du lot pour se revendiquer chef du groupe, à vous de voir selon vos convictions, si vous le laissez faire, ou si vous lui demander « gentiment » de rester là où il est.
Vitalité : Grâce à votre nouvel équipement « gants de résistance de la désolation », votre endurance sera augmenté de +3, rien ne peut vous arrêtez maintenant.

Capricorne/Licorne
Rôleplay : En tant que mage, il serait préférable d'avoir plus de point d'initiative, en effet, il ne sert à rien d'avoir des pouvoirs surpuissant si on ne peut même pas l'utiliser avant que votre ennemie ne vous désintègre.
Relation : Suite à la dégustation de votre bière préféré, vous vous sentirez éperdument amoureux, peut-être que le Centaure y est pour quelque chose…
Vitalité : Vous vous sentez tellement en forme que vous pourrez soulever un camion ! Sauf que les camions n'existe pas dans les univers médiéval fantastique… Vous pouvez toujours créer un camion si ça vous chante, espérons que votre compétence : « Artisanat ingénierie » est très élevé.

Poisson/Poulpe
Rôleplay : Rappelez vous, dans le cadre d'un enquête, la torture d'un témoin peut être toléré, mais attention ! Un témoin mort est un témoin qui ne peut plus parler… Réfléchissez avant de laisser libre court à votre rage.
Relation : Votre cohésion de groupe est au plus bas… alors euhh bonne chance.
Vitalité : Votre alignement va prendre un coup suite à un acte de barbarie qui vous avez commit ! Vous passez de Loyal bon à Loyal mauvais pour avoir donner un coup de pied au chat de la tavernière. Vil Scélérat !

Warhammer

Face à face avec Florent !

Bonjour à tous amis lecteurs et lectrices !!

Pour le retour de votre fanzine favori et l'inauguration de cette rubrique Warhammer 40k, je reçois Florent Ricart, actuel référent JDR, mais membre historique de la section du hobby millénaire, pour nous parler de l'événement majeur en cette fin d'année, le Grand Tournoi du Sud 3ème édition qui se déroulera le week-end du 1er et 2 novembre à la salle des Halles.

Chroniques Grabugeoises : Bonjour, pouvez-vous vous présenter pour nos lecteurs qui ne vous connaissent pas encore ?
Florent Ricart : Oui. Alors j'ai 28 ans, warhammeriste (joueur de Warhammer) depuis environ 15 ans et membre de Grabuge depuis une quinzaine d'année également.
C.G. : Expliquez-nous votre parcours au sein de grabuge.
F.R. : J'ai démarré comme adhérent, puis j'ai été amené à occuper des fonctions au sein du club, car les vieux au bout d'un certain temps ils en ont plein les c.....s et se cassent, alors il faut reprendre le flambeau. Et maintenant je suis un vieux, ça fait chier de dire ça ! J'ai occupé en premier le poste de référent Warhammer. Puis au fil des années j'ai occupé celui de trésorier et actuellement référent JdR (jeux de rôles) ainsi que membre du C.A. (Conseil d'Administration) de la MJC.
C.G. : En tant que référent Warhammer vous avez été en charge de l'organisation du Grand Tournoi du Sud ?
F.R. : Whoo pas tout de suite.
C.G. : D'accord, alors le Grand Tournoi du Sud (G.T.S.) qu'est-ce que c'est ?
F.R. : Le G.T.S. c'est un peu l'aboutissement de la section Warhammer. J'ai ma part dans cet aboutissement mais actuellement ce n'est plus moi qui porte le truc, mais Bérénice et Antoine l'actuel référent Warhammer. Pour revenir à la chronologie des tournois, à là base, quand j'ai commencé, les premiers tournois étaient organisés par Jérôme et ensuite par moi-même une fois que j'ai pris le poste de Référent Warhammer). Mais les premiers tournois organisés, c'était 8 personnes et c'était des gens du cru. Quand on voit maintenant le G.T.S., c'est 80 joueurs qui viennent de toute la France, bon il y a un cheminement. Ça c'est fait de fil en aiguille, on a eu une évolution de nos tournois et de nos moyens de communication pour les développer. Avant, je veux dire c'était le bouche à oreilles via un magasin, aujourd'hui on a internet, on a un forum, un site exceptionnel qui est le « T3 » qui répertorie notre tournoi, et tous les tournois de France, qui est un outil indispensable de communication entre les joueurs et les organisateurs. En 15 ans, il y a eu une évolution énorme.
C.G. : Pouvez-vous nous décrire l'événement du G.T.S. ?
F.R. : Le G.T.S., c'est quoi ? Le G.T.S. c'est un tournoi 40k (Warhammer 40 000) en no-limit, qui a pour but de voir se confronter les joueurs avec les listes les plus dures. Donc là, on oublie le « fluff » (ensemble scénaristique de l'univers Warhammer 40 000), on oublie le fun et on vient avec des listes d'armées compétitives. C'est vraiment, on va dire, le Metagame* (ensemble des armées qui sont jouées dans les tournois compétitifs) du jeu. C'est-à-dire que les armées sont optimisées au possible pour pouvoir être les plus performantes possibles.
C.G. : Il y-a-t-il beaucoup de tournois de ce type organisés dans la région ou en France ?

F.R. : Dans la région, il y en a quelques uns, notamment sur Sète, où on se rend fréquemment avec le club. Après c'est un format qui est apprécié par beaucoup de joueurs car c'est celui qui est représentatif de l'E.T.C. L'E.T.C. c'est l'European Tournament Championship, qui est basé sur ce format-là. Du coup notre tournoi est apprécié parce que justement les « Gros » joueurs peuvent venir s'entraîner en vue de l'E.T.C.

C.G. : Nous entamons la 3ème édition du G.T.S. cette année, comment en arrive t-on à un événement de cette importance ?

F.R. : Disons qu'on a déjà l'appui de la Mairie de Carcassonne qui nous aide au niveau des locaux, l'appui de la MJC aussi et on a les ressources de notre club qui nous permettent de pouvoir faire ce tournoi. On aimerait faire encore plus grand, encore plus beau, mais il faut se limiter avec les moyens qu'on a. On se limite actuellement à 80 joueurs c'est un format qui nous va, qui est suffisant pour accueillir des gens de toute la France et qui reste dans les limites de nos capacités à gérer. Parce que je veux dire après, l'ensemble de l'événement est géré par des bénévoles. On passe deux jours non-stop, le temps du week-end à gérer les joueurs, mais en amont il y a aussi une grande préparation et tout ça bien sûr est bénévole.

C.G. : l'initiative de ce tournoi a démarré comment ?

F.R. : C'était la suite logique de nos tournois, je veux dire on a commencé à 8 joueurs, puis 15, 30 puis au fur et à mesure on s'est fait connaître via les forums et les gens qui venaient d'autres régions (Montpellier, Toulouse). De fil en aiguille… Les gens ont apprécié notre tournoi, et apprécient les gens qui le font, parce que l'accueil est aussi important. Maintenant l'aspect no-limit, compétitif, ça vient aussi de notre réfèrent actuel qui souhaite aussi montrer que, oui 40k c'est un monde avec du « fluff », du fun et tout, mais il y a aussi un jeu où c'est de la « poutre », c'est dur et c'est une chose importante aussi cet aspect compétition.

C.G. : Vous parliez de l'E.T.C., qui est le championnat européen, le G.T.S. compte-t-il pour ce tournoi ?

F.R. : Il compte pour se qualifier en individuel pour l'E.T.C.. Donc il y a plusieurs tournois qui sont référencés par le bureau de l'E.T.C. en France, avec un système de points attribués aux gens qui y participent. Et les 8 premiers de chaque armée, me semble-t- il, se voient former une équipe pour participer à la qualification E.T.C.. Donc c'est 1'équipe de France qui part à l'E.T.C.. Mais avant de définir l'équipe de France qui y va, plusieurs équipes s'affrontent, dans des qualifications françaises. Dans ces qualif., il y aura une équipe de joueurs individuels qui auront participé à l'ensemble des tournois, dont fait partie le G.T.S., pour pouvoir prétendre au sésame qui les enverra dans je ne sais quel pays cette année, représenté la France.

C.G. : Il y'a combien de tournois pour ces participants ?

F.R. : On est le 4ème tournoi individuel à faire ça pour le Championnat, et le G.T.S. est la 8ème manche du championnat (les tournois en équipe comptent aussi). On ne sait pas encore combien il y en aura en tout sur l'année.

C.G. : Comment avez-vous eu cette « officialisation » que le G.T.S. compte pour les qualif. E.T.C. individuel ?

F.R. : Alors ça, c'est du relationnel effectué par notre Référent Warhammer actuel, Antoine Verrechia, qui est très impliqué dans les tournois de ce genre. Il est en relation avec les gens qui gèrent l'organisation de ces qualifications.

C.G. : La première édition du G.T.S. était-elle aussi un tremplin pour l'E.T.C. ?

F.R. : Non, c'est à partir de cette année qu'on a été référencé comme tournoi qualificatif. Ils ont créé ce système de qualification individuel à partir de cette année.

C.G. : Le G.T.S. est donc un tournoi compétitif, attire-t-il seulement des joueurs compétitifs ?

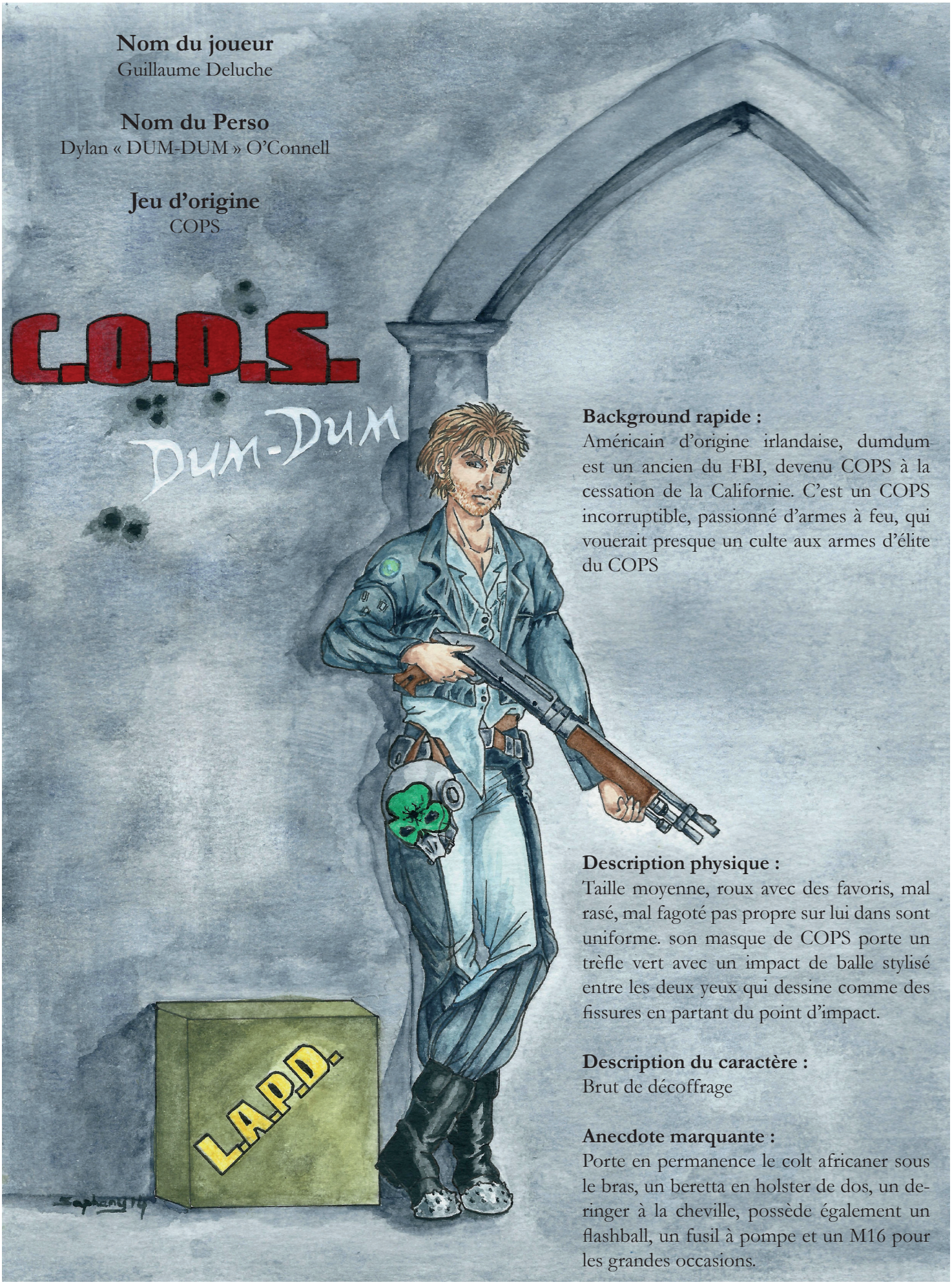
F.R. : Je dois vous avouer qu'il y en a certains qui viennent aussi pour tous les à côté. Il y en a qui reviennent pour l'ambiance, parce qu'ils aiment bien venir à Carcassonne passer tout un week-end à rouler sur les gens, ou se faire rouler dessus. Parce qu'a côté de ça, on a une capacité d'accueil à la MJC qui est assez extraordinaire. Ce qui nous permet d'accueillir correctement les gens, de pouvoir leur faire passer du bon temps à côté de

l'événement principal, les accueillir dans notre cafétéria, notre buvette, leur faire découvrir des petits jeux le soir avant qu'ils aillent se coucher. Certains vont même en boîte de nuit et profitent de Carcassonne by night !
C.G. : L'aventure G.T.S. et Warhammer en général est donc aussi une aventure entre amis !?
F.R. : Oui tout à fait. Beaucoup de gens viennent avec leurs potes. Cela peut aller du petit groupe de 2-3 personnes à 7-8, voire 10 personnes. On a des gens qui viennent de Bretagne, je veux dire les types sont formidables, ils traversent la France entière pour venir chez nous.
C.G. : Le G.T.S. est un tournoi compétitif, il faut évidemment une équipe d'arbitrage. Qui sont les arbitres ? Il y a-t-il des arbitres officiels, ou des joueurs ?
F.R. : Ha ben non, ce sont des membres du staff de Grabuge qui sont bien sur des joueurs de 40k et qui ont plutôt l'habitude de jouer a haut niveau. Je pense notamment à Antoine, Jérôme, à Micka aussi, qui seront pour l'occasion les arbitres attitrés de notre tournoi.
C.G. : Il y a peu de représentants de Grabuge pour ce tournoi, pourquoi ?
F.R. : Ben, disons qu'ont préfère mobiliser nos force sur l'aspect logistique et les préparatifs de l'événement. Mais il y aura quand même 1 ou 2 Grabugeois(es) qui participeront et nous représenteront.
C.G. : Organisez-vous d'autres événements de ce type sur l'année ?
F.R. : Alors, pendant le mois d'avril, on a un tournoi qui s'inclus dans la convention Grabuge où on développe tous les aspects du club que sont le JdR, les jeux de plateau, les murder parties et les tournois Warhammer. Sauf

que ce tournoi-là a vocation d'être plus fun, plus basé sur le « fluff » et moins compétitif. Avec des restrictions, la mise en avant de la peinture aussi. Parce qu'on apprécie toujours avoir des figurines de qualité sur nos tournois. Et le coté fun, car c'est un tournoi en terme de taille plus réduit, jusqu'à 50 personnes et en équipe de 2. Du coup on a besoin de moins de matériel à mobiliser pour l'événement et on peut répartir les gens sur les autres activités que sont les jeux de plateau, murder et autres jeux de rôle.
C.G. : Quels sont les ambitions Grabugeoises pour Warhammer dans le futur ?
F.R. : Déjà, arriver à faire en sorte de ne plus être dépendant d'autres clubs vis-à-vis des décors. Parce que bon, actuellement, on doit fait appel à d'autres associations pour compléter les tables qu'il nous manque pour le G.T.S.. Parce que 80 joueurs, c'est quand même 40 tables, et on n'y est pas encore au club. Ça représente un gros investissement, on y travaille d'années en années, mais on n'y est pas encore. Pour les futurs projets de tournois, il semblerait qu'une association soit en projet avec le Toulouse Game Show (T.G.S.). où les Grabugeois(es) seraient les responsables du tournoi 40k organiser par le T.G.S.. C'est-à-dire que ce serait nous qui organiserions les parties, fournirions les décors, aux réalisations des scenarios et à l'arbitrage bien entendu.
C.G. : Avant de terminer, une petite anecdote sur le G.T.S. ?
F.R. : Et bien, l'an dernier, les filles du staff bistrot se sont amusées à élire Mister G.T.S. 2013, j'espère que le titre va être remis en jeu cette année, et que le plus beau gosse des warhammeristes l'emporte !
C.G. : Petit mot pour la fin pour nos Grabugeois(es) et joueurs du G.T.S. ?
F.R. : Alors pour les Grabugeois(es), sachez qu'au bout de 10 ans, non votre carte n'est pas offerte ! Pour les joueurs du G.T.S., et bien soyez le plus gros bill possible.
C.G. : Merci Florent Ricart pour cette interview.
Quant à moi, je souhaite bonne chance à tous les participants du tournoi, que le meilleur gagne. Je remercie tous les bénévoles grâce à qui cet événement est possible. Je vous retrouve dans le prochain numéro pour une nouvelle chronique sur votre wargame préféré, en attendant
" A vos dés, prêt, lancez ! "

Le perso du mois

Dylan « DUM-DUM » O'Connell



Nom du joueur
Guillaume Deluche

Nom du Perso
Dylan « DUM-DUM » O'Connell

Jeu d'origine
COPS

Background rapide :
Américain d'origine irlandaise, dumdum est un ancien du FBI, devenu COPS à la cessation de la Californie. C'est un COPS incorruptible, passionné d'armes à feu, qui vouerait presque un culte aux armes d'élite du COPS

Description physique :
Taille moyenne, roux avec des favoris, mal rasé, mal fagoté pas propre sur lui dans sont uniforme. son masque de COPS porte un trèfle vert avec un impact de balle stylisé entre les deux yeux qui dessine comme des fissures en partant du point d'impact.

Description du caractère :
Brut de décoffrage

Anecdote marquante :
Porte en permanence le colt africaner sous le bras, un beretta en holster de dos, un de-ringer à la cheville, possède également un flashball, un fusil à pompe et un M16 pour les grandes occasions.

Grabuge

Soirée Jeux

Vendredi 07 Novembre

19h30 à la MJC

Entrée Libre

bioViva!

Dans le cadre des animations
"Premier Vendredi du Mois"
Saison 2014 - 2015

mjc carcassonne

MJC - 91 rue Aimé Ramond Carcassonne - 04.68.111.700
contact@grabuge.org - www.mjc-carca.org