

# Les Chroniques Grabugeoises

#02 Décembre 2014

Spécial Noël  
« Noël au balcon,  
enrhumé comme un con »

- Édito
- Zoom sur...
- Trombinoscope
- Culture G !
- Nono a testé pour vous !
  - A suivre...
  - Jeux de Rôle
  - Agenda
  - Horôliscope
  - Warhammer
- Miam Miam Glou Glou
  - Le perso du mois
  - La Pinup du mois
    - Insolite
    - Goodies



Club Grabuge

MJC de Carcassonne 91 rue Aimé Ramond

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



Oh les fêtes de fin d'année ! Il y a dans l'air un « je ne sais quoi » de magique, des odeurs de vin chaud et de cannelle... Les villes se parent de leurs plus belles guirlandes lumineuses et votre carte bleue s'épuise à satisfaire vos pulsions consommatrices... Aaah Noël !

Mais ? Attendez !! Quel scandale Noël ! Le Père Noël fait sa star et personne ne pense aux milliers de petits lutins qui travaillent jours et nuits, qui ne connaissent pas les mots RTT ou arrêt maladie, qui œuvrent dans l'ombre pour que le jour J tout soit absolument parfait !

À Grabuge aussi il y a des petits lutins, et je ne parle pas du nain de jardin flippant qui hante la salle 14. Ces Lutins qui travaillent sans relâche pour que tout soit parfait, vous les connaissez : ils sont là, juste derrière le bar en train de faire cuire vos croc's pendant que vous parcourez ce fanzine, lui aussi réalisé par des petits lutins. Et je ne parle même pas de la déco de la salle dans laquelle vous êtes installés. En fait, l'intégralité de notre Club a été construit par des petits lutins qui ont donné de leur temps et du cœur pour réaliser ce bel ouvrage ! Vous-même qui lisez ces mots avez sûrement un jour enfilé le costume et mis votre chapeau pointu pour venir aider à tel ou tel événement, pour tel ou tel projet, dans le froid ou sous la pluie, à l'aube ou tard le soir, mais toujours dans la bonne humeur !

Alors, rappelons-nous que les fêtes ne sont pas QUE l'occasion de manger à outrance du foie gras et du saumon, même si je vous encourage fortement à goûter le nouveau Croc' Taj Mahal (curry-saumon). Et ce soir, pensons à remercier tous les petits lutins, vous, eux et moi, qui ont prouvé et prouveront encore pour longtemps que le don de soi est le meilleur moyen de réussir l'impossible.

Joyeuses Fêtes et Merci à tous ... pour tout ...

B.B

## Avec la participation de :

- Couverture : dessin de Nowio, artiste Allemand
  - Édito, par B.B
    - [www.grabuge.org](http://www.grabuge.org), par Max
    - Le Trombinoscope, par Nico
  - Brandon Sanderson, par Laurent G.
    - Campagne de Com' par B.B.
- ABC des boutiques du Centre Ville, par Nono
- Collection « Clé en main », par Lagazette
  - L'Agenda, par Nicolas
- Grand Tournoi du Sud 2014, par Loïc D.
- Frère Maître de Forge Elyas, texte d'Antoine
  - & illustration de Sophany
    - Horôliscopes, par Charlie
- Le croc' du mois, par Nico d'après une recette de Charlie
- Rafferty Venus, texte de Florent R. & illustration de Paulette
  - Du steampunk à Carca, par Nono
  - Les Goodies Grabuge, par Nico

## L'Indépendant

24 Avril 1984

## Jeux de Rôle

Osez-vous ouvrir les portes de l'aventure ? Vous sentez-vous prêt à entrer dans la peau d'un druide, d'un voleur, d'un magicien, d'un explorateur du passé ou du futur ? Une section vient de naître à la M.J.C. une section « jeu de Rôle » qui répondra à vos attentes et vous invitera à explorer, sous forme de dialogue, un univers fantastique sorti tout droit de l'imagination du maître de jeu.

Les séances ont d'ores et déjà été fixées vous pourrez vous initier et jouer à ce jeu étonnant à la M.J.C. 91 rue Aimé-Ramon. Rendez-vous donc dès aujourd'hui à partir de 14 h.

Ci-dessus, le premier article de presse annonçant la naissance du club Grabuge.

À l'époque, le club ne comptait que 8 membres : Bruno Calvet, Olivier De Belay, Pascal Deniaud, Didier Dupont, Christophe Foulquier, Franck Lamy, Jérôme Leroy et Laurent Racagel

# Zoom sur... www.grabuge.org

Vous n'êtes pas sans savoir que le club Grabuge possède sa propre page Facebook, mais savez-vous qu'il dispose également d'un site web ? Celui-ci existe depuis maintenant de nombreuses années et a énormément évolué au fil du temps et de l'avancée des technologies. La dernière version date de l'année dernière et permet à chaque utilisateur de s'enregistrer et de participer à la vie de la communauté virtuelle.

Au travers du site, vous pouvez :

- Envoyer et visionner des vidéos et des photos
- Créer des événements et signaler votre participation
- Tenir un blog personnel
- Créer et gérer des groupes d'utilisateurs
- Participer et commenter le fil d'actualité
- Discuter avec les membres connectés au travers d'une messagerie instantanée

Chaque manifestation du club peut être facilement annoncé sur le site qui peut librement être consulté sans avoir à se connecter ou à créer un compte.

Plutôt qu'un long discours, je vous invite plutôt à venir le visiter : [www.grabuge.org](http://www.grabuge.org)

A noter que l'ensemble des numéros du nouveau fanzine sont disponibles au téléchargement en version numérique (pdf).



The screenshot shows the website's header with navigation links: Agenda, Forum, Se connecter, AGOT (JCE), COS, and Re. The main banner features the 'GRABUGE' logo, which is a stylized 'G' containing a castle silhouette, and the text 'et la Communauté Ludique du Carcasses et d'autres horizons'. Below the banner is a Facebook post titled 'AU FIL DE L'EAU' with the text 'Bernabeu Denis commenté à propos de cet événement' and 'Vendredi ludique Soirée jeux de société à partir de 21h30 à la MJC. Découverte d'un ou plusieurs jeux de société pour ados et adultes. Il s'agit g&eac...'. To the left of the post is a flyer for 'Soirée Jeux' on Friday, 07 November, from 19h30 at the MJC, with 'Entrée Libre' and a 'bio viva!' logo. To the right are sections for 'LIENS PRATIQUES' (Les Vendredis Ludiques, Le Forum, etc.), 'FANZINE' (Chroniques Grabugeoises #01), and 'BIENVENUE'.

Le site web Grabuge a servi de base de travail pour le site de la MJC de Carcassonne.



# Le Trombinoscope

## Le Bureau Grabuge 2014/2015

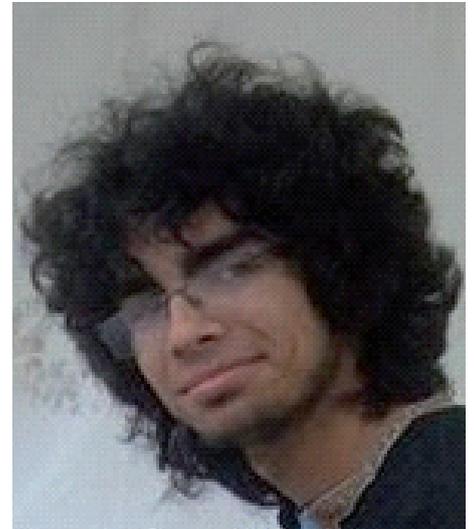
Grabugeoise, Grabugeois, moi, Nicolas Laumont, Animateur du club Grabuge, je suis fier de vous présenter les membres du bureau Grabuge qui sont à votre disposition pour répondre à vos questions et vous conseiller.



**Animateur**  
**Nicolas Laumont**



**Co-Animateur**  
**Rémi Gomis**



**Co-Animateur**  
**Charlie Poorun**



**Référent Jeux de Société**  
**Magalie Foucras**



**Référent Communication**  
**Bérénice Anliker**



**Trésorier**  
**Loïc Delort**



**Référent Jeux de Rôle**  
**Florent Ricart**



**Référent Warhammer**  
**Antoine Verrecchia**

# Brandon Sanderson

Parfois, lors de conversations animées, tard le soir après un verre de punch, les langues se relâchent et les esprits s'échauffent, s'enflammant lors de débats que nul n'oserait commencer à la lumière du jour. Lorsqu'un plus ivre que les autres ouvre enfin sa bouche pour déverser une diatribe virulente, on peut l'entendre fort s'exprimer ainsi : « Ha ! Bah ouais, mais bon, la fantasy, c'est de la merde, que des elfes et des nains... t'as rien de mieux comme saga depuis le seigneur des anneaux....z'ont rien fait de mieux »

Alors il est de mon devoir de pourfendre cette absurdité en vous offrant la découverte d'un auteur récent, vivant, radicalement moderne, et qui offre pourtant un immense panel parmi ce qui se fait de plus délectable en matière de fantasy pure et dure. Et franchement, c'est de la bonne.

Je parle ici d'un auteur venu du Nebraska américain (comme Penny, de *The Big Bang Theory*), Brandon Sanderson. Sous son air bonhomme, ce geek de 38 ans, vêtu presque exclusivement d'un chapeau de cow-boy, d'une grosse paire de lunettes épaisses et de t-shirts à motifs nerds, est une des figures les plus prolifiques du moment sur la scène fantasy. Auteur



de nombreuses séries et nouvelles, il parvient à publier jusqu'à deux nouveaux romans par an.

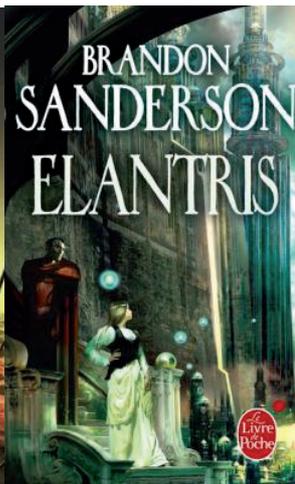
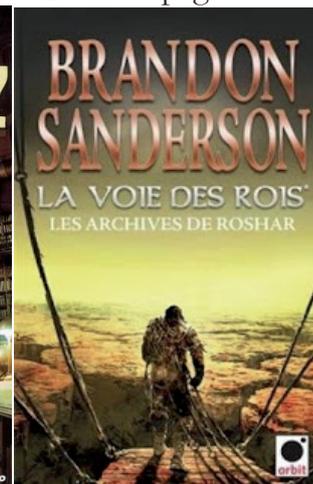
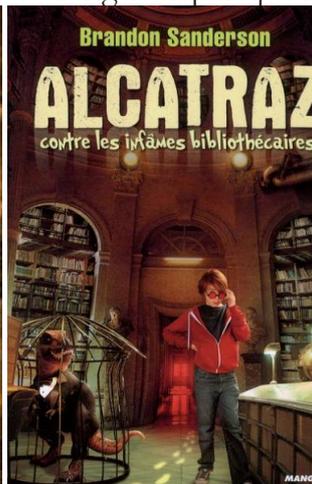
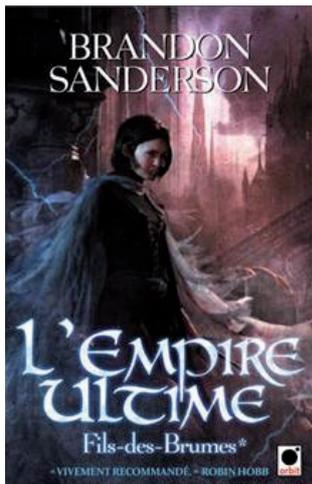
Brandon Sanderson est principalement connu pour être le repreneur de la *Roue du Temps*, sûrement une des plus grandes séries de fantasy, autant dans la qualité et la profondeur de l'univers que dans la longueur de son histoire. De multiples personnages et complots politiques à la *Game of Thrones*, des aventures épiques dignes de *Lord of the Ring*, une pointe de sang à la *Conan*. Bref, une série qui plaît souvent dès le début mais qui peut lasser le lecteur le plus endurant de par sa longueur puisqu'en ver-

sion française, elle est composée de vingt-huit tomes de cinq cent pages en moyenne au format poche. Robert Jordan, l'auteur, a laissé à sa mort le monde de la fantasy dans la peur terrible de voir cette série majeure inachevée. Il est clair qu'en arrivant au tome vingt-deux, personne ne considère « la mort » comme une excuse acceptable pour arrêter d'écrire. C'est pour éviter de voir les hordes de fans piétiner son jardin, que son épouse a décidé de confier les notes de son défunt époux à Brandon.

La *roue du temps* raconte les aventures d'un groupe de jeunes paysans originaires d'un village perdu au fin fond de la forêt, précipités dans un monde qu'ils ne connaissent pas autrement que par les fables, avec la lourde tâche de sauver l'humanité d'un destin funeste et macabre causé par un Mal qui pourrait faire passer Sauron pour un vulgaire épouvantail, en vingt-huit tomes.

Brandon écrit aussi des séries originales dont deux majeures, publiées entre autre en français : *Fils-des-Brumes* et *Alcatraz*.

*Fils-des-Brumes* se lit comme on jouerait à un bon *Assassin's creed* ou à *Fable*. L'univers y est urbain, riche d'aventures où l'action s'accompagne d'acrobaties et de ma-



gie. Les héros se battent pour la liberté dans un empire où le peuple esclave de l'aristocratie fomente une révolution contre leur dieu-empereur. Brandon offre surtout à cet univers le loisir du changement et de l'évolution. Au fur et à mesure de l'avancement de l'histoire, le monde mute et se complexifie pour suivre les mouvements de la révolution. Dans le même monde, Brandon écrit une seconde série et commence une nouvelle histoire plus loin dans le temps et dans le niveau technologique. En effet, si le premier cycle de fils-des-brumes se passent dans une ambiance de médiéval fantasy, la suite de la saga se poursuit dans une atmosphère plus proche d'un western ou de la conquête de l'ouest américain. C'est assez rare pour être souligné. Alcatraz contre les infâmes bibliothécaires fleure bon le pastiche de fantasy. Digne d'un grand cru de Terry Pratchett ou de Catherine Dufour, Brandon nous entraîne avec son héros Alcatraz dans une vision incroyablement drôle de notre propre monde. Et si l'école, les journaux et les gouvernements étaient corrompus par les infâmes bibliothécaires contrôlant la connaissance et le savoir dans le but d'asservir les masses ? Et si la science et la géographie, l'histoire et les mathématiques n'étaient que des farces pour nous faire gober tout ça ? Et si, et si... Et si arriver toujours en retard, être nul en calcul mental ou danser comme un pied se révélaient être les super-pouvoirs les plus puissants de toute la création ?

Alors non, le terre ne s'est pas arrêté de tourner après la mort de Tolkien, et c'est aussi le rôle de Culture G de vous le faire savoir.

A suivre...

## Campagne de Com'

Quoi ? Une nouvelle campagne mais pourquoi faire ? Y'en avait une avant ? Et si on faisait un Lip dub ?

Houla, chers grabugeoises et grabugeois, calmons-nous ! Je vais vous expliquer.

Notre club a besoin de visibilité au sein de la MJC, de la ville, de la région, du pays, de monde, de l'univers ... Je m'emballe. Donc nous avons besoin de nous faire connaître et de faire connaître nos passions afin de trouver toujours plus de nouveaux membres. Mais pourquoi vouloir recruter de nouveaux membres, me direz-vous, alors que les anciens sont très bien ? Mais parce que, cela apporte une énergie nouvelle et c'est le moteur de notre club ! De plus, rappelez-vous bien que vous aussi, il fut un temps, vous étiez le nouveau membre du club ...

Donc maintenant, passons au cœur même du sujet : La nouvelle campagne de Com' !

Il y a 2 ans, nous avons choisi de mettre en avant l'adhésion, cette année, c'est le JDR qui sera à l'honneur. Nous allons réaliser des affiches composées de 2 photos d'un même adhérent, l'une dans la vie de tous les jours et l'autre en costume pour représenter un personnage ou un univers de jeux de rôles. Pour cela nous avons besoin de volontaires et plus exactement :

- 10 modèles avec costumes
- 1 ou 2 photographes
- 1 infographiste pour les retouches

Vous êtes intéressés, curieux ou furieusement volontaires, alors contactez rapidement l'un des membres du bureau (voir Trombinoscope). La séance Shooting aura lieu le Week End du 10 et 11 Janvier 2015.



B.B. et Nicolas s'étaient prêtés au jeu des modèles lors de la précédente campagne de communication du club.



Nono a testé pour vous !

# ABC des boutiques du Centre Ville

*Les fêtes approchent et grâce à cette article, vous allez découvrir qu'aller sur internet n'est pas la seule solution pour se procurer des goodies geek près de chez vous.*

## A comme A voir

C'est en effet un endroit qu'il faut connaître, au moins pour le régal des yeux. Mio Design est une boutique ayant ouvert en 2012 et dirigée par une certaine Mme Chabernaud qui propose une flopée d'objets ludiques et contemporains, le tout dans un cadre décoré et pensé avec goût. On y trouve, entre autres, des mugs à l'effigie de Dumbledore, des réveils Lego et Star Wars, des minis-aspirateurs Toad, et des cocotes en papier qui font multi-usb.

Les bons plans : Les cubes de rangements Lego sont à -30% pendant les fêtes, et dans le même répertoire, les têtes de rangements Lego, elles aussi en vente, vont passer collector car la marque cesse la production.

L'endroit : 80 rue de Verdun, 11000 Carcassonne. Tel : 04 68 71 84 74

Les horaires : Mardi, mercredi, vendredi et samedi de 10h à 19h, semi journée le jeudi.



## B comme Bienvenu

Oui, Fantaisyland Attitude est une toute nouvelle boutique, puisqu'elle a ouvert le 20 octobre dernier. Elle est dirigée par Mme Guyot, qui propose à sa clientèle un grand choix d'objets liés à l'univers Disney pour un prix très raisonnable. Sont en ventes, entre autres, des peluches, accessoires, vêtements à l'effigie des héros de votre enfance. Nous lui souhaitons un bon départ dans notre ville !

Les bons plans : Le rayon vêtements homme qui va arriver très prochainement.

L'endroit : 4 rue de Verdun, 11000 Carcassonne. Tel : 04 30 01 88 39 95

Les horaires : Un peu de marche ne vous fera pas de mal.

## C comme Classique

Comment parler des boutiques à tendance geek de Carcassonne sans parler de Logigames ? Laurent Pécal accueille depuis toujours les gamers et joueurs de Magic.

Les bons plans : Une grosse commande qui arrive droit des usines Asmodée est en route. De plus, une soirée d'initiation à un nouveau jeu, Titanium Wars, va être organisée dans les deux semaines à venir. Sans oublier les grands classiques : le tournoi draft tous les vendredis (en ce moment Krosmaster et Arena) et les -10% de réduction à quiconque montrera sa carte MJC.

L'endroit : 25 Boulevard Varsovie, 11000 Carcassonne. Tel : 04 68 47 50 86

Les horaires : Changeants en fonction des saisons.



# Jeux de Rôle

## La collection « Clé en Main »



La collection clé en main est une collection éditée par les « XII Singes » qui permet de s'initier à la masteurisation du jeu de rôle sans se prendre la tête.

Les scénarios sont déjà construits à l'intérieur du livret qui a presque le format livre de poche. L'essentiel est décrit dans les premières pages et le système de jeu est très simple, se joue avec des dés à 6 faces.

Pas de prise de tête pour les personnages non plus car ils sont déjà pré tirés, ce qui permet de commencer une partie de jeu très rapidement.

De même que les aides de jeu et les règles sont indépendantes du livret ce qui permet aux joueurs de les consulter à loisir.

En fait il n'y a presque qu'à suivre le déroulement du livre pour masteuriser....



Pour exemple j'ai choisi : **2012 : l'âge de l'extension**

**Auteur :** Jérôme Verschuere, auteur de « Solipcity » et « world War Korea »

**Illustrateur :** Aurélien Morinière

**Illustrateur de couverture :** Maxime Plasse

Sortie en 2010

2 à 5 joueurs

64 pages accompagnées de 24 aides de jeu (règles, pré-tirés, cartes ...)

Couverture souple, dés utilisés : 4 d6

**Synopsis :** Les scientifiques assuraient que ce n'était que de la superstition pour simple d'esprit. Toutes leurs études renforçaient cette thèse. Et pour-

tant... Novembre 2012. La planète est secouée par des catastrophes naturelles sans précédent inexplicables par la science moderne.

Quelle est la cause de cette apocalypse ? Que signifie-t-elle ? Et surtout, que peut on faire pour l'arrêter ?

Incarnez un membre d'ICARUS, force d'intervention internationale.

Agissez aux quatre coins du monde pour résoudre le mystère 2012.

Que votre personnage soit scientifique, commando, psychologue, pilote ou autre, ses talents seront mis à rude épreuve pour la plus importante des missions. Les choix, les réussites et les échecs de ces héros détermineront le futur de la planète, au cour d'une campagne à issues multiples.

Êtes-vous prêt à relever le défi ?

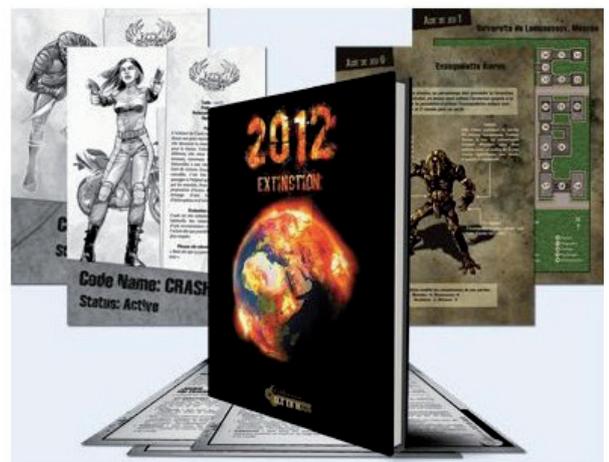
### En jeu :

Le joueur doit choisir 2 personnages parmi 10 fiches de personnages couvrant les archétypes du genre tels que cerveau, commando furtif, psychologue manipulateur, espion caméléon, ancien légionnaire ou encore hacker d'élite. Ce qui lui permet de laisser un personnage pour un autre selon la mission que l'équipe d'ICARUS a à accomplir quand il le désire. Sur chaque fiche personnage ses caractéristiques, background et actions possibles sont clairement résumées.

Il ne reste plus maintenant qu'à rentrer dans le vif du sujet.

Malgré le fait que les scénarios soit écrits du début à la fin, les actions des joueurs influent sur le déroulement de ceux-ci. Il y a donc des alternatives au fur et à mesure des 5 parties qui forment la campagne. Ce qui donne une réelle liberté aux joueurs enlevant l'impression de route toute tracée qui enlève l'attrait du jeu de rôle.

Chaque scénario est prévu pour durer entre 6 à 8 heures, mais c'est sans compter sur les joueurs certes très imaginatifs qui trouvent des solutions là où il n'y en a pas... Pour ma part en tant que MJ j'ai scindé certains scénarios en deux car sinon ils seraient trop long.



« 2012 » est un jeu de rôle sans suite avec son univers à lui qui ne prête pas à la reprise mais qui est fort agréable à jouer entre Rôliste confirmé ou même amateur et permet aux novices de faire des parties sans mise en place véritable et avec des actions bien rythmées et facile de résolution.





**Taille :** 1m75  
**Poids :** 53 kg  
**Nationalité :** Mexicaine  
**Âge :** 27 ans

**Parcours**  
 L'enfance de Crash est très difficile. Elle fugue à douze ans pour rejoindre un gang au sein duquel elle découvre la moto et développe une passion pour la vitesse. Volant chaque jour un véhicule différent, elle sème les policiers lancés à ses trousses, traversant les allées tortueuses des bidonvilles à une vitesse sidérante, sans jamais faire de victime. Essayant toujours de nouvelles cascades, c'est lors d'un de ses fréquents passages à l'hôpital qu'elle est finalement arrêtée par les autorités. Pour s'en sortir, elle accepte la proposition d'Icarus de rejoindre la section en échange d'une formation de pilotage d'hélicoptères et d'avions.

**Évaluation psychologique**  
 Crash est très solitaire, supportant mal l'inertie habituelle des relations humaines. Souffrant d'une accoutumance à l'adrénaline, elle passe à l'action dès que possible, privilégiant les plans les plus risqués.

**Phrase-clé relevée lors de l'entretien**  
 « Bien sûr que ça passe, il suffit d'y croire, c'est tout ».

**Code Name: CRASH**  
**Status: Active**

# CRASH

**POINTS DE VITALITÉ :** 12

**POINTS D'HÉROÏSME :** .....  +2

**BONUS DÉGÂTS :** corps à corps 3, distance 4  
**FORMATIONS :** armures de guerre

**EQUIPEMENT**

Veste kevlar (guerre) 4  
 2 pistolets 1d6 – portée 20 mètres  
 Pistolet mitrailleur 1d6 – Cibles multiples (3)

**COMPÉTENCES**

Acrobatie.....	10	<input type="checkbox"/> +2
Art (Guitare).....	8	<input type="checkbox"/> +2
Athlétisme.....	8	<input type="checkbox"/> +2
Autorité.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Armes à feu).....	8	<input type="checkbox"/> +2
Combat (Armes blanches), Grenades, Mains nues).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Connaissance (Physique).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Défense.....	10	<input type="checkbox"/> +2
Discrétion.....	7	<input type="checkbox"/> +2
Documentation.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Éloquence.....	2	<input type="checkbox"/> +2
Intellect.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Langues (Anglais, Espagnol).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Muscles.....	4	<input type="checkbox"/> +2
Perception.....	8	<input type="checkbox"/> +2
Pilotage (Tout véhicule).....	12	<input type="checkbox"/> +2
Psychologie.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Reflexes.....	12	<input type="checkbox"/> +2
Résistance.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Soins.....	2	<input type="checkbox"/> +2
Survie.....	6	<input type="checkbox"/> +2
Technique (Mécanique).....	8	<input type="checkbox"/> +2
Technologie (Électronique).....	6	<input type="checkbox"/> +2
Volonté.....	8	<input type="checkbox"/> +2

**ATOUTS**

**QUITTE OU DOUBLE**  
 Si vous choisissez la pénalité Risque, Crash obtient deux primes en retour au lieu d'une. Toutefois, si l'action échoue, ses efforts infructueux drainent son énergie : elle perd 2 PV.  
 1 point d'héroïsme : Annulez et recommencez un test. Vous pouvez choisir de bénéficier d'un bonus de 2 pour ce nouveau test. Dans ce cas, si vous échouez encore, la fatigue submerge Crash qui perd 4 PV.

**UN FLINGUE DANS CHAQUE MAIN**  
 1 action : Avec un pistolet dans chaque main, Crash effectue deux attaques.  
 1 point d'héroïsme : Lorsque vous utilisez l'action de cet atout – cf. ci-dessus – et dépensez 1 point d'héroïsme pour jeter 4d6, cela vaut pour les deux attaques.

**CRASH SURVIVOR**  
 Lorsqu'un véhicule piloté par Crash s'écrase, les d6 des dégâts infligés aux passagers donnent tous un résultat de 1.  
 1 point d'héroïsme : Le véhicule piloté par Crash ignore des dégâts qu'il vient de recevoir, excepté en cas de crash.

**INTOUCHABLE**  
 1 action : Crash se déplace – jusqu'à 20 mètres maximum – et tous ses tests de Défense bénéficie d'un bonus de 2 jusqu'au début de son tour de jeu suivant.  
 1 point d'héroïsme : Lorsque vous dépensez 1 point d'héroïsme pour lancer 4d6 lors d'un test de Défense, vous lancez 5d6 à la place. La valeur des deux dés bonus est soustraite aux dégâts éventuellement subis.

De même qu'une personne voulant se lancer dans la maîtrise du jeu de rôle, les « clés en main » sont un excellent support avec tout les PNJs et les actions bien décrites qui permet au Maître du jeu de se sentir rassuré. Il n'y a pas de préparation véritable si ce n'est lire le scénario avant tout de même.

Qui n'a jamais rêvé de sauver le monde de son Extinction ?!

Tout est dit ! Simplicité et efficacité sont au rendez vous. N'hésitez pas à essayer cette gamme de jeu de rôle de l'éditeur les XII Singes. Les univers sont multiples : moderne, mythologie, guerre, fantaisie ... A vous de choisir dans quel univers vous allez vous lancer !

A vos dés, rôlez ...

Lagazette



A suivre...

# L'agenda du Grabugeois

Ville	Lieu & Heure	Public	Descriptif
<b>Vendredi 5 Décembre</b> 			
Carcassonne	MJC 19h30	Enfants Ados Adultes	Comme chaque début de mois, venez passer un moment de détente à la MJC pendant le Premier Vendredi Du Mois qui aura lieu le 05 décembre.
<b>Samedi 6 Décembre</b> 			
Carcassonne	MJC Salle 14 14h00	Grabuge	Samedi 6 décembre aura lieu le bureau participatif du club. Si tu souhaites en découvrir un peu plus sur l'actualité du club et y participer, alors n'hésite pas à venir en salle 14 à partir de 14h.
<b>Vendredi 12 Décembre</b> 			
Carcassonne	MJC 21h30	Grabuge Ados Adultes	Vous souhaitez faire des rencontres, passer une bonne soirée détente après une dure et longue semaine de travail, alors venez participer au Vendredi Ludique qui aura lieu à la MJC et où vous pourrez jouer à différents jeux de sociétés (inscriptions et renseignements : <a href="mailto:maxime@grabuge.org">maxime@grabuge.org</a> ).
<b>Vendredi 19 Décembre</b> 			
Carcassonne	MJC 21h00	Ados Adultes	Vous souhaitez découvrir le jeu de rôle, vous avez envie de passer un bon moment entre amis ou faire des rencontres alors la soirée du jeu de rôle et initiation qui a lieu à la MJC est faite pour vous. Elle aura lieu le 19 décembre. Si vous êtes intéressés, contactez Maxime avant le 12 décembre impérativement à l'adresse <a href="mailto:maxime@grabuge.org">maxime@grabuge.org</a> , ou au 04 68 11 17 00 ou aller le voir directement.
<b>Vendredi 26 Décembre</b> 			
Carcassonne	MJC 21h30	Grabuge Ados Adultes	Vous souhaitez faire des rencontres, passer une bonne soirée détente après une dure et longue semaine de travail, alors venez participer au Vendredi Ludique qui aura lieu à la MJC et où vous pourrez jouer à différents jeux de sociétés (inscriptions et renseignements : <a href="mailto:maxime@grabuge.org">maxime@grabuge.org</a> ).
<b>Mercredi 31 Décembre</b> 			
Carcassonne	MJC 20h00	Tout Public	Le 31 décembre aura lieu la soirée spéciale nouvel an. Venez célébrer la nouvelle année à la cafétéria de la MJC. Masque obligatoire ! Entrée : 15 € (10 € pour les bénévoles)



Jeux de Société



Jeux de Figurines



Jeux de Rôle



Soirée Festive



Pour les Grabugeois

# Jeux de Rôle

## Initiation & Découverte

ados et adultes



**3<sup>ème</sup> Vendredi du Mois**

**21h à la MJC de Carcassonne**

**Inscription obligatoire**

**au plus tard une semaine avant chaque séance afin de préparer la table de jeu**

**[www.grabuge.org](http://www.grabuge.org) ou [maxime@grabuge.org](mailto:maxime@grabuge.org)**



**MJC de Carcassonne**  
**91 rue Aimé Ramond Carcassonne**



# Grand Tournoi du Sud 2014

*Salut à vous amis lecteurs(trices), et bienvenue pour ce second numéro des Chroniques Grabugeoises. La dernière fois, rappelez-vous, j'avais interviewé Florent Ricard, ancien référent Warhammer, au sujet de l'événement de l'hiver : le GTS ! Quoi de plus normal donc pour ce numéro de vous faire un report de l'événement tant animé !!*

Petit rappel pour les retardataires ou mauvais élèves qui n'auraient pas suivi la dernière fois. Le GTS s'est donc déroulé le week-end du 1<sup>er</sup> et 2 novembre à la salle des halles. Pendant ces 2 jours, 63 joueurs se sont affrontés dans une lutte sans merci pour le saint Graal du trophée GTS (et la place qualificative de l'ETC accessoirement bien sûr)

Nous avons accueilli des joueurs de toute la France, pour citer quelques exemples : Paris, Toulouse, Chambéry, Brest, Lyon etc... comme vous le voyez, il y a des gens qui n'ont pas hésité à faire beaucoup de route pour nous voir ou disputer la victoire.

Toutes les armées étaient représentées mais on pouvait remarquer quelques préférences.

Avec un trio gagnant Eldar, suivi de près par la Garde Impériale, puis les Démons du Chaos (cela ne prend pas en compte les armées alliées).

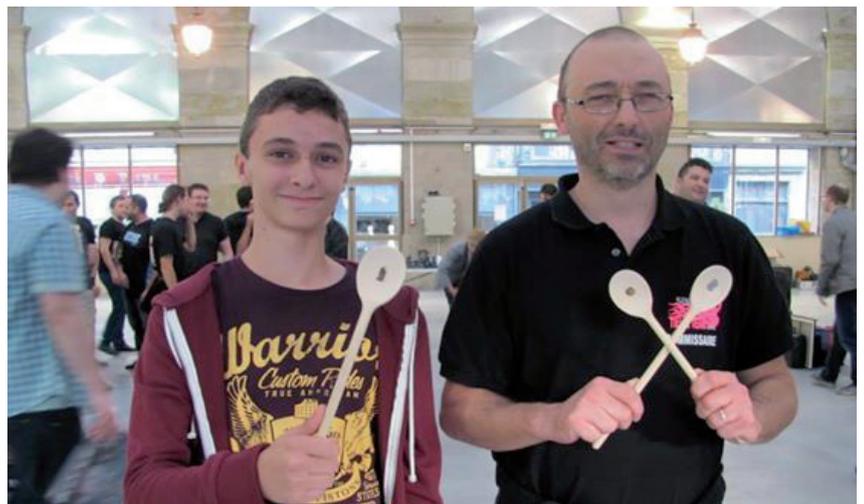
A la fin de ce week-end d'affrontement acharné, le podium s'est révélé, ainsi que les vainqueurs de la cuillère en bois (ceci est une sombre histoire qui sera peut être un jour raconté dans ces pages, un jour...).

Eldar	10	Ork	2
Garde impériale	9	Space Wolves	2
Démons du Chaos	7	Dark Angels	2
Tau	6	Blood angels	1
Space marines	5	Imperial Fist	1
Chevalier Gris	5	Tau Farsight	1
Tyrannides	5	Adepts Sororitas	1
Nécrons	5	Space marine du Chaos	1



Au centre, notre Vainqueur 2014, Kevin Kotwica « Attila » de la Team Dévastation avec une armée Chevalier gris. Sur la droite, Xavier Abraham « Edlr », avec son armée Eldar, finit à la seconde position. Alexandre Drehan « Lex-A » de la Team Bisounours finit à la troisième place avec son armée Garde Impériale !

Notre podium de Cuillère en bois est composé entièrement d'armée Garde impériale: dernière place pour la Cuillère d'or, Jean-Claude Deltruel, « Commissaire » de la Tielle Team. Thierry Levent, « Nounours83 », pour la cuillère d'agent (qui a fui furtivement avant la remise des prix !) de la team Les touristes. Et la Cuillère de Bronze à Quentin Joubert, « Harker222 », notre jeune représentant Grabugeois.



L'événement s'est déroulé avec l'aide d'une orga de choc !! Menée à la baguette tel un orchestre par notre organisatrice en chef préférée, BB !! Les troupes étaient au garde à vous dès l'aube pour préparer le pti'dej des champions. On s'est ensuite partagé en deux fronts. L'un à la salle des halles derrière le bar pour gérer le réapprovisionnement de nos joueurs. L'autre en coulisse afin de préparer la pitance du midi et la livrer sur un timing serré ! Après un repos bref mais mérité (mais surtout parce que la chef et ses filles sont rentré en mode gloussement sur les attributs de nos joueurs).

L'équipe pitance reparti à la charge, avec un gros effort de guerre en vue... Préparer la choucroute du soir ! Pour environ 60 personnes ! Autant dire que le défi était à la hauteur ! 150 pommes de terre à peler, on se serait cru au bagne ! A cœur vaillant rien d'impossible, nous étions prêts à recevoir nos convives, après la fin de cette première journée de compétition. Un quizz « Choucroute, Warhammer, ou les deux » leur fut proposé pour les faire patienter le temps du service. 2-3 heures plus tard et quelques kilos en plus ! Il était temps d'aller profiter d'un repos bien mérité !!

Le lendemain, le programme était grosso modo le même ; pti'dej, bar et préparation des sandwichs. Animé par la naïveté du Chef souligné, une chorégraphie de Jean, Flow et moi-même sur un fond de « Macho men » endiablé, l'épisode 2 de BB et ses Gloussettes, et une animation récurrente pendant le tournoi. Des personnes qui nous ont rendu visite tout au long du week-end, attirées par l'activité et le regroupement de personnes qui se trouvait dans cette salle. On a alors appris à beaucoup de personnes que le jeu de petites figurines, ce n'est pas QUE pour les enfants !

Au final, l'événement s'est déroulé à merveille, éprouvant (la horde de zombies aperçue à la fin du tournoi pour le rangement comme preuve !) mais on ne peut être que satisfait quand on lit les commentaires des joueurs une fois rentrés chez eux :

- Le-Gob : «Merci aux orgas ! Carcassonne c'est loin, mais c'est bien ! »
- Zamal : « Je ne regrette absolument pas ces 18h de route »
- Saebjorn : « Je ne sais plus qui disait " le meilleur tournoi de France" ... :-) »
- Wildgripper : « Il ne reste qu'une seule question : Pourquoi ne suis-je pas venue les années d'avant ?

Merci à vous, Wild »

Et bien d'autres encore !!!

Il est maintenant temps de nous quitter, vous pourrez retrouver l'intégralité des photo et articles de l'événement sur le Facebook de Grabuge.

J'espère vous avoir donné l'envie de nous rejoindre au GTS4 l'année prochaine, visiteur ou bénévole (Chef BB recrute tout ou presque !) on vous accueillera avec plaisir !

A bientôt dans le prochain #





# Horôliscope du Mois



## Catapulte (Bélier)

**Rôleplay** : Votre MJ, aussi scélérat soit-il, va vous mettre dans une situation des plus embarrassante. Sachez toutefois que vous pouvez prendre votre carte au syndicat des « PJMTs » : PJ mal traité. Ensemble, nous pouvons changer le monde !

**Sous le sapin** : Il paraît qu'un grand homme habillé de rouge et de blanc va s'infiltrer chez vous par la cheminé et va offrir à vos enfants des bonbons et des cadeaux... C'est forcément un traître ou un malfrat ! Tachez alors de bien laissez la cheminé allumé.

**Vitalité** : Pensez à ne pas négliger votre caractéristique Volonté, il serait bête de courir et de crier comme une petite fille face à la vue d'un monstre hideux ou devant la femme du tavernier (entre vous et moi il n'y a pas grande différence...)



## Schizophrène (Gémeaux)

**Rôleplay** : Votre coffre de groupe est totalement vide, en effet, l'exorciste que vous avez contacté le mois dernier vous a totalement liquidé, voyez le bon côté des choses, votre chef se porte beaucoup mieux maintenant !

**Sous le sapin** : Désolé, les Chaotique mauvais n'ont pas le droit aux cadeaux de Noël ! Essayez l'année prochaine.

**Vitalité** : vous êtes toujours en pleine forme, c'est à vous de choisir laquelle (ovale, carré, triangulaire...)



## ArchiDuc (Lyon)

**Rôleplay** : Apparemment, votre équipement est totalement obsolète pour le prochain donjon, il est temps de faire un peu d'artisanat ! Et oui même les aventuriers doivent passer par la case « sale besogne ».

**Sous le sapin** : Aha ! Oui ! Pour vous, je vois de l'argent de l'argent encore de l'argent de l'argent hétéro de l'argent de l'argent encore de l'argent de l'argent et beaucoup d'argent. Ah j'ai oublié ! Encore de l'argent.

**Vitalité** : Horreur, vous êtes victime d'une malédiction changeant votre voix charismatique d'Archiduc en une voix totalement ridicule et insupportable. Vous avez donc le choix, soit vous allez voir l'enchanteur de la région, soit vous pouvez postuler à un poste de bête de foire !



## War (Balance)

**Rôleplay** : Faites attention, mon expérience en tant que joueur m'a appris que si vous ratez un jet de perception et que votre MJ vous dit : « Tout vous parait normal » c'est qu'il va FORCEMENT se passer quelque chose. Vous ne le verrez pas arrivé, c'est tout.

**Sous le sapin** : Tiens c'est bizarre... Le père Noël n'est pas passé chez vous ni dans votre voisinage... En faite, on l'a plus revu depuis qu'il est passé chez la catapulte, voilà qui est bien étrange...

**Vitalité** : Vous manquez de mana, deux solutions s'offre à vous : Attendre un peu/se reposer ou essayer les joies du corps à corps (une expérience unique, surtout si votre endurance est à 2)



## Centaure (Sagittaire)

**Rôleplay** : Suite à vos grande actions héroïques, le Roi de la lande de « SombrePrune » vous a invité personnellement dans son château et vous a confié une nouvelle mission... C'est à se demander si les Roi pensent à investir dans une armée compétente, c'est vrai parce qu'entre nous, que fait la milice dans tout ça ?

**Sous le sapin** : Ouah ! La dernière BD de « Gronan le Barde » vous attendez pour Noël, quelle chance... Je suis profondément jaloux.

**Vitalité** : Votre moral n'est pas au plus haut en ce moment, alors qu'est ce que vous attendez pour rôler ?



## GardeVin (Verseau)

**Rôleplay** : Votre groupe pourrait devenir surpuissant et conquérir le monde... mais pas demain, il y a donjon !

**Sous le sapin** : Ah ! Vous avez enfin reçu le livre que vous avez commandé : « [Comment devenir Nécromancien, Livre Premier : 5 secrets de Mamie Momie pour ressuscité les morts sans se ruiner](#) »

**Vitalité** : Vous avez une pêche d'enfer ! Si si je vous assure, tout droit venu du pays de Lucifer, une pêche unique en son genre, ça doit coûter un bon prix chez le commissaire priseur...



## Viking Hurlant (Taureau)

**Rôleplay** : C'est horrible ! Les éléments annoncent la mort de votre personnage ! PAS DE PANIQUE, vous pouvez compter (avec tout l'optimisme du monde) que vos compagnons de jeu seront là pour vous sauve !

**Sous le sapin** : ça alors ! Quelle chance ! Pour Noël vous aurez droit à une magnifique « Ultime Côte de maille de l'Armageddon Obscure des enfers démoniaques » qui donne +1 en compétence botanique !

**Vitalité** : Pour votre santé, buvez 5 potions de vie par jour ! (C'est l'alchimiste qui sera content.)



## Crevette (Cancer)

**Rôleplay** : Une rumeur raconte que les nains de la contrée de « Grimberlockeen » aurait trouvé la légendaire fontaine de bière infini ! Mais malheureusement pour vous, pas le droit au repos, il vous reste encore à sauver le monde.

**Sous le sapin** : Vous allez recevoir un objet bien étrange de forme cylindrique avec un gros bouton noir sur le côté. En appuyant dessus, une grande lame de lumière de couleur verte va jaillir de ce cylindre en faisant : « BZZZZZZZZZZZZ ». Je me demande vraiment à quoi ça correspond...

**Vitalité** : Vous avez faim. Pourquoi ne pas essayer le nouveau croc' Taj'Mahal disponible auprès du staff bistro pour seulement 1,50€ les deux !?



## Succube (Vierge)

**Rôleplay** : Félicitation ! Le scénario est terminé, il ne reste plus qu'à supplié le MJ pour qu'il écrive la suite, sinon il va falloir revenir dans le continent ennuyant et sombre de : « La Réalité »

**Sous le sapin** : Super... on va vous offrir un cadeau que vous n'allez pas du tout aimé... Ne soyez pas triste ! Les marchands généraux sont vos amis en ce qui concerne la revente d'objet !

**Vitalité** : Vous allez être empoisonné suite à la dégustation d'une herbe fort étrange, heureusement pour vous le médecin ambulancier/le centre pokémon/l'auberge (rayez les mentions inutiles) est là pour vous aidez !



## Rolling Stone (Scorpion)

**Rôleplay** : Le MJ a eut la bonne idée de générer le donjon aléatoirement. A l'entrée du donjon se trouve un dragon rouge bicéphale aux yeux blanc qui crache des lasers avec ses yeux... alors bonne chance.

**Sous le sapin** : Oh pas mal ! Vos parents vous ont offert le « kit du petit Alchimiste LIMITED EDITION » qui contient exclusivement de la bave d'harpies en conserve ! De quoi faire de magnifique feux d'artifices.

**Vitalité** : Je vois... La chute. Non, pas la chute d'un royaume ou d'une dynastie, votre chute prochaine car vous n'avez pas vu la pierre qui se trouve deva.... Trop tard.



## Licorne (Capricorne)

**Rôleplay** : Félicitation, votre groupe entier vient de monter de niveau... Le problème maintenant c'est qu'il n'y a qu'un seul livre des joueurs contenant toute les instructions pour le lvlup... Alors, battez vous !

**Sous le sapin** : Rien, il n'y a rien sous le sapin car vous n'avez même pas prit la peine de faire votre sapin de Noël hétéroïque !

**Vitalité** : Arg, le poisson que vous venez de manger n'était décidément pas frais, il ne vous reste plus qu'à trouver un mage de l'école de glace.



## Poulpe (Poisson)

**Rôleplay** : Désolé votre inventaire est plein... Oui à un moment il faut accepter le fait qu'on ne peut pas porter 11 armures, 3 services à thé différent, et 124 potions de toute les couleurs dans un petit havre sac.

**Sous le sapin** : Vous aussi vous avez commandé un livre : « [Premiers pas en tant qu'Assassin : Livre Premier : Comment tuer sa belle-mère en toute simplicité.](#) » Efficacité garantie.

**Vitalité** :

[POUR AVOIR ACCES A CETTE SECTION, MERCI DE BIEN VOULOIR ACHETER LE DLC « VITALITE » A SEULEMENT 49,99€ (n'oubliez pas non plus le season-pass)]\*

\*Disponible uniquement en ligne

Miam Miam Glou Glou

# Le Spécial Fête de Fin d'Année

Après le succès du croc Hawaï en novembre, le staff est heureux de vous présenter un nouveau croc pour le Premier Vendredi Du Mois de Décembre.

Après plusieurs jours de dur labeur et de réflexion, Charlie est parvenu à associer les saveurs du curry et du saumon, pour parvenir à l'élaboration du croc monsieur spécial fête de Noël, le croc Taj Mahal. Ce croc est idéal pour commencer les fêtes de fin d'année.

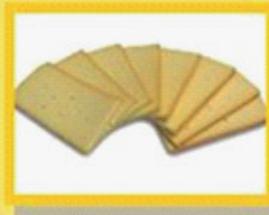
Retrouver le Croc Taj Mahal le Premier Vendredi du Mois de Décembre 2014

**Bon Appétit !!!**

**1.50 € les deux**



## Croc' Taj Mahal



**Une savoureuse sauce curry dans un croc' au Saumon !**

 **rabuge**

Photos non contractuelles

# La Pinup du Mois

- Proposé par Paulette -

**Nom du joueur :** RICART Florent  
**Nom du Perso :** RAFFERTY Venus (dit Red Bull)  
**Jeu d'origine :** C.O.P.S.

## Background rapide :

Détective au COPS depuis 3 ans, Venus était avant de l'intégrer championne de sports extrêmes en parcours. Médaillée d'or aux X-Games 2024 et 2026.

À l'annonce de la fin de sa carrière sportive pour rejoindre le COPS, Venus est malgré tout suivie par son sponsor Red Bull.

## Description physique :

Caucasienne de 1m72 pour 62 kg, cheveux longs, blonds, attachés en queue de cheval, yeux verts, petite poitrine (enfin pas plus qu'il n'en faut).

Au quotidien, toujours en tenue décontractée (c'est la Californie) : chaussures de skate, baggy, top et en hiver un sweat capuche à zippe (comme ceux que l'on voudrait commander pour Grabuge) frappé aux couleurs de son sponsor, tout comme son masque de COPS.

## Description du caractère :

Déterminée, instinctive, loyale et fidèle. Vénus à foi dans son métier et le prouve au quotidien.

## Anecdotes marquantes :

Un jour Venus à menotté le poignet d'un de ses collègues à sa propre cheville. Un de ses collègues les plus proches lui a offert un calibre custom couleur mauve et nacre avec un pointeur laser rose.

A participé aux enquêtes qui ont permis l'arrestation d'Arcus le tueur du procureur Mac Conroy. A participé au sauvetage de son Lieutenant d'un dangereux tueur psychopathe dit "L'homme aux masques"!

**PS :** "Vénus est un de mes persos de jdr préféré, j'adore l'incarner."



Si toi aussi tu veux voir ton personnage illustré par nos soins, tu peux nous envoyer sa description à : [berenice.anliker@gmail.com](mailto:berenice.anliker@gmail.com)

Insolite

## Du Steampunk sur Carca

Il s'appelle Christophe Hoarau, est un motard et un restaurateur de meubles ancien. Il dirige La Brocanterie, un magasin d'antiquité et se trouve dans la même rue que la MJC, au 97 rue Aimé Ramond.

Sa passion : recycler des vieux vélos pour en faire des lampes et des tabourets Steampunk. Ses créations, qui valent tout de même 350 € pour les grands modèles, raviront sûrement les fans du genre, du moins si ceux-ci parviennent à trouver la boutique ouverte : les horaires sont totalement aléatoires.

Un endroit original, dont j'ai pu vous rapporter quelques images.



Goodies

## Les Goodies Grabuge

**Les vacances de Noël approchent et vous ne savez toujours pas ce que vous voulez offrir comme cadeau !**

**Alors les Goodies Grabuge sont fait pour vous.**

**Voici une petite sélection de suggestions de cadeaux.**



**Quoi de mieux qu'un bon sweet pour se tenir au chaud pendant les longues soirées de jeux de rôle.**

**Pour la période estivale, nous vous proposons également ce magnifique T-Shirt avec le logo de votre club préféré.**

### **Tarif :**

- **T-SHIRT Grabuge : 10 €**
- **Sweet Grabuge : 20 €**



15€

10€ pour les bénévoles



Le Bal Masqué  
du Réveillon Grabuge

Buffet, Musique, Jeux et Animations  
le 31 décembre à partir de 20h  
à la MJC de Carcassonne.  
Masque Obligatoire

Réservation via facebook ou mail avant le 24/12  
Contact@grabuge.org