

Les Chroniques Grabugeoises

#04 Février 2015

Spécial Crêpes
« Quand la Chandeleur est en été,
c'est que de date tu t'es trompé ! »

- Édito
- Leur première fois
 - Carcassonne
 - Tielle 40K
 - Warsaw
 - Sporz
- Convention
- Jeux de Société
 - UFO
 - Agenda
- Chandeleur
- Élémentologue
- Horôliscope
 - Pinup

Club Grabuge

MJC de Carcassonne 91 rue Aimé Ramond

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



Édito

Houla, déjà février, et trois minuscules petites semaines pour préparer cette édition ! Alors les amis, on n'a pas chômé et on a retroussé nos manches pour vous livrer à temps. On s'est creusé les méninges pour trouver toujours plus de sujets intéressants, et n'écouter que nos estomacs, on a pensé aux crêpes, chandeleur oblige.

Faut dire aussi qu'on en peut plus de la galette. Un mois où à la maison, au boulot, chez les parents, les grands parents, dans toutes les sections de la MJC, à la moindre occasion, on se gave de brioche ou de frangipane et on se casse les dents sur des fèves de plus en plus étranges.

Avouez que dans ces circonstances, une bonne crêpe, toute chaude, au sucre, ça donne envie !

Tellement envie qu'on a dû perdre notre cher Laurent et ses points culturels sous une couche de chantilly car impossible pour nous de vous régaler de ces billets instructifs ce mois-ci.

Ne vous inquiétez pas non plus de l'absence d'illustration de personnages de la part de notre belle Sophany. Elle n'a pas fait une indigestion de Nutella, elle est en congé. Mais comme nous ne pouvons pas nous passer de ces talents, un complice nous a fourni une de ces créations pour en faire notre une ! Quel coquinou celui-là ! Par respect pour son intimité, nous ne divulguerons pas son identité, juste une description physique très vague: c'est un grand brun ténébreux qui « pousse de la figoules » plutôt bien, faut l'avouer !

Pour le reste, l'équipe est au complet avec quelques nouveautés, et sachez que si cet édito vous a mis en appétit, ce soir, à la MJC c'est crêpe Party !

B.B

Avec la participation de :

- **Couverture : illustration de Sophany**
 - **Édito, par B.B**
 - **Première fois... par Nono**
 - **Carcassonne, par La Gazette**
- **Une Tielle qui fait du Grabuge ! par Loïc**
 - **Warsaw, par Pierre**
 - **Sporz, par Nono et avec Denis**
- **Convention, l'avis de l'orga ! par Thomas**
- **UFO : Enemy Unknow, par d4rkhi | >st3r.**
 - **L'Agenda, par Nicolas**
 - **Le mois prochain... par Nicolas**
 - **La Chandeleur, par Nicolas**
- **Message de l'Élémentologue, par Charlie**
 - **L'Horôliscope, par Charlie**
 - **La Pinup du Mois, par Paulette**

Dernière minute...

Vendredi 6 février 2015 à 16h35...

Le fanzine est mis à disposition du public à l'occasion du premier vendredi du mois... c'est-à-dire dans 3 heures.

La mise en page n'est pas encore totalement finalisée et je suis encore en train d'écrire ces quelques lignes.

Bien sûr, il restera encore toute l'impression et l'agrafage... Oui, il reste du boulot.

Résultat, certains articles ne pourront pas être intégrés dans ce numéro et j'en suis vraiment désolé pour les rédactrices et rédacteurs concerné(e)s.

Mais pas d'inquiétude, vous retrouverez ces articles dans le prochain numéro prévu pour début mars.

Je peux d'ailleurs dès à présent vous annoncer l'interview exclusive d'une personnalité de la MJC.

Bonne lecture,

Max

Première fois des Grabugeois

C'est bien connu, c'est en rôlant qu'on devient rôliste. Et quels rôlistes ! Mais avant de devenir les joueurs que nous sommes, il a fallu débiter, faire un premier scénario, un premier perso.. Noémie vous propose ce mois-ci une sélection de croustillantes anecdotes sur la première fois de certains Grabugeois.



Flo, référent JDR :

Mon premier Jdr se passait dans l'univers du monde des ténèbres. C'était à la fois terrible et terrifiant car j'ai rien compris. C'était une mission en Égypte, mais aucun d'entre nous ne parlait Égyptien. Du coup personne n'a compris que c'était un piège. Le scénario était très dark, on a trouvé des morceaux d'enfants, j'en suis sorti traumatisé en me demandant : « Mais qui peut prendre plaisir à ça ? »

Thomas, rôliste et veilleur à la MJC :

Quand on jouait à la fac, on faisait des soirées D&D très arrosées et très enfumées. Je me souviens être reparti plus d'une fois en me tenant aux murs. Ma prêtresse a quand même réussi à monter niveau 7.



Loïc, trésorier Grabuge :

Mon premier JDR c'était à Vampire la Mascarade. Je jouais un brujah à San Francisco. Je n'avais pas compris la notion qui consiste à ne pas tout dire aux PNJ, au grand damn de mes compagnons. Le premier vampire que j'ai croisé, le sentant agressif, je lui ai sauté dessus. Comme j'ai fait de très bons jets de dés et je l'ai tué. Sauf que c'était la fille de quelqu'un de très important, donc j'ai eu le choix entre mourir ou déclencher l'Apocalypse sur la ville. J'ai choisi de vivre, pourrissant ainsi le scénario de tous les autres joueurs.



Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE

Que vous évoque Carcassonne ?

Vous êtes né, ou vivez dans ce grand village surplombé de la plus grande Cité médiévale d'Europe ou vous n'êtes que voisin ?!

Mais tous le monde (ou presque) connaît Carcassonne, d'ailleurs des fois plus les étrangers que les français.

Il y a plusieurs raisons à cela.

La première, et pas des moindres, notre cité médiévale est belle, immense et magnifiquement conservée grâce à notre cher Viollet-le-Duc.

La deuxième, de nombreux films (les plus connus : « les visiteurs », « Robin des bois », « Labyrinthe » et j'en passe...) ont fait de la Cité leur décor de prédilection depuis de nombreuses années.

Mais il y a aussi une raison des fois oubliée des natifs de la région, c'est qu'un allemand a décidé de créer un jeu autour de la thématique de notre jolie cité. Et oui ! Un jeu de société ! Et pas des moindres, au même titre que la forteresse et la plus grande d'Europe, le jeu à fait mieux, il est un des jeux les plus connus et vendus dans le monde entier !

Mais je suis sûre que la plupart des lecteurs de ce fanzine n'ont jamais touché une boîte de jeu « Carcassonne » ou même vu à quoi pouvait bien ressembler ce jeu.

Heureusement que le club Grabuge est là !!! Car oui nous avons le jeu et oui nous savons y jouer ! Et en plus nous pouvons vous apprendre !

Enfin tout ça c'est bien joli mais il consiste à quoi me direz vous ce fameux jeu.

Le jeu de société :

Commençons par le commencement...

Éditeur :



Distribué par :

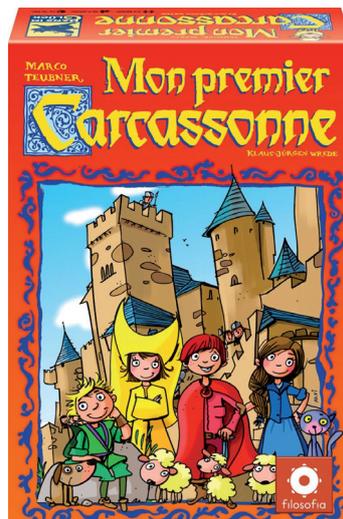


Tout public, stratégie à partir de 8 ans pour le classique (à partir de 4 ans pour la version enfant « Mon premier Carcassonne »)

2 à 5 joueurs (6 avec les extensions)

45 mn de jeu sans les extensions

Placement stratégique de tuiles (pièces carrées en carton principalement) et de pions.



Le but du jeu est de gagner ! Mais aussi d'avoir conquis le plus de territoire possible à l'aide d'un nombre restreint de pions représentant de petit personnages bien caractéristique du jeu (les meeples).



Chacun des joueurs tire à son tour une tuile et la pose sur la table (et non, il n'y a pas de plateau de jeu) de manière à constituer un paysage de plaines, forteresses, abbayes et bien d'autres décors selon l'extension utilisée, tout en posant des pions pour gagner du terrain.



Depuis sa création en 2000, le jeu de base s'est vu augmenté d'une multitude d'extensions permettant de diversifier le champ des possibles. Nous avons donc dans l'ordre (ou presque) « Auberges & cathédrales » (première vraie extension), « Marchands & bâtisseurs », « Damesse & Dragon », « la tour », « Maire & cloîtres » (réédité en « Maire & Monastères »), « Comte, Roi & Brigands », « la Catapulte », « Bazars, Ponts & Forteresses », et la toute dernière qui date de 2014 « Moutons & collines ». A cela s'ajoutent

des minis extensions éphémères souvent ajoutées au fil du temps à des boîtes plus grosses dont “la Rivière” (première mini extension) qui fait parti du jeu de base, “Roi & Eclaireur / Roi & Chevalier pillard” (partiellement reprise dans la sixième extension), “le Comte de Carcassonne” (reprise dans la sixième extension), “les Cathares”, “la Rivière II” (reprise dans la sixième extension), “la mini extension”, “la Secte”, “le tunnel”, “la peste”, “die Kornkreise”, “le fantôme”, “le Festival”, “l’École”, “Petits Bâtiments”, “die Kornkreise II”, “Carcassonne minis” (au nombre de 6 : 1.Aéronefs, 2. Messagers, 3.Ferrys, 4.Mines d’or, 5.Sorcières, 6.Brigands et dans chacune des petites boîtes se trouve une tuile de la 7. les Agroglyphes) et “die Windrosen”.

Tous les jeux ne sont pas distribués en France mais une bonne partie tout de même.



Et bien sur nous avons aussi des Big Box à prix intéressant regroupant le jeu de base et plusieurs extensions.

Cette année le jeu de base se fait un petit lifting design au niveau des décors sur la partie face de la tuile. Le reste ne change pas même dos, mêmes règles mais plus lisibles et mieux expliquées.



A côté de la trame principale nous avons des “Carcassonne” parallèles sur le même principe de jeu mais dans des temps et même des univers différents. Pourquoi ne pas exploiter le filon du succès jusqu’au bout ?! Des jeux sans extensions qui se suffisent à eux pour jouer. Et c’est donc là que nous voyons apparaître “Carcassonne à la préhistoire”, “Carcassonne, die Burg”, “Carcassonne, The Ark of the Covenant”, “Carcassonne, la Cité”, “Carcassonne, le Mayflower”, “Carcassonne, Mers du sud”, “Carcassonne, la ruée vers l’or” et le tout dernier parce que c’est la saison “Carcassonne en hiver”.

Mais l’histoire ne s’arrête pas là ! Car nous sommes aussi à l’ère de la technologie.

Les jeux numériques :

Et oui, “Carcassonne” est même dérivé en jeu vidéo sur console de salon (Xbox 360) et sur tablette et téléphone (Apple). Il y a aussi une version java sur pc. Et je viens de découvrir une version Nintendo DS au cours de mes recherches pour cet article.

Vous Savez tout ou presque car pour vraiment savoir il faut jouer à ce jeu très apprécié du grand public du monde entier.

Voici un petit lien d’une vidéo de présentation du jeu de société si tout ce que je vous ai raconté ne vous à pas suffit !

<http://fr.asmodee.com/resources/video/?video=359>

La Gazette



Loïc Reporter...

Une Tielle qui fait du Grabuge !

Bonjour à tous ami(e)s lecteurs et lectrices ! Dans le numéro précédent vous avez pu lire l'interview de notre référent Warhammer 40k (Antoine Verrecchia) au sujet des tournois en équipe. Les plus attentifs se rappelleront qu'il allait participer justement au qualif ETC avec la Tielle-Team les 24 et 25 janvier. Je vous propose de suivre le parcours de notre Grabugeois au sein de l'équipe Sétoise dans ce tournoi.

Le samedi matin la Tielle est en forme, elle remporte la première ronde Haut la main contre la Team RTFM sur le score de (131-29). Galvanisés par cette victoire ils continuent donc sur la lancée dans la deuxième round contre les Machomens (112-48). Ils terminent la première journée invaincus avec une 3ème victoire contre l'équipe qui sur le papier leur posait le plus de problèmes Playboyz (109 - 51). Le lendemain, la reprise fût rude mais ils obtiennent leurs

4ème victoire (96-64). La dernière partie est une lutte acharnée contre les Croisées Occitans qui leur donne leur seule défaite sur le score très serré de (73-87). Ils terminent donc ce week end avec 4 victoires et 1 défaite sur le fil. Le tournoi c'est déroulé dans une super ambiance avec du bon niveau, du fair play et un nouveau dicton pour la Tielle team " Tester c'est tricher !! ". Ils remportent alors la première place des qualifications et retrouveront les 5 autres équipes (Bisounours, Dévastation, légio Invicta, Mogway et Playboyz) le 14 mars pour se disputer fièrement la place pour représenter la France à l'ETC !!

Nous souhaitons bonne chance à toute l'équipe de la tielle team (nom) pour le Day1. Je vous retrouve dans le prochain numéro pour un nouvel article de votre wargame préféré !!!

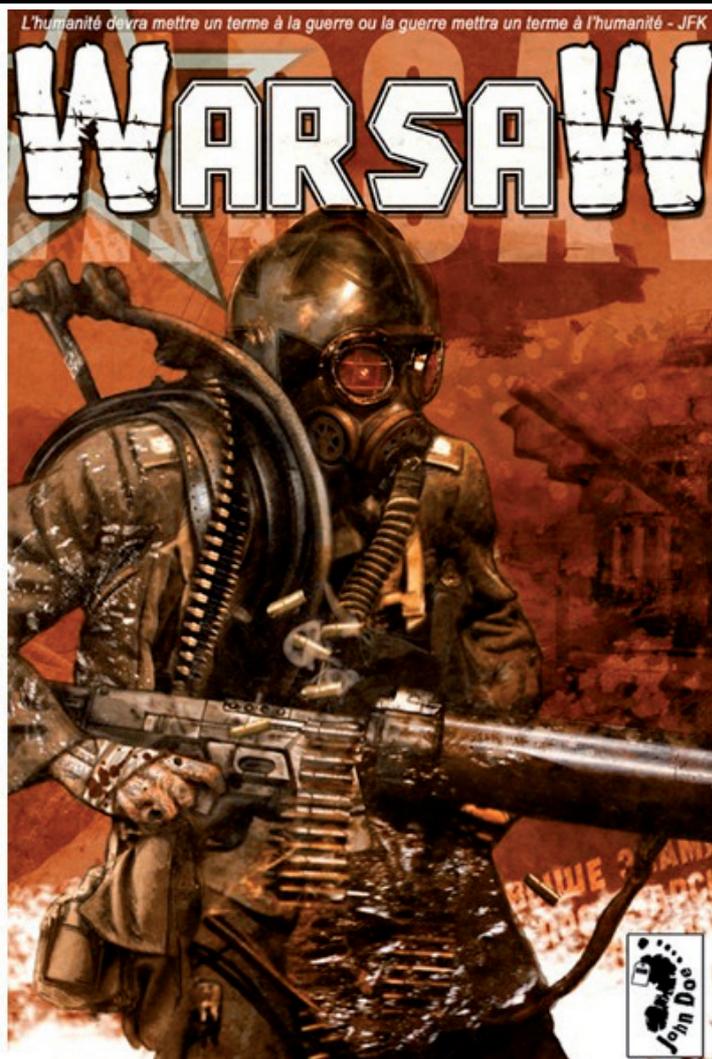
Jeux de Rôle **WARSAW** Édition John Doe

« *Qui contrôle le présent contrôle le passé, qui contrôle le passé contrôle l'avenir* » ~ Georges Orwell.

Bienvenue à la section JdR, je vais vous présenter Warsaw, JdR Uchronique (principe de ré-écriture de l'histoire en modifiant un événement qui s'est déjà déroulé) où la première guerre mondiale ne s'est pas terminée en 1918... En effet, l'histoire est semblable à la nôtre jusqu'en 1916, puis les pays autres que l'Allemagne et la Russie se retirent du conflit. Restent que l'Empire Allemand (le Neurich) et la Russie (le Komingrad) continuent de se faire la guerre, mais dans le pays qui les sépare, la Pologne. En effet, celle-ci devient le pays « de guerre » de ces deux factions, d'où le nom du Jeu (Warsaw : Varsovie). C'est à cet endroit qu'a lieu l'histoire qui nous intéresse. Nous voici donc en 1964 dans la capitale en guerre depuis 50 ans opposant le Neurich et le Komingrad...

PREMIÈRES INFOS

Le livre, de petit format, donc pratique, est agréable à lire, bien qu'assez condensé. Les illustrations ne manquent pas, mais il est vrai qu'il a fallu tout caser dans moins de 130 pages. En revanche, la mise en page est astucieuse et met dans l'ambiance de cette dystopie.



Évidemment, les auteurs signalent dès le départ que leur JdR n'a nullement vocation à porter des idées communistes ou nazies, juste de créer une fiction (sait on jamais ...) Petit clin d'œil, l'on retrouve Willy Favre,



là un groupe de résistants. Les choix sont vastes (allez-vous vous installer dans une vieille cave en privilégiant l'accès à l'énergie et au ravitaillement, ou allez-vous vous baser dans une vieille usine désaffectée en vous axant sur les munitions et les contacts ?) De nombreuses règles sont également présentes pour savoir quelles armes sont disponibles, le type de munitions, les protections, etc. D'autres sont relatives à la localisation des dégâts, leurs effets et autres. On propose aux joueurs d'incarner différents personnages, allant du type lambda au Uberm, voire Stakhanov, mais aussi un Assilki, individu auquel on a greffé des améliorations (offensives, défensives, faciales, pratiques, etc.) A noter, que des personnages pré-tirés ainsi qu'un scénario existent en fin de livre...

CONCLUSION

Ce JdR condense une période qui est moins sur les feux de la rampe que la 2^{ème} Guerre, et en fait une nouvelle histoire apocalyptique mais prenante. Le tout est bien mené et vous immerge. Pour les plus adeptes de liberté, le surplus de règles peut être modifié/ supprimé... Après libre à vous de vous aventurer dans un contexte glauque et sordide si vous l'osez...

EN CLAIR

Pour MJ DÉBUTANT	=	> EXPÉRIMENTÉ
Pour PJ DEBUTANT	=	EXPÉRIMENTÉ
BACKGROUND LIBRE	=	> COMPLET
RÈGLES LIBRES	=	> SIMULATIONISTES

Inspecteur Ebara,
Spécialiste des Eaux Thermales à Bains Mixtes
(Celui qui trouve d'où vient ces pseudos
gagne une boîte de cookies...)



Nono a testé pour vous



SPORZ

— ORIGINAL OUTBREAK —

“La Terre a été ravagée par une terrible épidémie. Vous faites partie de la poignée de survivants qui s'enfuit à bord d'un vaisseau spatial pour reconstruire l'humanité sur une nouvelle planète. Mais soudain c'est l'alerte, les analyses sont formelles : quelqu'un à bord est contaminé, c'est un mutant. Action !”

Sporz est un jeu de société créé par Michel Carreras, Raphaël Donzel, Ivan Gazeau, et Stéphane Geller, dans lequel chaque joueur incarne un astronaute qui est soit sain, soit muté par une spore qui s'empare de l'esprit de son hôte.

Le but est :

- pour les astronautes sains, de tuer ou guérir tous les mutés,
- pour les astronautes mutés, de muter ou tuer tous les astronautes sains.

De nombreux rôles permettent d'avoir des informations sur l'autre camp. Les deux camps évoluant au cours du temps, il est crucial pour les joueurs de chaque camp de partager les informations, tout en doutant de leurs compagnons.

Ce jeu fait bien sûr penser aux Loups Garous de Tiercelieux, mais apporte une vraie nouveauté en imposant aux joueurs de communiquer par groupe de 3 ou moins seulement, et en instaurant un vote secret qui peut être blanc. C'est, par conséquent, le cadre idéal pour lancer des fausses rumeurs, empêcher et/ou manipuler les informations qui circulent et se faire passer pour ce que l'on est pas.. Ce qui ajoute une vraie ambiance roleplay au jeu, des relations complexes entre les PJ et une intrigue qui tiens les joueurs en haleine

jusqu'au bout. Le jeu en devient beaucoup mature et complexe que Loup-Garous, qui lui est plus accessible aux jeunes participants.

Nous avons la chance de compter parmi les Grabugeois un homme ayant participé à sa réalisation.



Qui es-tu ?

Je suis Bernabeu Denis, professeur des écoles et beta-testeur.

Comment as tu découvert Sporz ?

Ma copine était en classe prépa avec les créateurs du jeu. On testait régulièrement les premières versions durant les inter classe et les soirées entre amis. A l'époque, le jeu n'était pas encore sorti, on utilisait des feuilles de papier pliées en deux pour déterminer notre rôle. On montait des stratégies de jeu et ajouts des règles pour les contrer, on a même créé un site internet pour pouvoir jouer en ligne. Tous les bêta testeurs, dont moi, figurons d'ailleurs dans les crédits du jeu.

Quels sont pour toi les points forts/les points faibles du jeu ?

J'aime vraiment l'aspect tactique: même en étant un simple astronaute, on peut manipuler la partie grâce au bluff et au contrôle de l'information. Étant un grand fan des jeux de stratégie, c'est cet esprit qui me plaît le plus. Il y a aussi le fait que, même mort, on prend plaisir à regarder le groupe évoluer, les joueurs bluffés : ce n'est pas vraiment une fin mais une approche différente du jeu. En point négatif, je dirais qu'au premier abord le jeu n'est pas très facile à appréhender. Il faut avoir joué plusieurs fois et avoir testé diverses stratégies pour l'apprécier pleinement. Il est aussi dommage de devoir être huit pour jouer,

car hors du cadre scolaire il devient plus compliqué de réunir un si grand nombre de personnes.

Des projets pour l'avenir ?

Le créateur du jeu a créé sa propre boîte d'édition pour sortir son jeu. Actuellement il se met en relation avec d'autres créateurs afin d'agrandir sa collection. Pour ma part, la vie fait que j'ai déménagé et qu'il est plus compliqué pour moi d'entrer en contact avec des groupes de testeurs, mais je serai prêt à retenter l'aventure sans problème.

Un mot pour la fin ?

Si vous voulez vous procurer le jeu mais que vos recherches n'ont pas été fructueuses, n'hésitez pas à me contacter, je peux vous le fournir.



Article by Thomas

Convention, l'avis de l'orga !

Une convention mais pour quoi faire ?

Déjà qu'est-ce qu'une convention ?

C'est une réunion de personnes généralement organisée autour d'une thématique ou d'une même activité. Nous concernant, c'est le jeu qui nous rassemble. Sous différentes formes, sous différents formats mais c'est bien de la passion du jeu qui nous pousse à venir.

On pourrait tranquillement jouer avec les mêmes personnes pendant des années, trouver là un réconfort dans la monotonie et la sécurité d'un environnement maîtrisé. Mais aller en convention, c'est aller vers l'autre, c'est prendre le risque de sortir de cocon douillet. Sartre disait qu'autrui est un autre soi autre que soi, on pourrait également dire que le joueur est un autre joueur que nous. Il nous ressemble par son attrait commun pour une même activité ludique mais en même temps, il peut l'aborder d'une toute autre manière.

Et donc par l'échange et la rencontre, on découvre des gens incroyables, des personnalités riches et fortes

nous amenant souvent à vivre une expérience humaine très enrichissante. Puisque l'essentiel est là, dans la rencontre humaine. Certes, il y a des incompatibilités mais pour combien d'amitiés naissantes ?

D'un point de vue ludique pur, la convention aussi est l'occasion de découvrir des jeux, des manières de jouer, de maîtriser qui représente une opportunité rare de le faire. Rare est un terme important à souligner car les conventions ne sont pas si nombreuses et les possibilités d'y aller souvent restreintes. Il faut donc profiter de chacune pour ne pas avoir regret plus tard.

Grabugeois et Grabugeoises, vous qui êtes la section Grabuge, vous demandez peut être encore si vous aller venir ce week end d'Avril participer à notre convention. Sachez que votre présence est importante, elle prouve d'une part votre implication dans la vie de Grabuge et votre intérêt pour la passion qui nous lie mais elle montre d'autre part à tous les participants venus de l'extérieur que notre section est bien vivante malgré son âge canonique et que sa convention constitue un événement majeur dans le milieu rôliste du Sud Ouest. Nous faisons d'ailleurs partie des conventions choisies pour le France Sud Open ce qui ne manquera pas d'amener du monde.

Aller en convention, c'est rencontrer mais c'est aussi exister et se faire connaître. Si nous voulons que les gens viennent chaque année, il faut aller les voir lors de leur convention également. C'est un échange où chacun est gagnant. Alors venez gagner avec nous !

La Convention Grabuge se tiendra les 17, 18 et 19 Avril 2015

Retro Gaming

UFO : Enemy Unknow

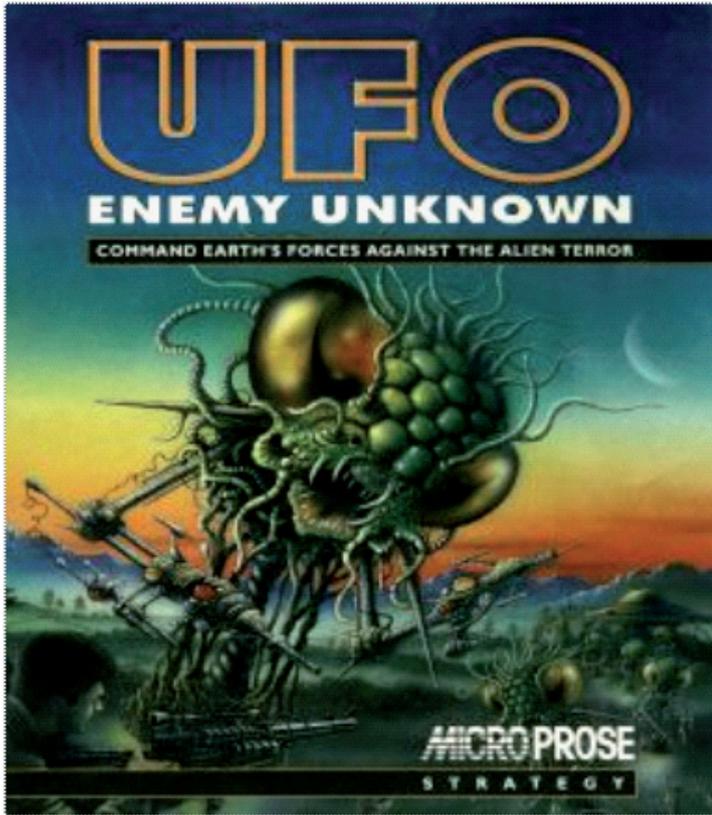
Janvier 1999. La fin d'un siècle, la fin d'un millénaire. Le grand bug informatique est pour bientôt, et l'apocalypse suivra probablement. 1999. Depuis bientôt dix ans, dans l'ombre, se trame un complot sordide, qui décidera du sort de l'humanité entière. Sur le plan international, nul n'est innocent : les têtes dirigeantes participent tous à ce plan, à différents niveaux d'implication. L'enjeu : quand ILS viendront, quand ILS débarqueront, éclats d'acier et de milliers de diodes dans le ciel nocturne, les élites sauveront les leurs, ils formeront la caste des élus. La masse ? Ils n'avaient pas conscience de ce qui se préparait, ils ne comprendront pas vraiment ce qui arrive. Leur joug changera de mains. ILS viennent en colonisateurs. En civilisateurs.

Janvier 1999. Des années d'intrigues, de pactes signés sous les néons vacillants des bunkers, de disparitions opportunes, de false flags et de faux semblants. Mais les satellites ne mentent pas. Pas plus que les réseaux de radars secrets, capables de percer LEUR camouflage d'antimatière. ILS sont là, et bien plus tôt que l'échéance n'était prévue, ils réclament leur dû.

Non. Je dois l'avouer, ce n'est pas le background de la même série en X-***. Mais ça aurait pu. La véritable histoire derrière UFO : Enemy Unknown est un petit peu plus expéditive, pour déboucher sur une situation qui n'aurait pas été incompatible avec un historique à la Chris Carter : les gouvernements des pays influents de ce monde formant une alliance secrète pour traiter avec l'envahisseur d'outre-espace. Dans UFO, c'est bien entendu la voie des armes et de la résistance qui est au final choisie, mais le traité d'armistice aux clauses un rien douteuses n'est jamais loin.

Mais visiblement, je divague. Après quelques séances de googling, rien ne semble indiquer que les développeurs de MicroProse se soient directement inspirés de la saga télévisuelle, qui a fait ses débuts sur les écrans un an avant la sortie DOS de UFO, en 1994. D'obscurs échos remontés des sources d'une certaine encyclopédie dont le nom est à jamais honni de toute recherche un tant soit peu pertinente évoquent l'inspiration d'une série anglaise des années 70, de publications d'essayistes conspirationnistes... Rien à voir, donc. A part la période. A part un certain écho du

nom de ce cercle gouvernemental secret, que le jeu nous appelle à diriger. X-COM. Pour eXtraterrestrial COMbat unit.



Un jeu de stratégie au tour par tour à la jouabilité presque sans-faute, mêlé à un volet de gestion incroyablement complet. Ce qui rend UFO éternel à mes yeux – et ceux de tout un tas d’hurluberlus de ma sorte, à en croire mon googling intensif – c’est bien en premier lieu la quasi perfection de son gameplay. En digne ancêtre de ses récents petits-fils en 3D anti-aliasée, c’est depuis l’ubiquité du GeoScape, ce globe-terrestre en vision satellitaire, que vous dirigerez la force de résistance terrienne. Tandis que, en chef de guerre du crépuscule du XXe, vous apprêtez vos avions de chasse supersoniques « à détonation à impulsions doubles » (sic?) et vos soldats d’élite équipés de l’arsenal à la pointe des laboratoires terriens (et le jeu ne manque pas de nous le rappeler à chaque article du wiki-X-COM embarqué, l’Ufopaedia) ; que vous gérez chacune de vos bases secrètes disposées selon votre volonté (et surtout votre budget) aux point stratégiques pour la défense de notre monde, vous recevrez un flot continu de notifications : rapports de recherche, livraisons de matériel, mais également les alertes de détection.

Je tiens à développer ici l’un des principaux enjeux stratégiques (mais pas seulement, comme expliqué plus loin) d’UFO : le positionnement de votre unique base de départ, et de vos prochaines installations en général. Car, même en avançant dans le jeu, même en

parvenant à conserver un relatif équilibre budgétaire (votre pire ennemi, peut-être même avant les aliens), il sera pratiquement impossible de couvrir efficacement tout le GeoScape. L’agressivité du colonisateur croît bien entendu en proportion de votre outrecuidante résistance, et le spam de détections est par moments tels que vous ne pouvez tout simplement plus suivre, en termes d’effectif et de matériel disponible. Mais se pose également le problème de la portée de la détection elle-même. Vos radars, de deux types, pour la courte et longue portée, ne disposent que d’un rayon d’action terriblement limité. Un écueil technique particulièrement terrible en début, disons un peu avancé, de partie. Lorsque l’attaquant alien a constaté votre capacité à (plus ou moins) contrarier ses opérations de reconnaissance, et amorce véritablement les hostilités. Quels pays seront alors les élus de votre protection rapprochée ? Lesquels choisirez-vous de laisser – pour un temps, du moins – hors du balayage salvateur de vos ondes radar ? Car, quelle que soit la portion de ciel que vous scrutez, l’ennemi, dans l’ombre, continue ses incursions. Le néant électromagnétique voile sa progression, à l’instar de l’inévitable brouillard de guerre d’un STR.

La question n’est pas qu’un dilemme moral : il en va aussi de vos financements. La participation au projet X-COM implique de la part des États un fort engagement pécunier, qui attend un retour sur investissement. Chaque mois, le conseil secret vous présentera son rapport, qui marquera l’appréciation de votre efficacité à mener cette guerre de l’ombre. Les États délaissés face aux incursions d’OVNIs couperont peu à peu leur budget, jusqu’à finalement se retirer du projet... après signature d’un pacte avec des « forces inconnues », précise-t-on dans le rapport. Par ailleurs, quelques évaluations trop négatives enchaînées à la suite amènent rapidement l’ensemble du Syndicat (oui, la référence est tentante...) à déclarer le programme de résistance clôt, pour rechercher une entente avec les touristes d’outre-espace. Le scepticisme des nations face à ce projet de lutte qui semble mal engagé, la tentation rapide des pactes secrets, le petit épilogue « sympathique » que nous livre le jeu lorsque l’unité X-COM est dissoute... sont autant d’éléments qui, outre l’intérêt de gameplay (c’est là l’unique façon de perdre la partie, il n’y a pas vraiment de concept de « table rase » comme en STR), constituent pour moi l’atmosphère de désespoir, qui tend même à l’angoisse lors des missions de terrain.

Car oui, pour moi, UFO ne se contente pas de propo-

ser une expérience de jeu qualitative au possible, particulièrement remarquable pour un titre aussi ancien. Au fil de la partie, l'équipe de MicroProse parvient à développer un véritable climat d'oppression, cette sensation de fin du monde (de fin de millénaire?), qui, si elle n'est pas effective, nous attend de tentacule ferme au prochain tournant. Certes, ce n'est pas forcément l'impression qui ressort de la cinématique d'intro, qui évoquerait plus un jeu d'action FPS ou TPS qu'autre chose, sur fond de synthé tellement 90', que je ne peux malgré tout que recommander son visionnage. Toutefois, déjà, voisinant les sonorités pop rétro, apparaît l'un des éléments clés de l'atmosphère fin-du-monde: la bande son, la vraie, dans le ton des titres qui nous accompagneront tout au long du jeu. Ces notes glaçantes, qui démarrent dans la cinématique sur l'assaut des aliens comics verdâtres et musculeux (qui a dit « Orks »?), et que l'on retrouve dès le menu principal. Si le thème qui tourne sur la partie gestion dédiée au GeoScape a quelque chose d'un peu plus martial, à sa façon électroïde là aussi très 90' – bien qu'il y traîne déjà quelque chose de lancinant, de pesant, je dirais même de tragique au sens antique du terme, d'une destinée implacable... –, ce sont ces quelques accords aigres, dissonants, qui portent le véritable esprit du jeu. Cette ambiance quasi horrifique, qui, oserai-je dire, pourrait presque convenir à un survival, est celle du versant stratégie tour par tour.

Claustrophobie. C'est le mot qui me vient pour décrire l'essentiel des maps de missions sur le terrain. Couloirs sombres, étroits, qu'il s'agisse d'installations humaines ou de celles qui le sont un peu moins... Des salles encombrées de matériel de test, de machines à la fluorescence trouble, dont la fonction véritable l'est sans doute encore plus... Les décors, naturels (très variés, à noter au passage) comme urbains, n'offrent que rarement de lignes de vue franches, dégagées. Et les obstacles, s'ils pourraient offrir des couverts sauveteurs, ne sont souvent en réalité que des pièges mortels. La culminance de l'angoisse est évidemment atteinte lors des missions nocturnes, lorsque même les zones dégagées, à présent noyées d'ombres trompeuses, n'offrent plus la moindre sécurité... Il faut bien noter que la stratégie dans UFO se colore d'une bonne part d'imprévu, d'aléatoire, qui pourra peut-être rebuter les inconditionnels de planifications millimétrées. C'est pourtant ce qui renforce cette sensation d'horreur oppressante, qui scelle définitivement mon amour de ce jeu. La conscience qu'à tout moment, l'opération peut partir en vrille, à un point parfois, même moi, je l'avoue, vraiment désespérant. Un seul tour de jeu de

l'alien peut voir tomber le tiers, la moitié, ou disons les unités clés de votre effectif d'intervention. Les ennemis qui disposent de capacités psychiques sont la cerise vénéneuse sur ce gâteau de cauchemar... encore que les agents de mutation, qui peuplent vos rangs de renégats squameux et boursoufflés, savent apporter leur propre pierre putride à l'édifice.

Ce teste n'en aura pas été véritablement un, au final. Plutôt la saisie d'une impression, mais il faut dire que c'est souvent la façon dont je vois les jeux. Je ne suis pas un joueur technique, loin s'en faut, et je peux souvent rater des gros points de gameplay pour n'noter que des détails d'ambiance, de musique, ou quoi que ce soit



qui passait par hasard à l'écran. J'arrive à la fin de ma chronique, je pense avoir fait le tour ce que j'avais à dire sur ce monument du rétro-gaming. Il va de soi que je recommande de tester UFO, quand bien même vous seriez déjà conquis par le style de la série avec ses opus tout récents, X-COM et The Bureau. Sans vous attendre, évidemment, à un ébahissement graphique et une débauche d'effets, je pense néanmoins que vous ne devriez pas être déçu par les mécaniques de jeu. Et à tout prendre, je trouve qu'à titre de curiosité, de culture gamer ou même de pure hipsteritude, ça vaut toujours le coup de faire un petit tour du côté des origines, surtout quand l'expérience reste d'une telle qualité.

Pour ma part, ça sera l'inverse. Je n'ai jamais testé les nouveaux X-COM. J'ai seulement beaucoup lu, vu et entendu à leur sujet. Il faut que je m'y décide, je pense là aussi que je ne serai pas déçu. Mais avant, je dois terminer à nouveau UFO, pour la je-ne-sais combien-tième fois, en quatorze ans de retours discontinus, mais toujours aussi réguliers.

Votre serviteur, d4rkhi | >st3r.

A suivre...

L'agenda du Grabugeois

Ville	Lieu & Heure	Public	Descriptif
Vendredi 06 Février 			
Carcassonne	MJC 19h30	Enfants Ados Adultes	Comme chaque début de mois, viens passer un moment de détente à la MJC pendant le Premier Vendredi Du Mois. Le staff Grabuge sera bien sûr présent pour le plus grand bonheur de tes papilles.
Samedi 07 Février 			
Carcassonne	MJC Salle 14 14h00	Grabuge	Samedi 07 février aura lieu le bureau participatif du club. Si tu souhaites en découvrir un peu plus sur l'actualité du club et y participer, alors n'hésite pas à venir en salle 14 à partir de 14h.
Vendredi 13 Février 			
Carcassonne	MJC 21h30	Grabuge Ados Adultes	Tu souhaites faire des rencontres, passer une bonne soirée détente après une dure et longue semaine de travail, alors viens participer au Vendredi Ludique qui se tiendra à la MJC et où tu pourras jouer à différents jeux de société (inscriptions et renseignements : maxime@grabuge.org).
Vendredi 20 Février 			
Carcassonne	MJC 21h00	Grabuge Ados Adultes	Tu souhaites découvrir le jeu de rôle, tu as envie de passer un bon moment entre amis ou faire des rencontres, alors la soirée initiation et découverte du jeu de rôle est faite pour toi. Si tu es intéressé, contacte Maxime impérativement avant le 13 février (maxime@grabuge.org ou 04.68.111.700).
Vendredi 27 Février 			
Carcassonne	MJC 19h30	Enfants Ados Adultes	Tu souhaites faire des rencontres, passer une bonne soirée détente après une dure et longue semaine de travail, alors viens participer au Vendredi Ludique qui se tiendra à la MJC et où tu pourras jouer à différents jeux de société (inscriptions et renseignements : maxime@grabuge.org).
Vendredi 06 Mars			
Carcassonne	MJC 19h30	Enfants Ados Adultes	Comme chaque début de mois, viens passer un moment de détente à la MJC pendant le Premier Vendredi Du Mois.



Jeux de Société



Jeux de Figurines



Jeux de Rôle



Soirée Festive



Pour les Grabugeois

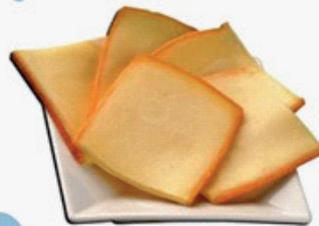
Le mois prochain...

Pour le Premier Vendredi Du mois de Mars, après 5 mois d'absence le Croc Raclette sera de retour. Le staff bistrot sera heureux de vous proposer à nouveau les crocs choco et choco banane.

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

Croc' Raclette

Son goût unique et savoureux
va vous faire aimer l'Hiver !



En Exclusivité

1€50 les deux

Staff Bistrot

Nous, Nous, Nous, Nous
C'est Le Goût, Nous !



Grabuge

La Chandeleur

Pendant que vous lisez votre fanzine préféré, vous êtes peut être en train de déguster vos crêpes de la chandeleur et tout naturellement vous vous rappelez la célèbre réplique des bronzés :

« Vous avez de la pâte, vous avez du sucre ?

Alors avec la pâte vous faites une crêpe et vous mettez du sucre dessus ! »

Il existe des dizaines de recette de pâtes à crêpes, celle que vous allez lire ci-dessous est la pâte à crêpes que je fais et que j'apprécie.

Il te faut :



3



Laisse reposer la pâte pendant 1 heure.

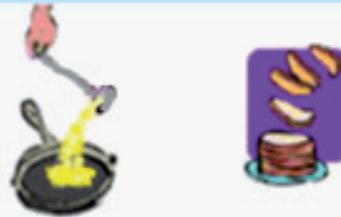
**Même 2 heures
si possible !**

1



Verse la farine et le sel dans le saladier.

4



Fais chauffer la poêle. Verse-y une louche de pâte. Répartie-la bien bougeant la poêle. Fais cuire une crêpe fine.

2



Casse les oeufs, mélange avec la cuillère en bois et ajoute progressivement le lait sans cesser de tourner.

Message de l'Élémentologue

Il ne faut pas hésiter à adapter la recette à votre convenance. Sucrées, salées, au sarrasin ou au froment. Selon vos préférences, vous pouvez ajouter du Rhum, de la bière, du Grand Marnier, de la fleur d'Oranger mais aussi du jus d'orange, du sirop d'orgeat ou des zestes de citron pour donner à vos crêpes un goût plus insolite. Je vous conseille d'accompagner vos crêpes avec une bolée de cidre.

Voici quelques astuces pour réussir vos crêpes :

1. Ajoutez deux cuillères à café de beurre dans votre pâte. Ainsi, vous ne serez pas obligé de rajouter de la matière grasse dans votre poêle avant chaque crêpe.

Elles seront finalement plus légères...

2. Pour être ni trop épaisse, ni trop fluide, votre pâte doit avoir la consistance de la crème à fouetter.

3. Choisissez une poêle épaisse, en acier ou antiadhésive, à très petits bords et diffusant bien la chaleur. Veillez à ce que la poêle soit à la bonne température.

Pour tester, jetez une goutte d'eau et écoutez la grésiller. C'est parfait !

4. Chauffez votre four à la température minimum pour tenir au chaud toutes les crêpes que vous allez préparer. Emballez les dans du papier aluminium pour éviter qu'elles ne sèchent.

5. Remplacer la moitié de la farine par de la Maïzena pour alléger la pâte.

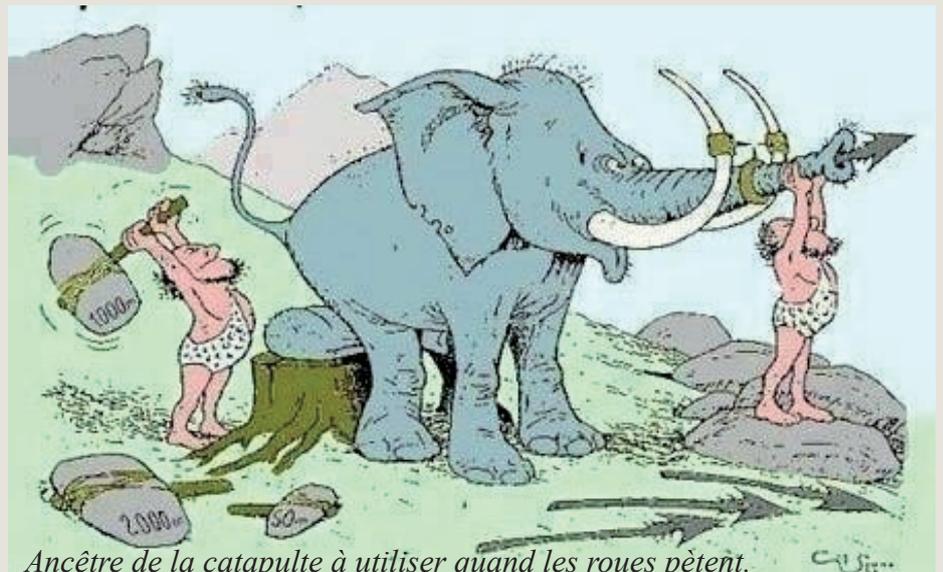
Bonne Chandeleur à tous !

Bonjour cher lecteur, j'écris cette lettre premièrement pour m'excuser de ne pas avoir édité un horoscope lors des dernières chroniques grabugeoises, les éléments n'en n'ont fait qu'à leur tête et devenaient incontrôlables à ce moment là.

Deuxièmement, sachez que l'heure est grave mes amis. Les signes se sont un peu laisser aller dernièrement, et l'un d'entre eux, à savoir Catapulte, m'a signalé que quelqu'un avait volé une de ses roues arrière lors d'une soirée qu'il avait organisé dans son manoir.

Comme je sais qu'ils ne me diront rien, je me demandais si vous ne pouviez pas mener l'enquête de votre côté, oh, et ne vous inquiétez pas, vous serez récompensé de votre travail si il s'avère que votre supposition est la bonne !

Votre serviteur Charlie Poorun, élémentologue depuis la 1^{ère} génération.



Ancêtre de la catapulte à utiliser quand les roues pètent.

Contactez Charlie à l'adresse mail ci-dessous lorsque vous avez trouvé le coupable du vol de la roue de Catapulte ! (Une justification sera nécessaire)

p.charlie17@gmail.com

Le premier qui réussira à découvrir la vérité aura droit à un cadeau lors du prochain premier vendredi du mois, alors n'hésitez pas à participer !



Catapulte (Bélier)

Témoignage : Vous êtes la victime (c'est comme ça, désolé) votre roue arrière, a été volée la nuit dernière, entre 2h et 9h du matin. Un détail vous surprend tout de même, votre fameuse roue a été détachée délicatement, et non de manière brutale, soit le voleur est doué d'une grande délicatesse, soit il a une bonne boîte à outil.

Comportement : Vous êtes instable (physiquement comme mentalement pour le coup), détendez vous et calmez vous, les lecteurs « Des Chroniques Grabugeoise » sont là pour vous aider !



Viking Hurlant (Taureau)

Témoignage : Comme tout le monde, vous étiez invité à la grande soirée des éléments organisés par votre camarade Catapulte, sauf que l'hydromèle ce soir là était tellement bonne, que votre sobriété s'est envolé aussi vite que le vent... Vu votre mauvais état, tout le monde a insisté pour que vous restiez dormir sur place...

Comportement : Vous avez une véritable gueule de bois, et vos articulations vous font horriblement mal, surtout votre bras gauche.



Schizophrène (Gémeaux)

Témoignage : Durant toute la soirée, vous êtes resté assez discret, mais certains éléments ne vous ont pas échappé, la Balançoire semblait avoir mauvaise mine dès son arrivée mais tout le monde à fait en sorte de lui remonter le moral. Ensuite, L'ArchiDuc resta muet presque toute la soirée, peut être avait-il quelque chose à cacher ?

Comportement : Vous êtes partagé entre l'entre l'euphorie et la tristesse mais cela s'explique tout simplement par votre nom.



Crevette (Cancer)

Témoignage : Vous avez le souvenir d'une formidable soirée , vous vous êtes éclaté. Vous vous souvenez même qu'à un moment, vous avez gagné le Viking Hurlant au bras de fer ! Un moment de sport inoubliable.

Comportement : Votre petit estomac n'a pas vraiment apprécié les gâteaux apéritif offert par le Centaure, cherchait-il à faire quelque chose en particulier ?



ArchiDuc (Lyon)

Témoignage : Suite à votre malédiction (Cf. Chronique grabugeoise N°2) durant toute la soirée vous avez essayé de cacher votre voix ridicule, seulement voilà, le Rolling Stone vous a entendu parler pendant 2 secondes et allait vous ridiculiser devant tout le monde... Il fallait trouver un moyen de le faire taire.

Comportement : Vous êtes horriblement anxieux et stressé, retrouver votre voix est devenu une obsession, mais il ne s'agit plus que d'une question de temps maintenant.



Succube (Vierge)

Témoignage : Durant la soirée, vous vous êtes attelé à jouer à votre jeu favori, piquer des objets aux hasard à certains de vos camarades et les placer dans les poches des uns et des autres... Le problème maintenant c'est que vous vous ne souvenez plus à qui appartient quoi.

Comportement : Malgré le fait que ce que vous avez fait ne fait que ralentir l'enquête, vous êtes plutôt content, car ce petit jeu vous a amusé.



War (Balance)

Témoignage : Rien ne vous a semblé or du commun lors de cette soirée, si ce n'est que le GardeVin ne faisait que faire un aller-retour entre la salle de bal (là où s'est déroulé la soirée) et les autres pièces de la maison.

Comportement : Vous avez très mal pris le fait que vous étiez le seul à ne pas avoir reçu de cadeau de Noël parmi tout le groupe.



Rolling Stone (Scorpion)

Témoignage : Vous avez surpris l'ArchiDuc parler avec sa voix ridicule, ce qui vous a causé pas mal d'ennuis par la suite. Il n'y est pas allé de main morte, mais vous a tout de même expliqué toute l'histoire. Il a même dit que la malédiction s'arrêtera lorsqu'il « Aura mis la mains sur quelque chose de particulier » Mais vous n'êtes pas sur de comprendre.

Comportement : Vous avez dansé toute la nuit dernière, vous êtes tous simplement exténué, vous êtes d'ailleurs le dernier à sortir du lit ce matin.



Centaure (Sagittaire)

Témoignage : Beaucoup de personnes se sont retrouvés malade après la dégustation de vos gâteaux apéritifs, faut croire que tout le monde n'aime pas la haute gastronomie Centaurienne.

Comportement : Vous êtes plutôt embêté par la vague d'indigestion que vous avez créé au sein de vos amis, mais bon, sans rancunes hein les gars ?

Autres : Vous avez retrouvé dans votre poche, un service à thé qui ne vous appartient pas.



Licorne (Capricorne)

Témoignage : vous étiez le premier à vous lever le matin, aux alentours de 7h du matin, et à votre grand étonnement, vous aviez dans votre poche droite un tournevis, si l'on regarde de plus prêt, on peut y apercevoir ceci : B.W, peut être la marque du tournevis ?

Comportement : Malgré les récent événements, vous restez incroyablement optimiste et souriant... trop souriant même.



GardeVin (Verseau)

Témoignage : Durant la soirée, vous étiez convaincu que quelque chose de louche était en train de se produire, c'était plus fort que vous, il fallait vérifier toutes les pièces et toutes les salles si bien que beaucoup de vos amis ne vous ont plus revu à partir de 1h de matin, pensant que vous étiez perdu dans le manoir.

Comportement : Votre paranoïa n'était pas totalement injustifiée, vous êtes donc encore plus paranoïaque, le voleur, ça peut être le Centaure, le Poulpe, le viking... ou même TOI !



Poulpe (Poisson)

Témoignage : Vous aviez du mal à dormir durant la nuit, vous êtes donc descendu à la cuisine pour boire un peu d'eau, (normal pour un poulpe) vous avez ensuite croisé GardeVin, qui avait l'air totalement perdu, vous l'avez donc raccompagné directement à sa chambre. Seulement vous n'avez aucune idée de l'heure qu'il était...

Comportement : Vous avez été subjugué par l'incroyable force de la crevette lors de son bras de fer contre le Viking, les apparences peuvent être trompeuses !

La Pinup du Mois

- Proposé par Paulette -

Par Paulette et
Pierre-Jean Desanctis

Nom du joueur : NAETS Pauline

Nom du Perso : Carmen

Jeu d'origine : Vampire - la Mascarade

Background rapide :

Alors qu'elle fréquentait la cour du Roi Soleil, Carmen a été plongée dans un profond sommeil (torpeur) 5 siècles durant suite à une embuscade.

Ramenée à la vie depuis un an à peine, elle n'a plus peur des voitures mais il lui reste encore beaucoup de choses à découvrir sur le monde contemporain.

Description physique :

Petite brune longiligne d'1m54, cheveux courts, raides et coupés au carré. Tout comme la rigueur de son temps l'exigeait, Carmen fait très attention à l'image qu'elle renvoie. Entre autres, elle ne supporte que l'excellence et ne s'habille qu'après des plus grandes maisons de haute couture.

Description du caractère :

Naïve, égoïste et désinvolte. Fascinée par tout ce qu'il est possible de créer de nos jours en matière d'étoffe, de maroquinerie et de joaillerie, Carmen est devenue une véritable fashion victim.

Anecdotes marquantes :

Carmen est Toréador (lol), son mentor est Nosfératu (LOL !!!)

Ils font partie d'une coterie de Gangrels, un clan proche de la nature qui n'a que faire de tout ce qui brille. Alors que son mentor lui réclamait avec insistance le cash qu'elle avait dégotté la veille, elle finit par obtenir en posant sa nouvelle paire d'escarpins sur la table. Son mentor, très énervé, les fit voler à l'autre bout de la pièce.



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

GRABUGE

Convention de Jeux de Rôle

Errance temporelle et Anachronisme

17, 18 & 19 Avril 2015
à Carcassonne

Jeux de Rôle

Soirée Enquête

Jeux de Société

Tournoi Warhammer

Table Ronde



MJC 91 rue Aimé Ramond - 04.68.111.700

convention@grabuge.org / www.grabuge.org

