



La Gazette du Groin

* La lettre mensuelle de la tablée pour tous les affamés de l'info *

LE MOT DU PRÉSIDENT

L'été est déjà fini, et voilà que septembre pointe plus que le bout de son nez !... Si l'heure de la rentrée a sonné pour beaucoup de personnes, à La Sauce aux Jeux, il n'y a pas vraiment de reprise, parce qu'on ne s'arrête jamais : nous avons continué nos animations durant la période estivale (AMJ, Café Grognon, Café Animation, ...) afin de vous préparer un automne du tonnerre ! Dès ce mois de septembre, retrouvez-nous pour des animations supplémentaires, notamment rôlistiques !

L'automne qui approche, c'est aussi le temps de l'Assemblée Générale qui arrive pour nous. Alors, je vous invite à noter également dans vos agendas la date de l'AG qui arrive à grands pas : le dimanche 6 octobre à 13h à Ithaque !

À bientôt, et bonne rentrée à toutes et tous !

Sébastien, président de La Sauce Aux Jeux

SOMMAIRE

- PAGE 1 : LE MOT DU PRÉSIDENT
- PAGE 2 : LA CARTE DU MOIS
- PAGE 3 : NOS RENDEZ-VOUS JEUX DE RÔLES
- PAGE 4 : NOS RENDEZ-VOUS JEUX DE PLATEAUX
- PAGE 5 : LE GROIN LECTURE
- PAGE 6 : RETOURS EN PHOTOS
- PAGE 7 : LES COUPS DE COEUR DU CA
- PAGE 8 : LE GROIN LUDIQUE
- PAGE 9 : ET POUR FINIR





LA CARTE DU MOIS



APRÈS-MIDI JEUX À ITHAQUE

Dimanche 08 septembre

Venez nous rejoindre pour une après-midi jeux sans thématique.

Vous pourrez amener vos propres jeux, ou découvrir des jeux proposés par d'autres membres et par l'association. Profitez des boissons et des snacks mis à votre disposition.



Dimanche 22 septembre

Cette après-midi jeux sera sous le thème de la **narration**. Incarnez un détective dans le jeu éponyme, un chasseur de démon dans **Les Demeures de l'Épouvante** ou encore un Fremen dans **Dune : Secrets Enfouis**. Vous écrirez votre propre histoire durant cette AMJ !

Un jeu de rôle **Avatar, le dernier maître de l'air** vous sera proposé par Orégane.



Vendredi 27 septembre

L'association organise, en fin d'après-midi, du jeu de rôle à la médiathèque de Neudorf dans le cadre des Bibliothèques Idéales.

Venez nous rejoindre à partir de 15h45 pour incarner des personnages dans des univers steampunk.

L'inscription se fera auprès de la médiathèque de Neudorf.



NOS AUTRES RENDEZ-VOUS

Lundi 02 septembre

Lundi sur un plateau au café grognon dès 19h !

Venez jouer à des jeux connus de tous ou peu connus avec du jeu de cartes et des jeux d'ambiance : **Pickpocket, Code Names, Miniville**, et bien d'autres !



Samedi 14 septembre

À partir de 19h, venez nous rejoindre pour un soirée de jeu de rôle exceptionnelle à l'occasion du Start to Play 2024. Cette année la survie est mise à l'honneur avec Fallout. Survivez aux conditions atroces d'une apocalypse et aux attaques de monstres.

Inscription > [ici](#) <



ET EN OCTOBRE ?

- 06 octobre : Assemblée Générale
- 07 octobre : Lundi au Grognon
- 19 octobre : Lampert'imes
- 27 octobre : AMJ Halloween
- 31 octobre : Soirée JDR Halloween

* **RETROUVEZ TOUTES LES DATES ET INFOS SUR LE SITE DE LA SAUCE AUX JEUX !**





NOS RENDEZ-VOUS JEUX DE RÔLES

En septembre, retrouvez-nous pour une nouvelle année ludique sous le signe du JDR !

2 après-midi Jeux (AMJ) mais également 2 événements à ne pas rater :

- Le Start-To-Play avec le JDR FallOut, le 14 septembre. [Infos par ici !](#)
- Deux tables proposées à la Médiathèque du Neudorf, avec la venue de l'auteur de la saga "Vaisseaux d'Arcane" d'Adrien Tomas dans le cadre des Bibliothèques Idéales, le 27 septembre de 16h à 20h.

Nos AMJ (Après-Midi Jeux)



Venez découvrir ou redécouvrir des jeux de rôles proposés par les membres de l'association. C'est à découvrir un à deux dimanches par mois, au cours des après-midi jeux, dans la salle dédiée au sein des locaux d'Ithaque. Les parties se font exclusivement sur inscription, via le site de l'association !

Rejoignez-nous pour faire vivre de belles aventures rôlistiques : proposez d'animer une table de jeu de rôle lors d'une AMJ !

Proposer une table de jeu de rôle !



Nos rendez-vous Jeux de Plateau



La soirée au Café Grognon

Venez nous retrouver tous les lers lundis du mois au Café Grognon à partir de 19h et jusqu'à 23h pour une soirée jeux de plateau accompagnés de nos animateurs !

Le Café Grognon →

Le Café Animation

Vous souhaitez vous investir un peu plus dans l'association, animer des évènements, ou proposer des projets ? Le Café Animation est là pour ça. C'est le rendez-vous mensuel de la section Jeux de Plateau. Une soirée plus "sérieuse" mais tout aussi conviviale, alors n'hésitez pas à nous rejoindre !



Nos AMJ (Après-Midi Jeux)

Deux dimanches par mois, nous proposons une AMJ. Venez découvrir ou redécouvrir des jeux de plateau et des jeux de rôles. Cela se passe dans les locaux d'Ithaque de 14h à 19h, en compagnie de nos animateurs.

Petit plus : thé et café gratuits, et snacking en auto-gestion !





Le groin lecture Les évènements marquants

Dimanche 11 août

Steve Acker, auteur du jeu "Merl'inn", a pu initier les joueurs sur plusieurs tables et faire découvrir son jeu nommé "Jeu expert" durant le festival Octogones 2024. L'auteur est de la région, puisqu'il vient d'Haguenau !



Le jeu a été fortement apprécié par les participant(e)s.



Bardes & Dragons

3^e ÉDITION ENTRÉE LIBRE

CONVENTION DE JEUX DE RÔLE POUR LES JEUNES

Samedi 31 août 2024
à partir de 14h
Fort Rapp Moltke
Rue du General de Gaulle
67116 Reichstett

Inscription préalable
obligatoire en flashant le QR
code

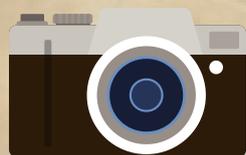
Et aussi :
Tombola
Crêpes et Boissons
Bourse aux costumes
Bourse aux jeux & livres
en lien avec le jeu de rôle

Samedi 31 Aout

Pour la 3e édition du festival de "Bardes et dragons", "La Sauce aux Jeux" a participé à animer du jeu de plateau pour les grands. 19 personnes ont répondu présentes et on pu jouer à des jeux comme : **Milles sabords, Captain flip, The crew, Affinity, Le grand voyage, TM Dice, ...** Cet évènement s'est tenu au Fort Rapp à Reichstett de 14h à 19h.



RETOURS EN PHOTOS ! *



RETROUVEZ TOUTES NOS PHOTOS
SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX
DE LA SAUCE AUX JEUX !

Interview d'Alnomcys, auteur/illustrateur/maquettiste de JDR

> Pouvez-vous présenter ?

Je m'appelle **Olivier RANISIO**, alias **Alnomcys**. Je joue au jdr depuis mes douze ans (même si j'avais testé une fois avant). Je suis auteur/illustrateur/maquettiste auto-édité de jdr.



> Qu'est-ce qui vous a motivé à créer des jdr ?

Après une longue période sans jdr, je cherchais un projet créatif que je pouvais envisager de faire seul et qui me permettait de toucher à beaucoup de choses différentes. Après quelques essais infructueux de projets en équipe, je me suis souvenu que le jdr c'était cool. Je m'y suis replongé en créant mon premier jdr, **Emysfer**. Dans un premier temps, il s'agissait essentiellement d'un univers sur lequel je voulais utiliser un système générique à base de FUDGE pour les connaisseurs. Finalement, à force de changement de points de règles, j'ai pris goût au Game design. Finalement, c'est la partie qui me stimule le plus lorsque je crée des jeux maintenant.

> Quels sont vos projets ? Passé et à venir ?

Sur Emysfer, édité chez Posidonia et qui vient juste de sortir, j'ai fait en gros 85% du travail dessus tout compris. J'ai ensuite travaillé seul de A à Z (hors relecture pro) sur **Space Horror Stories** (auto-édité) qui est sorti début février 2024. J'ai, il y a quelques mois, fait financer l'extension de Space Horror Stories, **Endless Darkness** avec succès. Il est en cours de fabrication chez le fournisseur. Enfin, je travaille actuellement sur un autre jdr, **Un Jour De Plus** du post-apocalyptique dramatique façon "La Route".

> Comment décririez-vous vos jeux succinctement ?

Emysfer, c'est de la science fantasy médiévale, un jeu à univers dans un monde extraterrestre au niveau technologie médiéval et plus. C'est un univers entièrement original (à part les humains) : aucun classique, dépaysement garanti. Space Horror Stories, c'est de l'horreur en huis clos spatial.

Et comme je l'ai dit plus haut, mon prochain ce sera du post-apo dramatique : "Prenez soin d'enfants dans un monde à l'agonie... Saurez-vous les protéger... Un Jour De Plus ?"

> Quels conseils pour les futurs MJ et joueuse-eurs ?

Selon mes jeux, les conseils seront différents. De manière générale, il ne faut pas hésiter à tester des choses et se tromper. Commettre des erreurs ce n'est pas sale.

> Qu'est-ce que vous conseillerez à quelqu'un qui souhaite se lancer dans la création en tant qu'illustrateur et/ou auteur ?

Vaste sujet là aussi. Mon principal conseil pour les auteurs serait surtout de ne pas faire comme moi. Mon premier jdr, Emysfer, est un jeu à univers massif et entièrement original qui m'a demandé environ 8 ans de travail. C'est extrêmement casse-gueule d'une part, et d'autre part, c'est le genre de jeu qui demande d'avoir une certaine notoriété et du réseau pour arriver à le diffuser suffisamment afin de le rendre viable économiquement. Je conseille donc de commencer par des petits jeux, au format ramassé, sur des thématiques précises. Cela permet d'une part de ne pas se décourager et d'autre part de créer plusieurs propositions de jeux en un temps limité. Cela facilite aussi les essais-erreurs qui permettent de progresser. Pour les illustrateurs, j'ai fait finalement assez peu de commandes pour des projets tiers. J'ai principalement travaillé dans le cadre de mes projets. Je suis donc un cas particulier et je n'ai pas de conseil à donner.



Le coup de coeur du mois - Aliénor



This War of Mine

Auteur(s) : Jakub Wiśniewski, Michał Oracz
Illustrateur(s) : Michał Oracz, Paweł Niziołek
Editeur : Edge

Avertissement de contenu : guerre moderne

Au début, on pensait que la guerre ne durerait que quelques semaines, mais cela fait des mois qu'elle a commencé. Nous nous sommes trompés. Pogoren est à feu et à sang. Les obus pleuvent mais l'eau ne coule plus. La terreur règne alors que les habitants piégés par le blocus tentent désespérément de survivre.

C'est un jeu de plateau, une adaptation du jeu vidéo éponyme. **This War of Mine** est une expérience ludique mais inspirée de la vie des civils, et non des soldats, pendant le siège de Sarajevo, en Bosnie Herzégovine, entre 1992 et 1996. Mais en quoi consiste ce truc ?

Même si le thème est lourd, c'est bel et bien un jeu. Un jeu de survie, donc votre but est de subsister dans votre abri, de trouver de la nourriture, de l'eau, d'améliorer un peu vos conditions de vie, en fabriquant de quoi vous chauffer par exemple. Tout cela en attendant le couvre feu qui semble parfois bien loin. Très simple de prise en main, **This War of Mine** est cependant stratégique. Quelles seront vos priorités ? Qu'allez-vous privilégier ? La nourriture pour ne pas mourir de faim ? Le repos pour être capable de travailler un minimum efficacement ? Ou peut-être allez-vous pousser dans vos explorations pour trouver des médicaments ?

Le jeu est punitif, c'est assumé et c'est l'objectif. Le hasard vous met parfois dans des situations tendues, le sel du jeu est justement de faire avec et de trouver des solutions pour affronter ces épreuves et réussir à remonter. Vous l'aurez compris, c'est un jeu dans lequel on joue avec le danger. Vous ne pourrez pas tous les prévenir. Il faudra voir ce qui est le moins préjudiciable pour vous, ce que vous pouvez vous permettre et ce qui est prioritaire. Parfois, il faudra faire des concessions, morales notamment. Cela peut prendre plusieurs formes... Allez-vous piller de pauvres hères qui eux aussi ne cherchent qu'à tenir bon ? Allez-vous sacrifier Zlata, un membre de votre groupe, une simple étudiante en musique qui a toute sa vie devant elle, mais qui est grièvement blessée ?

Comme si faire tous ces choix n'étaient pas suffisant, le jeu s'accompagne d'un livre de scripts qui propose une narration autour de ce qu'il se passe en ville. Ce livre est énorme pour son genre et donne beaucoup de re-jouabilité. Je déplore cependant que ces scripts ne soient pas plus impactants dans la partie.

Les possibilités étaient colossales mais la mise en application peut laisser à désirer. En pratique, le livre est clairement sous utilisé d'un point de vue du gameplay, à mon sens.

Et pour continuer avec les défauts, j'aurais aimé un peu plus de constance sur certains points, le hasard pouvant parfois être un peu trop frustrant. Par ailleurs, le côté punitif a un autre défaut auquel on ne pense pas. Si tout va bien, il y a le risque qu'aucune difficulté ne se pose jamais.

Enfin, dans le même genre, il peut y avoir le manque de logique. Ainsi, un évènement fort, comme la mort d'un personnage, peut aussi bien être une catastrophe que passer comme une lettre à la poste si les jets sont en votre faveur. Malgré ces points, je trouve le jeu solide et je suis toujours ravie de le faire découvrir à de nouvelles personnes. Cela me permet en plus de changer de mes petites habitudes de gameplay ! Ces derniers sont très nombreux et améliorent grandement la re-jouabilité.

-Aliénor

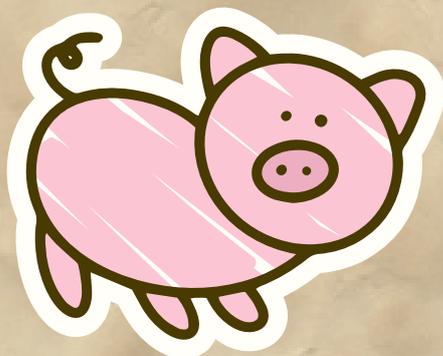


Le groin ludique : Quiz time !



Testez vos connaissances
sur l'association avec le
Quiz du mois !

*Cliquez sur l'image
ou scannez le QR code !*

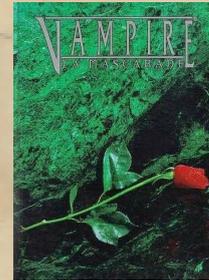
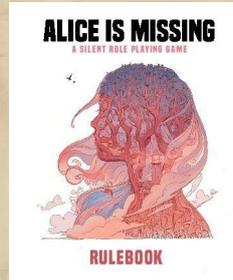
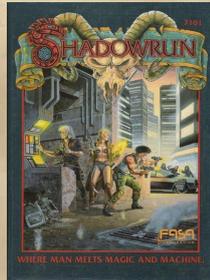


*Dites-nous à la prochaine AMJ si vous avez su
répondre à toutes les questions avec un sans faute !*

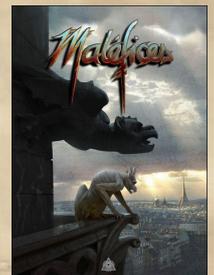
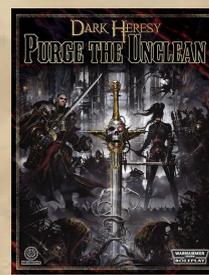
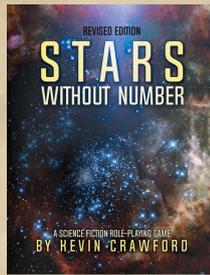
Voici les couvertures des JDR avec les noms (de gauche à droite).

Et pour finir

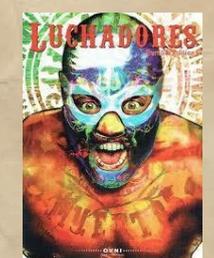
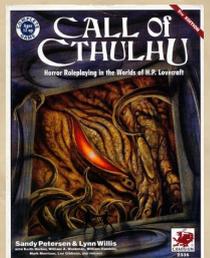
Shadowrun
Alice is Missing
Vampire the Masquerade
Donjons & Chatons



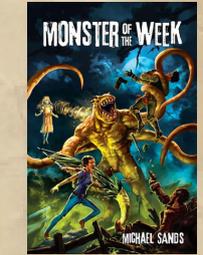
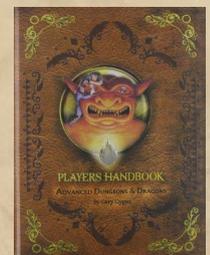
Stars without number
Legend of the Five Rings
W40K Dark Heresy
Maléfices



Call of Cthulhu
Cats la Mascadrade
Macadabre
Luchadores



Dungeons & Dragons
Monster of the Week
Tales from the Loop
City of Mist



La Gazette du Groin vous est proposée mensuellement grâce aux volontaires du projet.

Pour nous contacter : contact@lasauceauxjeux.com

Si vous avez des idées, remarques, ou envie de rejoindre l'équipe des rédacteurs, n'hésitez pas à nous en faire part !



La Sauce aux Jeux

Merçi

Équipe de rédaction
David A., Émeline Z.,
Yaël R., Guillaume B.,

Relecture
Sébastien M.C.

