



# Les Chroniques d'Elleslande

La News Letter du Consulat d'Elleslande

Septembre 2011 – Episode 22 ~ « C'est la Rentrée !!! »

## Editorial

Ca sent le cuir, l'encre et le papier : c'est la rentrée. Dans nos cartables, une Assemblée Générale, des projets et des idées qui ne demandent qu'à éclore grâce à vous, des scénars tout chauds, des invitations par monts et par vaux...

En accord avec Sidney Friedman, gageons que « tu peux tout accomplir dans la vie si tu as le courage de le rêver, l'intelligence d'en faire un projet réaliste, et la volonté de voir ce projet mené à bien. »

Sans vous, le Consulat d'Elleslande ne serait qu'une coquille vide. Vide de personnalité(s), vide d'idée(s), vide d'énergie(s) et vide de sens. Merci d'être parmi nos adhérents, nos amis, nos sympathisants, nos soutiens, parmi ceux qui nous font confiance et qui nous font avancer, tous ensemble. Venez à l'AG nous faire connaître vos envies, vos avis, vos visions pour notre association. A très bientôt !

Votre Secrétaire.

## Participation à « Straté-jeux » les 26 et 27 novembre 2011 ?

### Un projet ambitieux pour une première participation.

Salutations, Consuls et Amis du Consulat. Nos amis bordelais nous ont contactés pour nous demander notre participation à l'événement « Straté-jeux » qui se tiendra les samedi 26 et dimanche 27 novembre 2011 dans la capitale aquitaine. Vous voulez en savoir plus ? Toutes les informations sont sur <http://www.stratejeux.org/>

Au programme, il serait envisagé, sur le modèle développé pour notre Salon Jeux et Merveilles, un « Village de l'Aventure ». Il ne sera pas possible d'implanter de labyrinthe, donc des animations de type « Défis aux Champions » seraient proposées comme alternative ou complément aux précédentes activités proposées.

Le bureau s'est réuni pour s'interroger sur la faisabilité de ce projet, et suite à cette séance de réflexion préalable, nous voudrions associer les membres qui souhaitent participer à notre étude de faisabilité. Aussi, si vous êtes intéressés par ce projet, dont nous vous reparlerons lors de l'AG, ou si vous souhaitez nous rejoindre en tant qu'animateurs, si vous avez envie de coordonner telle ou telle activité avant et pendant le salon, n'hésitez pas à nous contacter !

En fonction du nombre de participants/animateurs, nous saurons quelles seront les prestations proposées et nous pourrions songer à organiser le transport des personnes et du matos. Un défraiement et la possibilité de loger sur Bordeaux sont annoncés. Une réunion de coordination sera mise en place avec tous les volontaires dès septembre 2011. Faites-vous connaître par retour de mail.

Nous comptons sur votre aide, votre président, Richard Bleuse

## Calendrier des Ateliers des mois de Septembre et d'Octobre 2011

- Samedi 17 septembre : rentrée du Consulat d'Elleslande et soirée jeux – La Vache
- Samedi 24 septembre : Assemblée Générale à 20 :30 à La Vache
- Samedi 1<sup>er</sup> octobre : atelier jeux à La Vache et GN Poudlard 1920
- Samedi 8 octobre : atelier baston « combat restreint » au gymnase et atelier jeux à La Vache
- Samedi 15 octobre : atelier jeux à La Vache
- Samedi 22 octobre : atelier jeux à La Vache et Festival du Jeu de Colomiers
- Samedi 29 octobre : atelier jeux à La Vache / WE baston Technique au Gymnase



# LE GROS PLAN DU MOIS

## Convocation à l'Assemblée Générale

24 septembre 2011

20h30 - Salle de « La Vache »



Vous qui avez très envie de vous retrouver pour discuter entre amis et autres passionnés de jeux de société, jeux de rôle, wargames, jeux de plateau, GN, etc... autour d'une sympathique collation, cette Assemblée Générale est faite pour vous !

Outre le Bilan Moral 2010-2011, le Bilan Financier, et l'élection d'un nouveau bureau (après que l'actuel ait dûment démissionné, bien entendu), vous êtes conviés à débattre des projets à venir (2011-2012). Ceux dont vous souhaiteriez être acteurs, organisateurs, animateurs, ou participants. Votre avis nous intéresse, et l'assemblée générale est le lieu parfait pour entendre ce que vous avez à dire au Bureau et aux autres adhérents sur ces sujets.

A la suite de l'AG, et après une collation bien méritée, un atelier jeu peut bien entendu être improvisé en fonction des envies de chacun.



Nous lançons un appel officiel à tous ceux qui ont organisé des animations, événements et soirées lors de l'année 2010-2011 : nous voulons vous associer à cette AG de façon officielle en vous laissant la parole lors du Bilan Moral pour expliquer de façon synthétique ce que vous avez organisé, ce qui vous a paru réussi, et ce que vous voudriez améliorer si vous vous lanciez dans un projet similaire dans le futur. Faites-vous connaître rapidement auprès de votre secrétaire (par retour de mail) pour que nous puissions prendre votre intervention en compte dans le timing de la soirée.

Le Bureau.

## Chasse aux Trésors en Forêt de Buzet

Nouvelle de dernière minute, juste avant le bouclage : la forêt de Buzet dissimulerait d'incroyables trésors protégés par d'étranges créatures, qu'il ne tient qu'à nous... d'animer ! ^\_^

Il s'agit d'une commande (donc de sous !) qui mobiliserait 3 à 4 volontaires le temps d'une journée, à savoir le dimanche 16 octobre 2011. De plus amples informations devraient nous être livrées par hiboux dans un futur proche, vu que notre boule de cristal est un peu embrumée. Nous vous tiendrons bien sûr au courant.



## « J'ai survécu à Kandorya 2011 » – un témoignage poignant



Le GN « *les Chroniques de Kandorya* » a eu lieu cet été, du 14 au 17 Juillet 2011, au château De Serrant, dans le Maine-et-Loire, à une quinzaine de kilomètres à l'ouest d'Angers. Ce fut un jeu de rôle Grandeur Nature de masse, tel qu'il en existe dans d'autres pays d'Europe ou au Canada, et qui a accueilli environ 1000 joueurs (à une hache près...).

La base du scénario est la suivante : L'île de Kandorya est une île nouvellement découverte. De l'ancien continent, chaque nation, groupe d'influence, secte, guilde, religion a envoyé une flotte vers cette île. On y retrouve également des pirates, des parias... Rêves d'une vie meilleure, d'entreprendre, de se faire un nom, de devenir riche... Les buts et objectifs de chacun pouvaient être nombreux.

Je n'ai pas participé à ce GN et j'avoue que je m'attendais à... comment dire.... une vraie catastrophe nucléaire. Pourtant, les échos ne furent pas à la hauteur de mes craintes. J'ai donc demandé à plusieurs participants de me faire part de leurs impressions, points positifs et négatifs, et en voici donc un petit résumé :

Point 1, l'ordre de grandeur : 1000 joueurs, on ne les case pas sur un petit terrain de 3 hectares, ça se marche dessus. D'où l'utilisation de ce site avec son terrain gigantesque. Visiblement un peu trop, les factions étaient trop éloignées les unes des autres, et le temps de se déplacer parce qu'il y avait de l'action, ben tout était fini, et les guerriers avaient même pu récupérer leur points de vie...

Mais justement, autant de joueurs, de PNJ, d'exposants... et bien ça pose une ambiance. On croit à la vraie ville, on vit la bataille quand on voit les équipes marcher en formations serrées... on le vit ! Et on s'en prend plein les mirettes !

Point 2, le mercantilisme de la ville. En général, on vient en GN pour se faire plaisir en oubliant certaines réalités de la vie. Ben quand on doit dégainer la CB ou les billets, il est difficile de déconnecter des bas besoins primaires inhérents à nos factures... payer pour manger, payer pour voir des orcs dans un cabaret, payer pour ... avoir le droit de payer... bof... sans parler de ce qui a été payé pour venir sur... payer...

Néanmoins, la présence des nombreux exposants et artisans fut très appréciée. Il est rare de voir autant d'échoppes en lien avec le GN, les armes, les costumes... et ça fait très plaisir !!

Point 3, scénario carte blanche : tout est possible ! Dans un sens comme dans l'autre ! Mais cela ne convient pas à tous. Ceux qui sont des électrons libres du jeu ont su très bien s'en sortir. La seule limite étant leur imagination, certains ont vécu une vraie aventure épique : combattre une araignée géante, sauver le monde, avoir un passe droit à vie au lupanar ! ... et j'en passe. Mais il fallait savoir créer son jeu de A à Z... et ce n'est pas évident. Mais comme m'a dit un des participants : « on n'y trouve ce qu'on y apporte ». Et on peut vite se retrouver avec la sensation de n'avoir rien à faire. Ou trop à faire.

Point 4, l'organisation : Question organisation, je voudrais bien être clémente car c'est le premier opus, mais quand on se dit professionnel, on agit comme tel et on assume jusqu'au bout. Les « désolés les gars », ça ne marche pas dans ce cas là. C'est bon pour les assos, les potes, pas pour une entreprise... Ne pas répondre aux mails, se reposer sur les joueurs pour assurer le scénario et les diverses logistiques ne fait pas très sérieux à mon goût. Pas très pro du moins...

Le résultat est donc un peu mitigé, mais finalement pas si mal. Mais pourquoi pas si mal ? Parce qu'il y a eu des joueurs pour se donner à fond, et on les remercie. Est-ce que ce sont les orgas qui font le GN ou les joueurs ? Un peu les 2 en fait, mais j'ai comme l'impression que dans ce cas, ce fut plus les joueurs que les orgas. Ces derniers sont bien motivés pour remettre le couvert l'été prochain. Nombreux d'entre vous êtes prêts à repartir à l'asso de Kandorya, mais cette fois-ci, vous saurez ce qu'il faudra faire pour vivre au mieux cette aventure.

Alyssa G., joueuse émérite



## L'info qui tue....

Une ultime nouvelle tombe sur nos prompts. Le monde est à l'agonie. L'apocalypse a eu lieu et les derniers survivants tentent le tout pour le tout. Vous voulez en savoir plus ?... patience ! Le projet est dans les cartons de jeunes scénaristes prometteurs qui devraient s'appuyer sur l'expérience du consulat en matière de GN pour faire fleurir leur projet. A moins qu'on n'ait déjà trop mis de désherbant (je sais, elle est nulle, mais bon, comme on parlait d'Apocalypse...).

# Voir Conan et mourir... d'ennui ?

Je suis allé voir CONAN... Quelle déception. Mais bon... Pouvait-il en être autrement ? Est ce que le cinéma « grand public » peut produire autre chose que de la m... ?

Je résume : nous avons un monde et un héros créés il y a 80 ans. Une bonne vingtaine d'auteurs qui depuis ont étoffé l'univers, pour le meilleur et pour le pire. Nous avons des centaines (peut être un millier) de BDs qui retracent les aventures « officielles » du cimmérien ou en inventent d'autres, 2 films dont le premier restera un chef d'œuvre pour les fans. Et qui plus est, Howard est devenu depuis quelques années un auteur classique étudié dans les universités américaines.

Avec tout ces *matériaux*, quelques centaines de millions de dollars et sûrement des heures de travail, on en arrive à un truc édulcoré, sans vraiment de scénario car il y en a plus dans AVATAR de James Cameron (c'est dire).

Hollywood respecte les principes de base d'un « bon » blockbuster : une scène d'action toutes les 10 minutes, justifiée ou pas. Et nous sommes bien dans un blockbuster. Le héros a une enfance dramatique, qui le marque et en fait un surhomme. Il a un ennemi, sa Némésis, comme on dit dans les milieux autorisés. Et plein de méchants subalternes qu'il va tuer un par un ; ces derniers sont vraiment laids et feraient mieux d'aller voir un orthodontiste.

**L'univers** : il y a de bons clins d'œil de-ci de-là au monde créé par Howard avec des ruines un peu partout. En effet, le monde de Conan est construit sur les ruines d'un ancien empire : le monde d'Acheron. Mais bon, là, ils en font toute une tartine car c'est le visuel du jeu vidéo (MMO). Le film de Milius (1982) était bien plus réaliste car il n'abusait pas des bonnes choses.

**Les dialogues** : Le film de 1982 nous a donné quelques répliques immortelles :

-Conan !! Qu'y a-t-il de mieux dans la vie ?

-Ecraser ses ennemis, les voir mourir dans leur sang et entendre les lamentations de leurs femmes !!

-bien !!

-J'ai faim, je n'ai pas mangé depuis quatre jours.

- Pourquoi mangerais-tu aujourd'hui ?

-Il est Conan !! Un Cimmérien, il ne pleurera pas. Alors je pleure pour lui.

Et d'autres mais je n'ai pas la place ici.

Dans le film avec Momoa (le Conan surfeur) : aucune réplique digne d'être mentionnée.

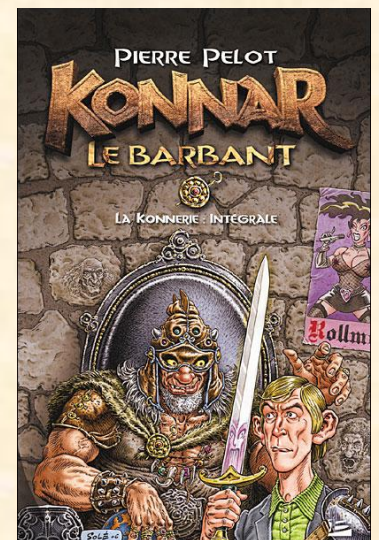
**La musique** : bon ok... c'était mission impossible. Une majorité des critiques de cinéma place la bande annonce de Basil Poledouris comme étant la meilleure BO de tous les temps. Alors évidemment, passer après... C'est dur. Mais quand même... un peu d'effort. Je ne me souviens même pas du thème.

**Le scénario** : le masque de machin... cassé et réparti parmi toutes les tribus, le méchant veut les récupérer,...et le gentil, ben il est pas content !!!! Attention ça va faire mal !! Un orga/MJ débutant aurait forcément fait mieux. Il aurait au moins mis un labyrinthe :D (je sors...)

Bref un scénario écrit entre la station Esquirol et Place du Cap...

Je finis avec Conan... oui, il est musclé, oui il aurait pu être un Conan crédible, mais il a été mis dans un film sans âme, sans ambiance et c'est justement ça la magie du monde d'Howard : l'ambiance. C'est comme regarder un film de Lynch sans l'ambiance. Ou boire un mojito sans rhum... L'acteur aura beau faire des efforts, il ne sera pas à sa place. Donc Jason Momoa était bien dans le trône de fer, et pour cause... mais dans Conan, mal guidé, des scènes débiles, des répliques qui tombent à plat... ça ne le mène nulle part.

Bref... n'y allez pas...



Eric M. , fan déçu