



# Les Chroniques d'Elleslande

La News Letter du Consulat d'Elleslande

Juillet-août 2012 – Episode 32 – « in the summertime... »

## Editorial



L'été a été chaud à plusieurs points de vue, et la météo n'est pas la plus en cause. Elleslandeurs et amis du Consulat s'en sont donné à cœur joie entre organisation et participation à des Grandeurs-Natures de tous styles et de toutes ampleurs. Et ce n'est pas fini. Fred a joué les envoyés spéciaux sur le Kandorya, Mira et son équipe de choc concoctent un post-apo pour la rentrée de septembre, et on vous en passe et des meilleures. La preuve qu'on s'est amusés comme des petits fous, nous vous avons mitonné un numéro double pour vous résumer et non vous annoncer ces deux mois de plein été ! C'est vous dire !!! ^\_^

Bonne lecture, et à très vite – Votre Bureau

## PROJET: MUNDUS NOVUS,

C'est LE GN de la rentrée, avec aux commandes une jeune équipe créative et motivée. Un post-apo près de chez vous, avec un scénario « mode survie » et une nourriture créative. Que demander de plus ? Le reste est là : <http://mundus-novus.eu/>

Le consulat d'Elleslande et Grabuge vous invite  
**Les 7, 8 et 9 Septembre 2012**  
au GN Post Apocalypse Survie  
Projet : Mundus Novus  
Sur le terrain de la Maison forestière de Combescaudes, près de Mazamet.

PAF joueur : 45€  
PAF pnj : 25€  
( Repas compris )



## Sondage Communication : « Dessine-moi un flyer »

Comme cela avait été évoqué lors de l'AG, notre flyer (aussi connu sous le nom de « prospectus publicitaire ») a besoin d'un sérieux ravalement de façade. Les mois passés, très fournis en événements de toutes sortes, ne nous ont pas permis de donner à ce sujet toute l'attention qu'il mérite.

Le Bureau a pensé qu'il serait judicieux de se tourner vers vous, chers lecteurs, Elleslandeurs ou amis de notre association, pour collecter votre point de vue et idées avant d'activer la Commission Communication dont la création avait déjà été évoquée.

Nous avons modifié le questionnaire pour qu'il ne vous prenne pas plus de 10 à 15 minutes pour y répondre. **Merci à tous ceux et celles qui nous ont déjà renvoyé leurs réponses** ! Nous les avons enregistrées et analysées et nous avons déjà mis à jour des tendances intéressantes.

Durée de la collecte de vos réponses : de début juin à mi-septembre, avec comme date buttoir le 15 septembre pour la réception des questionnaires dument remplis et des concepts de flyer. Les résultats de ce sondage seront intégralement communiqués à la Commission Communication dès qu'elle aura vu le jour. Nous vous remercions par avance de l'attention et du temps que vous consacrerez à cette action collective.

Votre Bureau.

## LE GROS PLAN DU MOIS

# Journée Ludo en Jeu

Tout comme il y a deux ans, « Ludo en Jeu » a fait appel au Consulat d'Elleslande pour contribuer aux animations proposées à la **Prairie des Filtres** et tenir le rôle de « crieurs », c'est-à-dire aller se poster en costume sur le Pont Neuf et Place Esquirol pour promouvoir l'événement à grand renforts de saynètes improvisées et de prospectus à distribuer aux passants.

Ouverte à tous les publics, la manifestation se tiendra le **samedi 22 septembre**, de **10 :00 à 20 :00**. Prévoyez d'endosser à nouveau vos plus beaux atours pirates pour l'occasion, car nous continuerons à filer notre thème 2012 pour le plus grand plaisir de tous les moussaillons, petits et grands, qui viendront d'adonner aux plaisirs des jeux de société. Rendez-vous à 8 :30 sur place pour la mise en place.

Nous recherchons des volontaires pour rejoindre l'équipe et plancher avec nous sur les animations et mises en situation que nous pourrions mettre en place pour cette journée haute en couleurs. Nous aurons besoin d'orgas principaux, de chefs d'équipes et de role-players pour les escouades de crieurs, de bras costauds et d'esprits vifs pour monter et démonter quelques tonnelles, ainsi que de toutes les bonnes volontés qui auront envie de se joindre à nous.

Sachez que le jour « J », petits déjeuners et repas du midi seront gratuits pour tous les bénévoles. Il est à noter que, outre le plaisir qu'elle procure au travers des rencontres et des opportunités de réseautage avec des gens formidables, cette animation rapporte à l'association de quoi assurer un peu plus de 4 mois de loyer pour notre local, ce qui n'est pas à négliger.

Votre point focal au Bureau pour cette manifestation est Delphine, votre secrétaire. Merci de vous faire connaître auprès d'elle par MP, via le forum, via mail ou de vive-voix.

Votre Bureau

### Kandorya, c'est pas encore tout à fait ça...

Le Kandorya c'est plus de mille personnes dans un champ derrière un château. C'est 3 jours de jeux. C'est des factions de 200 joueurs, et pour moi, une équipe de 40 joueurs, l'Arcanium.

#### Un GN en amélioration

L'an dernier de nombreux reproches plus ou moins cohérents avaient été faits à l'organisation. Il était question de règles abusées sur les armures, de commodités inappropriées, de scénario trop distant... On peut dire que les choses se sont grandement améliorées cette année, et que les orgas ont réussi à répondre à de nombreuses attentes. Des toilettes sèches, un rapprochement des camps, un village « générateur de mini quêtes », une plus grande présence du scénar, et d'autres efforts ont bien amélioré le jeu.

#### Un PVP encore maladroit

Le GN n'a pas encore atteint la « masse critique » à partir de laquelle le jeu entre joueur deviendra vraiment intéressant. Les factions ont encore beaucoup de place pour se développer, les intérêts différents ne se sont pas encore télescopés. La seule faction un peu agressive s'est fait rouler dessus, ce qui n'a pas arrangé les choses.

De plus, on a assisté à de nombreux actes « maladroits » de la part de joueurs, tels que des achèvement de personnages sans raisons valables, ou juste pour éviter qu'un adversaire puisse reprendre le combat avant la fin de la bataille...

Il faut dire qu'avec une telle masse de joueurs on assiste à un sacré « choc des cultures ». Avec une énorme proportion de jeunes joueurs et des gens qui viennent des quatre coins de la France voir de la Belgique, il n'y a rien d'étonnant à cela. Mais c'est aussi quelque chose de très intéressant.

#### Une organisation qui se rode

Ce qui m'a le plus refroidis dans tout ça, ce sont les partis pris des orgas. Dans le fait d'avoir des orgas de faction avec rôle, le briefing des PJA, dans des choix de règles, dans des choix de placement de scènes, le manque d'effets spéciaux, la gestion de la sécurité... Mais bon, je ne vais pas m'étendre sur le sujet, j'imagine que sur un événement de cette taille il faut réapprendre certaines choses et faire quelques erreurs. Il y a quand même des moments où on ne sait plus très bien si on est sur festival, un GN, une fête, un marché, une animation ou un événementiel type spectacle. Moi je suis mal à l'aise avec ça.

(suite en page 5)

Certains voudraient plus de JDR, mais pas forcément des campagnes  
ni des scénars de trop longue haleine...

Ils ont été entendus ! **Les Enfants de R'lyeh** organisent depuis cet été des...

## ...Soirées « One Shot » tous les 5èmes vendredis...

... des mois qui ont 5 vendredis. Tout l'été jusqu'au vendredi 31 août, le célèbre Club de JDR de Blagnac a organisé des soirées « One Shot », et nous avons déjà grâce à Aline les dates pour la saison 2012-2013. Cochez-les vite dans vos calendriers et rendez-vous Salle de Layrac, place de la source à Blagnac à 20:30 les 30 novembre 2012, 29 mars, 31 mai et 30 août 2013.

Quant au Tournoi Interne, il est prévu pour le mois de juin 2013... une affaire à suivre ! ^\_^

### GN AURLON « UN MONDE RÊVÉ »

de *Castilla Garcia (Toulouse)*, les 15-16-17 juin 2012

Nous avons plus d'un reporter dans notre manche, à la rédaction des Chroniques d'Elleslande. Cette fois, c'est Liette qui s'est plongée dans un univers onirique pour nous en rapporter la substantifique moëlle. En bref : elle est venue, elle a vu, elle a joué, et elle a adoré.

*Ayant débuté le GN avec le tout premier organisé par l'association Castilla Garcia (Kraznaya I: Noces de rubis, noces de sang), j'ai toujours eu une tendresse particulière à l'égard de cette association... Une fois encore, je n'ai pas été déçue ! C'est même tout le contraire : un « multivers » riche qui laisse la place aux bons gros délires (ah, les pagnes Kahitiakis, les massages Kryo-Ourim, les insupportables gitans...!), de l'action, des intrigues, des épreuves et une bonne dose de folie furieuse, il n'en faut pas davantage pour faire un bon GN ! Et pourtant, il y avait plus : des orgas disponibles, des PNJs survoltés, des PJ d'exception, des décors et objets de jeu magnifiques, des fumigènes et même une fontaine à chocolat ! Que dire d'autre ? Je n'ai pas vu le temps passer (Comment ça se sècle se lève ? Déjà ?!) et me suis amusée comme une fesse tout au long du week-end. Je peux même vous dire que certaines images (dont un lapin en retard et une chenille adepte du narguilhé) resteront longtemps gravées dans ma mémoire... Encore une fois, un immense merci aux orgas (Vivien, Vifrid, Jérémy et Pierre) et mort aux moustiques tigre !!*

Liette

### GN AURLON « UN MONDE RÊVÉ »

Une autre de nos reporters émérites s'est elle aussi immergée dans le monde d'Aurlon, cependant il semblerait que ses impressions soient plus nuancées. C'est ça la magie des Chroniques d'Elleslande : permettre à tous de partager son point de vue, en toute équité et en toute amitié.

Un GN de petit format où se mélangeait 6 nations de 4 membres, calculez bien (roulement de tambour 24 joueurs) 6 Nations bien différents, pour faire simple je dirais : des amérindiens, des steampunk, un peuple viking, des romains psychorigides, des gitans (avec leur qualités et leur manies), et un peuple plus exotique raffolant des pierres précieuses et dont le corps se couvrait partiellement d'écailles.

Une quête prometteuse, sur le thème d'Alice au Pays des merveilles, courir après un lapin bleu de 1.8 m à 3 heures du matin, ça ne laisse personne indifférent, tout comme voir notre trésorier du Consulat d'Elleslande transformé en chenille gagnant par tricherie un concours de ronds de fumée, fou rire inoubliable. Mais cela n'est pas suffisant, surtout lorsque pour accéder à cette quête vous n'en obtenez les éléments que le samedi dans la nuit, c'est bien tard, ou un wargamme vous pourrir les gros moments du GN, la PAF d'un GN plus tous les frais (costume accessoires, campement, voiture) cela fait cher pour jouer à un jeu de plateau.

Anne-Providence

## **GN « Les Chroniques de Kelt »**

de Roncegarde (Carcassonne), les 27-28-29 juillet 2012



Lors de ce GN, j'ai voyagé dans le temps... Oh, pas loin, pas dans l'univers médiéval-fantastique des Chroniques de Kelt... Non, juste d'une quinzaine d'année, lors des débuts de l'activité de Grandeur Nature. En effet, ce GN « à l'ancienne » respectait tous les canons du genre.

Tout d'abord, les règles, plus adaptées au Jdr qu'au GN : si tu veux une plante, va voir un orga, si tu la trouves, va voir un orga, si tu en fais une potion, va voir un orga, si tu veux l'administrer à quelqu'un, va voir un orga, si ça te gonfle prodigieusement, va v... hum. Aucune jouabilité !

Ensuite, les orgas : ils interprétaient tous des rôles, souvent d'importance, ce qui limitait leur disponibilité. Sans compter qu'il n'y avait en réalité qu'un seul orga qui connaissait vraiment le scénario (pour l'avoir écrit...), qu'il fallait donc traquer pour avoir une réponse à nos questions. Le scénario, toutefois, était sympa... mais unique ! Une seule intrigue principale pour tout un GN de 60 PJ, c'est maigre... Aucune quête annexe à se mettre sous la dent, ça crée du vide. N'oublions pas de mentionner que le scénar (et le GN dans son ensemble) était fait pour les magos (tu ne sais pas lancer de sort ? Ah, bah tu ne vois rien, désolé...), les effes (tu as 4 fois plus de points de magie que les autres ? C'est normal) ou les chefs de délég, et vous comprendrez pourquoi samedi après-midi, notre délég a étalé sa nappe de pic-nic au milieu du site pour faire passer le temps plus vite, pendant que d'autres organisaient des lancers de troncs d'arbre sur le parvis du château (authentique)... !

Enfin bref, pour être totalement honnête, tout n'était pas à jeter : le site était magnifique, de même que certains costumes PNJ, la nourriture était bonne (la boisson aussi !) et le logement en dur dans le château (avec salle de bain sioupsé) fut d'un luxe inestimable ! J'ai donc passé de bons moments au grand air à rigoler avec des amis, et c'était sympa... Mais si ça c'est du GN, j'en organise tous les week-ends.

Liette

## **GN « Les Chroniques de Kelt »**

La rencontre des barons, le roi après avoir fait un tour de façon anonymes dans les différentes provinces de son Royaume a convoqué l'ensemble des Ducs et barons pour ??? Nous ne le saurons jamais, il est mort quelques minutes après le banquet, écrasé sur une grosse statue, l'accident bête. Mais est-ce bien le roi qui est mort ? Qui a fait cela ? Régence ? Trouver les coupables ! Si ce n'est pas le roi, qui est-ce ? Où est le roi ? Mais que mijote bien le prince des elfes pour se faire entendre parmi tous ces soucis.

Il s'agissait du 14ème Opus des Chroniques de Kelt, faute de participants le GN avait été reporté d'un an par les organisateurs, l'occasion de puiser dans un nouveau vivier de joueurs, seule 2 délégations étaient anciennes (du point de vue des joueurs) les prêtres de Aini et les chasseurs de sorcières, le reste des délégations était constitué de nouvelles recrues.

De beaux parchemins, une bibliothèque composée d'ouvrages reliés en parchemin, écrits en gothique et enluminés, une salle de banquet un peu exigüe mais qui nous faisait voyager dans le temps, un grand site boisé avec un beau manoir à disposition de délégations chanceuses. Un détail marquant selon moi était le choix pour les orgas de fournir eux-mêmes les costumes des

PJ membres du clergé sur le jeu. Un confort indéniable pour la Druidesse de Maha-Jé que je jouais. Inutile de me présenter, tous pouvaient me reconnaître et s'adresser à moi ou aux autres prêtres avec déférence et une unicité de costume que marquaient certaines délégations comme les prêtres de Sengwir ou les prêtresse ohanna. (suite page 5)

(suite de la page 2)

### Un monde qu'on s'approprié

Le très grand point fort de ce GN, c'est l'opportunité qu'il nous offre de bâtir des choses, d'apposer notre patte à son univers. Notre faction, l'Arcanium, a proposé une monnaie basée sur la valeur de l'information, j'ai créé une nouvelle guilde, la guilde des bretteurs, d'autres ont créé des protectorats... Bref nous pouvons apporter notre jeu avec nous et c'est un moyen d'être sûr de ne pas nous ennuyer.

### Un bilan mitigé

Au final les gens de l'Arcanium n'ont pas quitté le GN en se disant « à l'année prochaine ». Nous apprécions beaucoup de jouer ensemble, mais les orgas n'ont pas su remporter notre adhésion enthousiaste. Pourtant... nous sommes tous d'accord pour dire qu'il y a là un sacré potentiel ! On le sent présent là, pas loin, juste hors de portée. Peut-être se réalisera-t-il l'an prochain ? C'est ce qu'on s'était dit l'an dernier mais les améliorations de cette année ne sont pas suffisantes, mêmes si elles sont remarquables. Moi je vais leur accorder une dernière chance.

Fred

## Mais que fait le Bureau ?

(suite des épisodes précédents)

Le Bureau s'est réuni une fois cet été, comme indiqué sur le Forum, pour gérer les affaires courantes (budget, paperasse, point-projets, ...) et découvrir lors d'un atelier interactif les recommandations issus d'un groupe de réflexion désireux de transformer le site web de notre assos en outil complet de communication, de partage et de gestion.

En parallèle, des membres actifs ont organisé une série de 3 ateliers « refonte du site internet ». Des membres du Bureau ont participé à ces ateliers en fonction de leurs disponibilités, et des séries de tests « in real life » ont été conduits, permettant de tester les fonctionnalités du futur site. Les recommandations qui en sont sorties vont dans le sens des ambitions affichées par un candidat déclaré aux élections du prochain Bureau, Vincent, alias Ettelcar. Ceci est très encourageant, et nous attendons que Vincent se joigne à ces ateliers dans un futur proche. Si vous avez aussi envie de contribuer à ce projet, contactez notre Présidente, qui coordonne ce topic. A très bientôt !!!

Votre Secrétaire

## GN « Les Chroniques de Kelt » (suite de la page 4)

Si la baronnie d'Ulwood était venue coiffer les poneys (et la vraiment fait présence de chevaux sur le site) et manger, pardon picoler de la framboise arrangée par notre spécialité des potions, il y avait pourtant fort à faire pour suivre le fil de l'intrigue et beaucoup d'indices originaux à trouver.

Une vrai frousse de Gn qui vous fait oublier que c'est un jeu : les cris des loups garous dans la nuit et la colonne d'yeux rouges croisant presque notre route juste avant que nous nous dispersions dans les fourrés alentour après avoir éteint nos lampes et fait silence de trop longues et angoissantes minutes.

La fluidité du jeu n'était pas au rendez-vous, les orgas débordés et peu disponibles, assurant des rôles, les costumes des PNJ et accessoires du jeu magnifique. Mais le renouvellement conséquents des joueurs de cette année sera sans doute l'occasion de faire évoluer les règles pour l'année prochaine, les orgas ont déjà reçu de très nombreux mail enthousiastes à ce sujet. Pour info, les dates de l'opus N° 15 sont déjà en cours de négociation entre le 3em et 4em me de juillet 2013 et je compte bien ressortir, soit dans la baronnie d'Ulwood soit en montant le clergé complet des 6 druides/ druidesses de Maha-té (costume fourni)

Derrière les joie de nos expériences positives de GN et aussi de nos déceptions, il y a toujours le travail des orga, des PNJ, de l'ingrate logistique et l'obscur cuisine qu'il faut reconnaître et remercier. Merci à eux pour le travail qu'ils se sont donnés durant un à 2 ans pour notre plus grand plaisir, du moins c'est ce qu'ils souhaitaient en nous proposant ces aventures.

Anne-Providence