



# Les Chroniques d'Elleslande

La News Letter du Consulat d'Elleslande

Avril-mai 2013 – Episode 37 – « Festival, animations et boules de gommages »



## Editorial

Stage et tournoi baston, atelier autour de l'épée, Festival du Jeu 2013, tournoi de Wargames, animations, soirées-enquêtes et GNs passés et à venir, les activités du Consulat d'Elleslande et de ses membres vont bon train.

Pour ce numéro double, on sent que le printemps a été actif et que c'est loin d'être fini car un été chaud et productif se profile.

La Rédaction

## Soirée de tournoi animée par le Consulat pour le Blue-Frog Mah Jong - 18 mai 2013

Merci à tous ceux et celles qui ont répondu « présents » pour cette animation en format « dîner-spectacle » pour nos amis du Blue Frog Mah Jong et leurs invités, tous compétiteurs venus des 4 coins du monde connu (faut savoir rester prudent !) pour participer à un tournoi.

**Les répétitions auront lieu le vendredi 17 mai au Gymnase de Lalande à partir de 18 :00 et le samedi 18 mai au même endroit juste avant le spectacle, entre 18 :00 et 20 :15.** Quant au spectacle lui-même, il est prévu pour durer de 20 :30 à 22 :30 non-stop.

Le Consulat, en association avec le club de tango, prépare des animations pour accueillir les public dès potron minet et pour la soirée de gala. Sans vouloir déflorer aucune des (nombreuses) surprises, il devrait y avoir des jeux, une ambiance de folie, des tours dont nous avons le secret, et une petite bagarre de taverne de derrière les fagots... pour en savoir plus, guettez le prochain numéro de votre News Letter ! ^\_^



## Calendrier des ateliers des mois de mai et juin 2013

- samedi 11 mai\_20h30 : atelier jeux\* + atelier baston\*\*
- samedi 18 Mai\_20h30 : atelier jeux\* + Animation Tournoi Mah Jong\*\*
- samedi 25 mai\_20h30 : atelier jeux\* + atelier baston\*\*
- dimanche 26 Mai de 9h à 18h Journée d'échanges autour de l'épée au CAL
- samedi 1er Juin de 9h à 23h Tournoi de wargame et Soirée Enquête à la Vache *Pas d'atelier Jeux*
- dimanche 2 juin de 9h à 23h Tournoi de Wargame à la Vache
- samedi 8 juin\_20h30 : atelier jeux\* + atelier baston\*\*
- samedi 15 Juin\_20h30 : atelier jeux\*
- samedi 22 juin\_20h30 : atelier jeux\* + atelier baston\*\* + de 15h00 à 20h00 l'animation « On Joue ? »
- samedi 29 juin\_20h30 : atelier jeux\*

\*ateliers à la Salle de la Vache / \*\* ateliers « Baston » toujours au Gymnase de Lalande





## LE GROS PLAN DU MOIS

### Films 2013 : n'est pas un *blockbuster* qui veut...

Notre reporter a courageusement bravé ses problèmes de claustrophobie et ses accès d'ochlophobie pour aller se glisser dans les salles obscures à des heures de grande fréquentation, histoire d'aller vérifier si les blockbusters annoncés de ce début d'année valaient bel et bien leur pesant de pop corn.

#### « **The Grandmaster** », de **Wong Kar-Wai** :

OK, le beau Tony Leung a un peu vieilli depuis « l'Amant », dirigé par Jean-Jacques Annaud en 1992, mais il est carrément magnétique dans le rôle du célèbre Ip Man. Pour ceux à qui se nom ne dirait rien, non il ne s'agit pas du dernier héros Marvel, mais un des grand maîtres qui permit à certaines écoles de Kung Fu de survivre aux affres de l'Histoire (avec un grand « H ») dans une Chine dévastée par des guerres intérieures et d'invasion.

Ip Man sauva le Wing Chun (sa spécialité) de l'oubli à la demande de son maître, décédé dans une lutte de pouvoirs orchestrée par son poulain et sa fille unique. En partant de cette histoire presque banale depuis le carton de la série des 3 films « Ip Man », de Wilson Yip, Wong Kar-Wai réussit l'exploit de produire une œuvre esthétiquement époustouflante, personnelle, intime, bouleversante. Bon, bref, j'ai aimé. J'ai aussi apprécié l'air un peu dépité des jeunes gens qui étaient venus voir un « film de karaté », à la sortie de la salle obscure...^\_^



#### « **Sublimes créatures** », de **Richard LaGravenese** :

Quand je pense qu'il fut un temps où la présence au générique de Jeremy Irons (La Maîtresse du Lieutenant Français, Mission, Le Mystère Von Bullow) et d'Emma Thompson (Retour à Howards Ends, Raison et Sentiments, Henri V) était gage de qualité... Ceci, dit, j'aurais dû me méfier ; la publicité disait, affichée partout sur les bus Tisséo : « Si vous avez aimé *Twilight*, vous adorerez *Sublimes Créatures* ». J'avais détesté *Twilight*. Bon, ben ça n'a pas raté : je me suis ennuyée comme un rat mort devant cette adaptation poussive des romans de Margaret Stohl et Kami Garcia. Et dire qu'ils se sont mis à 2 pour écrire les bouquins et le scénario... le tout a la profondeur d'une flaque en plein désert. C'est creux, vide, prévisible, caricatural, navrant. J'irai pas voir le 2. ☹



#### « **Oblivion** », de **Joseph Kosinski** :

J'ai toujours été fan d'auteurs comme Ray Bradbury, René Barjavel, Isaac Assimov, Arthur C. Clarke, Edgar Rice Burroughs, qui ont donné à la S.F. d'anticipation ses lettres de noblesse. Avec Tom Cruise, qui sait faire oublier qui il est pour endosser les traits de son personnage, « Jack », avec une finesse que je ne lui avais pas vue depuis de nombreux films, nous plongeons dans l'exploration d'une Terre sur le déclin qui pourrait bien préfigurer ce qui risque d'arriver à notre jolie planète si nous n'en prenons pas le plus grand soin dans les années à venir. Excellent sur les 3 premiers quarts d'heure, le film devient rapidement prévisible, certes, mais pas ennuyeux pour deux sous. Tourné pour une large part en décors naturels et non sur fond vert, « Oblivion » est un bon film de science fiction, dans la veine des livres des auteurs sus-cités. Là aussi, ce fut délicieux de croiser à la sortie ceux qui étaient venus pour un film de baston intergalactique... ceux-là ont été déçus. ☹



## Festival alchimie du Jeu Edition 2013



C'est chaque année un plaisir de participer à la grand-messe du jeu de Toulouse et sa région. Le pôle JdR-GN occupait un large espace, partagé avec nos amis rôlistes de Jeux de Troll et des Enfants de R'Lyeh,

lesquels n'ont pas désempilé les 14 tables de JdR de tout le week-end! Un grand bravo à eux!

Un grand bravo aussi et surtout un énorme merci aux bénévoles (un mot que certains visi-joueurs ont du mal à intégrer parfois) du Consulat d'Elleslande qui ont sué sang et larmes dans les arènes, perdu la voix mais pas la foi dans l'espace Role play pour amuser des centaines de visi-joueurs du festival.

Depuis le vendredi auprès des scolaires jusqu'au dimanche soir, Fred, Agnès, Guilhem, Arnaud, Lira, Nicolas, Sioux, Hélène, Mira, Sylvie, Vincent, Tanguy, Alexandre, Delphine, Lise et Virgile (je suis sûre d'oublier quelqu'un...) se sont relayés pour animer l'espace GN avec l'appui de Davy et Tazio des Forges de Krom.

Au bilan, quelques bosses, une expérience culinaire impliquant du chili, des combats d'arènes au nombre de 3000 selon les manifestants, 30 selon les forces de l'ordre, de nouveaux amis et 5 jeux de plus d'ores et déjà disponibles dans notre ludothèque.

On veut la même chose l'an prochain (peut être pas le cuisinier quand même...) !



## TRAVELLERS

organisé par Stéphane (Incarna)

*Juliette a participé le 21 avril dernier à une soirée-GN d'un genre nouveau... et elle a aimé ! Elle nous fait part de ses impressions dans l'article ci-dessous.*

Chers Elleslanders et amis d'Elleslande, laissez-moi vous parler d'une expérience inédite que j'ai vécue il y a peu : le « GN de soirée » (je n'ai pas trouvé de nom plus approprié) Travellers, proposé dans le cadre du Labo d'Incarna et du « Projet 7 » du grand, au propre et au figuré, Stéphane Rigoni (<http://projet7.wordpress.com/>). Le « teaser » : quatre covoitureurs suédois en route pour le grand nord.

Vous trouverez toutes les informations relatives à ce jeu sur le site d'Incarna :

(<http://blog.mythoz.org/wordpress/incarna/http://www.incarna.eu/2013/03/29/travers-nouvelle-session-samedi-20-ou-dimanche-21-avril/>), mais ce dont je voulais vous parler, c'est avant tout de mon ressenti en tant que joueuse.

Il faut dire que les « mises en garde » à l'inscription sont nombreuses : thèmes abordés adultes et/ou difficiles, jeu proche avec les autres joueurs, immersion (qui parle, le personnage ou le joueur ?), etc. On hésite un peu à l'envoyer, ce formulaire d'inscription... Vais-je être mal à l'aise ? Qu'est-ce qu'on va me faire / me faire faire ?

Eh bien rassurez-vous : tout se passe très bien ! Stéphane porte une grande attention au fait de mettre à l'aise ses joueurs, de discuter avant le jeu, de nous échauffer, etc, et au cours du jeu, de « contrôler » que le joueur se sent bien, qu'il n'y a pas un malaise vis-à-vis des situations évoquées (qui, par contre, sont effectivement difficiles). Les passages « durs » sont évoqués, pas joués, le but n'est absolument pas de mettre les joueurs en difficulté... Le jeu en devient donc passionnant et d'une immersion rare : 4 chaises disposées en carré et hop ! on est en voiture.

Le déroulement de « l'aventure » est également très particulier, car tout n'est pas joué selon un déroulé chronologique classique... Je n'en dis pas plus pour éviter le spoil, mais sachez que c'est à la fois innovant, pas gênant (on s'y fait tout de suite) et très intéressant pour le jeu !

Enfin, Travellers peut être fort en émotions : adrénaline, rires, larmes... Exactement comme un bon livre, qui peut nous tirer des larmes de crocodile alors même que l'on est confortablement assis dans son salon et que l'on sait que ce qu'on lit n'est qu'une fiction !

Bref, c'est une expérience à tenter, sans avoir aucune inquiétude, mais en sachant que les sujets abordés peuvent être sensibles pour certain(e)s d'entre nous. Je le conseille à tout joueur ayant envie d'expérimenter un jeu d'un autre genre que le classique GN avec quêtes et objectifs à réaliser.

Aucune date n'est encore posée, mais la réédition est d'ores et déjà prévue... N'hésitez pas !



# Crise planétaire

ou « tout ce que vous auriez voulu savoir sur le Tournoi de Warhammer, sans oser le demander »

L'Impérium de l'Humanité... Il aura fallu des milliers d'années à son Empereur-Dieu pour unir l'Humanité afin de conquérir une portion congrue de l'univers. Il aura fallu des siècles afin de fonder la colonie de Thaleslande et la faire prospérer. Mais il suffirait de quelques jours pour que les forces impies du Chaos ravage notre monde et n'oblitére nos existences...

On croit toujours que cela n'arrive qu'aux autres mais aujourd'hui, ce n'est pas le système voisin qui est attaqué, ce n'est pas un monde des franges extérieures, non : c'est notre monde ! Un monde riche et varié, fort de milliards d'habitants, un monde de l'Impérium, qui sera défendu par toutes les forces disponibles aux alentours : innombrables troupiers de la Garde Impériale, légions mécanisées de l'Adeptus Mechanicus, Space Marines surhumains ou milices de la noblesse planétaire.

Mais aujourd'hui, c'est de **VOUS** dont Thaleslande a besoin : vous, les forces vives de la nation, les décideurs, les nobles, les hauts administrateurs, les membres de l'Écclésiarchie ou du Méchanicum, tous les décideurs de Thaleslande réunis afin de diriger leur monde vers la survie ou sa perte ! Saurez-vous vous montrer à la hauteur de l'enjeu : votre monde natal ?



"Crise planétaire" est une soirée diplomatique organisée par le Consulat d'Elleslande en partenariat avec la Voie du Thalos. Créée conjointement avec un tournoi de figurines, il vous permettra de découvrir le monde sombre et pessimiste de Warhammer 40.000 et de suivre durant toute la durée du week-end (01&02 juin 2013) l'invasion du système impérial de Thaleslande par les forces corrompues du chaos et sa défense par les valeureux protecteurs de l'Humanité.

Pour plus d'informations, n'hésitez pas à consulter le forum du Consulat :  
<http://elleslande.free.fr/forum3/viewtopic.php?f=87&t=1612> ou Le grand Yok : 0.681.605.672

## Le Jeu envahit Toulouse

Dimanche 7 Juillet, en avant-première de l'Université d'Été des ludothécaires (du 8 au 13 juillet à Toulouse), aura lieu à la maison de quartier de La Vache une après-midi ludique suivie d'un repas partagé et clôturée par la projection en plein air du film Shreck 4. Le consulat d'Elleslande proposera au public un défi aux champions et des jeux sur le thème du médiéval fantastique en général et des créatures malodorantes, grossières et moches en particulier.

Rendez vous prochainement sur notre forum pour les inscriptions des bénévoles et plus de détails sur le programme !

## On Joue?

Le samedi 22 Juin, de 15h à minuit, aura lieu la troisième édition d'On Joue? à la maison de quartier de La Vache, rue Marguerite Duras. Notre fonds s'est enrichi de Z-Corp (JdR), Trinité (JdR), King of Tokyo, 7 Wonders et le Jeu du Verger (ce dernier pour enfants non lecteurs) Jeux de société, de rôles, de plateau, il y en a pour tout les goûts et tous les âges. Venez avec vos propres jeux, vous trouverez toujours des partenaires et du café !



## ALTHING 792: LES TEMPS SONT PROCHES...

Les préparatifs du GN de cet été vont bon train: ça coud, ça cloue, ça compte, et surtout ça décompte les jours avant le Jour J, celui où fiers Danois, Suédois et Norvégiens se retrouveront pour décider du sort de leur monde. Un grand merci toutes les petites mimines et grandes paluches qui fabriquent les décors, costumes et accessoires pour cet évènement.

Pour un avant-goût de fer, d'honneur et d'aventure, sachez que Canal+ Diffusera dès juin 2013 la série déjà culte **Vikings**, qui passe sur les chaînes History aux USA et au Canada. et pour vous mettre dans l'ambiance, un petit aperçu de la vie d'Ingeborg, fille de Bjarni, danoise et femme de tête.

"Ce soir, comme tous les soirs de l'été danois, Ingeborg se couche seule après sa journée de travail. Son époux Sven le Potier est en campagne le long du Dniepr, un fleuve qui le mènera, avec ses compagnons, jusqu'en Mer Noire et jusqu'à Constantinople. Elle est fière de son mari, artisan réputé et marin accompli. Sven lui rapporte toujours quelque chose de spécial à son retour de campagne, étoffes, bijoux, et même des esclaves!

Ingeborg a 4 esclaves, 3 hommes et une femme, c'est beaucoup, mais le travail ne manque pas à la ferme ! Ingeborg partage sa maison avec sa sœur, son beau-frère, leurs enfants et leurs serviteurs, car il est de coutume de partager une grande *halle* avec des membres de sa famille ou belle-famille. Un homme peut également avoir plusieurs femmes en plus de son épouse sous le même toit. Mais que Sven ne s'avise pas d'installer une concubine! Ingeborg possède un caractère entier, et la grande majorité de la fortune du ménage, elle n'admettrait pas qu'une autre partage son toit.

Elle porte à la ceinture les grosses clés des coffres de la maison, et ses cheveux sont relevés en un digne chignon, marque de sa position d'épouse légitime. Les enfants que Sven lui donne sont des *skilgetinn*, qui peuvent prétendre à l'héritage de leurs parents. Son mariage, comme il est d'usage dans la bonne société, a été arrangé par leurs parents, selon leur fortune respective, et comme Sven ne lui déplaisait pas, elle a facilement accepté cette union. Si elle devait divorcer, elle conserverait ses biens. Ingeborg occupe une position respectable, elle possède en propre sa maison, ses terres et un confortable troupeau de moutons.

La viande, la laine, qu'elle file et tisse avec son esclave Bila et Elfride, sa fille aînée, lui assurent des revenus conséquents. Elle fait partie des *Storboendr*, les hommes et femmes libres et influents du clan. Si elle parvient à assoir sa position, par sa moralité irréprochable, sa fortune et la réputation de son mari, elle sera appelée dans peu d'années à siéger parmi les *Godar*, les grands notables.

Devenir *Godi* comporte beaucoup de responsabilités, comme celle de siéger lors des Things, les assemblées où se règlent les litiges, les unions, les procès, et où l'on débat et décide de l'intérêt général. Il faut également gérer le *Hreppr*, la solidarité envers ceux qui n'ont plus ni bien ni famille, prélevé sur l'impôt. Une tâche hautement honorifique.

Mais Ingeborg, avant de parvenir à ce rang, doit parfaire sa connaissance des lois, aussi Thorwald le skalde vient souvent chez elle les soirs d'hiver, conter les récits de voyages, les exploits, et les légendes, mais aussi rappeler les grands et les petits procès, ainsi que les lois qui régissent l'existence des Danois. Des lois simples : un tort appelle réparation. La pire peine qui soit est le bannissement. Les Danois, comme les Norvégiens et les Suédois, n'ont ni gens d'arme, ni prison ni châtiment corporel ni peine de mort.

Après-demain sera le jour de « la grande lessive ». Les esclaves iront laver draps et vêtements, pendant qu'avec sa fille elle préparera la tente de sudation. Toute la maisonnée y passera, et chacun, une fois propre se vêtira de frais. Porter des habits sales ou répandre des odeurs incommodantes est indigne d'un scandinave.

Demain passera la *völva*, la devineresse. Sa visite est aussi attendue que celle du skalde. La divination est affaire de femmes, les hommes ne sont pas admis à cette fonction. La *völva*, dans son vêtement fait d'une myriades de morceaux de fourrure différents, jettera devant le feu les runes de divination selon les questions qui lui sont posées. Elfride aura t'elle un bon mari? Sven reviendra t'il en vie de cette campagne d 'été? Serai-je cette année distinguée pour faire partie des Godar? La prédiction peut répandre joie ou affliction aussi la *völva* jouit d'une grande considération et chacun la ménage.

Pour l'heure Ingeborg, les yeux grand ouvert, repasse sa journée de labeur et prépare celle de demain. Danoise avant tout, elle préfère affronter le destin qu'elle se prépare plutôt que maudire les dieux de ne pas l'avoir exaucée."