

# Le JJ 10

LE JOYEUX JOURNAL

Le Joyeux Journal est une  
parution trimestrielle de  
l'association loi de 1901 les Joyeux

Juin, Juillet 2001

Le Joyeux Journal Numero 10



## Edito

Et nous voilà arrivés à la belle saison, celle des GNs à la pelle et des longues routes surchauffées, entassés à 4 dans une voiture pleine a ra bord de matos, de tentes et autres armes en latex ! Ah ! que de bon souvenir en perspective, et cet été les joyeux ne chaument pas, et ce n'es pas moins de 4 GN que nous vous proposons... De l'univers fantastique de Troy, en passant par Eïs et Durril (deux monde Joyeux TM), et en faisant un petit détour par l'univers post apocalyptique de Hawkmoon, nous espérons que vous allez en prendre plein les mirettes... N'oublions pas non plus l'Apocalypse tous les mois et les murder, qui s'improvisent de temps à autre et nous avons un panorama parfait de ce qui vous attend cet été. De même il y a une chance pour que pas mal de GN ne se passent pas dans le site traditionnel de Fort les Bancs, ainsi le Hawkmoon aura certainement lieu au fort du Replaton et le Eïs peut être au fort de Mont Percher... Alors accrochez vos ceintures et préparez vous, décollage dans moins d'un mois, direction la planète Troy...



## Croix du GN Eïs d'Avril:

Nom: \_\_\_\_\_

prénom: \_\_\_\_\_

Croix gagnées: \_\_\_\_\_

## Les sites :

Un petit mot sur les différents endroits susceptibles de nous accueillir cet été. Malheureusement nous n'avons pas put nous mettre en accord avec les dates de la Mairie de Mercury (fort de tamier) mais c'est promis pour les aficionados, l'année prochaine un GN se déroulera dans ce havre de verdure que nous n'avons pas revu



## Les Photos

He bien oui, pour ceux qui ne le savent pas les photos sont un grand sujet de polémiques sur le joyeux site et maintenant sur le forum. Ainsi il y a fort longtemps qu'elles n'ont pas été mises à jour... Mais heureusement certains généreux donateurs ont put nous aider (tel Joss) et bientôt il y'aura de nouvelles photos sur le [www.joyeuxchaotiks.org](http://www.joyeuxchaotiks.org) ... Mais nous sommes aussi à la recherche de Vos photos et plus particulièrement de photos concernant les GN l'Arme de la Paix en avril 2000 et la 5ème prophétie en avril 2001. Nous désirerions avoir ces photos en format numérique non recadrées et en 150 dpi (pas plus pas moins) enfin le format parfait est le jpeg. Ainsi n'hésitez pas à nous envoyer des photos sur cd, vos plus belles découvertes seront publiées dans le jj et sur le site internet ! (et pis on est pas vache

## Le fort du Replaton.

Un nouveau site, ce qui ma foi fait du bien et renouvelle notre stock de fort. Situé juste au dessus de Modane, son air pur et vivifiant nous a durement éprouvé pour le GN d'avril. Ancien fort du 18eme comme pas mal de ses compères il a été entièrement revu et corrigé par nos militaires d'avant 39. Ce qui lui donne un cachet unique et une imposante stature. Il est composé d'un dédale de couloirs sombres et tortueux qui peuvent vous conduire dans de magnifiques passages secrets. En prévision pour les futurs GN et en collaboration avec le musée de la traversée des Alpes, l'électricité sera installée, afin de nous permettre un meilleur confort, de plus quelques menu travaux sont en projet afin de rendre ce site encore plus sympathique. Encore un fois un grand merci au Musée de la traversée des Alpes et à Sophie car ils ont su nous accueillir à bras ouverts et nous donner envie de continuer dans la magnifique voie du GN et de la



## Le fort de Mont perché.

Sans doute le plus vaste et l'un des plus beau fort qu'il nous ait été donné de voir. Situé un peu après Albertville dans la vallée de la Tarentaise. Ce fort est un immense regroupement de bâtiments Napoléoniens ancré dans un cadre magnifique de forêt alpine. A 1h30 d'Annecy nous espérons grandement pouvoir l'utiliser pour l'un de nos GN estival et vous faire découvrir cette petite merveille en avant première pour le Eïs.

## GN Mag

Pour différent petit problème la sortie de GN mag a été repoussée à Juillet 2001, son prix est de 40f et vous pourrez le trouver en magasin de jeu de rôle et dans certaines boutiques de presse spécialisées. On y trouvera un article sur les templiers, sur le site de Barry, sur le GN dans le monde mais aussi une murder complète, des conseils pour les costumes, le maquillage... En gros que du bon, tout cela édité par le fedegN et mis en page et designé par Manu (NDC: y ru) Himself !

## SOS main d'œuvre :

Avoir de nouveaux sites est une chose magnifique, mais souvent le problème avec ces vieux édifices et qu'ils sont à l'abandon depuis fort longtemps et donc dépourvus de tout entretien et autres aménagements. C'est pourquoi nous demandons à tout hasard si quelques sympathiques joyeux joueurs ne pouvaient pas nous donner un coup de main afin de faire quelques excursions dans ses sites. Les travaux ne sont pas souvent de tout repos, à savoir d é s h e r b a g e , remplacement de barrières, nettoyage de pièces et surtout mise en ordre générale du site, mais on rigole bien et après le GN n'en est que meilleur. Donc si l'envie de passer quelques jours en compagnie de vos orgas favoris vous prend, n'hésitez pas à prendre contact avec nous afin que nous organisions des journées entretien de jour, barbecue/fiesta la nuit.

## Costume :

Besoin d'une robe, d'une cape, d'un pantalon... Emmanuelle Thomas se fera un plaisir de vous conseiller et de réaliser pour vous toutes vos envie au 06.83.55.43.03

## Or-fée :

Arghhh n'en jetez plus nous croulons sous le

## Annonce :

Sachez dès lors, vous qui désirez trouver place au sein de lumière que votre foi et votre dévotion à l'Empire sera mise à l'épreuve.

Il serait dorénavant sage de concevoir que Lumière ne puisse accorder son regard aux personnes désireuses et avides de pouvoir.

Seul pourra être choisi celui dont l'âme sera rempli d'admiration et de dévotion pour lumière.

E(n) claire (5):

Il est souvent difficile de faire un choix, alors la tendance porte souvent sur la polyvalence (je le conçoit très bien). Mais en ce qui concerne lumière, sera puni quiconque :

-se permettra d'utiliser son lumineux pouvoir tout en feignant d'entendre et d'accepter ses préceptes.

-ayant un penchant pour le polythéisme.

-étant issu de Nature ou des Phallax.

Tremor, Janus et Teyser (les prophète

## Auberge :

Recherche activement pour le GN retour sur E'is : gens motivés pour aider les aubergistes, ce travail est un job qui demande pas mal de motivation et surtout de la bonne humeur. Les aubergiste ne payent pas le GN. Pour plus de renseignement tel Jim(my) au 06.76.44.10.58

Vends petite maison tranquille en Rendelkaïné, jamais servi, prix raisonnable. Contacter la Schwane Entertainment.

Je tiens à rendre hommage au stoïcisme des personnes qui ont su rester pendant tout un repas sans piper mot, vraiment : félicitation.

## \*\*\*27/28/29 Juillet: "Retour sur E'is"

**PAF:** 240frcs (sans compter les 100 frcs de la carte de membre)

**Nombre de joueurs:** environ 150, Nourriture prévue du vendredi soir au dimanche midi.

**Lieu:** normalement Mont perché près de Albertville

**Divers:** le Gn commencera vendredi soir et terminera dimanche dans l'après midi.

**Thèmes:**

Afin de commémorer le retour de tout les héros ayant survécus à leurs séjours sur Amarlakith, une réunion des trois églises de Barrul aura lieu. Le lieu de cette réunion a enfin été choisi, il s'agit de la ville de Dvareim située dans le duché du même nom, lui même situé au nord de l'Ansmark. Cette fantastique ville ou serait établi l'une des plus riche famille d'Eis les Dvareim. On parle aussi de la venue au monde d'un nouveau totem, directement issu d'une race ayant disparu il y a fort longtemps : les Reptiliens ! Des représentants de nombreux cultes et pays seront conviés afin de débattre de la probable guerre contre les îles phallaxia et de futurs accords sont à prévoir entre ces derniers pour que tout se passe pour le mieux. De plus on raconte que l'endroit où aura lieu la réunion a été construit sur les vestiges d'une ancienne civilisation : qui sait quelle surprise la fouille d'un tel site réserve aux aventuriers assez astucieux pour oser en braver les mystères...

## Les PNJ E'is

Une nouvelle forme de rôle vous est proposé il s'agit des PNJ, leur but est de remplacer les one shot. Ainsi les PNJ auront un rôle fixe imposé par les orgas, mais à coté de cela il devront être à l'écoute de ces derniers et surtout être prêts à donner un coup de main à n'importe quel moment (monstre, escorte, animation de séquences). Le nombre de place de PNJ est limité à 10 personnes pour le GN E'is de cet été, bien sur leur rôle étant beaucoup plus contraignant (par exemple être réveillé à quatre heure du matin pour mettre un costume de Golgoth pour se faire défoncer par des PJ excités...) les PNJ verront le prix de leur GN diminué, en effet le prix du GN retour sur E'is sera de 140f pour les PNJs.



détermination de nos courageux aventuriers a été mis à rude épreuve par le froid (au moins... tout ça en dessous de zéro degrés) qui a sévèrement frapper ce week end là.

En arrivant sur Amarlakith la première chose qui frappa les nouveaux arrivants fut qu'ils se retrouvèrent démunis de tout point de magie et avec un seul petit cordon de vie ! Puis ils se rendirent assez vite compte que Mort ne les avait fait venir que pour une chose : leurs âmes. Quand aux phallax présents certains étaient venus débattre avec Mort du devenir de leurs fiefs tandis que d'autres participaient à un tournoi afin de déterminer qui serait le porteur de la Faucheuse et ainsi dirigera les armées Phallax.

## L'Ansmark :

A l'est des royaumes nains, ce vaste pays est une monarchie électrique basée sur une commission de Ducs Electeurs, qui soutiennent le Roi (actuellement Hanzler, Von Tannenmeuller). D'une géographie r e l a t i v e m e n t montagneuse ce pays est connu pour les nombreuses richesses dont regorge son sous sol, mais aussi pour la fureur destructrice et quasi barbare des Svterender, ces unité d'élite qui fait partis des plus redoutables soldats d'E'is.

Inspiration : l'empire

Le séjour fut assez mouvementé pour nos hôtes qui, outre le fait de se protéger du Collecteur d'âmes et de ses serviteurs devaient rassembler les prophéties écrites par Laephis Teclith, un Lunaris venu d'un futur où Mort aurait pris possession d'E'is.

Certaines de ces prophéties se trouvaient dans le monde des morts, endroit où vont les esprits de ceux décédés sur Amarlakith et se les procurer n'a pas été de tout repos.

Mais il y eu quand même de bons moments, comme le grand banquet présidé par Mort lui même, les interventions inopinées de Motus ou encore la taverne/salle de torture du monde des mort. Ah, ça on peut dire qu'ils savent rire ces Phallax...

Mais toutes les bonnes choses ont une fin et vers minuit Mort cria... et tous moururent. La priorité fut alors de retrouver son âme et un corps afin de s'échapper de l'île maudite. Heureusement plusieurs personnes ont pu aider nos Pjs à s'en sortir, en particulier un Primogénitor, le mystérieux Althan Oth, maître d'Anathan ou encore Ssertiss, père des Reptiliens et enfermé sur Amarlakith depuis les laps.

Alors qu'ils s'apprétaient à partir d'Amarlakith nos héros découvrirent enfin un message laissé par Laephis Teclith qui leur appris que lors du rituel utilisé pour amplifier les pouvoirs de la Faucheuse de Mort Motus allait (sans le faire exprès...) y apporter les pierres de Ténèbre et de Lumière afin qu'elles soient drainées, ce qui démultiplierait les pouvoirs de l'artefact. A force de négociation avec le Seigneur Lige de la Maladresse les deux pierres furent restituées a leurs cultes respectifs. Pendant ce temps les Phallax avaient trouver leur champion : Syth, envoyé de Syn le Seigneur Lige de la Vengeance. Les aventuriers purent enfin partir, non sans joie de l'île de Mort. Certains purent s'enfuir par la Gate, d'autres durent s'en remettre au trône de transgénération.

Malheureusement de nombreuses personnes n'ont pu s'échapper d'Amarlakith, que Barrul prennent soin de leurs âmes et les ait en sa très sainte garde.



## Rôles recherchés pour le GN " retour sur E'is "

-Un banquier sûr et sans encombre.  
-Des personnes motivées pour faire partie de la célèbre Garde écarlate la milice personnel du Duc Dvareim, maître des lieux sur le futur GN. Forte paye (et boosts...) et maintien de l'ordre assurés !

-Une délégation de Barrul issu de la très sainte église (tel à Manu Kiru au 06.03.21.87.88 pour plus de renseignement.)

-Une délégation de la cours royal de l'ansmark.

-une délégation de fertiss.

-Divers commerçants, c'est a dire des personnes se sentant capable de tenir des échoppes.

-tripot (tables et boisson fournies)

-Orfèvrerie

-Bazar

-Forgerons

Toute autre proposition est la bienvenue (les groupes s'occupant de commerce ne devront pas dépasser 5 personnes)



## Debrief" la 5eme prophétie":

Le GN de ce printemps fut rude, aussi bien de par la confrontation que par le climat rigoureux qui a sévi sur Amarlakith, l'île de Mort. En effet le courage et la

### Le GN de Troy

Ce GN se déroule dans un comptoir Darshanide, à l'entrée d'une vallée encore inexplorée. Au programme exploration, découverte d'antiques secrets sur fond de ruée vers l'or. Il y a évidemment plus de candidats que d'élus et les vainqueurs de la grande course verront leur fortune acquise. Sachez tout de même que des commerçants, Darshanides pour la plupart, qui y vivent depuis peu, verront d'un oeil plus ou moins amical la venue d'étrangers...heu...de clients.

Quelques rôles de commerçants restent disponibles, ces rôles sont à la fois riches d'activités, d'échanges avec les autres joueurs et évidemment très lucratif.

Ce premier GN fidèle à l'esprit du monde de Troy sera régi par un system simple et original (Bastons d'auberges, énigmes, politique, traits psychologiques des PJ, rôles semi-PNJ temporaires) Ce system est conçu pour reproduire l'ambiance du monde fantastique de Troy en vous laissant la possibilité de jouer comme bon vous semble. Ce GN est prévu pour des groupes de 5 à 10 joueurs, ce qui permet d'avoir plus d'occupations pendant le jeu, et qui repose pourtant sur le role-play et l'initiative personnelle. Le scénario promet une grosse densité de jeu, et une véritable influence des joueurs sur le déroulement du jeu. Ce GN sera festif et convivial, 2 banquets sont prévus et comme il se doit, le bon vin coulera à flots...



### Un peu de pub pour des collègues :

Nos amis les Blaireaux (pour les connaisseur des GN Eis) organise leur premier GN :

*La Fondation Beaumont est heureuse de vous accueillir cette année à l'occasion de sa journée porte ouverte. Une vente aux enchères et de nombreuses conférences animeront votre visite. Alors n'attendez pas plus longtemps et demandez tout de suite votre invitation.*

L'aventure se déroule en 1920 et devrait ravir les amateurs de films tel que la Momie ou le retour des Morts Vivants. Une atmosphère d'angoisse et d'horreur guideront vos pas vers d'obscures secrets qu'il aurait mieux valut laisser cachés.

Les Blaireaux de CHEZ LUDO vous donne rendez vous au fort de Tamié les 17-18 et 19 août 2001. La participation aux frais est de 350FF et pour ce prix là vous serez gâté. Foi de yonyon

Contact: Orion Perraudin tel /

### DURILL (fin septembre)

Cette fois ça va saigner !

Une nouvelle fois les joyeux et la bande des Nenfants vous propose une nouvelle aventure dans leur monde post médiéval (hehehehe) ou à l'inverse du métal le sang est si présent !

L'ancienne citadelle de Karnath telle le sphinx vient de renaître de ses cendres. Voyageurs, aventuriers, miliciens, mages, et toutes personnes de bonne volonté, vous êtes invités à venir la découvrir et la faire prospérer.



### Avis aux étudiants !

Le conservatoire de magie d'Eckmül double les crédits de quiconque partira explorer les vallées inexplorées du Darshan. Expédition sécurisée, personnel fourni et exotisme assuré. (Contact Conservatoire de magie d'Eckmül, bureau de découvreurs 0664936138)

### Chez Sanyo Da herboristerie

Herboriste vieillissant propose apprentissage à jeunes étudiants Darshanides. Commerce lucratif, couverture sociale, 13<sup>e</sup> mois payable en nature...

### Comment dit-on commanditaire...

Un riche propriétaire souhaitant rester discret engage les services de mercenaires (toutes origines sauf Darshan) pour mission fortement rémunérée. Contacter Maître Brosh Lin, légiste à Xulashong.

### Taratata !!

Le baron de Rive Dure vous fait l'honneur de sa prochaine venue à Nouvelles vallées, dans l'intention honorable de trouver les gisements de métal indispensables à l'équipement de sa glorieuse armée.

### Aïe !!

Suite à un malencontreux accident qui était la faute à pas de bol, le comptoir de nouvelle vallée recherche de jeunes et compétents forgerons. Recommandations souhaitées, toutes origines acceptées, clientèle toute trouvée.

### Une page de réclame !!!

Chez Wang le linge ressort blanc, le personnel toujours souriant et vous serez contents !!...

### Levantins furtifs

A l'heure ou nous vous parlons, aucune caravane de Levantins ne semble avoir pris la direction du Darshan. Pourtant les Groshiffe sont réputés comme étant les plus habiles marchands de Troy, ces derniers trouveraient là un défi à la hauteur.

### Mercerie...heu...merc enaires

Tipiak la pirate rebelle invite les soudards de tous horizons à se joindre à elle pour fonder une guildé de



### Le donjon de naheulbeuk.

Un histoire parodique mais surtout fantastique, qui devrait inspirer tous les fans de JD que nous sommes. Ainsi si le cœur vous en dit aller donc faire un tour du coté de [www.penofchaos.com/warham/donjon.htm](http://www.penofchaos.com/warham/donjon.htm) Sans doute les premiers MP3 d'aventure !

Bon, alors, vous en avez marre des trucs sérieux ? Des héros héroïques ? Des compagnies propres sur elles ?

Le "Donjon de Naheulbeuk" est une saga sonore diffusée en MP3 pour le moment, et qui raconte l'histoire d'un groupe d'aventuriers pas comme les autres...

Et surtout les Joyeux Orga étant complètement fans il est conseillé de connaître leurs aventures par cœurs (on vous aura

### Listing

Suite à quelques problèmes informatiques (on s'appelle les joyeux chaotiks ou pas...) notre listing des joueurs n'est plus vraiment à jour. Si l'un de vos amis inscrit l'année dernière n'a pas reçu le présent JJ, merci de nous le signaler (avec ses adresse/tel/mail actualisés svp).

De même pour tout changement d'adresse, de tel ou autre, appeler notre joyeux secrétaire (et plus Manu !!! il en a assez) au 06.61.75.86.53 ou par mail : [xavier.rick@online.fr](mailto:xavier.rick@online.fr)

Tu es Garou ? tu es Galliard ? Alors rentre dans la meute des Gardiens ! Ambiance décontractée et sympathique, bonnes parties de chasse au Ver et histoires au coin du feu garanties ! Contacter Nanard (Galliard Rongeur d'Os) qui squatte

Putain comment ça marche ce clavier de y f f s h f g s y h f v fjqsqbsfghksb ??;:!

M o t u s ,  
Seigjsnklsh njkm

Recherche partenaires solides pour former équipe de Ptérobail. Contacter Grotank, Pleines de Fer Cedex.

**Gaenor** ayant trouvé l'âme sœur et ayant réussi à devenir pompier professionnel il ne lui manque plus qu'un peu de tant libre pour que tout soit parfait.

**Divers** : apprenez à jouer a Magic...on sait jamais, ça peut toujours servir.

### Changement d'adresse :

Dorénavant les courriers venant des joueurs devront être envoyés au :

ki  
suis-je?

**Manu Dannenmuller:**  
Président/Webmestre  
:06.03.21.87.88  
hemgath@hemgath.com  
ICQ:7400124

**Xavier Rick:** Secrétaire  
06.61.75.86.53  
xavier.rick@online.fr

**DavidEspic:**  
Responsable Troy/Base  
de donné 06.64.93.61.38  
goltog@yahoo.com

**Jim Moncozet:**  
Responsable Eïs  
06.76.44.10.58 (pas de mess)  
hemgath@hemgath.com  
ICQ:7400124

**John Gassilloud/ Lionel Jon:**  
Responsable Hawkmoon  
06.75.10.29.92  
joyeuxchauron@caramail.com

**Adrian Iacovelli:**  
Responsable Durril  
04.50.60.37.29  
adrian.iacovelli@iut-valence.fr

**Laurence Mogli:**  
Responsable site et adjoint logistique  
06.09.30.87.55

### Forum :

Un ptit coup de pub pour notre joyeux forum qui a déjà dépassé les 1600 postes depuis février et qui attend avec impatience de nouveaux adeptes. Afin d'échanger vos idées, nous donner vos conseil mais aussi faire vivre vos perso en dehors des GNs. Le forum des joyeux chaotiks sur le :

**WWW.JOYEUXCHAOTIKS.ORG**  
Une façon convivial de préparer vos GNs.

### La carte de membre:

Elle est obligatoire pour participer à nos activités, elle donne le droit de recevoir les JJ (le Joyeux Journal). De plus elle nous permet toutes les transactions de courriers et autres choses administratives, elle est valable un an. Elle coûte 100f

### La Compagnie Grimbergen

recherche activement un certain hymne intitulé:  
"Rooky Tsooky"  
Ou un truc comme ça.  
Pouvons-nous compter sur votre aimable bienveillance pour que l'équipe elle-même intitulée Griffons Noirs nous transmette ce bel objet culturel ?  
Danke d'avance.  
Sergent Schultz  
Sir.Gauvain@wanadoo.fr



### Deux extraits du Forum:

**Kerwin Posts: 92(6/12/01 6:56:35 pm)**

Salut à toi, ô Ssertiss depuis si longtemps disparu! Je ne te connais pas personnellement, mais ce que m'a dit Trar (mon "fils adoptif") à ton sujet me réjouit! Je suis impatient de faire bientôt ta connaissance, et d'accueillir comme il se doit le digne Père de ceux que l'on croyait éteints... Cela va être un très grand moment d'Histoire pour Eïs, et j'espère que tout se passera 100x mieux qu'après le Laps! Puisse Nature veiller sur nous tous! Kerwin le Seigneur, apprenti Druide

**Kalix Posts: 24(6/16/01 12:57:42 pm)**

Enfin !!! Quelqu'un dont les paroles s'accordent avec les miennes... méfiez-vous... Tu vois Mange caillou, je ne raconte pas de bêtises. Je comprends tes réticences et je te pardonne de m'avoir insulté. Seulement je te demande de tenir compte de mes avertissements concernant Ssertiss même si tu pense que j'ai tort. Tu seras sans nul doute amené a changé d'avis et ce jour là, je serais fier de combattre à tes côtés. Kalix le sage, porte-parole de l'ordre renaissant des Paladins de Nature, bras armé et protecteur des intérêts de notre Mère.



### HAWKMOON 31 Aout, 1 et 2 Septembre 2001

Fan de Moorcock et d'aventures épiques bonjour. Le quatrième joyeux GN de la saison aura pour thème le monde post-apocalyptique/médiéval de Hawkmoon. Pour ceux qui ne connaîtraient pas je ne peux que vous inviter à lire la Légende de Hawkmoon de M. Moorcock sinon voici un bref résumer du monde : Nous sommes à la veille du 6ème millénaire et la civilisation a commencer à se reconstruire suite à une guerre nucléaire ayant eu lieu durant les années 2000. Le monde est foncièrement médiéval même si quelques traces de haute technologie est présent (ainsi on peut parfaitement voir un guerrier vêtu de sa cotte de mailles et armé de son épée tout en portant un casque de moto et ayant un pistolaser(ou un fer à repasser) au coté).

Le GN sera plutôt orienté action et la notion de groupe sera prépondérante. Quand aux règles le mode de fonctionnement sera assez proche du système utilisé pour Eis (PV, frappe de tant, compétences...) avec une petite variante pour la science, en effet tout scientifique devra lui même fabriquer sur place ses inventions !

Le GN se passera en Picardia, non loin de Karlay, sur les vestiges d'une citée du Tragique Millénaire et ou se retrouveront des délégations venues de différents pays ainsi que des aventuriers bien décidé à pill... euh non à explorer le site.