

Le JJ12

LE JOYEUX JOURNAL

Le Joyeux Journal est une parution
trimestrielle de l'association loi de
1901 les Joyeux Chaotiks
Mars, Avril 2002
Le Joyeux Journal Numero 12

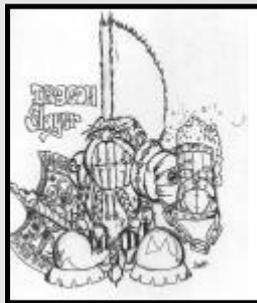


Edito

Un éditto très bref avec dans un premier temps une JOYEUSE ANNEE 2002. Cette année encore de nombreuses choses vous sont proposés dans l'univers des Joyeux Chaotiks. Alors trêve de polémique et en avant la musique !
Manu

Le film

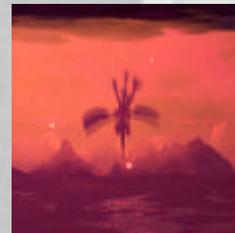
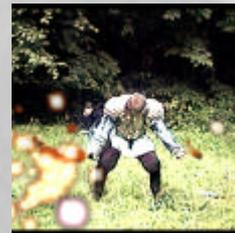
Cet été a eu lieu un événement que vous avez sûrement remarqué... Un Nainch avec une caméra se baladant avec une caméra à la fin de 2 de nos GNs, ça se remarque... Mais alors que faisait-il ?! Eh ben, c'est très simple : un petit groupe et moi même, nous avons tourné un court métrage amateur...très rôlistique !!!! Le tournage a duré 3 mois et maintenant nous sommes dans sa phase finale...



Quel est son titre ?
La Chronique de Menesis
Quel est son scénario ?!
Ca c'est secret...
Ca parlera de quoi ?!
De héros et de peaux vertes...ça va saigner...
Comment en savoir plus ?!
Allez directement sur notre site :
<http://menesiss.free.fr>
Ou attendez le prochain JJ !
Merci à tous ceux qui y ont participé !

Sir.Gauvain

PS : Je recherche le nom du caméraman de fortune à la fin du GN de Troy qui nous a énormément aidé, merci !



Tarifs

préférentiels :
Vous remarquerez sur les fiches d'inscription des GN d'été qu'un système de prix dégressifs a été mis en place. Reportez vous à ces explications situées en bas à droite des feuilles d'inscription des GNs d'été. Ce système a été mis en place afin d'avoir le plus rapidement possible vos inscriptions et ainsi commencer en avance le travail de background.

Eis d'été :

Pour l'instant le background de ce GN est un peu trop compliqué et pas encore assez avancé pour en faire un topo complet dans ce JJ. Sachez tout de même qu'il se déroulera dans un lieu particulier du monde et qu'il verra de nombreux changements s'y produire. Il aura de même une forte orientation stratégique et s'y rendre ne sera pas une simple partie de plaisir !

PACTE DE LA VIE

Le 34 oktokanh 1005 Après le Laps

" une voie portée par le vent résonne dans le cœur de tous les habitants d'Eis "

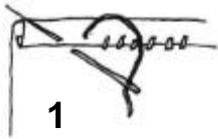
Salutation habitants d'Eis.

La tâche qui m'incombe est de vous informer de la décision finale prise par Barrul et son champion Olahn Herlaendêl. Comme vous le savez, ce dernier s'est rendu à la citée du centre du monde avec certains de ses plus fidèles disciples. Le grand Barrul, père des humains, fortement courroucé par la tragédie de la guerre, a décidé de rompre le Pacte de la Vie !

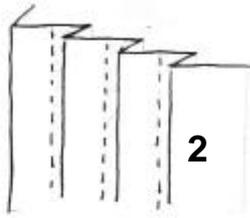
" Si mes enfants ne pensent qu'à la guerre, alors le pacte n'a plus sa place sur Eis, qu'ils apprennent et voient la douleur et qu'avec regret ils se souviennent de mon offre passée. Mon cœur pleure la souffrance qui vous attend mais c'est un juste châtement et une leçon que je vous donne. "

Ainsi fait, l'effet du pacte de la vie commencera à s'estomper de jour en jour et bientôt les humains ne seront plus soumis aux conditions d'achèvement. Ils garderont leurs cordons, mais pourront achever et se faire achever sans pertes supplémentaires. Les soins de vie et de cordons marcheront toujours, mais la paix de Barrul est brisée à jamais !

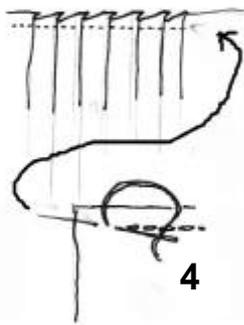
Angelus, premier des humains, celui dont la voie fut choisie pour transmettre la parole sacrée.



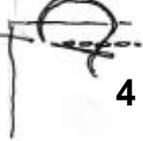
1



2



3



4



5



6

3 Rounds pour fabriquer une cape !

Fabriquer une cape, rien de plus simple ; vous savez lire ? vous avez une connexion neuronale normale ? vous avez des mains ? (peu importe le nombre !) et minimum de matériel ?... VOUS POUVEZ LE FAIRE !

Ce qu'il vous faut :

- * un rectangle de tissu (selon l'effet désiré, je vous déconseille fortement les vieux rideaux à fleurs de tante Irma, orientez-vous plutôt sur le marché pour les petits budgets. D'autre part, les magasins de tissus pourront faire l'affaire pour plus de choix et des prix encore raisonnables !)

Pour la longueur, prenez votre hauteur des épaules aux chevilles, et pour la largeur, 1m50 (format standard des rouleaux de tissus) suffisent, sauf si vous êtes plutôt du gabarit Conan, auquel cas, prévoyez plus!

- * fil à coudre et aiguilles
- * des épingles
- * 40 cm de cordelette pour l'attache

Chauffez les mimines, à vos aiguilles ! (ceci-dit, le 21è siècle est tellement bien fait que les machines à coudre existent... donc si vous en avez une, on ne vous en voudra pas, et vous gagnerez beaucoup de temps !)

Premier Round :

Faites un ourlet sur les 4 cotés de votre cape. Il suffit de replier le tissu vers l'intérieur sur une largeur d'un 1cm environ et maintenir par une couture simple mais solide (ex : point d'ourlet, dessin n°1).

Deuxième round :

Faites des plis sur une largeur (celle du haut), qui donnera l'effet " plissé " aux épaules de la cape : il suffit de faire un accordéon sur toute la largeur (dessin n°2). Faites des plis décalés d'environ 2cm en prenant bien garde que la largeur finale vous permette toujours d'entourer vos épaules (resserrez ou élargissez au besoin). Vous pouvez faire tenir les plis au fur et à mesure avec des épingles en attendant la couture finale qui maintiendra le tout.

Celle-ci devra être le plus solide possible (avec une machine, pas de problèmes, mais à la main, n'hésitez pas à doubler votre fil et à repasser sur vos points). (ex : dessins n°3 et 4).

Troisième round :

Fixez les cordelettes aux deux extrémités de l'accordéon (sur l'intérieur du tissu, c'est plus esthétique !) pour attacher votre cape.

NB : faites preuve d'imagination pour l'attache : cuirs, boutons originaux, broches de votre grand-mère... tout peut faire l'affaire et donner un résultat plutôt sympathique !

Pour les acharnés, le round complémentaire : la capuche !

Tout d'abord, il faut prévoir 40 cm de tissu supplémentaire au début et tailler un morceau de tissu de 40cm X " largeur de la cape aux épaules, une fois l'accordéon terminé " (vous me suivez là ?).

Pliez -le en 2 et cousez 1 côté. (dessin n°5)

Attachez l'autre largeur aux épaules de votre cape. (dessin n°6)

Nouveaux logos :

Voici les nouvelles versions des logos des Joyeux Chaotiks.



Wargameïs :

Pour lire cet article je vous conseille de vous munir de la carte d'Eis présente dans le manuel du monde ou sur le site des Joyeux Chaotiks.

Certain d'entre vous sont déjà au courant, mais sachez qu'entre le GN de cet été (retour sur Eis, juillet 2001) et le futur GN d'avril (Les marches du Pouvoir) plus de 3 ans se sont écoulés. Ces trois années auront vu la naissance d'une effroyable guerre qui n'a pas encore trouvé de fin et dont la majeure partie fut gérée lors de la convention des Joyeux Chaotiks, les Imagiciennes III, s'étant déroulé en novembre 2001.

Tout cela commença par une belle matinée ensoleillée à Dvareim. Une chose incroyable venait de se produire, le bouclier Aurogeork, symbole de la puissance de Kaital, avait été découvert aux confins d'une mine située sous Dvareim !

Le sieur Sollal, agent de Waïs s'en empara mais au final c'est l'Octobaron, Noirflamme, fertiss devant l'éternel qui conserva le précieux artefact ! Tout cela s'est passé à Dvareim au mois d'Octokanh 1001.

Suite à cette découverte et après que tous les habitants de Dvarheim soient chassés par un curieux Dragon noir sorti des entrailles de la cité, Noireflamme décida d'aller quérir Arthor, le légendaire Fertiss de Kregora, gardien de la non moins légendaire cité d'Orakis.

En Decian de l'année 1001, à Orakis et après une furieuse discussion avec Arthor (Noirflamme lui reprochait de ne pas avoir lui même récupéré le précieux artefact), il remit Aurogeork à Arthor et s'en retourna dans les plaines de fer, son lieu de naissance. Une fois dans ses terres ancestrales, il expliqua aux autres fertiss son incroyable aventure, et par la force imposa ses dires aux réticents et autres sceptiques (le bourrage de crane est une tactique séculaire chez les fertiss). Du coup, pour la première fois de l'histoire, les fertiss ne se rendirent pas à Orakis pour tenter de l'envahir (un grand jeu fertiss consiste à tenter de prendre la cité, car on dit que celui qui la prendra deviendra l'élu de Kaital) mais pour tenter de défier Arthor et de lui prendre Aurogeork. Durant plus de trois mois les Fertiss se succédèrent mais une chose incroyable apparut aux yeux d'Arthor : des fertiss sombres arrivaient, toujours plus nombreux au milieu des rangs adverses, et contrairement à leurs frères, ils achevaient à tout va et semblaient porter plus d'intérêt à la violence qu'au combat !!! En Cinaor 1002, pour la première fois de son histoire, Arthor grand chef des armées d'Orakis demanda au conseil des alchimistes le droit de quitter la ville et sa fonction afin de voir ce qu'il se tramait dans les plaines de fer. Il emporta avec lui la garde Fertiss de la ville et commença son voyage vers Kaityss, lieu de résidence du grand prêtre et du grand champion de Kaital.

Pendant ce temps, l'empereur dieu de Fenh, apprenant le départ de Arthor donna l'ordre aux armées impériales de Lumière de se tenir prêtes à envahir Orakis, cette ville que le peuple de Fenh considère comme une aberration depuis le jour où ils ont appris qu'elle était paritairement composée d'adeptes de Lumière et de Ténèbres. Le siège de Orakis commença en Maloué 1002.

De son côté Arthor arriva dans les plaines de fer et dut mener de nombreux combats contre des fertiss qui se déclaraient indépendants et voulaient prouver la nouvelle volonté de Kaital par le sang et la violence. Une réunion au sommet eu lieu entre Buldotank (grand champion du culte), Golgothor (grand prêtre de Kaital) et Arthor. Personne ne sut dire d'où venaient ces fertiss mais tous virent cela comme une sorte de corruption de l'âme originelle de la race. Arthor prônait l'éradication, tandis que Golgothor et Buldotank se retrouvaient pour tenter de sauver leurs frères corrompus. Arthor prit la tête d'une armée qui reniait les doctrines du culte en prônant la disparition de l'engeance maudite, tandis que le culte restait maître d'un tiers des nations Fertiss. De son côté un Fertiss sombre du nom de Kregar Ruinesanglante prit la tête d'une coalition regroupant tous les fertiss sombres (à ce moment, il semblerait que la proportion de fertiss sombres était d'environ 30% des habitants des plaines de fer), bien décidé à déferler sur le monde afin d'exprimer au plus juste leurs sentiments !

En Novana 1002, Orakis, subissant de plein fouet le siège des Fehnites, signe un pacte avec Althan Oth et la ville-état d'Anathan. Cette dernière envoie un contingent de Runistes avec à leur tête le nouveau seigneur Wilhelm, émissaire d'Anathan et ex général de la

Nouvelle Entente. Voyant cela, l'empereur dieu de Fenh ordonne aux nefs volantes et à une partie de l'armée de se rendre à Randelkainé afin de raser la ville-état d'Anathan et d'éradiquer son maître, le sieur Althan Oth, un étrange personnage qui a déclaré vouloir s'élever contre les dieux pour le bien de l'humanité !

A ce moment précis le grand totem de Nature met en pratique ce qu'il avait énoncé à Dvareim en Oktokanh 1001 et envoie toutes les créatures de Nature située dans le Bédouin Land et dans les plaines de Klendathue pour raser le désert de Fenh.

De son côté, Kregar Ruinesanglante envoie ses hordes de fertiss sur l'armée de la Nouvelle Entente qui tente d'endiguer la progression des fertiss. A leur troussée, l'armée d'Arthor prend les sombres fertiss en " sandwich ". Mais le mal qui semble ronger les fertiss s'étend dans les troupes d'Arthor, comme une maladie incontrôlable. Cette dernière serait liée à Néanatos, le dragon noir surgit de Davrheim. Après des mois passés en stationnement, ce dernier s'est créé une sorte d'armée de morts vivants et commence à bouger en direction de l'ouest en Decian 1002.

En Primierne 1003, Wais entre dans le conflit en aidant le désert de Fenh à protéger son pays contre les invasions de Nature (il semblerait que ce pacte soit de nature économique et lié au fait que Fenh soit le plus grand producteur de Sang de Krakahen au monde). En même temps, l'empereur Vorka entre en guerre diplomatique avec Nature et ordonne le retrait des troupes de Nature. En Satais 1003, la ville de Saule est attaquée à l'insu de tous par une armée de serviteurs de Narman (fils du feu et de Krakahen). Après avoir fait sombrer dans les flammes toute la pointe Sud de la terre des milles arbres, il semble que cela soit grâce à l'intervention des fils de l'eau de Krakahen que le conflit se soit " calmé ".

En Cartaé 1003 le grand totem de guerre de Nature est tué sur les terres de Fenh. Nature commence à rebrousser chemin. C'est durant ce mois que l'on remarque l'arrivée en force sur Eis d'une incroyable armée, et à sa tête : Syth le récemment nommé champion de Mort. Il vient réclamer son dû et entre dans le conflit de plein fouet en envahissant le sud de Bleu Ecume, la Ginolie et Caliope. L'armée de la Nouvelle Entente tente de le repousser aidée par les troupes royales de Bleu Ecume. Pendant ce temps, une partie des troupes de Nature tente d'endiguer la progression du grand dragon noir : Néanatos.

Toute l'année qui s'en suit verra de nombreux autres pays rentrer dans le conflit, les manigances politiques et stratégiques iront bon train et au final au mois d'Oktokanh 1005 (un mois avant le gn d'avril) la situation est la suivante :

La moitié de Bleu Ecume est tombée sous domination phalax (depuis 1 an, après que le roi de Bleu Ecume ait " concédé " une partie de ses terres). Ce nouveau pays se nomme Noire Marée. Le conflit continue avec les restes de la Nouvelle Entente pour la domination de la Ginolie. La Soranie a pris sous tutelle une partie du royaume des glaces. Néanatos, après avoir subi de lourdes pertes contre Nature, semble avoir disparu à l'est de Nokania (au fond de l'eau !!!). Des rumeurs persistantes feraient mention de la réapparition de Zorg ; son corps serait détenu par une petite fille toute vêtue de rouge. Les fertiss sombres sont en perpétuel combat au centre des royaumes humains. Les saintes Luzuria sont actuellement sous domination Fenhite. La voie d'Anathan, qui prône le départ des dieux, s'est établie dans nombres de villes situées au nord du monde (en Randelkainé, Indrama, Vanerne, Oulskanh). On décompte plusieurs dizaines de millions de morts et la quasi disparition des troupes de la Nouvelle Entente (morte au combat) ainsi que de plusieurs millions de fertiss (tous bords confondus). Karma et Saule, les célèbres cités reines, ont été complètement dévastées durant le conflit, et le tout le conseil de Randelkainé (qui gère l'armée de la Nouvelle Entente) a été assassiné. Ténèbres a montré (peu être un peu trop pour certaines nations) la puissance de son armée et de partout sont apparues des hordes de mendiants afin de contrer tel ou tel agissement (surtout ceux de Lumière). Une situation chaotique où chaque dirigeant, chaque ville, et chaque pays tente de tirer son épingle du jeu : le cruel et terrible jeu de la guerre.

Force

Triangle...

Force
ronde...
D'ailleurs désolé
joss mais po la
place pour
nous!!!

pour ce j nous som-
mes petit... mais
nombreux

FORCE CUBE
heuuu carré!!!

Nouvelles possibilité dans Eïs :

Suite au conflit, de nouveaux personnages peuvent être joués :

Des fertiss sombres (ou indépendants, ou corrompus, tout cela revient au même). Ils sont violents, cruels et forts.

Des suivant d'Anathan, qui ont abandonné la magie des dieux et veulent que l'humain (ils entendent par cela toutes les races) devienne enfin le véritable propriétaire du monde.

Toutes les infos dans le nouveau manuel d'Eïs (à vos chéquiers).

GN Mag numéro 2.

Ce second numéro du magazine des jeux de rôles grandeur nature devrait être en vente dans toutes les bonnes boutiques à l'heure où vous lisez ces quelques lignes.

Apocalypse :

L'apocalypse annécienne organisée par les Joyeux Chaotiks a redémarré le 14 Février, après une courte pause. Si vous êtes intéressés par ce concept de Live Action Theater emprunté au monde Loup Garou l'apocalypse de White Wolf, la prochaine assemblée aura lieu le 10 Mars 2002 la suivante devrait quand elle se dérouler le 24 Mars.

PS : la partie apocalypse du site Internet des Joyeux Chaotiks a été entièrement mise à jour. Vous pourrez y découvrir chaque participant, le renom et surtout l'histoire complète du Caem de la Marmotte et de ses occupants lupins !

Futur site Internet

Certains d'entre vous passent régulièrement sur le site et se disent sans doute qu'il n'y a pas beaucoup de changement. C'est vrai! Mais, on y travaille...

Manu et moi (ndlr Pascal) avons attaqué le développement du nouveau site web des Joyeux Chaotiks en utilisant les toutes dernières technologies Internet : Flash, CSS, Java, etc...

Concrètement cela nous permettra d'avoir un site bien plus joli et pratique que celui-ci, mais tout ça prend du temps, un temps fou... On espère pouvoir le mettre en ligne cet été. Pour l'instant les forums sont finis (enfin un forum n'est jamais fini, on a toujours envie de rajouter des fonctions super cools), toute la gestion des news est faite et je m'attaque à la partie administration du site qui vise plus particulièrement les orgas mais qui permettra d'avoir un site en constante évolution et cela en quelques clics. Dans un futur plus ou moins proche, je créerai des fonctionnalités qui concerneront tous les joueurs : créer son perso en ligne par exemple. Manu, quant à lui, a attaqué le design du futur site avec des animations en Flash qui tuent, vous pouvez lui faire confiance.

Le résultat devrait vous plaire mais pendant que les 2 se décarcassent il va falloir attendre :) En tout cas soyez sûrs que même si le site actuel n'évolue pas, on travaille d'arrache pied sur la nouvelle version.

GN de Troy 2" Lanfeust Grand Festival "

1 ère (200 ans) après le départ de Lanfeust et de ses amis vers les étoiles à bord d'un dragon de métal...

Le paisible village souard de Glinin, " Lanfeust Heaume", s'appête à vivre plusieurs jours de festivités. Dans la demeure reconstruite de maître Nicolède, proximité du Bourg, les descendants des contemporains du héros de Troy ont organisé le " 1er Lanfeust Grand Festival ". Plus qu'un anniversaire, c'est un véritable pèlerinage pour tous les admirateurs de Lanfeust qui ont fait le déplacement depuis les cinq coins de Troy. Pour les colporteurs, marchands et autres vendeurs de reliques ayant appartenu à Lanfeust, il s'agit surtout d'une occasion de réaliser de gros bénéfices. Et pour certains requins, cette foule de pèlerins représente le plus beau banc de poissons. Le festival se déroulera-t-il sans encombres ? Qui retrouvera les authentiques traces de son héros ? Qui battra le record de consommation de bière noire encore détenu par Hébus ? Qui finira en prison ? Jalousies et cupidités ne risquent-elles pas de réveiller la haine ancestrale entre Maurins et Tarins ? et surtout : Qui a tué Laure Hapalmaire ?

C'est à toutes ces questions que les Joyeux Chaotiks et l'association Pentacle et Boule de Gnome vous proposent de répondre du vendredi 16 au dimanche 18 août 2002, lors du 2ème GN de Troy : " Lanfeust Grand Festival ".

Les marches du pouvoir

Un nouveau GN Eïs d'avril, il aura donc lieu les 27 et 28 avril de cette année. Pour la description... Ce GN emmènera nos amis aventuriers à partir à la poursuite de certaines reliques!!! Tadam !! C'est dans les ruines de Karma (rasée lors de la première partie du conflit (ndlr voir l'article wargameïs) qu'une stèle a été découverte, cette dernière fut volée ou empruntée??? lors d'un raid mené par Unamh Shah Dow dans les terres du très sage et très mystérieux Farinas le Blanc.

Cette stèle parlerait d'un endroit secret où seraient enfermés de nombreux artefacts de puissance. Ce GN "les marches du pouvoir" vous emmènera dans un périple au delà de toute idée et où seules la motivation et la persévérance vous permettront d'en sortir indemne. Les rôles sont libres et la seule chose que je peux vous dire c'est que des gens de tout endroit et de tout horizon semblent être intéressés par tout ce qui est lié à ce qui s'appelle "la stèle d'Iniquis Locule". Tout ce beau monde se retrouvera au Pic éternel, lieu de villégiature de Farinas le Blanc. Voilà c'est à peu près tous les éléments que nous pouvons actuellement mettre à votre disposition.



Nous n'avons pas encore de certitudes pour le lieu mais il s'agira dans tous les cas d'un site en dur. Vue l'époque, nous ne pouvons que vous conseiller de prévoir une petite laine (voir des gros pulls). Les repas seront pris en compte samedi soir, dimanche matin et midi. Le GN débutera samedi à 15h et se terminera dimanche aux alentours de 17h.

Vue l'heure de départ du GN, il est impératif que les joueurs soient présents à partir de 11h30.

One shot et personnages ?

Nous déconseillons aux gens de créer des personnages de race Drake pour ce GN (la côte part des Drakes étant dépassée), dans tous les cas pour créer un personnage autre que humain veuillez prendre contact avec les orgas.

Nous avons besoin de quelques one shot pour ce GN, si vous êtes intéressés prenez contact avec les orgas.

Quelques one-shot déjà demandés :

Un ambassadeur de Fenh
Un chef de tribu Fertiss
Un Chef de tribu des Fertiss indépendants
Un dignitaire de Waïs
Un émissaire du Drashland
D'autres à venir

Tous ces personnages seront peut être intégrés dans des groupes...

Sauf exception nous ne tolérerons pas de groupes dépassant 5 à 6 joueurs...