

Le JJ 15

Le Joyeux Journal numero 15

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

Le JJ 15 est parut en Octobre 2003

Directeur de la publication: Emmanuel Dannenmuller

Contactez les joyeux chaotiks: 0603218788 / contact@joyeuxchaotiks.org / www.joyeuxchaotiks.org

Nous voilà donc sur le crépuscule d'une nouvelle année!

Qu'à cela ne tienne la prochaine sera encore meilleue! Nous pouvons dès à présent prévoir pour l'année prochaine une année riche en rebondissements avec certainement un nouveau contexte détonnant mis au point par une équipe ultra motivée! Mais aussi la jonction entre la base de données Troy et les autres GN Eis. Avec un accès pratique et facile pour tous les utilisateurs du WEB (merci Goltog). Et pour ceux qui n'ont pas le net ne me mentez pas, vous avez bien un ami, un voisin, une cousine qui est connecté! Sinon ça sera par notre cher et bon vieux JJ que toutes les infos vous parviendront :)

Allez l'année est finie, vive la nouvelle année!

Chaotiquement vôtre

Manu



Feuilles de debrief

Selon les feuilles de debriefing vous avez été très nombreux à nous déclarer l'intérêt que vous avez porté à notre GN Eis de cet été.

Ainsi c'est surtout parmi les nouveaux joueurs que le GN a été très apprécié, les anciens joueurs nous reprochant le trou causé par l'arrêt du Eis d'avril :)

Le côté le plus apprécié fut cette année la nourriture qui semble t'il vous a particulièrement plu (dans les cadres d'un Gn et d'une bouffe associative il s'entend :).

Sinon une baisse flagrante de la triche qui nous a fait grand plaisir.

Le côté le plus déprécié fut l'utilisation abusive de PJ recrutés par de sinistres personnages alors que souvent ils avaient à faire... Nous tacherons d'éviter dorénavant ce genre de problème :)

Pour ce qui est de la lumière, et bien il y a encore seulement deux ans il n'y en avait pas sur le site (électrique) donc il faut veiller à ne pas trop s'acclimater à une surcharge de confort... :) Pour nous la lumière est synonyme de sécurité et nous faisons donc tout notre possible pour éclairer les zones sensibles, mais nous ne pouvons et ne voulons pas transformer un site en lunapark!

Enfin nous sommes vraiment désolés pour le souci de background que certains d'entre vous ont dû subir. Nous ferons dès à présent très attention à ce que cela ne se reproduise plus !

Nouveau contexte?

Et oui l'année prochaine verra peut être la naissance complète d'un nouveau contexte mené de main de maître par vos orgas préférés (plus plein de nouveaux supras motivés comme on dit : «la jeunesse» :)).

Pour l'instant nous ne savons pas encore si ce GN se fera en lieu et place du Eis ou si les deux coexisteront.... Cela dépendra avant tout du nombre d'orgas et du temps de fabrication de ce nouveau projet.

Nous ne pouvons vous dire qu'une chose pour l'instant c'est qu'il sera basé sur un système tentant d'éviter un maximum de conflits de règles et que l'univers sera une redécouverte à chaque GN. Et surtout que vous pourrez jouer ce dont vous avez toujours rêvé!

Wait and see

Plus de nouvelles dans le futur site internet (un bordel de c dur de base de données qui va donner je vous le dit :)

Et pour les non connectés dans le futur JJ

Tout ce que nous pouvons vous dire c'est de vous tenir au courant car cela risque d'être décapant ! Médiéval et fantastique ;)



Les Oracles D'Altianie Eïs 2003:

Origine du pays altian:

A l'origine aux environs de 70 après le laps l'éminent membre du cercle logique («grade» lunaris) Estralis Mayehm, réussit à faire passer un projet faramineux:

le projet neovitas

Ce projet très particulier avait pour but d'isoler des sujets humains dans un lieu où ils n'auraient aucun contact avec le monde et surtout avec les dieux tels qu'ils existent... Prendre des sujets humains et les poser dans une sorte de jardin d'Eden où ils pourraient par eux-mêmes développer leur civilisation... leurs rêves et leurs croyances... Pour ce faire les Lunaris édifièrent de nombreuses constructions en un endroit reculé de la forêt des milles arbres... Ils y installèrent de nombreux appareils d'études et autres étranges «artefacts» dont ils ont le secret... Ces dernier furent parfaitement camouflés à l'intérieur même de fausses statues, murs et autres constructions... Afin que personne ne se doute de leur existence et de cette curieuse expérience...

Les humains, préalablement amnésiés (sort 4 d'Aëva), furent amenés en ce lieu et commencèrent à se développer en rapport à leur environnement. Afin d'éviter un maximum de contacts extérieurs, les Lunaris placèrent des gardiens géants, sortes de gigantesques golems de métal qui servaient à éloigner les curieux... une tâche qu'ils remplirent avec merveille jusqu'à épuisement de leurs batteries.

Environ 100 ans après la mise en place du projet, les rares Lunaris au courant de Neovitas, furent frappés d'une amnésie totale quant à l'existence du peuple test. Seul Elenhtheleïs (grand champion du peuple lune) fut mis au courant de la raison de cette amnésie... Deïs lui-même, dans un cours moment d'éveil (Deïs le père des dieux sommeille depuis le laps) vit ce projet et se l'accapara... Il voulait voir ce que ces hommes allaient devenir et faire, et il gardait pour lui le savoir de leur origine, estimant que les Lunaris en avaient déjà assez fait....

En 100 ans d'existence le peuple test avait pris un nom et commencé à développer une culture et des croyances, un ensemble qui aboutira à ce que nous connaissons actuellement.

Les Oracles :

Cette prophétie devait se dérouler à l'an mille... ce qui fait qu'aujourd'hui (environ l'an 1008) elle ne devait plus avoir de conséquences... pourtant elle était fondée... En fait Stase (concept refusé de Deïs, mais présent depuis le début des Gn Eïs) avait réussi depuis mille ans à ralentir le fonctionnement du monde...

Le plan de synh :

Vengeance (Synh), aidé par quelques autres «renégats» à Mal (à savoir Motus qui se trouvait dans le coin, Eki qui a toujours un combat à mener et d'autres phalax un peu moins connus mais tout de même de haut rang) ont décidé de se venger et pour cela il a récupéré l'épée contenant Urhuzul (il l'a apparemment volé à Zalamek) et s'est débrouillé pour empoisonner vilement et diversement les grands de ce monde dont Elhentaléis (le grand druide des rois....). Mal (le dieu des phalax), voyant ça d'un bon œil ne dit rien... cela pourrait engendrer un réel coup d'éclat au cas où cela réussisse... le problème est que Mort lui même est malade... donc des phalax furent envoyés pour trouver une solution...

Sans le savoir Synh était donc l'instrument de la prophétie des Altians !

Ce qui nous a donné une trame générale sur trois axes:

Politique: trouver l'origine du mal

Le fait que Vengeance ait réussi à « empoisonner le monde » n'était que la partie émergée de l'iceberg et un grande partie de ce problème était issue de Montombre, cette partie du scénario étant telle qu'elle ne peut tenir sur le présent JJ nous l'avons donc mis dans le forum Eïs afin que tout le monde y ait accès !

Guerrière: combattre le mal

Tout le monde suspectait tout le monde d'être à l'origine du mal et cela fut la cause de nombreux déchirements inter peuples et races.

Magique: trouver un remède au mal



De nombreuses personnes se battirent jour et nuit pour qu'enfin les grands de ce monde soit soignés ! (liste des morts et des soignés sur le joyeux forum). Ce fut une tâche difficile, scindées en 3 parties : trouver la bonne quantité d'ingrédients (les colliers), trouver le réceptacle de soin, et mettre en marche le rituel de soin !

Personnages très particuliers :

Emissaire de Stase

Une émissaire de Stase était présente pour faire valoir son droit auprès des Altians c'est à dire « j'ai le droit d'être un concept et d'avoir une pyramide ! »

Pour ne pas éveiller les soupçons elle se fit passer pour une entité temporelle et revendiqua le temps comme concept...

Le petit chaperon rouge

Une des envoyés de Néant sur le monde (au même titre que le dragon noir Neanatos), elle est l'anti-Lunaris et est venue pour plusieurs raisons :

Le néant avait droit à sa pyramide, mais ce concept fut refusé à la dernière minute (cela aurait put engendrer des conséquences encore plus grave que l'acceptation de Stase)

Pungar

Pungar l'esprit du jaguar était l'animal relié au sacrifice, mais dernièrement il était devenu comme fou et commençait à traquer les gens pour manger leurs cœurs... et en faire des marionnettes à son service ! En fait c'est Montombre qui se servait de lui afin d'endiguer toute progression au sein de la pyramide de connaissance.

Sa folie était due à l'administration récurrente de Nihil, et la domination d'une secte obscure qui manipulait à la fois le conseil mais aussi de nombreuses personnalités de la ville.

Yogzemot :

Esprit maléfique et frère de Yog ze taureau il fut banni dans le monde esprit, un endroit dont il n'aurait jamais dû pouvoir bouger. La présence du cœur de Krakahen et de Montombre changea cette donne et fit que cette infâme créature réussit de nouveau à prendre une forme physique.

Durant ces trois jours endiablés, nombreuses furent les missions, les morts, les joies et les déconvenues. Le but premier était d'asseoir une collaboration entre l'Altianie et le reste du monde, sauver les grands d'Eïs et découvrir ce mystérieux pays !

Mais il y eut beaucoup d'autres facteurs non prévus !

La prophétie engendrées par les Altians prit forme dans la tête de Synh et se réalisa. Zalamek en personne, qui avait pourtant réussi à s'infiltrer au sein même du conseil des Altians, ne put rien faire pour trouver le renégat ! L'équipage de la Crysalida, sans le savoir allait mettre le feu au poudre. En effet il y a de cela fort longtemps lorsque Montombre s'enfouit dans la terre des milles arbres avec le cœur de Krakahen, il fit un deal avec Stase afin que sa cachette soit à jamais protégée du reste du monde. Ce pacte fut scellé par un Artefact très puissant, qui devint l'ancre de la Crysalida ! En son sein, Stase avait dissimulé un très puissant enchantement qui lui permettait le cas échéant de commencer à paralyser le monde. Avec l'accessions au titre de pyramide, l'émissaire de Stase avait réuni une première condition, les attaques successives perpétrées contre la Crysalida furent la seconde.

Deïs il y a fort longtemps avait donné au peuple altian la possibilité d'avoir la puissance même des dieux, afin d'utiliser la magie sans passer par les vrais dieux. Cette puissance était symbolisée par une stèle. Cette dernière fut séparée en huit morceaux et seulement en cas d'extrême besoin elle pouvait être réunie par le peuple altian. Ce dernier accédait alors à la puissance des dieux, mais risquait de mettre en péril l'avenir même de leur monde.

Cette stèle fut reconstituée et c'est grâce elle que seule la terre des milles arbres fut prise par la stase.

Les heros attendent maintenant une aide extérieur qui ne serait tarder, mais la mort de nombreux grands de ce monde a profondément changé la nature de certains dieux ! La puissance de ces morts cumulés a changé l'aura toute puissante et magique qui baigne le monde. Et Deïs seul sait ce qu'il en adviendra et quels seront les changements au réveil de nos valeureux aventuriers !



L'AG des Joyeux Chaotiks

8 et 9 Novembre. Résultats financiers et moraux de l'année 2003. Présentation d'un nouveau bureau et vote (uniquement les membres 2003). Une fois le nouveau bureau accepté, il se réunira et proposera les différents rôles d'organisation nécessaires pour la saison 2004.

Enfin seront abordés les désirs et autres motivations de l'ensemble des membres réunis, sous l'écoute du nouveau bureau, qui prendra note de toutes les demandes et autres conseils, afin de gérer au mieux la saison 2004.

Pour cette saison 2004 nous recherchons beaucoup d'organiseurs donc si le cœur vous en dit, si vous êtes motivés et courageux prenez contact avec nous...

L'AG se tiendra certainement dans la soirée de samedi.

Les Imagiciennes 5: Les 8/9 Novembre 2003

Une fois encore, les Joyeux Chaotiks lancent leur convention annuelle qui ferme la saison.

Celle ci prend forme doucement, grâce aux énergies et à la forte motivation du Staff.

Faites part rapidement à Dom de vos idées, de vos envies.

En preview cette année, nous pouvons d'ores et déjà annoncer plusieurs parties de jeux de rôles. En vrac, EarthDown, une bitable Hawkmoon/Elric, du World of Darkness et surtout, une tri voire quadri table World of Darkness. On annonce également des jeux de stratégies diverses et variées ainsi qu'un tournoi de Warhammer fantaisie Battle et de magic Type I. Attention, pour le Tournoi de WHBF les places sont limitées, et les inscriptions seront closes le 03/11. Prenez contact avec Dom. Ses chiens du Chaos ne vous mangeront pas.

Donc, en gros, si vous voulez dépoussiérer vos dés, vous jeter dans un cercle pour le traditionnel tournoi à l'épée, ou alors voir des elfes se faire piétiner par des Tueurs de trolls à crêtes ne vous gênez pas. VENEZ!!!!!!

Pour ceux qui viennent de loin, il y a de quoi cse restaurer et de la place pour dormir.

Mjc des carrés 74420 Annecy le vieux à partir de 14h: Paf: 5 E. Gratuit pour les Mjs

Contact: Dominique servenn@noos.fr <<mailto:servenn@noos.fr>> 04 50 23 74 49

PHOTOS TROY:

Pour les personnes désirant récupérer les photos faites par le photographe pro venu au GN mariage à troy: Jean Philippe SCHLERET 12 rue Francois Fjouille 92260 Fontenay o roses Tel: 06 60 94 39 88 jpg69@club-internet.fr.

Debriefing TROY :

Tous les éléments nécessaire pour ce sympathique débriefing sont disponible à l'adresse habituel sur le site www.gndetroy.com.

**NEWS :**

Désolé pour le manque d'informations de ces derniers temps, mais nous sommes en train de mettre au point une nouvelle version de gestion du site qui va bientôt fusionner avec l'actuel site « Gn de troy ». Nous conserverons encore quelques temps ce site, mais attendez vous à un changement vers la période de Noël.

IMAGICIENNES V
Convention de jeux de simulation du bassin Annecien

8 et 9 novembre 2003
de 14h à 18h
à la MJC des Carrés
Salle polyvalente
Par un ensemble d'activités de

Jeux de Stratégie
Tournois de confrontation.

Grandeur Nature
Vente objets de GN.

Jeux de rôles
Bitable INSMV (4ème ed)
Quadritable world of darkness
Ork world 15 joueurs
Bitable multivers (Elric/Hawkmoon)

Tournois de CCG
Tournois officiels magic 2e, Gathering
(Samedi 11 - Out-Stealers
Dimanche 12 - Mirodin...)
et non officiels (jeu de cartes, etc)

Nombreux lots
(bat livres...)

Tournoi officiel de
WARHAMMER BATTLE

Pensez à réserver vos parties / tournois auprès des Joyeux Chaotiks
servenn@noos.fr ou 04-50-23-74-49

Casino
GAMES WORKSHOP
F&G
F&G

*MJC des Carrés, avenue des carrés 74420 Annecy le Vieux (proche ECA, Casino)
www.joyeuxchaotiks.org Mail: servenn@noos.fr téléphone: 04-50-23-74-49