

# Le JJ 11

LE JOYEUX JOURNAL

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

Octobre 2001

Le Joyeux Journal Numero 11



## Edito :

Et nous voilà reparti dans la morne chaleur du pré hiver et pourtant nos cœurs restent remplis de combats, d'intrigues et autres instants magiques qui ont bercé cet été 2001 ! Pour ce JJ11 une présentation succincte de nos futurs projets pour l'année 2002, mais aussi l'approche imminente des Imagiciennes 3, la joyeuse convention des Joyeux Chaotiks, qui, nous l'espérons, vous comblera de joie et de bonheur ! Avec aussi un débriefing du GN de Troy et du GN Eis et en prime les bons conseils du prof Chauron !

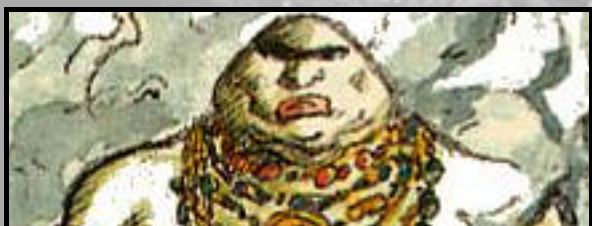
Manu votre dévoué président

## Les croix :

Pour des raisons pratiques, vos croix gagnées correspondent au nombre inscrit au dos de l'enveloppe qui contenait le JJ (le pliage des enveloppes et le collage des adresses ne s'étant pas fait au même endroit, pour gagner de précieux jours nous avons préféré agir comme cela J)

Nous rappelons que la moyenne des croix gagnées se situe aux alentours de 3 croix pour ce GN. Enfin pour les plus anciens, nous rappelons qu'un système visant à remplacer le principe d'une pause tous les 3 GN, a été instauré. Ainsi, si votre perso a plus de 20X, il gagne -1X si il a plus de 30X il gagne -2X (pour rassurer les nouveaux il n'y a pas plus de 3 perso dans ce cas, mais pour des raisons de sécurité nous tairons leur nom !).

Le perso ayant actuellement le plus grand nombre de croix en a 35, il s'agit de.....gnhiiiiiiheeeiii (à vous de deviner). Pour ce GN, seules 3 personnes ont remporté le doublegeopardi (6X), il s'agit de personnes ayant particulièrement brillées dans l'accomplissement de leur background et dans leur rôleplay ! Nous comptons également quelques cas de personnes ayant reçu 2 voire 1 croix. Ce choix fait par les orga est là pour stimuler les tricheurs à changer d'optique...



## Debrief troy (mini version)

Merci à tous pour votre patience et votre sourire malgré la pluie... un GN marqué par un vrai fair play, pas de cheat ni tricherie, une super ambiance.

On attend vos posts enthousiastes pour plancher sur le GN Troy 2002!

Encore bravo a tous!

mention spéciale aux morts (3 baronnies sur 4 présentes sont décédées) qui se sont recyclés avec brio en morts-vivants: Laurent "Fwinn", Thomas "Evelios", Gael et Thibaut. salutation à Averell et aux souards (surtout à lili que mon cousin Gro\*Vé a vraiment appris à connaître en profondeur La famille Fu Deur Deun, nouveaux maitres de la triade...

GUIGUI et ses costumes TRES BIEN PORTES )

Et tous en fait.

A l'année prochaine

## Apocalypse :

Attention les inscriptions pour l'année 2002 seront à régler dès l'apo suivant l'ag des Joyeux Chaotiks. La prochaine apo aura lieu le dimanche 4 novembre à Talloires. Pour ceux qui désirent découvrir ce fabuleux univers qu'est celui de Loup Garou prendre contact avec un orga.

## Petites annonces :

Nous vous rappelons que nous prenons toutes vos pa pour le prochain jj si vous les envoyez à temps à manu : orga@joyeuxchaotiks.org



## INSCRIPTION à temps !!!!

Et voilà, deux de nos GNs n'ont pu se dérouler pour cause d'inscriptions en retard ! S'il vous plaît, envoyez nous vos inscriptions en temps et en heure (c'est toujours écrit sur les feuilles). En effet, malgré toutes les promesses de venue, ce n'est pas avec des armes en latex que nous forcerons les commerçants à nous avancer tout le matos nécessaire aux préparatifs d'un GN. Alors SVP pensez à nous envoyer les inscriptions avant la date limite !

## Debrief Retour sur Eïs :

**Voilà ce que les PJs en cherchant un peu et en tendant l'oreille pourront apprendre de ce qui s'est passé durant le GN Eïs de cet été. Ce n'est qu'un très bref aperçu mais espérons qu'il vous contentera du mieux qu'il le peut...**

En ce mois d'Octokanh 1001, la célèbre ville de Dvareimh a vu déferler en son sein nombre d'aventuriers venus de 1001 et 1 pays. Ainsi, dans cette ville rattachée à un duché, lui-même rattaché au paisible pays de l'Ansmark, le duc Roman Von Dvarheim a pu accueillir cet été toutes les personnes désirant découvrir sa somptueuse ville. En l'an 500, le guerrier Karl Von Krag annexait une terre qui allait bientôt devenir l'Ansmark, une fière et digne nation d'humains située au nord des terres coalisées.

En l'an 730, Franz Dvareim, un baroudeur plutôt combattant, s'aventure dans les terres montagneuses de l'Ansmark et revendique des droits sur ces terres. Le propriétaire, le duc Von Falskar, accepte de concéder une partie de son domaine en contrepartie d'un lourd tribut.

L'ensemble des terres se révèle être de fantastiques gisements de tout ce que l'on peut imaginer de précieux. C'est pour cette raison qu'en l'espace de 5 ans, Franz Dvarheim a amassé un grand nombre de richesses et qu'il peut monter une véritable armée afin de bouter hors de ses terres Von Falskar.

Il décide d'édifier sa capitale sur les restes d'une ancienne cité naine, cette ville portera le nom de son créateur : Dvarheim.

Mis en garde par une plaque divi-

ne interdisant l'accès au sous sol de ce lieu, le premier des ducs de Dvareim fit construire une ville au dessus de la cité, sans jamais faire de recherche sous la ville.... Très vite, il se rendit compte que les alentours de la ville représentaient sans doute les plus abondants et précieux gisements de rubis qu'Eïs ait jamais compté. En plus de cela, le Kregora abondaient et les diamants aussi ! Cette abondance souterraine est à l'origine de l'immense fortune des Dvarheim qui seraient parmi les gens les plus riches d'Eïs !

A l'heure actuelle, la plupart des gisements situés aux abords de la ville de Dvareim sont épuisés, mais le sol du duché est loin d'avoir rendu toutes ses richesses...

L'actuel souverain Roman Von Dvareim est dur et sans pitié (comme de tradition) mais sa justice et sa répartition font que tous le craignent.

Pourtant, tout citoyen de Dvarheim le respecte car il sait faire prospérer son duché et tous les habitants profitent de cela...

Depuis la mise en place de la dynastie des Dvarheim, la ville est gardée par une compagnie de guerriers très puissants : la Garde Ecarlate, des hommes dévoués corps et âmes au duc et à sa descendance.

Ce dernier, à la tête de sa colossale fortune, décida de faire cessation avec l'Ansmark et de peut être rejoindre les cités rei-



nes. Pour ce faire, il lui fallait des raisons politiques et c'est en cela que de nombreux représentants politiques furent conviés à Dvarheim (Bleu Ecume, Randalkaïnne, Lumière... mais aussi d'Anathan, ce minuscule pays qui vient de s'ouvrir au monde et qui est guidé par un homme au pouvoir divin nommé Altanh Oth, celui qui rejette les dieux pour ne faire confiance qu'à l'humanité). De plus, il lui fallait le soutien religieux et quoi de mieux que d'organiser une réunion avec le clergé de Barrul : il prit contact avec la très sainte église du culte et il fut convenu d'organiser en son fief la cérémonie d'accueil des survivants d'Amarlakith, initialement prévue pour la forêt des 1000 arbres (mais comme nous le verrons plus loin l'acceptation du culte n'était pas tout à fait sans arrière-pensée, car le lieu lui-même avait un grand intérêt pour le culte). Une réunion fort contrariée par la présence en personne de Syth, l'avatar de mort, qui semble t'il, était présent pour récupérer une partie de son âme ! Le duc réussit, aussi, à s'entendre avec plusieurs Lunaris et donc avec le culte lui-même pour accueillir une porte lunaire au sein même de la ville. Ceci serait un gage d'accessibilité certain à la caste très fermée des cités reines, mais malheureusement de nombreux plans machiavéliques ont sans cesse repoussé et empêché l'installation de ce merveilleux ouvrage de technologie. De même, vu le nombre de marchands présents et vu l'émergence des forces phalaxs à quelques lieux d'ici, le Duc n'eut aucun mal à mener de nombreux commerces en faveur de sa florissante cité (malgré les énormes escroqueries perpétuées par un certain Aubine Hood dit le nouveau ruant des bois).

Mais le destin de la cité était bien plus sinistre que tout le monde le pensait

Il y a de cela bien longtemps (environ 700 ans), la ville minière de Karzack Drom menait une vie



tranquille au sud est des terres naines. Jusqu'à l'arrivée d'un gigantesque fertiss noir : Sombre fer, à la tête d'une horde de fertiss pervers, prit par la force le territoire des nains et soumis ces derniers à un esclavage dur et sans pitié !

Ce fertiss pervers et, fait rare pour sa race, éminent penseur et scientifique, avait repéré un réseau d'oxyde de nihill qui abondait dans les sous-sols de la ville naine. Cette pierre de couleur anthracite avait l'ultime propriété de pervertir tout ce qu'elle approchait mais surtout de se mêler parfaitement à la consistance métallique d'un fertiss. Ainsi, en général, un fertiss en contact avec cette pierre se retrouvait très vite aussi néfaste et vil qu'un phalax !

Les nains tentèrent bien de se rebeller mais la poigne de fer de Sombre fer et de ses troupes mettait à zéro toutes leurs tentatives ! Aidé par Ruav-Rogla, un puissant primogénitor, Sombre fer, réussit peu à peu à altérer la matière organique des nains et à les transformer en construct de métal aux multiples possibilités et surtout beaucoup moins contraignante que d'irascibles faeries nains (serviteurs de Nature et de Kaïtal...). D'autre part, en l'an 350, après avoir envoyé plusieurs messages piégés à la pierre l'oxyde de nihill, Sombre fer avait réussi à pervertir de nombreux hauts prêtres de l'ordre du métal et il réussit ainsi grâce à leur appui à subtiliser l'artefact sacré de Kaïtal : Araugeork !

De son côté, " Olahn herlaendél ", l'invincible champion de Barrul, décidait de mener une enquête au niveau de la cité des nains...

Arrivé sur place, il vit le tragique destin arrivé au nain et surtout il tomba nez à nez avec Sombre fer. Un combat de titan s'en suivit : Olahn herlaendél répudia Sombre fer du pacte de la vie ,mais

Sombre fer, aidé par l'incommensurable pouvoir de Araugeork et de son arme enchantée dans de l'oxyde de nihill, réussit à défaire le champion de Barrul ! Au courant de son immortalité (ultime don de Barrul), il fit construire un sarcophage en oxyde de nihill afin de maintenir Olahn dans une stase permanente qui devait durer jusqu'à la fin des temps et empêcher toute détection du corps du champion !

Barrul, alerté par la disparition de son champion, se rendit sur place, en ayant pris soin de prévenir Nature et Kaïtal ! D'un commun accord, ils maudirent Sombre fer et réduisirent à néant tous ses projets ! La cité naine fut bloquée et enfouit sous 1 mètre de plomb, et pour plus de sûreté, réduite de 3 quarts pour éviter à quiconque d'y remettre un jour les pieds ! Quant à Sombre fer, il fut condamné à être le gardien de la cité souterraine, une sorte d'oracle enchaîné à un mur dont le seul espoir de délivrance serait de répondre au 3 conditions édictées par les dieux :

- que les fertiss récupèrent Araugeork
- que les nains soit délivré de leur enveloppe de construct
- que le champion de Barrul soit délivré

Des actions qui furent accomplies durant le fameux wargames (NDLR et pas mal en dehors quand même) et qui ont permis de résoudre les trois énigmes de Sombre fer.

A coté de cela, il semblerait que la cité date d'encore avant l'époque des nains et a en fait été bâtie sur les ruines d'une cité reptilienne. Ce qui force à croire que SSSERTISSS, mu par d'ancestraux instincts ait choisi cette cité pour accéder au rang envié de totem vivant de la ruse. Un titre qu'il ne lui fut pas facile d'acquiescer tant les embûches furent grandes ! De même, c'est en ce lieu qu'une délégation Drake réussit à résoudre

un curieux problème, dont la source était, semble t'il, une maladie incurable dont souffrait l'immensément puissant Vorka, l'incontestable souverain du Drashland. Mais rassurez-vous, grâce au concours d'étranges prêtres de Barrul et d'un non moins étrange élixir, l'empereur se remet de sa maladie (ndlr : RATE !!!). Avant le terrible final, il est intéressant de noter que la FEP (fédération eissienne de pteroball), après un test probant, avait désigné Dvareimh (un joli coup du duc vers l'indépendance) comme prochaine ville accueil pour la coupe du monde 1002.

Enfin, et ce n'est pas le moindre des problèmes, une fois les énigmes de Sombre fer réussies, un immense Dragon noir au nom inconnu est sorti des profondeurs de Dvarheim. Aidé par des locaux\* corrompus, il a bouté hors de la ville tous les occupants y compris le duc (qui a promis de s'acheter une armée pour se venger). Cette énorme créature à la force divine semble s'être alliée aux phalax et mon petit doigt me dit que nous en entendrons bientôt reparler !

Ainsi ce GN aura vu en vrac, la guérison de Vorka, la naissance de deux nouveaux " cultes " (celui du Dragon et celui d'Altanh Oth), la création d'un nouveau totem de nature (la ruse incarnée par Sertis), le retour du champion de Barrul (aïe aïe aïe), la chute de la ville de Dvareimh, le retour d'Aurogeork aux mains des Fertiss, l'accession officielle de Syth en tant que maître des Phalax (arghh) et j'en passe et des meilleurs... bon courage pour la suite...

*\*D'étranges personnages plus ou moins rattachés à Ténèbre, mais même les délégués officiels du culte n'ont put faire le jour sur cette histoire plus que mystérieuse...*



La Nouvelle Guilde du nord, célèbre association de barbares / marchands de Ptéromeuh, tient par l'intermédiaire de son ambassadeur à faire l'annonce suivante :

" Les barbares demandent publiquement, aux membres de la "Nouvelle Entente" de bien vouloir leur accorder leur pardon, en effet plusieurs plaintes ont été portées à nos oreilles concernant des violences physiques faites sur plusieurs jeunes femmes du groupe "

"on le fra pu" dit Yag Les barbares incriminés, seront sûrement punis (puisque on vous le dit !).

L'ambassadeur "dont la parole et le bon goût ne peuvent

### Debrief générale Eis (dos des feuilles)

Tout d'abord merci de toujours bien remplir cette feuille qui nous est d'une très grande aide pour les GNs à venir.

Le dépouillement nous indique que vous êtes satisfait de la partie diplomatique du GN (bien que certains l'aient trouvé trop complexe). Vous trouvez qu'il manque de combats (ndlr : QUOI ???!!!) et pour ce qui est du délire, vos avis sont très hétéroclites allant souvent du trop au pas assez (ce qui semble normal vu que c'est du délire ).

Un fait important est aussi souvent revenu dans vos doléances : non au grosbilisme ! En effet, certains nouveaux joueurs ont trouvé qu'il existait un fossé entre les newbies et les anciens. Pour nous orga, il existe en effet une marge mais qui est loin d'être un fossé ! Essayez de faire un perso à 35X (le plus vieux perso possède cela) et vous verrez que ce perso n'est pas si terrible... il sera multi fonction (et encore) mais pas immodérément grosbill... Nous pensons que la diffé-

Je suis un  
cousin  
dégéné-  
ré! A  
mort le  
rond

## L'AG des Joyeux Chaotiks

Elle aura lieu durant la convention des Joyeux Chaotiks les 10 et 11 novembre 2001.

Elle se déroulera en plusieurs parties. Dans un premier temps nous y présenterons les résultats de cette saison 2001, avec le bilan financier et moral ainsi que l'ouverture des différents projets pour la saison à venir.

Suite à cela, sera présenté à l'ensemble des membres présents, un choix de bureau pour la saison 2001, l'acceptation de ce bureau se fera par un vote à la majorité. Les seuls personnes étant autorisées à voter sont l'ensemble des membres de l'association "les Joyeux Chaotiks" présent durant l'assemblée (nous entendons par cela que le vote par procuration ne sera pas toléré).

Une fois le nouveau bureau accepté, il se réunira et proposera les différents rôles d'organisation nécessaires pour la saison 2002. Ainsi tout membre des Joyeux Chaotiks pourra proposer sa candidature dans tel ou tel poste, en apposant son nom sur un tableau prévu à cet effet\*.

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 2002.

rence vient surtout du matos, un avantage indéniable pour les anciens joueurs car le matos magique se garde de GN en GN. Mais sur ce GN, il faut dire qu'il a prit une sacrée claque... De plus, sur ce GN il y a eut un gros bug au niveau des potions, nous ne rentrerons pas dans le détail mais en gros leurs effets ont été triplés. Dans tous les cas, dorénavant l'effet d'une potion ne sera plus cumulable avec l'effet d'un sort. De même, le système de notation d'armure va changer car il entraînait des différences de PV beaucoup trop importante. Il faut savoir que le système Eis est, nous le pensons, un système ultra complet mais qui dit complet dit complexe et donc pour nous orga il est assez lourd à gérer... mais le monde a été créé comme ça il nous est impossible de revenir sur ce système que nous apprécions énormément tout comme vous il semble, vu le taux de réponses positives quant à ce dernier. Le débat reste toujours ouvert et nous attendons vos commentaires sur le joyeux forum Internet sur [www.joyeuxchaotiks.org](http://www.joyeuxchaotiks.org)

**PS :** pour ce qui est des coups mitraillettes, une fois de plus nous vous rappelons que tous les coups doivent être armé et que la douleur doit être mimée. Nous serons intransigeants lors des prochains GNs !

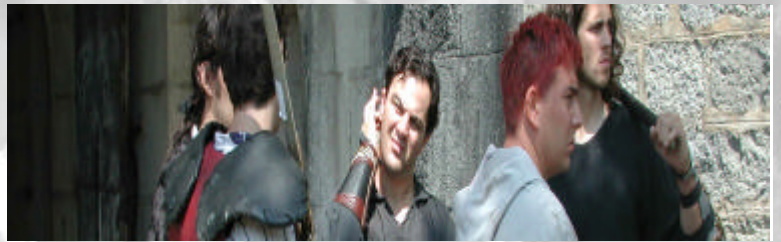
### CONVENTION:

"Comme vous le savez tous, ce début de siècle verra la 3ème convention des Joyeux Chaotiks, les Imagiciennes.

Cette convention prend forme et plusieurs projets voient le jour grâce à notre staff énergique, dynamique et motivé. Faites nous part de vos idées, de vos envies.

La rumeur dans les arbres me parle d'une bitable INS/MV/Viking, d'une autre côté obscur du World of Darkness, je me suis même laissé dire qu'une certaine boîte rouge ayant pour thème le salle/monstres/trésors, resurgirait de la poussière et serait menée en procession vers sa table de jeu. Donc pour résumer, si cela vous tente d'être un gladiateur dans un cercle, entouré par vos pairs, de rejouer Vicksburg ou je ne sais quoi, de vous émerveiller sur la relative facilité qu'a un Wolfen à couper en deux un Griffon ou une délicate fianna Keltoise, de pouvoir jouer avec des gens que vous ne connaissez ni d'Aeva, ni de Kaïtal, ma foi, les 3emes Imagiciennes sont faites pour vous.

Contact:  
Dom au 04-50-23-74-49 [servenn@noos.fr](mailto:servenn@noos.fr)



LES JOYEUX CHAOTIKS PRÉSENTENT LES:

# IMAGICIENNES 3

CONVENTION DE JEUX DE SIMULATION DU BASSIN ANNECIEN

10 et 11 novembre  
MJC des Carrés\*  
Visite gratuite  
paf toutes  
activités 30f

Jeux de rôles:  
Agonne, Earth Down,  
L5A, D&D, Eis,  
Cyberpunk, Ctuluh  
Loup Garou...  
Jeux en réseau  
bitable ins/mv

Jeux de cartes:  
Magic, Vampire,  
Elixir, Zoon...  
buvette et  
restauration  
rapide

Jeux de stratégie:  
wharamer, L5A,  
Confrontation...  
Tournoi  
officiel de  
Confrontation  
Concours:  
Nombreux lots  
(bd, livres...)

Grandeur Nature:  
Tournois à l'armes  
photos, demo, vente...

bitable world of darkness  
spécial méchants

BD FUGUE CAFE  
EgJdr  
Rackam  
LES YVES  
Fede  
Casino  
Photocopi

\*MJC des Carrés, avenue des carrés 74240 Anney le Vieux (proche ECA, Casino)  
[www.joyeuxchaotiks.org](http://www.joyeuxchaotiks.org) Mail: [servenn@noos.fr](mailto:servenn@noos.fr) infoline: 04-50-23-74-49



