



Les Joyeux Chaotiks présentent le GN

TEMPUS FUGIT

« Le Masque des Siècles »

*Une uchronie fantastique
dont l'intrigue prend place dans un 17ème siècle
qui n'aurait jamais dû voir le jour !*

Les 27, 28 et 29 juillet 2012, au Fort de Cognelot (52)

- Genre** : Uchronique* Fantastique (clock punk)
Thème : Déviance sociale, dystopie** et histoire alternative au 16/17ème siècle
Orientations : Ambiance, roleplay, mystères, aventure, complots, mascarade
Epoque : 1605, plus de 100 ans après la découverte qui changea l'avenir du monde
Contexte : Sur l'île de San Giorgio Maggiore à Venise, les protagonistes sont plongés dans une lutte de pouvoir opposant Religions et Noblesses au cœur d'une Europe décadente.
- Participants** : 250 joueurs +
Repas : Inclus du vendredi soir au dimanche midi
Couchages : En dur (Fort 1780) ou en extérieur (campement roleplay).
Prix : 105 € (de 85 à 125 € ***)

Pré-inscriptions : Pour être tenu informé de la publication du formulaire d'inscription, envoyez-nous un email à tempusfugit@joyeuxchaotiks.org avec comme **titre** « Pré-inscription » en indiquant votre **Nom** et **Prénom**. En attendant, commencez à vous organiser entre amis afin de déterminer l'effectif de votre futur groupe.

Infos : <http://www.joyeuxchaotiks.org/tempusfugit>
Contact : tempusfugit@joyeuxchaotiks.org

Les Joyeux Chaotiks

LEMPUS FUGIT

le Masque des Siècles

PRÉSENTATION :

« Au nom du père, du fils et du saint esprit »

Le monde tel que nous le connaissons a suivi son cours jusqu'à la fin du 15ème siècle, clef de la transition entre le Moyen-âge et la Renaissance.

L'évènement exceptionnel qui changea à jamais l'avenir de l'humanité survint en 1495, lorsque les alchimistes personnels du pape Alexandre VI réussirent à matérialiser le Temps. Ces derniers étaient parvenus à extraire et maîtriser le bien le plus précieux de l'humanité... l'espérance de vie. Le fruit de ces expériences fut nommé « Tempus ». Les applications de cette prodigieuse découverte accrurent encore l'immense pouvoir du Saint Siège.

Terrorisés par les conséquences d'un tel pouvoir entre les seules mains de Rome, la noblesse s'organisa : rapidement grâce aux recherches combinées des grands cerveaux de l'époque, elle parvint elle-aussi à synthétiser la précieuse denrée. Procédé qui fut vulgarisé par le traité humaniste « Tempus Fugit » adressé à toutes les cours d'Europe par le visionnaire Leonardo Da Vinci.

C'est grâce à la maîtrise du Tempus que ces deux influentes entités, portées par des visions divergentes, affirmèrent leurs puissances respectives. Leurs idéologies opposées plongèrent le genre humain dans une déviance sociale jusqu'alors inconnue !

Nous sommes en 1605.

En un siècle, le fantastique élixir est devenu l'élément fondamental qui fait fonctionner le monde. Sa valeur fixe le cours des monnaies. Il donne assise politique et puissance à ceux qui le contrôlent. De l'art aux sciences, les applications semblent infinies : du concentré de Tempus capable de faire fonctionner de complexes machineries jusqu'à la création contrenature d'étranges créatures, chaque jour l'homme repousse les limites du possible.

Le Tempus a modifié le monde et la vie de tous. Certains se font extraire leurs connaissances lentement acquises en l'échange de quelques années d'espérance de vie supplémentaire. D'autres, dans la misère, enfantent afin de capitaliser un peu de Tempus, tandis que les riches se vautrent dans l'immortalité.

Le GN se déroulera quelques semaines seulement après l'assassinat du Pape Alexandre VI. Après 113 années de pontificat ininterrompu, la place vacante est très convoitée et des conclaves sont organisés dans toutes les grandes villes d'Europe afin d'assurer sa succession. Notre intrigue prend place dans l'une de ces villes, au cœur de l'île de San Giorgio Major à Venise. La Sérénissime est l'une des plus puissantes des cités du monde et l'exploitation du Tempus y atteint des sommets.

Nobles, princes de l'Eglise, conspirateurs, mendiants, mercenaires, commerçants et simples habitants... évolueront dans un lieu de débauche et une époque de troubles, riche en complots, trahisons et mystères. Une île où la survie passe par l'exploitation d'autrui, au cœur d'un monde déviant où les Masques de San Giorgio Major seront les témoins de votre avenir. A vous de construire cet avenir comme il vous siéra, à vous de maîtriser le temps,... et surtout celui des autres !

« Au nom du père, du fils et du Tempus »

TEMPUS FUGIT

Le Masque des Siècles

INSPIRATIONS :

L'univers de Tempus Fugit est empreint de nombreux référents, qu'ils soient d'un point de vue sociétal, temporel ou simplement visuel. Vous trouverez ci-dessous un condensé de nos diverses inspirations afin de vous donner une image plus tangible du monde.

Films & séries :

Le nom de la Rose, The Tudors, Le Prestige, Le Baron de Münchhausen, Equilibrium, Le roi & l'oiseau, l'Illusionniste, La folie des grandeurs, The Borgias, Shakespeare in love, Brazil, Game of Thrones.

Jeux vidéo :

Venetian, Assassin creed 2, The witcher, Anno 1404 Venise, Bioshock (1 & 2).

Bandes dessinées :

Le scorpion, De Cape et de crocs, La licorne, Le 3ème Testament, Les âmes d'Hélios, Requiem, Berserk, Mens Magna, Full Metal Alchimiste, 1402.

Livres :

Le meilleur des mondes (Aldous Huxley), Le pendule de Foucault (Umberto Eco), L'Enfer (Dante), Le cercle de la croix (Lain Pears), Pantagruel & Gargantua (Alcofribas Nasier / François Rabelais), Sang Royal (C J Sansom), Mainspring (Jay Lake), 1984 (Georges Orwell), Don Quichotte (Miguel de Cervantes), Le Prince (Nicolas Machiavel), Gloriana ou la reine inassourvie (Mickael Moorcock).

Jeux de rôles :

Warhammer (empire), Vampire Darkage, Nephilim, Seven Sea, Nightprowler.

Art :

Jérôme Bosh, Da Vinci, Michelangelo, Le caravage, Veronèse, gothique flamboyant, baroque, la masquere veniti.

Sciences & Techniques :

Galilée, Copernic, Giordano Bruno, Kepler, Da Vinci, Blasco de Garay.

Ambiance générale & pèle mêle:

Venise, Florence, « Bas » Moyen-âge, Renaissance, mécanique (machinerie de Leonardo Da Vinci), mœurs déviantes, carnaval & masques, opulente & misère, la franc maçonnerie, la guerre des 2 roses, l'ordre des Templiers, les familles Habsbourg, Tudors, Borgias et Medicis, la guerre des 3 rois (Charles Quint, Henry VIII, François 1er), les rosicruciens et autres obédiences secrètes, le mystère de rosa testa, des alchimistes bleus et de la pierre philosophale, la guerre froide, le monopole des triples A au 21ème siècle, Les Montaignu & Capulet.

TEMPUS FUGIT

Le Masque des Siècles

COMMENTAIRES :

Fruit d'un travail étalé sur deux ans, « TEMPUS FUGIT, le Masque des Siècles » est sans doute l'un des plus ambitieux projets menés par les Joyeux Chaotiks à ce jour. Plus de vingt orgas travaillent, depuis un an déjà, sur cette uchronie* fantastique qui vous plongera dans un univers terrible, déviant et haut en couleur. Inspiré tant par les travaux de Leonardo Da Vinci que par les mystères de Venise et de l'Europe renaissante, Tempus Fugit vous entrainera dans un dédale de secrets, de complots et de cruelles extravagances.

Dans ce GN, nous voulons donner vie à une ambiance assez particulière et complexe. Nous souhaitons aussi permettre à chacun de s'immerger dans un univers riche, créé de toutes pièces. Cela passera par le rôleplay et l'implication de chacun dans son rôle et dans son costume. C'est pourquoi nous attirons votre attention sur le caractère un peu particulier de ce GN qui s'adresse en priorité à un public adulte et souhaitant s'investir dans ce GN.

Les inscriptions se feront par groupe ou en solo (selon vos envies et les places disponibles). Cela dit, même au sein des groupes, les backgrounds feront la part belle à l'individualité et aux rôles personnels.

D'autre part, dès maintenant, nous recherchons des personnes qui souhaiteraient principalement s'orienter sur l'ambiance et la vie de la ville. Ces rôles s'attacheront davantage aux dimensions sociales et artistiques qu'aux quêtes/intrigues ou à la recherche de gloire/victoire. Si cela vous motive, contactez-nous.

** Uchronie : Il s'agit d'un principe de réécriture de l'Histoire à partir de la modification d'un événement du passé. Une uchronie prend comme point de départ une situation historique existante et en modifie l'issue pour ensuite imaginer les différentes conséquences possibles. Dans le cas de « Tempus Fugit », c'est la matérialisation du Temps qui représente un virage dans l'Histoire en 1495.*

*** Dystopie : Il s'agit d'une société organisée de telle façon qu'elle empêche ses membres d'atteindre le bonheur, que cela soit par choix ou par obligation, dû à l'évolution tragique de la société en elle-même. La dystopie s'oppose à l'utopie : au lieu de présenter un monde parfait, la dystopie propose un des pires qui soit.*

**** Tarifs : Afin de vous offrir un GN à la hauteur de vos attentes et de nos ambitions, nous avons calculé, d'après notre expérience, un budget basé sur des tarifs d'inscriptions allant de 105€ à 125€. Cela dit, nous ne voulons pas pénaliser des joueurs qui seraient dans une situation financière difficile : pour ceux-là, nous proposerons un forfait allégé à 85€ (jusqu'à fin 2011). Nous comptons bien sûr sur votre discernement et votre maturité pour ne recourir à cette offre que si vos finances sont au plus bas. Le contraire pénaliserait le jeu et nuirait à l'esprit associatif. (Le tarif PNJ n'est pas encore définit).*