



Le JJ



Edito :

Haaa mes amis quel belle saison, je n'ose y croire mais voila un record de battu avec 2 nouveau GN qui nous porte haut dans les cieux, ce qui, rajouter au 2 GN de la saison précédente et nous transporte à un sommet sans précédent dans l'histoire des joyeux chaotiks! Un gn thélia emplit de toges et de lorica, de civilisations et de trahisons, tandis qu'à l'opposé les cultures sauvages et barbares se sont déchirés puis aimé lors du Terre Tribale ! Une très belle année qui se finira en apothéose lors de notre convention de fin de saison, cette année axé sur le thème d'halloween. Et pour l'an prochain, je vous le promets, rêves et enchantements seront une fois de plus au rendez vous et toute l'équipe des joyeux chaotiques fera tout pour vous emmené au nirvana ludique et géhenistique !

Joyeusement votre
Le joyeux Manu, président des joyeux chaotiks

La joyeuse convention & Les immagiciennes 7 (3 & 4 novembre 2007)

Halloween party

Après une interruption pour cause de « non salle » c'est avec le plus grand des plaisirs que nous avons l'honneur de vous parler de notre 7eme convention de jeu de simulation du bassin annecien !
Pour ce 3 et 4 novembre, date oblige, nous vous accueillerons dans le merveilleux univers d'halloween. Des jeu de rôles a thèmes, des parties de wargame sortit tout droit de l'univers des citrouilles et autres sorcières vous émerveillerons tout du long de ces deux jours que nous allons partager. Au programme du confrontation, du warhammer, des jeux de roles (Shadow run 4eme ed, INS/MV, multivers, fadding sun...), mais aussi un tournoi magic vintage (ou type 1 pour les vieux de la vieille) du Yugiho ou encore le très recent World of Warcraft (pour tous les « no-life » desireux de bouger du carton !). Pour animé tout cela, bien sur tous vos joyeux orgas seront présent mais aussi des boutiques tel que « la tour des rêves »

ou encore « roxor workshop » pour tout ce qui conerne le GN...
Enfin pour ceux et celles qui ne conaisse pas cet univers, seront a votre disposition de nombreux petit jeux de strategie et des initiation aux plus conues et reconnus d'entre eux (parlapouette, colon de catane, jungle speed...).
Préparé les masque de vampire et les tenue de fantome et préparé vous a passé un inoubliable w-e.

Les immagicienne VII
Date : 3&4 novembre 2007
PAF : 5 euros
(gratuit pour les visiteurs)
lieu : restaurant scolaire de Meythet
Information :
www.joyeuxchaotiks.org
et sur notre forum
Tournois type 1 :
www.solomoxen.com

www.joyeuxchaotiks.org

THELIA

LES LOUPS DE L'EMPEREUR

En ce mois de juillet 2007 s'est tenu le 4ème GN Thélia des Joyeux Chaotiks : Les Loups de l'Empereur.

L'empereur omnipotent du Ryam, Nerigula Cisteyi, avait donné rendez vous à tous ses fidèles et à tous ses servants pour le 30ème anniversaire de son règne. Pour se faire, et comme le veut la coutume, la grande fête s'est tenue dans la petite ville de Syram, lieu privilégié de villégiature estivale des empereurs du Ryam. Nombreux étaient ceux et celles qui ne manquèrent pas de se rendre aux festivités si attendues. Ainsi moult délégations venues des 4 coins de l'empire firent le choix de venir prêter allégeance au tout puissant Nerigula, imperator du Ryam, de Logus et de Stark :

Les frères légions Phoenix de Stark accompagnés des terribles « chasseurs de monstres »

La reconnue communauté syncrétiste de Logus

Les émissaires plénipotentiaires de Logipolis

Les riches représentants de l'île de Charisten

Le commerçant avisé de la province d'Antal

Les habiles combattants des terres de Nords Vargs

Les représentants de l'empire souterrain de Riska

Les belles infantes de Juliény

Les représentants de la province de Geram

Les représentants de la république d'Eol.

Ainsi que de nombreuses délégations moins officielles telles que :

Le regroupement des communautés dissidentes de Celtiana

Les constructeurs émérites des îles de Tersica

Les ténébreux Korax accompagnés du dieu rebelle Thanatos

Les représentants des technologies d'Andel

Les commerçants saltimbanques de Mudie

Sans oublier bien sur les nombreuses personnes habitantes de Syram :

La célèbre troupe d'Evocati de Syram

Les révérends prêtres d'Anubis

Les tenanciers de l'alambic vengeur

Et bien sur, non des moindres, la fameuse « antre de Bacchus »

Tous réunis et arrivés en avance, les invités officiels et officieux, découvrirent le havre de paix et de plénitude que représentait la petite ville de Syram. Pouvant à leur guise profiter de ses combats de gladiateurs, de ses échoppes et autres tripots de grande valeur, ils attendirent dans l'entente et la bonne humeur l'arrivée de leur maître tout puissant.

C'est en début de soirée que Nerigula arriva encadré par sa Garde Prétorienne et accompagné de son intendant, du demi dieu Oraclis, des dieux Sphinx et Légion et de sa nouvelle concubine. Nerigula, revenant triomphant de la province d'Estani et afin de célébrer son arrivée offrit à la plèbe en délire un somptueux cadeau, la tête d'Elgaras lieutenant sorcier du perfide Mogg-Zull !

Mais ce dernier, quelques secondes avant son exécution par l'implacable Légion, proféra une malédiction sur l'empereur :

« Par la puissance des shamans antiques de mon peuple, je te maudis Nerigula, ainsi que toutes tes créatures !!!! »

A ce moment, et peu de personne le remarquèrent, Sphinx tomba inanimé par terre et une curieuse stèle fit son apparition dans l'allée centrale de Ryam. Cette étrange perte de connaissance allait entraîner de nombreuses séquelles et de multiples problèmes aux différents invités de la cérémonie.

De retour à une activité plus sereine, l'empereur ordonna à Oraclis d'organiser une expédition pour des territoires éloignés de l'empire. En effet, depuis quelques semaines, 4 îles de l'empire avaient cessé toute communication et avaient comme disparues du Ryam. Propulsé par les pouvoirs de téléportation de Méduse et de Léviathan, le groupe fut directement envoyé dans l'une des îles afin de pouvoir faire un rapport explicite au souverain Nerigula.

Le rapport fut éloquent : ces îles étaient envahies par des morts vivants à la botte du prince démoniaque Algaroth de Man-phis. Protégée par la puissance divine d'Oraclis, l'expédition put revenir saine et sauve mais avec de bien sombres nouvelles : de démoniaques morts-vivants étaient sur le point de déferler sur le Ryam et par de sombres stratagème ces derniers avaient réussi à détourner l'ensemble des âmes des morts vers le centre de leurs propres terres !

L'empereur se donna la nuit afin de choisir la meilleure des solutions pour contrer cette récente menace qui venait s'ajouter à la terrible guerre qui l'opposait au perfide Mogg-Zull. Il profita aussi de ce moment pour ouvrir à tous ses émissaires sa salle de guerre, salle qui permettrait à tous les protagonistes de pouvoir suivre et commander l'ensemble des troupes du Ryam.

Peu de temps après ces événements, pris par de puissants maux de tête, le dieu Sphinx disparut de la ville. Faisant directement suite à cette disparition, la stèle, apparue durant l'exécution d'Elgaras, se mit en marche et deux jauges y apparurent. L'ensemble de la petite ville de Syram fut alors prise d'assaut par une centaine d'humanoïdes entièrement vêtus de

noir, qui commença à enlever les habitants de la ville ! Cette armée de créatures nocturnes était à la solde de Sphinx, qui frappé de plein fouet par la malédiction d'Elgaras, était devenu complètement fou et avait pris pour cible tous les habitants de la cité. Pensant protéger son empereur, il ne servait en fait que les obscurs desseins du chaman mort quelques heures plus tôt : Elgaras.

Le grand jeu du Sphinx était simple, sur la stèle deux jauges indiquaient les points marqués par deux équipes :

-la jauge de gueule était celle du sphinx*

-la jauge de couleur synope était celle de tous les habitants de la ville.*

Si la jauge du sphinx atteignait son paroxysme l'ensemble de la ville serait envahi par les créatures folles qui hantent la mémoire de Sphinx, si c'est la jauge synope qui l'emportait, alors les habitants seraient sauvés.

Heureusement, les habitants de Syram réussirent à triompher des nombreuses énigmes et autres jeux morbides inventés par le dieu Sphinx et ses perfides créature nocturnes. Une fois Sphinx revenu à la raison, l'empereur condamna sa créature céleste à un châtement que nul ne peut imaginer !

Parallèlement à ces événements, deux groupes d'invités réussirent à faire la connaissance de deux dieux réputés de l'empire : le terrible Léviathan et le non moins puissant Minos. Ces deux groupes réussirent à s'entretenir avec les dieux et réussirent à prendre les informations qu'ils étaient venus chercher. Après cette première soirée animée, le reste de la nuit fut quant à lui plus calme, en préparation des nombreuses festivités du lendemain.

Au matin la plèbe put voir les nouveaux édits impériaux :

-Le premier, demandait à l'ensemble des corps d'armés de donner des troupes à l'empire afin de faire deux choses :

Repousser les hordes de Mogg-Zull et contre-carrer les avancés du nouveau protagoniste : Algaroth de Man-phis.

-Le second, lui, rappelait à la plèbe qu'il fallait participer au triennales*** des déesses Moires pour gagner sa place au grand banquet d'anniversaire, et qui rappelait au différent protagoniste de ne pas oublier les cadeaux de l'empereur !

En début d'après midi, les 3 moires (Clotho, Lachesys et Atropos) accompagnés par Oraclis lancèrent les triennales, Cette fête sacrée, symbole de la naissance, de la vie et de la mort, qui correspond aussi à la naissance de l'empereur du Ryam. Nombreux furent les participants, et pour cette date exceptionnelle nombreux

furent les exploits réalisés. Comme d'accoutumé, l'épreuve de la naissance commença par un affrontement entre les divers protagonistes afin de montrer la difficile lutte de la fécondité et de l'enfantement. Les vainqueurs de cette épreuve purent trouver les chemins de la vie en récupérant les différents symboles de cette dernière, détenus par Clotho et Oraclis. Enfin les derniers participants et vainqueurs purent célébrer la mort en devenant eux même une projection de la mort. Accomplissant le rituel de mortification, ils purent donner aux différents invités leur propre vision de la mort et tout cela finit dans une apothéose de joie et de bonne humeur !

Les grands gagnants de cette fête furent les Korax, et malgré le reniement de Thanatos nul ne put contredire le résultat, pas même sa majesté impériale Nericula (qui imposa toutefois aux gagnants une tenue moins sombre à sa vision lors du banquet qui aurait lieu le soir).

Mais, pendant ce temps, une ombre planait sur l'empire. Dirigé par l'illustrissime Prima Gladius*** de Ryam, une agora secrète se tint entre les principaux représentants de l'empire. Une agora dont le but inavoué était la destitution de l'empereur. Animé de nombreux débats et de nombreuses prises de positions, ce qui se dit dans cette salle allait sans doute bouleverser l'avenir du Ryam.

Peu de temps après, un groupe de dissident à l'empire, entreprit la terrible tâche de détruire la déesse impériale : Méduse. Aidés par la ruse et l'intelligence, ces derniers y réussirent et à l'heure où je vous parle, méduse n'est plus qu'un petit tas de serpents sans grande puissance.

La fin de l'après midi vue l'arrivée d'individus inopportuns. En effet, des barbares fidèles de Mogg-Zull vinrent annoncer la venue de leur général en personne afin de parlementer avec l'empereur et en profiter pour montrer aux habitants, pourquoï on les appelait « barbares ».

Après une magnifique représentation exécutée par des baladins de Starc au profit de sa majesté impériale, le banquet d'anniversaire commença en début de soirée. Agrémenté de 1000 et 1 mets des plus délicieux, le banquet impérial fut un superbe moment de convivialité et de bonne humeur. Seulement en fin de cette superbe soirée, juste avant l'arrivée du dessert, un élément vint mettre fin à la joie environnante, Mogg-Zull, accompagné par ses lieutenants, vint apporter son cadeau d'anniversaire : un curieux petit coffret d'où émanait une étrange lueur.

Au moment où l'empereur l'ouvrit, une vague

de vent éteignit toute lumière et le titan Flameos fit son apparition. Créature céleste appartenant à l'empire, sa déclaration fut plus que surprenante :

« Je suis FLAMEOS, titan du feu, et par ma voix s'écoulent les flammes et le magma de vos âmes ! Vous misérables mortels allez payer votre irrespect, Mogg-Zull m'a ouvert les yeux et grâce à lui je serais bientôt libre de faire brûler toute personne s'opposant à sa puissance et à la mienne. Craignez mon courroux futur. Vous les séides de l'infâme tyran, vous qui n'avez pas su voir la cause du grand Mogg-Zull, préparez-vous à brûler ! »

Quand la lumière revint Mogg-Zull avait disparu, laissant planer le doute et l'inquiétude sur l'ensemble de l'assistance quant au nouveau penchant de Flameos et à la menace omniprésente du perfide Mogg-Zull.

Tout comme la veille pour Sphinx, il semblait que les troupes renégates des barbares avait réussi à s'emparer de l'une des créatures de l'empire, et non des moindres puisqu'il s'agissait du gigantesque titan de Feu Flameos.

Peu de temps après cette scène, des barbares arrogants, belliqueux et combatifs firent leur apparition en grand nombre dans la ville. Décidés à détruire tous les occupants, ils montrèrent énormément de combativité et mirent à mal l'ensemble des habitants, aidés par des armes de siège qui firent pleuvoir sur la ville des rochers enflammés. La résistance fut dure à organiser. Profitant de l'affolement général, des chamans barbares firent en 6 points définis de la ville de puissantes incantations visant à contrôler le titan Flameos, incantations qui firent apparaître 6 pierres de puissance. Au comble du combat, apparut au centre de la ville le titan Flameos accompagné de 3 de ses élémentaires de feu, recouppant la résistance dans ses derniers retranchements. Après une débâcle désordonnée et chaotique, les habitants commencèrent à se regrouper et finir par trouver comment venir à bout du titan. Les 6 pierres invoquées par les chamans barbares étaient la clef de la solution ! Ainsi en désactivant chacune de ses pierres, le titan Flameos pourrait être banni. Une entreprise périlleuse et quasi insensée commença alors. Durant plusieurs heures, la résistance s'organisa, tantôt combattant les barbares, tantôt évitant le titan, tout cela en résolvant un à un les terribles cryptages et épreuves liés à chacune des 6 pierres. Enfin, dans un élan de motivation, tard dans la nuit, les efforts concertés de chacun virent la chute du terrible Titan de feu et des ses puissant élémentaires. Voyant cela, les barbares cessèrent leurs attaque et commencèrent à refluer à l'extérieur de la ville.

Profitant de la liesse générale, l'empereur appela tous ses fidèles à mener une traque

envers l'instigateur de tous ces maux, l'infâme Mogg-Zull. Plongés au cœur de l'obscurité, les plus vaillants guerriers commencèrent à traquer le Barbare. Après un âpre combat, ils finirent par triompher du renégat et l'empereur, tard dans la nuit fit occire le perfide Mogg-Zull. Ce qui fut bien plus étrange, c'est qu'à l'arrivée des taxidermistes impériaux, venus éterniser le perfide Mog-Zull pour la collection de l'empereur, ils ne trouvèrent nulle trace du corps du général barbare...

Au plus profond de la nuit et cela jusqu'à la lueur de l'aube, le destin du Ryam commença à changer, Mogg-Zull défait c'est Gross 'n Moletor qui pris sa succession à la tête des armées barbares. Affaibli par la perte de leur chef, il fit une alliance contre nature avec le Prima Gladius et ils constituèrent ainsi une armée gigantesque qui commença à attaquer la province de Ryam elle-même ! Suite à l'agora de l'après midi et profitant de la dorme de l'empereur, le Prima Gladius fit faire un choix au différents protagonistes réunis à Syram : êtes-vous avec moi ou contre moi ? Le résultat fut sans appel et nombre de provinces se rallièrent aux pensées libératrices du Prima Gladius : Non à Nerigula.

Une partie de ses acolytes passa le reste de la nuit à préparer un puissant enchantement visant à affaiblir le plus puissant allié de l'empire : Légion.

Le lendemain, l'empereur se réveilla dans un marasme sans précédent et à la tête d'un empire au bord du gouffre. Durant la nuit, Ryam, la capitale économique de l'empire, était tombée aux mains de l'alliance. De toute part les peuples se rebellaient face à la legio imperialis et aux gardes prétoriens. Au sein même de Syram, la plèbe, aidée par les principaux représentants de l'empire, s'appretait à se soulever contre son empereur.

Durant cette période, les Korax, aidés d'élus venant de toute part, entreprirent un voyage au sein même des territoires du roi liche afin de détruire l'un de ses fidèles, « l'usurpateur ». Cette mission qui fut une réussite, permit aux âmes de Ryam de ne plus être aspirées par la puissance malsaine du ténébreux prince démonique.

Parallèlement, comme à leurs habitudes, les Nayades, créatures célestes impériales apparurent au lendemain de l'anniversaire impérial. Annonçant un sombre avenir pour l'empire, elles acceptèrent tout de même de rencontrer les différents protagonistes qui avaient parfois fait une très longue route pour les rencontrer et dénouer d'ancestrales rancunes !

C'est en fin de matinée, que, menée par le

Prima Gladius, la majorité des factions présentes partirent en guerre contre Nerigula. Ce dernier tenta une dernière fois de raisonner la plèbe, mais le combat était inévitable ! Bien qu'avec un Légion affaibli, l'empereur avait mandé auprès de lui la puissance d'une autre de ses créatures célestes : le puissant Cyclope. A ses côtés, restés fidèles à l'empire : les troupes de Charisten, la garde prétorienne, les evocati et des membres de différentes familles nobles. Le combat fut sanglant et mouvementé. Il dura plus d'une heure, durant laquelle nul ne put savoir qui sortirait vainqueur. Pourtant à un moment, profitant d'un léger recul du mur impérial, une contre offensive des troupes de l'alliance allait faire pencher la balance. Un combat extraordinaire qui à son final vit la déchéance de l'empereur Nerigula Cistyi. L'imperator, bâtant en retraite à travers Ryam, une situation sans précédent dans la lignée des Cisteyi !

Un état de fait incroyable qui ne laisse apparaître qu'une seule question aux multiples réponses :

Que va devenir l'empire et son imperator ?

L'alliance des différents protagonistes montée par le Prima Gladius ne semble résulter que d'un profond intérêt pour leurs propres personnes.

Les troupes de Mogg-Zull, bien que providentiellement ralliées, restent la lie de la société et le regroupement des plus implacables barbares du monde connu.

Le seigneur liche Algoth de Man-Phis profitera t'il de la déconfiture générale de l'empire ?

Les légions impériales bien que réparties sur l'ensemble des continents et autres provinces restent tout de même la plus puissantes armées n'ayant jamais existées !

Bien des questions qui bientôt trouveront réponses lors de nos prochaines aventures, fin juillet 2008

**Gueule= rouge, synope=vert*

*** Aussi appelé « fête de la renaissance »*

**** Prima Gladius : il est le plus haut gladiateur de l'empire, mais aussi le représentant de l'intégralité des gladiateurs et des compagnies mercenaires de l'empire.*

DEBRIEFING WARGAME

Vendredi

C'est au cours de cette première journée que les généraux ont pu pénétrer dans la salle permettant de donner des ordres à leur armées. La quasi totalité des conflits de cette première journée, fut des conflits d'ordres territoriaux et expansion de certains royaumes.

Les premiers conflits ont été dirigés vers plusieurs terres reculées aux quatre coins du continent. Terres annexées par des hordes de morts-vivants. C'est au cours de ces affrontements que certaines armées ont pu se rendre compte que bien souvent les morts de leur propre force se relevaient pour revenir grossir les troupes de la Liche.

Faire reculer les premières hordes de zombies fut assez facile, mais ceux-ci revenaient inlassablement, réapparaissant à d'autres endroits du monde.

Même la haine de certains peuples, comme celtiana et starc, furent mise de côté pour se concentrer sur l'invasion de la Liche.

Samedi

Les combats contre les morts allaient en s'ameublissant et la Liche semblait à cours de troupes, mais un nouveau problème fit son apparition. En effet, alors que tout le monde pensait la menace Mogg-Zull anéanti lors de sa récente défaite en Ceaul, les hordes barbares commencèrent leur réunification et leur marche sur Ryam. De tout le nord du continent les barbares reformèrent leur rangs, plus forts et plus nombreux que jamais.

Plus la journée avançait et plus les conflits s'étendirent au reste du monde. D'incessantes revoltes et conflits sur les terres Starc et de Celtiana, les opposants à nouveau, Charisten qui du intervenir auprès de Norgst pour empêcher l'anéantissement suite à la réapparition des morts-vivants. Du côté Est, Antal et Logipolis s'allièrent pour faire barrage et endiguer la montée en force des barbares d'Askan et de Nokai.

Charisten, privée de ses troupes, fut une proie facile au divers Clergé et aux Assassins envoyés de toute part pour semer le trouble et faire basculer le pays.

Au milieu de tout cela, d'autres regardèrent plutôt leurs intérêts, se servant de tel ou tel prétexte pour attaquer d'anciens adversaires ou annexer de nouvelles terres.

Mais ce n'est réellement qu'en début de soirée que la menace barbare fit trembler l'empire, déferlant en ligne droite vers les frontières de Ryam.

Aneantissant tout sur leur passage, les barbares réussirent à faire reculer les troupes impériales et à pénétrer le cœur de l'Empire. La capitale fut sauvée sur l'intervention des troupes de gladiateurs du Prima Gladius, s'alliant aux légions impériales, permettant ainsi de repousser les barbares.

Alors que la situation au cours de la nuit, devenait critique à Ryam, les diplomates de Nerigula Cisteyi, demandèrent l'aide de

Logipolis contre l'invasion de Mogg-Zull. Logipolis refusa et decida de prendre le parti de Mogg-Zull afin de faire chuter la dynastie de Nerigula. Nombreux sont ceux qui s'infiltrèrent dans cette amorce de rébellion contre l'Empire.

Pendant que l'alliance troupes impériales et gladiateur repoussait les barbares peu à peu vers le nord, ceux-ci purent s'infiltrer et contourner le gros de la résistance pour se diriger vers la Capitale de Ryam.

C'est là-bas que fut livrée l'une des plus imposantes batailles, d'un côté les Troupes Impériales alliées aux gladiateurs, a Charisten et aux Corax, de l'autre les Hordes barbares plus nombreuses que jamais.

C'est au dénouement de cette bataille que l'un des plus importants opposants à l'Empire se dévoila, le Prima Gladius abandonna les forces impériales les laissant s'entretuer avec les hordes de Mogg-Zull, se contentant de défendre la capitale et de faire plier l'échine des survivants, prenant ainsi le contrôle de Ryam.

Dimanche

Nerigula se leva en apprenant la chute de son Empire dans la trahison et la guerre. Les seuls forces encore aux côtés de l'Empire au petit matin étaient Charisten, Geram et Antal. Levant ses dernières Légions et faisant appel à ses créatures divines, Nerigula pris le chemin de la reconquête. Il n'hésita pas à s'allier aux saltimbanques qui lui permirent d'assassiner bon nombre d'opposants de part le monde.

Les généraux de toutes les nations retenaient leur souffle dans l'attente de la fin des conflits, l'action encore centrée sur Ryam, mais alors que les derniers affrontement allaient s'effectuer, les Corax firent appel à leur pouvoir pour geler la zone de conflit dans une sorte d'arrêt du temps. C'est au cours de cette période, que l'Empereur en personne du fuir sa ville natale ou il fêtait son anniversaire.

A ces heures interminables ou tout un conti-

nent regarde le destin de la lignée des Cisteyi, la Liche est revenu plus forte que jamais, annexant pays après pays, pendant que les conflits internes et personnels font rage.

Bilan :

-Erypt : agrandissement au sud de son Empire par l'annexion des terres du sud.

-Charisten : quasi anéantie et royaume dans une position très fébrile, sans défense.

-Antal : intervient en faveur de l'empire et annexe l'orient et une grande partie de Logipolis sous l'accord de Nerigula.

-Logipolis : pris entre les troupes impériales et antal, ses dernières armées attendent impuissantes le dénouement.

-Riska : est resté fofifié sur ses positions et attend de pied ferme les hordes mort-vivantes.

-Norgst : a énormément souffert de la liche, et tente de reformer ses lignes de défense pour ne pas voir son peuple anéanti.

-Barbares : en déroute, leur chef Mogg-Zull tué par l'Empereur d'après certaines rumeurs.

-Geram : sans troupes pour se défendre et ses terres annexées par la Liche.

-Logus : actuellement coupé du reste du monde par les créatures de l'Empereur, et sous le joug d'un des derniers décret autorisant Celtiana à s'installer sur les terres de logus.

-Celtiana : se voit envoyé sur les terres de logus et quitte les Terres ancestrales de Celtiana pour ne pas subir le conflit permanent avec Starc.

-Starc : ses armées coupé en deux, suite aux échecs des négociations avec l'Empereur, sans possibilité pour l'instant de rejoindre leurs terres.

-Prima Gladius : contrôle actuellement la majeure partie de Ryam, et défend la capitale et les restes de la lignée Cisteyi.

-Empire : Les troupes impériales sont rassemblées au Nord de Ryam et privés de leurs ordres, sont pour l'instant dans l'attente.

-Liche : occupant actuellement pas moins de 9 pays du Nord et de l'Ouest.

Joueurs en tout genre, pénétrez donc dans la Tour des Rêves, paradis du jeu. Que vous soyez petit ou grand, rôliste ou général d'armées, puissant magicien invoquant ces créatures ou tout simplement joueur, vous trouverez votre bonheur parmi les gammes de jeu de figurines (Warhammer Battle ou 40000, Confrontation ou AT43, Hell Dorado), de jeu de cartes (Magic, Yu-Gi-Oh, World of Warcraft), de jeu de société en tout genre allant du jeu de plateau aux petits jeu entre amis, sans oublier les accessoires de Poker. Vous serez accueilli par notre Joyeux scénariste Kiki le Lundi de 14h30 à 19h et du Mardi au Samedi de 10h30 à 19h.

Venez profiter des Friday Night Magic, des concours de Yu-Gi-OH ou de WOW, participer aux tournois de figurines.

Grimpez dans la Tour des Rêves et vous ne le regretterez pas !
La tour des Rêves, 2 bis avenue de Brogny, en face de Décavision à Annecy.
info@la-tour-des-reves.com // www.la-tour-des-reves.com
Tel : 04-50-66-40-46

TERRES TRIBALES

Il y a très très longtemps dans des terres reculées que l'on nommait les Terres Tribales... Les Atlantes, la première race, ont la responsabilité des âmes des morts. Mais depuis longtemps il est un endroit dans le monde d'où les âmes ne parvenaient plus au passeur. Ils décidèrent d'envoyer sur place l'un d'eux pour comprendre pourquoi, un certain Marullin... Celui-ci, un jeune Atlante qui n'a jamais eu la possibilité de devenir un Dieu, car né trop tard, se rendit donc sur les Terres Tribales. Il y découvrit une chose très étrange, les races primaires vivant ici, Barbares, Orques et Pictes avaient créées juste par la force de leurs croyances un nouveau monde où les âmes des morts devaient se rendre !!! En effet ils étaient tous persuadés qu'en faisant subir un rituel à leurs morts ceux-ci rejoignaient le Walhalla, monde mort ou monde esprit. Si des formes de vie si primitives, si primitives, pouvaient créer des choses rien que par la force de la pensée, lui puissant atlante devait pouvoir le faire également et dans ce cas devenir un Dieu...

Un homme dont on a oublié l'origine parti à la chasse. Mais par un malheureux coup du sort il mourut seul loin de tous, sans pouvoir subir le rite mortuaire des chamans... Il devint alors un errant bloqué dans la forêt... Une âme ne trouvant pas le monde pour se reposer et ce à cause de ces satanés chamans qui ont inventés les rituels mortuaires. Pendant des années il essaya de mettre au point sa vengeance et la destruction de ce monde. N'y parvenant pas, il pensa à exterminer tout le monde, si personne ne croyait plus en ces mondes des morts, il n'existeraient plus... Les errants étaient de plus en plus nombreux, en effet toute personne morte sur ces terres était soumise aux croyances de l'endroit... On se mit à croiser dans la forêt interdite des civilisés, des natifs n'ayant pas subi le rituel et même un troll qui lui, était là depuis très, très longtemps... De par ses recherches il parvint à contrôler les autres errants, ils se mirent alors à attaquer les vivants dans la forêt... Les chamans réagirent vite à la disparition de plusieurs des leurs en interdisant l'accès à la forêt qui devint la forêt interdite... Frustré et ne pouvant pas sortir de la forêt il chercha un moyen d'y parvenir... Le seul qu'il trouva était de corrompre un chaman pour utiliser ses rituels afin d'agir sur le monde des vivants. Heureusement pour lui tout ce qui est interdit attire forcément... Et

quelques vivants s'aventuraient tout de même dans la forêt, au lieu de les tuer il décida de les « éclairer » sur la fourberie des chamans. Et il parvint à en convaincre certains de l'aider... Un simple Pictes accepta de tuer son chaman Brevnos, celui que l'on nomme à présent Maître méchant (MM) le corrompit immédiatement. Ils parvinrent à créer un rituel pour permettre aux errants de sortir de la forêt, mais celui-ci présentait un effet secondaire : en effet, une porte se créa où seuls les errants et les corrompus pouvaient entrer et sortir de la forêt interdite mais en condamna tout autre accès.

Le chaman Orque savait grâce à l'une de ses visions que cela arriverait, et avait envoyé les 2 plus grands guerriers de la meute chercher la seule composante capable de briser cette barrière magique, une pierre de lune. Grâce à elle ils allaient pouvoir entrer dans la forêt interdite et offrir le repos à tous les errants. Mais quelle ne fut pas leur surprise lorsqu'ils rencontrèrent le Troll, et, n'écoulant que leur courage ils prirent la fuite... !!! (en réalité, la terreur des trolls est inscrite au plus profond de leurs êtres depuis toujours). C'est ainsi qu'ils condamnèrent par la même définitivement l'accès à la forêt car la seule Pierre de Lune avait été utilisée.

Du côté des Pictes la situation était beaucoup plus grave, en effet leur clan n'avait plus de chaman puisque Brevnos était au service de MM. Il leur fallait absolument en trouver un nouveau, le seul capable était l'apprenti. Ils partirent donc tous en quête de son esprit totem dans le monde esprit. Ils parvinrent à trouver l'esprit loup qui accepta de les aider, un nouveau chaman distillerait sa sagesse au clan du Lion noir.

Chez les barbares la situation n'était pas plus brillante, en effet leur chef Artor le vigoureux était mort au combat dans l'après midi face aux Civilisés. Un village sans chef est voué à des guerres de pouvoirs intestines. De plus son surnom lui allait comme un gant, en effet Artor le Vigoureux n'avait qu'un fils officiel, mais 4 autres portaient sa marque de naissance... Après de multiples tergiversations, 2 de ses fils restèrent prétendants (les autres furent vaincus par la fatigue !). Un Héros barbare du nom de Harreck le berserker, porteur de la hache runique, avait reçu une vision des runes et savait qu'il devait affronter chez les Wendells le futur chef. Les berserkers n'étant pas réputés pour leur patience et voyant que les Wendells n'arrivaient pas à se mettre d'accord, il vint directement au village pour les défier... La tribu pu, de par ce combat, fêter son nouveau chef...

Il fallait désormais sur les Terres Tribales comp-

ter avec les errants qui se montraient de plus en plus agressifs... Après une nuit complète de réflexion Brevnos et MM parvinrent à mettre au point un rituel rendant les errants physiques, ils l'essayèrent sur le Troll... Celui-ci fonctionnant, MM décida de le faire sur lui-même, mais pour cela il lui fallait récupérer ses ossements qui avaient été éparpillés partout dans la région. Plus il aurait d'ossements plus il serait puissant. Il demanda donc à ses serviteurs de retrouver ses ossements... C'est ce moment que choisirent 2 factions pour venir troubler le calme de la région. Des Civilisés attaquèrent pour récupérer l'un de leurs trésors, et des Atlantes vinrent demander des comptes à ce fainéant de Marullin qui n'avait toujours pas envoyé de rapport depuis plus de 300 ans... Les civilisés furent vaincus par la coalition de tous les natifs (grossissant les rangs de MM) et les Atlantes massacrés également par les natifs sur la demande de Marullin qui en profita pour se faire nommer « Dieu » dans chaque village et ainsi exister éternellement... Et fit en sorte que tous les natifs puissent se comprendre.

Lug, un héros picte voyant que les siens étaient submergés par les ennuis décida de leur offrir sa lance s'ils s'en montraient dignes, Harreck avait déjà offert sa hache et les Orques, grâce au Troll et à ses marteaux purent récupérer l'arme de Bol dans sa tombe. Les héros ne furent pas les seuls à aider les natifs, la forêt elle-même, au travers d'arbres millénaires à la grande sagesse, leur offrit savoir et conseils. Des créatures lumineuses vinrent leur expliquer comment ouvrir les portes de la forêt. La reine Naga, Sssyrysss habitante de la forêt en échange d'aide pour lever la malédiction qui pesait sur elle leur révéla l'emplacement d'une stèle étrange dissimulée dans la forêt.

D'autres créatures vinrent ajouter au désarroi des peuplades... Des loups fées en quête d'une offrande pour leur roi Obéron, qu'ils trouvaient habituellement en forêt, décidèrent de capturer des natifs pour les offrir en sacrifice.

MM, dont l'ascension était déjà bien entamée grâce à son traître Déord, impatient, décida de lever une armée de Morts vivants (des errants rendus physiques)... Voyant que les natifs les repoussaient trop facilement il décida de sortir lui-même trouver le dernier ossement qui compléterait son pouvoir. Les natifs parvinrent néanmoins à le repousser, et grâce à leur croyances et connaissances, parvinrent à mettre au point des rituels pour enfermer son âme et détruire son corps. MM se voyant presque vaincu fit appel à l'un de ses alliés. Des envoyés de la mort furent délégués pour essayer de convaincre les natifs que les chamans étaient à l'origine de tous les tourments de ceux qui se perdaient (ce qui n'est pas faux...). Mais les natifs décidèrent de croire leurs chamans et de les défendre... Un héros Orque, le chef de la meute, fut choisi pour emmener l'âme de MM jusqu'aux portes du monde mort et ainsi sauver les Terres Tribales de la haine de MM...

Les Terres Tribales purent alors retrouver un calme bien mérité !!! si tant est que de telles Terres puissent être calmes !

ROXOR workshop :

Le biz d'un de vos orgas préférés, vous trouverez tous les T-shirts Geek spirit de notre ami Joss (Starck pour les intimes) sur :

www.roxor-workshop.com

Vous trouverez aussi ses boulots, ses armes en vente et bien sûr son esprit déjanté, délirant et unique !

Joyeux DVD !

Cette année, Joyeux joueurs, vous allez avoir la possibilité de vous voir dans vos rôles de héros ! En effet, vous avez certainement pu le constater, vous avez été filmés durant le GN Thélia IV... retouches, montages... bref tout à été fait pour que vous puissiez revivre bien tranquillement dans votre fauteuil... les émotions du GN... et ne serais-ce pas là également l'occasion de montrer à vos proches à quoi ressemble ce fameux WE dont vous les avez probablement bassinés des semaines durant... le pourquoi le salon s'est transformé en atelier... ou encore comment les rideaux de grand-mère se sont transformés en un costume étrange ?... bref,

si vous avez envie de goûter encore un peu à la magie du Thélia IV, 3 manières de vous procurer ce fameux DVD /

La première : Dans le magasin référence, QG de l'association : « LA TOUR DES REVES » 2Bis av Brogny 74000 ANNECY, tel 04. 50 66 40 46.

La seconde : Lors de notre convention, les 3 & 4 novembre prochain.

Et enfin, par courrier, en envoyant un simple chèque à notre adresse administrative : Les Joyeux Chaotiks, 4 avenue de Barral, 74600 SEYNOD. 06 50 26 81 31 (Karelle)

Le prix du DVD est de 10 euros. Si vous choisissez un envoi postal, ajoutez 2,00 euros pour un envoi simple, ou 6,10 pour un envoi recommandé.