



# Le J J



## **EDITO**

Pluie, froid et neige ? Bon, pour la neige on est borderline... Mais pour le reste nous sommes en plein dedans... Enfin, pour se réchauffer comment oublier tous les moments que nous avons passés ensemble au chaud ce printemps et cet été ! Un très sympathique volet 2 de notre GN Chronique de la Lune Noire et un extraordinaire voyage au centre de la mythologie avec Imperator Contra Provocat, alias Thélia V... Merci à vous tous pour ces superbes moments qui nous font encore rêver et rendez-vous dès cet été pour un programme tout aussi haut en couleurs. Mais comme nous sommes de joyeuses personnes et que nous aimons à vous réchauffer tout

au long de l'année, nous avons eu le plaisir de voir les plus motivés d'entre vous à notre joyeuse convention du 1er et 2 novembre... Une joyeuse convention sur le thème des citrouilles, où une fois n'est pas coutume... vous avez retrouvé vos orgas et Pnjs préférés ainsi que moult activités.

Le nouveau bureau y fut voté et vous avez pu y voir notre Teaser du dernier Thélia.

Mais trêves de souvenir et passons donc sur le présent avec l'annonce et la présentation de toutes nos activités pour cette année 2009, qui, vous n'en doutez pas, sera une fois de plus pleine de rebondissements et d'émerveillement !

Joyeux bonjour dans vos chaumières et à très très bientôt !

*Le joyeux Manu, président des joyeux Chaotiks*

# THELIA

## Debriefing

### Thélia V : IMPERATOR CONTRA PROVOCAT (1)

En l'an 411, Ocarvius Cisteyi fit la découverte d'un nouvel Hexagone désert. Il le baptisa Créates. Il façonna une porte céleste vers cet hexagone sous l'apparence d'une large boîte, et transforma sa propre femme (Pandore) en créature céleste pour garder le passage. Les années s'écoulèrent sans que personne n'utilise cette porte vers Créates.

En l'an 597, Judius Cisteyi créa une terrible créature, une créature capable de tordre les lignes du temps, une créature incontrôlable et déraisonnable :

#### Chronos.

Judius Cisteyi était bien incapable de maîtriser son démon, et surtout, il savait sa puissance trop grande pour pouvoir être supportée par ce monde, il décida alors de le bannir : Il ordonna à Pandore d'ouvrir la boîte et précipita Chronos sur l'hexagone désert.

Malheureusement, la puissance de Chronos était telle que Pandore se rendit vite compte qu'elle serait incapable de le retenir éternellement. Avec le temps les entraves magiques créées par Pandore tout autour de la boîte menant au continent de Créates subissaient une terrible érosion, due à la trop grande puissance et à la volonté de liberté de Chronos.

Judius Cisteyi créa alors Dedale : une très puissante créature logique et pragmatique. Sa seule et unique mission était de séquestrer Chronos. Dedale avait basé sa lutte contre Chronos sur le principal trait de son captif : Le temps. En plus de ses extraordinaires facultés mentales, il avait la possibilité de façonner et de créer à loisir épreuves, énigmes et murs de pierres ! Il dressât des centaines d'épreuves pour maintenir Chronos en captivité.

Au cours des siècles suivants, la prison de Chronos servit aussi de prison à d'autres créatures ou à de simples mortels que les Imperators Cisteyi souhaitaient faire disparaître : Par exemple Jason, le scribe Quiétus Lédricus ou encore Thésée. Oraclis qui percevait les autres hexagones et les autres lieux de l'Empire et pouvait transmettre sa vision : il pouvait aussi offrir l'un de ses yeux à une personne qui obtenait ainsi le même don de vision temporairement. Il servit de principal divertissement impérial pendant des décennies, lesquels prenaient plaisir à voir les malheureux enfermés sur Créates.

Récemment, l'Imperator Nerigula Cisteyi sous la rébellion soulevée par le Prima Gladius (2), devait prendre une décision dans l'urgence. Mais Syram (3) était le berceau de son pouvoir et il était hors de question de laisser ce lieu à

l'abandon, c'était maintenant qu'il en avait le plus besoin. Il ne voyait qu'un seul choix acceptable pour un être comme lui (fou, mégalomane et assoiffé de vengeance !) : Tenter le tout pour le tout !

Les ordres fusaient rapidement, ses troupes faisaient remparts de leurs vies, lui laissant l'opportunité de quitter l'enceinte de la ville, faisant croire à une fuite désespérée. Seule sa garde prétorienne partie avec lui dans les bois voisins, afin d'accéder à l'un des anciens passages secrets des Cisteyi. C'est grâce à un puissant rituel que Nerigula arrachât Pandore du nœud pour la maîtriser. Lors du rituel, l'astre solaire se tut au milieu de la journée. En un instant, la nuit s'abattit, tandis que le ciel rougeoya d'une étrange et morbide lueur. C'est alors que Pandore poussa un terrible cri de délivrance qui déchira les ténèbres. Puis, la nuit fit à nouveau place au jour. Et tout doucement lors d'un terrible rituel la boîte fut libérée et de nouveau accessible au seul vouloir d'un descendant des Cisteyi.

Puis Nerigula triomphal, entra dans Syram accompagné de la porte céleste et de Pandore enchaînée. Il ordonna à cette dernière d'ouvrir le passage vers Créates, pensant ainsi pouvoir enfermer ses ennemis grâce à l'aide de Dedale ! Mais c'est Chronos qui le premier sortit de l'hexagone : il fit taire Pandore pour éviter qu'elle ne dévoile sa vraie nature, et heureux d'être enfin libre Chronos offrit à Nerigula un vœu. L'Imperator réclama la venue de la Liche : il souhaitait avoir sous la main tous ses pires ennemis ! Chronos exauça le vœu, et fit venir Algaroth de Manphis (mais ce dernier ne fut point téléporter comme s'y attendait l'Imperator, il se mit en marche à pied, suivit de ses légions de morts-vivants, et fit route vers Syram). Puis Dedale fit son apparition poursuivant Chronos !

Fidel à ses ordres, il verrouilla la cité, dressa de hautes murailles aux alentours et fit construire des murs dans la ville. Ses dévoués Dedalos n'hésiterent pas à maltraiter la population pour dresser des murs et des épreuves afin d'ici encore enfermer Chronos et de le priver des fragments de temps. C'est ainsi que toutes les délégations présentes se sont retrouvées prisonnières dans Syram... et même l'Imperator ne semblait pas savoir comment sortir de la ville.

Puis, obéissant à l'ordre de Chronos, Algaroth de Manphis arriva en ville accompagné de trois champions et de son général Igor de Montdragon. L'Imperator et la Liche se firent face ! Légion aidé de fiers combattants mirent à mort les champions morts-vivants ; Nerigula jubilant ordonna à Légion de détruire la Liche... mais cette dernière anéanti le puissant Légion et se moqua de l'Imperator ! Puis, elle aussi prisonnière Dedale, la Liche s'installa au cimetière en attendant de trouver un moyen de sortir.

En dehors de la ville, grâce à la table de commandement (wargame) les armées de tous les peuples se disputèrent des territoires, mais officiellement une

grande partie des troupes s'unirent pour contenir la menace que représentait la Liche et ses hordes de morts vivants.

Le lendemain, alors que nombre de personnes relevaient les diverses épreuves dressées par Dédale, afin d'obtenir des fragments de temps (sabliers), l'Imperator fut assassiné et le vampire Igor de Montdragon le releva en mort-vivant pour l'emmener vers Algorith de Manphis (La Liche). Par la suite, bon nombre d'Evocatis et de prétoriens subirent le même sort.

Un rituel permit le réveil de Pandore. Un autre permit de ressusciter Méduse. Des barbares plongés dans une transe suite à de puissants rituels déferlèrent en ville. Puis, à la tombée de la nuit, Bacchus organisa un grand banquet et convia tous les prisonniers de la ville. Peu après ce fastueux repas, d'étranges ombres firent leur apparition en ville, sacrifiant et mutilant des malheureux devant la porte de Créates pour faire des offrandes à des démons. En effet, une délégation avait passé une sorte de pacte avec Dédale, afin de faire venir des démons en ville pour «réguler la population». Plus tard dans la nuit, les Démons déferlèrent en ville, massacrant les mortels avant d'être eux même terrassés par les plus vaillants combattants.

Le lendemain, la découverte d'un puissant rituel donna un espoir à tous les prisonniers. C'est ainsi que chacun chercha le moyen de réaliser ce rituel. Et au milieu de la journée, avec l'aide de Pandore et d'Oracelis, trois créatures furent réunis sur la grand place pour être bannis : Dédale, Chronos et la Liche. Malgré les vagues de créatures venus défendre leurs maîtres, les trois créatures furent chassées vers Créates.

## **Débriefing sénat.**

La disparition durant 4 semaines de l'Empereur entraîna une vive réaction. Devant ce fait, et pour la sauvegarde de Ryam, le Prima Sénatus prit l'initiative de mettre en place un sénat comme il était d'usage avant le règne sans partage de l'Empereur et rechercha au plus vite dans l'Empire des Hommes Politiques aux épaules solides. Toutes les nations de Ryam répondirent à l'appel, soucieuses de l'avenir incertain se présentant.

Les débats au sein du sénat furent houleux, chacun prenant part aux problématiques et cherchant par là même l'intérêt de son pays. Cependant, le retour inattendu de l'Empereur rendit très capricieuse la répartition des titres de sénateurs. Les personnes ayant eu l'audace de s'opposer, voir simplement de proposer une alternative, ayant fini mutilés devant des spectateurs déçus.

Un jour après son retour, l'empereur fût assassiné en pleine rue. Face à cela, le sénat dans son ensemble décida d'élire un nouvel Empereur. Il fût décidé que cette place serait occupée jusqu'au retour d'un enfant légitime Cystéys. D'autre part, toutes les na-

tions devront se liguer contre les forces armées de la liche. Toute nation ne respectant pas ce traité serait considérée comme alliée de la liche et subirait le courroux des armées impériales. Après la destruction des armées de la liche, chaque nation devra rejoindre ses frontières. Il semblerait cependant que certaines nations seraient prêtes à rompre ce pacte de paix...

Malgré l'irruption du Minautore lors du vote, les sénateurs élirent à l'unanimité Caius Myralicys. La vision d'Oracelis permit de faire pencher la balance. En fait, le nouvel Empereur aurait du sang de Cystéys ... mais il serait incapable de contrôler les créatures célestes.

### **Ministère de la CULTURE: Erypt**

- Les Sciences : Myralicys/ libre actuellement
- Les Arts : Non voté
- La Littérature : Erypt
- La Médecine : Charisten
- La Philosophie : Logus

### **Ministère des ARMEES: Riska**

- La Marine : Norgst
- L'Infanterie : Myralicys/ libre actuellement
- La Cavalerie : Askam
- Le Génie : Riska
- L'Archerie : Celtiana

### **Ministère de la JUSTICE: Charisten**

- Les Avocats : Eol
- La Milice : Riska
- Les Juges : Charisten
- Les Bourreaux : Non voté
- Les Prisons : Askam

### **Ministère du NEGOCE: Bracchus**

- Les Comptoirs monétaires : Stark
- Les Transports : l'Alambic Vengeur
- Les Marchés d'échange : Prétorien/ libre actuellement
- Gestion Matières premières : Erypt /Arebe
- Gestion de la Nourriture : Bracchus

### **Ministère des COLLEGES: Albath**

- Pompes funèbres : Erypt
- Femmes libres : Les Vilains
- Opiaces et fines herbes : Arebe
- Négociation\*\* : Aucune
- Gestion de contrats\*\* : Aucune

# THELIA VI

## **Décalage temporel :**

Pour des raisons scénaristiques et pour votre plus grand plaisir, l'ensemble de l'équipe Thélia a décidé de faire une avancée d'environ un siècle au sein du monde de Ryam. Pour les fervents historiens vous trouverez ci-dessous un résumé de ce siècle passionnant qui aboutira sur notre grand GN antique

*fantastique de cet été.*

Un saut chronologique qui nous donne beaucoup plus de liberté scénaristique et permettra à tout un chacun d'évoluer dans les meilleures conditions au sein du passionnant monde Antique fantasy des joyeux chaotiks.

Vous pourrez vous tenir au courant des principales évolutions via notre joyeux forum et via notre site internet :

<http://www.joyeuxchaotiks.org>.

Tenez-vous au courant le plus rapidement possible afin de pouvoir incarner le personnage et/ou le groupe de vos rêves. Groupes qui seront extrêmement liés à la trame générale du scénario. Mais comme vous le savez ces groupes seront variés et il y en aura pour tous les goûts et toutes les envies!

## SYNOPSIS

### *L'origine :*

Durant des siècles le continent d'Eyeuros puis les hexagones de Starc, Créatès et Logus furent dominés par l'implacable lignée des empereurs de Ryam : **La dynastie Cisteyi**.

Cette domination suprême fut appuyée par le contrôle absolu des empereurs Cisteyi sur les « Créatures Célestes », dieux vivants aux multiples dons et facettes qui furent le ciment de l'empire et de leurs empereurs successifs jusqu'en l'an de sacre 763.

*L'empire alors dirigé par le tyran Nerigula Cisteyi allait connaître une évolution majeure mais fatale pour la plus célèbre des lignées de Ryam.* Ainsi au zénith d'une après-midi plongée dans l'ombre d'une guerre sanglante, l'empereur Nerigula Cisteyi fut assassiné en sa ville natale de Syram.

Fameuse et mystérieuse Syram, cette petite ville des bords du Prisk, terre sacrée des Cisteyi et berceau dit-on de leur extraordinaire emprise sur les créatures célestes.

Placée sous l'autorité des Evocati Imperiaux et de la garde prétorienne, c'est depuis ce lieu saint que le dictateur Nerigula, fou de rancœur et rongé par son esprit torturé, avait plongé le monde connu dans le chaos et la déchéance en réveillant deux fléaux divins : Chronos et Dédale.

Au bord d'un gouffre abyssal, confrontés à une situation inextricable, des émissaires du monde entier, eux-mêmes plongés dans une succession de guerres obscures et sombres durent faire face à cette situation. Nul ne saura jamais qui fut l'instigateur de la mort de Nerigula mais le fourreau qui dégaina la lame fut considéré par beaucoup comme le libérateur de l'empire et le saint sauveur d'un monde au bord de la folie!

La plèbe, libérée de son cruel dictateur et sous l'influence du Prima Senatus, entérina une décision unique en près d'un millénaire : un empereur non issu de la lignée impériale des Cisteyi fut unanimement placé à la tête du plus grand empire qu'ait connu le monde : il s'agit de Caius de la très influente, puissante et moustachue famille des Myralicis.

### *Caius de Myralicis :*

En l'absence du retour des fils de Nérigula Cisteyi, durant près de 20 ans Caius de Myralicis, prima imperator de Ryam, fit tout ce qu'il pouvait pour conserver et maintenir en place un empire allant d'un bout à l'autre des océans. Reconnu pour sa sagesse et sa ferveur, il ne put malheureusement pas garder sous son autorité ce qui avait fait la force et la puissance des Cisteyi : Les Créatures Célestes.

Ces dernières, livrées à elles-mêmes, commencèrent à faire la preuve de leur nouvelle autonomie et migrèrent à travers le monde à la recherche d'adorateurs, de fidèles et de terres. Pendant ce temps, des soulèvements des nations éloignées du cœur de Ryam occupèrent la majorité des légions impériales dans des guerres interminables et des campagnes difficiles à mener. Profitant de ce morcellement d'autorité, de nombreuses Créatures Célestes se rapprochèrent des dirigeants contestataires et se firent une place de plus en plus prédominantes au sein de ces pays.

A l'aube de sa mort, sans héritier direct et craignant de terribles et fratricides guerres de successions, le sage Caius de Myralicis rétablit une tradition qui n'avait pas eu lieu depuis près de 8 siècles. L'empire de Ryam allait être confié à l'autorité d'une république ! La « succession » put se faire grâce à l'appui des gardes prétoriens et des VI légions directement lié à l'empereur. Ainsi, 7 jours après les décades du printemps 782, à la mort de Caius de Myralicis, Ryam redevint une république après des siècles de dictat impérial.

### *La guerre des Titans :*

S'en suivirent les heures les plus noires et les plus sanglantes qu'aient connus les continents formant Ryam !

Durant 10 ans la république formée des plébéiens et des patriciens tenta tant bien que mal de conserver l'héritage de près d'un millénaire d'apogée dominatrice sur le monde. Mais c'était sans compter la haine que se vouaient de nombreux peuples conquis et maintenant de plus en plus ancrés sous l'égide de l'une ou l'autre des puissantes Créatures Célestes. Morcelé, en guerres constantes, le monde allait

sombrier dans un immense conflit armé quasi religieux commandé et mené par les dieux vivants eux-mêmes : Les Créatures Célestes !

**Méduse, Léviathan, Minos** et bien d'autres convoitèrent ouvertement le contrôle du monde connu ; mais avant tout ils visaient un but unique : la possession de la petite ville de Syram qui contient l'**Alpha Nodus**, le nœud tellurique qui est à l'origine de leur puissance et de leurs pouvoir divins !

Le choc des titans dura 30 ans, connaissant des déchirures qui jamais ne cicatriseront, voyant des milliers de morts tombés pour des causes divines et le contrôle absolu de l'Alpha Nodus. Le monde avait sombré dans la démente du fanatisme religieux !

*Au paroxysme de cette guerre, c'est en l'an 826, aux abords de l'Alpha Nodus que l'irréparable allait être commis, Phoenix (Dieu des légions de l'empire Starc) allié à Méduse (Théocrate suprême des nations Miroir, anciennement les terres Andel) portèrent un coup fatal au puissant Léviathan (Seigneur des océans du nord et de l'Est) !*

Phoenix et Méduse, maîtres de l'Alpha Nodus se servirent de ce dernier afin de combattre le dieu océanique et lui porter un coup fatal.

### **Le concil divin :**

C'est pourtant de cette action mortelle qu'allait naître l'espoir. Les Créatures Célestes, Oraclis et Bacchus, depuis longtemps opposés au déchirement divin prirent appui sur cette fatalité et firent prendre conscience à leurs congénères que leurs querelles allaient mener à la destruction pure et simple du monde ! Se retirant chacun dans leurs pays ou sur leurs terres, les créatures célestes ainsi que les pays non menés par une divinité, commencèrent un long processus de conciliation et de négociation.

La ville de Syram fut placée sous l'égide d'Oraclis et afin de garantir la neutralité de l'Alpha Nodus, l'ensemble des pays concernés auraient sur place une ambassade permanente.

De ce statut quo naquit ce qui devint le Concil Divin, un accord plurilatéral garanti par une majorité de dieux, de pays et de peuples qui interdisaient à quiconque de prendre possession de la ville de Syram.

Un fragile mais néanmoins efficace équilibre qui perdure toujours à l'heure actuelle.

Mortellement blessé dans son combat épique contre Phoenix et Méduse, le titanique Léviathan plongé dans un coma divin mit plusieurs années à s'éteindre. Ce jour marqué d'une pierre noire pour ses adorateurs fut annonciateur d'une bien étrange et curieuse agitation dans les océans d'Eyeuros.

Tempêtes incompréhensibles, mystérieuses disparitions de navires, raz de marées inexplic-

qués... Un phénomène qui ne fit que s'intensifier et vit même, il y a 20 ans, la disparition inquiétante et troublante des Nayades, autres Créatures Célestes liées aux océans.

### **Les archipels de brumes :**

En 871, il y a tout juste 5 ans, une partie des berges de l'Est du continent fut submergée par une gigantesque lame de fond, une inondation sans précédent qui fit des ravages au pied des falaises de la Théocratie d'Arimane (anciennement Antal), et submergea totalement et irrémédiablement les terres de Nokai et l'île de Charisten. Nées de cette apocalypse aquatique à l'est des falaises de Caius, un archipel d'îles inconnues et mystérieuses émergea des eaux troublées de l'océan austral.

Plongé dans la plus épaisse des brumes et hélas d'une étrange lumière dorée, cet archipel est encore aujourd'hui un lieu d'où nulle expédition, d'où nul voyageur n'a pu revenir.

Nimbé du plus étrange des mystères qu'ait connu Eyeuros, ce continent est au centre de toutes les discussions mais aussi de toutes les inquiétudes voir de toutes les espérances !

### **De nos jours:**

Au fils des ans et de ces terribles temps de crises, les frontières de la république de Ryam se sont progressivement morcelées. Pourtant des pays tels que Logipolis ou Sracchus sont encore fidèles et sous protectorat de la Pax Ryamana.

Le Concil Divin maintient ses engagements et une paix durable s'est installée entre les différents belligérants. Bien sûr, certains dieux et pays sont encore en guerre mais les nations centrales sont, pour la plupart, installées dans une paix fragile depuis la fin du « choc des titans ».

L'empire du phoenix malgré sa présence au sein du concile continu sa progression sur de nombreux territoires tout comme la guerre latente entre les nations pandoriennes et la Théocratie d'Arimane. On ne compte plus non plus les dieux mineurs et les exactions barbares aux frontières du monde civilisé. Pourtant, malgré cela, la paix n'a jamais été aussi présente depuis plus d'un siècle de tourments.

La ville sainte de Syram en est l'exemple le plus frappant, avec ses très nombreuses ambassades, représentant la plupart des nations civilisées et guidées par les sages conseils de la créature Céleste Oraclis. Ville neutre et maintenant détachée de la république de Ryam, cette cité état, représentant à la fois tous les pays et tous les cultes, est aussi le cadre idéal pour toutes les structures et toutes les organisations voulant avoir une importance au sein du monde connu.

**Le GN 2009 :**

## **THELIA VI**

### **Ad Gloriam Deïs (4)**

La petite ville de Syram fut pendant des siècles le lieu de villégiature des Imperator de Ryam, contenant l'Alpha Nodus, le nœud tellurique le plus puissant du monde. A la chute de l'empire, cette ville fut plongée dans la guerre et les tourments tant politiques que religieux. Convoitée par les dieux et les nations, elle fut le témoin muet de confrontations déchirantes et apocalyptiques.

Pourtant un dieu mit fin à cela : Oraclis, une Créature Céleste, sage et érudit, qui installa les bases du Concil Divin au cœur même de la petite ville. Devenue cité état, neutre et libre, en son cœur s'est installé le Legatum, une réunion de toute les ambassades et consulats du monde. Garantissant neutralité et paix, ce lieu est devenu le fondement de toutes les intrigues et de tous les enjeux politiques du monde. Une paix fragile mais durable garantie par Oraclis permet à chaque nation, chaque dieu et chaque organisation d'y avoir ses représentants.

D'autant plus que son potentiel archéologique n'étant exploité que depuis la chute de l'empereur Nerigula, énormément de trésors sont encore à découvrir et font la richesse tant mentale que pécuniaire de nombreux résidents. Mineurs, pillleurs et autres archéologues ont ainsi investi la ville dès la chute du dernier Cisteyi. Aujourd'hui cette activité est devenue très règlementée et a beaucoup contribué à la structure actuelle de Syram, la cité neutre du concile divin !

Suite à sa confrontation contre les divinités Méduse et Phoenix, la mort du titanique dieu Leviathan, maître des océans du nord et australe, a plongé les mers dans un chaos constant jusqu'au « grand raz de marré » de 871.

Sorti violemment des océans de l'est, un archipel d'îles mystérieuses a provoqué la disparition de deux nations. Dès lors ces îles entourées de brumes et d'énigmatiques lueurs dorées étaient restées inaccessibles.

Depuis peu, plusieurs Nef titanesques sont sorties progressivement de ce « sanctuaire » inaccessible et ont accosté au sud de Syram. Voyageurs et groupes de reconnaissance ont pu y voir plusieurs factions nimbées de mystère en débarquer et se diriger par des voies différentes vers la ville de Syram.

Tous les pays et tous les panthéons ont senti le vent de changement qui souffle en direction de la cité sainte de Syram ! Une nouvelle fois les dirigeants du monde savent que c'est de

cette ville que sortira l'avenir du monde. Tous sont prêts, les ambassadeurs, les guildes et les prêtres : la ville est sortie d'une trop longue torpeur.

*Oui tous sont prêts pour une nouvelle fois se plonger dans la terrible danse de la GUERRE, de la TRAHISON et de la GLOIRE car tel est le destin des habitants de ce monde !*

### **Les groupes :**

Vous trouverez ci-dessous une liste exhaustive des groupes importants et proposés pour ce GN, choisissez vite car les places dans ces derniers seront limitées. Leurs implications scénaristiques certaines vous permettront une grande immersion au centre de l'intrigue du GN, certains groupes se verront imposer un nombre minimum ou maximum de joueurs.

**Théocratie du Miroir :** Ambassadeurs et adeptes de Méduse membre du Concile Divin

**République de Ryam :** Ambassadeurs de la république de Ryam comptant en son sein Plébéiens et Patriciens. (genre république romaine)

**République de Logipolis :** Représentant de la république royal de logipolis (genre république grecque)

**Theocratie d'Arimane :** Cruels suivants du dieu Arimane et du royaume d'Antal (genre royaume sanguinaire perse).

**Evocati Oculus :** Légions armées en poste à Syram et liées à Oraclis (genre garde préto-rienne)

**Légions Phoenix :** Représentants extrémistes du puissant empire Starc et du dieu Phoenix (genre légion romaine et stratèges politiques)

**Les royaumes Askamates :** Royaumes nomades suivant de Pégase (genre guerriers Sarmates)

**Le temple de la vision :** Suivants et fidèles d'Oraclis (genre sages et philosophes romains)

**OSL (Organisa, Servitus, Lupus) :** Nation état issue de la riche et puissante famille Bracchus (genre patriciens et plébéiens)

**Riska :** Nations barbares fidèles au dieu Minos (genre barbares)

**Exercitus Syram :** Regroupement des gladiateurs et des mercenaires du monde sous l'égide du prima gladius (genre : mercenaires et gladiateur romain).

**Ori Mortis :** Nation Mort-Vivante et rattachée au concile Divin (genre morts vivants civilisés)

**Royaume d'Erypt :** Les terres divines de Pharaon et de Sphinx (genre : Egypte antique)

**Sacra Celtiana :** Regroupement druidique et guerrier sous l'égide de Déméter (genre druidisme et guerrier celtiques)

**Les nations Pandoriène :** Issues de l'union des terres Albath et Arebe sous l'égide de la di-

vinité Pandore (genre nation arabe et habitants du désert)

**Legia Gladius** : Mercenaires armés au service de la ville de Syram (genre : mercenaires et gladiateurs romains).

**Citée souveraine d'Arcas** : Anciennement dépendant de logipolis, état indépendant et guerrier (genre Spartiates)

**Legion Hydra** : Puissant chapitre guerrier & structuré (genre : légion romaine et stratégie politique)

**Famille de Myralicis** : Puissante famille issue du dernier empereur de Syram (genre riche et puissante famille romaine)

**Famille de Cisteyi** : Héritier de la plus grande lignée d'empereur du Ryam (genre riche et puissante famille romaine)

**Terra Umbra** : Organisation secrète occupant une place importante dans les bas fond de Syram (genre : organisation mafieuse)

**L'Empire Norgst** : Fiers barbares du Nord, fidèles du géant Chrysaor (genre : barbare du nord)

**Ineria Metacosa** : Philosophes et grands chercheurs, adeptes de magie.

**Le collège Secarium** : Organisation secrète occupant une place importante dans les bas fonds de Syram (genre : organisation mafieuse)

**L'Îles du sang** : Reste des territoires mort vivant du Sud contrôlés par la terrible créature céleste Jason

**Le collège Decem VIII** : Confrérie de mineurs & archéologues. (genre esclaves mineurs, et nobles archéologues)

**Les hordes de Léviathan** : Survivants des terres dévastées lors de la mort de Léviathan, prêchant l'apocalypse.

**Commerçants** : Divers commerces & animations citadines (chariotte, étale, etc.) (Genre: commerçant antique à préférence romaine)

*Prenez contact avec nous au plus tôt afin que nous puissions vous passer les infos sur les couleurs et emblèmes de votre groupe et que nous adaptions ces derniers ensemble.*

Comme vous l'avez lu dans le Synopsis, le Thélia VI se déroulera 113 ans après le dernier opus. Vous l'aurez deviné, ceci implique donc un changement de personnage (sauf pour les très rares qui auraient une gemme d'Immortalité).

Cela dit rassurez-vous, vous conservez toutes vos gemmes et vos éclats, et vous pouvez donc les utiliser pour créer votre nouveau personnage. D'autre part vous pouvez aussi, bien sûr, changer de groupe (voir la liste des propositions).

Pour voir l'évolution des groupes et leur disponibilité rendez vous sur notre site internet : <http://www.joyeuxchaotiks.org>

Si vous voulez trahir votre groupe ou être particulièrement méchant prenez contact avec : [joyeuxmouss@gmail.com](mailto:joyeuxmouss@gmail.com)

### Village hors du Fort:

Nous vous proposons la possibilité de monter votre campement à l'extérieur dans l'esprit d'un petit village au devant du fort afin de développer l'aire de jeu. Les campements seront notés et récompensés. Merci de nous tenir informé rapidement si vous êtes intéressés.

### Inspirations:

Afin de vous donner plus d'idées voila les principales inspirations pour vous mettre dans le ton, elles vous permettront de trouver ambiances, costumes et inspirations :

### Films :

- « 300 »
  - La série « Rome » (Saison 1 et 2)
  - « Gladiateur »
  - « Alexandre »
  - « Arthur »
  - « Troie »
  - « Benhur »
  - « Le choc des titans »
- Et tout autre films de genres péplumesque

### Livres :

- Beaucoup de livres venant de Max Gallot
- L'Illiade
- Socrate et toute antique traduction mythologique et philosophique

### Lexique

(1) *Imperator Contra Provocat* : L'empereur Contre Attaque

(2) *Prima Gladius* : Premier et plus respecté des gladiateurs de l'empire, il est aussi le chef et le responsable de tous les gladiateurs de l'empire.

(3) *Syram* : Ville sacrée de la lignée des Cisteyi, ils y célèbrent depuis des centaines leurs mariages, anniversaires et autres cérémonies.

(4) *Ad Gloriam Deïs* : A la gloire des dieux

## Quelques petits avis et conseils pour les GNs

Le prix d'inscription englobe votre adhésion à l'association loi 1901 Les Joyeux Chaotiks (affiliée à la FédéGN) et votre cotisation pour les frais du G.N. (location du site, frais administratifs, location de camion, costumes, nourriture, etc). Pour les coups de main sur site (ne serait-ce que porter une table à deux), à voir avec votre motivation et votre envie de partager un bon moment...

Enfin, merci de bien remplir la fiche de santé ci-jointe permettant de nous signaler d'éventuels problèmes de santé (diabète, allergies, etc) afin de mieux nous occuper de vous en cas d'urgence médicale.

## DURILL

Nous sommes désolé de devoir annoncer finalement qu'il n'y aura pas de GN Durill cette année, aucun site n'ayant été trouvé pour jouer ces GNs.

### Magnifiques armures :

Fidèles du Forum, vous n'aurez pas manqué les magnifiques travaux de Cortax !  
De splendides armures en cuir de toutes formes et toutes inspirations !

- l'armure en série où on choisi juste les couleurs et la taille.
- l'armure en série personnalisée (dessin, blason, rajout de pièces...)
- l'armure réalisée sur commande qui deviendra une de mes armures de série
- l'armure réalisée sur commande qui ne sera jamais refaite (unique)

Cette année notre ami Cortax, en l'honneur du GN Thélia, vous propose de réaliser des armures de types romaines ou grecques (armure lorica segmenta, ou plastron de muscles !!!).

Rendez-vous sur le joyeux site pour y voir ses magnifiques réalisations :  
[joyeuxchaotiks.org/forum2/viewtopic.php?f=93&t=3008](http://joyeuxchaotiks.org/forum2/viewtopic.php?f=93&t=3008)

Ou une demande directe :  
[rantanplan74@free.fr](mailto:rantanplan74@free.fr)

### Repère d'orga :

Un lieu un seul si vous voulez être sûr de trouver quelques orgas et taper la discut :

#### LA TOUR DES REVES

2Bis av Brogny 74000 ANNECY, tel 04 50 66 40 46

Un magasin qui vous accueillent tout le long de la semaine en face du cinéma Decavision à Annecy.

Vous y trouverez : jeux de plateaux (confront, Warham...), jeux de cartes (magic, Yugi...) et bien d'autres choses. Et surtout vous y découvrirez un espace de jeu charmant et accueillant, rempli d'orgas et de joyeux membres.

## ROXOR workshop :

Besoin d'armes ? Besoins d'armures ? Besoin tout simplement de matériel pour fabriquer vos futures créations géhénistiques ?

La boutique de Joss (un de vos fidèles joyeux orgas) vous permettra de réaliser tout cela et même plus encore !!!

Armes en latex, armures en résines, T-shirt Geek... Latex, tige en fibre, néoprène...

Retrouvez tout cela sur :

<http://www.roxor-workshop.com>

### Le film «Imperator contra provocat» :

Une grande nouvelle : notre teaser d'Imperator contra provocat a gagné le prix de la sainte grenade d'or (prix du publique) lors de la dernière AG de la fédé GN (fédération française du jeu de rôle grandeur nature & de l'air soft).

Vous pourrez retrouver ce teaser à l'adresse suivante :

<http://www.dailymotion.com/FedeGN>

Le dvd longue version n'a pas encore pu être avancée, vos joyeux orga se concentrant essentiellement sur les futurs GNs, plus d'infos lors de notre prochain JJ ou sur notre site internet.

### IMMAGICIENNE 2008

Nous avons de nouveau eut la joie d'organiser une convention qui a attirée encore plus de monde que l'année précédente.

Le jeu dans la bonne humeur a été au rendez vous : Jeux de rôles, Tournois de cartes, Jeux de plateaux, Tournois de combat de GN ....

Tous les ingrédients ont été réunis pour que ce weekend end se passe dans de bonnes conditions.

Encore un coup de chapeau à ceux qui sont venu de loin et en espérant voir encore plus de monde cette année.

### La Romaine Tunique Isy :

Vous avez tous rêvé d'avoir la recette miracle le la « Romaine Tunique facile », rapide, et avec un rendu tout à fait honorable (puisque c'est pour cette méthode que nous avons nous même opté au niveau de l'équipement de nos PNJ !)...

hé bien la voici en exclusivité, pour toi, Joyeux joueur et fidèle lecteur du JJ ! Exit le short et les baskets, voici les ingrédients du parfait petit habitant de Ryam :

- Environ 3 mètres de tissu ( sur une largeur classique de 1.40 ou 1.50) selon votre gabarit (Minautore : prévoyez 3.50, Squelettor : prévoyez 2.80)
- une ceinture ou une cordelette.
- une fibule si vous avez en stock, mais il est très facile de la confectionner avec une jolie breloque ou Une Grosse épingle à nourrice (en vente dans toute bonne mercerie).
- Et.... C'est tout... nononon même pas de ciseaux, ni de fil, rien, NADA !

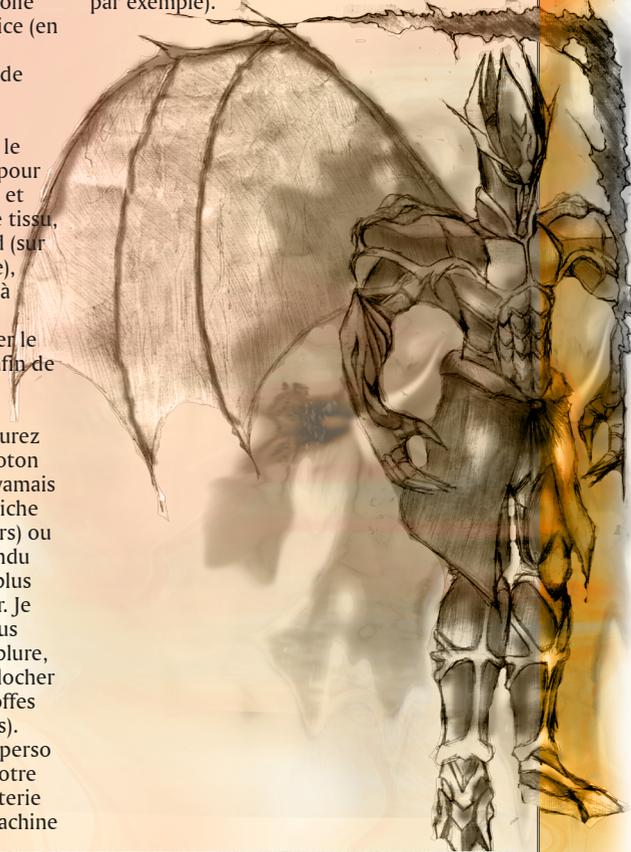
Pour la confection, archi simple : prenez le tissu, jetez le sur une épaule, ajustez le pour qu'il retombe de même longueur devant et derrière. Sur l' épaule ou se rassemble le tissu, si le tissu le permet, faites un gros nœud (sur lequel vous attachez Broche ou breloque), ou faites le tenir avec la fibule/ l'épingle à nourrice.

Il ne reste qu' passer la ceinture et ajuster le tissu pour qu'il fasse le tour de la taille afin de cacher... votre caleçon !

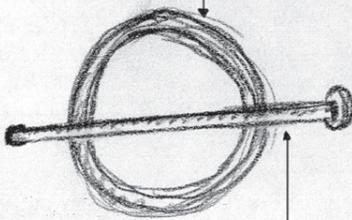
Selon le tissu que vous utiliserez, vous aurez un rendu complètement différent ( un Coton ou un Lin conviendra parfaitement au Ryamais lambda, si vous utilisez une étoffe plus riche comme du velours (de la Panne de velours) ou un Organza chatoyant, vous aurez un rendu plus « habillé ». Plus le tissu sera fluide, plus il sera « près du corps » et facile à ajuster. Je vous déconseille juste fortement les tissus trop « cheap » comme le Satin ou la doublure, trop fragiles pour tenir un GN sans s'effiloche de partout. ( vous trouverez diverses étoffes au marché pour tes tarifs très abordables). Enfin pour un rendu Richissime selon le perso que vous incarnez : ornez les bords de votre pan de tissu avec un ruban de Passementerie ou un Galon doré .. mais là il faut une machine

à coudre et un minimum de savoir-faire ( ou une mamie sympas, ça marche aussi).

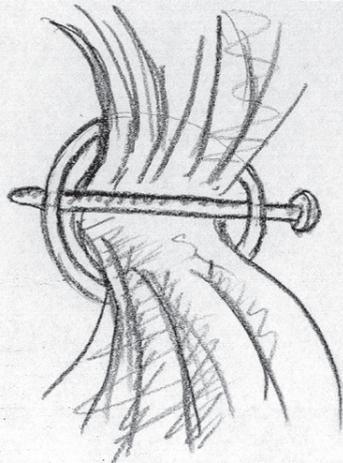
Dernière Astuce : demoiselle, il est possible d'adapter cette tenue en version courte (vous avez pu voir les jolies gambettes de Pandore par exemple).



**Anneau de rideau (diamètre 8 voir 10cm)**



**Grand clou à bois limé à la pointe  
ou tige en bois solide**



PERSONNALITES DU MONDE DE THELIA



Nerigula Cisteyi



Dedale



Chronos



Oracis



Pandore



Caius Myralicis