



Le JJ



Edito :

C'est marrant, à chaque fois que je lis un édito, j'ai l'impression de lire les mêmes interrogations : est-ce qu'il est lu, qui prend la peine de voir ce que l'on y marque, et surtout on a un peu toujours l'impression de se répéter. Pour le plaisir, j'ai relu la vingtaine d'éditos que j'ai fait pour notre journal préféré et c'est bien un peu toujours la même chose. Enfin, quoi qu'il en soit, on se marre toujours à faire un édito et il est théoriquement là pour vous donner l'envie de partager notre passion et encore une fois je vais tenter de vous faire partager notre motivation et vous donner envie de venir vous éclater avec nous cette année !

Une nouvelle année pleine de fun et de bons et beaux GNs ! Une fois de plus, vous trouverez dans nos colonnes tout ce qu'il vous faut pour passer une saison ludique et géhénistique. Une année chargée en GNs, conventions et autres activités ; nous vous rappelons d'ailleurs que plus vous vous inscrivez tôt, moins vous payez et plus vous avez de chance d'avoir une implication poussée dans les scénarios de nos GNs (au passage comme ça). Il y aura du classique Thélia mais avec un petit goût d'Antiquité comme vous pourrez le constater en lisant l'article lié. Vous nous verrez aussi agiter vos instincts primaires en vous conviant au GN Terres Tribales, le GN thématique de l'année, et quel thème ! Donc à vos pinceaux, à vos pots de latex et que cette année soit aussi belle que les 12 dernières !

Joyeusement vôtre, le Joyeux Manu

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.

THELIA

« Fermez les yeux, faites le vide et plongez-vous maintenant dans la peau de celui que vous avez toujours voulu être.

Vous voulez ressentir l'ivresse d'incarner votre puissant Magicien, votre personnage à ADD 3 oublié dans le fond d'un classeur, Celle d'incarner votre terrifiant Barbare, votre perso préféré à Diablo 2 malheureusement effacé lors d'un formatage...

Lorsque vous ouvrirez les yeux le 20 Juillet 2007, votre rêve sera devenu réalité.

Thélia est un monde où tout est possible et où se reflètent toutes les possibilités. De monde en monde et de territoire inconnu en lieu familier, nos aventuriers apprendront à voyager à travers le temps, le vide et l'infini.

Certains mondes sont établis, d'autres encore inexistantes. Leur point commun est l'arrivée incessante de voyageurs venant de divers horizons. »

Debrief THelia 3 : La logique du Chaos

« Voici ce que les derniers survivants de la Cité du Double M se souviendront....

- Il y a un an de cela, des explorateurs avaient malencontreusement ouvert une brèche entre le monde de la cité du double M et un univers cauchemardesque peuplé de zombies, morts-vivants et autres lichés...

- A l'aube des dernières journées de cette cité, les morts-vivants ont semblait-il fait basculer l'équilibre des énergies qui maintenait la ville à la surface de ce monde, la faisant sombrer vers les abîmes. Lors de sa dernière apparition, Maximilien le Miraculeux, fondateur et Gardien de la Cité, a annoncé une Prophétie qui devait permettre aux habitants de pouvoir trouver un moyen d'échapper au triste sort de la ville. En prédisant l'avenir à ses concitoyens, il leur donnait les clefs pour sauver l'âme de la cité mais aussi se sauver eux-mêmes d'une destruction imminente.

- Rejoignant alors certaines entités puissantes, au sein de plusieurs factions, certains ont pu mettre les pieds sur le chemin les menant vers une chance de survie. Des tâches plus ardues les unes que les autres ont permis l'avancée vers les rituels permettant de se téléporter hors des murs de la ville.

Max, dans sa clémence, mis à disposition une curieuse machine, qui permettait d'invoquer des héros extraplanaires. Les plus « utiles » à tous furent :

Thanatos, frère d'Hypnos et antique divinité grecque liée aux morts, qui permit à nombre d'entre vous de visiter le monde des morts-vivants, mais surtout, pour les plus chanceux d'entre vous, de trouver un moyen de résurrection.

Van Helsing, qui fut un atout de poids dans la lutte contre les morts-vivants. Le célèbre Phileas T barnum, qui grâce à sa fête extraordinaire, permit l'acquisition de nombreux points de karma. Sans oublier bien sûr, Jaques Vabre qui fut un appui certain pour le Duc, son frère et ses amis, ou encore le malicieux Frodon Saquet qui permit la récupération d'un précieux anneau ! Pendant que chacun cherchait le moyen de fuir, comme prédit par Max, le Seigneur Liche fit son apparition et tenta à plusieurs reprises d'anéantir toute vie présente. Ces plans échouèrent à chaque fois et certaines des victimes ont pu revenir du royaume des Morts, grâce à l'aide inespérée de Thanatos.»

Le DVD !!!

Tout d'abord merci à notre ami Catoche et au superbe travail qu'il a effectué pendant et après le GN afin de pouvoir mettre à votre disposition ce superbe DVD !

Le DVD se compose de 8 chapitres et dure environ 40 minutes, il ne retrace pas le scénario du GN mais surtout les temps forts de ces 3 jours passés au fort du Cognelot.

Il est en vente à 5€ juste de quoi rentrer dans les frais. Comment le recevoir:

- 1. Envoyer un mail à

Ktoshprod@gmail.com, en mentionnant votre nom et votre prénom (pas de «répondre à tous» merci).

- 2. Pour ceux qui veulent recevoir le DVD chez eux il faut rajouter dans le mail votre adresse de livraison. Et un supplément de 1€30 (pour les frais de port)

- 3. Pour ceux qui veulent que je leur apporte à Annecy, merci de me le signaler dans le mail et je le déposerai au magasin «La Tour des Rêves», en face du Centre commercial Courrier, dans la montée menant à la gare SNCF (vous serez prévenus du moment mais ça sera une fois par mois au maximum)

Comment régler: N'étant pas sur Annecy pour gérer en direct, je suis obligé de fonctionner de la manière suivante:

- 1. D'abord je récupère les fonds et ensuite j'envoie le DVD ou je le livre à Annecy.

- 2. Vous pouvez m'envoyer un chèque de 5€ (+ frais d'envoi 1,30€ en recommandé) à l'adresse ci-dessous sans oublier de mentionner qui vous êtes et de rappeler votre adresse ou lieu de livraison

Sylvain CATY

Lieu dit l'Eglise

73140 Saint Martin la Porte

LES LOUPS DE L'EMPEREUR

Nouveau contexte :

Les peuples de Logus, Riam et Starc sont dirigés depuis 8 siècles d'une main de fer par les Empereurs Tyrans de la lignée de Cisteyi.

En ces lieux, à l'heure actuelle, très rares sont les aventuriers venus d'autres mondes à encore affluer et cela fait fort longtemps que beaucoup pensent que ces arrivées tiennent plus du mythe que de la réalité.

L'actuel dictateur, l'Imperator Nerigula règne depuis maintenant plus de 50 ans. On dit que la puissance de cette lignée serait liée à un précieux don fait par les dieux, une puissance tellurique qui aurait donné la richesse et le pouvoir au Cisteyi et à toutes les personnes

entourant les Imperators successifs.

L'Empereur Nerigula est connu comme étant cynique, cruel et autoritaire. Ses défauts lui ont attiré autant d'ennemis que d'amis, mais sa douce folie l'a fait aimer des poètes, sculpteurs et autres artistes. Actuellement, comme chaque été depuis son enfance, il s'est rendu en la petite ville de Syram, où il a l'habitude de se ressourcer et de se reposer. Syram est un petit village de Riam, entièrement dévoué au culte de l'Empereur vivant et de la famille Cisteyi. Lors des déplacements de ce dernier, la population de la petite bourgade double son nombre d'habitants. En effet, entre la garde prétorienne, ses généraux, sa cour et tous les badauds désireux de croiser la route de l'Imperator, le village de Syram prend les allures d'une véritable petite ville.

Etant loin de la capitale, bien souvent des tentatives de complots et d'assassinats ont eu lieu en cet endroit mais aucune de mémoire d'homme n'a jamais abouti. On dit aussi que de puissantes armées auraient été aperçues aux alentours de la petite ville. Mais tout le monde sait que l'Imperator est intouchable et cela doit certainement être des rebelles venus ployer le genou devant le pacifique tyran Nerigula.

SI VIS PACEM, PARA BELLUM*

Ambiance (costume et mentalité) :

Epoque romaine & bas Moyen-Age. Ce que beaucoup appelle « la décadence ».

Inspiration :

-Pendragon et le mythe arthurien encore très emprunt de l'influence romaine.

-Le JDR Rune Quest.

-Les BD « Le scorpion », « Le chant d'Excalibur »...

-La série « Rome »

-Les films « Le choc des titans », « Benhur », « Gladiateur », « Arthur »...

Groupes scénaristiquement demandés : Ces groupes auront des contraintes (et donc une implication marquée) au sein du GN « Les Loups de l'Empereur ». De plus, avec le nouveau système d'expérience vous pourrez donc à votre gré

changer de personnage et/ou de groupe avant ce GN sans perdre votre expérience :

- La garde prétorienne de l'Imperator (loyal à l'empereur et partageant ses convictions)
- La légion Noire (organisation militaire au service de Ryam)
- L'ordre du Phoenix (organisation militaire au service de Starc)
- Un groupe de créatures transformistes à tendance chaotique/mauvaise
- La cour de l'empereur (nobles et notables)
- Les prêtres de l'aurore (organisation religieuse au service de Logus)
- Nous recherchons aussi certains rôles individuels pour implication diplomatique et politique au sein de la petite ville de Syram (grosses contraintes scénaristiques).

Dépêchez-vous les places sont réservées et certains groupes sont déjà montés.

Contact : Titoune dindael@gmail.com
tel : 0663587116

* Si tu veux la paix, prépare la guerre

Changement du système d'expérience :

Et oui, un changement majeur va intervenir au sein des GN Thélia ! Je vois déjà vos yeux écarquillés et questionneurs mais rassurez-vous, c'est pour le bien du jeu et pour votre plaisir ! Ce changement est dû au caractère très particulier de l'univers de Thélia et à son lien intrinsèque avec une logique de Multivers (avec une infinité d'univers). Nous considérons que le personnage que vous interprétez est une des multiples incarnations de vous-même, et cela à travers le multivers.

Ainsi dorénavant, ce n'est plus votre personnage qui gagnera de l'expérience mais directement vous. Cela assouplit considérablement la création de personnage et le fait que si vous voulez incarner un nouveau personnage ou un personnage pour un seul GN, vous aurez un nombre de gemmes plus conséquent.

Par exemple :

Bob a fait 3 GNs Thélia avec UGoC son guerrier mage, il a un total de 6 gemmes serties et de 4 éclats de gemmes.

Pour un nouveau GN, il décide de jouer Barbozor le perfide nécromant vampire, il commencera donc son perso avec 6 gemmes et 4 éclats de gemmes.

Si jamais il meurt durant le jeu, il devra incarner un nouveau personnage (4 gemmes 0 éclat) pour le reste du GN, et son gain d'expérience final sera au minimum divisé par deux... (on ne peut pas avoir la crémière et son ...).

Il existera tout de même un moyen de tuer définitivement une incarnation et toutes les autres (et oui le système est plus souple mais la mort absolue reste une possibilité). De même, n'oubliez pas que certains pouvoirs et certaines choses de Thélia peuvent directement réduire votre nombre de gemmes ou d'éclats et cela de manière définitive !

Pour des raisons pratiques et scénaristiques, vous devrez impérativement nous faire parvenir votre personnage (nouveau ou ancien) 3 semaines avant le début du GN. Sinon ses XP de l'année ne seront pas pris en compte pour le GN...

En tout cas, maintenant vous êtes libres de concocter et imaginer nombre de nouveautés pour nos futurs GNs, ce qui vous aidera aussi à avoir une implication thématique et scénaristique plus conséquente !

Un GN banquet

Cette année pour varier un peu les plaisirs et utiliser au maximum nos trois jours de GN, nous avons préparé un GN où nous ne ferons pas la cuisine durant la moitié du temps et où nous pourrions monopoliser nos pnjs pour votre plaisir de jeu direct et un peu moins pour votre ventre.

Ainsi nous ne préparons qu'un seul repas chaud le samedi soir. Un magnifique banquet aux milles délices et aux milles plaisirs. Les petits déjeuners du samedi et dimanche matin seront également

assurés.

Sur le reste du GN, nous mettrons à votre disposition à divers endroits (tripots et magasins), de la charcuterie, du fromage et autres fruits... Nous laisserons aussi à disposition des endroits où vous pourrez faire griller quelques petites côtelettes et autres chipolatas.

Sachez que ce choix de restauration est issu de la réflexion de l'ensemble de l'association et que cela fait plusieurs années que ce projet est à l'étude.

En effet, nombre d'orgas voulaient faire un GN sans nourriture pour se concentrer essentiellement sur le GN et le jeu.

Il n'est pas évident pour nous de le mettre en place, car contrairement à ce que l'on pourrait croire, un tel projet ne nous coûte pas du tout moins cher (après étude directe, il semblerait que cela augmenterait même sensiblement le budget du GN). Mais comme les Joyeux sont là pour vous faire plaisir, nous avons décidé de baisser un petit peu le prix du GN. Sachez seulement que c'est une répartition différente de budget et de jeu et pas une économie.



THELIA

T1 de l'autre vallée :

Plus d'info sur www.solomoxen.com (pseudo du joyeux Manu : Hemgath).

ATTENTION vos XP Thélia gagnés :

Vos xp sont écrits sur l'enveloppe contenant ce JJ (donc ne la jetez pas) (c'est donc le numéro suivi de XP)

Le Joyeux site :

Et oui pour les internautes motivés vous avez pu constater que ENFIN les Joyeux ont un nouveau site. Pour les autres, vous pouvez dès à présent nous

retrouver dans une nouvelle peau toute neuve sur la toile ; après des années d'attente il est là :

www.joyeuxchaotiks.org



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

TERRES TRIBALES

(31 août, 1 & 2 septembre)

« Moi, Nordrak, guerrier de la Tribu de la falaise, protège les terres de mes ancêtres. Chez nous, barbares, l'honneur est notre force ! Nous ne craignons ni tempête, ni homme, ni bête... Par les runes de nos sages et la hache de nos braves, nous survivrons ! »

« Moi, Krarum ... moi chasseur orc .. ! Da Bol .. !... Chef dire nous chasser... nous tuer pour manger !!! rhaaâ bon manger !! Nous toujours faire ce que dit chef !... Car chef, plus fort ! Chef avoir groooosssse masse ! ... HAHA-haa Mais chef toujours changer !! ...moi...bientôt Chef !! »

« Moi, Budros, jeune shaman du clan du Lion rouge... Cette nuit je ferais appel aux esprits totems pour insuffler la force au bras des guerriers ! Que leurs lances frappent fort et juste ! Nul homme du clan ne tremblera devant la mort pour protéger ses frères et nourrir ses enfants ! »

Terres Tribales, c'est un monde hostile et sauvage. D'aucuns le qualifieront de sanguinaire, d'autres simplement de primitif ... le juste mot est « survie

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

». Pour le moment, trois peuplades se sont distinguées...A vous de choisir : rejoindrez-vous la meute des Orcs, la tribu des Barbares, ou le Clan des Pictes ?...

Pour les amateurs du style, nous vous proposons cette année un GN à tendance « action », c'est-à-dire que tous les personnages ont la possibilité de combattre et une grande majorité aime à le faire. Néanmoins ne vous inquiétez pas, des rôles sont prévus pour les personnes désireuses d'éviter le combat physique, ils sont simplement en nombre limité. Par ailleurs, rien ne vous empêche de laisser votre épée au fourreau si tel est votre bon plaisir, mais ne vous attendez pas à ce que vos adversaires ou amis, fassent de même !

On veut du bruit, on veut des haches, des masses et des lances qui s'impatientent ! on veut des cris, de la sueur, de la colère ... de la bataille rangée au règlement de compte ... Brossez vos fourrures, tannez vos cuirs, acérez vos tranchants, et venez nous en faire goûter si vous l'osez!



TERRES
TRIBALES

Le Programme 2007 :

Un programme chargé mais au combien sympathique :

- **10 mars** Assemblée Générale des Joyeux Chaotiks (voir sur le site pour plus d'infos)

- **24 mars** Tournoi T1 à Grenoble (infos : www.solomoxen.com)

- **20-21-22 juillet**

Thélia 4 « Les loups de l'Empereur »

- **31 août, 1er et 2 septembre**

GN « Terres Tribales »

- **3 & 4 novembre**

Convention les Imagiciennes

Et bien sûr, des murders, d'autres tournois T1, du fun à guetter sur le site tout du long de l'année.

LUNE NOIRE

Ils s'étaient tous réunis dans la petite cité indépendante de Liwrak, cité dont la neutralité disparue tandis qu'appareurent les terribles machinations du Magister et de sa succube d'épouse.

Certains étaient là pour former des alliances, d'autres pour y chercher la révélation de l'antique secret des origines de leurs ordres, mais enfin ce sont ceux qui étaient sur le sentier de la guerre qui tirèrent leur épingle du jeu.

La marche des troupes de la Lune Noire balaya en effet ses adversaires hors de la cité qu'elle venait d'ailleurs de racher au marchand félon Hassan Céhef.

Ce dernier ainsi que le Magister parvinrent à fuir laissant la cité aux mains de la succube et de ses alliés démoniaque.

L'archange Gabriel qui s'était révélé dans la lumière parvint à s'enfuir ainsi que la majorité des nobles impériaux, opérant un retrait stratégique.

La Justice fut terrassée malgré avoir prouvé leur bravoure.

Mais au dehors de la cité les pas des soldats de tout bord résonne dans la vallée, car la guerre est en marche, une guerre qui débuta par la prise de la ville.

Le GN Lune Noire s'est très bien déroulé et nous vous en remercions encore. Cette année pas de GN Lune Noire mais tenez vous au courant pour l'année prochaine !!

