



# le JJ



## **Edito :**

22 ! 22 via le JJ et oui nous voilà donc à notre 22ème édition du journal le plus attendu par la personne le tenant actuellement dans ses mains !

Joyeuse année 2008 et qui dit nouvelle année dit nouveaux projets ! Ainsi, c'est avec une joie non dissimulée que je vous annonce officiellement la suite du GN Lune Noire (commencé en 2006) mais aussi un Thélia numéro 5 « Imperator Contra Provocat », et bien sûr une joyeuse convention en novembre.

Vous avez toujours voulu incarner des acteurs de la célèbre Bande Dessinée « les Chroniques de la Lune Noire » ? Alors si votre cœur est proche des chevaliers de la justice ou de la lumière, des princes dragon ou encore des adeptes de la lune noire, vous pourrez vous en donner à cœur joie dès fin mai.

Pour ceux qui ont accroché à « Rome », « 300 » ou « gladiateur », c'est en juillet que vous pourrez donner corps et âme à vos envies politiques et diplomatiques, vos désirs de complots infâmes et autres trahisons glorieuses et bien sûr, comme il se doit, à d'épiques combats fantastiques. C'est dans le monde de Thélia, et plus précisément dans le contexte de Ryam, que vous pourrez à souhait vous amuser fin juillet 2008.

Une joyeuse année qui une fois de plus vous proposera du rêve et du mystère mais aussi tout le temps nécessaire afin de vous préparer au mieux pour nos manifestations. Sortez le latex et la néoprène et vous pourrez dès à présent commencer à vous préparer pour cette année, placée sous le thème de l'épique et de la manigance.

Joyeusement Vôtre

**Manu le Joyeux Président.**

# THELIA

Thélia est un monde où tous vos rêves pourront devenir réalité. Basé sur un principe de multivers(1), chacun de nos GN vous fera vivre une nouvelle aventure dans un nouveau contexte ou la suite d'une merveilleuse aventure épique et fantastique.

Mêlant l'héroïc fantaisie et tous les mythes liés à chaque univers, Thélia vous emmènera en voyage au plus profond de votre imaginaire. Vous offrant de jouer quasiment tous les rôles issus de tous les univers, Thélia s'enrichit de vos expériences et de vos envies.

Plus de limitation à votre imaginaire et à vos désirs, rejoignez nous dès à présent dans Thélia.

Cette année, le contexte du Thélia V est de type mythologique-fantastique. Il fait directement suite au Thélia IV, mais ne vous inquiétez aucunement, nul problème d'intégration au Thélia V, nous avons encore besoin de nombreux protagonistes extrêmement importants afin de faire de ce GN un moment inoubliable, tant pour les anciens que pour les nouveaux joueurs.

## ***Thélia V : IMPERATOR CONTRA PROVOCAT (2)***

***Les 26,27 et 28 juillet 2008***

***La Guerre ? La Violence ? La Trahison ? Les Complots ? La Vengeance ? La Gloire ?  
Tant de bonnes raisons pour rejoindre le contexte d' « Imperator Contra Provocat » !***

### **Le contexte :**

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

Alors que l'Empire tout entier était fortement éprouvé par d'incessantes invasions de hordes barbares, l'arrivée récente d'un puissant seigneur mort-vivant n'a fait que le plonger un peu plus dans le gouffre d'une déchéance annoncée. C'est dans ce contexte tourmenté, lors de la cérémonie de son 50ème anniversaire, que Nerigula Cisteyi, Imperator jusqu'alors tout puissant, a vu se dresser contre lui le mur du mécontentement de la plèbe !

C'est ainsi que l'empire de Starc, le royaume de Logus, la république de Logipolis et d'autres, formèrent une coalition (1) sous les

ordres du Prima Gladius (2) afin de renverser le pouvoir en place ! Après une terrifiante bataille rangée qui prit place au sein de la ville sacrée de Syram (3), l'Imperator fut chassé hors de la cité, tandis que plus au sud, la capitale impériale de Ryam tombait entre les mains de la coalition.

Depuis ce jour, l'Imperator est resté introuvable, tant par ses alliés que par ses pires ennemis ! Mais plus grave, l'Empire est maintenant plongé au plus profond du chaos, déchiré par des vagues de pillages et des guerres sans précédent depuis plus de 700 ans ! En effet, à peine deux semaines après la bataille de Syram, la coalition a volé en éclats ! L'incident déclencheur fut une invasion du royaume de Logus par les troupes expérimentées Starc ! Profitant de cela, le roi de Logipolis fit envoyer l'ensemble de ses troupes afin d'envahir l'île de Charisten où les attendait déjà la sainte garde d'Antal ! Au même moment et malgré les incessantes attaques de mort-vivants, les NordVargs réussirent à reconstituer une armée et menèrent une attaque dévastatrice contre les troupes de Riska !

Pendant ce temps, aux quatre coins de l'empire, le seigneur mort-vivant Algaroth de Man-Phis fit avancer ses légions de hors-nés, poussant plus en avant ses terribles ravages au sein des vivants. D'autre part et malgré la mort de Mog'Znull, défunt général des hordes barbares, ces derniers continuèrent les pillages et les massacres dans le reste de l'Empire. Le prima Gladius, quant à lui, était incapable de retrouver les héritiers de l'empereur. Il était pris en tenaille entre les hordes barbares, la capitale plongée dans la famine et les tourmentes politiques d'un empire déchiré par la guerre civile !

Mais, il y a quelques jours, un événement aussi inattendu qu'exceptionnel ébranlât l'empire tout entier ! 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 qu'un cri de délivrance déchira les ténèbres. Ce hurlement, composé de trois tonalités distinctes, retentit sur l'ensemble des terres impériales et submergea les tympans de toutes les créatures vivantes ou non. Puis, la nuit fit à nouveau place au jour !

Augures, haruspices et autres devins ont tous ressenti ce terrible événement comme le signe d'une manifestation divine ! Depuis ce jour, partout ils annoncent que l'équilibre du Ryam va s'en trouver profondément bouleversé ! Ils affirment aussi que l'épicentre de cette brutale déflagration divine se situerait près de la caryatide de Syram.

A ce jour, des délégations de tous les pays, de puissantes familles, d'influents nobles, de riches marchands sont en partance pour Syram. Alors que dans tous l'empire les combats font toujours rage, nombreux sont ceux qui commencent à converger à nouveau vers la petite ville. Tous semblent prêts à en découdre ou à négocier à priori un avenir pour les terres divines de Ryam ! Quelle nation prendra la tête de l'Empire, qui tirera au mieux partie de l'avenir ?!

**SI VIS PACEM ! PARA BELLUM ! (4)**

### Informations et groupes :

#### Groupes existants :

Nous vous incitons grandement, si vous le désirez, à reprendre votre groupe de l'an dernier (Logus, Starc, Antal, Norsk, Riska, Logipolis, Charisten, Celtiana...). Dans ce cas, faites-le nous savoir au plus vite afin que nous puissions intégrer correctement ce dernier, et surtout que nous vous réservions votre place ! D'autres part, les nouveaux joueurs peuvent rejoindre les groupes existants, n'hésitez pas à nous faire part de vos souhaits.

#### Autres mondes :

Bien sur Thélia est un GN multivers, mais comme dit précédemment nous préférons des groupes pouvant facilement s'intégrer dans un contexte mythologique fantastique. Cependant, selon vos envies et selon la « loi de Thélia » vous pouvez tout à fait créer et intégrer un groupe venant d'un autre monde. Cela dit, ces places seront rares et chères donc dépêchez-vous de contacter les scénaristes (voir feuille d'inscription) !!!

#### Groupes locaux :

Pour des raisons scénaristiques évidentes, nous ne pouvons que vous conseiller de jouer des personnages venant du monde de Ryam ou affiliés à la mythologie et au monde gréco-romain ou antique ! Afin de vous aider dans ce choix, vous trouverez ci-dessous une liste de groupes prêts à jouer pour ce GN (en plus des groupes déjà existants cités plus haut) :

- La famille de Miralicys (genre : famille noble romaine puissante et riche)
- La famille de Juné (genre : famille noble romaine puissante et riche)
- Les marchands de Myrcelas (genre : riches marchands)
- Communauté philosophale de Telogia (Genre : philosophes grecques)
- Le temple de Méduse (genre communauté religieuse consacrée à Méduse)
- Le temple de Minos (genre communauté religieuse consacrée à Minos)
- Une délégation du roi Araméas (Genre hébraïque)

- La sainte garde épiscopale (type chrétien antique)
- Une délégation du royaume d'Albath (type royaume de Saba)
- Une délégation du shoguna de Nokai (type asiatique antique)
- Une délégation du prince d'Askam (type noblesse nordique/russe antique)
- La légion Mortis (type légion surentraînée)
- Une délégation du prince Al Gareb (genre : Carthage & arabe antique)

#### 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) *Multivers* : Concept évoquant une infinité d'univers qui coexistent avec des passages entre ces mondes imaginaires.

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

(3) *Coalition* : Regroupement de personnes de différents pays anciennement assujettis aux Cisteyi, leur but premier (enfin leur but avoué) était de destituer l'empereur pour le remplacer par un de ses héritiers.

(4) *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.

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

(6) *Si vis pacem, para bellum* : Si tu veux la paix, prépare la guerre !

#### TRANSPORT FACILITE pour le Thélia :

Comme l'an dernier nous mettrons en place un système de car partant de la ville d'Annecy afin de vous amener et surtout de vous ramener jusqu'à chez vous. Un formulaire d'explication et d'inscription est joint au présent JJ.

# LUNE NOIRE

## 1. GN Lune Noire II « Reflet-d'Ecailles : Nid de Dragons ».

### 1. Synopsis.

*Quelque part dans un port de l'Empire, à l'entrée d'une auberge...*

Amis lecteurs, quittez le brouhaha des docks et entrez ! Avancez et asseyez-vous sans crainte... On me nomme Mac Glyt le Conteur. Si vous voulez bien prendre le temps de m'écouter, hips, je boirais à votre santé et vous divertirais de mes pauvres talents. Hips. Allez, ne vous faites plus prier et joignez-vous à nous ! Vous savez, j'ai pas mal bourlingué pour un manchot... Mille sabords ! Profitez de cette délicieuse flambée de bonne humeur hivernale pour poser vos besaces... Laissez-vous porter par cette ambiance, elle est propice aux rêves... Ne... Hips. Bon. Maintenant, ne parlez plus ! Et par la Tatane Dorée de Saint Gabriel, laissez-vous porter par delà les éthers arcaniques de l'onirisme éthylique... Bienvenue dans le monde de la Lune Noire !!!

J'avais oublié de vous prévenir mes amis, hips, mais peut-être le saviez-vous déjà. Hips. Ici, malheureusement, c'est la guerre depuis près de quatre longues années... Hum ! A vos yeux, je vois que vous ne connaissez pas les chroniques de ce monde. Mais avant d'y venir, servez-m'en un autre... Bien. Je m'en vais vous conter un morceau de l'histoire... Donc, tout serait parti d'une Cité-Franche nommée Liwak. Hips. Là-bas, il y avait un Magister qui devait être une sorte de Sorcier. Enfin, hips, il était marié avec une de ces Succubes, là, vous savez ? Et dans sa ville, il y avait une Porte Maudite... Dis donc toi, j'ai soif à parler... Tu pourrais un peu suivre le rythme de ma chopine ! Non, mais...

Donc ! Elle était là depuis des siècles... La porte. Mais personne ne le savait. Mais lui, il l'a trouvée. Hips. Le Magister. Même qu'il cherchait à l'ouvrir en sacrifiant des Elfes... Saletés ! Chaque fois qu'il y a une malédiction, il y a un Elfe quelque part avant la fin de l'histoire... Donc, en bref, c'est des cultistes de la Lune Noire qui en ont profité. Du coup, hips, ils ont invoqué un gros démon qui leur a servi à lancer leurs premières offensives contre Not' Empereur ! Après, il y a eu Gabriel, hips. Puis le jeu des alliances et trahisons s'est enchaîné... Comme les deux là, tenez ! Alors à la nôtre et que les vents soient vôtres !

Mais allez... Tout cela sera bientôt du passé ! Hips. Remets-en un peu, t'as peur que ça déborde ou quoi ? En plus, il paraît que l'Oracle a prophétisé que « le Soleil et la Lune se veraient encore, là où se reflètent les Dragons ». Eh bin moi, j'vous dis que si l'Empire et Moork font bientôt leur petite réunion, c'est pas par hasard qu'elle est chez les Draconiques. Saviez-vous que... Mais... Non, mais... Non, mais c'est mon Hobbit que tu regardes comme ça, toi ? ...Hein ! Comment ça, je m'énerve tout seul ? Tu sais qu'il y en a qui sont morts pour moins que ça, tu sais ça... Quoi ? Comment ça que je me calme ! C'est l'autre, là... Il a qu'à pas se foutre de la gueule de mon pote ! Hips... Même si son halène put le vieux fromage et le mauvais ail. Même s'il cultive des champignons entre ses orteils, qu'il parle tout le temps et qu'il a pas un Bronze vaillant en poche... Hips ! C'est mon pote ! En plus, il a toujours de bonnes bouteilles... D'ailleurs ! Buvois à sa santé ! C'est ma tournée. Je payerai avec les derniers Bronzes que m'ont rapporté la capture de... Le petit... Hein ! Quoi ? Les « Draconhips » ? Ah ! Euh, ben par rapport à la prophétie de l'Oracle, il se trouve qu'une de leurs villes, c'est un port fortifié. Et ce port, il est juste bien situé sur les routes commerciales donnant sur les mers australes... C'est... C'est... Bon, vous êtes nuls... C'est Reflet-d'Ecailles ! Hips. Amusant, non ? Moi, je dis que c'est un signe ! Vous avez perdu, payez votre tournée !!!

Alors voilà... Du coup, les Draconiques ont invité tout le monde et maintenant, il y a plein d'émissaires, nobles et ambassadeurs qui vont là-bas ! Apparemment, hips, ils veulent discuter, re-hips, d'une paix et des tracés de nouvelles frontières... Moi, je dis que c'est gentil, mais nous, on a rien. Ni à boire ni à manger. Surtout à boire, d'ailleurs... Mais il est où ? Aubergiste ! Un autre tonnelet... Enfin, pour revenir à notre histoire, en plus, je me méfie. Hips. Mais je dis ça... Foi de Mac Glyt, qu'on me coupe l'autre bras si je dis là que des boniments de bonnes femmes, mais c'est pas dans les terres impériales, Reflet-d'Ecailles ! A peine sur nos mers... Du coup, il y aura des barbares de tous les horizons. Et même certainement pas mal de ces méta-humains alter-impérialistes qui prétendent vouloir vivre « plus libres »...

Hein ? Y aller ? Euh... Comment dire... Il se peut que là-bas quelques anciennes connaissances m'en veuillent encore... Et puis à mon âge, vous comprenez ! Sans parler qu'y me manque mon bras de senestre. Mais vous, si vous voulez y aller, n'hésitez pas ! Pour tout vous dire, je pensais que vous l'auriez fait aussi un peu pour moi... Pendant que vous y êtes, hips, comme un service entre amis respectueux... Dans une ville où il y a des Dragons,

il doit forcément y avoir des trésors ! Pensez à moi avant de rentrer... Je serai certainement encore autour d'une de ces bonnes tables... Tenez ! Parce que je vous aime bien et que je viens de m'en souvenir, j'ai aussi entendu parler qu'il y avait quelques îles aux alentours de la baie du port. Hips. C'est sans doute pas des aventures pour les marins d'eau douce, mais il y aurait de sacrées cachettes là-bas... Mais bon, un Poulpe gigantesque garderait les secrets de la baie ! Tentez peut-être plutôt votre bonne fortune autrement... Hips. Je ne sais pas, moi, vous n'avez qu'à faire les marchés... Ou alors vous vous trouvez un bon mécène et bosser pour lui !

Bon, sur ce, hips, c'est pas tout ça, mais moi je crois bien que je vais aller rouler l'espadaon dans le champ d'algues ! Alors vous m'excusez, je vous laisse voir pour s'arranger et bon vents pour votre voyage... Je récupère juste mon Hobbit et je ne suis déjà plus là. Youhou ! Mon Hobbit ! ... Mais comment qu'il s'appellait déjà ? Oh ! Truc ! L'espèce de nain-gamin... Je suis sûr qu'il avait un nom. En plus, j'en ai reparlé tantôt avec le sergent... Ah oui ! C'était marqué sur l'affiche... Wickmann. Mon Hobbit s'appellait comme ça aussi ! Pff... Bon, je crois que je le chercherai demain finalement. Allez ! Bonne nuit à tous...

## 2. Présentation Générale.

Librement inspiré de la célèbre B.D. des Chroniques de la Lune Noire (en vente en librairie), ce G.N. médiéval-fantastique vous permettra de vous plonger dans l'imaginaire de ce monde d'aventures. Tout comme lors du premier volet, vous pourrez ainsi interpréter, le temps d'un week-end, des personnages hauts en couleurs plongés dans des épopées dignes de la saga officielle et peut-être espérer croiser l'un de vos personnages favoris !

Les personnages seront ainsi des one-shot (« non-rejouables ») et vous les recevrez tout prêts, tout beaux, avec background (« historique ») et compétences... Eh oui, de Joyeux Orgas se seront un minimum usés les neurones, les yeux et les doigts pour vous ! Du coup, pensez bien à remplir au mieux vos fiches d'inscriptions pour que votre rôle et vos costumes et accessoires de jeu puissent correspondre à ce que vous attendiez, les joyeux Orgas ayant à composer avec des contraintes scénaristiques. N'hésitez pas à les contacter (sur [www.joyeuxchaotiks.org](http://www.joyeuxchaotiks.org)).

Dans la limite des contraintes scénaristiques et de la répartition des rôles, toutes les races seront jouables : Humains (en majorité, mais pouvant être « ethniquement » diversifiés), Orques, Elfes, Nains, Hommes-Arbres, Loups-

Garous, Huîtres Géantes.... Un exemple : un groupe du culte Lune Noire aura certainement à inclure des rôles de métas-humains (orque, troll, minotaure...), alors qu'un groupe de chevaliers de Lumière ne se composera que d'humains.

A noter d'ailleurs, cette année, que le jeu est prévu pour quatre-vingt joueurs et que la grande majorité des groupes sera composée de deux à trois personnages puisque la plupart seront en fait des délégations diplomatiques et/ou marchandes (schéma type : le « noble-ambassadeur », le « conseiller-scribe », le « garde du corps »). Bien sûr, quelques groupes plus nombreux (cinq à sept personnages) viendront pimenter le tout (par exemple, les pirates). N'hésitez pas à nous contacter à ce sujet.

Le GN se déroulera les 31 mai et 1er Juin 2008 sur le site de Fort-les-Bancs (01). Le jeu durera 24h (du samedi 14h au dimanche 14h) et nous fournirons le petit-déjeuner du dimanche matin. Quelques victuailles seront également disponibles durant le reste du temps (à vous de prévoir plus en cas de gros appétit) ainsi que des boissons (avec et sans alcool). Voilà, c'est dit ! Il ne vous reste plus qu'à vous inscrire au plus vite, ressortir vos vieilles frippes de grand-mères, vos pots de latex et à venir plein de fair-play et de bonne humeur le jour J (à voir avec les Joyeux Orgas pour les possibilités de dormir sur place dès la veille) !!!

## **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.

### **REDUCTIONS !!!**

Et oui vous l'aurez noté sur les fiches d'inscriptions, une réduction vous est proposée si vous vous inscrivez aux deux GNs en même temps !

*Envie d'un défi supplémentaire lors du prochain Thélia ? Trahissez votre groupe !! Contactez nous discrètement lors de votre inscription...*



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 jeux 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](mailto:info@la-tour-des-reves.com) // [www.la-tour-des-reves.com](http://www.la-tour-des-reves.com)  
Tél : 04-50-66-40-46