



Le JJ 19

Edito :

2006, une année qui sera pleine de nouveautés et d'aventures inoubliables. Déjà, en exclusivité pour vous, nous sommes heureux de vous annoncer la naissance d'un nouveau GN. Ainsi début juin, vous pourrez vous éclater dans le GN Lune Noire, un GN inspiré d'une célèbre bd française éponyme.

En juillet, vous pourrez nous retrouver pour la suite du GN Thélia qui en sera déjà à son 3ème volet. Et bien sûr, tout au long de l'année, vous êtes les bienvenus pour les parties d'Apocalypses ! Enfin, vous pourrez passer nous voir aux nombreux « T1 des 2 Savoies » qui auront lieu de mars à décembre.

Mais trêve de blabla, embarquement immédiat dans la parution la plus chaotique du monde, la plus joyeuse de l'univers, le célébrissime JJ qui fêtera ses 8 ans en juin.

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.

Convention :

Malheureusement pour cette année, la convention n'a pu avoir lieu faute de salle disponible. Nos investigations continuent toutefois afin que cela ne se reproduise point l'an prochain. Si jamais vous connaissez une salle capable d'accueillir beaucoup de monde, accessible facilement par le réseau de bus de l'agglomération annécienne et surtout qui puisse nous accueillir le samedi soir en plus de samedi après-midi et dimanche après-midi... Tenez nous au courant.

Débriefing, « le mystère du double M. »

GN Thélia de juillet 2005

Les intrigues ont été nombreuses cet été dans la cité qui, désormais, porte le nom de son créateur, Max le Miraculeux (cité du double M). Dans un premier temps, après une difficile élection, un nouveau prince et l'ensemble de son conseil municipal ont été mis à la tête de la cité. Mais à ce moment-là, ils n'auraient jamais pensé avoir tant à faire. Ainsi, très rapidement, des soldats en faction aux abords de la ville ont commencé à simplement et clairement mettre la ville sans dessus dessous. Soiffards, indisciplinés et très martiaux, la nouvelle milice a alors eu beaucoup de mal à remettre tout cela en ordre.

De leur côté, les guildes ont bien pauvrement oeuvré pour tenter d'édifier les nouveaux bâtiments qui deviendraient le symbole de leur puissance. Peu ont été celles qui y réussissent et, encore maintenant, certaines guildes n'ont qu'une cabane en guise de siège social. On notera tout de même la réussite extrême du couple Zoltan qui a pu se faire édifier une magnifique arène ornée de statues les représentant, ainsi que la réussite foudroyante du jeune Gobel in accompagnant les orques, ce dernier ayant en effet fait construire une gigantesque statue à son effigie ! En parlant d'arènes, les combats y ont été très durs mais très intéressants et de nombreuses personnes ont pu éprouver leur habileté mais aussi leur intelligence. Au fur et à mesure de l'évolution, une chose a été comprise par nombre d'habitants : l'entité créatrice de la cité du double M est allé bien mal, et cela a semblé se répercuter sur toute la ville et ses environs. De nombreux meurtres mystérieux ont attisé l'inquiétude des gens, disparitions, assassinats, mais surtout crimes où l'on retrouvait la victime dans un symbole ensanglanté représentant les deux initiales de Max. Enquêteurs et habitants se sont alors joint au célèbre Hercule de Goisgagne, afin de connaître le fin mot de l'his-

toire. Il se pourrait que cela soit les méthamentropes, puissantes entités au service de max, qui n'ont pas réussi à supporter la baisse de puissance tellurique dans la cité du double M. Coupés de leur lien mental avec leur créateur, ils auraient auto conclu, pour sauver la ville de l'implosion énergétique, qu'il leur fallait faire baisser le nombre de gemmes dans la cité. Phénomène et réflexion qui se conclurent par l'assassinat sauvage d'innocents (bien souvent très puissants).

Mais Max avait prévu l'éventualité d'une baisse de puissance tellurique. Ainsi, par l'intermédiaire de bannières de pouvoir, il a offert aux habitants la possibilité de remettre le nœud tellurique en ordre. Affaiblit et ne pouvant directement communiquer avec les citoyens, les citoyens ont alors trouvé un moyen pour se rendre directement dans la tête de Max, un voyage étrange où ils se sont promenés au cœur de son cerveau. Ces voyages ont permis aux gens de commencer à comprendre le moyen d'exploiter les bannières. Pendant ce temps, des gens, alertés par la découverte d'un étrange parchemin, ont mené un grand rituel d'invocation afin de faire venir parmi eux une créature capable de les aider à fuir la cité du double M. Le chasseur, car tel est le nom qu'il s'est donné, est une créature mi homme mi araignée qui s'est vue fort déconfitée de se voir invoquer dans un endroit qu'elle avait eu tant de mal à quitter... Mais en l'échange de services, elle a pu toutefois aider les gens dans leur désir de connaître le moyen de voyager à travers les plans. Les habitants qui ont suivi les instructions du Chasseur pour quitter le plan de la cité du double M, ont alors fait une terrible erreur de choix et, au lieu d'aller vers un endroit paisible et novateur, ils ont ouvert un faille planaire qui donne directement dans un monde d'horreur et d'apocalypse rempli de terrifiantes créatures sous la coupe d'un puissant seigneur liche. A ce jour, cette faille n'est toujours pas refermée.

De son côté, La Chimère, étrange créature nouvellement à la tête de la dame

de Pique, s'était débrouillée pour faire disparaître l'ancien chef, le perfide Zap Ze Ztampide, qui, l'an passé, avait tenté de faire implorer la cité du double M. Les enquêtes menées ont conclu au fait que la chimère et ses suivants n'étaient pas favorables à la quête des bannières, et qu'ils préféraient une autre solution, solution qui, semble t'il, n'a pas pu être menée à bien... Mais la chimère avait d'autres plans ; ainsi, par de sombres agissements et de multiples intrigues, elle a conduit de jeunes aventuriers à ouvrir une voie cachée, au sein même de la cité sans nom. De cette dernière surgit une nouvelle entité aux desseins apparemment maléfiques, mais encore inconnu : le puissant Soratorh (souvent appelé Zorbutor durant le GN). Parallèlement à ces terribles événements, les Zurglons, créatures étranges et dont personne n'a encore trouvé leurs motivations, ont petit à petit mis au point et fabriqué deux terribles machineries démoniaques : deux golems de combat qui furent incroyablement difficiles à mettre en pièce. Durant trois jours, ces curieuses créatures ont minutieusement et patiemment accumulé des pièces, engrenages et rouages, dans le but de lâcher dans la cité leurs incroyables et redoutables constructions mécaniques. Pourquoi ? Dans quel but ? Personne encore ne semble avoir trouvé la raison.

Finalment, la découverte des « écrits de Max » a permis de trouver le moyen de sauver la ville, livre magique qui s'est complété au fil des jours, guidant les élus et les porteurs de bannières de puissance vers la solution qui aurait permis de stabiliser la cité du double M. Mais comme Max l'a rappelé une fois la ville sauvée, l'équilibre énergétique de son plan est toujours très fragile, et certaines personnes continuent à affaiblir les ressources telluriques de la cité du double M... Des nouveaux venus et d'anciens parvenus sont toujours là et n'attendent qu'une chose : plonger la ville dans le chaos le plus total... Etre méfiant et rester à l'affût semble être le conseil de fortune donné par le puissant et étrange Max le Miraculeux !

LA LOGIQUE DU CHAOS GN dans le monde de Thélia les 28/29/30 juillet 2006

Plongés dans un monde inconnu et cloisonné, perdus dans l'infini sur un plan de quelques kilomètre carré, des égarés de tous les univers tentent de survivre dans l'étrange et surprenante cité du double M.

Voilà déjà quelques mois que le nouveau conseil et son prince tentent de faire régner la loi dans la cité. Mais de nombreuses choses sont en mouvement dans la ville de Max le Miraculeux et tenir les engagements de paix, d'ordre et de loi ne sera pas chose aisée.

Une faille planaire, ouverte l'an dernier sur un plan démoniaque, laisse chaque jour s'infiltrer de plus en plus de créatures monstrueuses. Composées en grande partie de morts vivants, ces dernières cherchent à s'approprier la cité du double M. D'essences spectrales, heureusement pour les habitants, peu d'entre elles semblent pouvoir se matérialiser au sein même de la ville. Mais les cas d'esprits frappeurs, de possessions et de personnes hantées sont légions ces derniers temps.

La matérialisation des spectres et autres démons, plus aisée à proximité de la faille, a empêché quiconque de s'en approcher. Mais les propos recueillis ont permis de savoir qu'à la tête de ces créatures se trouve un ancien et très puissant seigneur liche appelé Algaroths de Man-phis.

Depuis quelques jours, les Zurglons, étranges créatures télépathes et belliqueuses, ont fait savoir aux habitants par l'intermédiaire d'ambassadeurs non Zurglon (ce qui semble être plus pratique pour communiquer) que leur empire dans son ensemble a proclamé l'annexion future de la cité du double M. et que les gens devaient se préparer à la venue des émissaires du grand Spire Zurglon. Il a ainsi été annoncé qu'un conditionnement général serait mis en place pour la venue de leurs

APPEL À L'ACTION

Thélia

LE MONDE DE

CONVENTIONS

INFOS

émissaires, mais peu de personnes semblent pour l'instant être préoccupées par les « menaces » zurglons, ces petits êtres bleus au visage inexpressif et clair comme la nacre.

Parallèlement, une grande vague de crime s'est abattue sur la ville et les bas fonds de la ville regorgent de nouveaux coupe bourses, pickpockets et autres malandrins. Ainsi, en peu de temps, la pègre aurait étendu une structure tentaculaire et organisée sur l'ensemble de la cité du double M. Là où il y a deux ans, l'agneau était en paix, il devient maintenant de plus en plus dur de passer à travers la main noire, ses sbires et surtout ses dirigeants (qui auraient tout de même du mal à s'entendre sur la répartition de la ville). L'un des noyaux durs de cette organisation semble partir de la récente et flambante arène de combat. Mais d'aucun ne pourrait remettre en cause l'intégrité et le respect portés au plus notable citoyen de la ville, le jovial et fortuné Duc de Zoltan.

Dans cette logique du chaos, plusieurs factions seraient ainsi nées au sein même de la cité.

Des gens se sont regroupés autour de La Chimère, cette puissante entité au but encore sombre et mystérieux.

D'autres ont préféré s'allier avec Le Chasseur, mi homme mi araignée : ce dernier est la seule personne connue dans la cité à avoir réussi à quitter la ville une fois déjà.

D'autres encore font à nouveau confiance aux méthamentropes, les entités servantes de la ville qui, il y a peu, étaient devenues folles, mais la raison semble être de nouveau de leur côté.

La dame écarlate, quant à elle, a su trouver des gens aptes et capables à accrocher à ses idées novatrices et particulières.

Même Zorathor, étrange personnage libéré et découvert au fond du donjon de Zap Ze Ztanpid, a réussi à s'entourer d'habitants de la cité.

Bien sûr, il faudra aussi compter avec les différentes guildes, qui sont toujours à la recherche de membres et qui sont là pour conseiller et guider les habitants de la ville.

Tout cela chapeauté, bien entendu, par le conseil de la ville et son prince.

Le contexte de la cité miraculeuse est bien dangereux cette année.

Et une fois de plus, le jeu n'attend plus que vos aventures pour prendre forme et trouver un dénouement (heureux ou malheureux, vous en êtes les seuls juges et acteurs !).

Proposition et attente de groupe pour le Thélia :

Ces propositions sont là à titre informatif, elle mettent en avant ce que nous recherchons comme style de groupe pour le GN Thélia. Bien sûr, comme le veut la logique de ce monde, vous pouvez venir de l'univers médiéval fantastique de votre choix. En optant pour une de ces propositions, vous pourrez être mieux intégré au scénario et à son déroulement.

- deux groupes de tenanciers de tripot (matériel de base fourni : bière & cidre et bancs & tables)
- Un groupe de guerriers / mercenaires du chaos
- Un groupe d'inquisiteurs / paladins...
- Un groupe de créatures (type vampire / loup garou / skaven...) à orientation Loyal mauvaise ou neutre mauvaise.
- Un groupe de baladin / troupe de théâtre

Nous recherchons aussi toujours toutes les bonnes volontés pour l'auberge, et vous rappelez que si vous êtes à l'auberge le GN vous coûtera bien moins cher !

Vos avis sur le dernier Gn dans le monde de Thélie :

<i>Trop de Combats :</i>	4
<i>Bonne quantité de Combats :</i>	79
<i>Pas assez de Combats :</i>	32
<i>Trop de Diplomatie :</i>	23
<i>Bonne quantité de Diplomatie :</i>	81
<i>Pas assez de Diplomatie :</i>	11
<i>Trop de Délire :</i>	10
<i>Bonne quantité de Délire :</i>	55
<i>Pas assez de Délire :</i>	50



T1 de l'autre vallée :

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

Apocalypse

C'était une époque où la civilisation humaine était déchirée, comme elle l'a toujours été, par la cupidité et le pouvoir. Le Ver prospérait dans la souffrance, tandis que l'Empire Romain répandait ses dernières gouttes de sang sur les pages de l'histoire. C'était une époque de changements où le mal tourmentait les cœurs des hommes et leur permettait d'échapper aux douleurs de leurs frères. C'est à cette époque que nos propres frères, les Hurlleurs Blancs, nous furent arrachés par le Ver séducteur et ses suppôts. Ceci est l'histoire de notre plus terrible défaite.

Au cours de leur marche vers le Nord, les Romains furent arrêtés par les tenaces Hurlleurs Blancs et leurs frères Pictes. Phoebe changea de visage plusieurs fois alors que la bataille faisait rage entre les deux armées. Les terres de Calédonie étaient imbibées de sang et le ciel noirci par la fumée des braisiers funéraires.

Aussi soudainement qu'avait commencé l'affrontement, le calme retomba. Pendant de longues nuits, alors que les deux armées évaluaient leurs pertes et léchaient leurs blessures, les fomori usèrent de mensonges et de subterfuges pour séduire les guerriers épuisés et pénétrer leurs défenses. Ils traversèrent ainsi tous les territoires pour rejoindre les anciennes forteresses du Ver dans les landes écossaises. La bas, ils ont réveillé des Caerns maléfiques depuis longtemps oubliés et libéré les hordes de flaiëls qui y étaient emprisonnés. Enfin libre, ces derniers moissonnent les rêves des hommes pour mettre un terme à leurs espoirs.

Une fois de plus, le calme fut rompu. Les rivières du royaume devinrent rouge du sang des désespérés. Mais, la guerre ne fut pas la seule atrocité que ces flaiëls apportèrent aux Pictes. Ils profitèrent de leur désespoir, de leur haine, et de leurs peurs pour les posséder. Ces nouveaux fomori en séduisirent d'autres avec qui ils s'accouplèrent en souillant

leur sang avec le poison du Ver. Lorsque les Hurlleurs Blancs comprirent ce qui s'était passé, ils hurlèrent leur rage, et vinrent au secours de leurs Parents Pictes. Ils décidèrent de venger l'outrage commis par le Ver et partirent pour le Nord, là où toute cette horreur avait commencé. Ils descendirent dans des abîmes de ténèbres et parcoururent une multitude de tunnels, jouissant de la gloire de la bataille avec tous ceux qui s'opposèrent à eux. Ils luttèrent longtemps pour parvenir au centre de ce refuge de la folie, sentant l'un après l'autre la mort les froler. Les hurleurs Blancs, après plusieurs combats, réussirent à repousser les suppôts du Ver et à atteindre le centre du Caern. C'est à ce moment qu'ils scellèrent leurs destin.

Un seul Hurlleur Blanc, du nom de Cororuc, réussit à échapper à l'horreur qui les attendait et à attendre la surface sans avoir été touché par les tentacules du Ver. Avec ces griffes, il se fraya un chemin vers l'extérieur et traversa le royaume des humains pour rejoindre au plus vite le Caern des Hurlleurs Blancs.

Il raconta à ses frères la façon dont le Ver avait agrippé ses compagnons avec de noires tentacules, et les avait entraînés dans les abîmes. Lorsqu'ils surgirent à nouveau, ils n'étaient plus des garous mais des créatures hideusement déformées. Dans leurs yeux brûlaient les braisiers de la damnation. Avec leurs voix suintantes de sournoiserie, ils annoncèrent qu'ils n'étaient plus des Hurlleurs Blancs mais des Danseurs de la Spirale Noire.

Les garous corrompus battirent tout le royaume en quête des Hurlleurs Blancs restants. Ils les traquèrent, nuit après nuit, leur offrant soit ce qu'ils appelaient «la vérité du Ver», soit la destruction. Et même si certains ont rejoint les rangs des Danseurs de la Spirale Noire, cette époque marqua la fin de la tribu des Hurlleurs Blancs.

Depuis ce jour, les Danseurs de la Spirale Noire sont tapis dans l'ombre des entreprises humaines. Les Danseurs de

la Spirale Noire répandent des maladies de part le monde. les Danseurs de la Spirale Noire trompent l'humanité avec leurs mensonges. les Danseurs de la Spirale Noire transmettent leurs corruption à tous ceux qu'ils rencontrent. C'est grâce au courageux Cororuc, que nous connaissons aujourd'hui cette histoire. Souvenez-vous bien de cette histoire sacrée, racontez-la aux futures générations afin qu'aucun n'oublie que personne n'est à l'abri de la corruption.

Cette histoire est aussi une leçon dont vous devrez vous souvenir afin que votre témérité, votre haine, ou votre peur ne vous amène jamais ou vous ne voulez pas aller.

Pour plus d'info :

apo@joyeuxchaotiks.org

GN dans le monde de la Lune Noire les 3 & 4 juin 2006

Les lumières du village de Kiriana brillaient dans la nuit, les fumées des cheminées s'élevaient dans le ciel Alors que la neige tout jute tombée avait recouvert les maisonnées déjà toutes éteintes... toutes, sauf une... Celle du vieux Ranon et de son petit fils Arcane, avide de connaître les origines du monde qui est le sien.

« Papi, racontes-moi encore comment Haghendorf à créé l'Empire. » demanda Arcane.

« Dis-moi mon enfant, ne te l'ai-je pas déjà raconté ? » répondit le grand père « Enfin si cela te fais plaisir. Dans l'ancien temps, le territoire des Marches était divisé en une multitude de baronnies, de contrées barbares ainsi que de Kraks de chevaliers dragons. Pendant de nombreuse années, celui-ci s'est vu déchiré par des guerres incessantes, jusqu'au jour où un chien de guerre et son armée réussirent à rassembler tous ces peuples sous une même bannière, celle de l'aigle noir sur fond rouge. On raconte même que Haghendorf aurait été soutenu par une puissance divine... mais cela n'est que divagations d'ivrognes de tavernes. Depuis cette époque, c'est à Lhynn, fleuron de l'Empire, qu'il règne sur son peuple d'une main de fer. »

« Et qui sont ces gens habillés de blanc avec une croix rouge qui ont traversé le village aujourd'hui » Questionna le petit.

« On les nomme les Chevaliers de la Lumière. Ils sont les gardiens de la foi de Dieu et ont de nombreux Kraks répartis sur l'Empire. » Expliqua Ranon « La plus puissante de leurs forteresse est Altenberg, jamais conquise, jamais soumise, elle a été surnommée "l'inattaquable". Elle est le siège de l'ordre, fief du Grand Maître Frater Sinitter. On dit de cet ordre qu'il serait originaire de Syzygie, cœur de la loi divine. Ce pays est un vaste royaume bordé de montagnes infranchissables apportant la protection aux chevaliers de la justice ainsi qu'à leur Grand Commander Parsifal. Ces Chevaliers sont craints même au plus profond des entrailles de l'Enfers. Saches aussi, qu'il fût un temps où la lumière et la justice ne formaient qu'un seul ordre »

« Dis grand père, c'est qui Haa-zheel Thorn ? »

« C'est un homme très mystérieux qui a créé son propre culte "la Lune Noire". On dit de lui qu'il est un magicien aussi cruel qu'il est puissant. Il puise sa force de ses armées qui sont essentiellement constituées de non humains tels que les Orques, les Trolls, les gobelins... et commandées par l'énigmatique Grelardinard, Baron de Moork, son fidèle sujet. »

Ranon marqua une petite pause.

« Mais le monde qui te fascine tant est vaste. Il y a de nombreux pays et races qui le compose. L'heure n'est pas encore à ta découvertes de ses merveilles, c'est

juste le moment d'aller te coucher. Files maintenant et dors bien mon petit »...

Il regarda Arcane monter les escalier. Et lentement, il prit sa pipe, prépara son tabac et pensif, alluma et pris une longue bouffée.....

La lune commence à se lever sur l'empire. En son centre, ce trouve l'oracle..... et sa voix annonce la venue de celui ou celle qui va bouleverser le monde . Ce chien de métal, c'est peut être vous ?

Qui sait ?

Voulez-vous vous battre pour et au nom de qui ?

Pour l'Empire et sa grandeur où le nom de Haghendorf impose le respect et la crainte.

Pour la droiture légendaire de la justice incarnée par les emblématiques paladins commandés par le preux Parsifal.

Pour le culte de la lumière et surtout de son représentant Frater Sinister.

Pour la décadence et les hordes non humaine de la lune noire.... Au nom de Haazhell Thorn et ses desseins cachés.

Où pour votre propre renom en simple aventurier recherchant une gloire recon- nue.

Nous avons adapter le monde des « chroniques de la lune noire » de Ledroit et Froideval , pour le plaisir de tous.

Nous créons nous même les person- nages et background en fonction d'un questionnaire remplis par vos soins (ci-joint).

Ce GN se fera sur 2 jours (samedi 3 et dimanche 4 juin) et principalement pour des groupes ? mais on n'oublie pas les personnages solos et il sera limité à 80 personnes.

Il se déroulera à Fort-les-Bans dans l'Ain.. Le GN Lune Noire n'aura pas d'auberge mais les Joyeux Chaotiks assureront le petit déjeuner du diman- che matin ainsi qu'une soupe chaude durant la soirée du samedi, alors pensez à prendre de quoi manger et

de l'eau (le site n'a pas d'eau courante, même s'il y a un "puit" dont l'eau vous ferait courir...) et pensez aussi à vous munir de quelques vêtements chaud, les nuits sont parfois fraîches à cette période.

Le prix du GN est :

- 35 euros jusqu'au 14 avril
- 45 euros jusqu'au 5 mai.
- 55 euros le 20 mai (fin des inscriptions)

Les personnages sont déjà pensés alors les premiers inscrits et à avoir répondu aux questionnaire, auront plus de chance d'avoir un personnage répon- dant au plus juste à leurs critères. Alors hâtez-vous.....

Si vous voulez relever le défi, rejoignez nous dans cette nouvelle aventure.

Vous pouvez adressez vos mail pour avoir plus d'information à :

lunenoire@joyeuxchaotiks.org

