

Les Joyeux Chaotiks présentent

Le JJ 17

Novembre

2004



WWW.JOYEUXCHAOTIKS.ORG

EDITO

Ha la rentrée !

Que dire de plus... Il y a encore 1 mois les oiseaux chantaient, le soleil brillait et l'eau semblait devenir une denrée rare dans le ciel. Et oui, si nous avions une météo sûre, nous aurions sans aucun doute prévu un Gn pour cet été indien... Enfin, le ciel est ainsi fait... Aujourd'hui l'hiver prend peu à peu ses marques et le vert de nos forêts vire aux couleurs tabac de l'automne. Enfin faisons fis du temps et des regrets et venons en à notre sujet. Vous trouverez dans nos colonnes toutes les infos nécessaires pour nos prochaines activités, beaucoup plus mentales et moins physiques comme le veut (théoriquement) la saison. Des infos sur l'apocalypse qui reprend de plus belle, des petits conseils et, bien sûr, ce que tout le monde attend : le débriefing de notre premier GN Thélia. En espérant qu'une fois de plus vous trouverez tout ce qu'il vous faut dans ces lignes ...

Votre dévoué Joyeux président

Manu

Correction

Nous sommes désolés mais une erreur s'est glissée dans le dernier JJ et non des moindres. En effet, nous nous sommes trompés sur le numéro : le JJ de mai dernier aurait dû être le 16ème et non le 15ème comme le stipulait sa couverture. Désolé ;)

Site Internet.

Comme d'habitude une petite brève sur le site internet... Sa version définitive n'est toujours pas achevée mais ne doutez pas que l'on fait tout ce qui est en notre pouvoir pour que bientôt vous puissiez l'utiliser... (Déjà graphiquement vous pouvez en avoir un avant-goût, mais il manque encore toute la partie menu...). Bientôt vous pourrez vous y reposer à nouveau et aller fouiller dans nos nombreuses rubriques. En attendant réfugiez-vous sur le forum qui accueillera toutes vos questions et autres remarques...



Imagicienne VI, 4 et 5 decembre 2004 (mjc

des carré à annecy le vieux paf 5€, début 14h)

Une fois encore, la dream-team des Joyeux met en scène les Imagiciennes.

Nous reprenons une fois de plus la formule qui a fait notre célébrité. Vous y verrez s'affronter des mages avides de montrer leurs pouvoirs à Magic (cf article), des armées se battre pour leurs dieux ou leurs souverains à Warhammer Battle, des meutes de Wolfens ouvrant en deux des Griffons en armure, épaulés par des cavaliers d'Alahan (Confrontation multichannel) ou encore Wolverine se battant contre Dents de Sabre (tournoi officiel et initiation à heroclix). Mais bien sûr, en première ligne, c'est votre esprit et votre détermination qui seront mis à rude épreuve lors des parties de jeux de rôles avec des bitables (heroes of the XIX century, world of darkness, Back to the terror in the Atlantid /Earth Dawn...), des jeux de rôles que l'on voit peu et que vous vous ferez un plaisir de découvrir (Atalah, Zombie, Polaris) et du clasique Vampire, L5a, INS-MV...

Pour que cette convention soit une réussite venez avec votre enthousiasme de Mj, mais également de Joueurs.

Les inscriptions aux tournois de Battle, de Magic et le Multichannel Confrontation se font à l'avance, le nombre de places étant limité.

Contact Dom: servenn@noos.fr, 04 50 23 74 49 ou 06 27 07 55 83.

Tournoi magic : T1@joyeuxchaotiks.org ou Loïs au 06.78.10.93.39

Tournoi Confrontation : lordoftherennes@hotmail.com kickoff au 06.61.11.16.58

Tournoi Heroclix : lewahou@wanadoo.fr

T1 des 2 Savoies #3 (05-12-04 11h)

La dernière édition à Chambéry (convention Pentacle & Boules de Gnome) avait réuni près de 60 personnes autour d'un format peu joué mais, ho combien intéressant, le T1. Nous serons heureux de vous retrouver pour cette nouvelle édition qui une fois de plus se fait en étroite collaboration avec JCC74.

LES INFOS :

Date: dimanche 5 decembre 2004 (11h)

Lieu: MJC des carrés

Avenue des carrés 74240 Annecy le Vieux

PAF: 10€ *

Système : Ronde suisse + top 8

SPECIAL: 5 proxis sont autorisés***

Decklist : à fournir sur feuille A4, avec proxis soulignées (si possible informatisée)

Arbitrage: plusieurs arbitres seront présents

Contact / pré inscription : (préparer numéro DCI) :

T1@joyeuxchaotiks.org ou Loïs au 06.78.10.93.39

Lots:

-1er: MOX RUBY UL

-2eme: MISHRA'S WORKSHOP **

-3eme: MIRROR UNIVERSE **

-4eme: ALI FROM CAIRO **

-5eme au 8eme: Lots divers**

Les Joyeux chaotiks présentent, les :

IMAGICIENNES VI

Convention de jeux de simulation du bassin Annecien
4 et 5 Decembre 2004
à la MJC des Carrés
Simple visite gratuite
Pour connaître les activités :



Jeux de Stratégie
Multichannel Confrontation

Grandeur Nature
Vente objets de GM...

Jeux de rôles
Século Game of the XIXth Cén.
Unstable World of Darkness (Insectoid ed)
C'est plus early, sorry...

Tournois de CCG
Anarchy VI Magic: The Gathering (Samedi)
Dota Championship World Wide
L'Année du jeu au lieu d'être en...
Les Torons - 1st

Nombreux lots
(et livres...)

Tournoi officiel de:
WARHAMMER BATTLE
HEROCLIX


Préparez à l'avance vos parties et tournois auprès des Joyeux Chaotiks servenn@noos.fr ou 04 50 23 74 49

Logos: JCC74, MARVEL HEROCLIX, HEROCLIX, Casino, GAMES WORKSHOP, JET, FGN, WWW.JOYEUXCHAOTIKS.ORG

5 Décembre 2004

T1 des 2 savoies # III

5 PROXIS AUTORISÉS !!



LES INFOS :

DATE : 5 Decembre 2004 (11h)
Lieu : MJC des carrés
PAF : 10€ *
Système : Ronde suisse + top 8
SPECIAL : 5 proxis sont autorisés
Decklist : à fournir sur feuille A4, avec proxis soulignées (si possible informatisée)
Arbitrage : plusieurs arbitres seront présents
Contact / pré inscription : (préparer numéro DCI) : T1@joyeuxchaotiks.org ou Loïs au 06.78.10.93.39

MJC des Carrés, avenue des carrés 74240 Annecy le Vieux (proche ECA, Casino)
Site: www.joyeuxchaotiks.org Mail: servenn@noos.fr Tel: 04 50 23 74 49

Logos: JCC74, Casino, GAMES WORKSHOP, JET, FGN, WWW.JOYEUXCHAOTIKS.ORG

-Meilleur team **** : 4 savanh lion revised + bonus

*12€ si vous faites la convention en +

**Pour ces lots, il faut tout de même un nombre minimum de participants (mais ça devrait le faire vu les dernières éditions).

*** les proxis pourront être de n'importe quelles éditions à condition qu'elles soient valides dans le format (T1). 5 proxis seront autorisées et devront être indiquées dans la decklist. Il faudra que ces dernières soient des photocopies ou des impressions de bonne qualité (comme qui dirait : « pas des torchons moches ») de la carte proxifié (pas une photocop de mox de chrome... avec écrit JET dessus ;)).

**** Les team pourront regrouper au maximum 4 personnes et devront être signalées au début du tournoi (nom de team inscrit en haut de la decklist). C'est le total cumulé des points qui choisira la team gagnante.

Tournoi heroclix

A priori le format du tournoi Heroclix sera (des changements seront à envisager, l'extension Mutant Mayhem sortant en Novembre) :

- 300 Points (pas de dépassement).
- Toutes les figurines doivent être de la même « maison d'édition » (Marvel, DC ou Indy).
- Les figurines interdites sont les mêmes que dans les tournois classiques.
- Mêmes règles que dans les tournois classiques.
- Au moins 225 points doivent être de la même affiliation (sauf pour les équipes Indy). Les figurines restantes doivent être sans affiliation et rester dans le même « alignement » que le reste de l'équipe (càd « méchant » ou « gentil », les « neutres » peuvent être pris dans n'importe quelle équipe)
- Les figurines doivent être peintes :)
- Pas plus d'un exemplaire de chaque figurine du même niveau d'expérience (Rookie, Experienced ou Veteran) .
- Dans certains rares cas et si on trouve ça fun on peut accepter des équipes à concept (exemple: une équipe de Moloid avec l'Homme Taupe en chef, ou un essaim de Brood avec une Brood Queen à leur tête o_O, mais par contre on ne risque pas d'accepter une équipe avec comme concept « que des figs avec Outwit » ou « que des gars avec Claws/Blade »...).
- Pas de proxy... (non mais !)

Voilà voilà je crois n'avoir rien oublié... Si le Wahou et moi on repense à quelques trucs on vous le fera savoir... SUR LE FORUM...



MARVEL
HEROCLIX

INDY
HEROCLIX

DC
HEROCLIX

AG des Joyeux Chaotiks.

4 et 5 décembre 2004. Résultats financiers et moraux de l'année 2004. Présentation d'un nouveau bureau et vote (uniquement les membres 2004). Une fois le nouveau bureau accepté, il se réunira et proposera les différents rôles d'organisation nécessaires pour la saison 2004 (sur place ou sur le joyeux site).

Enfin seront abordés les désirs et autres motivations de l'ensemble des membres réunis, sous l'écoute du nouveau bureau, qui prendra note de toutes les demandes et autres conseils, afin de gérer au mieux la saison 2004.

Pour cette saison 2004 nous recherchons beaucoup d'organiseurs donc si le cœur vous en dit, si vous êtes motivé et courageux prenez contact avec nous...

THELIA 1

Debrief Cité sans nom

Ils s'étaient tous réunis sur une petite place, s'interrogeant sur les motivations de ce curieux personnage et les raisons de ce conseil.

Le Méthamentrope attendait, dressé seul au milieu de la foule, drapé dans sa tunique et le visage masqué.

Le silence s'instaura lorsqu'il prit la parole.

«Tout d'abord, Bienvenue sur ces terres, qui sont désormais les vôtres. Je sais que vous venez tous d'ailleurs et qu'aucun d'entre vous n'est un natif de Thélia.

Ces derniers jours ont été fort mouvementés, et je vous dois, à cette heure, quelques explications.

Thélia est le nom de cet endroit, de ce monde. Je ne sais pas pourquoi ni comment vous êtes arrivés ici, mais le principal est que maintenant vous y êtes.

Vous avez récemment rencontré les gardiens de cette cité et vous avez pu leur démontrer que vous n'étiez pas ici dans le but de détruire.

Et c'est avec succès que vous avez remporté leurs différentes épreuves qui vous ont ouvert la voie vers les ressources de cette terre.

Malheureusement, j'ai été peiné de constater que ces nouvelles ressources vous ont conduits sur un chemin parsemé de violence. Plusieurs d'entre vous sont morts, alors que ces richesses n'étaient là que dans le but de favoriser votre installation sur ces terres.

D'un autre côté, je vous ai vu sauver les âmes torturées des anciens habitants de cette cité.

Leur passé est mêlé à celui de Gorbtor Von Zoranus, dont vous avez sûrement entendu parler. Cette étrange personne aurait été à l'origine de biens des maux de cet été. Je vais vous conter leur histoire, ainsi :

Gorbtor von Zoranus était un paisible cuisinier nain que tout le monde appréciait. Il avait reçu de son meilleur ami, un Hobbit magicien, un précieux artefact, une louche qui jamais ne devait s'user, ni souffrir des affres du temps. Cette louche était son bien le plus précieux et, en plus de sa résistance, elle semblait grandement améliorer les talents culinaires de celui qui la maniait. A coté de cela, Gorbtor avait développé nombres de qualités versées dans l'art particulier du rituel. Mais, un jour, alors qu'il tentait une nouvelle expérience avec un amas impressionnant de gemmes, une catastrophe se passa et un terrible nuage noir s'abattit sur la ville. Une étrange maladie toucha alors les villageois. Gorbtor ne comprit que trop tard que ce fléau était son oeuvre. Rongé par le remord, il devint complètement fou. On dut l'attacher à une lourde chaîne afin d'éviter qu'il ne tue toutes les personnes à proximité de lui. Ses hurlements étaient odieux et son corps avait commencé à muter en une créature difforme et grotesque ! Gorbtor von Zoranus devint le maudit et l'on sait que, par delà

la mort, son âme vint encore hanter le lieu qui a vu naître sa triste maladresse.

Esprit tourmenté et toujours enchaîné, Gorbtor semblait à jamais plongé dans le plus néfaste des chaos.

Mais avant de continuer plus en avant, nous ne pouvons oublier de citer certains protagonistes :

Ceux à l'esprit sans repos, plus souvent appelés les âmes en peine (ou plus crûment les saloperies de mer.. qui ne veulent pas nous lâcher)

Il y a de cela bien longtemps vivaient paisiblement en ces lieux de nombreuses personnes. Mais alors que tout semblait se passer pour le mieux, un terrible cataclysme s'abattit sur la cité et nombres des habitants moururent d'une manière incroyable. Ainsi une terrible maladie rongea peu à peu les vivants entraînant inéluctablement la mort. Les souffrances étaient atroces, les brûlures terribles ! Vous l'aurez bien compris, il s'agit ici des victimes de l'irresponsable mais malchanceux Gorbtor. Ainsi, durant les nuits profondes et quand les circonstances corroboraient, les victimes de cette maladie ressortaient du royaume des morts et venaient faire souffrir milles maux aux malheureux qu'ils rencontraient ! Nous avons ainsi pu constater la disparition de deux personnes et il semble qu'elles auraient été les victimes des bas agissements de ces âmes.

Pourtant il semblerait que par le passé quelqu'un ait tenté de mettre fin à ces actes odieux, ou tout du moins, au syndrome de la maladie :

Ainsi après que le fléau s'était abattu sur la ville, la fille du très vieux Thion, Rejuvna, décida de se mettre en quête d'un remède afin de lutter contre le mal infâme qui décimait les rues de la cité. En trouvant la source du malheur, elle eut alors l'idée d'inventer un rituel qui tirerait partie d'un objet ayant appartenu à celui qui avait déclenché le fléau :

La louche magique de Gorbtor von Zoranus dit «le Maudit». Malheureusement la recette de ce rituel fut perdue dans les affres du temps. Heureusement, éveiller par un lointain appel quelqu'un réussit, après moult tumulte, à mettre la main sur ce précieux rituel. Il en découla ainsi plusieurs faits des plus réjouissants, une fois la louche retrouvée par un jeune rôdeur plus malin que bien des anciens (cette fameuse louche, qui n'était ni une personne louche, ni un homme portant le nom de Louche, ni même une personne louche portant un objet de grande puissance) alors il ne restait plus qu'à trouver une digne héritière de Rejuvna, cette fois encore se fut une belle donzelle qui accepta ce poste.

Ce triple problème fut finalement résolu comme suit :

L'épée de saphir rose fut intelligemment utilisée afin de donner à Gorbtor un repos éternel, l'onguent de Rejuvna et la chaîne qui retenait Gorbtor en ce monde permirent de libérer les malheureuses âmes en peine de leur tourment...

Ah ! Parfois que les choses finissent bien...

Un autre nom a également resurgi du passé, celui de Moltarys Yssiam, chercheur et savant émérite avait dans sa carrière eut l'extraordinaire chance de trouver une gemme unique !

Oui, ces gemmes rares et extrêmement précieuses que peu d'êtres vivants ont la chance de voir dans leur vie : la sienne était celle qu'il nomma humblement gemme de méditation.

A côté de cela, aidé par un jeune ami nain (dont nous en apprendrons plus un peu plus loin), il forgea 6 merveilleuses épées à la couleur rose-violette, dont deux d'entre elles furent retrouvées dernièrement (l'une, dont on parla beaucoup, fut échangée pour sa beauté, mais aussi et surtout pour régler une dette d'auberge auprès des trucs... heu pardon des gardes de la ville). Et je ne doute point que nombre d'entre vous se rappelle de CETTE EPEE VIOLETTE ! (mais ceci est une autre histoire).

Moltaris Yssiam a consacré sa vie à l'étude de la magie et de ses effets sur l'entourage de chacun. A côté de cela il prônait la paix et la joie de vivre, gardant tout de même une grande réserve quant aux joies liées à la luxure et la débauche... On disait de lui qu'il était extrêmement chaste et que jamais personne n'avait réussi à le prendre à défaut dans un quelconque acte de dépravation...

Avant sa mort et avant l'arrivée massive des disciples de Zap Ze Stampede, il décida de faire disparaître sa précieuse gemme ainsi que tous ses secrets. Afin de protéger son bien, il créa un langage unique que seul lui connaissait, et il confia alors la clef de son langage à diverses personnes afin que, dans des jours futurs, si quelqu'un savait se montrer digne de ses aspirations, alors, il pourrait devenir l'héritier de Moltarys.

On dit qu'une personne dernièrement a réussi à mettre la main sur la gemme méditation, on dit aussi qu'elle aurait su comprendre et appréhender la sagesse de Moltarys.

Elle serait féminine et appartiendrait au groupe des peaux vertes. Moltarys, par l'intermédiaire d'un de mes confrères aurait ainsi apposé sa marque, un M, sur le front de cette personne. On dit aussi que celle-ci serait entrée en relation avec les âmes en peine et en serait sortie sans coup ni blessure. Cela bien sûr avant que ces dernières ne disparaissent.

La voie de la magie a su, elle aussi, apposer sa marque sur certains d'entre vous et ainsi furent retrouvés quelques artefacts de puissance qui firent la gloire de nombreux lieux sur Thélia et ailleurs :

« Sagacité » la couronne des anciens Rois.

« Venin » la dague aux milles visages.

« Tellurie » le bâton du destin.

« Rage » l'intrépide et cruelle lame de sang.

Des artefacts qui ont su s'allier des porteurs. Gageons que ces derniers en seront dignes, je m'en remets aux aléas du temps pour leur avenir...

Un grand nombre d'entre vous se sont lancé dans une quête insensée : celle de percer les mystères de ce réseau de galeries, qui a été appelé avec le temps : le Donjon.

Les pièges et les gardiens de ce lieu ont mis en échec toutes les personnes descendues, sauf un groupe (le dernier). Toutefois celui-ci ne semble pas avoir apporté plus de réponse que les autres.

Donc, mis à part le corps de certains, aucune explication n'est ressortie de cet endroit.

Il semble pourtant que les gardiens soient encore présents sur les lieux, leurs secrets subsistant donc toujours.

On dit d'ailleurs qu'en ces derniers jours, le Donjon lui-même aurait subi une attaque très puissante et qu'au seuil d'une défaite qui se termina par un accord commun ce dernier aurait commencé une étrange mutation... Ainsi voilà déjà plusieurs

jours que son accès est complètement bouché. Peut-être verrons-nous se lever une équipe de Héros (surboostés, sous alcool, drogués...) venir à bout de cette énigme terrée dans les sous-sols de notre cité.

Je dis Notre cité mais c'est aujourd'hui la Votre, les anciens gardiens ont en effet désigné leurs successeurs parmi vous. Le temps est venu pour eux de se retirer et c'est ainsi qu'ils vous laissent décider du chemin à suivre pour le bien des habitants de ce lieu.

Je suis également enjoué de voir qu'un certain nombre de cercles s'est formé dans le but de défendre la cité. Ces guildes seront peut-être vos étoiles de demain. Je fonde de grands espoirs sur elles et j'espère que leurs fondateurs sauront s'en montrer digne.

Mais ma plus grande surprise fut de voir que vous avez su, au détriment de vos origines et de vos différences, faire front commun contre la menace la plus dangereuse et la plus pernicieuse qu'il m'ait été donné de voir.

Je pense que toutes les personnes ici présentes ont pu apercevoir ces êtres au visage blanc. Ceux-ci ont apparemment trouvé un moyen de venir sur ce monde, et ce, dans le but de le coloniser pour leur peuple. Cela fait déjà longtemps qu'ils tentent de venir sur Thélia, mais jusqu'à aujourd'hui, ce n'était guère que quelques individus.

Ce n'est que tout récemment, qu'ils sont parvenus à débarquer en groupe.

Ils se sont alors mêlés à vous, ils ont appris de nombreuses choses sur vous, sur vos origines, sur les objets de puissance de ce lieu, sur cette cité, sur les dangers potentiels qu'ils pouvaient rencontrer, sur les meneurs qui pourraient liguer votre communauté contre eux, et c'est avec ce savoir qu'ils ont failli vous détruire.

Votre nombre et votre alliance ont pu déjouer leur attaque cette fois-ci, et j'espère qu'il en sera de même dans le futur.

Nous ne savons rien de plus sur eux, mais nous pensons qu'ils reviendront.



WARGAME

Thélia - Les environs de la cité sans nom

Alors que la cité sans nom traversait les événements que nous avons vécu cet été, ses environs étaient aussi déchirés par d'autres intrigues et d'autres combats. En effet, un ancien artefact, une carte, permettait de projeter une partie de son âme jusqu'à ces terres avoisinantes et de les explorer. Cet artefact pouvait également faire circuler des objets de la pièce où il se trouvait jusqu'à l'endroit où se trouvait l'avatar projeté, et vice-versa. Plusieurs personnes, choisies par ceux que l'on nommait les gardiens, ont ainsi pu visiter ces terres. Ces héros intrépides mettaient pour cela leur vie en jeu. Intrépides, en effet, car tout dommage subit par cette partie de leur âme se répercutait sur eux. Néanmoins, le jeu en valait la chandelle et en a attiré plus d'un sur la carte. Autour de la ville se trouvaient des campements d'anciens colons. Ces campements, oubliés depuis longtemps, n'avaient plus de contact avec la ville. Menacés régulièrement par des créatures étranges, ils étaient heureux d'offrir des biens matériels, des gemmes ou des informations en échange de protection et de nouvelles.

Pendant un long moment, seules deux personnes ont accepté de lier leur destin à cette carte. Un tishite, et un aventurier qui n'est plus aujourd'hui, et dont seuls les actes restent dans les mémoires. Ils ont tous deux luttés pour découvrir le fonctionnement de l'artefact, et ont posé les bases des deux plus grands fiefs existants. Après des pourparlers rapides, chaque groupe partit de son côté et découvrit plusieurs campements de colons. Petit à petit, alors que d'autres braves rejoignaient ces pionniers, la situation devint de plus en plus complexe et tendue. Deux blocs majeurs se sont formés. D'un côté les tishites, et de l'autre, un ensemble aux motiva-

tions allant de la lutte contre l'hégémonie tishite à la convoitise pure et simple. L'opposition entre ces groupes s'est, plus tard, répercutée sur la ville, amenant plusieurs combats à côté de la carte ou même dans les rues.

Alors que la situation devenait de plus en plus complexe, avec des fiefs passant de mains en mains, les créatures qui rodaient aux alentours de la cité sans nom se firent plus pressantes. Lorsque quelques campements eurent été rasés, les aventuriers se décidèrent à oublier leurs querelles pour s'allier, dans une paix difficile, contre ces créatures. Une troisième force tenta alors de faire entendre sa voix à ce moment-là : « la guilde des explorateurs ». Leurs efforts conjugués à ceux des pionniers permirent à la carte de retrouver son calme. Les forces amassées pour lutter furent alors placées en divers points stratégiques, créant des lignes de démarcation entre les fiefs.

La guerre s'approchait tout doucement lorsque les événements dans la cité se précipitèrent. La carte perdit son pouvoir pour une nuit. Peu de personnes savent réellement ce qui s'est passé. Cette accalmie dans les environs de la cité permit néanmoins à tous les explorateurs de retrouver le calme, et évita peut-être une guerre qui aurait été catastrophique pour tous les nouveaux arrivants.

Le lendemain, la carte reprit son pouvoir peu de temps. Les deux grandes forces en présence en profitèrent pour prendre le contrôle des terres les plus éloignées, les tishites prenant le contrôle de deux îles, et l'alliance d'une île qu'ils nommèrent l'île des guildes. Les gardiens reprirent alors contact avec les plus valeureux, les plus intrépides ou les plus machiavéliques des explorateurs afin de leur passer leurs pouvoirs et leurs responsabilités. Qui sait ce que ce renouveau va amener dans la cité ?

APOCALYPSE:

Je pense qu'on sera tranquilles un moment, ici. J'ai un ami qui nous protège. Je m'étais trompé. Je pensais que je serais obligé de te traîner jusqu'ici. Tu as un bon instinct. Il est temps d'apprendre d'où il vient.

Non, on ne peut pas y retourner. Ton ancienne vie est morte. Et si on nous attrape, il y a de fortes chances que ta nouvelle vie ne dure pas très longtemps. Il sauront sans doute de l'argent cette fois.

Tu ne sais pas pourquoi tu as frémi quand j'ai dit ça, hein? A moins que tu n'es déjà deviné? Tu viens de subir ton premier changement.

Tu es un loup garou.

Tu ne veux pas? C'est dingue hein? Les loups garous, ça n'existe pas? Tout le monde sait ça... Mais réfléchis un peu. Pourquoi les gens ont-ils peur du noir? Pourquoi est-ce qu'on tue encore des

loups? Pourquoi est-ce que tous les terrains de camping, de randonnée ou de cross sont surveillés à outrance?

Parce que quelque part, ils savent. Ils savent qu'on est là. Toi aussi, tu le savais. Même si pour l'instant tes pensées s'arrêtent à «ce malade avec ses lances est complètement frappé», tu sais que je dis la vérité.

Tu ne veux pas me croire? Regarde ta main. Les ongles sont un peu longs, non? Tu es très nerveux, pour le moment, et ça se voit. relax, calme toi un peu. Voilà redeviens normal. Et essaye de rester calme. Si tu te transforme maintenant, tu ne te contrôleras pas beaucoup, le contrôle ne vient qu'après.

Bon, allez tu vas tout savoir, suis moi nous allons rejoindre le caern du Roc, aux abords du lac d'Annecy, là tu rencontreras d'autres Garous qui t'apprendront à faire Rage !!!!!

Apocalypse@joyeuxchaotiks.org

