

La gazette du désert 7e numéro



Au programme de ce septième numéro :

- En exclusivité! Sortie du jeu de Refyia Abydeps YUBO IE® (page 15)
- Un yubo à Thesos, où l'épopée de Naveruss et de Yubogosse (page 2)
- · Chasse aux kizarak à Désertstock (page 6)
- On a cartographié la kitinière du sous-bois du malheur ! (page 9)
- · Mais aussi des brèves, des jeux, des photos, etc...

Encarts publicitaires



Petite annonce: Azazor met en vente pour 500 000 dappers une superbe rondache en kizarak. Statistiques complètement folles, jugez en vous-même: 3 d'esquive, 5 de parade, 11,3 % de protection!





Qu'est ce que ce journal ?

Il s'agit d'une gazette écrite par les habitants du désert, qu'ils soient patriotes ou simples résidents du désert. Chacun peut participer à la rédaction du journal en envoyant par izam ses articles au rédacteur en chef Azazor, qui se réserve le droit d'accepter ou non leur publication. Sa sortie est aléatoire.

Remerciements pour ce numéro :

Refyia pour ses jeux absolument magnifiques et ses photos Zuros pour ses photos et Naveruss pour ses idées loufoques

Un yubo à Thesos



Naveruss s'était fait un ami, le compagnon le plus gentil de tous, un yubo de compagnie. Le yubo l'avait adopté au premier regard. Elle lui avait même donné un nom : yubogosse. Ils étaient partis ensemble de Pyr pour aller boire un verre de shooki à Thesos, accompagné de jolizam, un izam apprivoisé. Ils avaient évité des prédateurs en tout genre. Ocyx, kincher, kipucka, tous en avaient voulu à la vie du yubo, mais elle l'avait protégé, choyé, cajolé. Oh, jolizam s'était bien fait dévorer par un varinx, mais pas yubogosse. Lui avait su se défendre.



Et c'est en arrivant à Thesos que survint le drame ! Deux gardes en faction à l'entrée lancèrent une boule de feu sur le pauvre yubogosse, qui périt aussitôt, carbonisé par la puissance de feu.







On entendit alors un cri, comme un orage qui éclate, une fureur pire que le feu du dragon. C'était Naveruss...

Con de gardes ! Pas foutu de buter des marauds, mais vous butez de pauvres yubos. Une heure à transporter ce yubo, à éviter varinx, ocyx, zerx kincher et kipesta, et vous l'avez buté ! Je voulais picoler avec, ça aurait été probablement mes meilleurs souvenirs, et vous les avez annihilés ! Ce n'était pas un simple yubo, c'était yubogoss !



Nous n'avons fait que notre devoir contre ce yubo manifestement très dangereux !



Naveruss partit alors au bar noyer son chagrin dans la shooki. Quand je lui demandais son ressenti, elle me répondit que son esprit n'était plus que furie sanguinaire et haine profonde et qu'elle voulait en parler à Lykos pour le convaincre d'envoyer les deux gardes fautifs en expédition au giron du démon.

Adieu yubogosse, nous ne t'oublierons jamais...



Yubogosse (Dua, Folially 2, 4th AC 2589 - Tria, Folially 3, 4th AC 2589)

Chasse aux kizarak à désertstock

Les légionnaires fyros, c'est bien connu, ne reculent devant aucun défi, fut—il complètement fou. Leur nouveau truc ? Faire sortir des reines kizaraks pour les buter en dehors de la kitinière, loin de leur protection.

Légionnaire solotant un kizarak irrité



Kizarak charismatique se faisant laminer par des légionnaires en colère



Ce kizarak ne fera plus de tort à personne



Encore une ? Elle subira le même sort :



Que trépasse si je faiblis !

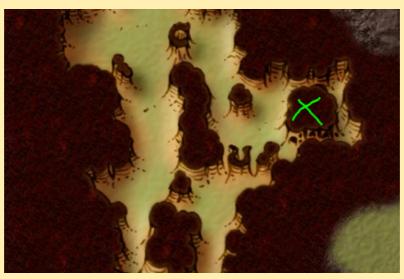


Tu es forte petite, mais tant que nous serons dans le métier, tu ne seras jamais que le second.

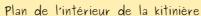


Kitinière du sous-bois du malheur

La kitinière du sous-bois du malheur est un nid de kitins situé en prime racine dans la forêt insaisissable. Elle est peuplée de nombreux kinrey protégeant une reine kizarak charismatique accompagnée de ses prétendants kidinak.



Pour vous, nos valeureux légionnaires fyros ont cartographié cette kitinière et pris quelques lucios de l'intérieur.





Remerciement pour leur aide : les légionnaires Naveruss et Zuros, ainsi que les encouragements de l'officier supérieur Lopyrèch.

Entrée au sud de la kitinière. On y aperçoit les balcons gauche et droite. Les kinrey peuvent être amené à patrouiller légèrement à l'extérieur, notamment pour chasser les yelks imprudents qui se seraient un peu trop rapprochés de l'entrée. Les alentours de la kitinière sont sécurisés, hormis quelques kincher à l'est.



Premier tunnel à l'entrée, gardé par des kinrey. On peut voir à droite et à gauche le début des tunnels menant aux balcons. Vous pouvez être soigné par quelqu'un depuis les balcons. Ceux-ci forment des cul-de_sac.



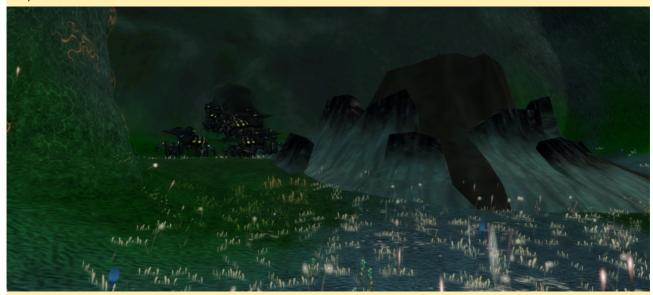
Intérieur de la salle principale où repose la reine kizarak. Depuis cette salle partent trois tunnels. L'un va vers l'entrée, les deux autres, de part et d'autre, mène aux autres salles. Ces autres salles sont quasi vides de kinrey, la plupart étant plutôt dans les tunnels qui y mènent et dans la salle de la reine. Il faut parfois faire le forcing pour passer les barrières de kinrey qui obstrues les passages étroits.



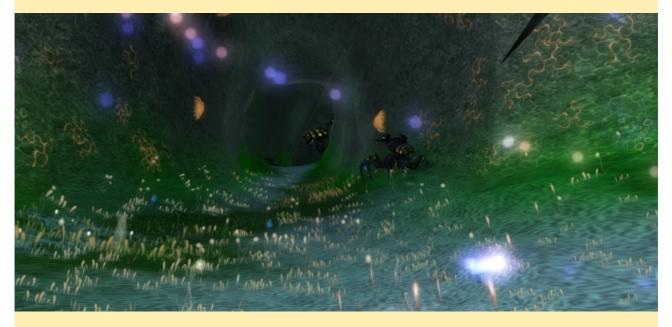
Reine kizarak, accompagnée de kidinak. Attention, les kidinak peuvent vous endormir. Il est donc important d'utiliser son invulnérabilité pour quitter cette salle vivant.



Première salle à gauche, formant une impasse. On y trouve un gros tas à l'origine inconnu. Est-ce un tas de déjection ? Où un passage vers les profondeurs d'atys ? Impossible de savoir.



Depuis la salle au fond à droite, vu sur le tunnel menant à la salle en bas à droite. Ces salles étant vide, leur utilité est encore à trouver. Les kitins s'y reposent-ils la nuit durant ? D'ailleurs, est-ce que ça dort un kitin ?



Dernier conseil, si vous devez mourir dans cette kitinière, essayez de le faire près des parois. De l'extérieur, on peut vous soigner. Vous pouvez ainsi vous retrouver sain et sauf dans l'une des quatre grandes salles, débarrassé des kinrey. Il n'y a hélas rien à forer ou récupérer dans ces salles. Les larves de kitin se trouvent dans la salle de la reine.

Les brèves

- Une alliance kara s'est rassemblée Impasse des hautes terres le Dua, Medis 2, 4^e CA 2589 pour tenter de chasser le maraudeur Pei qui avait installé son campement dans la jungle. Ils sont moins nombreux que les kamistes mais pourtant eux, ils s'allient pas avec les maraudeurs... Bon, après ils ont échoué, mais c'est une autre histoire...
- La fyrette Ovyovy est de retour des primes racines où elle s'était égarée en tombant dans une faille. Sa détermination et son courage lui ont permis de remonter à la surface. Elle est depuis entrée dans les Légions Fyros pour servir l'empire.

Ovyovy en tenue légère, passant le rite d'initiation des légions fyros



Connaissez-vous bien les Yubos ?



On peut dire que ce n'est pas une espèce en voie de disparition sur les dunes impériales... mais, avez-vous vraiment observé les attitudes de ce petit animal attendrissant ? Tiens ça me rappelle cette comptine chantée par maman...

Yubo, yubo, mon petit rejeton, tu roules et tu glisses, sur le blanc blanc sable des dunes. Dans la nuit noire et glacée, à côté de ta maîtresse fyrette, tu l'aimes et tu dois rêver que tu es le roi du désert.

Nous avons ici essayé de regrouper quelques occupations intéressantes du Yubo. Saurez-vous les retrouver ? (courage c'est pas trop dur)

Le Yubo fatigué — le yubo sale qu'a trop bu — le yubo à puces — le yubo à l'affût - le yubo oh comme il est mignon — le yubo tout doux — le yubo apeuré — le yubo « tu veux ma photo ? »





Yubo'ie® est un jeu créé et réalisé par Refyia Abydeps.

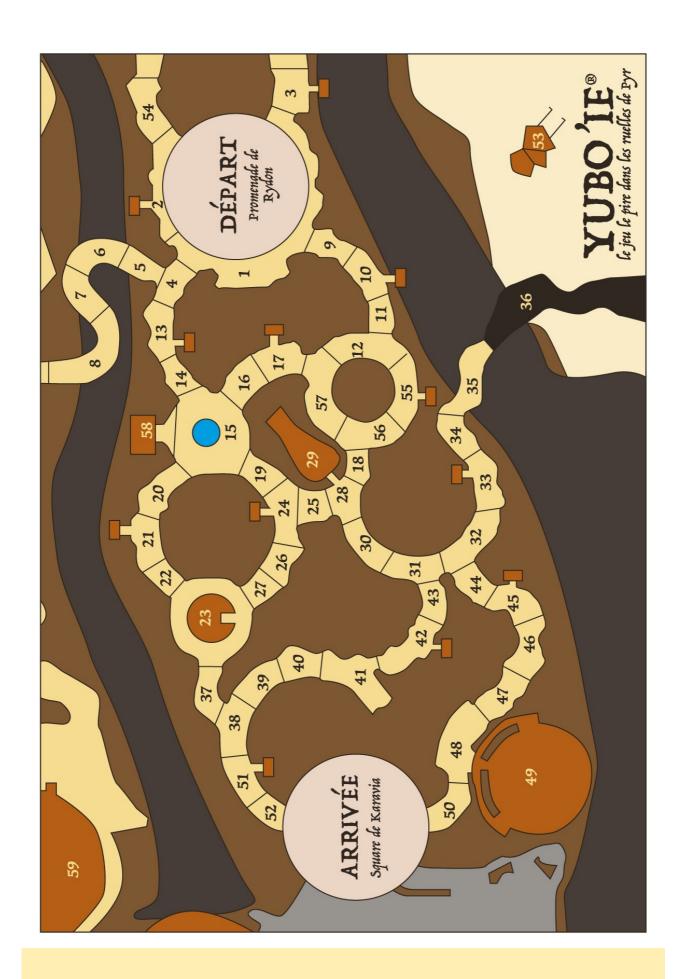
Un jeu classique qui t'aidera à mieux cerner la vie de la cité. Tu comprendras un peu ainsi une des caractéristiques de la logique Fyros. Il te faudra un dé 6, le plateau du jeu, de quoi découper et coller les pions, et enfin, le plus important, des participants (si tu n'as pas d'amis, joues plusieurs personnages!).

Règles du jeu :

Places les jetons dans la case départ, un premier jet de dé permettant de déterminer celui qui commence la partie (le plus grand chiffre démarre). À chaque tour, avances ton pion du nombre de cases indiquées par le dé dans la direction que tu veux, puis lis ce qui se passe dans cette case. Si tu tombes sur une case déjà occupée, un duel s'impose, un jet de dé déterminera le gagnant (le plus grand chiffre gagne), le perdant revient sur ces pas de deux cases. Et ainsi de suite pour chaque participant, le but étant d'arriver sur la case arrivée en premier. Bien sûr il faut tomber juste sur cette case, sinon, avances ou recules du nombre de cases en trop.

Attention, des passages secrets existent, le plus court chemin n'est donc pas forcément le meilleur...

Les téléportations et l'usage de produits dopants sont interdits durant le jeu. Amuses toi bien ! Et ne lis pas tout avant de jouer, c'est plus drôle avec un peu de suspense.



YUBO TE® le jeu le pire dans les ruelles de Pyr



























Aethus Cegrips, Sage Eutis Apocaps, Intendant de Pyr Abytheus Apocaps, Chef des gardes de Pyr Zean Pelorus, Sergent Xalus Boethus, Citoyenne Iblaus Xalon, Marchand d'armes de mélée Therius Cekian, Coiffeur pour homine Meseus Abygrian, Marchand de matières premières

Intitulé de chaque case :

- 01 Promenade de Rydon, tu discutes avec Demus Apocaps, ça ta donné de l'énergie, relances le dé
- 02 Dekos Mekops t'explique où se trouvent les locaux de ta guilde, tu passes directement au numéro 17
- 03 Je ne sais pas pourquoi tu es parti par là, mais, Decaon Mekops t'explique ou se trouve ton appartement, tu passes directement au numéro 33
- 04 · Ruelle du centre, choisis bien la direction à prendre
- 05 Promenade des marchands, tu es téléporté par le maître Kami de Pyr, rends—toi au numéro 11
- 06 · Promenade des marchands, tu passes dans un tunnel et il fait sombre tu perds un tour
- 07 · Promenade des marchands, tu trouves un passage secret, rends-toi au numéro 39
- 08 Promenade des marchands, tu vends ton artisanat, tu cours déposer tes dappers dans ton hall au numéro 24
- 09 · Venelle des mineurs, tu butes dans un chariot, tu perds un tour
- 10 Deuthus Xalon t'explique où se trouve ton appartement, tu passes directement au numéro 33
- 11 Tu traînes un peu Venelle des mineurs, tous les joueurs reviennent sur leurs pas de une case
- 12 · Cirque d'Abylus, la rue est encombrée par des sacs, tu perds un tour
- 13 Dello Mekops te fait visiter ton nouvel appartement, tu perds un tour
- 14 · Ruelle du centre
- 15 · Carré à la fontaine, tu prends ton temps sur une des plus belles places de Pyr
- 16 Route à la fontaine, tu tombes sur un tonneau de shooki abandonné et en bois une gorgée qui te requinque. Ajoutes 2 à ton prochain jet de dé
- 17 Dean Ibiraan te montre ton hall de guilde, tu perds un tour
- 18 · Chemin de la cuvette, tu te déplaces de deux cases
- 19 · Rue Dexton, l'Empereur a dit, tout le monde reviens sur ces pas de deux cases
- 20 Rue Leanon, un maraudeur t'attaque à la dague, tu n'as pas le temps de riposter, le coup est fatal, rends-toi au 59
- 21 Dyrus Lyseus ouvre ton appartement, tu invites tes amis, le temps qu'ils arrivent tu rejoues
- 22 Rue Leanon, un membre de la garde viens de s'apercevoir que tu n'étais pas citoyen Fyros, retournes à la case départ, promenade de Rydon
- 23 Place des corps de garde, Apollo Boethus, caporal, te donne une mission, rends-toi au numéro 35
- 24 Mecaon Cegrips t'ouvre la porte de ton hall de guilde, tu déposes des dappers tu perds un tour
- 25 Chemin de la cuvette, Aaarrgghhh, tu aperçois un matis, tu sors ta masse, en le pourchassant pendant sa fuite tu te déplaces de deux cases
- 26 · Rue Dexton, tu te déplaces de deux cases
- 27 · Rue Dexton, tous les joueurs reviennent sur leurs pas de une case
- 28 · Chemin de la cuvette, oui c'est ici que tu peux choisir d'allez aux Bains de Pyr

- 29 · Volubis Gar'Gatus te fait entrer aux Bains de Pyr, une fois reposé et propre tu te rends directement au numéro 43
- 30 Tu trouves un mektoub abandonné, tu te rends au numéro 53
- 31 · Chemin de la cuvette
- 32 Dex Arbhor, maître boucher, veut des morceaux de viande d'herbivores de la kitinière, tu perds trois tours
- 33 Dean Mekops ouvre la porte de ton appartement, tu fais un peu de rangement tu perds un tour
- 34 · Route du sud, tu trouves un passage secret, rends-toi au numéro 39
- 35 · Route du sud, tu butes dans un chariot, tu perds un tour
- 36 Boean Mekops, garde de Pyr, t'escorte jusqu'à ton appartement, rends-toi au numéro 45
- or chemin des corps de garde, tu renverses un tonneau de shooki, tu glisses, avance de deux cases
- 38 · Rue du haut-piros
- 39 Rue du haut-piros, la rue est encombrée par des sacs, tu perds un tour
- 40 · Rue du haut-piros, déjà pas mal d'arriver là!!!
- 41 · Deups Gacaps t'apprend à faire des haches, tu te rends ensuite à la forge au numéro 49
- 42 · Piton Delorus t'annonce que tu as déménagé, tu passes directement au numéro 33
- 43 · Rue du bas-piros
- Route de la forge et du marteau, un suivant de la karavan te donne un coup de hache, tu regrettes d'être sorti les mains dans les poches, tu t'effondres, rends-toi au 59
- Deuseus Xalon t'ouvre ton appartement, tu en profites pour rallumer le feu, tu perds un tour
- 46 · Route de la forge et du marteau
- 47 Route de la forge et du marteau, tu trouves un passage secret, rends-toi au numéro 28
- 48 · Route de la forge et du marteau, tu butes dans un chariot, tu perds un tour
- 49 Forge de Pyr, avec Zeomlion Aeros, maître outilleur, tu exerces ton métier, tu perds un tour
- 50 · Route de Karavia
- 51 Tu découvres un passage secret, retournes directement au numéro 6
- 52 · Route de Karavia
- Étable Sud, Pinus Eubus, le palefrenier regarde le mektoub et t'indique son propriétaire, tu perds un tour puis tu ramènes le mektoub à Ibitis Abygrian au numéro 40
- Tu arrives au cirque de Coriolis, tu as été téléporté par le maître Kami de Pyr, rendstoi au numéro 35
- 55 Cexius Mekops te fait visiter ton nouvel appartement, tu perds un tour
- 56 · Cirque d'Abylus
- 57 · Cirque d'Abylus, tu as été téléporté par le maître Kami de Pyr, rends-toi au numéro 31
- 58 Tu fais un détour par le bar, Lydix Deps te sert une liqueur de Shooki, tu perds deux tours
- 59 Place des Académies, ton corps n'est plus pour l'instant, tu prendras la place de celui qui te remplacera

La sélection photo

Refyia sur son mektoub pendant la nuit des étoiles filantes (photo Refyia)



Refyia, accro au jeu (photo Refyia)



Ils sont pas beaux nos légionnaires ? (photo Zuros)



Capryketh is alive ! (photo Refyia)

