



La gazette du désert

9e numéro



Au programme de ce neuvième numéro :

- **En exclusivité !** Comment tuer une grande kizarak à trois ? Les légions fyros vous expliquent leur méthode. (page 2)
- Compte-rendu de la réunion des patriotes de Thesos du Quarta, Mystia 16, 2^e CA 2590. (page 6)
- On a exploré la goo et elle ne tue pas systématiquement ! Notre reportage photo. (page 9)
- Mais aussi, des kinreys dans la jungle, l'akenak de Thesos abattu par un maraudeur, des photos prises durant Anlor Winn, etc.

Le meilleur endroit pour un feu de camp : une kitinière



Qu'est ce que ce journal ?

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

Remerciements pour ce numéro : Zuros et Naveruss pour leurs photos

On a buté une grande kizarak au giron du démon

Impossible n'est pas fyros, les légionnaires viennent encore de le prouver en tuant une grande reine kizarak dans son repère, la kitinière du giron du démon. À combien s'y sont-ils pris ? 20 ? 30 ? Non, à trois seulement. C'est cette épopée que je vais vous conter.



La kitinière du giron du démon est quasiment identique à celle du sous-bois du malheur. Quelques détails diffèrent cependant. Il n'y a par exemple pas de tas (défection ou autre) dans la salle à gauche de l'entrée, comme dans celle que les Légions Fyros ont cartographié (cf gazette numéro 7). Mais hormis cela et un peu d'agencement intérieur, le plan de base est le même.

Salle de gauche en entrant, où le tas de déjection a été remplacé par un pilier



Dans la salle de la reine, on trouve des kidinak, des kinrey en grand nombre et la reine, une grande kizarak couvant des larves de kitins. Dans les couloirs adjacents à la salle de la reine, des kinrey patrouillent en masse.

Après quelques incursions, en utilisant la technique développée au sous-bois du malheur consistant à se laisser abattre par les kitins près des parois extérieures pour être ressuscité par un camarade en dehors, nous avons pu déterminer une zone réduite dans le couloir arrière où les kinrey ne vont pas patrouiller. C'est alors que nous nous sommes lancé le défi de tuer la reine kizarak.

Lucio pris depuis le tunnel arrière



Nous étions trois pour ce défi insensé. Lopyrèch, Naveruss et Azazor votre serviteur. Après une infiltration dans la kitinière, en y allant un par un et en se faisant ressusciter soit par quelqu'un à l'extérieur pour le premier, soit par celui ou ceux déjà à l'intérieur pour les suivants, nous nous sommes positionnés au niveau du couloir arrière, dans une zone a priori safe.

Naveruss et Lopyrèch autour d'un tonneau de shooki tandis que je m'efforce de les rejoindre.



Après que Naveruss eut allumé un feu, nous pûmes nous atteler à élaborer une stratégie pour tuer la reine. Il fallait pour cela la faire sortir de la salle de la reine, loin de sa garde rapprochée. Mais malgré diverses attaques à travers les parois depuis le couloir arrière, et même en l'agaçant directement, il était impossible de la faire se déplacer, comme si la kizarak était figée dans sa position. Était-ce dû au fait qu'elle couvait les larves de kitins ? Impossible de savoir. Mais elle ne bougeait pas, c'est tout ce que nous pouvions malheureusement constater.

Apéro dans la kitinière avant d'aller au combat. Toubitoub n°534 de Lopyrèch nous accompagne.



Ne reculant pas devant l'obstacle, nous avons alors décidé de la tuer à travers les parois. Ça nous semblait un peu lâche car nous n'avions pas l'ennemi en face de nous, mais il n'y avait pas le choix. Enfilant les amplificateurs, Lopyrèch et moi lui avons donc cramé la tronche à coup de sort de feu tandis que Naveruss nous soignait. Ce fut un peu long. Nous guettions sans cesse les deux extrémités du couloir pour voir si aucun kinrey ne venaient pour nous attaquer. Mais l'issu était logique. La reine fut mise à mort sans qu'aucun kinrey ou kidinak ne viennent à son secours. Désirant ramener un souvenir, nous avons sprinté jusque dans la salle de la reine pour dépecer son cadavre avant qu'il ne se décompose entièrement tandis que Lopyrèch prenait quelques lucios souvenirs du corps carbonisé.

Ça ne stoppera pas l'invasion kitin, mais ça leur aura montré qu'ils ont à faire à des ennemies bien plus coriaces qu'eux : des fyros !

La reine est morte et les kidinaks ne sont pas contents :



Notre devise dans les légions, c'est force et gloire. Et la gloire, on va la chercher, fût-ce au fond d'une kitinière sordide remplie de créatures qui vous tuent en trois coups.

CAL I SELAK !!!

Agression violente de l'akenak de thesos par un maraudeur

s'il fallait encore une preuve que les maraudeurs représentent un danger pour l'Empire, en voici une : l'akenak Achilleos abattu par le maraudeur Sityz ! Et tout ça aux portes de Thesos. Il y a décidément un gros problème de sécurité à Thesos, et on voudrait se contenter d'une simple tour de garde...



Réunion patriote de Thesos du Quarta, Mystia 16, 2e CA 2590

Une réunion s'est tenu à Thesos en présence du tout nouveau akenak Achilleos et du celiakos Ibiphan Dynix. Le but de cette réunion était de discuter des défenses de Thesos à mettre en place avec l'aide de l'Académie Impériale. Plusieurs points de vue se sont exprimés et encore aucun projet définitif n'est arrêté, si ce n'est la construction d'une première tour prototype. Pour plus de renseignement, voir le compte rendu de l'akenak disponible à Thesos.

Deux points toutefois qui ne figurent pas dans le compte-rendu :

La réunion a été parasitée par diverses interventions malvenues de la part de non patriotes. L'akenak n'a semble-t-il par réussi dans un premier temps à faire respecter la discipline, chacun pouvant parler, patriote ou non, en se coupant parfois la parole. Il a donc été convenu de la constitution d'un conseil de Thesos plus restreint où seul un membre de chaque guilde fyros pourrait s'exprimer. Espérons que cela ramènera un semblant de discipline dans ces réunions qui ressemblent pour l'instant plus à une foire d'empoigne avec portes ouvertes pour tout le monde.

On déplore également une double attaque d'une douzaine de maraudeurs pendant la réunion. Toutes ont pu être maîtrisées, avec l'aide notamment du maître ardent venu en renfort après la première attaque. Si la réaction des patriotes a été un peu longue à se mettre en place, on peut toutefois constater avec plaisir que tous se sont battus vaillamment une fois la surprise passée.



Trois kinreys au bosquet de l'ombre

Au nord-est du bosquet de l'ombre, le 9h - Quarta, Pluvia 4, 3rd AC 2590, on pouvait voir trois kinreys mortels en bordure de la goo. Ceux-ci avaient la carapace craquelée, comme s'ils avaient reçu des coups violents. Est-ce une nouvelle manifestation d'Anlor Winn ? Mystère...

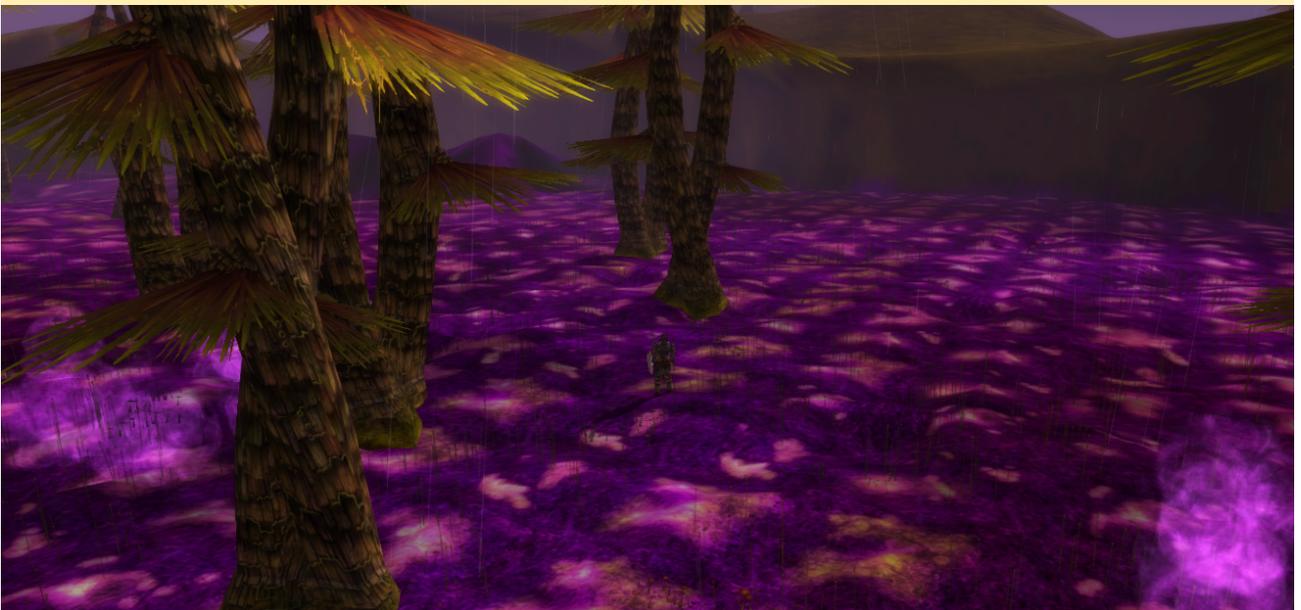




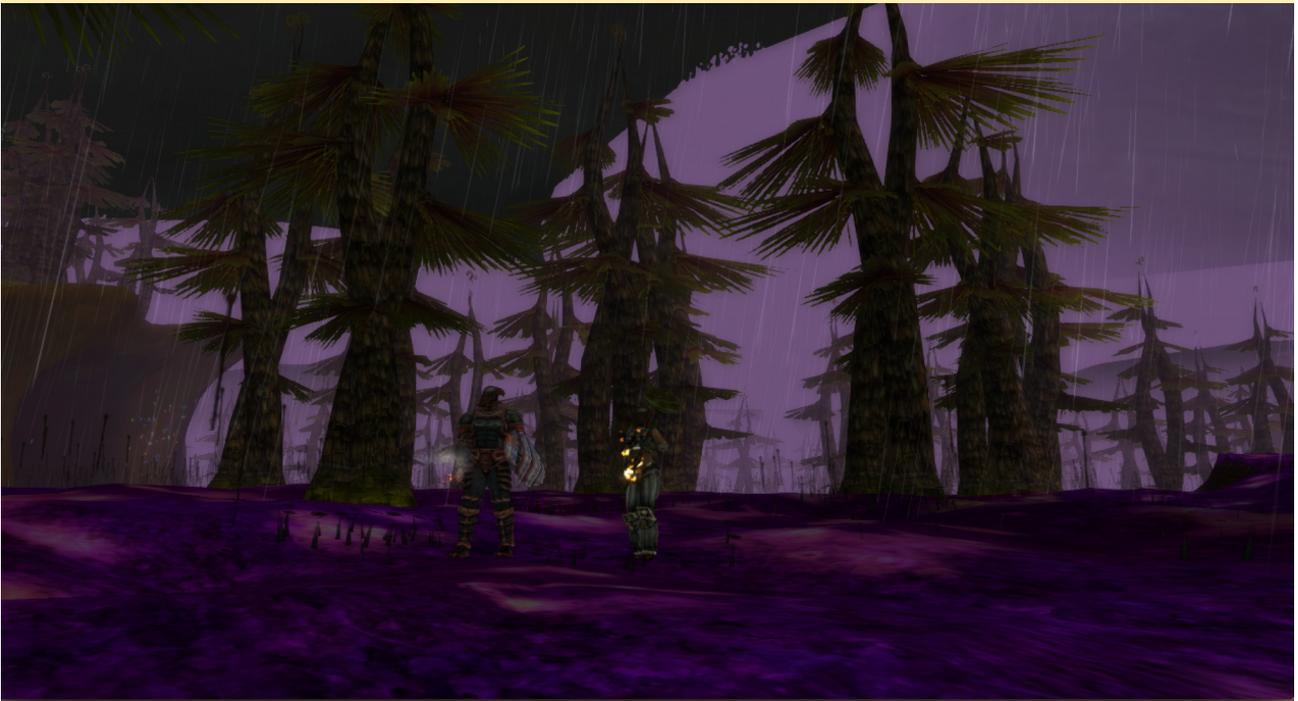
Promenons-nous dans la goo..

Ah, on aime les défis stupides chez les fyros. Alors tiens, et si on allait voir ce qu'il y a de l'autre côté des champs de goo dans la jungle ? La mort assurée ? Même pas ! Des falaises, des zones avec de la goo qui ne tue pas, des timaris et des bodocs, et même par delà les falaises, des étendues sans goo, hélas inaccessibles. Voici un petit compte-rendu en image.

Le départ a lieu du bosquet de l'ombre. Après un bon sprint en utilisant l'invulnérabilité, j'arrive sur une zone où la goo ne tue pas. Elle forme une large bande partant des falaises jusqu'à une ligne imaginaire. Je décide d'avancer plus en avant. Mais pas moyen, des falaises bloquent le passage.

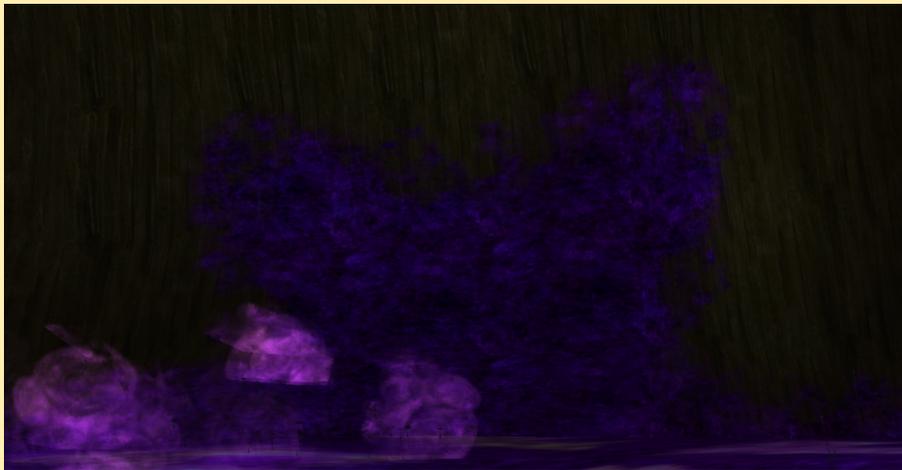


Je suis rapidement rejoint par Naveruss avec qui nous partons explorer ces territoires étranges. On longe les falaises en espérant trouver un passage quelconque.



Du haut d'une colline, j'aperçois ce qu'il y a au-delà des falaises : des zones non infestées de goo ! Incroyable, les falaises ont semble-t-il stoppé la progression de la goo. Celle-ci semble néanmoins grimper le long des falaises, comme une entité vivante.





Alors que nous longeons toujours la falaise sur la zone safe, nous croisons un groupe de bodocs, suivi par des timaris. Aucun de ces animaux ne semblent agressifs. Ils n'ont pas l'air infecté par la goo.



Nous avons ainsi exploré la totalité du bosquet de l'ombre, mais également du nœud de la démente, qui présente des caractéristiques similaires. À chaque fois, une falaise nous barrait la route, mais à chaque fois également, nous tombions sur une large bande longeant la falaise où la goo ne tuait pas. Quelle est la raison de cet étrange phénomène ? Pourquoi la goo est-elle stoppée par les falaises et qu'est ce qu'il y a de l'autre côté ? Il faudra d'autres explorations pour répondre à ces questions...

La sélection photo

Phénomène étrange dans le ciel durant Anlor Winn à l'oasis kami (photo Azazor)



Kiban monstrueux sorti d'un vortex dans les dunes impériales (photo Zuros)



Entrée de la kitinière du sous-bois du malheur. Même pas peur ! (photo Zuros)



Étable de Thesos lors des événements d'Anlor Winn (photo Zuros)

