



Le Journal des Îlots à Parution Irrégulière (JIPI)

N°1

Sommaire

- P.2 : Interview avec Koluar
- P.4 : L'histoire de la pierre du fort aux renards
- P.5 : Potins Landais
- P.6 : Voyage à Kusamura
- P.7 : Loisirs

L'édito

Par Skaz



Cher lecteur, chère lectrice,

C'est avec plaisir que j'ouvre ce premier numéro du JIPI. Fruit de la collaboration intense d'une équipe resserrée de journalistes aventuriers, notre journal renoue avec une tradition oubliée des magazines séridiens. Au sein de chaque numéro vous trouverez des articles d'actualité, des reportages et également de quoi égayer votre aventure. Pour ce premier numéro, Lavande (notre exploratrice en chef) vous fera découvrir les attraits de Kusamura. Lys Tigré s'est

intéressé à la vie de Koluar pendant que Valériane recueillait pour vous les dernières nouvelles de la vie des aventuriers. Amanite vous a concocté une course au trésor. Enfin, Achillée nous raconte le premier épisode de l'histoire d'un monument célèbre mais méconnu de Pierre Blanche : la Pierre du fort aux renards.

Bonne lecture !

Skaz

Chef de la rédaction du
JIPI

L'interview



Par Lys Tigré

C'est au coeur du Val d'Alganiel que nous retrouvons Koluar pour un entretien au cours duquel il lève le voile sur une personnalité jusque là mystérieuse.

Lys Tigré : Bonjour Koluar,

Koluar : Bonjour

Lys Tigré : Vous êtes un des natifs les plus connus de Pierre Blanche. Pourtant, nous vous connaissons tous assez mal. D'où venez vous précisément et pouvez vous nous raconter l'histoire de votre famille en quelques mots ?

Koluar : Je suis arrivé ici comme beaucoup d'autres pour la colonisation. Je suis un trappeur qui erre au gré des allées et venues des animaux.

Lys Tigré : Vous tenez un commerce d'objets d'animaux en tous genre. Qu'avez-vous à nous dire sur la chasse telle que vous la pratiquez et auriez-vous des conseils à donner aux aventuriers tentés de s'initier à l'art cynégétique ?

Koluar : L'essentiel de mon temps consiste à observer les divers animaux et leurs rapports avec les autres afin de pouvoir agir pour préserver l'équilibre de la Nature. J'aime davantage la traque que l'acte lui même de tuer l'animal. Mon commerce est là pour éviter que les animaux abattus ne l'ai été vainement. En plus des bêtes que je dois tuer par nécessité, je récupère les restes des dépouilles abandonnées par ceux qui n'ont aucune considération pour la vie qu'ils ôtent. Je rachète les dépouilles que l'on me présente pour les même raisons.

Je conseille à chacun de faire attention à leurs proies et de bien les observer avant de décider de les abattre. Le terrain, le sens du vent, tout élément peut jouer sur l'attitude de votre proie. Si vous avez prit le temps, vous saurez quand réussir votre attaque fatale et sans souffrance inutile. Je leur conseille aussi de ne tuer que par nécessité et avec parcimonie.

Lys-Tigré : Des conseils qui seront utiles à tous, débutants et

initiés. Pour terminer sur le thème de la chasse, quel est votre gibier préféré ?

Koluar : Je n'ai pas d'animal favori mais ceux qui ont le plus d'intelligence et d'instinct me passionnent. J'adore découvrir le mode de vie de nouvelles espèces.

Lys Tigré : Vous le savez Koluar, le marché de la potion est en difficulté. Les apothicaires réclament que leurs fournisseurs les aident à augmenter leurs marges afin d'être en capacité de produire plus. Les aventuriers désireux de pouvoir se fournir en peaux et fourrures de qualité peuvent-ils s'attendre à une diminution des prix dans les prochains mois ?

Koluar : Chasser est une affaire de patience et donc de temps. Il faut bien vivre.

Lys Tigré : Nul doute que votre message sera entendu. Parlons maintenant des passions qui vous animent en dehors de votre activité professionnelle. Que faites vous donc en Sérédia une fois la chasse terminée ?

Koluar : Je m'occupe de mon putois, Bidule. Il s'est attaché à moi lors d'une de mes excursions en Irilion pour l'observation de la faune locale. Je ne sais pas pourquoi mais il a une fâcheuse manie de vouloir dormir sur ma tête.

Lys Tigré : Koluar, une dernière question : pour aller boire une bonne bouteille à petit prix, quelle taverne à Pierre Blanche ?

Koluar : Demandez à Sylpha.

Lys Tigré : Merci Koluar de nous avoir accordé cet entretien exclusif.

Koluar : Au plaisir de vous lire.

Histoire de la Pierre du fort aux renards



Par Achillée

Tout aventurier un tant soit peu couturier connaît cet endroit. Amateur d'écharpe rousse, votre cache nez provient sans doute du fort aux renards. Mais l'histoire de ce lieu et de son monument emblématique est inconnue du plus grand nombre.

Il faut revenir au passé le plus trouble des îlots. Les féaux n'existent pas encore et la colonisation avance à grand train. Nati et Adrian sont de valeureux capitaines de navire qui mettent leurs embarcations au service des courageux pionniers qui s'installent en Séridia. Adrian fait une cour effrénée à la belle Narleyka, la sœur du seigneur Luxin. A force d'insistance, il finit par la convaincre de l'épouser. L'événement a lieu le 21 nuona du fingelien 344, il va changer la face du continent.

En effet, Adrian, fort de sa nouvelle influence sur la famille d'Elouin, et Nati, lassé de dissimuler sa véritable identité, décident de jeter le masque. Capitaines, ils étaient respectés et admirés. Féaux, ils seront craints et redoutés. Ils déclenchent la première guerre des âmes : des hordes de monstres et de morts vivants sortis d'outre tombe ravagent Séridia. Les troupes de l'armée sont rejetées à la mer sur les côtes de Morcraven, acculées contre les montagnes du cœur

de l'île puis massacrées. Des régiments entiers mourront de faim et de soif, enfermés et assiégés au sein des quelques fortifications qui résistent au pouvoir féal.

La belle Narleyka est poussée au désespoir. Son époux est la créature la plus maudite sur les îlots centraux. L'amoureux transi était en fait une créature démoniaque. La trahison pousse Narleyka à la folie. Elle projette de donner la mort à l'enfant qu'elle porte et dont, déjà, elle sent le pouvoir maléfique. Lasud, chargée par Luxin de veiller sur la jeune mariée apprend que Narleyka ressent en elle les pouvoirs de la descendance d'Adrian. Elle en informe Luxin, qui ne s'opposera pas à ce que sa sœur soit sacrifiée au cours d'un rituel destiné à créer une arme de taille à lutter contre les forces des féaux.

Narleyka est alors enfermée pour l'éternité au sein d'une pierre enchantée. La puissance de la descendance d'Adrian est ainsi utilisée contre les pouvoirs du féal lui-même : les troupes maudites sont anéanties tandis que Luxin élimine une branche de la descendance d'Elouin qui aurait pu lui faire concurrence un jour...

A suivre...

Potins Landais



Par Valériane

- L'ancien Chambellan Bouh a été vu cueillant de grandes quantités de fleurs au Val d'Alganiel. Nouvelle potion ou dulcinée anonyme ?
- Un galdur natif de Nargraw a surpris un membre de la Probe Société en train d'épier un couple de jeunes amoureux profitant tendrement des bains chauds de l'île. Timides, surveillez les alentours avant de vous dévêtir...
- Et un galdur de plus ! La tenancière de la Gilde du Village Regaf n'en est plus à son premier aventurier éconduit. Mais on n'avait jamais tenté de la séduire en lui offrant le cadavre d'un féran faisandé.
- Enorhel le bijoutier de Starenlith aurait quelque peu abusé de l'outranque millésimée de chez Feluin. Il a fallu l'aider à remonter son échelle pour qu'il puisse continuer à offrir ses services aux aventuriers.

Voyage en Irilion



Par Lavande

On y pénètre par un faille dans les rochers de Zirak-Inbar. Kusamura ! La jungle d'Irilion. Le nom lui même est enchanteur. Pourtant, apprécier Kusamura n'est pas donné à tout le monde. Beaucoup sont rebutés par la boue et par cette odeur si particulière. Les grands fauves sont maîtres, ici.

Je me faufile entre les arbres dont les branches me dissimulent la lumière du soleil. Il faudra s'habituer à la pénombre. Si mon itinéraire est toujours le même, le voyage est toujours différent. Commencer par un bain dans les sources fraîches d'Ezekhar. Je me laisse même aller à retirer ma cape verte, la vigilance endormie par la douceur de l'eau. Un chimérien ne tarde pas à pointer le bout de son nez. Récupérer mon vêtement sans le brusquer... Tout doux.

Je file. Il est l'heure d'aller au nord. Là, un ancien cabanon de chasse pourrait peu à peu, envahi par les herbes folles et un arbre qui grandit doucement. Sous peu, il n'en restera rien. Un oisillon est tombé du nid, je le repose délicatement, j'ai peur qu'un tigre ne le trouve avant sa mère.

Je redescends vers le sud. Là, un grand arbre m'appelle. Je m'allonge entre ses racines et ferme les yeux quelques instants, protégé par le vénérable. Un orque qui cherche

de quoi se nourrir me réveille. En route ! Mes pas me mènent à une vaste demeure qui, lentement, s'enfonce dans le marais. Bientôt ses vitraux ne seront plus visibles des curieux. Alors que j'essaye d'en percer les derniers secrets, une panthère vient se frotter à mes bottes. Je sors de ma besace quelques morceaux de viande crue que je me gardais pour ce soir et à peine les a-t-elle dévorés qu'elle disparaît. Je poursuis ma visite d'Akuen avant de me rendre vers cette roulotte dont le mystérieux propriétaire est toujours absent.

Je longe la rivière un moment, à la recherche de la panthère noire si câline tout à l'heure. J'entends le grondement des chutes du Lothal, il est temps de faire demi-tour. En espérant ne pas faire de mauvaises rencontres. Direction Aeth Aelfan !

Lavande

Loisirs



Par Amanite

Cette semaine le JIPI vous propose une course au trésor. La rédaction a enterré un objet quelque part dans les îlots Centraux.

=> Découvrez le territoire en remplissant les mots-croisés, les lettres sur les cases jaunes donnent le territoire une fois remises dans l'ordre.

=> En plaçant un chiffre compris entre 1 et 9 dans chaque bloc, chaque ligne et chaque colonne de la grille (chaque chiffre ne doit se trouver qu'une fois dans chacun de ces éléments), vous trouverez les coordonnées de l'objet en lisant à partir d'en haut à gauche les cases jaunes.

Le premier aventurier à nous contacter en signalant avoir trouvé l'objet gagnera 50 000 lumens et son nom sera publié dans notre prochain numéro avec les solutions!

Bonne chance à tous,
Amanite

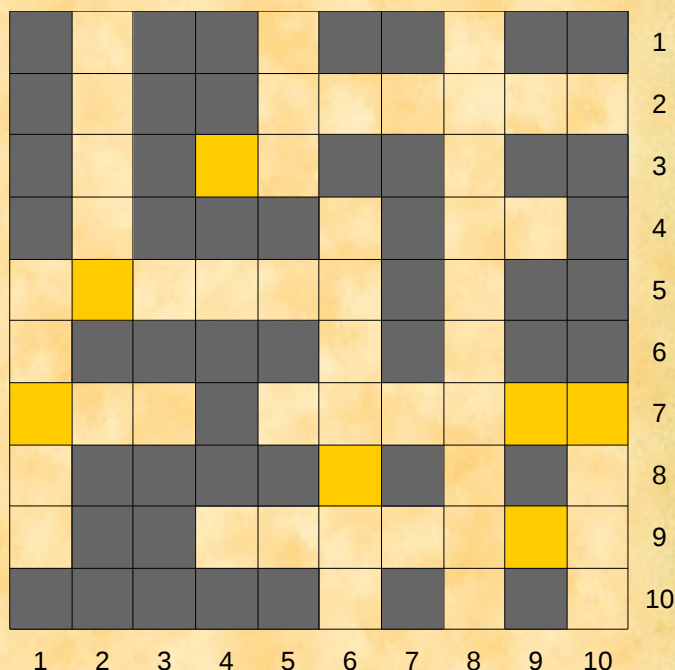
Mots Croisés

Vertical

1. Flan religieux.
2. Horticultrice sereine.
5. Se cache à Trépont.
6. Salutations barbares.
8. Une arme qui en coûta bien d'autres.
10. Gouverna Nukavuri.

Horizontal

2. Poison sur pattes.
3. Petit territoire de nains.
5. Artisan indigo.
7. Hommes d'Andersen.
- Géant cultivé.
9. Maison.



Grille magique

4	5	1						3
	8		4	1				
				2	7			
		9	8					6
1				3				8
7					5	1		
			3	9				
				4	8		3	
3						4	8	1

Mentions légales

Le JIPI est rédigé et imprimé à Nord-Thyl. Pour toutes questions et remarques, contacter Skaz, directeur de la rédaction. Idées et candidatures pour participer au journal sont bienvenues. N'hésitez pas à nous contacter pour faire partie de l'aventure !