



Les Chroniques d'Elleslande

La News Letter du Consulat d'Elleslande

Mai 2011 – Episode 18 ~ « Opus dei »

Editorial

A peine nos costumes de vampires rangés après le succès incontesté de « Vampirus Ex Machina » (voui, les têtes de cochons étaient *vraiment* réalistes...), nos équipes se sont jetées à corps perdu dans la finalisation de l'écriture de notre autre GN de l'année 2011 : « Khalihuru 3 : Par-delà les Lions de Sing Twan ». Du coup, à GN-94 jours, parce que vous le valez bien, hop, voici un numéro spécial pour faire saliver ceux qui se sont déjà inscrits, pour décider ceux qui se tâtent encore (en tout bien tout honneur, hein, dites !) et faire râler ceux qui sont retenus ailleurs le week-end du 15 août.

Votre Secrétaire

Le Consulat d'Elleslande
présente
les 12-13 et 14 août 2011
au Prieuré de Las Canals (92)

« Par-delà les Lions de Sing Twan »
l'Opus 3 du GN Khalihuru

Renseignements et inscriptions :
Mobile : 06 70 10 30 37
Mail : elleslande@orange.fr
<http://elleslande.free.fr> ou sur notre forum

Artiste peintre : LEI Sheng

Liste des Factions PJs :

Déjà réservées :

- Délégation Impériale
- Garde Impériale (Kung Fu King)
- Clan du Bélier (recrute toujours)
- Clan du Coq (il reste des places !)
- Clan du Dragon
- Clan de la Louve
- Clan du Rat (dont 1 « Raglier »)
- Clan du Serpent
- Clan du Singe
- Clan du Tigre
- Dojo impérial

Encore disponible :

- Clan du Cheval
- Clan du Lièvre
- Clan du Sanglier (sauf le « Raglier »)

Archétypes autorisés aux PJs :

- Profiteur (diplomates, marchands, ...)
- Maraudeur (éclaireurs, assassins, ...)
- Mystique (chamans, maîtres Dao, ...)
- Guerrier
- Bi-classage possible

Rappels :

- l'Empire de Khalihuru est hermétique aux races Elfes, Elfes Noirs, Naines, Orcs, ...
- Les PJs pourront néanmoins croiser des créatures « non-humaines », comme des Fo-Mois, des Seï-Dis, ...

LE GROS PLAN DU MOIS

Khalihuru : l'Empire aux Mille Facettes

L'aventure du Khalihuru a commencé alors que le (premier ?) cycle d'Elleslande venait à peine de s'achever, en septembre 2005. Après deux ans de travail acharné, l'équipe historique composée de 6 orgas « multitâches » ont élaboré un monde médiéval fantastique asiatique inédit à ce jour. Son aspect syncrétique a séduit dès le premier opus de nombreux joueurs dont certains, qui ont survécu à l'opus 2, piaffaient d'impatience. Hé bien nous y sommes presque !

Alors, en attendant, résumé des épisodes précédents:

Empire de Khalihuru, IIIème Dynastie, 961^{ème} année : l'ordre et le calme qui conviennent à un Empire déjà presque 3 fois millénaire règnent. Voici 6 ans qu'un nouveau couple impérial est venu restaurer la *pax impérialis* suite aux difficultés engendrées par leurs prédécesseurs, trop coulants avec une administration impériale décadente.

Cette année est celle du rassemblement des Cylindres Sacrés destiné à restaurer la Barrière Protectrice. Cette dernière utilise l'énergie de ces 12 puissants artefacts pour protéger les terres de l'Empire de ses belliqueux voisins dont l'Empire de Krarth fait partie. Tout doit se jouer au sanctuaire de Wang Tsin, dans la province impériale d'Oyama, dans les montagnes qui surplombent la Cité Interdite.

Les délégations pensaient prendre un repos mérité à leur arrivée au sanctuaire, avant de procéder aux cérémonies d'usage, mais c'était sans compter l'apparition de failles béantes entre les terres du milieu et les monde du dessous. Une logorrhée de créatures chtoniennes s'échappait : les troupes Fo-moi du général Ugadatché, fidèles au sinistrement célèbre Empereur de Jade, souverain du Di-yu et de toutes les provinces infernales.

La Barrière Suprême n'ayant pas été restaurée, le Couple Impérial et un groupe de héros se sont sacrifiés pour qu'une barrière temporaire protège l'Empire de Khalihuru contre les invasions célestes et chtoniennes... Certains Cylindres Sacrés ont été volés et le Général Ugadatché a échappé à la mort lors de la bataille finale. Il écume depuis les territoires avec ses troupes à la recherche de mystérieuses reliques pour le compte de son maître, l'implacable Empereur de Jade. (Opus 1)

La barrière temporaire commence à se fissurer ça et là et des créatures célestes et chtoniennes sont entrées sur le Monde du Milieu. La Xian Gang, qui se révéla n'être qu'un sosie, a fui ses responsabilités, et des héros issus des 12 clans occupent désormais la plupart des postes de Dai et de Shogun.

Les antichambres des Enfers ont reçu la visite d'aventuriers bénis par la Kirin, et le Chat a révélé sa présence à la face du monde. Gurkaïsei, un général Fo-Moi rival d'Ugadatché, vaincu à la loyale, et Hakuji Ashiru, privé de ses pouvoirs par une manipulation du Chat, ont été envoyés au Royaume des Morts. Ils arpentent désormais les plaines ardentes du Di-yu.

Tout pourrait aller pour le mieux, mais l'équilibre du monde est menacé : quand une année se sera écoulée, l'empire de Khalihuru devra faire face à son Destin. (Opus 2)

Nous sommes en l'an 963. Une année vient de passer, et la barrière temporaire va bientôt céder. La nouvelle administration installe tant bien que mal son autorité, mais les inquiétudes sont réelles et légitimes : aucun rêve mystique n'a appelé de nouveau Couple Impérial. Sans compter que le danger se rapproche : la Barrière Temporaire est sur le point de disparaître et les représentants des clans n'ont que 11 cylindres en leur possession... Alors que les nouveaux dirigeants avaient réussi à organiser des groupes pan-claniques pour mener des expéditions de recherche dans les antichambres des enfers, on se rendit compte que la Kirin avait disparu !

Des maîtres Dao demandèrent audience. Au terme de longues et intenses recherches, ils en étaient arrivés à la conclusion suivante : si une nouvelle Barrière Suprême devait être créée avec les 12 cylindres, elle ne pourrait se faire à Wang Tsin, faute du bon alignement planétaire. Après moult calculs et autres rituels de détermination des lieux favorables, il fut déterminé que la vallée de Sing Twan serait le lieu le plus propice à la cérémonie.

L'Empire en appelle à nouveau aux représentants des clans : Que les cylindres soient rassemblées ! Qui seront les héros qui viendront au secours de l'Empire de Khalihuru ? Qui osera se dresser face aux forces en présence ?

Toi ! Lève-toi, prend tes armes, tout ton bagou ou prépare tes mantras et rejoint la légende, par-delà les lions de Sing Twan ! Qu'ensemble, les héros se préparent à affronter... la fin d'un monde ?

Renseignements et inscriptions : Mobile : 06 70 10 30 37 / Mail : elleslande@orange.fr

<http://elleslande.free.fr/> ou sur notre forum <http://elleslande.free.fr/forum3/viewforum.php?f=67>

BLOOD WAR : VAMPIRUS EX MACHINA

Les 4 castes vampires, invitées auprès d'un étrange roi s'amusant avec eux comme avec les pions d'un échiquier, ont cohabité, non sans grincements de dents pointues, le temps du WE du 1er mai. Tous les ingrédients étaient réunis pour les tourmenter : un labyrinthe, une Tour tyrannique, un Fou diabolique, un Cavalier infrangible, une Reine énigmatique... Mais entre l'invocation d'un caddie leader Price, des têtes de cochons très réalistes et des joueurs insomniaques, il est à se demander qui des joueurs ou des orga ont été le plus tourmentés...



Dire que 2 humaines et une succube s'étaient perdues du côté des cuisines. Pour servir les repas, non pour servir de repas... Bref, un grand merci aux joueurs et aux PNJ pour avoir donné vie à cette histoire, aux orga Pierre et Jérémy de l'avoir imaginé, aux membres de Castilla Garonna pour l'avoir concrétisé et aux cuisinières pour avoir suffisamment nourri tout le monde et sauver leur peau !