Edito

Joyeux Noël et Bonne Année !

Voici un numéro de la Gazette qui s'annonce donc sur le thème des réjouissances, avec également la naissance de la petite Héloïse. Mais l'activité Rôlistique ne se ralentit pas, malgré l'arrivée des vacances. Des sorties de BD, la critique du Casus 5, la sortie prochaine sur grand écran de Donjon & Dragon, tout cela trouve sa place dans la Gazette 10. Retrouvez également les rubriques habituelles, avec une nouvelle, « ce qui se passe dans le monde ». Découvrez aussi nos dossiers, la partie communauté, quelques nouveaux sorts et enfin, un sondage sur la Gazette elle-même, afin de mieux répondre à vos attentes. Enfin, signalons peut-être l'événement majeur pour le monde d'Extrêmia et pour la Gazette : l'arrivée d'une dessinatrice (enfin !)

URON

Assoce

Actuellement, à l'Assoce, on joue au rythme d'une partie toutes les deux semaines. Ça avance bien, ça tape de l'orque. Par contre j'ai deux de tension, j'ai pas eu le temps d'écrire mon compte-rendu complet pour la Gazette.

YOSHI

SOMMAIRE

LE MONDE DU JEU DE ROLE...Page 1

- *Assoce* *Page 1*
- *BD : le Troisième Testament* *Page 2*
- *Gazette : quel avenir ?* *Page 2*
- *Site* *Page 2*
- *D&D : le film* *Page 3*
- *Dossier n°1* *Page 3*
- *Critique Casus* *Page 7*
- *Dossier n°2* *Page 8*
- *La rubrique de Tata Océane* *Page 9*
- *Ce qui se passe dans le monde* *Page 10*
- *Sondage Gazette* *Page 11*

COMMUNAUTE **Page 13**

- *Heureux événement* *Page 14*
- *Enfin des dessins* *Page 14*
- *Le coup du coyote* *Page 14*
- *Michel du mois* *Page 14*
- *Petit coup de gueule* *Page 15*
- *Actu des Péta* *Page 15*
- *2 de tension* *Page 15*
- *Ils travaillent pour le monde* *Page 15*
- *Du côté de Nice* *Page 16*
- *Coup de Pub* *Page 16*
- *Manuel du monde* *Page 16*
- *Pokémon, le jeu* *Page 16*

CREDITS **Page 16**

BD: le Troisième Testament, enfin de retour !!!!

Luc ou le souffle du Taureau, troisième volet du troisième Testament, est enfin sorti !!! Je me le suis bien sûr procuré... dans les deux premiers tomes, autant on les personnages ne découvraient les éléments de l'intrigue qu'avec parcimonie, autant dans ce volet, les révélations sont énormes... mais l'intrigue reste toujours aussi dense et difficile à suivre, tant les protagonistes et leurs intérêts sont nombreux... il faudrait donc attendre le 4ème et dernier tome pour tout comprendre !!!! l'année prochaine au mieux.... En attendant, venez suivre Marbourg et Elisabeth dans leurs aventures, en lisant *Luc ou le souffle du Taureau*.

URON

Gazette: Quel avenir???

Je me permet de vous consulter pour la chose suivante: la Gazette n°10 pourrait bien être la dernière… sur papier. En effet, avec le développement des mails et d'Internet, la Gazette papier demande du coup plus de travail et un temps de distribution plus long que les nouvelles technologies. Alors, voulez-vous sauver la Gazette papier ou trouvez-vous que son passage exclusif sur le net soit recommandable? Vos avis sur la question sont à envoyer sur uron@excite.fr , ou à communiquer en direct à Uron (ou à son domicile). Sachez enfin que la Gazette cherche d'autres collaborateurs afin d'étendre ses horizons (c'est un peu toujours les mêmes qui écrivent). De toute façon, c'est pas dur: ceux qui ont participé à la Gazette sont aussi ceux qui s'implique le plus dans le monde ou le jeu de rôle… voir d'ailleurs le coup de gueule plus loin.

URON

SITE

Donc résume des dernières améliorations :
- le système de news automatiques actuellement en test qui permet a tous ceux qui en font la demande d'ajouter des news directement depuis Internet
- une salle de chat aussi en expérimlaentation, mais a un rythme moins soutenu
- une refonte du design du site est en cours, avec un réglage des bugs divers - ca c'est pas avant l'année prochaine au moins
-une petite amélioration des fiches perso est prévue mais différées fortement.

Tous les développements sont actuellement arrêtes pour cause de cambriolage: je n'ai plus de hub donc plus de réseau, et je ne peux pas développer. Tout repartira quand j'aurai récupère un transfo pour ce hub.

KEYOKE

MONDE DU JEU : COMPTE-RENDU DIFFERE

Hum... Contrairement à ce que nous annoncions à la fin de la dernière Gazette, le compte-rendu du Monde du Jeu 2000, grâce à nos envoyés Spéciaux Lucien et Uron, ne trouvera pas sa place dans le numéro 10. Et pour cause : nous attendons toujours le développement des photos prises à cette grande manifestation rôliste... eprérons que tout sera prêts pour le prochain numéro (Janvier si tout va bien...) ou sur le site si la gazette papier venait à disparaître (voir par ailleurs).

URON

D&D, le film

Ça y est ! il sera sur nos écrans le 27 décembre ! On se renseigne pour une éventuelle avant-première... les gens intéressés pour qu'on y aille tous ensemble pendant les vacances sont priés de se faire connaître !
URON

Dossier n°1 : l'Auberge du Cœur de Chêne

Situation : esseulée quelques part sur un chemin boueux entre Carfax et Zamar, découvrez le *cœur de chêne* grâce au récit qui suit...

Une pluie torrentielle s'abattait sur nous continuellement, déversant de grosses gouttes glacées qui empêchaient toute visibilité à plus de 20 m. La nuit était tombée depuis au moins une heure, et nous avancions, transis de froid, à la recherche d'un abri sec pour y passer la nuit. Depuis notre sortie de la forêt, nous n'avions croisé jusqu'à présent que d'anciens camps de bûcherons depuis longtemps abandonné, mais dont l'existence nous prouvait que la civilisation ne devait pas être si éloignée que nous le pensions. A la recherche du repaire d'une bande de malfrats qui terrorise les environs, nous nous étions égarés pour de bon, et n'avons dû notre salut qu'aux talents magiques de ma compagne.

L'air frais qui soufflait me fouettait le visage, et des frissons parcouraient mon corps. Je réajustai ma capuche sur mes oreilles pointues, puis je m'approchait d'Hellena afin de la réchauffer un peu. Le chemin tortueux que nous suivions n'avait vraiment plus rien d'une route, et notre progression était rendue difficile par l'accumulation de la boue. Je béni d'ailleurs Shala d'avoir encore des bottes en bon état, ce qui me permettait au moins d'avoir les pieds au chaud, puis je m'enroulai dans ma cape.

Soudain, Hellena, qui marchait juste devant moi, se retourna, le regard illuminé: "Regarde, là-bas, de la lumière !!! Il y a un bâtiment !" Plusieurs années de mercenariat et de condition de vie difficiles avaient rendu son regard aussi perçant que celui d'un elfe. Il y avait bien une lumière, il y avait bien un bâtiment. Je le distinguais moi aussi. Pourtant, il ressemblait tellement à un arbre qu'il était difficile de le déterminer avec certitude.

Une fois que nous nous étions suffisamment approché du bâtiment, je compris la raison de ma méprise: le bâtiment était en fait un arbre. Il était très gros, mais pas très haut; il devait être

au moins millénaire à en juger par la largeur du tronc. Mais ce dernier, probablement creux, avait été aménagé semble-t-il en relais pour voyageur. Le haut de l'arbre avait été élagué et coiffé d'un toit, ce qui donnait l'apparence d'une tour à l'ensemble ainsi constitué.

Vu de l'extérieur, une grande lumière éclairant ce qui semblait être le rez-de-chaussée. En effet, la présence de fenêtre placées plus haut semblait indiquer l'existence d'un étage.

Nous étions suffisamment près pour lire désormais l'enseigne qui flottait au vent: "Au cœur de Chêne". Les lettres dorées brillaient comme en plein jour, et illuminaient mes yeux d'une vague d'espoir ; Une telle enseigne laissait à penser qu'il s'agissait là d'une auberge. Pour la première fois depuis le début de notre mission, Shala était avec nous.

Hellena, pleine d'espoir, s'avança alors vers la lourde porte de chêne. Sur le perron, elle se retourna pour me faire face. Ses cheveux mouillés encadrait son joli visage. Sa longue natte brune était défaite par la pluie. Nous nous regardâmes un instant des les yeux, comme nous le faisions souvent, et je me noyait complètement dans la douceur mystérieuse de son regard noir. Après nous être embrassés longuement sous cette pluie battante que nous ignorions l'espace d'un baiser, elle posa sa main sur la superbe poignée sculptée de la porte, puis ouvrit.

Nous découvrîmes alors un lieu chaleureux et accueillant : une vaste salle ronde d'au moins une vingtaine de mètre de diamètre, dont un large bar central et une hotte descendant du plafond en représentait le centre. De nombreuses tables rondes, faites de grosses lamelles de troncs, et qui n'avaient pas été écorcées, faisait office de table, tandis que les sièges étaient représentés par de larges bûches qu'on avait placées verticalement. Une douce odeur de viande rôtie flottait dans la pièce. Les grands chandeliers suspendus à l'aide d'un système de cordage faisait baigner la salle dans une brillante lumière. Sur la droite, deux escaliers semblaient mener au même endroit, à savoir le premier étage, réalisé sous forme de mezzanine, qui permettait au gens de l'étage d'observer du chemin de circulaire l'activité du rez-de-chaussée. A l'autre bout de la pièce, un vaste cheminée abritait un grand feu qui crépitait et qui réchauffait à lui seul la grande salle, tout en faisant rôtir quelques volailles.

Le bruit du plancher qui craque me fit stopper mon exploration visuelle de la salle, et mon regard se porta vers la personne qui se dirigeait vers nous d'un pas lourd : il s'agissait sans aucun doute de l'aubergiste, tablier plein de sang et un tranchoir à la main... un peu impressionnant, comme accueil... dans le mètre soixante-dix, obèse, trapu et barbu, avec ses cheveux bruns légèrement ondulés et coiffés en arrière, l'homme réalisa probablement ma crainte et s'empressa d'accrocher le tranchoir à sa ceinture avant de s'essuyer les mains sur son tablier et de nous souhaiter la bienvenue : « Entrez, chers clients, n'ayez pas peur ! » fit-il d'une voix rauque et puissante. Avec son gros nez rond et ses joues toutes rouges, il avait presque l'air d'un nain. A sa démarche peu assurée, d'ailleurs, je me demandai s'il n'avait pas du sang nain dans les veines, d'ailleurs. Reniflant de manière peu élégante, il s'adressa ensuite à Hellena : « Ma chère amie, fit-il de sa voix la plus mielleuse possible, veuillez prendre place à notre meilleure table avec votre compagnon de route... » il se feignit difficilement d'une courbette, et en profita pour un adresser un baisemain bruyant. Le toisant du regard, ce qu'il ne remarqua guère, je me dirigeai vers la table qu'il nous avait indiquée, quand je m'aperçut qu'il n'y avait pas foule : tout juste deux ou trois voyageurs comme nous, probablement égarés eux aussi, une petite tablée de gens du cru qui nous dévisageaient de l'autre bout de la salle, et un jeune homme seul, visiblement élégant et qui dépareillait quelque peu dans ce joli décor sylvestre.

L'aubergiste était revenu à son bar, où s'affairait un autre jeune homme, probablement l'apprenti, qui maniait le couteau avec une rare habilité. Concentré, il jetait tout de même quelques petits regard de fouine de temps à autre. Une petite femme rougeaude, des bras comme des cuisses, se dirigea à son tour vers notre table afin de prendre notre commande. Comme l'aubergiste, elle devait avoir une bonne quarantaine d'années. Mais contrairement à lui, elle s'adressa à moi :

- *« Monseigneur, voici la carte des menus. Savez-vous lire ? oui, probablement. Dans le cas contraire, je vous recommande notre spécialité : la Foume. »*
- *« Qu'est-ce donc ? » demanda Hellena, probablement plus pour être considérée que par curiosité.*
- *« c'est du fromage fondu étalé sur des miches de pain grillé, et qu'on parsème de petits morceaux d'ail. Généralement, on le sert à l'étalée, et on trempe la tartine dans du bouillon de poule »*
- *« de poule ? repris-je, étonné.*
- *Ben oui, pour faire la viande, aussi », rétorqua le petit bout de femme.*
- *« Alors ce sera deux Foume » demanda Hellena.*
- *« et deux hydromels » ajoutais-je.*
- *« C'est parti. Gartoff, deux foumes et deux hydromels pour les nouveaux ! » cria-t-elle à l'attention de l'aubergiste. Ce dernier était visiblement en train de draguer l'une des jeunes paysannes présentes, et sursauta sur l'ordre de la femme.*
- *« Heu oui, ma douce... » fut la seule réponse qu'il osa faire.*

La femme se saisit alors d'un balai, et commença à le passer frénétiquement dans un coin de l'auberge, visiblement très énervée. Entre temps, Gartoff, l'aubergiste, s'était repris. Il préparait les hydromels, et s'adressa à son apprenti dans ces termes : P'tit Rat, surpasse-toi pour faire la Foume... c'est pour la jolie damoiselle là-bas. » la deuxième partie de sa phrase était cependant à peine perceptible, probablement de peur que sa femme ne l'entende !

Profitant que personne n'allait venir nous déranger pendant au moins cinq minutes, je pris le temps de m'extasier devant la beauté d'Hellena. Qui aurait pu imaginer que la petite fille que j'avais recueilli il y a maintenant vingt ans allait au fil des ans devenir une femme aussi admirable. Je la regardais se débarrasser de son manteau tout mouillé, et entreposer arc et carquois sur une chaise voisine, mais à portée de main, comme je lui avait appris. Sa maîtrise dans cette arme égalait à présent celle des elfes. Elle devina que je l'observait, esquissa un petit sourire silencieux, puis me regarda. Elle allait dire quelque chose lorsque quelqu'un interrompit ce moment de bonheur.

- *« Puis-je ? » demanda le jeune homme élégant de tout à l'heure en tirant l'une des chaises. Sans même attendre la réponse, il s'assit tranquillement à notre table. « Je me nomme Trifond de Vertambre. Je suis hélas l'unique résident permanent de cette belle auberge. Pardonnez ma curiosité, mais j'aimerai savoir quelle son les nouvelles de la capitale, s'il vous plaît. »*
- *« Nous n'en venons pas , lui répondis-je. Nous venons de Carfax et nous rendions à Zamar, mais les intempéries nous ont fait nous égarer ». mieux valait taire le but de notre mission.*
- *« Ah, fort bien. N'avez-vous aucune nouvelle de la Guerre de l'Empire ? » reprit-il.*
- *« A ce que nous savons, l'Alliance a battu la Coalition Rebelle à Baarlik et a repris la ville. Mais cela doit faire déjà plusieurs mois, et les données ont déjà dû évoluer sensiblement. »*

- *« Intéressant... depuis que ma famille est désargentée, et que j'ai dû quitter la capitale, je n'ai que peu souvent l'occasion de me renseigner ». Il passa la main dans ses cheveux bruns, puis réajusta son joli pourpoint. Ceci me permit de voir qu'il dissimulait une dague. Mais rien de bien étonnant à cela, à priori.*
- *« Depuis combien de temps vivez-vous céans ? » intervint Hellena.*
- *« Depuis plusieurs mois. A vrai dire, depuis si longtemps que je ne les compte plus ! ». Il laissa un petit rire de dépit.*
- *« Nous avons entendu parler de brigands dans les environs. Ces rumeurs sont-elles fondées ? » Merveilleuse Hellena. Elle en perdait pas de vue notre objectif.*
- *« En effet, on vous a bien renseignés. C'est une bande qui se fait appeler la ''Chaîne du Châtiment''. Ils sont dangereux, bien organisés, et s'attaquent toujours aux endroits isolés comme celui-ci. La milice est incapable de les empêcher de nuire. Mais à mon avis, il n'ai rien qui puisse empêcher des aventuriers tels que vous d'en venir à bout. »*
- *« Ne nous surestimez pas. Nous ne sommes qu'un couple de voyageurs qui ne cherche qu'à défendre sa peau en cas d'attaque. », répliquais-je. Il commençais à poser trop de questions.*

L'arrivée de la nourriture nous sauva. Gartoff portait les plats et les boissons sur un plateau posé sur sa tête. Il était moins malhabile qu'il le laissait paraître.

- *« Et voilà ! deux hydromels, deux Foumes. Vous m'en direz des nouvelles ! » Il posa son regard pervers sur Hellena, qui se contenta de commencer à manger en l'ignorant, lorsqu'il ajouta : « Il est bien tard, désormais... dois-je vous faire préparer deux chambres pour la nuit ? »*
- *« Une seule, avec un grand lit. Nous repartiront dès demain matin. » Répondis-ja avec la vitesse de l'éclair.*
- *« Natégonde, une grande chambre pour les deux tourtereaux ! » Hurla-t-il à l'attention de sa femme tout en s'éloignant.*
- *« Bien, je vais vous laisser manger et prendre congé. Peut-être aurais-je le loisir de vous croiser demain ? » fit Trifond en se retirant.*

Personne ne répondit, nous étions trop occupés à manger. C'était vraiment délicieux. Sans parler, nous avalâmes notre succulent repas.

Une fois le dîner terminé, nous nous dirigeâmes vers la cheminée. Je m'allumai une bonne pipe de tabac, tandis qu'Hellena sorti son livre de sort et entrepris de remémoriser son sort d'Infravision. Je m'aperçut que je n'étais pas le seul amateur de tabac dans l'assistance : le gros Gartoff, lui, chiquait le tabac et crachait dans tout les coins, en jetant de temps à autre un coup d'œil à l'attention d'Hellena, ce qui lui valait parfois de recevoir un violent coup de balai de la part de sa femme. Ne parvenant à se concentrer, Hellena referma son livre avec un profond soupir, puis me prit la main.

- *« Ingaël, je t'en prie, allons nous coucher. L'odeur de sueur de ce gros porc m'exaspère ».*

J'acquiesçais de la tête, me levai, et demandai la clé de notre chambre ainsi qu'une bougie pour Hellena. Puis nous montâmes l'escalier grinçant pour nous rendre à nos appartements.

Texte : Uron
Conception du Lieu : Fraggle et Uron

Casus n°5 : la critique

Comme à chaque sortie de Casus nouvelle édition, La Gazette Extrêmianne fait une petite critique de la bible des rôlistes. Et, première surprise : La couverture. Si elle était de moins en moins laides, celle du numéro 5 est tout simplement très bonne (enfin, c'est mon avis, c'est la première qui me plaît, et par rapport aux autres, y'a pas photo !).

Passons ensuite au contenu : On trouve, comme on en a désormais l'habitude, moults critiques et infos sur les sites internet, mais aussi, sur deux doubles pages, la critiques de deux jeux de rôle complet et gratuit issu du net : *Pavillon Noir* (un jeu de pirates) et *Tiers Ages* (sur le monde de Tolkien). Ça fait rêver... imaginez qu'Extrêmia devienne comme ça... J'ai particulièrement aimé la critique de *Pavillon Noir*, qui a l'air d'être vraiment un très bon jeu. Autre curiosité : Krassland. Je ne vous dit rien, jetez-vous sur l'article, c'est tout simplement excellent ! Pour finir sur les apports du net, la rubrique sur le site et le forum Casus, et un petit topo sur... la 4ème prophétie ! Et oui, la Gazette, visionnaire, vous en avait parler dans le dernier numéro...

D'ailleurs, on pourrait se demander si notre communauté ne renferme pas un espion de Casus, puisque dans ce même numéro 5, Casus présente une adaptation rôlistique pour La *Compagnie Noire*, dont je vous avait parlé il y a quelques temps, et Casus propose également un scénar AD&D pour l'univers de la Compagnie Noire. Au rayon scénar, un scénario dédié à Guildes, et un autre pour Vampire.

Au niveau background, on trouve un article très sympa, la Forêt Primale, dont les règles d'adaptation à chaque monde de jeu se trouve dans le supplément *Casus Master*. Je ne vous en dit pas plus, c'est à lire absolument ! Autre outil de jeu : un petit article sur les vieux, ou comment jouer un groupe de vieux aventuriers sur le retour. Marrant, intéressant mais hélas pas assez développé, car l'article ne sort pas des sentier battu et on reste un peu sur sa faim.

On trouve également un gros dossier intitulé « génération rôliste », assez intéressant, complet, qui couvre l'évolution du jeu de rôles comme l'influence des associations, avec un article sur l'identité reconstruite du monde rôliste et sur sa communauté. Cette série d'articles est fort intéressante si l'avenir et l'évolution du jeu de rôle vous intéresse. Si pour vous le jeu de rôle se limite à votre petit cercle d'habitués, passez votre chemin.

Au rayon test, On trouve *RAS*, un jeu space-opéra militaire, *Exterminateur*, le dernier-né de la gamme White Wolf, *Abyme*, et un test du *Dungeon Master Guide* pour D&D3, malheureusement trop succinct et qui ne nous apprend rien de bien nouveau. Et puis on retrouve bien sûr *Pavillon Noir* et *Tiers Ages*, cités plus haut. Et bien sûr, comme toujours, les critiques d'une vingtaine de suppléments pour tout jeu, dont le Monstrous Manual pour D&D3, très bien noté (5 sur une échelle de 6).

Au rayon « divers », on trouve également une présentation du jeu de rôles en Allemagne (assez instructif), un compte-rendu sur l'affaire Bessans (une profanation de cimetière, qu'un journaliste local débile et mal informé avait attribué à des rôlistes), et un petit reportage sur les courts métrages français de type « imaginaires ».

Pour finir, donc, un très bon numéro de Casus, très complet, de plus en plus soigné et dense. Deux petits regrets cependant : encore trop de grosses illustrations au détriments du texte (sur certaines pages, ça fait un peu « remplissage ») et la présence continuelle du nulisime Canis Bellus, de plus en plus déplorable. Et le dictionnaire des ombres assure le minimum, c'est tout. Dommage, la qualité des BD laisse vraiment à désirer. Heureusement, Monghol et Ghota sont toujours là ! ! !

URON

Dossier n°2 : La Chronologie des Compagnons du Dragon

Découvrez ici le premier volet (année 465) de la Chronologie Des Compagnons du Dragon, avec leur histoire, leurs aventures, leurs exploits...

464 : Styvel, Déorie, Etoiles, Herenjie et Vialle vivent séparément leur introduction à la vie d'aventurières.

1er d'Uronor 465 : Les filles se retrouvent pour le nouvel An avec toute leur famille. Elles obtiennent le droit d'aller passer des vacances près de la Frontière avec les Contrées du Sud. Elles arrivent au village frontalier de Soirétoile le 19ème d'Uronor. Le lendemain, elles visitent la cabane de la vieille Meg, une ancienne sorcière.

1er de Kn'lkor 465: Les filles decident d'aller explorer les fameuses catacombes de Soirétoile. Elles en ressortent et retournent à Soirétoile le 9ème de Knl'kor. Vialle se rend alors à Barragosta pour trouver un mentor, tandis que Tessaril Mercan entraîne les autres.

18ème de Yator 465 : après la fin de leur entraînement, Déorie, Styvel, Herenjie et Etoiles retournent explorer d'autres parties des catacombes. Elles reviennent à Soirétoile pour la fête des fols Amours, puis retournent terminer leur exploration après avoir suivi de nouveaux entraînements.

17ème d'Appocor 465 : les 4 filles quittent Soirétoile et se rendent à Carfax, où elle arrivent le 1er de Marblusor. Dès leur arrivée, elles se retrouvent embarquées dans une sombre enquête, avec des meurtres de prêtres à la clé... Elles résolvent l'affaire ne quelques jours et déjouent les tours du clergé d'Hamoï. Dans le même temps, Vialle, avec la Table d'Argent, entend parler pour la première fois de la Guilde de la Mandragore, un regroupement de mages démoniaques...

14ème d'Abbor : Vialle retrouve ses camarades à Barragosta. Ensemble, elles se rendent à Erynbourg, puis à Mélinir. Elles sont victimes d'une machination d'un membre de la Mandragore, qui place leur nom sur une liste mystérieuse... le 21ème, accusées à tort d'une tentative d'empoisonnement d'une noble dans un village elfe, elles sauront prouver la vérité et empêcher Armond et ses sbires de conclure une alliance avec une guilde de voleur.

16ème de Bohpor 465 : retour des filles du dragon à Barragosta. Après un passage à Ryan, Herenjie abandonne temporairement ses compagnons pour se rendre Illusfraël, sa citadelle. Elle y entame une pénitence de 6 xurs car elle a manqué à son devoir de soldat. Pendant cette période, elle rencontre Ariella, une jeune fille noble qu'elle délivre des Gobelours, et affronte une sorcière qui en voulait au père d'Ariella. Etoile, quant à elle, visite Blanche-Ecluse et Hautécluse, et met fin aux agissements du bandit des Goèles. Déorie se rend à Beau-Refuge pour aider des paysans de la région à lutter contre une sinistre créature qui ne craint pas les armes... Vialle est en entraînement, pendant que Styvel intervient dans un village éloigné pour écarter la menace d'une cohorte de morts-vivants.

16ème de Chiaror 465 : les filles se retrouvent après la pénitence d'Herenjie. Elles se mettent très vite sur une nouvelle aventure, et suivent la piste des Magogols, ces mages devenues fous et échappés de l'Asile. Elle parviennent à les retrouver le 21ème de Chiaror après un âpre combat contre le dirigeant corrompu de l'Asile.
Evénements relatés par URON

La rubrique de Tata Océane

Deux nouveaux sorts ce mois-ci, crées par...Kad, qui nous gratifie de 2 nouveaux sorts de prêtres ! à photocopier et à insérer d'urgence dans vos manuels des sorts Extrêmians ! ! !

Espoir Divin (altération/abjuation)

Niveau: 2
sphère : Guerre, Combat
temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet: rayon de 10 mètres de diamètre tout les 3 niveaux
durée : 5 tours
Eléments: V, S, M
portée : cercle de 15 mètres de diamètre par niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une zone de magie plus ou moins puissante autour de lui qui permet aux personnages qui sont dans la zone d'effet de bénéficier des ajustements qui suivront. Toutes les personnes se trouvant dans la zone ne peuvent bénéficier des effets :

- Si leur alignement est opposé à celui du prêtre
- Si les dieux vénérés sont opposés au dieu du jeteur
- S'ils sont les ennemis du prêtre

Si une créature dans la zone n'est pas concernée par ses restrictions, elle bénéficie des effets suivants, qui varient selon le niveau du prêtre comme il suis :

niv 1 à 3 : +1 jets de moral
niv 4 à 6 : +1 jets de moral; +1 au jet de toucher
niv 7 à 9 : +1 jets de moral; +1 au jet de toucher; +1 au jet de dégâts
niv 10 à 12 : +1 jets de moral; +1 au jet de toucher; +1 au jet de dégâts, +1 à la CA

Pour lancer ce sort, le prêtre à besoin de brandir son symbole religieux en hurlant le cri de guerre de son clergé.

Lion de Rodafus (conjuration)

Niveau: 4
Sphère ; Guerre, Conjuration, Animale
Temps d'incantation : 1 round
Durée : 1 round par niv
portée : 0
Eléments: V, S
Zone d'effet: rayon de 10 m autour du prêtre
Jet de sauvegarde: : aucun

Ce sort n'est accessible qu'aux prêtres de Rodafus.
Lorsque le prêtre commence cette incantation, il entre dans une sorte de transe durant un round, pendant lequel il prononce une longue prière qui lorsqu'elle est menée à son terme, fait apparaître des portes autour du prêtre; ces portes sont irradiées une forte lueur jaune. De chaque porte sortent alors des lions qui obéirons au prêtre durant 1 round par niveau de celui-ci, avant de s'en retourner par leur portail.
le sort invoque 2 lions par niveau du jeteur.
Ces lions sont plus puissants que la normale: prenez les caractéristique du bestiaire et ajoutez les ajustements suivant :

- la CA est abaissée de 2 points
- Il ont 1+1 DV en plus
- Les dégâts de griffes sont de 2d6 et ceux de la morsure sont de 2d8

BORO

Ce qui se passe dans le monde

De temps à autre, cette rubrique permettra de faire le point sur les aventures des divers protagonistes, et les événements marquants de la campagne.

- En Freshor 472, naissance de la fille d'Etoiles. s'en suit une grande fête sur l'Ile qui réunit les Compagnons du Dragon, la Table d'Argent, Lucien Barnes et les De Nédrelle.
- En Tempor 472, Nomélie est aperçue pour la première fois à l'université de magie de Barragosta. Pendant ce temps, le conflit à repris dans l'Est.
- En Appocor 472, Les Compagnons repartent pour l'Empire Vyrmon Ils sen rend dans le nord de l'Empire, et sont témoins d'étranges phénomènes à l'auberge de la Cocatrice Dorée. Nomélie est aperçue à Montégaux. Elle rechercherait un mage du nom de Maral. Dans le même temps, Cicnéa participe à une réunion de la Confrérie des Cavaliers Rôdeurs à la Cité-Arbre. Ouverte par Ferdryn de Sélénae (l'un des fils d'Allassard), la réunion est présidée par Balkir Vipère des Bois. On y apprend l'assassinat de Karmon Japar par le désormais tristement Arkamal. Estrielle, quant à elle, est à Mélinir.
- En Marblusor, les Compagnons du Dragon et Lucien, en traversant les Montagnes du Bout du Monde pour exécuter une mission pour l'Assemblée, sont tombés dans une embuscade et ont été faits prisonniers par des Flagelleurs Mentaux. Ces derniers les ont réduits en esclavage, et nos héros sont réduits à l'état de légume... Nomélie, quant à elle, se rend à Montégaux puis au monastère de Paam. Cisnéa prend le navire pour se rendre dans l'Empire Vyrmon en temps de représentante de la confrérie dans le conflit.
- Bohpor 472 : Cisnéa arrive à destination. Dans le même temps, la Coalition Rebelle progresse, puisqu'elle arrive à s'emparer de la ville de Baarlik, dans le Royaume d'Armory, avant l'arrivée de l'armée Alliée. Les réfractaires à l'Empire tiennent à présent plus de la moitié du royaume.
- Dakrel'mor 472 : L'Alliance bat les rebelles sur le Mont Desley. Après cet échec cuisant, les rebelles se replient sur Baarlik.
- En Xamidor 472, les compagnons du Dragon et Lucien sont libérés par un mystérieux personnage, qui dit se nommer Arquestan. C'est un duc des vents. Sur son conseil, les Compagnons, désormais délestés de leurs équipements, partent à la recherche de la « suite » de leur baguette de soins... que de mystère... ils explorent ensuite des cavernes souterraines. Après environ 3 xurs de siège, Baarlik tombe aux mains de l'Alliance. plusieurs généraux de l'Armée Rebelle sont fait prisonnier. Les Rebelles perdent du terrain et se regroupe dans la partie orientale du Royaume d'Armory, afin de n'être pas trop loin de leurs bases. Ils abandonnent ainsi les plaines des Saints aux Alliés, qui font actuellement halte à Baarlik.

Evénements Compilés par Uron

Sondage Gazette

Après 10 numéros de Gazette, et alors que son format est remis en cause, un petit point sur votre fanzine préféré s'impose... Voici donc un petit sondage, dont les réponses sont à remettre à Dadou/Uron en détachant la feuille. Le sondage permettra de savoir quelles sont vos attentes par rapport à la Gazette et ce qu'il faudrait améliorer.

1- Classez, par ordre d'importance, les rubriques que vous préférez :

Dossiers 2 DT Coup du Coyote Assoce Critique Casus Michel du mois

Chronique d'Aoui Site Rubrique de Tata Océane News Du côté de Nice

Les Bons conseils d'Allassard

2- d'une manière générale, vous vous intéressez plutôt (une seule réponse) :

Au rubrique de la Communauté

Aux Articles (monde du jeu de rôles, background, lectures...)

3- A propos des Articles, concernant ceux qui n'ont pas attrait directement au jeu de rôles, préférez-vous (une seule réponse) :

Les présentations de livres Les présentations de BD Les critiques de Films Rien

4- Trouveriez-vous intéressant que la Gazette fasse d'autres critiques de magazines de jeux de rôles, comme *Backstab* ou *Multimonde*, par exemple ?

Oui Non Je m'en fous

5- Dans la Gazette, en général, vous lisez :

Tout ! Quelques Articles, mais pas certains trucs Presque rien

6- Sachant que la Gazette restera quoi qu'il en soit majoritairement tourné vers le jeu de rôle, voyez-vous d'autres rubriques intéressantes qui n'existent pas actuellement ?

Non Oui

Si oui, lesquelles :_____

_____

_____

7- Selon vous, y-a-t-il une ou plusieurs rubriques inutiles et sans intérêt dans la Gazette ?

☐Non ☐Oui

Si oui, Lesquelles : _____

8- Envisagez-vous d'écrire des articles pour la Gazette (merci de répondre franchement) ?

☐ Oui ☐ Non

Si oui, de quels types ou pour quelle rubrique :

_____

_____

9- Etes-vous pour que la Gazette Extrêmianne continue à être faites sur papier et pas seulement pour le Net :

☐Oui ☐Non ☐Je m'en fous

10- Aimez-vous être consultés de la sorte pour qu'on vous demande votre, avis, comme cela avait déjà été fait pour les Supradragons d'Or ?

☐Oui ☐Non

Surnom :

Merci d'avoir répondu à ce petit sondage. Les résultats seront publiés dans la Gazette 11 ou 12, ou sur le Site www.extremia.org*. Qu'Uron soit avec vous !*

Communauté

- Deux de tension !
- Coup du Coyote
- Michel du Mois
- Du côté de Nice
- Actu des Petas
- Coup de Pub’
- Coup de Gueule
- Illustration
- Assoce
- Heureux Evénement

HEUREUX EVENEMENT

L'Equipe de la Gazette tient à Féliciter son camarade Waga, heureux papa d'une petite Héloïse depuis quelques semaines. Félicitations également à Morgane, la maman ! Remercions Natulée pour cette agrandissement de la communauté !
Et bien sûr Bravo à Waga, car comme dirait Nico : « Cet Homme s'est reproduit ! »

L'équipe de la Gazette

Enfin des dessins!

Après des mois de recherches infructueuses, nous tenons enfin une dessinatrice : Elle s'appelle Pascale, elle était au collège avec moi et a déjà commencé à travailler sur certains personnages. Sa spécialité : les dessins de filles ! C'est déjà une très bonne chose !
Elle vous présente dans cette Gazette 10 sa vision de Déorie.
URON

Le coup du Coyote

Il est décerné ce mois-ci à... Etoiles, qui a réussit à nous payer de nombreux échecs critiques sur ses talents de voleurs « bondir », « détecter les bruits », et « vol à la tire », ce dernier ayant été tenté sur Lucien... hum, dommage, les échecs critiques ! Espérons pour elle que cette mauvaise passe prendra fin lors des prochaines parties !

URON

LE MICHEL DU MOIS

Est décerné à… YOSHI !!! pour pouvoir participer à l'intégralité des récentes parties (voir actu des pétas) Yoshi a dû squatter deux week-end de suite chez Dadou, payant bien son Michel (notamment au petit déj'). Et il y a fort à parier que l'affreux récidivera à sa prochaine participation!

Autre squatteur confirmé: Dadou qui s'incruste de manière courante chez Daphnée (bien qu'elle n'ai pas l'air de se plaindre!). Mais en parlant de squatt, Yoshi nous invite à venir squatter chez lui pour le réveillon... premiers Michels à avoir assuré leur présence : Dadou, Daphnée, Morgane (Une amie de Daphnée), Gogo, Nico, Boulbab, Daminou, Kad et bien sûr notre hôte Yoshi. Qu'attendez-nous pour nous rejoindre ?
URON

Petit Coup de Gueule…

Chers joueurs (attention, ce message s'adresse aux compagnons du Dragon),

Mis à part Coco de temps en temps, j'ai remarqué que les autres ont un peu tendance à "se la couler douce", et à attendre que Dadou organise les parties, passe les coups de fils et organise selon les dispo de chacun… sans compter que personne ne fait plus rien pour le monde ou la Gazette. Le seul truc nouveau, c'est Sélénaee, par Coco, il y a presque 2 mois…j'en ai un peu marre de m'investir quand les autres attendent que ça leur tombe tout cuit… et puis les fameuse excuse "j'ai pas le temps", on repassera… moi aussi j'ai du taff, j'ai une copine, je sors, j'organise des pétas et je masterise tout en travaillant pour le monde, et j'arrive à tout faire. Pourquoi pas vous? A moins que ça ne vous motive pas… il suffit de voir comme la motivation est au rendez-vous dès qu'il s'agit de faire un truc un peu contraignant, genre masteriser les cités d'or (1 week-end par an) ou accueillir un partie (depuis quand n'avons-nous pas joué chez Gogo?). enfin, si les joueurs sont concentrés pendant les parties, on avance plus vite et on s'amuse mieux (Je ne souhaite pas que Jean-Jacques joue avec nous tant il est amorphe…. Bon encore, ça , ça passe). Parfois, j'ai vraiment l'impression que je suis le seul à me taper les trucs contraignants. A quand une partie Pirates, Iles Froides, ou le retour tant attendu d'Atalan et de Grunder, son demi-orque préféré, d'Iriel ou de Logan? Un par an, ce serait pas trop mal… Alors, je sais, je me plaint tout le temps et je suis pas toujours souvent disponible… mais malgré ma vie chargée, comme chacun d'entre vous, j'essaye de me libérer au mieux pour les parties. Ce serait bien qu'on tourne un peu, que ceux qui sont pas dispo les après-midi ou le dimanche fassent des efforts de temps en temps (j'ai pas dit toutes les semaine) Je trouverai ça plus sympa… pour moi en tout cas. A bon entendeur…
URON

2 DT

- ***2 DT Gogo qui appelle 5 minutes avant le début des parties pour demander où on joue !!!!***
- ***2 DT Daminou qui paume ses dés sous le lit !***
- ***2 DT Kad qui oublie ses dés chez Dadou!***
- ***2 DT Daminou qui oublie toutes ses affaires de péta chez Dadou***
- ***2 DT Daminou qui doit aller au match de Hand et qui fait décaler toute la partie !!!***
- ***2 DT Boulbab qui peut pas aller au resto pour l'anniv de Noémie pask'il a plus de tunes!***
- ***2 DT Boulbab qui se place pas sur le plan tactique pendant le combat !***
- ***2 DT Yoshi qui loupe son le RER de 13h56 !***
- ***2 DT Kad qui oublie chez fiches de pouvoirs dans son manuel extrêmia qu'il a égaré !***
- ***2 DT Yoshi qui fait pas son compte-rendu assoce pour la Gazette !***

Et le super-2 DT de GOGO :
2 DT Gogo qui met 10 ans à monter son meuble et qui arrive à la péta avec 2h30 de retard !

- *les deux de tens' ont été compilés par* ***Uron***

Actu des Pétas

Fin novembre, avec les Compagnons du Dragon, nous avons pu nous permettre de péta jusqu'au bout de la nuit deux week-end de suite, pendant lesquels les Compagnons et Lucien Barnes se sont fait capturés par des Flagelleurs Mentaux. Puis un break de deux week-end, entre autre en raison du passage de Dadou à Londres. En décembre, déjà une péta, quoique tronqué. Alex et Isa, après un ralentissement, poursuivent les parties par mail.
URON

Ils travaillent pour le Monde

Nico travaille actuellement sur la Confrérie de Rôdeur, tandis que Chat fourmille de projet divers... La Gazette suit l'évolution de leurs projets avec attention !
URON

Du côté de Nice

Après être passés en Novembre, comme vous vous en souvenez certainement, même s'il n'avait eu le temps que de faire une petite partie, Alex et Isa ne pourront malheureusement pas être des notre pendant les vacances, et par conséquent pas disponibles pour le nouvel an chez Yoshi. En effet, Alex n'a pas de vacances, et nos niçois sont donc contraints de finir l'année sur Nice. Cependant, Isa passera sur Yerres du 3 au 6 janvier 2001. En attendant, bien sûr, les mails sont de rigueur pour communiquer le plus facilement avec eux.

URON

Leur nouvelle adresse Postale : ***Garibaldi***
16 Rue Cais du Pierlat
06300 Nice

Coup de Pub.

Tout les troisièmes jeudis du mois, rejoignez *l'Abracadabar* pour une soirée de folie organisée par l'Association *l'Oreille Interne*, dont s'occupe notre compagnon Nico. Et oui, mais ne croyez pas que le fait de connaître le secrétaire général puisse vous permettre d'avoir des réductions ! Bon, passons... aux programmes de ces soirées : danse, concerts, anim' en tout genre etc... Pour tout renseignement, contacter Coco ou l'association de l'Oreille Interne (voir ce même Nico pour les coordonnées !)
URON et ALLASSARD

Pokémon, le jeu !

Xav' a développé un petit jeu Pokémon, et vous invite à venir le tester ! bientôt dans la Gazette, un test et une interview du créateur.
Uron

Manuel du Monde

Des Manuels du Monde sont disponibles grâce à Nadine et sa photocopieuse magique ! Venez retirer votre exemplaire chez Dadou... Attention, il n'y en a pas beaucoup, dépêchez-vous !
URON

CREDITS

Edito, Pagination, présentation, 2 DT, du côté de Nice, Michel du mois, Actu des Péta, Critique Casus, News, Petit coup de gueule, ce qui se passe dans le monde, Coup du coyote, Enfin des dessins, Sondage Gazette, Chroniques des Compagnons : Dadou
Auberge du cœur de chêne : Texte pas Dadou, conception par Daphnée et Dadou
Illustration couverture, Illustrations intérieures: Pascale
La Rubrique de Tata Océane : Kad
Site : Keyoke
Coup de Pub : Dadou et Nico
Assoce : Yoshi
Photocopiage : Nadine

La Prochaine Gazette

Dadou et Yoshi sont allés au Monde du jeu... Compte-rendu complet dans la GE n°11 !
Mais aussi : la suite de la Chronologie des Compagnons, et toutes les rubriques habituelles...