

La Gazette Extrême

Jun 99-Numéro 1 Périodicité inconnue

L'Édition 0.30 est arrivée !!!

Vous l'attendiez, la voici enfin!!! L'édition 0.30 du manuel extrêmien des joueurs est déjà en consultation chez Uron et à la Charbey's House. Une dizaine d'exemplaires de cette version noir et blanc et reliée devrait y être disponibles dans les prochains jours. Dépêchez-vous de réserver le vôtre !

Lire en page 2

Site

Quoi, vous ne savez pas qu'Extrêmia possède désormais son site internet ? amis internautes, connectez-vous vite !

Lire page 2

Dossier : l'histoire extrême

Que s'est-il passé sur Extrêmia avant l'époque glorieuse des Pêcheurs sans Pitié et des Chasseurs Impitoyables ? Qu'est-il arrivé aux psionistes, pourquoi se sont-ils cachés ? Pourquoi Kravench est-il un dieu déchu ? Qui était Kris Keren ? Vous trouvez les réponses à toutes ses questions dans le premier volet de notre dossier consacrée à l'histoire d'Extrêmia

Pages 3 et 4

Et aussi : Les News, 2 de tens', le coup de gueule de Keyoke

Edito

Bienvenue sur Extrêmia!!! Des infos à foison sur votre monde médiéval-fantastique préféré, tel est le but de ce mini-fanzine destiné aux utilisateurs d'Extrêmia (bande de petits veinards!). C'est ainsi que vous pourrez être informé de certaines manifestations liées à Extrêmia (parties, débats, etc...), des nouvelles parties du manuel des joueurs extrêmien, des news sur le site, des changements dans le monde, des dates d'impression et de diffusion de la dernière version du monde, etc... En espérant que la gazette vous apportera un complément d'information conséquent, longue vie à la gazette extrême, et qu'Uron vous accompagne!!!

Dadou « Uron » Berreby

Le Fait marquant : l'Édition 0.30 du monde d'Extrêmia est arrivée

Le 7 juin 1999, la version 0.30 du monde d'Extrêmia destinée aux joueurs a vu le jour. Réalisée, imprimée, corrigée et mise en page par l'ami Keyoke, cette nouvelle version d'Extrêmia se veut plus complète, plus belle et plus claire que ses grandes soeurs. Mais ses innovations, me direz-vous ? j'y viens. En plus d'une présentation grandement améliorée (reliure avec boudin, protection plastique, pages de garde, préface d'édition), on y découvre les rituels de certains clergés, de nouveaux profils, et d'innombrables compléments sur le royaumes de tout les exploits, j'ai nommé les Terres du Nord. Si des améliorations sont encore à améliorer (table des matières, numérotation des pages), le travail de Keyoke est remarquable. A ce propos, Keyoke aimerait vous faire à tous, chers collaborateurs, quelques remarques que vous trouverez plus loin, afin de faciliter son travail pour l'édition suivante...

Comprenant 181 pages, réparties en onze chapitre, cette édition 0.30 noir et blanc est la première à avoir une forme de manuels, et surtout elle est l'édition la plus complète à ce jour. Bien évidemment, toutes vos remarques, vos critiques ou vos applaudissements seront les bienvenues dans ma boîte aux lettres, et ne manqueront pas d'être remises à qui de droit.

Une dizaine d'exemplaires de ce fabuleux manuels (appelé à devenir le livre de chevet de nombre d'entre vous) devrait être disponibles chez Keyoke. Pour passer commande, prière de s'adresser chez Uron ou à Keyoke. La livraison devrait être assurée par la Danmobile, sauf problème mécanique.

Sachez enfin qu'un exemplaire en couleur est consultable chez Keyoke, mais qu'il n'est pas question d'impression en couleur avant un bout de temps.

Les News

Pas grand'chose en vérité, si ce n'est l'impression et la distribution prochaine du « livre des sortilèges ». Ce dernier comprend des sorts issus de Casus Belli ou de Multimonde, ainsi que des sorts créés par des joueurs.

Site : la naissance

Le 27 mai 1999 a vu la naissance du site internet consacré au monde d'Extrêmia. On y trouve les descriptions et les caractéristiques des principaux personnages-joueurs, des informations sur le monde, les PNJs, l'histoire, les dieux, etc... Une rubrique « News » informe des derniers aménagements du site, et une rubrique assoce devrait bientôt voir le jour. Nous ferons également le point dans ce fanzine. Extrêmia sur le net ? une seule adresse : www.perso.wanadoo/extremia

Dossier : l'histoire extrémienne

Notre dossier est consacré aujourd'hui à l'histoire extrémienne. C'est le premier volet d'une série de quatre, que vous pourrez retrouver dans les prochains numéros de la Gazette extrémienne.

Premier Volet : la Première Époque

D'après les écrits de Sagace l'Ancien

« Une fois qu'Uron eut créé la planète, certaines races furent créées pour la peupler. Les premiers habitants d'Extrémia furent les Enèques, une race d'hommes volants créés par Uron lui-même. Puis, on ne sait pas trop comment, les elfes firent leur apparition sur Extrémia, bientôt suivis des nains. Les elfes gracieux et cultivés surpassaient nettement les Enèques primitifs, et ceux-ci se déplacèrent d'eux-mêmes dans les montagnes, tant leur peur des elfes était grande. Pourtant, les elfes n'étaient pas agressifs, mais ils vénéraient Lytériel, la Déesse de la magie, et de ce fait ils possédaient certains pouvoirs. Pendant ce temps, les nains, fidèles à leurs habitudes, se développaient également dans les montagnes, mais plus souvent dans les profondeurs qu'à la surface d'Extrémia. Ils acquirent dès cette époque une solide réputation de forgerons compétents. (...) »

« (...) Les Elfes, forts de la connaissance des arcanes mystérieuses, bâtirent de puissants empires à la surface d'Extrémia ; Ils conquièrent les mers, et leur civilisation prospéra jusqu'à atteindre son apogée. Les Enèques racontent encore aujourd'hui des légendes sur la splendeur passée des anciennes cités elfes. (...) »

« (...) Pendant ce temps, une nouvelle race étaient en train de voir le jour : suite à de lentes transformations, ceux qui n'étaient que des singes devinrent peu à peu des

hommes. Cette transformation surprit tout le monde, même les dieux, Uron le premier ; même lui n'avait pas prévu une telle évolution. Beaucoup d'Elfes virent cette ascension d'un oeil mi-amusé, mi-émerveillé. Mais certains royaumes elfes, ne virent en les hommes qu'une espèce de singe à peine plus intelligente, et parfaite pour leur servir d'esclave. C'est ainsi que de nombreux hommes furent réduits en esclavage par les Elfes du Sud. Malgré de vives protestations, les Elfes des autres régions se tinrent coi, soucieux de préserver la paix à la surface d'Extrémia. Mais les elfes qui utilisaient des esclaves devinrent de plus en plus corrompus et décadents, et bientôt ils n'utilisèrent plus la magie sagement donnée par Lytériel qu'à des fins égoïstes et violentes. Puis Lytériel vint à décéder. Les fils de sa tapisserie magique tombèrent sur Extrémia, et les elfes ne furent plus les seuls à pouvoir utiliser la magie. En réalité, les Enèques et les Nains s'en révélèrent incapables, mais les Humains se montrèrent très doués à la maîtrise de la magie. La peur se répandit alors peu à peu chez les elfes. La crainte des hommes était maintenant légion. Si la plupart des Elfes se contentèrent d'éviter tout contact avec les humains, les Elfes corrompus, quant à eux, décidèrent d'intensifier leur chasse aux Humains par des raids meurtriers dans les petits villages qui commençaient à se créer. Et c'est alors que les Dieux, outrés par le comportement indigne de ces quelques Elfes,

déclenchèrent un châtement contre les Elfes fautifs, qui pris la forme d'un cataclysme terrible : la foudre tomba sur leurs citadelles, les eaux envahirent les rues des cités, le sol trembla et s'ouvrit à maintes reprises, emportant tout sur son passage et précipitant les Elfes corrompus dans les profondeurs d'Extrémia. (...) »

« (...) La plupart d'entre eux moururent ou disparurent, mais certains survécurent au cœur même d'Extrémia. Privés de la lumière du soleil, ils en devinrent de plus en plus sombres et malfaisants, et ils développèrent une haine sans égale contre Uron et les autres dieux bons. On les nomment depuis cette époque « les elfes des profondeurs », ou « elfes noirs », ou encore « drows » (...) »

« (...) La disparition des Elfes corrompus laissa la place libre aux Humains, qui continuèrent de se développer, tout en continuant leur long apprentissage de la magie. Ils se méfiaient des Elfes du Nord, mais eurent rapidement des contacts commerciaux avec les Nains et les Hobbits, mais ignoraient jusqu'à l'existence même des Enèques. La société humaine prospéra, et bientôt les antagonismes avec les Elfes de la surface disparurent, même si ces derniers gardèrent une certaine distance (...) »

« (...) Mais au fur et à mesure, certaines valeurs peu louables firent leur apparition dans la civilisation humaine : la corruption, la cupidité, le désir. Ajoutez à cela que certaines personnes rongées par la cupidité et le pouvoir étaient des jeunes magiciens, et vous obtenez une situation explosive !!! Certains magiciens s'engagèrent alors sur le dangereux chemin de la Nécromancie. (...) »

« (...) C'est ainsi qu'un jeune nécromancien avide de puissance et de domination fut séduit par Nybin, un petit démon conjuré par Chiar lui-même, afin de faire du jeune homme l'un de ses sbires sur Extrémia. Le jeune homme, dont le nom fut effacé de tout les livres d'histoire, fit allégeance à Chiar. L'homme reçu du dieu le pouvoir et la vie éternelle. En échange, l'homme devait inciter les Drows à ce révolter contre ceux de la surface. Au fil du temps, l'homme devint une demie-liche connue sous le nom d'Akctia. Cette dernière réussit également à corrompre des Nains, qui devinrent ainsi des Duergars. Elle préparait lentement son invasion, attirant à elle tout ce que la surface comptait comme criminels, parias, mages corrompus, etc... chaque jour, de nouvelles recrues venaient grossir les rangs d'Akctia. Elle passa également de nombreux accords avec les orques, à qui elle promit des trésors inimaginables en cas de victoire. (...) »

« (...) Et ce qui devait arriver arriva. Un jour, Akctia fit se déverser ses armées monstrueuses à la surface d'Extrémia. Les races du haut furent totalement surprises, et l'avancée de l'armée d'Akctia fut fulgurante. Très vite, la demie-liche domina tout le monde connu, mais heureusement, des poches de résistance s'organisèrent dans les montagnes. Ces poches vivotèrent pendant près de 20 ans, traqués par les soldats d'élite d'Akctia. Puis un certain Kris Keren devint le chef de la Résistance. C'était un jeune rôdeur viguier dont la famille avait été tuée lors de l'attaque de l'Armée du mal. Kris organisa la Résistance, l'unifia et la développa. Bientôt, les actions de la Résistance devinrent de plus en plus dévastatrice, et le sentiment de rébellion commençait à gagner la populace... »

PROCHAIN VOLET : LA DEUXIEME EPOQUE

Le Coup de gueule de Keoyke

L'Archidruide Keoyke vous serez gré de lire ce qui suit, concernant la pagination des documents destinés à Extrêmia.

Frappes

- Ne pas faire de sauts de page ni de section
- Ne pas mettre de lettrines
- Quand on met un tableau, on le numérote (ou au moins xx pour le début.)
- Il ne faut surtout pas écrire "comme on peut le voir sur le tableau suivant", car :
- si il y a un changement de mise en page, le tableau peut très bien ne plus se retrouver à la suite du texte
- ça m'emmerde, car si moi je veux le bouger à la mise en page, je peux pas
- Tant qu'on y est, on lui donne un nom
- Pour un très bel exemple de ces conneries, voir Extr-Classes.doc, à la page du niveau de maîtrise de l'antipal.

Pour les tableaux et les zones de texte (zdt) en général :

On clique-droit sur la bordure de la zdt, on sélectionne : Format de la ZDT, Position, et on met :

- Depuis : Page
- Depuis : Page
- Déplacer avec le texte : NON
- Ancrer : NON
- Evidemment, le tableau reste figé, ce qui justifie la remarque précédente, puisque le texte se déplacera sans le tableau
- Dans la mesure du possible, les talents pouvoirs et sorts sont en italique, et les armes, classes, alignements, et en général les mots-clés du jeu prennent une majuscule
- Pour l'orthographe, il faut se relire, surtout pour ne pas laisser de phrases qui ne veulent rien dire. Pour un très bel

exemple de ce type de connerie, voir la section consacrée à Illusfraelle

- Les nombres en toutes lettres, à part les dates

Style des tableaux :

- Les tableaux sont toujours dans une zone de texte
- Bordure du tableau : rouge 2.25 pt
- intérieur : pas de lignes ni colonnes
- titre en style titre tableau, et fusionner ttes les cellules de cette ligne
- 1ère ligne en gras
- les suivantes normales
- lignes 123 fond blanc
- lignes 456 fond gris 25%
- et ainsi de suite
- colonnes avec des chiffres centrées
- colonnes avec du texte alignées à gauche

Merci de votre compréhension, ça me facilitera le travail.

Que Fresha soit avec vous,

Keoyke

2 de tens'

- Mon Loulou, fait gaffe à l'orthographe ; je sais que c'est pas ton fort, mais le correcteur, ça existe
- Kader, laisse pas traîner ton scénario pour les îles froides partout
- Nico, un jour, penseras-tu à récupérer tes dés ? Ce serait bien pour que tes petits camarades n'est plus à t'en prêter
- Pourrais-je revoir mes BD « troisième Testament » ? Je ne sais même pas qui les a !!! (2 de tens' Uron et le ravisseur des BD)
- Kader, Dromadaire !
- J't'emmerde !