

# LA GAZETTE EXTREMIANNE

Numero 2 – Juillet 99 / Rodafor 469Ep.IV- 1 po- periodicite inconnue

## EDITO

### Uron en Terre Saxone!!!

Notre Cher Uron le Grand (beni soit-il) se trouve actuellement au pays des Anglois, ce qui ne l'empêche pas d'être productif: il travaille sans relache sur les Terres du Nord (encore et toujours), et sur diverses autres choses, encore top secreta... Dans ce nouveau numero de la Gazette, retrouvez les rubriques "news", "2 de tens" et "site", ainsi que la seconde partie de notre dossier "l'histoire Extremienne". Pas de gros titres cette fois-ci; vacances oblige, le travail de nos createurs est plus que ralenti... C'est bien connu, on fait toujours plus de jeu de roles pendant l'annee scolaire, cela va de soi...

Uron

PS: N'empêche, y'en a, ca fait longtemps que j'ai rien vu de nouveau!

### New's:

Retrouvez-les tout de suite en page 2! Cette semaine: le livre de sort? Info ou intox?

L'Astrologie d'Extremia: Boulversifiant et Boulsersifiee!

### Site:

La naissance du forum et de la communaute Extremia – De nouveaux personnages enfin sur le net – le moteur de recherche – le mot de Keyoke

Lire en Page 3

2 de tens': Lire en Page 2

Dossier: le second volet dedie a l'histoire d'Extremia, Pages 4 et 5

## SITE

Du nouveau sur le site d'Extremia (on vous le rappelle: perso.wanadoo.fr/extremia), puisque désormais, toute une galerie de personnages-joueurs sont consultables sur le site, a la rubrique "aventuriers". Cette rubrique rejoint ces petites camarades, a savoir "profils", "nouvelles classes", "presentation du monde", "dieux", "competences", "actu", "telechargement" (du programme d'attribution de points d'experience)... Les personnages actuellement consultables sur le site sont les suivant: Keyoke, Aoui, Nomelie, Safrinin Atalan et Belek. Viagra la courtisane, Dalak et Estrielle ne devraient pas tarder. Si vous aussi vous voulez mettre vos persos preferes sur internet, munissez-vous du logiciel *Dreamweaver*, ecoutez les savants conseils de Keyoke, et... lancez-vous!

### SITE (again!)

Autre nouveaute sur le site, celle-ci plus recente: un forum de discussion, ainsi que la naissance de "la communaute Extremia", qui permet l'accès a une room privee du Chat d'Excite! Ca fonctionne bien, Uron et Keyoke l'ont testee pour vous.. pour le moment, la communaute ne compte que quatre membres (Keyoke, \_URON, Atalan, karral), mais normalement Safrinin et Lucien Barnes devraient suivre. Encore une fois, avis aux amateurs, mais cette-fois ci il faut posseder un quelconque acces internet pour en profiter...

### Entretien: Le Mot de Keyoke

- Alors, Keyoke, il est désormais possible de faire des fiches de presentation pour ses propres PJs, afin de les mettre sur le Site?

**Keyoke:** *"Tout a fait. Six personnages sont deja consultables, et une floppee d'autres devrait suivre."*

- Est-il difficile de faire ces fiches et de les mettre sur internet?

**K:** *"pas du tout. Il suffit de posseder Dreaweaver, qui s'utilise a peu pres comme Word, et de connaitre les dimensions reglementaires des fiches. Aucun besoin d'internet: je me charge moi-meme du transfert une fois les documents recus."*

- Autre chose a ce sujet?

**K:** *"Oui. Bientot, des fiches de PNJs, de Legendes vivantes et de personnalites nobles devraient voir le jour, mais pas avant le retour d'Uron. Bon, je vous laisse, Aoui veux que je debroussaille le jardin avant ma reunion au cercle druidique. Fresha soit avec vous!"*

# Les News: Le Livre de Sorts, Info ou Intox?

Dans notre precedent numero (voir Gazette Extremienne N.1), nous vous annoncions la sortie prochaine du livre de sorts en tout beau, tout nouveau, et surtout, un exemplaire a disposition de chaque joueur d'Extremia. Et bien, pour le moment, a l'Ouest, rien de nouveau! Des retards dans l'impression dus a une non-disponibilite des imprimantes de nos "partenaires malgre eux" (Datapoint, Bostich, Marble Arch Intensive English...) nous empechent pour l'instant de produire des livres des sortileges a echelle quasi-industrielle. Quant a Uron, il manque de matiere premiere, c'est-a-dire les documents, pour imprimer quoi que ce soit pour le moment. Enfin, ces problemes devrait etre resolu, et peut-etre aurait-t-on droit a des livres des sortileges a la rentree... affaire a suivre, donc...

## News (suite): L'Astrologie D'Extremia, Bouversifiant et Bouversifiee

Il est toujours difficile de concevoir un monde. Je ne vous apprend rien. En revanche, construire un monde coherent, et ceux avec les donnees astrologiques d'Extremia tient de l'Exploit! Ainsi donc, pour la nieme fois depuis sa creation, Extremia change de systeme... ne vous inquietez pas pour autant: pour vous autres joueurs, les changements devrait etre minimes, la principale modification etant que Chiar (l'astre) est desormais un soleil... de glace! Uron, Keyoke et Safrinin travaillent d'arrache-pied pour construire quelque chose de coherent, notamment au niveau du climat... pour le moment, les infos sur les climats en dehors des Terres du Nord sont parfois inexactes, mais bientot, tout devrait etre plus clair...

## 2 de Tens'

Votre rubrique preferee avec, une fois n'est pas coutume, Uron en vedette!

- ✓ 2 de tens' Uron qui donne du gazoil a son Char!
- ✓ 2 de tens' Uron qui repart sans la suite du dossier "histoire"!
- ✓ 2 de tens' Uron qui oublie son livre d'Extremia et qui en pique un autre!
- ✓ 2 de tens' Gogo qui ne donne pas le bon bouquin a Uron!
- ✓ 2 de tens' Moustique qui oublie la fiche de Cornichone dans ledit bouquin!
- ✓ 2 de tens' celui qui squatte les BDs "Troisieme Testament"!
- ✓ 2 de tens' Moustique qui cherche son pull!
- ✓ 2 de tens', Kader qui croit qu'Uron rentre le 18/07 (attention: celui-ci, c'etait pour la bonne cause!)
- ✓ Moustique, elle est ou la boite a clous?
- ✓ Gogo Gros Cul!

## **Dossier: L'histoire Extreminanne (volet 2)**

**Comme promis. Voici la suite de notre dossier consacré à l'histoire d'Extremia dans les grandes lignes...**

En 10 ans, sous les ordres de Kris Keren, la Résistance infligea deux fois plus de défaites à l'Armée du Mal qu'en 25 ans. Galvanisée, la population rejoignit elle aussi de le maquis, les hommes avides de revanche arrivèrent bientôt par milliers, et une fois suffisamment puissante, l'armée Rebelle attaqua l'Armée du Mal, affaiblie par les raids des maquisards et par environ 35 ans d'inactivité. Au cours du combat final qui allait voir le Bien triompher du Mal, Kris Keren affronta seul la demie-liche Akctia, et bien qu'il parvint à détruire cette monstruosité, ce combat lui fut également fatal et il succomba des suites de ses blessures, alors que des cris de victoire emplissaient le champ de bataille...

La dépouille de Keren fut transportée dans un endroit secret, connu de quelques fidèles uniquement. Les historiens contemporains nommèrent cette bataille la bataille des 100 heures, en raison de sa durée: celle-ci marqua la fin de ce qu'ils appelèrent la première époque. Ces historiens, qui vivaient sous la deuxième époque, ont semble-t-il omis des détails de l'histoire, ou bien ces détails ont-ils été oubliés au fil du temps... toujours est-il qu'après l'échec du Mal, une terrible suspicion s'éleva dans le peuple à l'encontre des magiciens; nombreux étaient ceux qui considéraient la magie comme responsable de la dictature du Mal, et les utilisateurs de magie furent pris en grippe.

La deuxième époque marque en effet l'avènement d'une nouvelle forme de pouvoir: la Force Psionique. Issu de l'esprit des hommes, cette Force permet de déplacer des objets, de manipuler les esprits faibles, de communiquer télépathiquement ou encore de contrôler les battements de son cœur. Les psionistes sont rapidement devenus des personnages influents et respectés, à mesure que la réputation de mages baissait. Une fois au pouvoir, les psionistes, d'abord tolérants, furent bientôt débordés par la pression populaire et quelques psionistes extrémistes et puissants, et les utilisateurs de magie devinrent des hors-la-loi. Pourchassés tel des renégats, nombreux furent les magiciens qui furent massacrés. Les autres trouvèrent refuge dans des régions peu habitées et où les conditions climatiques étaient difficiles. Devenus clandestins, les mages n'abandonnèrent pas pour autant leur lutte pour leur reconnaissance et contre le régime psioniste.

### **DERNIERE MINUTE:**

Safrinin et Keyoke travaillent activement à la création de Cartes pour Extremia!!! Depuis qu'on nous en demande, on va enfin avoir quelque chose! De surcroît, Uron devrait être en mesure de plastifier certaines cartes, qui, normalement, seraient en couleur! Oui, oui, vous ne reverrez pas, bientôt Extremia sera dotée de cartes, et pas de la merde, en plus! Dans un premier temps, cependant, seul le Vyrmonus devrait être disponible.

Pendant ce temps, le Régime Psi fit prospérer la civilisation, favorisa l'alphabétisation de la population, développa la philosophie et la réflexion. Le culte de Kravench connu un essor exceptionnel, à tel point qu'à l'apogée du règne des psionistes, Kravench était en passe de supplanter le culte d'Uron!!! Malheureusement, l'envie de bien faire des psionistes eu aussi de tristes retombées. Un régime tyrannique interdisant les libertés individuelles se mis en place au fur et à mesure. Les psionistes modérés, majoritaires, pensaient en effet que la tyrannie était le seul moyen d'éduquer une population trop souvent barbare et inculte, indisciplinée et arriérée. Ces psionistes étaient d'ailleurs influencés par une minorité progressiste dure, qui prônait une dictature forte où les psionistes auraient tout pouvoir et seraient les maîtres absolus. Les progressistes pacifistes, quant à eux, n'avaient à l'époque que des moyens limités contre la dictature, et craignaient les représailles de leur pairs, si bien qu'ils n'élevaient que peu souvent la voix contre la tyrannie mise en place. Pendant de nombreuses années, donc, les psionistes dirigèrent d'une main de fer la population Extremienne, qui, terrorisée, n'osait pas de rebeller. D'ailleurs, quiconque essayait était alors irrémédiablement détecté par la terrible police de la pensée, qui était habilitée à lire dans les esprits, et qui arrêtait puis exécutait tout opposant au régime. La fin de l'ère Psionique fut très difficile à supporter, puisque le simple droit de penser était un luxe réservé aux psionistes les plus influents, car même les membres psionistes furent, à terme, également surveillés.

D'où pouvait donc provenir un mouvement salvateur pour le peuple? Des Magiciens, bien sûr! Ceux-ci, exilés et cachés, ne pouvaient être aisément contrôlables par la police de la Pensée, et, sous l'influence de puissants magiciens, une nouvelle Rébellion allait s'organiser; Zorbarann le Dore, un mage hors pair et très charismatique, pris la tête d'un groupe qui se nomma "la Compagnie de l'Arc-en-Ciel", et qui regroupait les magiciens les plus puissants de l'époque: Toytoy le Jaune, Mervin le Blanc, Abellius le Rouge, Marcos le Noir... ces mêmes magiciens qui furent, un peu plus tard, les artisans de la création de l'Assemblée. Mais pour l'heure, tout ce beau monde s'appretait à livrer un combat sans merci aux psionistes au pouvoir...

**Suite dans la prochaine édition: l'heure de gloire de l'Assemblée**

Un message à faire passer, un 2 de tens' à raconter, un perso à publier, une partie mémorable à raconter, ? ou tout simplement des infos, des aides de jeu, des news à diffuser? N'hésitez pas, la Gazette vous tend les bras!!! Devenez consultant ou chroniqueur de la Gazette Extremienne! Pour cela une seule adresse: Celle d'Uron (je la rappelle pas, tout le monde la connaît)! Faites-nous parvenir vos œuvres, si possible tapées (nous nous chargeons de la pagination), et le tour est joué!

Une fois qu'Uron eut créé la planète, certaines races furent créées pour la peupler. Les premiers habitants d'Extrêmia 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 Extrêmia, 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'Extrêmia. 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'Extrêmia ; 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 eune 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'Extrêmia. 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 Extrêmia, 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 les raids contre les Humains, Mais Uron, offrusque par leur comportement, leur infligèrent un chatiment divin: 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'Extrêmia.

La plupart d'entre eux moururent ou disparurent, mais certains survécurent au coeur même d'Extrêmia. 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 au 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 rongés 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 Extrêmia. 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'Extrêmia. 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 25 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...

En 10 ans, sous les ordres de Kris Keren, la Résistance infligea deux fois plus de défaites à l'Armée du Mal qu'en 25 ans. Galvanisée, la population rejoignit elle aussi de le maquis, les hommes avides de revanche arrivèrent bientôt par milliers, et une fois suffisamment puissante, l'armée Rebelle attaqua l'Armée du Mal, affaiblie par les raids des maquisards et par environ 35 ans d'inactivité. Au cours du combat final qui allait voir le Bien triompher du Mal, Kris Keren affronta seul la demie-liche Akctia, et bien qu'il parvint à détruire cette monstruosité, ce combat lui fut également fatal et il succomba des suites de ses blessures, alors que des cris de victoire emplissaient le champ de bataille...

La dépouille de Keren fut transporté dans un endroit secret, connu de quelques fidèles uniquement. Les historiens contemporains nommèrent cette bataille la bataille des 100 heures, en raison de sa durée: celle-ci marqua la fin de ce qu'il appelèrent la première époque. Ces historiens, qui vivaient sous la deuxième époque, ont semble-t-il omis des détails de l'histoire, ou bien ces détails ont-ils été oublié au fil du temps... toujours est-il qu'après l'échec du Mal, une terrible suspicion s'éleva dans le peuple à l'encontre des magiciens; nombreux étaient ceux qui considéraient la magie comme responsable de la dictature du Mal, et les utilisateurs de magie furent pris en grippe.

La deuxième époque marque en effet l'avènement d'une nouvelle forme de pouvoir: la Force Psionique. issu de l'esprit des hommes, cette Force permet de déplacer des objets, de manipuler les esprits faibles, de communiquer télépathiquement ou encore de contrôler les battements de son cœur. Les psionistes sont rapidement devenu des personnages influents et respectés, à mesure que la réputation de mages baissait. Une fois au pouvoir, les psionistes, d'abord tolérants, furent bientôt débordés par la pression populaire et quelques psionistes extrémistes et puissants, et les utilisateurs de magie devinrent des hors-la-loi. Pourchassés tel des renégats, nombreux furent les magiciens qui furent massacrés. Les autres trouvèrent refuge dans des régions peu habitées et où les conditions climatiques étaient difficiles. Devenus clandestins, les mages n'abandonnèrent pas pour autant leur lutte pour leur reconnaissance et contre le régime psioniste.

Pendant ce temps, le Régime Psi fit prospérer la civilisation, favorisa l'alphabétisation de la population, développa la philosophie et la réflexion. Le culte de Kravench connu un essor exceptionnel, à tel point qu'à l'apogée du règne des psionistes, Kravench était en passe de supplanter le culte d'Uron!!! Malheureusement, l'envie de bien faire des psionistes eu aussi de tristes retombées. Un régime tyrannique interdisant les libertés individuelles se mis en place au fur et à mesure. Les psionistes modérés, majoritaires, pensaient en effet que la tyrannie était le seul moyen d'éduquer une population trop souvent barbare et inculte, indisciplinée et arriérée. Ces psionistes étaient d'ailleurs influencés par une minorité progressiste dure, qui prônait une dictature forte où les psionistes auraient tout pouvoir et seraient les maîtres absolus. Les progressistes pacifistes, quant à eux, n'avaient à l'époque que des moyens limités contre la dictature, et craignaient les représailles de leur pairs, si bien qu'ils n'élevaient que peu souvent la voix contre la tyrannie mise en place. Pendant de nombreuses années, donc, les psionistes dirigèrent d'une main de fer la population Extremienne, qui, terrorisée, n'osait pas de rebeller. D'ailleurs, quiconque essayait était alors irrémédiablement détecté par la terrible police de la pensée, qui était habilitée à lire dans les esprits, et qui arrêtait puis exécutait tout opposant au régime. La fin de l'ère Psionique fut très difficile à supporter, puisque le simple droit de penser était un luxe réservé aux psionistes les plus influents, car même les membres psionistes furent, à terme, également surveillés.

D'où pouvait donc provenir un mouvement salvateur pour le peuple? Des Magiciens, bien sur! Ceux-ci, exilés et cachés, ne pouvaient être aisément contrôlables par la police de la Pensée, et, sous l'influence de puissants magiciens, une nouvelle Rébellion allait s'organiser; Zorbarann le Dore, un mage hors pair et très charismatique, prit la tête d'un groupe qui se nomma "la Compagnie de l'Arc-en-Ciel", et qui regroupait les magiciens les plus puissants de l'époque: Toytoy le Jaune,

Mervin le Blanc, Abellius le Rouge, Marcos le Noir... ces memes magiciens qui furent, un peu plus tard, les artisans de la creation de l'Assemblee. Mais pour l'heure, tout ce beau monde s'appretait a livrer un combat sans merci aux psionistes au pouvoir...

Suite dans la prochaine edition: l'heure de gloire de l'Assemblee