

Sorts:

La tendance est de nouveau à la création, avec Nomélie, Déorie et Estrielle...

La Gazette EXTREMIANNE

Enquête:

Le système "Skills and Powers" à la loupe, avant et après utilisation

N° 3

Le magazine du monde d'Extrêmia pour AD&D

Janvier 2000

Périodicité variable - 1 pièce d'or.

SITE: Je vous rappelle que Keyoke attend toujours que vous vous procuriez Dreamweaver2 pour mettre vos personnages d'AD&D préférés en line... Je ne saurai que trop vous conseiller de vous le procurer avant le départ définitif de notre administrateur de site pour Nice...

EDITO

BONNE ANNEE 2000 !!!

Bonne année 2000 à tous, de la part de votre MD-rédacteur préféré !!!

Cette année 2000 s'annonce sous le signe du changement, puisque la Table d'argent s'apprête (malheureusement) à jouer de moins en moins pour cause de départ de ses membres, alors que Kader, avec ses îles froides (voir ci-contre) va me décharger quelques peu de mes obligations en ce début d'année... Mais n'ayez crainte, les Filles du Dragon et la Table d'Argent reviendront !!!

En attendant, jouez bien !!!

MD

**LES ÎLES
FROIDES:**

**Au commencement
était Boris....**

La campagne des îles froides est à présent commencée, et avec elle, les grands débuts à la masterisation du Kader (alias Boris alias Boromir). Retrouvez en page 2 toutes les infos concernant cette nouvelle campagne, ainsi qu'un entretien exclusif avec le maître des lieux, j'ai nommé l'énigmatique Kader...

DOSSIERS

Suite à des fêtes de fin d'année chargées, et en raison de partiels, la troisième partie du dossier histoire ne se trouve pas dans ce numéro. La suite de ce dossier pourrait voir le jour dans le numéro 4, voire le numéro 5 de la Gazette. Un dossier "bouffe et Péta", dirigé par notre ami Safrinin, est également en préparation.

AVIS A LA POPULACE!!!

La Gazette Extrémienne est VOTRE Gazette. A vous d'y glisser ce que vous voulez. Or, jusqu'à présent, seuls Aurel et Alex y participent activement. Les autres ne font que la lire (et encore). Comme ça me prend du temps, et que depuis quelques temps j'avais un peu l'impression d'être seul à me casser le cul pour le monde et la campagne pendant que tout le monde ne potassait que ses petits persos, ce serait cool que certains me pondent des articles (je suis preneur de tout), ça me décharge et ça vous permet de vous exprimer. Encore une fois, n'hésitez pas!!!

Deux de tens'

Votre rubrique préféré reprend ses droits dans la Gazette: retrouvez en Guest stars Dadou, Boulbab, Aurel, Nico et consorts... voir en page 2

DEUX DE TENS'

- *Deux de tens', Dadou qui loupe la deuxième péta des Iles Froides!*
- *Deux de tens', Nico, Qui a toujours pas refile le 2^{ème} tome du "Troisième Testament" à Dadou!*
- *Deux de tens', Aurel qui dort pendant les parties!*
- *Deux de tens', Boulbab, qui écoute jamais son répondeur!*
- *Deux de tens', P'tit Rat qui snobe les Iles Froides!*
- *Deux de tens', la soirée d'Amandine!!!*
- *Petit Chat GNAGNAGNA!!!!*

SORTILEGES: la création à la mode

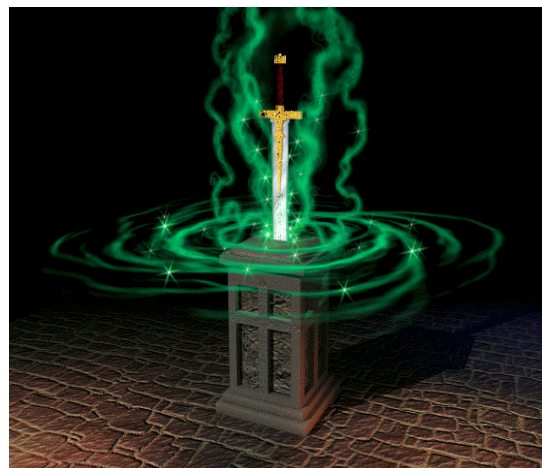
La voie ouverte par Océane il y a déjà quelques temps (3 ans à peu près) est aujourd'hui poursuivie avec succès par Déorie et Nomélie. Déjà, l'année dernière, Estrielle avait relancé la création de sorts avec les sortilèges de l'école du son. Aujourd'hui, les utilisateurs de magie ont bien compris l'intérêt de créer leur propres sorts: développement du personnage, gain d'XP, sortilèges originaux et parfois marrants (citons *Loi Mathématiques d'Océane*, *Colle de Nomélie*, *Excitation de Déorie*) et souvent redoutables car issues de l'imagination fertile et machiavélique des joueurs (ex: *Rapidité musicale d'Extrielle*, *Boule de Gaz de Nomélie*, *Toucher d'Océane...*). Le MD y trouve également son compte: cela force les joueurs à se creuser la tête pour inventer des sorts et des combinaisons efficaces, tout en abaissant leur fortune, le tout contribuant à la richesse et à l'originalité du monde. Certes, ce ne sont que des sorts qui ne remplaceront jamais le background. Mais bon, les sorts créés par les joueurs entraînent eux-mêmes des situations uniques qui formeront peut-être les moments forts de la campagne. En plus, le fait de créer des sorts permet aux magiciens de vraiment passer à la postérité, eux qui sont généralement moins en vue que les Guerriers, les Paladins et les Bardes.

Bien sûr, la création de sorts ne doit pas devenir excessive. Je veux bien une version améliorée du *Projectile magique*, mais pas quinze! De même, la *boule de feu majeure* est un sort qui ne verra jamais le jour. Aucune utilité, aucune innovation. J'veux bien favoriser la création, mais y'a des limites!!!

Enfin, pour finir, sachez qu'Alex a créé un petit programme qui s'appelle *rechmag.exe* qui facilite grandement la création. N'hésitez pas à le demander!!! Sur ce, bonne recherche magique!!!

SITE:

Rien de nouveau sur le site en ce moment. Il faut avouer que l'administrateur est assez occupé (notamment par des voyage à Nice...) et que la création pour le background du monde tourne au ralenti... déjà qu'une Gazette est paru, vous z'aller pas vous plaindre, quand même? Non mais!!!!



Enquête: "Skills and Powers" à la loupe

Notre enquête sur le système "Talents et Pouvoirs" et ses petits frères ("Combats et Tactiques", Magie et Sortilège") va se dérouler en deux temps: tout d'abord, la publication d'un débat ayant eu lieu fin décembre, c'est-à-dire avant l'utilisation du système "Talents et Pouvoirs". La seconde partie est un sondage effectué auprès des récents utilisateurs de "Talents et Pouvoirs".

A) LE DEBAT

Ont participé à ce débat: Alex, Aurel, Boulbab et Dadou.

Dadou: *Brice, après création de ton personnage, que penses-tu du système "Skills and Powers"? Ses avantages, ses inconvénients?*

Boulbab: *J'en pense beaucoup de bien, car c'est plus réaliste. Il y a beaucoup de différences entre les persos. Tu peux vraiment construire un perso sur mesure.*

Alex: *Je partage un peu son avis, mais je crois sincèrement que ça "bourrinite" un peu les perso. Par contre le système de compétences est très bien fait. En revanche, je trouve que la séparation des caractéristiques en 2 est pour la plupart inutile.*

Boulbab: *Pour la séparation des caractéristiques, je ne suis pas tout à fait d'accord avec Maître Alex, car elles me semblent toutes justifiées.*

Dadou: *Aurel?*

Aurel: *Le système a du bon car il permet de mieux caractériser son perso... mais je le trouve également un peu trop gros bill. En plus, ça complique les règles pour rien. Pour les caractéristiques en 2, il faudra voir à l'utilisation.*

Dadou: *Moi, je trouve regrettable la disparition des profils qu'on pouvait acquérir dans les manuels de classes et de races. Plus de possibilité de jouer un belluaire, un galant ou un maréchal sans de sérieux ajustements. Même chose pour les classes de Barbare et de Chaman, non reprises dans ces manuels. En revanche, le système est plus complet, plus réaliste. Cela donne une nouvelle orientation au jeu. Mais cela reste-il de l'AD&D? Je dirais que c'est plus du "Talents et Pouvoirs". C'est différent. Autre petit reproche (mais en est-ce vraiment un?): Il y a de nombreux avantages et inconvénients, mais à force on va vite en faire le tour et voir lesquels sont les plus avantageux. Avant, quand on prenait un profil, les bonus étaient tous différents et souvent novateurs.*

Boulbab: *Personnellement, je pense que "Talents et Pouvoirs" arrive à un bon moment, car je trouve qu'AD&D commençait à s'essouffler. Presque toutes les combinaisons races/classes ont été jouées. Ici, cela met du nouveau. Le système des points de magie est particulièrement excellent, puisqu'il permet différentes possibilités de mémorisation de sorts, fixes ou libres.*

Alex: *le mot de la fin?*

Dadou: *AD&D 3^{ème} édition: sera-t-elle plus proche de Talents et Pouvoirs que de la 2^{ème} édition? Cela me paraît douteux de sortir la troisième édition alors que "T et P" prend son essor. A nous de choisir le système qui nous conviendra le plus.*

Alex: *Pour finir, je rappellerai que "T et P" n'est pas une invention qui a 6 mois: si je me rappelle bien, ça a au moins trois ans. Donc la troisième édition se justifie quand même.*

NOUVELLE RUBRIQUE!

A partir de la Gazette N°4, en plus des 2 de tens', site, dossier et entretien, vous retrouverez une nouvelle rubrique: "Du côté de Nice". Cette rubrique permettra de compter les aventures de nos néo-provinciaux et vous permettra d'avoir quelques nouvelles fraîches... De même, la Gazette sera acheminée jusqu'à chez eux!

Vous aussi vous voulez débattre sur un point de règle, une évolution du Monde, un changement de terme, de l'intérêt de la dernière guerre de patates? N'hésitez pas à utiliser la Gazette pour nous faire part de vos idées, de vos coups de gueule, de vos réflexions "rôlistiques" en publiant vos débats.