

### Deux de tens'

les boulettes de ce mois de mars...dont un double 2 de tens' pour Boulbab !

# La Gazette EXTREMIANNE

### Du côté de Nice

Alex s'est remis au travail sur le site et la vie niçoise d'Alex et Isa en gros plan

**N° 5**

**Le magazine du monde d'Extremia pour AD&D**

**Avril 2000**

Périodicité quasi-mensuelle – 1 pièce d'or

***La troisième édition d'AD&D (pardon, de D&D), sous la loupe de la Gazette... avec des infos tirées tout droit de Casus, le retour (voir par ailleurs) ! Rendez-vous page 4 pour en savoir plus...***

### EDITO

*Après une grande et héroïque bataille, les îles froides et le Master Kader ont fait relâche puis reviennent !... Retour des chasseurs impitoyables puis des filles du dragon... attention dans les chaumières, ça va de nouveau chauffer ! les Trolls n'ont qu'à bien se tenir ! Avant son départ pour le Canada, Aurel nous a livré un dossier bouffe sympathique, complété par Dadou (votre serviteur)... Quant'à Chat, découvrez en page 5 son travail pour la Gazette... enfin, mention spéciale à Tchek, lauréat du mois pour son « coup du coyote »... **QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS !***

**URON**

### La Grosse New's :

## **CASUS, LE RETOUR !**

Et non, vous ne rêvez pas : Casus Belli, l'ancêtre des magazines de jeux de rôles, est de retour ! toutes les infos concernant le premier numéro de cette nouvelle série est décrit page 4... par les bons soins de maître Dadou !!! rendez-y vous tout de suite...

### AD&D, le Film

Confirmation de ce que disais la dernière gazette : AD&D, le film, sera bientôt sur nos écrans. L'histoire de l'adaptation du jeu et des infos sur la réalisation dans CASUS belli N°1 !

### Supradragon d'or :

n'oubliez pas notre concours, vous avez encore un mois pour remettre vos votes !

### Bienvenue !

La Gazette accueille 2 Chroniqueurs de plus dans ses rangs, Chat, en charge de la rubrique de Tata Océane (voir par ailleurs) et Bébé Charb' qui s'occupera de dossier

### Nouveau : La Rubrique de Tata Océane

**Tata Océane signe son entrée dans la Gazette... enfin la rubrique magique qui manquait à notre canard local ! Retrouvez bien sûr les dernières inventions de la Famille Nédrelle et en particulier d'Océane, mais aussi toutes les récentes créations magiques (sorts, objets...) détaillées pour le monde ces derniers temps... Voir en page 5 pour plus d'infos !**

### DOSSIER BOUFFE

**Retrouvez en page 2 un dossier consacré à la bouffe pendant les pétas, organisé autour de la taverne de Kader et de l'Auberge « le glaive et la faux », situé à Mélinir-sur-Mélin...**

**Un dossier réalisé par Aurel et Dadou !**

## **Ne donnez pas à manger n'importe quoi à vos persos !!!**

Un petit dossier consacré à la bouffe en général... on commence par cette interview de Léon, le célèbre aubergiste de « Le Glaive et la Faux » situé à Mélinir-sur-le-Melin. Une interview réalisée par Aurel.

*La Gazette Extrême : Bonjour, Léon vous êtes très connu dans le monde culinaire, mais vous l'êtes moins de nos lecteurs. Présentez-vous à eux !*

*LEON : J'exerce ma profession d'aubergiste dans la petite ville de Mélinir, située au Sud-Est de Barragosta. Mon auberge se nomme « Le Glaive et la Faux » ou j'essaye de préparer des recettes qui excitent les papilles. Les viandes d'orques et de kobolds sont inexistantes chez moi. Je leur préfère des mets plus raffinés dont je suis le seul à connaître les préparations.*

*LGE : Qui vient manger chez vous ?*

*LEON : Ma clientèle est très diversifiée, elle compte aussi bien des aventuriers, que des personnages plus influents parmi lesquels notre Sire Aurel de Barragosta, ou bien Minerve Colbert.*

*LGE : Quels aventuriers viennent manger chez vous ?*

*LEON : Les personnes les plus célèbres qui viennent manger chez moi sont les héros de « La Table d'Argent ». Nomélie mange des choses moins engageants comme des gencives de porcs de la cockatrice grillée ou des fourmis géante à la broche. Mais je peux vous dire qu'elle apprécie mes mets car elle en mange une quantité inhumaine.*

*Cisnéa quand à elle mange beaucoup de salades aux baies, mais également des champignons à la sauce aux fruits*

*Silpix est friand des gâteaux fait par ma femme et de mon ami Papy Brossard. Il aime également mes tartines recouvertes de chocolat aux noisettes ; il est très gourmand.*

*Estrielle déguste des brounize desquels je double les proportions de chocolats.*

*LGE : Devant ces repas tous de même assez bourratifs que leurs donnés vous à boire ?*

*LEON : Les boissons que je propose sont très diversifiées il y a des boissons à base de plante le thé et la bière. Je dispose également de délicieux vins et également des jus de fruits comme le Pataya et l'Oasis.*

*LGE : Comment vous approvisionnez-vous ?*

*LEON : Dans les Terres du Nord, il y a de nombreux ingrédients que j'utilise. Lorsqu'une personne veut manger un mets rares, j'engage des personnes pour me le trouver.*

*LGE : Léon, je vous remercie pour ces quelques mots qui nous permet de mieux connaître votre établissement très réputé.*

**AUREL**

### **La Bouffe pendant les Pétras**

À la Taverne de Kader, repaire de tout les joueurs du quartier, la bouffe tient une place importante dans le bon déroulement des parties. Le maître des lieux est toujours bien fourni en Pataya ou en grenadine selon les jours, et ne rechigne jamais à servir le thé à ses invités. Bien sûr, le bon goût du maître de maison charme toujours les invités, grâce aux petits gâteaux « c'est la récré ». Lors des squats chez Kader, si comme Nico, vous aimez vous restaurer de sandwiches faits maison, munissez-vous avant d'arriver chez le Kader de pain pour hamburger, que vous aurez préalablement remplis avec des rillettes ou du pâté. Les chips à l'ancienne feront un parfait accompagnement, et un cru de « la goulée de Michou » fera agréablement passer le tout, et sera fort apprécié par toute la tablée. Si, comme Gogo, vous choisissez l'option cuisine, prenez votre petit steak haché que vous accompagnerez là aussi de chips ou de ce que vous aurez pu voler dans la réserve Godard grâce à un jet de vol à la tire réussi. Un pack de jus d'orange « Récré » sera du plus bon effet. Si comme Chat, vous êtes un adepte des petits plats surgelés, demandez gentiment à Maître Kader de vous prêter son four pour vous préparer vos bon petits plats comme à la maison. Conservant votre petit confort, vous ne négligerez pas non plus le dessert, à savoir un brownie qu'il faudra cacher aux yeux de certains pour être sûr d'en avoir... Si comme Dadou, les BN et l'Oasis ne vous suffisent pas, vous pouvez toujours vous commander un grec-frite moutarde chez Rapide Pizza, avec un peu de chance, un autre affreux vous suivra en commandant un sandwich américain... Enfin, si comme Bricouille, vous variez inlassablement les méthodes, cela ne vous empêchera pas de piquer les victuailles de vos petits camarades, lorgnant sur le steak de Gogo, sur la mousse au chocolat de Nico, de mendier une bouchée du « truc qui à l'air bon... » de Chat, et de piquer sournoisement (et par la force s'il le faut) les petits fours destinés à Dadou pourtant magistralement offerts par Kader... Dans ce cas, vous êtes un goinfre, un estomac sans fond (comme le sac du même nom, mais deux fois plus grand), et de toute façon, aucune méthode ne parviendra à vous rassasier complètement. De toute façon, lorsqu'on regarde d'une vue d'ensemble la tablée, avec le MD qui parle la bouche pleine de frites et les joueurs départager également les petits fours, on se dit que la bouffe tient une place importante dans les pétras !

**DADOU**

#### ***Le Prisonnier de la semaine***

Décerné à... Dadou, retenu prisonnier chez lui suite une opération des dents de sagesse...pas douloureuse, mais comme Maman était pas rassurée...

#### ***Le Michel du Mois***

Décerné à... Gogo, pour ses squats répétés chez les uns ou les autres, mais surtout en raison d'un squat mémorable chez Nico ! Sacré Michel, va !

### LE COUP DU COYOTE

Ce mois-ci, le coup du Coyote est décerné à Tcheck, qui, pendant une partie des Îles Froides, nous a gratifié d'une belle série de boulettes.

Il faut dire que nous étions tous prêts : nous nous étions préparés à une petite expédition en toute discrétion ; L'opération snipe par excellence, en bon fourbe que nous sommes. Nous commençâmes à avancer, quand soudain, la catastrophe Tcheck se déclencha : Il commença par louper son jet de mouvements silencieux par un échec critique (dommage pour la surprise), ruinant ainsi les chances d'attaques sournoises, mais en plus, il fallut qu'il foira également son jet de cacher dans l'ombre ! Du coup, repéré tout de suite, il fut assez vite en fâcheuse posture et Kariad dû voler à son secours et lui fournir les seuls soins disponibles (et oui, bien sûr, ce jour-là, le péon-paladin était le seul joueur présent à pouvoir soigner). Ah vraiment, Tcheck, dans le genre boulet... que ça se reproduise plus !

**URON**

### Du côté de Nice...

La dernière fois qu'Alex m'a appelé, il était rentré du taff et prenait l'apéro sur la terrasse... et quand on voit la météo du côté de Nice ces temps-ci, on ne peut s'empêcher d'être un peu vénère... On a causé un peu du site (voir plus bas) et du retour attendu de Casus, confirmé dans la présente Gazette. Avec ça, on ne sait toujours pas quand les provinciaux reviennent voir les banlieusards...

**URON**

### Bébé Charb' Au Canada

A l'heure qu'il est, Aurel doit être en train de se geler les couilles à Québec... pensez donc à ses rostres et envoyez-lui un petit E-mail d'encouragement (safrinin@wanadoo.fr) ! ! ! !

### Deux de Tension

Votre rubrique préférée, toujours plus fort, toujours plus haut ! Aujourd'hui, comme vous le remarquerez certainement, C'est un « Spécial Boulbab » qui vous attend !

- 2 DT, Gogo, qui branche une souris PS2 (bout rond) sur le port RJ 45 (carré) de la carte réseau !
- Double 2 DT, Boulbab, qui tente par deux fois de fumer chez Kader quand il celui-ci dit qu'il ne veut plus de fumée (il paraît ce se serait plutôt une tentative de coup de fourbe...)
- Deux de tension, Dadou, qui ne sait pas utiliser son téléphone portable (au fait, le numéro c'est 06-19-68-16-29)
- Deux de tens', Boulbab, qui essaye d'inviter Jean-Jacques chez Dadou !
- Deux de tens', Nico pas là pour la péta du 24/03 !
- 2 de tension Boulbab qui fait tomber Jean-Jacques sur la moquette de Nico !
- Vince, cul de plomb !

(2 DT gentiment compilés par Uron)

### SITE

Notre bon Maître Alex, bien qu'exilé, à remis la main à la pâte et à détaillé plusieurs petite chose sur le site. Malheureusement, un problème de serveur à temporairement, repoussé la mise à jour du site. « Ce n'est qu'une question de temps », à déclaré l'intéressé, dont on devrait pouvoir admirer bientôt le travail.

### MEA CULPA !!!

Dans la précédente Gazette, nous vous avons promis une chronologie détaillées des Chasseurs Impitoyables et des Pêcheurs sans Pitié... Malheureusement, je ne parviens pas à mettre la main sur ma feuille de note d'époque, donc la publication de cette chronologie est différée jusqu'à ce que je la retrouve...

**URON**

## LA RUBRIQUE DE TATA OCEANE

### *Par Chat-Maou*

Pour cette première fois, il s'agit pour vous, chers fidèles lecteurs extrêmes, de prendre connaissance de cette nouvelle rubrique, qui, je l'espère, sera enrichie de toutes vos nouvelles idées et inventions magiques pour Extrêmia. En effet, c'est une rubrique libre et accessible à tous, débutants et confirmés, au seul défaut de se voir contrôlée de très près par notre master préféré, Dadou (vive la liberté de la presse !). Cela dit, le but n'est pas non plus d'« apocalyser » le monde d'Extêmia, mais au contraire de l'enrichir de neuf, d'intelligent et drôle. Je vous en propose donc le mode d'emploi : créez et passez par la case « Dadou » pour faire officialiser votre création qui paraîtra alors dans cette rubrique. C'est super simple, non ? alors, à vos crayons, jeunes mages en herbes...

Pour ce premier exemplaire de la rubrique, Tata Océane vous présente tout d'abord ses dernières créations :

### **Coordination inversée d'Océane (altération)**

**SORT DE MAGE**

**Niv : 3 Portée : 10 m par niv Durée : 1 round/niv Zone d'effet : Carré de 10m d'arête**

**Éléments : V, S, M Temps d'incantation : 3 Jet de sauvegarde : Annule**

Lorsque le magicien lance se sort, les créatures se trouvant dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. Tout échec entraînera une inversion de la coordination des membres des victimes qui n'arriveront plus à contrôler leurs mouvements. Elles subiront une pénalité de -4 sur le Tac0 et la CA, et leurs déplacements seront réduits de moitié. Cependant, au bout de 3 rounds, les victimes seront autorisées à un jet d'intelligence pour diminuer de moitié les malus et de pouvoir se déplacer au ¾ de leur vitesse normale. L'élément matériel de ce sort sont deux petits aimants que l'on place de manière à ce que les pôles se repoussent.

### **Coma Profond d'Océane (Enchantement/ Charme)**

**SORT DE MAGE**

**Niveau : 6 Portée : 10 m par niv Durée : Spéciale Zone d'effet : Cercle de 1 m par niv de diamètre**

**Éléments : V, S Temps d'incantation : 5 Jet de sauvegarde : Spécial**

Lorsque le magicien lance ce sort, une épaisse fumée bleuâtre s'échappe de ses mains, et va entourer les créatures présentes dans la zone. Les créatures doivent réussir un Jet de sauvegarde. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde avec un malus de -2, qui ont plus de DV que le magicien ou qui ont réussi leur jet de résistance au sommeil (s'il s'applique) ne sont pas affectés. Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde, mais qui le manque avec un malus de -2 sont simplement endormies pendant 2d4+1 rounds. Celles qui ont le malheur de complètement manquer leur jet de sauvegarde tombent dans un coma profond et permanent, qui ne peut être dissipé que par magie.

**CHAT**

D'autres sorts :

### **Bouclier spirituel (abjuration) SORT DE PRÊTRE**

**Niveau : 1 Sphère : Protection Portée : 0 Éléments : V, S Durée : 6 rounds+1 par niveau**

**Zone d'effet : le prêtre Temps d'incantation : 3 Jet de sauvegarde : aucun**

Ce sort permet de créer un bouclier d'énergie bleutée qui peut prendre la taille voulue par le prêtre (bouclier de poing, petit, moyen, grand). Le *Bouclier Spirituel* ne pèse rien et n'est pas tangible. Il est cependant considéré comme un bouclier magique. Son bonus de protection est en fonction du niveau du jeteur. Le *Bouclier spirituel* ne peut être détruit de quelque manière que se soit, mais peut être dissipé par un sort de *Dissipation de la magie* lancé avec succès. Ce bouclier magique n'est en aucun cas cumulable avec un autre bouclier, magique ou non. Enfin, seul le prêtre jetant le sort peut en bénéficier, il ne peut le lancer sur un autre personnage. Seuls les prêtres dont les clergé permettent l'usage du bouclier peuvent utiliser ce sort. Niv 1-3 : +1. Niv 4-6 : +2. Niv 7-9 : +3. Niv 10-13 : +4. Niv 14 et + : +5 (Dadou)

### **Arrêt des hémorragies (nécromancie) SORT DE PRÊTRE**

**Niveau : 1 Portée : 0 Éléments : V, S Zone d'effet : créature touchée Sphère : soins**

**Durée : instantanée Temps d'incantation : 1 Jet de sauvegarde : Aucun**

Ce sort fait stopper immédiatement tout saignement de la créature touchée par le prêtre. Ce sort ne soigne en aucun cas les dégâts reçus, il se contente d'arrêter le sang de couler. Ce sort est surtout utilisé lorsqu'un personnage ne peut être soigné ou qu'une hémorragie doit être arrêtée avant d'envisager les soins. Ce sort empêchera les blessures de saigner, mais ne les refermera pas (elles ne feront que cicatriser) et le sang déjà existant ne disparaît pas. Ce sort est particulièrement utile pour contrer les effets d'une *arme sanglante*. (Dadou)

### **Rayon de disruption (invocation) SORT DE PRÊTRE**

**Niveau : 7 Sphère : Combat Portée : 120 m Éléments : V, S Durée : 1 round pour 3 niveau du prêtre**

**Zone d'effet : une créature par round Temps d'incantation : 6 Jet de sauvegarde : spécial**

Ce sort est une arme puissante contre les morts-vivants. Lorsqu'il est incanté, le prêtre fait partir de son index un petit rayon d'un cm, qui touche inmanquablement le mort-vivant ciblé (un seul par round). Ce dernier doit faire un jet comme s'il tentait de résister au toucher d'une masse de disruption. Si le mort-vivant réussit son jet, il reçoit quand même 6d8 points de dégâts. (Dadou)

AU DERNIERE NOUVELLE : LE LIVRE DE SORTS COMPORTAIT 87 SORTS DE MAGE 38 SORTS DE PRETRES 5 DEVOTIONS PSI ET 2 SCIENCES PSI

(La Rubrique de Tata Océane, Suite)

### **Peur animale (Enchantement/Charme) SORT DE PRÊTRE**

**Niveau :** 1      **Sphère :** Animale      **Portée :** 0      **Éléments :** V, S      **Durée :** 2 rounds par niveau

**Zone d'effet :** 15 m de rayon autour du prêtre      **Temps d'incantation :** 3      **Jet de sauvegarde :** spécial

Ce sort permet d'inspirer à la peur aux animaux entrant dans la zone d'effet et pouvant voir le prêtre. Tout animal de moins de 3 DV s'enfuit instantanément, s'éloignant du prêtre au maximum de sa vitesse de déplacement. Tout animal ayant entre 3 et 6+3 DV doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie à -2 pour ne pas subir le même sort. Les animaux de plus de 6+3 DV ne sont pas affectés par le sort. (Dadou)

### **Soins de masse (abjuration) SORT DE PRÊTRE réversible**

**Niveau :** 7      **Sphère :** Soins      **Portée :** 0      **Éléments :** V, S, M      **Durée :** instantanée      **Zone d'effet :** 1 créature par niveau du prêtre, présente dans un rayon de 20 m autour du prêtre      **Temps d'incantation :** 1 round      **Jet de sauvegarde :** Aucun

Ce sortilège puissant permet au prêtre de soigner 2d4 points de dégâts à autant de créatures qu'il a de niveau, et ceci toutes ensemble, pour peu que les créatures visées soient dans un rayon de 20m autour du prêtre. L'élément matériel de ce sort est le symbole religieux du prêtre. (Dadou)

### **Protection contre les Morts-vivants (abjuration) SORT DE PRÊTRE**

**Niveau :** 6      **Sphère :** Protection      **Portée :** 15 m      **Durée :** 2 rounds +1 round par niveau

**Zone d'effet :** créature ciblée      **Temps d'incantation :** 5      **Éléments :** V, S, M      **Jet de sauvegarde :** Aucun

Ce sortilège permet au prêtre ou à une créature désignée par lui de bénéficier de certaines protection contre les créatures morts-vivantes : la créature bénéficiaire est entourée d'un halo de lumière blanche ; tout morts-vivant engagé au corps à corps contre la créature reçoit 1d6 points de dégâts par round et souffre d'un malus de -4 pour toucher. La créature ciblée reçoit un bonus de +2 sur ces jets de sauvegarde contre les sorts lancés par des morts-vivants ou contre leurs pouvoirs spéciaux (paralysie, absorption d'énergie...) La créature ciblée bénéficie d'un sort de *détection des morts-vivants* automatique et permanent pendant toute la durée du sort. Les éléments matériels de ce sort sont le symbole religieux du prêtre, ainsi qu'un fragment d'os ayant appartenu à un mort-vivant. Celui-ci est détruit pendant l'incantation. (Dadou)

## **Un Nouveau Profil : Le Mystique**

**Description :** un mystique est un personnage qui consacre sa vie à l'utilisation des talents psioniques « purs », c'est-à-dire les disciplines Clairensentientes, Télépathiques et Métapsioniques. Cela ne signifie pas qu'il dédaigne les autres disciplines, mais il préfère toujours la pureté. Les Mystiques sont les combattants télépathes ultimes, car ils consacrent tout leur temps à l'apprentissage intense de ces disciplines.

**Pré-requis :** Pour pouvoir devenir Mystique, un psioniste ne peut être d'alignement mauvais. Le mal est méprisé par les Mystiques, et ceux-ci ne sortent de leurs retraites que pour combattre pour des causes justes et bonnes. Une Sagesse de 16 ou plus est requise pour devenir Mystique.

**Races autorisées :** Seuls les Humains peuvent devenir Mystiques.

**Rôle :** Les Mystiques ont tendance à vivre reclus (souvent dans des lieux difficiles d'accès, comme les montagnes) et préfèrent passer leur temps à étudier et à améliorer leurs pouvoirs. Les Mystiques d'alignement neutres n'interviennent que pour rétablir l'équilibre entre le bien et le mal dans le monde. Les Mystiques d'alignement bon préfèrent se concentrer sur leurs études, mais peuvent tout à fait venir apporter leur aide à un groupe si celui-ci œuvre pour les Forces du bien.

Les Mystiques sont particulièrement bien considérés par les autres psionistes, et sont craints et respectés de leurs ennemis en raison de leurs immenses pouvoirs mentaux. On suppose que, sur Extrêmia, les premiers à avoir été des Mystiques furent les psionistes bons qui décidèrent l'exil à la fin de la Seconde Epoque.

**Disciplines préférées :** La discipline primaire d'un Mystique est toujours la discipline télépathique, suivie de la discipline Métapsionique. Le Mystique peut ensuite choisir les disciplines dans l'ordre dans lequel il le souhaite. Cependant, en raison de leur préférence pour la pureté, ils sont souvent amenés à choisir Psychochémisme ou Psychotranslation afin d'obtenir des pouvoirs défensifs.

**Dévotions recommandées :** tous les modes d'attaques télépathiques, Barrière mentale...

**Disciplines interdites :** Aucune

**Talent secondaire (si utilisé) :** Scribe.

**Compétences Martiales :** Un Mystique n'utilise que ses pouvoirs mentaux, et rechigne à utiliser des armes. Ils gagnent des compétences martiales au même rythme que les Magiciens (1 tous les 5 niveaux) et ne peuvent utiliser que les armes suivantes : Bâton, Dague, Sarbacane, Fléchettes, Fronde, Saï, Tonfa, Lasso, Filet, Ceste.

**Compétences Diverses :** *Bonus :* Méditation Focalisée, Régénérescence. *Recommandées :* Taille des Gemmes, Aménager le Subconscient, Hypnose, Mathématiques, Jeûne, Divination.

**Équipement :** Les Mystiques ne peuvent porter aucune armure, et n'utilisent des armes que s'ils ne peuvent vraiment pas faire autrement.

**Bénéfices spéciaux :** Les Mystiques reçoivent un bonus de +1 pour tout leurs tests de pouvoirs lorsqu'ils utilisent une science ou une dévotion Télépathiques, du fait de leur méditation intense dans cette discipline. Ce bonus passe à +2 lorsque le Mystique atteint le 10<sup>ème</sup> Niveau. De surcroît, un Mystique reçoit 2 PFP supplémentaire par niveau pour refléter son étude studieuse des pouvoirs de l'esprit. Il gagne également, au 5<sup>ème</sup> niveau, un mode de défense psionique gratuitement, et ceci au choix du joueur, en plus des modes que le personnage maîtrise.

**Limitations spéciales :** Comme dit plus haut, le Mystique ne peut en aucun cas porter d'armure et ses Compétences Martiales sont réduites par rapport à un psioniste standard. Par ailleurs, un Mystique doit passer au moins une heure dans la journée à méditer. S'il n'entretient pas son esprit, il perd temporairement le bonus de +1 au test de pouvoir télépathique, et ceci jusqu'à ce qu'il se remette à méditer. **Argent de départ :** Les Mystiques ont un argent de départ divisé par 2.

(2 Autres nouveaux profils, l'Armoire à Glace et le Psi Sauvage, vous seront présentés dans la prochaine gazette)

## La Grosse New's : Casus de Belli revient, encore plus beau, encore plus fort !

On n'y croyait plus, et pourtant revoilà Casus Belli ! Désormais Bimestriel (paraît tout les deux mois, pour les ignares), Le Numéro 1 de cette nouvelle série de Casus annonce un magazine prometteur : Design, présentation et style plus jeune, en accord avec la vague cyber (plus de place pour les JdR online et les jeux d'aventures sur consoles/PC), un format intéressant (100 pages), un encart de scénars facilement détachable, et petit format (mais durs à lire)... d'ailleurs, mention spéciale pour le scénar AD&D, un très bon cru (un des meilleurs depuis bien longtemps). Pas mal de belles illustrations (Nyco approuve avec les deux mains), dans un style différent, ce qui rend la lecture agréable. De même, l'utilisation de photos et de montage est assez bien sentie, ça change et c'est plutôt réussi. Toujours quelques critiques de jeux, d'extensions, de suppléments... et bien sûr les irremplaçables Mongol et Ghot ! bref, la base de l'ancien Casus. Mais le tout sur papier glacé, s'il vous plaît, ça paye carrément plus !!!

Egalement, dans ce premier nouveau numéro, des entretiens à foison avec des grands pontes du Jeu de rôles, des présentations de nouveaux jeux, la preview d'AD&D3 (voir ci-après), des infos sur Dungeons et Dragons, le Film, un petit article sur le land arena et les réseaux locaux, un dossier sur Glorantha, le monde de *Heroswars* et quelques petits articles sur le Background. Un numéro bien rempli qui fait la joie du lecteur avide d'infos et de critiques.

Côté critiques justement, on peut tout de même en trouver quelques-unes : Les BDs, notamment. La nouveauté, un Chien nommé Canis Bellus, n'est vraiment pas drôle et en plus, je trouve ça super mal dessiné... L'auteur doit être le petit neveu de Didier Guiserix ( le rédac' en chef ) à qui on a probablement pas pu faire autrement que de lui donner sa chance... et la BD de David B., dans un style sombre et avec des dessins particulier, ne vaut ni les Irrécupérables, ni les bonnes vieilles aventures de Gros Bill... Adieu également la Bellaminette, mais le plus grave c'est... les pubs. Il y en a un peu trop à mon goût. D'ailleurs, je n'ai pas attendu ce nouveau numéro pour grogner...

Dans l'ensemble, cependant, l'examen de passage du Casus Nouveau est plutôt réussi. La qualité devrait de plus aller en s'améliorant, une fois que les auteurs auront définitivement trouvé leur nouveau style. Alors, tous aux kisoques à Journaux, et Longue Vie à Casus Belli !!!!

URON

### AD&D 3<sup>ème</sup> édition : Les changements

Prévue pour début août, la troisième édition des règles d'AD&D, rebaptisées, D&D (!), présente quelques modifications intéressantes... mais peut-être assez différentes de notre campagne pour qu'on passe notre chemin. Voyons un peu de plus près ces fameuses modifications :

- Disparition de la Force exceptionnelle
- La Dextérité modifie les jets d'initiative
- Toutes les classes sont accessibles à presque toutes les classes (Casus cite en exemple le demi-orque Paladin !!!)
- Retour du Moine et de l'Assassin (là, on se fout de notre gueule, c'est du réchauffé, ils faisaient partie de la première édition : le moine est d'une incohérence totale avec l'existence de clergé, tout comme le clerc, d'ailleurs, et l'assassin est injouable en campagne à mon goût, à moins d'aimer les intrigues politiques un peu « musclées »)
- Plus de Compétences martiales et diverses, mais un système général de capacité (tout se résout au d20)
- Plus de Tac0 au sens propre du terme, il y a des jets de difficulté
- La CA n'est plus négative, elle s'échelonne entre 10 et 20
- Plus de facteurs de vitesse pour les armes, et un système de coups critiques assez meurtrier selon Casus
- Des sorts de niv 0 pour tout les classiques tels détection de la magie ou lecture de la magie)... à mon sens, une bonne idée
- Greyhawk, premier monde pour D&D, revient, revu et corrigé... Mouef, encore du réchauffé... vu les changements à apporter sur un monde vieux de 20 ans, autant créer un nouveau monde, ça aurait plutôt collé avec un nouveau système
- Adios Ravenloft, Planescape... Forgotten Realms sera poursuivi, Dragonlance devrait survivre

En conclusion, une version modernisée de D&D, mais toute somme assez éloignée de ce que l'on pratique actuellement. S'il y a quelques bonnes idées, je ne me sens pas du tout dans le move d'adapter ma manière de jouer, mes habitudes de péta (même si le système est antique, J'apprécie le système de Tac0/CA, simple et bien éprouvé), et encore moins Extrémia et ses PNJs. De surcroît, on joue déjà nettement moins qu'ils y a 2 ans, donc je ne vois pas pourquoi on devrait investir financièrement dans une entreprise encore douteuse qu'on aura peut-être même pas le temps d'amortir... On a déjà moyen de jouer un bout de temps avec Skills and Powers dans les campagnes annexes, celles de Kader ou de Chat... Enfin, le moment venu, on en rediscutera tous ensemble autour d'une théière chez Kader, mais aujourd'hui je suis assez sceptique. ALEA JACTA EST !

DADOU