

**Deux de tens'**

Les 2 de tension continuent de pleuvoir sur Yerres et sa région !!!

# La Gazette EXTREMIANNE

**Du côté de Nice**

Alex et Isa à Paris pour Pâques... ça déménage !  
VOIR PAGE 2

**N° 6****Le magazine du monde Extrêmia pour AD&D****Mai 2000**

Périodicité quasi-mensuelle – 1 pièce d'or

**La Rubrique de Tata Océane : de nombreuses news magiques encore ce mois-ci ! Voir en Page 8**

**Le Retour du Petit Rat : Vince, depuis qu'il a son permis, se déplace plus souvent ! voir en page 3**

**EDITO**

*Très Chers amis, l'heure est grave... l'empereur Telak est mort... le Sélénite nous quitte sans nous avoir laissé d'héritier, les l'empire s'apprête à vivre des heures noires... Déjà, certains royaumes ont revendiquer leur indépendance vis-à-vis du système impérial mis en place par notre défunt souverain... Certains se préparent à la guerre, pendant que d'autres observent silencieusement... Quel avenir pour l'Empire et la Fédération ? quel destin pour le Vyrmonus ? Quel vainqueur dans la guerre toute proche ? Qui pour succéder à Telak ? l'histoire s'écrit en ce moment même...*

**URON****Profil : L'Armoire à Glace**

Un nouveau profil de Guerrier, présenté en page 4 de cette nouvelle Gazette ! attention à ne pas lui donner trop d'alcool....

**Dossier Histoire : 4<sup>ème</sup> et Dernier Volet**

Avec un peu de retard, le Dossier Histoire se clos avec les 111 dernières années d'Histoire du Vyrmonus. Avec une chronologie événementielle des aventures des différents groupes de PJ ! Voir en Page 5 et 6

**EN PAGE 3...**

*Un Compte-rendu sur la soirée de Xav' pour ses 20 ans, ainsi que la rétrospective des squat chez Fresha... Tout cela, c'est en page 3 !!!*

**BARBEQUE :**  
**Rejoignez la confrérie de Fresha pour des dîners en forêt... Page 3**

**ASSOCE :**

Yoshi présente le groupe de Péta n°1 de l'Assoce, avec les 5 perso les plus élevés de l'Assoce des Dragons d'Extrêmia... Voir page 7

**Les Michel's du Mois : Alex et Isa, invités à Squatter chez le Boulbab avec les parents du maître de maison, et tout et tout...vive le saumon et la mirabelle !**

**News : Les news rôlisitiques, présentées par Alex ! voir en page 3**

**SITE : Dernières infos... le Site change d'adresse ! ! ! Voir en page 2 pour tout les détails !**

## **LE COUP DU COYOTE**

Il est décerné ce mois-ci à... CISNEA, qui malgré ses compétences reconnues en pistage et son niveau très correct (niv.9) a réussi à perdre la trace de malheureux ogres... Heureusement, Valim était là et il est parvenu à retrouver la piste ! Dommage l'échec critique, Ciséa !

## **Les Michel's du mois**

Décerné à l'unanimité à Alex et Isa (souvent à l'honneur, en ce moment !) pour leur incruste chez la Famille Galand... gentillement invités par la maîtresse de maison, Dame Myriam, nos deux Michel ne se sont pas privés pour taper dans les réserves de la châtelaine, dévorant tout sur leur passage, et allant même jusqu'à y aller de la célèbre goulée de Mirabelle... Et ben, il vaut mieux qu'il soit à Nice, ces deux là !!! Et quand en plus on sait que le Patriarche Charbey se nomme lui aussi Michel, on comprend mieux pourquoi l'incruste et l'abus de boisson alcoolisée semble faire partie des mœurs... Bande Michel Blanc ! Quand reverrez-vous le pays merveilleux ?

## **Du côté de Nice...**

Alex et Isa étaient parmi nous pour le week-end de Pâques. Mis à part squatter chez le Brice (voir par ailleurs) c'est surtout pour se gaver à Pâques qu'ils sont remontés... mais au niveau de la campagne, ils ont appris bien des choses... La mort de Telak, les guerres de succession, etc... Nomélie et Ciséa sont aller se balader dans les hauts Plateaux du Cor et y ont rencontré du troll et de l'ogre... Depuis, nos deux provinciaux sont repartis vers leur contrées ensoleillées... Mais Alex sera parmi nous le week-end du 8 Mai (mais attention, il a des obligations familiales le dimanche). N'hésitez pas à le contacter pour lui proposer un bon plan galère comme il les aime !!!!

## **LES 2 DT du mois**

- 2 DT Bibu et le paquet de « Prince » !
- 2 DT Xav' qui casse un verre et fait tomber des bouteilles pour ses 20 ans !
- 2 DT Gogo qui paye son homme mystère !
- 2 DT Dadou et Yoshi qui se perdent sur la route de la Défense !
- 2 DT Nico qui loupe le train !

## **Coup d'œil au Canada**



Le Aurel, perdu au Canada, annonce qu'il galère un peu. Après avoir subi des températures dépassant les  $-20^{\circ}\text{C}$ , il est maintenant en coyote, car il doit réaliser une étude de marché pour un journal... que personne ne lit !!! Dommage, donc, d'autant que notre aventurier ne parvient pas toujours à comprendre le curieux dialecte des autochtones... Alors, si le destin tragique de cet homme vous émeut, écrivez-lui sur [safirin@wanadoo.fr](mailto:safirin@wanadoo.fr) ...

## **SITE**

Extrêmia change d'adresse!

Refonte du site Extrêmia, qui déménage. La nouvelle adresse: <http://extremia@free.fr> L'ancienne adresse est toujours utilisable pour le moment. Alex travaille dessus de manière soutenue, avec une nouvelle présentation, plus de lien, plus de news, plus de rubriques, plus d'infos... la Gazette Extrémienne est maintenant online, ainsi que les dieux et l'histoire... Le Monde et les persos devraient suivre. A noter que Kad apporte également sa participation au site. Dadou et Boulbab, quant à eux, ont fourni leurs persos pour la mise sur site. Faites comme eux, et rendez vos perso fétiches internationalement connus!

## ***LES NEWS (par Alex, news extraites du site)***

### **Cthulhu : enfin**

J'avais oublié cette news : Selon le service commercial de Descartes, une réédition des *Années Folles*, le background décrivant Paris en 1920 pour l'*Appel de Cthulhu* devrait avoir lieu pour cet automne. On ne l'attendait plus.

### **Scénario gratuit chez TSR**

Ils deviennent bien chez TSR ! On trouve sur leur site un scénario complet en téléchargement gratuit au format PDF ! Il s'agit du module B3. Palace of the Silver Princess, un module de 1981, publié et retiré de la vente dans la même journée. Néanmoins, contrairement à ce qu'on pourrait croire, il ne s'agit pas d'un module si nul que même TSR s'en est rendu compte ; en fait, c'est la qualité graphique du livret qui laissait à désirer, et TSR a retiré de la vente ce module à la couverture orange. Ce module a quand même vu les bacs des vendeurs, mais relooké sous une

verte.

Toutes les informations sont sur la page de TSR, et on notera le "*First in a series of classic D&D modules reprinted in their original form for our online audience.*"... Il ne manque plus qu'un petit commentaire à ce propos.

### **SOIREE A LA PETITE Z'ON : LES 20 ANS DE XAV'**

Le week-end de Pâques, Xav' recevait moult people a la petite maison. La Taverne de Duchenot était fermé pour l'occasion, mais le gardien, lui, était présent, recensant environ 25 invités. Citons pêle-mêle Mariol, Jepet donc, Gegex, Chat, Nico, Le Chelou, Gogo, Kader, Dadou, Daminou, Linda, Eliane, Stéphanie, Christophe, Idriss,, Yanou et tant d'autres... et avec Yoshi en guest star !

Pour ses 20 ans, c'était plutôt la chaude ambiance des soirs de fête chez Xav' : *la bohème* résonna jusqu'à chez l'irascible voisine, et la Compagnie Créole a fait rire les oiseaux et fait chanter les abeilles !!! Si Yoshi, pour sa première soirée parmi les habitués de Babylone and Co, a également payé sa galette, le scoop du soir, c'est bien que Dadou, contraint et forcé par l'assistance ô combien enthousiaste, dû tirer sur le GROS Jean-Jacques...

Bien sûr la bière coula à flots, il y eu encore des galettes dans le jardin, et les MP3 s'enchaînait à une vitesse folle... Tant et si bien que les derniers squatters ne mirent les voiles que bien après 4 heures du matin... en attendant déjà avec impatience la prochaine soirée !!!

***DADOU***

### **ANNIVERSAIRE**

Ce début du mois de mai est florissant en anniversaire : le 1<sup>er</sup>, c'est celui de Yoda (enfin je crois) Aurel et Moustik (le 2) et Gogo (le 3)... Et probablement d'autres, qui devront m'excuser de les avoir omis... prière de me le faire savoir, ça évitera les boulettes (façon de parler) !

### **SQUATS EN FORÊT**

Il y a quelques temps déjà, un grand barbecue a eu lieu chez Fresha, encore en ruine à l'époque. A la même époque, une demi-douzaine d'acharnés de Babylone avait payé leur chasse à l'homme... En effet, Fresha renaît, et les squats forêt se multiplient... Plus récemment, Moustik, Nico, Gogo Yoshi et Dadou se sont fait une bonne bouffe du côté du squat des pins... Bientôt, les beaux jours revenant, les foot du dimanche seront légions, et pourquoi pas, les péta de jeux de rôles seront possibles... une bonne occase pour se mettre dans l'ambiance et être au calme... seulement, quelqu'un a-t-il une idée pour apporter la musique en forêt ???

LE RETOUR DU PETIT RAT : Depuis qu'il a son permis, Petit Rat redevient visible : C'est ainsi qu'on peut le croiser au volant de sa 205, sillonnant les rues du quartier et se déplaçant de squat en squat... Enfin un petit Rat qui bouge son cul !!! Avec un peu de chance, on le reverra bientôt en forêt, au Foot qu'il organisera et auxquels il participera, pour une fois ! Allez P'tit Rat, avec ta voiture, t'as plus d'excuses pour rester cloîtrer chez toi !!!

## NOUVEAU PROFIL : L'ARMOIRE A GLACE

**Description :** Les armoires à glace, comme leur nom semble l'indiquer, sont de véritables forces de la nature. Particulièrement imposants, ils aiment à traîner dans les auberges, passent leur temps à boire et à dévaster tout ce qu'ils peuvent. Une sorte de Barbare urbain, pour ainsi dire. D'ailleurs, l'Armoire à Glace est au Guerrier ce que le Ravageur est au Barbare. Leur apparence rustres et leur carrure intimidante en font les hommes de mains parfaits pour qui veut pouvoir sortir en ville en sécurité. Souvent employés comme gardes du corps, les Armoires à glace n'agissent pas par conscience professionnelle, mais généralement parce qu'ils ont besoin d'argent (le plus souvent pour rembourser les dégâts qu'ils ont occasionné lors de leur dernière rixe ou leur dernière beuverie).

Experts en combat rapproché, les Armoires à glace sont de redoutables combattants sur leur terrain, à savoir l'auberge, surtout s'ils ont bu. En effet, il semblerait, de manière totalement inexplicable, que l'alcool leur confère une résistance hors du commun. Les prêtres de Dagan y ont bien compris leur intérêt et font régulièrement la tournée des tavernes et autres lieux de débauches pour se trouver des gardes du corps. Armés, les Armoires à glace affichent clairement leur préférence pour les armes contondantes, qui sont à leur image, écrasant tout sur leur passage. Plus l'arme est grosse, mieux c'est : les Armoires à glace ont tendance à choisir des armes à deux mains pour que les dégâts soient plus importants. Les Armoires à glace sont également des personnages très sûrs d'eux-mêmes et de leur force, ce qui les amène parfois à sous-estimer leurs adversaires. Ils ne supportent pas d'être provoqués et répondront agressivement à toute insulte. Mais cette agressivité au combat ne fait pas des armoires à glace des combattants, très loyaux ; au contraire, ceux-ci ne reculent devant aucune fourberie pour prendre l'avantage sur leur adversaire ! **Pré-requis :** une armoire à glace doit avoir au moins 16 en Force et 16 en Constitution. De plus, le personnage doit avoir des valeurs de taille et de poids parmi les plus élevées de ceux de sa race. Les Armoires à glace sont donc de véritables monstres humains, mais sont généralement peu éveillé : leur Sagesse et leur Intelligence ne peuvent dépasser 10, et la somme des deux ne peut excéder 16. Enfin, bien qu'aucune règle ne l'interdisent, les femmes seront très rarement des Armoires à glace. **Races Autorisées :** Seuls les Personnages des races suivantes peuvent devenir Armoires à Glace : Humain, Nain, Demi-Orque, Demi-Ogre (ils le sont déjà naturellement !), voire Enêque si le MD le permet. **Alignement :** les Armoires à glace doivent être Chaotiques. **Compétences martiales :** *Recommandées :* Marteau de Bataille, Fléau à Chaîne multiples, Masse à deux mains, Marteau de Guerre, Gourdin, Grand Gourdin, Maillet. *Interdites :* Armes tranchantes, Armes de taille S, Armes Perforantes, Armes de Jet. **Compétences Diverses :** *Bonus :* Combat Sauvage, Intimidation, Beuverie. *Recommandées :* Arme improvisée, Bombance, Combat à l'étroit, Course, Endurance, Jeu. **Équipement :** standard.

**Bénéfices spéciaux :** *Expertise en Pugilat :* L'Armoire à glace, au fil des années passées à se battre pour un rien dans les tavernes, est devenue expert en Pugilat. Le personnage ayant ce profil inflige 1d6 points de dégâts à chaque coup de poing (au lieu de 1d3), plus le bonus de Force. De surcroît, l'Armoire à glace a deux attaques de pugilat par round au niveau 1, 3 au niveau 5, 4 au niveau 10, et 5 au niveau 15 et plus.

*Puissance meurtrière :* Les Armoires à glace sont des personnages tellement destructeurs qu'ils infligent 1 point de dégât supplémentaire sur chaque attaque de mêlée (avec une arme) qu'ils effectuent. Ce bonus passe à +2 lorsqu'ils atteignent le niveau 9.

*Charge Accrue :* Lorsqu'une Armoire à glace charge, son adversaire n'a plus qu'à faire ses prières ! les Armoires à glace chargeant bénéficient d'un bonus de +3 au toucher (au lieu du +2 standard) et d'un bonus de +2 aux dégâts.

*Apparence intimidante :* Tout les PNJs se trouvant confrontés à une Armoire à Glace doit réussir un jet de moral à -1 pour tout les 3 niveaux de l'Armoire à glace. En cas d'échec, si le PNJ en question doit combattre l'Armoire à glace, il souffrira d'un malus de -2 sur ses jets d'attaque en raison de la peur que lui inspire son adversaire.

*Combat dans son élément :* Un Armoire à glace se sent dans son élément dans une auberge, et intègre le décor de la pièce dans sa technique de combat, renversant les tables, fracassant les chaises sur ses adversaires, se suspendant aux lustres, jetant des chopes de bières au visage de ses ennemis, se jetant derrière le bar, etc... Cette bonne utilisation de l'espace lui procure un bonus de +1 sur sa Classe d'Armure lorsqu'il combat dans une auberge.

*Dés de vie accrus :* Pour refléter sa résistance physique particulièrement élevée, l'Armoire à glace utilise des d12 pour ses points de vie.

*Effets de l'alcool :* Les effets de l'alcool permettent à une Armoire à glace saoule de continuer à combattre même si ces points de vie atteignent 0, et ceci jusqu'à ce qu'ils atteignent -10. Cette capacité rend l'Armoire à glace encore plus coriace, mais peut également se révéler dangereuse pour le personnage, car il perd toute notion de blessures et risque de tomber raide mort à tout moment (quand ses PV atteignent -10 ou qu'il n'y a plus d'adversaire au contact dans le round).

**Limitations spéciales :** *Malus à la réaction :* Les Armoires à glace souffrent d'un malus de -2 à la réaction, due à leur apparence impressionnante et à leur agressivité évidente.

*Limitations d'armes :* Les Armoires à glace ne peuvent utiliser les Armes Tranchantes ni les Armes perforantes (sauf les Casques à pointes, les coudières à pointes et les genouillères à pointes), et ne peuvent utiliser les armes de petite taille, qu'ils assimilent aux armes de voleurs. Les armes de jet leur sont également interdites, car les Armoires à glace méprisent ces armes qui ne permettent pas le combat rapproché. Cependant, les Armoires à glace sont autorisées à lancer des blocs de pierres ou des tables, des chaises, etc...

*Importance de l'apparence :* Les Armoires à glace cultivent leur image de brute épaisse et imposante. Pour cela, dans leur équipement, ils auront plutôt tendance à choisir ce qu'il y a de plus volumineux et de plus impressionnant au détriment de l'efficacité, et indépendamment d'un éventuel bonus magique. Par exemple, une Armoire à glace privilégiera l'Armure d'écailles à la cotte de mailles, car l'armure d'écailles est plus lourde même si elle protège moins bien. De même, une Armoire à glace préférera une armure de plate à une cotte de mailles elfique +5.

*Susceptibilité :* Les Armoires à glace sont très susceptibles et n'acceptent pas facilement les critiques. De même, elles ne peuvent s'empêcher de répondre aux provocations. Chaque fois qu'une Armoire à glace est insultée ou provoquée, le personnage doit réussir un jet de Sagesse à -2 pour éviter de répondre physiquement aux provocations. Ceci s'applique dans tout les cas, et peut se révéler très embarrassants si les provocateurs sont largement supérieurs en nombre ou si le groupe de l'Armoire à glace est affaibli, ou encore si l'Armoire à glace n'a pas de temps à perdre...

*Mépris de certains adversaires :* Sûr de lui, le personnage jouant une Armoire à glace aura tendance à être misogyne et à avoir un complexe de supériorité évident face aux adversaires de petites tailles, et ont donc tendance à ne pas se donner trop de peine contre de tels opposants. A chaque fois qu'une Armoire à glace affrontent un hobbit, un pixie, un gnôme (mais pas un nain) ou une femme de quelque race que ce soit, l'adversaire en question bénéficie d'un bonus de +4 au toucher à son premier round de combat, et d'un bonus de +2 à le deuxième round de combat. Ce bonus s'applique uniquement aux attaques de mêlée. Si l'Armoire à glace est touchée pendant l'un des deux premiers rounds, elles se méfiera et révisera ses défenses (plus de bonus à l'adversaires). En revanche, si toutes les attaques ont échouées, l'adversaire de l'Armoire à glace bénéficie du bonus de +2 jusqu'à ce qu'une des attaques de mêlée ne touche au but.

*Malus contre les sorts :* Les Armoires à glace souffrent d'un malus de -2 sur les sorts d'enchantement/Charme et autres sorts affectant esprit, en plus des éventuels malus dus à une Sagesse exceptionnellement basse. En effet, l'Armoire à glace a tendance à foncer tête baissée sans se poser de question, et cette attitude facilite l'action des sorts basés sur l'esprit.

*Effets de l'alcool :* Comme dit plus haut, lorsque les Armoires à glace sont saoules, elles ne contrôlent plus trop leurs actions et sont à la merci d'un adversaire intelligent et puissant. **Argent de départ :** Normal

## **Dossier Histoire, 4<sup>ème</sup> Partie : Chronologie étendue de la campagne**

*Chose promise, chose due : la chronologie récente clôt le dossier histoire, dont s'est le 4<sup>ème</sup> et dernier volet. Une façon pour vous de remettre dans l'ordre les différents événements !*

- 360 Ep.IV : Tarvel le Sélénite arrive de Marblus. Il est trouvé dans le désert de l'actuel empire Vyrmon par les lutins, totalement amnésique. A cette époque, le Vyrmonus est composé de différents royaumes, pas forcément liés les uns aux autres et ayant peu de relations commerciales. Le Royaume de Kiria, dont le roi vient de décéder, est dirigé par un certain Hart Sinister, conseiller de l'ancien roi et qui agit en temps que régent.
- 360-365 Ep. IV : Hart Sinister prend définitivement le pouvoir par la force à Kiria. Sa soif de conquête l'entraîne à envahir le Royaume de Katler et la Province d'Armory.
- 365 Ep. IV : Par sa personnalité forte et avec l'aide des lutins, le mystérieux Tarvel prend la tête des opposants à Hart Sinister. La « guerre de l'affranchissement » commence.
- 374 Ep. IV : Naissance à Zamar de Hamstar Martigann, futur roi des Deux-Royaumes. Il est le fils de Sadok et Martha Martigann.
- 378 Ep. IV : La guerre de l'affranchissement se termine avec la victoire finale de Tarvel et de ses alliés. Toute la partie Est du Vyrmonus est à reconstruire. L'Empire Vyrmon est formé. Tarvel est élu empereur à l'unisson, et envisage de sérieuses réformes d'unification des royaumes du Vyrmonus. Il prend le nom de Telak IV le Sélénite, en référence aux précédents Telak qui furent eux aussi des souverains réformateurs.
- 394 Ep. IV : Hamstar monte sur le trône des Deux royaumes.
- 398 Ep. IV : Hamstar épouse Servia d'Allansia, une jeune femme de la vieille noblesse de Barragosta.
- 399 Ep.IV : Naissance de Guilmor VI, futur roi de Carnus.
- 401 Ep. IV : naissance de Gal Martigann, héritier légitime des Deux royaumes. Sa mère Servia d'Allansia décède en couche.
- 405 Ep. IV : Hamstar épouse Thibaude de Montfort en seconde noces.
- 407 Ep. IV : Naissance d'Aurel Martigann, fils de Hamstar et de Thibaude.
- 408 Ep. IV : Pour sa 30<sup>ème</sup> année de règne Telak a réalisé son rêve : unifier les royaumes Vyrmons autour de lui.
- 413 Ep.IV : Naissance de Martial.
- 415 Ep. IV : Naissance d'Allassard et naissance de Boromir.
- 420 Ep. IV : Invasion Orque dans les Deux-Royaumes. Elle est cependant rapidement maîtrisée. Guilmor VI monte sur le trône de Carnus.
- 421 Ep. IV : Naissance imprévue de Hans Martigann.
- 427 Ep. IV : Invasions Hobgobelin dans les Deux-Royaumes. Vite maîtrisée.
- 429 Ep. IV : Troubles importants dans le Grand Royaume Katlérien, du côté de Havrebusard. Les ogres font de nombreux raids et infligent d'importants dégâts. Naissance de Keyoke. Ce dernier est emmené dans le Zorbarranus.
- 432 Ep. IV : Mort de Thibaude de Montfort suite à une épidémie de Véroie Bleue qui touche la population des Deux Royaumes. De nombreux nobles succombent également dans les actuelles Terres du Nord. Hamstar a recours à de nombreux anoblissements pour combler les pertes. Un certain Arnaud de Mervac, Chevalier émérite et fils du Comte de Mervac, reçoit le Vicomté de Verbonbouc.
- 435 Ep. IV : Mort d'Hamstar à l'âge de 61 ans. Aurel et Gal se partagent les Deux-Royaumes en fonction de l'origine de leurs mères respectives. Aurel devient Roi des Terres du Nord à 28 ans, Gal roi des Contrées du Sud à 35 ans.
- 436 Ep. IV : Aurel se marie avec Kalice de Termmoran. Il organise la même année la « chasse aux voleurs ». le Code des lois est alourdi.
- 437 Ep. IV : Naissance de Flavia, fille d'Aurel et de Kalice.
- 441 Ep. IV : Naissance de Pan, fils d'Aurel. Sa mère Kalice meurt après cet heureux événement. Dahn II monte sur le trône du royaume d'Aldorf à l'âge de 22 ans.

### *Histoire et Chronologie (suite)*

- 442 Ep.IV : Dans la deuxième partie de l'année, Yssel rencontre Martial puis Xartur.
- 443 Ep. IV : Yssel et Xartur rencontre Jeff, puis Océane. Vers la fin de l'année, Allassard se joint au petit groupe. Légolas, puis Ellendil sont rencontrés à ce moment-là.
- 444 Ep.IV : Yssel, Alassard, Océane et Xartur forment les Chasseurs Impitoyables. Allassard construit sa ferme fortifiée. Ils rencontrent peu après Boromir, qui les aide dans la lutte contre les orques près de Fort Brand.
- 445 Ep. IV : Keyoke fait la connaissance de Safrinin (Jeff). Vers la fin de l'année, il rencontre les Chasseurs Impitoyables. Thoram côtoie le groupe lors du retour au Terres du Nord.
- 446 Ep. IV : au début de l'année, alors qu'ils protègent Marco Volo, les Chasseurs Impitoyables croisent à nouveau Keyoke, qui leur présente Aoui. Allassard se marie. Après un voyage dans le désert, tous les héros viennent en aide au Vicomte de Verbonbouc. Xartur puis Yssel se marie à leur tour, bientôt rejoint par Océane qui épouse Martial.
- 447 Ep. IV : Océane accouche de Styvel et de Méitrax. Naissance d'Etoiles, fille d'Allassard et de Justina de Marlys. Naissance de la fille de Xartur et de Lucie Janns, Herenjie. Naissance de Déorie, fille de Vanille de Mervac et d'Yssel Méliador. Xartur devient Ministre de la Culture d'Aurel I<sup>er</sup>. Aoui devient Hérault d'Aurel.
- 448 Ep.IV : Gorak rencontre Aoui, Safrinin et Keyoke. Ils se rendent dans les Bibliothèques suspendues. C'est la fondation des Pêcheurs sans Pitié. Pendant ce temps, les Chasseurs Impitoyables découvrent Grelem'ch, le continent perdu, et les énèques. Xartur retrouve Givaren, son frère. Début du Chaos le 21<sup>ème</sup> de Chiaror.
- 449 Ep.IV : Début des Chroniques du Chaos. Les Chasseurs Impitoyables vont chercher Telak au Pilier du Ciel. Les Pêcheurs sans Pitié sont transportés sur Ravenloft durant leur traversée de l'Océan des Vyrmes. Ils se rendent ensuite à Kyria, puis sur l'Île de Gothar (ils sont maudits par la Liche). Les Chasseurs, après avoir été envoyés dans le démon Azroliak, s'envolent pour Marblus. Ils rencontrent les Sélénites. 21<sup>ème</sup> de Chiaror, ouverture des portes des Enfers. Naissance des enfants de l'Apocalypse.
- 450 Ep.IV : Les Chasseurs reviennent des étoiles. Rencontre de Sangata. La malédiction des Pêcheurs est levée. Les Pêcheurs luttent contre des armées démoniaques. Vers la fin de l'année, tous le monde se retrouve à la Citadelle du Matin. Début de la Grande Bataille du Val Dragon. Vialle naît pendant la bataille du Val Dragon. Les armées du Mal sont vaincues ; l'Empire Vyrmon est sauf. Mariage de Keyoke et d'Aoui.
- 451 Ep.IV : retour dans les Terres du Nord. Tout rentre dans l'ordre.
- 452 Ep.IV : Les Chasseurs et les Pêcheurs sont honorés de par le royaume et sont promus à de nouvelles fonctions.
- 458 Ep. IV : Mort de Ferdryn, le Grand-Père d'Allassard.
- 464 Ep.IV : Les futurs compagnons du Dragon et Table d'Argent sont introduits à la vie d'aventurier.
- 465 Ep.IV : début des aventures des Filles du Dragon, puis des aventuriers de la Table d'Argent.
- 466 Ep.IV : Les Filles du Dragon se rendent sur Ravenloft pour retrouver Vialle.
- 467 Ep.IV : Déorie crée sa Bibliothèque, Etoile fait des concerts dans les Terres du Nord. Les Filles rencontrent le Dragon Cruil Creach Herenjie accouche le 18<sup>ème</sup> de Dakrel'mor.
- 468 Ep. IV : Arrivée de Meitrex. Les Filles partent pour le Grand Duché. Elles y affrontent Magiel et les Streliek. Le groupe est de retour à la fin de l'année. Début de la recherche du Passé et de l'histoire de Deslan Kamin.
- 469 Ep. IV : Au début de l'année, le groupe des Filles visite le Dragon d'argent Nolgur, puis déplacements dans les Hauts Plateaux du Cor. En Freshor, toutes les Filles sont sur leur île et entament des constructions.
- 470 Ep. IV : Le groupe des Bourrins d'Extrêmia se forme. au nouvel An, les Filles du Dragon rencontrent la Table d'Argent. Etoile se rend à Mélinir, puis Silpix et Estrielle la suivent sur l'île des 5 cascades. Herenjie épouse Reindock. Vers la fin de l'année, alors qu'Etoiles est à Hulfar, Estrielle, Vialle, Déorie et Herenjie vont dans les Hauts Plateaux du Cor et combattent des Drows. Tout le groupe de Filles du Dragon se rend ensuite à Aldorf et rencontre Aelin. Le 21<sup>ème</sup> de Chiaror, Déorie rencontre Maître Milos et adhère à l'Assemblée. le 14<sup>ème</sup> de Chiaror, Telak meurt à l'âge de 146 ans et après avoir régné 92 ans !
- 471 Ep. IV : Silpix crée un Casino à Mélinir. Les Compagnons du Dragon partent avec ce dernier pour Vyrmona. 18<sup>ème</sup> de Tempor : Grand conseil de la Noblesse Vyrmona. Les Compagnons partent pour Capra. Retour à Vyrmona le 12<sup>ème</sup> d'Abbor. Les Bourrins d'Extrêmia, Après 2 valeureuses campagnes près du Petit Pays, reviennent vers Barragosta à l'annonce de la mort de Telak.

**DADOU**

## Le mot du Yoshi

AH AH !!! habitants et habitantes Extrêmia, le temps est enfin venu : nous sommes les Dragons d'Extrêmia et notre existence en ce monde ne doit plus être dissimulée...

Les Dragons, pour ceux, et ils sont nombreux, qui ne les connaissent pas, sont les groupes masterisés par notre cher et vénéré Uron à l'E.S.C.E. (son école de commerce...) au sein de l'assoce de jeux de rôle qu'il a créée il y a 2 ans maintenant. L'assoce compte 13 personnes mais pas une nana et on y joue aussi bien à AD&D qu'à Warhammer ou Cyberpunk.

Mais bon, là on est dans la gazette alors je vais pas parler des autres jeux. Pour ce cher AD&D, on est divisé en 2 groupes : Les bourrins Extrêmia (c'est mon groupe ! !) et les puceaux Extrêmia (ben... c'est l'autre groupe...). Les bourrins ont commencé à jouer l'année dernière et donc cette année on a des persos qui commencent à avoir du niveau et donc à être intéressants. Les puceaux ont eux commencé il y a 3 ou 4 mois (d'où leur nom...) et sont donc encore à petit niveau. On reparlera d'eux dans une autre gazette, quand leurs persos seront un peu plus puissants.

Voilà, maintenant je vais faire une petite présentation de nos persos et de leurs joueurs. Charité bien ordonnée, je vais commencer par le mien ( gnarf gnarf ! !).

Donc moi c'est Yoshi, 21 ans et toutes ses dents, et je joue Lucien Barnes, un ranger Avariél (niveau 7). Lucien a 107 ans, vient de la cité de Friuelle et est membre des Chevaliers Rôdeurs. Il mesure 1m80 pour 80 kg, a les cheveux rouges, la peau grise et les yeux totalement bleus. Pour ceux qui connaissent, il est totalement repompé du héros d'Ascension ( c'est un comics, bande d'ignares ! !). Il a un caractère plutôt pas causant, qui va droit au but et qui n'hésite pas à bourriner dans les peta.

Ses caractéristiques : FOR : 14, DEX : 17, CON : 15, INT : 11, SAG :14, CHA :10. Il a *Force Projetée* en pouvoir psi (talent Natif), est niveau 7 et manie katana et épée longue +2 (une dans chaque main).

Ensuite, on a le Heu, aussi connu sous le nom d'Antoine, qui joue un Magot elfe du nom de Ken l'Impromptu (surnom donné par Aurel de Baragosta à cause de son incroyable capacité à couper le jeu pour raconter n'importe quoi (il vient de passer niveau 7). Là malheureusement pour lui, il l'a fait devant Aurel qui c'est donc lâché, merci Dadou !). Ken vient des Terres du nord, est âgé de 117 ans et mesure 1m75 pour 60 kg, et a les cheveux noirs et des yeux verts. La manière du Heu de jouer son perso lui ayant valu un surnom bien mérité, je ne m'étendrai pas dessus, sauf pour dire qu'il est le plus sage du groupe.

Ses caractéristiques sont : FOR : 8, DEX : 16, CON : 11, INT : 17, SAG : 15, CHA : 14. Il est niveau 6 et maîtrise donc les sorts jusqu'au niveau 3.

Après, on trouve Willy l'Orque, qui joue Orkrist, un elfe biclassé Guerrier/Prêtre d'Uron (niv. 6/6). Il a 122 ans, mesure 1m70 pour 60 kg, a les cheveux bleus, les yeux noirs et la peau foncée. Willy le joue avec un caractère plutôt expansif ; Orkrist est toujours prêt pour une bonne peta comme pour un grand banquet.

Caractéristiques : FOR : 13, DEX : 16, CON : 17, INT : 12, SAG :15, CHA : 14. Il est niveau 5 en guerrier comme en prêtre et manie l'épée longue +2 et le marteau de bataille.

Ensuite, on a Assâd, joué par Redwane ( oui c'est un garçon ! ) qui est un Archer elfe (comme c'est original, y'a que des elfes dans ce groupe !). Assâd est niveau 5. Age :121 ans, mensurations : 1m70 pour 70 kg, yeux verts, cheveux or et peau grise, signes particuliers : écailles dans le dos et sur le ventre, gaucher.

Ses caractéristiques sont : FOR : 16, DEX : 17, CON : 13, INT : 11, SAG :10, CHA 8. Il est niveau 5, manie l'arc+1 et l'arbalète lourde. Quand il nous fait l'honneur de sa présence, Redwane joue son perso plutôt discret mais efficace : son perso ne parle pas beaucoup mais quand il s'agit d'ajuster ses flèches, c'est simple, il en place TOUJOURS 2 sur 3 par round et fait en général de gros dégâts. Il est très pote avec Lucien. Il dédaigne toutes les armes de mêlée et apprécie beaucoup les jeunes femmes....

Enfin et pour finir, on trouve le plus gros bourrin du groupe (et pourtant, c'est pas ce qui manque dans ce groupe...) : il s'agit de maître Pine qui joue Ghorghor (guerrier niv.5) qui... TADDAM ! et oui, est bel et bien un demi ogre ! Il mesure 3m10 pour 300 kg, ce qui fait que le groupe n'est pas particulièrement discret en sa compagnie. Sinon, il a 25 ans, les yeux bleus et les cheveux noirs et pour le moment, est totalement chauve à cause d'une potion de chute de cheveux qu'il a bu sans savoir ce que c'était, le gros boulet !

Ses caractéristiques : FOR :18/51, DEX : 13, CON : 18, INT : 10, SAG : 12, CHA : 10. Il manie l'épée géante à 2 mains, la masse géante ou le marteau de bataille +2. Pine joue donc un perso bourrin et donc le joue vraiment pas fin, mais il est terriblement efficace (quand il touche) pendant une peta. Pour ce qui est du reste par contre...

Voilà. Notre groupe mérite bien son nom de « Bourrins d'Extrêmia » et il commence à faire parler de lui, pour le moment principalement dans le petit pays, mais Uron m'ayant confirmé notre participation à la campagne de succession de l'empereur du Vyrmonus, vous aurez bientôt de nos nouvelles. Sinon, je viens de temps en temps jouer avec les vétérans, donc vous finirez bien par rencontrer Lucien Barnes et peut-être même un membre ou deux du groupe. Sur ce, j'arrête pour cette fois de squatter les pages de la gazette et rend le contrôle rédactionnel à Uron, vous pouvez donc reprendre une lecture normale.

A+

Yoshi

## La Rubrique de Tata Océane

### **Rayon d'énergie d'Océane (nécromancie) SORT DE MAGE**

**Niveau :** 5      **Portée :** 5m/niveau      **Composantes :** V,S,M      **Durée :** Instantanée  
**Temps d'incantation :** 3      **Zone d'effet :** Spéciale      **Jet de sauvegarde :** 1/2

La magicienne Océane de Nédrelle a créé ce sortilège suite à ces dernières recherches en parallèle sur la Nécromancie et le Psionisme en lesquelles elle voit un avenir très puissant. Cependant n'ayant pas accès à cette force sacrée elle essaie de s'en rapprocher le plus possible en utilisant la magie qu'elle connaît. En effet ce sort ressemble pratiquement à certains pouvoirs psioniques assez puissants. Lorsque le magicien jette ce sortilège, il concentre en fait une certaine quantité de son énergie vitale qui vient se concentrer au bout d'une de ses mains. Celle-ci se concentre pour devenir une sorte de feu électrique translucide de couleur verte qui entoure sa main. Puis d'un coup, le rayon entouré de spirales (façon « railgun ») de même couleur va frapper à la tête la ou les cibles choisies par le magicien sans que celles-ci n'aient eu le temps de réagir : le choc est d'une violence terrible. Plusieurs effets sont alors possibles, selon la force vitale sacrifiée par le jeteur de sort. Tout d'abord, la ou les créatures ciblées doivent effectuer un jet de choc métabolique sinon elle(s) meurent sur le champs du fait d'une multitudes de blessures internes (fractures de pratiquement tous les os du corps) ; Pour les quelques cibles restantes, le sortilège est si violent qu'il leur afflige un certain nombre de dégâts : 1d6+2 par niveau du magicien jusqu'à 10d6+20, jet de sauvegarde 1/2 ( Bien que toute résistance contre la magie fonctionne normalement ). Seulement , pour cela le magicien doit perdre 10 points de vie pour que le sort soit réussi : Si le jeteur n'a pas assez de points de vie, alors le sort échoue et le magicien meure ( il tombe dans les négatifs ). Il est possible maintenant pour le magicien courageux de sacrifier d'avantage de points de vie, à savoir 10 points de plus : les effets, si le jet de choc métabolique est réussi, en seront d'autant plus violents et les créatures ciblées d'autant plus nombreuses. Pour 2 points de vie sacrifiés en plus, 1d6+2 sont ajoutés aux dégâts de base jusqu'à 10 PV dépensés en plus de cette manière, soit au maximum : 10d6+20 + 5d6+10 = 15d6+30. Les cibles possibles sont :

- Si le jeteur ne choisit qu'une créature, celle-ci est affectée obligatoirement bien qu'elle puisse survivre en réussissant son jet de choc métabolique.
- Si le jeteur choisit d'affecter plusieurs créatures, il le peut : en affectant autant de dés de vie de créatures que de dés de 6 à lancer : Par exemple, un magicien niveau 12 qui choisit de sacrifier 20 PV à le droit d'affecter pour 15 dés de vie de créatures, soit 2 créatures à 8 et 7 dés de vie, soit 3 créatures à 5 dés de vie...

Pour que le magicien lance son sorts il lui faut avant se couper les veines de la mains qui jettera le rayon : ce dernier puisera la puissance dans le sang du jeteur, en lui enlevant les points de vie sacrifiés. La plaie se refermera automatiquement et une fois seulement le sortilège lancé.

### **Invisibilité aux créatures volantes (Illusion/fantasma) SORT DE PRÊTRE**

**Niveau :** 5      **Sphère :** Animale      **Portée :** Toucher      **Éléments :** V, S      **Durée :** 2 rounds par niveau  
**Zone d'effet :** créature ciblée      **Temps d'incantation :** 6      **Jet de sauvegarde :** Aucun

Ce sort rend la créature ciblée invisible à toutes les créatures ayant la capacité de vol, quelque soit leur niveau, leurs DV ou leur intelligence. Les créatures ayant la capacité de vol incluent les créature ayant le pouvoir de léviter et incluent bien sûr les insectes, les oiseaux mais également les créature bénéficiant d'un sort d'*invisibilité*. Si un créature ne vole pas, elle est tout de même affectée par le sort. En revanche, si elle perd la capacité de vol alors que le sort est toujours actif, elle pourra dès lors voir le bénéficiaire du sort. Notez également qu'une personne ayant plus de 10DV et une intelligence supérieure à 12 aura droit à un jet de sauvegarde contre la paralysie pour détecter la présence d'une créature invisible. Mais même si ce jet réussi, la créature sait juste qu'il y a quelqu'un ou quelque chose d'invisible, mais ne le voit pas pour autant.

### **Sentir les Charms (dévotion clairsentiente) PSI**

**Score de pouvoir :** Sag-2      **Coût initial :** 8      **Coût de maintient :** 4/ round      **Portée :** 35 mètres  
**Temps de préparation :** 1      **Zone d'effet :** une créature      **Pré-requis :** Empathie

Cette dévotion permet de savoir si une créature est sous l'effet d'un charme sort de charme, ou un contrôle tel que l'hypnose, Suggestion, Possession, Contrôle télépathique, domination psionique...

Si la créature est protégée psioniquement (par un mode de défense, par exemple), un combat psionique doit être réglé ; si la victime l'emporte, le psioniste n'apprend rien de particulier à propos de la créature.

### **Sentir le Mal (dévotion clairsentiente) PSI**

**Score de pouvoir :** Sag-2      **Coût initial :** 8      **Coût de maintient :** 6/round      **Portée :** 20 m de rayon  
**Temps de préparation :** 1      **Zone d'effet :** spéciale      **Pré-requis :** Empathie

Cette dévotion permet de découvrir le mal émanant de toute créature ou de tout objet présent dans la zone. Le degré du mal (faible, modéré, fort, très puissant) peut être précisé.