

Deux de tens'

Les antihéros du mois ont pour nom Daminou, Boulbab, Aurel, Dadou, Gogo...et Moustik ! ! ! !

La Gazette EXTREMIANNE

Du côté de Nice

Attention à l'invasion !!!
Kad puis Aurel débarquent chez les Niçois ! ! !

N° 8

Le magazine du monde Extrêmia pour AD&D

Août 2000

Périodicité quasi-mensuelle – 1 pièce d'or

Les cités d'or III : Ne traînez pas pour vous inscrire au rendez-vous annuel des rôlistes Yerrois, Brunoyiens et Crosnien... toutes les infos sur cet événement, c'est en exclusivité dans la Gazette, c'est en PAGE 6

EDITO

Voici une Gazette qui n'arrête plus de grossir ! la Gazette N°1 atteignait péniblement 4 pages, la Gazette 6 facilement les 8, la Gazette 7 en remplissait allègrement les 10, et l'actuelle Gazette N°8 aurait pu être bien plus épaisse, tellement il y avait de chose à mettre ! ! ! Ce sera pour la numéro 9 ! Cette explosion de la taille de la gazette ne sera peut-être pas durable, mais elle est pour le moment due à une remise au travail très sérieuse de Dadou (votre serviteur), mais aussi et surtout grâce à des travaux de plus en plus nombreux de certains membres de la Communauté. Mention spéciale à Yoshi et Isa dans cette édition estivale de la Gazette... N'oubliez pas de vous inscrire également pour les cité d'or III, probablement pour la rentrée. En attendant la reprise des parties, bonne fin de vacances à tous ! ! !

URON

Nouveau Profil : Le Chasseur de Troll, Profil de Rôdeur...

Celui de Lucien Barnes, notamment... par Yoshi, voir en pages 8 et 9

La Rubrique de Tata Océane

Présentation des sorts de Xandar, un mal qui tape là où ça fait mal... Voir en pages 12 et 13

L'Actu des pétas

Quelques petites news sur les pétas de l'été, à Paris, Nice ou encore sur l'Ile de Ré. Page 5

Barragosta comme vous ne l'avez jamais vue

Le célèbre penseur Sagace l'Ancien présente la capitale... Découvrez Barragosta sous un autre œil... Au fait, si les autres créateurs de ville pouvaient me faire un texte dans le même genre ce serait parfait. PAGES 2 et 3

Retrouvez aussi le Coup du Coyote, et bien sûr la rubrique du michel du mois... le tout en PAGE 5

Après son article sur la bouffe, Dame Aoui revient dans la Gazette par la Grande Porte, avec une nouvelle Rubrique : *La Chronique d'Aoui*. Baptême du feu en pages 10 à 13

La Nécromancie vue par le peuple

Un antique et mystérieux tome à été retrouvé récemment... et il semble traiter de nécromancie... Safrinin le roublard à mis le doigt sur quelque chose !

Par Aurel, Voir en page 4

ASSOCE

Après deux ans de vie, Yoshi fait un petit point sur l'assoce des Dragons d'Extrêmia, encore fort méconnue de la Communauté... tout sur son passé, son avenir, c'est en

PAGE 7

LES NEWS

La Deuxième Edition Bradée !

Allez voir sur le site De Descartes : avec la troisième Edition, ils bradent pas mal de trucs pour la Deuxième Edition. Ca peut permettre à ceux qui n'ont pas de manuel du joueur de remédier à ce problème.

Keyoke

SITE

Hum, rapport de stage oblige, j'ai pas trop le temps de me pencher sur le site. Une fois que j'ai fini avec cette merde, je me remet à l'Edition 0.40 du monde, et ensuite je reviens au site. Je vous rappelle l'adresse :

www.extremia.org

KEYOKE

Du côté de Nice

Et Hop ! un nouvel invité à Nice, en la personne de Kader (voir *Michel du mois* par ailleurs). Et, on l'a dit aussi, Aurel est actuellement à Cannes avec ses parents, mais n'hésite pas à payer son incruste à Nice.

Et à part ça, me direz-vous ? Et bien Alex a repris le Boulot, et il est actuellement pris par son rapport de stage. Pendant ce temps, Isa, fraîchement nommée fonctionnaire, elle va avoir un peu de temps pour faire des trucs pour Extrémia (les premiers résultats, fort concluants, sont parus dans la présente Gazette).

Edition Spéciale ? ? ?

Well, je pense à faire une édition spéciale de la Gazette (deux-trois pages) pour couvrir l'événement « Cité d'Or », les 2 et 3 Septembre. C'est encore à voir, mais ça pourrait être cool. Avec, par exemple, une interview des trois MD, des infos sur les groupes et les planning de péta... pourquoi pas une description des joueurs ? ? ?

Casus N°3 : La Critique

Casus Belli est vraiment de retour : les délais de sortie des nouveaux numéros est respectée, le magazine s'étoffe de plus en plus... C'est pas encore l'ancien Casus, mais ça va bien finir par y ressembler. Avec une page un peu plus moderne, peut-être. Bon, Je commence presque à m'habituer aux couvertures (c'est un autre style, dommage pour les beaux dessins, mais au moins Casus est immanquable avec une couverture comme ça).

On le redit à chaque fois : le Ô combien stupide et crétin Canis Bellus est toujours là, et en plus il est devenu la mascote du magazine et est en super star sur le site !!! D'ailleurs, le site (www.casusbelli.com) lui, est vraiment pas mal fait, conforme à l'image de la nouvelle formule. Facile d'utilisation, assez pratique, mais peut-être encore un peu trop vide par rapport au nombre de pages... mais ça devrait se remplir. Bientôt, « Casus Master » devrait faire son apparition en ligne, ce qui permettra d'aller télécharger les scénars des numéros précédents.

Mais revenons au Casus N°3 : sur les scénars, justement, un petit regret : pas de scénar AD&D... Dommage, car dans le tout premier numéro, rappelez-vous, je vous avais fait l'écho d'un scénar de très grande qualité comme j'en avais pas vu depuis bien longtemps chez Casus (depuis « les ombres d'Hylluriant », le scénar avec Magiel). Et puis, dans ce numéro 3 de Casus Master, le petit supplément détachable pour les MD, 4 scénar (Nephilim, L5A, Witchblade, Gladiateurs), et deux petites aides de jeu (passer de Guildes à Guildes II, Bien débuter à Everquest). D'ailleurs, la place attribuée aux jeux vidéos et bien sûr aux jeux en ligne est de plus en plus grande, comme si Casus voulait signifier que l'avenir du JdR passait par le jeu en ligne...

Mais j'ai oublié le gros titre du numéro : « Les Grandes Conspirations »... pour tout d'un lot de jeu, de Conspiracy X à C'tul' en passant par Chill... mais la vérité est ailleurs !

Enfin, on trouve des critiques de plus en plus nombreuses, quelques tests et critiques intéressantes, et surtout des interviews un peu moins vides... Attention cependant à l'article sur la 3^{ème} Edition d'AD&D : il ne nous apprend rien, et ne sert qu'à nous faire languir... et à remplir le magazine ! enfin, parait que la critique complète sera pour le N° 4, alors...

URON

BARRAGOSTA COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VUE !!!

Présentation de Barragosta, par Sagace l'Ancien, extrait des Mémoires Modernes :

« Ah ! Tant de mots me viennent à l'esprit quand il s'agit de décrire ma ville, ma capitale ! Barragosta est, à mon sens, une ville fort agréable pour qui aime l'animation ; Pour un homme de ma qualité, on y trouve tout ce qu'un lettré rêve d'avoir à portée de main : La cour pour étudier le comportement des nobles, un Souverain à qui dispenser ses conseils, de somptueuses villas où se faire inviter, une vaste bibliothèque pour pouvoir étudier, les meilleurs tailleurs et orfèvres pour se vêtir, un club pour rencontrer les têtes bien pensantes (Note du traducteur : «Sagace parle ici du « Scribouillard ») et les bains publics pour se délasser et rencontrer ses amis.

La ville est active, au rythme des fêtes et de l'argent joyeusement dépensé par les nobles de la cour et par sa situation de plaque commerciale incontournable dans cette partie du continent.

Ah Barragosta et ses distractions : les thermes, l'Arène, les concerts de grands bardes, les spectacles de rue, les exécutions publiques de criminels, les fêtes au Château, les bals, les conférences philosophiques, les duels, les échoppes, le marché... Barragosta serait vraiment la ville rêvée s'il n'y avait pas... les Barragostais.

Le barragostais typique est plutôt méprisant : il habite la capitale, centre du royaume, et il le sait. Fier, il a plutôt tendance à faire de la fière Barragosta le centre du monde civilisé et a la désagréable habitude de se croire systématiquement plus cultivé que les provinciaux ou les étrangers. Les femmes barragostaises, elles, sont bien souvent des bijouteries ambulantes et des proies faciles pour le tire-laine ou le malandrin. Elle semblent obsédées par le fait d'être à la dernière mode, et nombreuses sont celles qui sont d'éternelles insatisfaites et dominatrices.

Le commerçant barragostais est lui persuadé d'avoir dans son échoppe LA grande qualité, le fin du fin, et se sent donc obligé de vendre bien plus cher qu'ailleurs. Moi-même, il y a bien longtemps que je ne me fournis plus en plume de Cocatrix à Barragosta (qui sont, comme chacun sait, les plumes de la meilleure qualité qui soit pour pouvoir rédiger des écrits) !

En revanche, force est de constater que l'accueil est irréprochable et que les magasins sont toujours bien tenus.

En dehors des excès qui semblent caractériser la Capitale, on ne peut pas dire que, malgré leurs airs parfois un peu méprisant, les barragostais soient racistes ou xénophobes. Ils seraient même plutôt accueillants et même s'ils pensent avoir la science infuse, ils aiment à découvrir divers objets ou technologies venus de l'étranger. Enfin, les barragostais sont tous très travailleurs.

Comme vous avez pu le constater, Barragosta est une ville faite de contrastes, eu égard à sa population si incompréhensible. Mais Barragosta, c'est ma ville. Et je pense que le meilleur moyen de la découvrir, c'est encore de la visiter vous-même. Alors passez les grandes portes et régalez-vous les yeux !!!

Note sur les sorts

Suite à une discussion avec Boulbab et Yoshi, nous sommes arrivés à la conclusion suivante : certains sorts créés par des joueurs sont un tantinet trop puissants (pour ne pas dire « Gros Bill »). Conséquence : je vais me plonger sur certains mods à apporter à certains. Pas trop de crainte, cependant : la principale mesure pour un sort trop puissant risque d'être simplement une augmentation de niveau. Quelques sorts visés : Rayon d'énergie d'Océane, Projectile Majeur de Déorie, Rapidité musicale d'Estrielle. Par exemple, Ces trois sort-là devraient connaître une augmentation d'un niveau. C'est à voir. En effet, par rapport au sort du même niveau, ils sont un peu trop puissants. D'autres sorts devraient être revus, mais de toute façon je verrai le créateur du sort pour en discuter. Si vous aussi vous avez des réclamations sur certains sorts, prière de venir m'en parler.

URON

La Nécromancie vue par le peuple

Extraits du *Tome de Sang*, écrit par le nécromancien Misty l'Incompris, avec l'aide des visions d'Arfak le Ténébreux et de l'expérience de Maillgos. Ce livre présente la vision qu'a le peuple de la Nécromancie et les problèmes qui sont liés à son utilisation. Il a été écrit pendant la troisième époque, mais il est impossible de dater précisément son origine. Les auteurs présentent donc la magie comme elle est perçue à cette époque par le peuple.

« La nécromancie est une discipline qui est depuis la mort de la déesse de la magie Lytériel, est associée de plus en plus souvent au mal, à la destruction, et au chaos. Il est vrai dans les temps anciens que seuls les Elfes, pratiquaient la magie et vénéraient Lytériel. Pour eux la mort (si on peut parler de mort) est une étape de la vie, elle n'est pas perçue de la même façon chez d'autres races plus éphémères. (...)

L'art de la magie nécromancienne n'est perçue le plus souvent qu'à partir de ses côtés les plus sombres. Il existe sur notre planète trois types d'utilisation différentes de la nécromancie au fil du temps les légendes populaires lui ont associés des couleurs : la blanche qui est bonne), la grise, neutre, et la noire mauvaise. Chacune ne prend que la forme que les nécromanciens veulent lui donner. (...)

« La nécromancie blanche est considérée comme une « bonne » utilisation de la magie. Elle sert à faire des actions qui créent à plus ou moins long terme le bien. Mais n'est-ce pas une contradiction, d'utiliser la nécromancie qui est basée sur la mort, pour faire des actions perçues par les gens comme aidant à la vie ? Comment grâce à la nécromancie, faire son contraire ? (...)

Il faut utiliser le pouvoir de cet art de façon détournée ou modifié. C'est la naissance d'un nouvel art, la nécromancie n'est donc plus utilisée de façon propre mais de façon dérivée. Prenons comme exemple le sort « animation des morts », qui permet d'animer des restes de cadavres. Les magiciens pourront l'utiliser sur un ancien champ de bataille pour défendre une ville. Le but sera bon car il permettra de défendre des vies. Mais le moyen sera mauvais car il anime des corps qui ont le droit au repos éternel. Faut-il donc faire le bon avec le mauvais ? (...)

« La nécromancie grise est la plus ambiguë car la notion de neutralité l'est déjà. Peut-on faire quelque chose qui soit à la fois bon et mauvais en utilisant la magie. Et peut-on ne pas faire se poser de questions en utilisant la mort, une conception religieuse pour la plupart des races. (...)

« La nécromancie noire est perçue par les gens comme la seule existante. En effet c'est l'association la plus facile à faire avec cet art magique. Il est simple pour les esprits incultes de faire le rapprochement entre nécromancie et mort. Ces gens n'ont pas tort, les deux mots ne font-ils pas partis du même domaine ? (...)

Cet antique parchemin fut trouvé par Safrinin pendant l'une de ses quêtes. Avidé de connaissance et excité par ce qu'il venait de trouver, notre bon voleur, à l'aide de son talent étrange de lire les langues qui lui sont pourtant inconnues, parvint à traduire la partie du texte ci-dessus que vous avez pu lire. Mais la langue dans laquelle cet écrit fut rédigé est très ancienne, et le livre est incomplet et en mauvais état, d'où cette ébauche de traduction parsemée de trous.

Merci à Yoshi...

Yoshi participe de plus en plus à la vie de la de la Communauté Extrémienne : voici qu'il nous livre un nouvel article, ainsi qu'un profil, celui de Lucien, de Chasseur de Troll. Ses deux articles sont présentés dans la Gazette que vous tenez entre vos mains.

Coup du Coyote...

Il est décerné ce mois-ci à Estrielle, la Barde Avarielle de la Table d'Argent.... Cette dernière souhaitait charger des airs un vil démon Cornugon qui la traquait, elle, Lucien, Etoile et Silpix, et ceci depuis un bon moment. En chargeant, Estrielle ne voit pas une grosse branche, se la mange en pleine tronche, et à l'arrivée, réalise un superbe double échec critique en voulant toucher le démon, le tout agrémenté d'un jet de DEX foiré... et voilà comment on se retrouve écrasée au sol au pied du démon... Heureusement pour Estrielle, la présence d'Etoile lui a permis d'éviter de se faire tailler en pièce par l'affreux Cornugon ! ! !

L'Actu des Péta

On péta quelques peu des deux côtés de la Loire en août :

- A Paris, on péta en petits groupes, ce qui a eu l'air de plaire à tout le monde. Yoshi et son perso Lucien ont ainsi pu se joindre à Etoile, Silpix et Estrielle pour aller péta du Troll, du Gnoll et du Démon, puis Kader a rejoint RNJ et Estrielle pour partir en mission de reconnaissance, prenant soin d'éviter les patrouilles rebelles, mais luttant contre Trolls et Géants.
- Un peu plus tard, Alex masterisait la première péta de la Communauté où il y avait plus de fille que de mecs : Kader a donc joué avec Isa et Manue, une copine d'enfance d'Isa initiée à AD&D. Mais Alex vous fera un petit article là-dessus très prochainement.
- Ile de Ré : à l'heure où nous imprimons ce numéro, toujours pas de péta. Mais les aventuriers restant à 4 valeureux, peut-être trouveront-ils un peu pour péta entre le pastis et les séances de plage. Réponse dans la Gazette 9 ou 10, avec un compte-rendu de la mission Ile de Ré.

Les Michels du Mois...

A croire que ça va devenir une habitude, ils sont encore plusieurs ce mois-ci.... Certes, Dadou avait bien payé son incruste chez Daphnée fin juillet, mais les deux michels les plus criants sont tout de même le Kader et le Aurel. Kader est allé squatter à son tour chez Isa et Alex, à l'instar de Dadou, Daphnée et Aurel un mois plus tôt. Kader a donc passé la semaine à Nice, mais pour une fois que c'est lui qui s'incruste, et pas les autres chez lui !!! N'est-ce pas, Gogo, Nico, P'tit Rat, Aurel ??? D'ailleurs, en parlant d'Aurel, que dire encore du fait qu'il s'amène chez Alex et Isa, et qui fonce directement dans le frigo pour taper dans le jambon !!! Espèce de Michel, va ? d'ailleurs, si Aurel ne fait pas attention, il risque d'obtenir le titre peu enviable de Michel de l'année !!! déjà qu'il a subtilisé le rôle de l'éternel Michel à Gogo... Sacré Aurel, en voilà des manières de s'incruster chez les gens.....

Les 2 DT du mois d'Août...

- 2 DT Dadou qui oublie ses clés chez Daphnée quand elle part à Malte !
- 2 DT Aurel qui s'endort pendant une péta !
- 2 DT boulbab qui renverse sa boîte à dé !
- 2 DT Daminou qui lutte avec son crayon !
- super 2 DT Gogo qui appelle pas les autres pour l'île de Ré !!!
- 2 DT Dadou qui fait plein de fautes dans ses Gazettes !
- 2 DT Yoshi qui oublie les grands dégâts en frappant les Trolls !
- Super 2 DT Kader qui a pas pensé aux scénars Cyberpunk pour Yoshi (depuis 3-4 mois) !!!
- 2 DT Daphnée qui prend trop de fringues à Malte et qui en redonne à Dadou tellement y'en a !!!
- 2 DT Moustik qui renverse sa bière sur les affaires de Xav' !
- 2 DT Moustik qui perd ses lunettes à la palge !
- 2 DT Moustik qui fout de l'eau partout !!!

La Grosse News : Cities Of Gold forever

Après « les cités d'Or », et « les Cités d'Or, le retour », La troisième édition de ce rendez-vous désormais incontournable des rôlistes de Yerres et de Brunoy s'apprête à voir le jour. Place donc à un gros week-end de péta, normalement le premier week-end de septembre. Peut-être croiserez-vous à cette occasion Esteban et Zia, Tao et Mendoza, ou Sancho et Pedro !!!

Xav', le grand organisateur de l'événement, demande à toute les personnes intéressées pour jouer de venir s'inscrire en en personne et de communiquer ses disponibilités. Xav' recherche également un voire deux maîtres de jeu. Toutes les candidatures seront les bienvenues.

L'année dernière, trois groupes s'en étaient donné à cœur joie, sous la houlette de Xav', Cédric et Gogo.

URON et XAV'

AD&D, troisième édition : passage obligé ou achat superflu ? ? ?

Un article sur la troisième édition devrait être produit par Keyoke pour la prochaine Gazette... mais en attendant, une petite question se pose : faut-il passer à la troisième édition ? ? ? C'est une question qui concerne tout le monde, et chacun est invité à me communiquer son sentiment là-dessus.

Mais un autre question, plus profonde, est soulevé par Alex lorsqu'on pose la question du passage ou non à la troisième édition : Va-t-on continuer à jouer encore longtemps au Jeu de rôle ? ? ? De mon côté, la réponse est oui, même s'il est évident qu'on ne pourra plus jouer autant qu'avant (c'est déjà le cas, de toute façon). J'espère qu'il en est de même pour tous. Maintenant, si c'est pour acheter la troisième édition et l'utiliser même pas deux ans, je pense que c'est pas la peine. Si, par contre, on ne passe pas à la troisième édition et qu'on continue à jouer pendant de nombreuses années, le risque est de resté figé dans notre système... Mais bien sûr, si personne ne désire cette édition, nous ne l'utiliserons pas. C'est pour ça que chacun est amené à me faire part de ses réflexions sur la question.

Pour vous aider un peu, Alex devrait donc faire un petit article sur les changements, les atouts, les inconvénients de la 3^{ème} Edition... et vous livrera probablement son sentiment sur celle-ci et l'intérêt d'y passer...ou pas.

Après, rien ne nous empêche non plus de faire comme pour Skills and Powers, c'est à dire acheter les manuels pour voir ce que ça vaut, quitte à monter un petit groupe style « Iles Froides » avec un MD tenté par l'aventure pour mieux tester le système. Il faut traiter la question en famille, et tout les avis seront les bienvenues. Mais rien de presse, la troisième édition sort à peine...

URON

Nouveau Profil : le Chasseur de Troll (profil de Rôdeur, crée par Yoshi)

Gnarf, voilà once again le Yoshi ! Ca y est, j'ai crée mon propre profil, principalement pour mon perso mais i est bien entendu à la disposition de tout le monde !

Qualifications : Le chasseur de Trolls, en plus des pré-requis d'un rôdeur classique, doit avoir une Force d'au moins 14 et d'une Dextérité d'au moins 15 afin de pouvoir endurer de longues marches durant les chasses et de pouvoir combattre efficacement les Trolls. Le chasseur de Troll est un rôdeur, il est donc forcément d'alignement bon ; cependant, de part son caractère indépendant, le chasseur de Trolls sera plus volontiers Chaotique Bon ou Neutre Bon. Les humains, elfes (toutes les sous-races, incluant les avariels), demi-elfes peuvent devenir chasseur de Trolls ; Les Enèques, par manque de Trolls dans leurs régions d'origine, n'ont pas accès à ce profil.

Description : Le chasseur de Trolls est un rôdeur dont le but dans la vie est de chasser le plus de Trolls possible. Contrairement aux autres rôdeurs, le chasseur de Trolls est beaucoup plus porté sur la chasse. Il passera donc le plus clair de son temps à rechercher, à traquer et à exterminer tous les Trolls qu'il pourra rencontrer. Le chasseur de Trolls est un solitaire qui peut passer de longues semaines à traquer un groupe de Trolls afin de les éliminer, le plus souvent un par un. Cependant, on peut trouver des petits groupes de chasseurs de Trolls qui travaillent ensemble pour contrer une plus grande menace. Ces groupes existent tant que la menace est présente ; une fois qu'elle est écartée, le groupe se sépare. Le chasseur de Trolls est un personnage discret : il préfère rester à l'écart des plus grandes sociétés humaines. Par contre, on peut rencontrer un chasseur de Trolls dans des petits villages un peu isolés où il peut se ravitailler entre deux chasses ; de même, on peut le retrouver comme défenseur de petites communautés rurales victimes des Trolls. Sinon, le chasseur de Trolls habite dans la nature : vu qu'il passe beaucoup de temps à chasser, il se contente de dormir à la belle étoile ou dans des campements rudimentaires. Quand il peut avoir des possessions, le chasseur de Trolls construit une où plusieurs cabanes qui lui servent de points de chute ou de ralliement pendant ses campagnes de chasse. Ces cabanes sont généralement situées aux points stratégiques du territoire qu'il protège. On trouve des chasseurs de Trolls dans les mêmes environnements que les Trolls. Ils jouissent d'une assez grande popularité dans les communautés rurales pour leurs actions contre les Trolls, par contre les gens des villes ne les apprécient pas beaucoup ; les chasseurs de Trolls ayant tendance à passer pour des marginaux campagnards obsédés par les Trolls.

Rôle : Le chasseur de Troll est un individu solitaire et assez taciturne. Ses manières peuvent paraître un peu rudes pour des personnes ne le connaissant pas. De plus, il préfère les missions en solo aux expéditions en groupe. Cependant, quand il rejoint un groupe, le chasseur de Troll y restera tant qu'il peut tuer des Trolls assez régulièrement. Quand il fait partie d'un groupe, le chasseur de Trolls ne parle pas beaucoup, faisant en général confiance au meneur du groupe pour les décisions. Par contre, quand il a une décision à prendre, le chasseur de Trolls prendra la voie la plus efficace pour accomplir les plans du groupe. Cependant, quand il sent que le groupe n'a pas particulièrement besoin de lui ou qu'il ne peut pas tuer assez de Trolls, le chasseur de Trolls quittera le groupe pour reprendre ses chasses contre les Trolls. Le chasseur de Troll n'est pas à l'aise dans les villes : il y a trop de monde, trop de bâtiments. S'il doit aller en ville, le chasseur de Trolls y passera le temps nécessaire pour régler ses affaires, et repartira le plus rapidement possible.

Compétences martiales : Le chasseur de Trolls peut utiliser n'importe quel type d'arme.

Compétences diverses :

Bonus : Allumage de feu, camouflage, chasse, sens de l'orientation.

Recommandées : Fabrication d'arc et de flèches, connaissance des animaux, observation, veille, combat aveugle, combat à l'étroit, survie.

Bénéfices spéciaux :

Bonus aux dégâts contre les Trolls : Grâce à sa grande connaissance de la manière de se battre des Trolls et de leurs points faibles, le chasseur reçoit un bonus de +1 aux dégâts par attaque et par niveau, cumulativement jusqu'au niveau 15. Arrivé à ce niveau, le chasseur de Trolls connaît tous les points faibles des Trolls et ne gagne plus de point en plus sur les dégâts. Ce bonus s'ajoute aux +4 au toucher qu'a le chasseur à cause de sa race ennemie (voir limitations spéciales).

Bonus à l'esquive : Les Trolls ont un malus de 2 sur leurs jets pour toucher un chasseur de Trolls, car celui-ci connaît parfaitement leur manière de combattre et donc esquive mieux les coups venant des Trolls.

Bonus aux Talents de Voleurs : Le chasseur de Trolls doit être discret afin de pouvoir tendre des embuscades aux Trolls et de lui permettre de les suivre sans se faire repérer ; il a donc + 5% à se cacher dans l'ombre et + 5% à mouvements silencieux.

Vigilance aigüe : Grâce à ses instincts de chasseur, le chasseur de Trolls ne peut être surpris par un Troll que sur un 1 sur 1 dé 10, de même il ne peut être surpris par toute autre créature sur un 3 ou moins.

Produire du feu : Le chasseur de Trolls a accès dès le niveau 4 au sort de *production de feu*, 1 fois par jour. Cette capacité est une faveur accordée par la divinité du rôdeur afin de l'aider dans sa lutte incessante contre les trolls. Au 9^{ème} Niveau, le Chasseurs de Trolls peut utiliser cette capacité deux fois par jour, et enfin au niveau 14, il peut l'utiliser 3 fois par jour.

Limitations spéciales :

Limitations du nombre de suivants : Etant un solitaire, le chasseur de Trolls ne peut avoir que 1d4+2 suivants, contre 2d6 habituellement. De surcroît, il ne les obtient qu'à partir du 10^{ème} niveau. Enfin, ces suivants ne peuvent pas être des créatures ralentissant le chasseur et nuisant à sa discrétion. Par contre, le chasseur obtient un suivant rôdeur dès le 8^{ème} niveau : ce suivant est en fait l'apprenti du chasseur de Trolls. S'il perd son apprenti, celui-ci est retiré de son nombre de suivants et il ne peut en avoir un autre avant le niveau suivant. L'apprenti est un rôdeur standard de niveau 1 : mais au contact du Chasseur de Trolls, lorsqu'il passera niveau 2, l'apprenti sera un Chasseur de Troll à part entière et en recevra tout les bonus. Il restera auprès de son mentor pour parfaire ses connaissances et le servir du mieux qu'il le pourra.

Pénalité à la réaction : A cause de son aspect (il peut passer plusieurs semaines à suivre des Trolls sans se préoccuper de son hygiène ni de l'entretien de ses armes et armures) et de son caractère plutôt rude et renfermé, le chasseur de Trolls a un malus de 2 à la réaction des PNJ des villes.

Malus en ville : Si le Chasseur de Troll reste plus de deux semaines en ville sans retourner dans la nature, il souffrira d'un malus de -2 sur ses jets de Sagesse et de Charisme, tant il se sentira étouffé et observé. S'il reste une semaine supplémentaire, il devra réussir un jet de Sagesse ou devenir enragé pendant 1d4 rounds et tout broyer sur son passage, saccageant les auberges ou détruisant une grange à force de s'exciter dessus.

Enfin, La race ennemie du chasseur doit bien entendu être forcément être le Troll, de plus, le chasseur doit forcément choisir le Troll dans une de ses langues supplémentaires.

La Chronique d'Aoui

Aoui nous présente aujourd'hui la première partie d'une antique légende des contrées du Sud, qui lui fut raconté par un vieil ermite lors d'un de ces voyages dans le pays.

Chapitre 1 : La rencontre de Pyloba et Rianon

Rianon se trouvait un jour à Arbeth, sa ville natale, où l'on avait préparé un festin, en compagnie d'une multitude de gens du pays. Après le premier repas, Rianon se leva pour aller se promener. Il gagna le sommet d'une colline qui dominait la demeure de famille, on l'appelait la colline d'Arbeth.

« Seigneur, dit l'un des suivants, cette colline a pour particularité que tout homme de haute naissance qui s'y assoit ne peut s'en aller sans recevoir blessures ou coups ou sans voir un prodige.

-Je ne crains pas de recevoir des blessures ou des coups au milieu de tant de monde. Quant au prodige, j'aimerais bien le voir. J'irai, dit Rianon, m'asseoir sur la colline. »

Il fit comme il avait dit. Comme ils s'asseyaient, ils virent sur un magnifique cheval blanc pâle de grande taille une femme vêtue de soie dorée brillante. Elle venait sur la grand-route longeant la colline. Il semblait aux témoins de la scène que le cheval avait une allure lente et régulière.

« Mes amis, dit Rianon, y a-t-il quelqu'un parmi vous qui connaisse la cavalière là-bas ?

-Non, seigneur, dirent-ils.

-Que quelqu'un aille à sa rencontre pour savoir qui elle est. »

Un des hommes se leva. Comme il s'apprêtait à la rencontrer sur la route, voilà qu'elle était déjà passée ! Il se lança à sa poursuite de toute la vitesse dont il était capable. Mais plus il se pressait, plus la distance entre eux augmentait. Quand il vit qu'il ne servait à rien de la poursuivre, il revint vers Rianon et lui dit :

« Seigneur, aucun piéton au monde ne pourrait la rattraper.

-Et bien, dit Rianon, prends le cheval le plus rapide que tu connais et lance-toi à sa poursuite. »

Il prit le cheval et partit. Il atteignit la plaine et fit sentir les éperons à sa monture. Mais plus il éperonnait, plus la distance qui le séparait de la femme augmentait. Pourtant celle-ci allait à la même allure qu'auparavant. Le cheval du poursuivant ralentit ; quand le cavalier s'aperçut que la vitesse de sa bête décroissait, il revint à l'endroit où était Rianon.

« Seigneur, personne ne peut poursuivre cette dame. Je ne connaissais pas de cheval plus rapide que celui-ci dans le royaume, et j'ai échoué dans ma poursuite.

- Certes ! dit alors Rianon, il y a là quelque sortilège. Retournons en ma demeure. »

Le lendemain, ils se levèrent et attendirent l'heure du repas. Après le repas, Rianon déclara :

« Eh bien ! Nous irons tous comme hier au sommet de la colline. Quant à toi, dit-il à un de ses pages, amène le cheval le plus rapide que tu connais dans le pays. »

Le page obéit. Ils gagnèrent la colline avec l'animal. Comme ils étaient assis, ils virent la femme sur le même cheval avec les mêmes vêtements venir sur la même route.

« Voilà notre cavalière ! dit Rianon. Sois prêt à aller lui demander qui elle est. »

A ce moment précis, la cavalière passa à leur hauteur et la même aventure que la veille se produisit ; la cavalière dépassait toujours le poursuivant.

Il retournèrent à la demeure et passèrent cette nuit à chanter et à boire autant qu'il leur plut. Le lendemain, ils s'occupèrent jusqu'au moment du repas ; quand ils eurent fini, Rianon dit :

« Allons nous asseoir sur la colline, quant à toi, ajouta-t-il en s'adressant au garçon d'écurie qui gardait sa monture, selle bien mon cheval, va avec lui jusqu'à la route et apporte-moi mes éperons. »

(La Chronique d'Aoui, suite)

Le garçon fit ce qu'il lui demandait. Ils vinrent s'asseoir sur la colline. Ils s'étaient à peine installés qu'ils virent venir la cavalière sur la même route, de la même manière, à la même allure. Rianon monta sur son cheval, il n'y était pas plus tôt monté qu'elle passait près de lui. Il se mit à la suivre et lâcha la bride à sa fougueuse et fringante monture, s'imaginant qu'au deuxième ou au troisième bond il la rattraperait. Mais la distance qui les séparait ne s'en trouva pas diminuée. Il lança alors sa bête à fond de train. Force lui fut de reconnaître que la poursuite était inutile. Rianon cria alors :

« Jeune fille, au nom de l'homme que tu aimes le plus, attends-moi.

- je t'attendrai avec joie, dit-elle, mais il aurait mieux valu pour le cheval que tu m'aies fait cette demande depuis longtemps. »

La jeune fille s'arrêta et attendit.

« Princesse, dit-il, d'où viens-tu et où vas-tu ?

- Je me déplace pour mes affaires, et je suis heureuse de te voir.
- Je te souhaite la bienvenue », lui dit-il.

Il pensa alors que tous les visages de jeunes filles et de femmes qu'il avait vus jusque-là étaient sans charme comparés au sien.

« - Ne me parleras-tu pas de tes affaires ? dit-il

- je t'en parlerai ; ma première préoccupation a été de chercher à te voir.
- Voilà la meilleure affaire, à mon avis, qui pouvait t'amener. Me diras-tu qui tu es ?
- Oui, seigneur. Je suis Pyloba, la fille de Herethen. On veut me donner malgré moi en mariage. Je n'ai voulu de personne, par amour pour toi, et maintenant encore je ne voudrai de personne à moins que tu ne me repousses. C'est pour savoir ta réponse sur ce point que je suis venue.
- Voici donc ma réponse : si j'avais à choisir entre toutes les femmes et toutes les jeunes filles du monde, c'est toi que je choisirais.
- Eh bien, si telle est ta volonté, avant qu'on ne me donne à un autre, fixe-moi un rendez-vous.
- Le plus tôt sera le mieux en ce qui me concerne dit Rianon. Fixe-moi ce rendez-vous où tu voudras
- Compte sur moi, Seigneur, dit-elle. Dans un an, au soir, à la cour de Herethen, je ferai en sorte que soit préparé un festin en ton honneur.
- Avec joie. J'y serai.
- Seigneur, veille sur ta santé et souviens toi d'être fidèle à ta promesse.

Ils se séparèrent et Rianon rejoignit ses amis. Quelles que fussent les questions qu'on lui posât au sujet de la jeune fille, il s'arrangeait pour changer de conversation.

Au bout d'un an, Rianon prit le chemin de la Cour d'Herethen.

Lorsqu'il fut arrivé on lui fit bon accueil. En son honneur, il y eut une grande assemblée, des réjouissances et de grands préparatifs. On disposa la grand-salle en vue du festin et ils allèrent à table. Ils mangèrent, burent et discutèrent. Comme ils commençaient à boire après le repas, ils virent entrer un homme brun de haute taille, à l'allure royale, portant un vêtement de soie.

Lorsqu'il fut arrivé à l'extrémité de la grand-salle, il salua Rianon et ses compagnons.

« Que le grand Uron bénisse ta venue, dit Rianon ; viens t'asseoir !

- Non, dit-il, je suis un solliciteur et je ferai ma requête !
- Fort bien ! parle dit Rianon
- Seigneur, dit l'homme, c'est à toi que j'ai affaire et c'est pour te formuler une demande que je suis venu.
- Quelle que soit la chose que tu me demandes, si elle dépend de moi, elle sera tienne.
- Hélas ! dit Pyloba, pourquoi lui fais-tu une telle réponse ?

En vérité, dit l'étranger, il l'a faite devant des nobles !

(La Chronique d'Aoui, fin)

- *Quelle est ta demande ? reprit Rianon*
- *Tu vas dormir ce soir avec la femme que j'aime le plus au monde. C'est pour la demander que je suis venu ici, dit enfin l'étranger. »*

Rianon resta muet, ne trouvant rien à répondre.

- *Princesse, dit-il, pardonne-moi j'ignorais qui il était.*
- *Voilà l'homme à qui on voulait me donner malgré moi, dit-elle. C'est Gaol, fils de Cluth, un homme aux armées nombreuses et riches de surcroît. Puisque tu lui as fait une telle promesse, accorde-lui ma main de peur d'être déshonoré.*
- *Princesse, dit Rianon, je ne comprends pas ta réponse. Je ne pourrai jamais faire ce que tu dis.*

Donne-lui ma main, dit-elle, et je ferai en sorte qu'il ne m'ait jamais.

Dans la Gazette N°9, Aoui vous racontera en exclusivité le chapitre Deux de l'histoire de Pyloba et Rianon : « Comment Pyloba n'épousa pas Gaol »... en attendant, rêvez bien !!!

Dame Aoui**LA RUBRIQUE DE TATA OCEANE**

Voici maintenant une rubrique fort appréciée des lecteurs de la Gazette ; Comme d'habitude, voici une sélection de nouveaux sortilèges pour le monde d'Extrémia, avec les sortilège crée par le mage Xandar.

Migraine abominable de Xandar* (Altération)

Niveau : 2 Portée : 50 m Élément : V, S, M Durée : 3 rounds +1 rd/niv Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 1 créature tout les 3 niveaux dans un cube de 7 m d'arête Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort, créé par le mage Xandar, spécialiste des effets désagréables sur le corps humain, contraint la ou les créatures affectées par le sort à subir un violent mal de tête si elles ne réussissent pas un jet de sauvegarde contre les sorts. Cette douleur est si intense qu'elle entraîne une pénalité de -1 sur les jets d'attaque des victimes, ainsi qu'un malus de -1 sur les jets d'Intelligence et de Sagesse pendant toute la durée du sort. De surcroît, si la victime du sort essaye de lancer un sort (et non pas d'utiliser un objet magique), celle-ci aura alors 10% de chance de voir son sort échouer, en raison de la difficulté de concentration du à la migraine. L'élément matériel de ce sort est le crâne d'un petit animal type rat, musaraigne, belette...

Violente rage de dent de Xandar* (altération)

Niveau : 3 Portée : 70 m Élément : V, S, M Durée : 4 rounds + 1 par niveau
Temps d'incantation : 3 Zone d'effet : 1 créature + 1 tout les 3 niveaux dans un cercle de 10 m de diamètre Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort déclenche instantanément chez les créatures affectées une violente rage de dent si elle ont le malheur de manquer leur jet de sauvegarde contre les sorts. La victime encaisse alors un point de dégâts par round pendant toute la durée du sort. De surcroît, pour pouvoir lancer un sort, un jeteur de sort quelle qu'il soit doit réussir un jet de Sagesse pour réussir son sort. La victime aura également la désagréable sensation de sentir sa bouche envahie par la bave, qui coulera a flots pendant toute la durée du sort. Elle souffre alors d'un malus de -2 sur tout ses jet de Charisme. Enfin, pendant toute la durée du sort, la victime souffre d'un malus de -2 sur ses jets d'attaque. L'élément matériel de ce sort est une dent d'orque qui est broyé pendant l'incantation.

(La rubrique de Tata Océane, suite)**Chute de dents instantanée de Xandar* (altération)**

Niveau: 5 **Portée:** 35m +2 par niv **Durée:** Permanente **Zone d'effet:** 1 créature
Temps d'incantation: 5 **Jet de sauvegarde:** Annule **Eléments:** V, S, M

Ce sortilège puissant est une arme redoutable contre les vampires et autres créatures faisant usage de leur morsure pour attaquer. En effet, si la victime rate son jet de sauvegarde contre les sorts, ses dents commenceront à tomber au rythme de 2 par rounds dans l'ordre suivant: canines, incisives, molaires. Le nombre total de dents qui tombent est égal au niveau du magicien. 1 vampire affecté par ce sort ne peut plus sucer le sang, une créature, tel un grand fauve ou un troll, utilisant sa morsure voit ses dégâts avec celle-ci être réduits de 50% si la créature a perdu moins de 15 dents. Si la créature a perdu plus de 15 dents, les dégâts sont réduits de 2/3.

Les dents perdues repoussent toutes aux bout d'1d2 mois. Pendant cette période, si la victime est un humanoïde, elle perd temporairement 2 points de Charisme. L'élément matériel de ce sort est une dent de vampire.

Colique insoutenable de Xandar* (altération)

Niveau: 5 **Portée:** 30m +2 par niv **Durée:** 6 rounds +2 par niveau. **Zone d'effet:** 1 créature
Temps d'incantation: 5 **Jet de sauvegarde:** Annule **Eléments:** V, S, M

Lorsque ce sort est lancé, si un jet de sauvegarde contre les sorts avec un malus de -2 n'est pas réussi, la créature visée souffre immédiatement d'un mal de ventre extrême, et est pris d'un irrésistible besoin de se soulager. Cette situation entraîne un malus de -3 sur les jets d'attaque, de dégâts et de Dextérité, et annule l'Ajustement Défensif. De plus, toute créature tentant de lancer un sort doit réussir un jet de Sagesse pour y parvenir.

Tout les 4 rounds, la victime aura la possibilité de déféquer. Si elle décide de le faire, elle sera soulagée et les malus disparaîtront pour un round. Mais dès le round subséquent, le cycle recommencera, les douleurs et les malus revenant. Il est à noter que les effets de ce sort se prolongent jusqu'à la fin de la durée du sort, même si le Magicien est tué.

A la fin du sort, la créature visée perd temporairement un point de Constitution. Elle ne pourra le regagner qu'une fois reposée et convenablement restaurée. L'élément matériel de ce sort est un peu d'excrément séché.

CREDITS

- **Edito :** Dadou
- **Pagination, présentation :** Dadou
- **Page de Garde :** Aurel
- **2 DT, Michel du Mois, Coup du Coyote, Actu des Péta, Merci à Yoshi, Critique Casus, Présentation de Barragosta, 3^{ème} Edition, Sorts de Xandar, Barragosta comme vous ne l'avez jamais vue, Note sur les sorts, Du côté de Nice:** Dadou
- **La Chronique d'Aoui :** Isa
- **la Nécromancie vue par le peuple:** Aurel
- **Le Mot du Yoshi, Profil du Chasseur de Troll :** Yoshi
- **La 2^{ème} Edition Bradée !, Site :** Alex

La Prochaine Gazette

On trouvera dans la Gazette N°9 la suite des Chroniques d'Aoui, le profil de Mystique pour les Psi, Une critique de Diablo 2, de Ice Wind Dale, un article sur la 4^{ème} prophétie, des notes sur la 3^{ème} Edition...