

## **EDITO**

Aurel de Barragosta nous a quitté... telle est la grosse information de ce numéro double, très épais, pour Février et Mars. Vous noterez l'arrivée de Xartur et Boromir parmi les désormais nombreux collaborateurs de la Gazette, ainsi que le retour tant attendu des Chroniques d'Aoui. Et bien sûr, deux critiques de films-événements pour la communauté rôlistes : *AD&D, le film*, et *le Pacte des Loups*. Et plein d'éléments de Background !!! Bonne Lecture !

## **La Grosse News : Le Roi est Mort, Vive le Roi !!!**

### **La Mort d'un Héros**

Voici une triste nouvelle qui attristera tout les habitants des royaumes alliés de l'Empire et qui secouera les Terres du Nord : Le Bon Roi Aurel de Barragosta est mort au front, dans sa 65<sup>ème</sup> année, en luttant contre les Rebelles. Tombée dans une embuscade, l'Armée Impériale Alliée n'a pu empêcher sa mort. Extrêmia a aujourd'hui perdu un héros regretté, mais qui laisse fort heureusement derrière lui un pays fort et sans opposition interne, mais en proie à la guerre sur 2 fronts. Des célèbres personnages saluent sa disparition :

Sagace l'Ancien : *Sa disparition prématurée est une perte inestimable. Il rejoint Telak au panthéon des grands souverains. Puisse Uron le garder près de lui.*

Aggloval Bospur (Grand prêtre d'Uron à Vyrmona) : *Son attachement au clergé d'Uron et sa droiture en avait fait un allié précieux pour l'Ordre et la Justice. Uron l'a rappelé près de lui, mais nous garderons à tout jamais son image de grand guerrier.*

Godefroi de Nedrelle : *C'est un grand homme qui nous a quitté. Pour lui rendre hommage, il faut gagner la guerre contre les Tizunéens et préserver ce qu'il avait réussi à construire.*

Etoiles de Sélénae : *C'est un Lion Majestueux de l'Empire que l'on perd, car tel l'ordre fameux qu'il avait fondé, notre Roi était un vieux lion craint et respecté de ses ennemis. Mais c'est aussi un grand homme que tout ses amis et loyaux sujets pleureront longtemps.*

Boromir : *J'y crois pas ! ce n'est pas possible ! Que Rodafus le garde près de lui et qu'il repose en paix... Vive Pahn, son digne successeur !*

Maxime de Catalde (Noble) : *Je regretterai l'homme autant que ses orgies et ses beuveries...*

### **Un successeur actif et décidé**

Son fils, Pahn monte donc sur le trône sous le nom de Pahn I<sup>er</sup>. Agé de 31 ans, Pahn a déjà fort à faire et a donc décidé de changer tout le gouvernement, plaçant des hommes et des femmes actifs tandis que les anciens du gouvernement de son père deviennent ses conseillers personnel. Voici donc la composition du nouveau gouvernement :

Le Chancelier : doit être nommé par l'Empereur (quand il y en aura un !)

Le Grand Chambellan : Xartur du Pic du Coualt

Le Grand Sénéchal : Yssel le Baron Pourpre

Le Grand Mage de la Cour : Océane de Nedrelle

Le Connétable : Maklar Shéridan

Le Hérault : Aoui de Havrebusard (seul membre à conserver son poste)

Le Conseiller des Races Sylvestres : Keyoke de Havrebusard

Ministre des Affaires Religieuses : Boromir, Prêtre de Rodafus

Ambassadeur auprès des Races Naines : Gorak

Ministre du Folklore, de la culture et des fêtes : Loène

Représentant du Petit Pays : Ragelon Doigt-agile

**URON**

## NEWS

### **Portraits de personnages**

Nouveauté sur le site de D&D, une rubrique consacrée aux portraits propose une galerie de... portraits (curieusement) prêts à être téléchargés pour illustrer divers persos à peu de frais. Ceux-ci sont directement dessinés par l'équipe de Dragon Magazine, et existent en deux tailles pour adapter à chaque besoin de représentation.

Cependant il faut se rendre à l'évidence, la qualité de certains (les druides notamment) et le fait qu'ils soient en noir et blanc les réservent à une utilisation marginale, pour des PNJ, principalement. Reste que la galerie proposée remplit bien son office et peut s'avérer bien utile en dépannage, surtout pour nous qui sommes en calèche permanente de dessins...

### **Les aventures de Kalon**

Toujours dans la catégorie culturage d'esprit, je voulais vous présenter une suite d'histoires a ne pas rater. Les aventures de Kalon narrent comme leur nom l'indique les aventures d'un guerrier, Kalon et de sa troupe d'amis aventuriers sur un monde medieval-fantastique très proche du notre. "Et alors?" vous vois-je dire. "encore un recueil de nouvelles à ajouter a nos liens et qu'on ira jamais voir comme tous les liens." Et bien la, il faut y aller. Pour un amateur, l'auteur écrit d'une manière fort plaisante, drôle sans être lourde, et on sent bien le passe de roliste ressortir. Car Kalon est truffe de références discrètes a tout ce qui fait le background d'un bon petailleur : Tolkien,. Lovecraft, Herbert, StarWars, et j'en passe, le tout remixé a la sauce ADD, pour nous donner des aventures dont on croirait les avoir jouées tellement les situations sont bien vues. Tous les coups de coyote y sont sans exception, et les rebondissements sont souvent inattendus. Dernière chose qui m'a fait m'attacher a ces histoires : tout est disponible librement sur le web a l'adresse ci-dessous et donc disponible depuis n'importe quel PC ! Et rien n'empêche d'imprimer le tout pour pouvoir lire ca tranquillement... Tout ca en a fait mon livre de chevet pendant les trous au boulot. Allez-y sans crainte, c'est du tout bon, et point trop de reflexissement complique a craindre. Ca se lit sans faim !

### **Dune**

Et allez, encore un ! Une mini-serie de 3 épisodes TV se prépare pour une adaptation au cinéma de Dune, livre que je ne présente pas. Cette série dont les critiques ont l'air bonnes bénéficie d'une logistique remarquable, et l'histoire est irréprochable. Cependant, j'espère qu'il ne lui sera pas réserve le même avenir qu'au film de David Lynch, qui ne fut pas un grand succès pour rester poli. Le réalisateur, John Harrison est déjà connu pour des choses comme les Contes de la crypte et sa participation au script de Dinosaurs, et la distribution contient des acteurs connus, même si le cast n'arrive pas a la hauteur de celui du film. De plus amples informations sont disponibles sur iMDB et la bande-annonce fort jolie ma foi, sur [www.10000starz.com](http://www.10000starz.com).

### **The Haunter of the Dark**

Film encore ! C'est maintenant au tour de Lovecraft d'être adapté sur les écrans. En effet, un groupe allemand serait en train de tourner une adaptation de la célèbre nouvelle de Lovecraft "The Haunter in the Dark", en français "Celui qui chuchotait dans les Ténèbres". Peu de choses sont encore connues sur ce film, donc je ne m'étendrai pas, mais le cote artistique a l'air d'être soigné, et bien fidèle a l'esprit de HPL, comme en attestent les premières images.

**KEYOKE**

## AD&D Le film : la vraie critique

Puisqu'on en entend du bon et du mauvais et puisque j'ai vu *Donjons & Dragons le film* il y a peu, je vais enfin tirer les choses au clair. Je passe sur la présentation du film, tout le monde connaît, et sinon, des articles précédents combleront ces lacunes. Or donc, me voici devant l'écran. Et bien il faut reconnaître que certaines critiques ne mentaient pas. Les qualités de film sont douteuses. Je parle ici des critères qui font habituellement qu'un film plaît ou pas. Vu d'un oeil non-avertis en termes de parties d'AD&D, je ne vois pas ce qui sauverait ce film. Il faut avouer que les décors sont somptueux, et les effets spéciaux crédibles sans être trop visibles. Il y a de l'action, et on est divertie agréablement. Cependant il y a quelques erreurs terribles. Pour ce qui est des personnages, Snails ou le nain par exemple n'apportent absolument rien à l'histoire, et leur présence paraît "de trop". Snails est limite énervant avec de mimiques totalement déplacées. L'histoire, quant à elle, est trop classique. Tous les engrenages de scénario et de suspense les plus éculés sont présents, à tel point qu'on pourrait donner ce film en exemple à ne pas suivre dans des cours de cinéma. La trame de l'histoire est basique, et souffre d'une ressemblance troublante avec une certaine trilogie en 4 épisodes... On retrouve à intervalles réguliers des scènes dont on croirait qu'elles ont été directement extraites de StarWars avec juste un p'tit assaisonnement de sauce ADD. Une certaine impératrice qui veut sauver le peuple face à un méchant au milieu d'un parlement tout rond ressemblant à l'Opéra, ça vous dit rien ? Ou peut-être un combat avec des épées à la lame brillante ? Même l'ambiance globale du film sent le SW à plein nez. Oh et puis le prêtre elfe dans la forêt avec ses mains verdâtres... Dernière faute de goût, les 30 premières secondes qui sont censées déployer l'intrigue... hormis le célèbre scroller jaune sur fond d'étoiles, tout y est ! Et le combat final, au moment où le méchant et son épée rose dit au jeune qu'il terrasse : "Luke, je suis ton père"... euh non là je m'égare ! Bon, certains y voient des clins d'œil volontaires, mais je suis sceptique. Mais alors pourquoi aller le voir ? Mais parce que c'est AD&D ! Et pas uniquement le nom ! Toutes les composantes y sont ! La compagnie est une vraie compagnie d'aventuriers, le nain est bourru, l'elfe est rôdeuse, le méchant est méchant et bien balèze, la cite arbre est directement tirée du manuel des elfes, les sorts fusent (quoique il en manque un peu), la guilde de voleur est une vraie guilde de voleurs, les pièges sont des vrais pièges, le donjon un vrai donjon, la bataille de dragons digne des meilleurs scénars, tout est fidèle, et pour ça c'est vraiment super trippé, et comble du luxe, il y a même un Beholder. L'esprit AD&D se retrouve jusque dans la trame de l'histoire, simple et efficace, on peut en tirer un scénario rien qu'en la regardant, et certaines scènes sont de vraies illustrations tirées des manuels. On peut même retrouver dans le jeu des acteurs l'attitude des joueurs : le joueur de Snails est plutôt dissipé et empêche les autres de rentrer dans le trip, le joueur du nain a du mal à coller à l'histoire et ronfle de temps à autres, et le MD gère un Profion et un Damodar bien retors ! Pendant tout le film, j'ai vraiment eu l'impression d'assister à une partie d'AD&D, aussi bien avec ses points forts que ses défauts, et j'ai adoré le film. Mais il reste que le commun des mortels n'a jamais joué à AD&D et risque de ne pas y trouver un film exceptionnel. Donc si vous êtes rôliste, allez-y, sinon méfiance. Et dans tous les cas, allez voir le site du film, magnifique.

**KEYOKE** (avec l'aide des critiques de son ami Sagan)

## Un parchemin retrouvé

*« Je viens à peine de finir la traduction de ce journal... il a été écrit dans un temps ancien, un temps où l'homme commençait à peine à comprendre la magie, un temps où les elfes commençaient à sombrer dans la décadence. Deux noms y figurent, deux noms qui ne doivent pas être écrits : ce sont les noms de l'empereur des démons et de l'être qui nous protège... »*

*Je sens ma fin proche et ma quête de connaissance s'arrête là ; j'ai acquis le savoir ultime : Comprendre Uron et Chiar , les dieux en général et principalement les Anges. Ce sont des entités trop rares pour que l'on ait une chance d'en croiser un dans une vie, ils se cachent en permanence lorsqu'ils sont sur notre plan, ne se battent que très rarement et jamais entre eux ; Et avec une façon de penser qui leur est propre et une grandeur spirituelle qu'aucune race ne pourra jamais atteindre ; jamais la corruption du mal ne les a atteint, ni ne les atteindra.*

*Pour chaque dieu il y a une centaine d'anges ; le plus puissant représente toutes les sphères d'influence mystiques que son dieu maîtrise, mais je ne sais pas à quelle puissance . En-dessous de cet ange il y en a un pour chaque sphère, qui a lui-même sous ses ordres des d'anges dit « mineurs ».*

*Cette catégorie d'ange est sûrement la seule que l'on puisse avoir la chance de croiser un jour au cours de périples divers. On ne sait pas comment ils naissent, si ce sont les dieux qui les créent, car il y a en eux une force qui en fait des êtres libres d'agir comme il le souhaitent, mais bien sûr toujours en suivant l'éthique de leur divinité mais n'obéissent à celle-ci qu'en cas de force majeure.*

*La piste principale que j'ai suivie pour avoir les informations que je vous communique m'a mené dans une citée sous le sol d'Extrémia ou j'ai découvert le Savoir, mais également où la folie m'a fait faire une erreur qui me coûtera sûrement la vie : prendre ce manuscrit et l'emporter avec moi. Par la suite, une théorie m'est venue à l'esprit après de longues recherches : L'Ange n'est autre qu'un humanoïde mort mais qui dans sa foi a trouvé en la Mort une nouvelle quête qui lui est propre. On nomme l'ange à ce stade un "appelé", un nouvel ange qui n'en est pas encore un mais qui va le devenir à coup sûr.*

*Tous les dieux ont-ils des anges ? Non ceci est sûr, tous les dieux mauvais ont vu leurs anges mourir au fil du temps car les anges ne peuvent pas survivre dans une aura de mal.*

*Voici le carnet de route de l'expédition que j'ai mené il y a bientôt cinq ans. (j'y ait porté de nombreuses modifications pour que personne ne puisse retrouver l'endroit)*

*Notre petit groupe s'est retrouvé à Fang, à ce moment nous formions les « Mangecœurs » un groupe de mercenaires composé de : Salkis une magicienne elfe pyromancienne avec un caractère en conséquence, Errion un maître d'arme maniant l'épée longue avec maestria, Nito un assassin sournois et dangereux mais qui par sa loyauté envers nous et un surtout penchant pour Salkis faisait route avec le groupe, et moi-même. Après avoir passé la nuit sur place je décidai que nous prendrions la route vers le sud. Nous étions à la recherche du Livre des Anciens, un ouvrage qui nous aurait apporté la puissance.*

*La matinée était ensoleillée et l'expédition quitta très rapidement la ville et s'enfonça dans les terres à vive allure. Le trajet dura environ trente jours.*

*A l'aube du dernier jour de marche je m'aperçu que quelque chose n'allait pas. Nous étions tous extrêmement tendus, la peur se faisait sentir chez chacun de nous. De plus, la route qui devait suivre fut dure et nous arrivâmes enfin vers midi devant l'entrée de la grotte ou était sensé se trouver le livre, d'après mes recherches.*

*Nous prîmes une heure de repos puis nous sommes entrés à l'intérieur pour marcher durant de longues heures sans croiser âme qui vive et dans un froid toujours plus prenant malgré la saison et l'endroit.*

*Nito traçait la route en nous faisant éviter moult pièges, je ne sais pas combien de temps nous avons erré dans ces couloirs, mais quoi qu'il arrive, le temps n'avait plus d'importance et j'étais sûr que notre quête touchait à sa fin.*

*Nous finîmes par arriver devant une énorme porte dont le métal était de couleur rouge. La porte était protégée magiquement et il prit à Salkis de nombreuses heures pour briser la magie qui tenait cette porte fermée. Lorsque cette porte fût ouverte, je compris l'erreur que nous avions commise. En effet, deux démons gardiens nous attendaient : Salkis parvint à désintégrer le premier sur le coup mais le deuxième se jeta sur elle et avant même que nous puissions faire quelque chose, son corps disloqué et sans vie tombait à mes pieds. Errion et Nito se jetèrent sur lui avec une rage jamais vu et n'en firent qu'une bouchée grâce à leur courage et à Heliosis dont l'aide nous permis de vaincre. Il est vrai que j'ai omis de me présenter : mon nom est Arkion, prêtre d'Heliosis.*

*Après cet âpre combat nous avons vite repris le chemin laissant le corps de Salkis là où il était, la seule chose que j'aie pu faire pour son âme étant une prière avant de reprendre la route, car le temps nous pressait, et les forces obscures savaient que nous étions là.*

*Après la porte, le chemin était droit, comme un long corridor qui nous mena devant une deuxième porte. Celle-ci n'était pas protégée magiquement, ce qui nous permit grâce aux talents de Nito de la passer sans problème. Nous avons ouvert encore de nombreuses portes qui à chaque fois se ressemblaient. L'épuisement nous fit faire halte quelques heures pour manger et dormir un peu. Lorsque nous reprîmes la route un sensation s'ancra en moi, nous étions presque au bout du tunnel... de la lumière en émanait, et lorsque nous arrivâmes, un spectacle terrifiant s'offrit à nous.*

*Nous n'étions plus sur Extrêmia mais sur un plan démoniaque, et des centaines de citadelles flottait dans le vide, reliées par des routes les unes aux autres.*

*Nous prîmes le chemin le plus proche pour arriver devant une citée gigantesque mais vide. La peur pénétrait au plus profond de notre âme et dès lors je savais que nous ne nous en sortirions pas facilement, car nous avions vu ce que nous n'aurions pas dû voir. En entrant dans cette citadelle nous vîmes une salle gigantesque mais - heureusement pour nous - vide. Des symboles étaient gravés sur toute la structure et je me mis à les lire. Ces symboles avaient été écrits dans une langue étrange, et le simple fait de les prononcer me faisait froid dans le dos. Je commençai à peine à comprendre un petit morceau de texte lorsque toute la structure se mis a trembler, et presque aussitôt une lumière blanche nous entoura. En un instant, nous étions transporté dans une petite pièce non éclairée. Le temps de reprendre nos esprits, et je jetai un sort de flamme pour nous éclairer et nous permettre d'allumer les*

*torches. La pièce était petite et en son centre trônait un autel en marbre rouge. Sur cet autel reposait un livre fermé.*

*Je pris le livre sans savoir pourquoi et nous sortîmes de la pièce en longeant le seul couloir de la structure pour finir dans une grotte où il y avait de nouveau des inscriptions sur les murs ; la peur nous faisait avancer toujours plus vite, et après quelques temps nous retrouvâmes la lumière du soleil, un soleil agressif et surtout un désert brûlant tout autour de nous. J'appris bien plus tard que nous nous trouvions en fait dans le Zorbarranus.*

*A l'heure où j'écris ces lignes, je suis à bord d'un navire qui fait route vers les Terres du Nord, mais j'ai peur car je sais qu'ils savent où je suis et ils viendront bientôt récupérer leur bien, ce livre dans lequel le savoir ultime est encrié. Nous nous sommes fait une promesse : désormais nous serons les gardiens de cet ouvrage car dès notre arrivée ce livre sera muré dans les fondations d'un temple dont je ne donnerai pas l'emplacement, et nous y serons enfermés également en tant que gardiens. Car à cause de nous, des créatures maléfiques vont maintenant sillonner Extrémia à sa recherche. Ce manuscrit sera scellé de notre sang à tous les trois.*

*J'ai aussi appris l'existence d'hommes et de femmes qui se font appeler les Gardiens, ils sont d'après moi les serviteurs des anges, mais j'en ai déjà trop dit, et il est temps pour moi d'achever cette quête que j'ai commencé... »*

## **BOROMIR**

### **SITE**

Peu de nouveautés en ce moment :

Cependant les bugs qui ont été constatés sur le forum sont résolus, donc je vous demanderai de bien vouloir tester. Si des problèmes se pointent, dites-le moi, je ferai en sorte de les régler. Le chat fonctionne bien, et je lui ajouterai quelques fonctionnalités dans les jours qui viennent.

je vous rappelle les adresses :

<http://extremia.free.fr/forum.php3>

<http://extremia.free.fr/chat.php3>

Je pense aussi m'attaquer à la mise en ligne des sorts d'ici peu, avec un moteur de recherche pour faciliter leur consultation.

Pour connaître les autres nouveautés, les actualités d'AD&D, etc... vous savez sur quel site cliquer : <http://www.extremia.org>, bien sûr !

Bonne lecture

**KEYOKE**

## Les cavaliers rôdeurs

### Historique :

La confrérie des Cavaliers Rôdeurs fût créée en 446 Ep.IV par Allassard de Sélénaée, alors en pleine activité au sein des fameux Chasseurs Impitoyables. Celui-ci voulu organiser un réseau, capable de collecter et de faire circuler un maximum d'informations relatives à la protection des intérêts de la Nature, tout en étant capable d'intervenir vite et fort en cas de besoins.

Il fit donc appel à certain de ses vieux camarades rôdeurs, eux aussi en activité dans différents groupes d'aventuriers pour constituer les bases de la confrérie : Balkir Vipère des Bois, Karmon Jappar, Kim, Mervin ainsi que le célèbre druide des Pêcheurs sans Pitié : Keyoke.

### Rôle :

Le but principal des Cavaliers Rôdeurs est de protéger les espaces naturels et leurs habitants des diverses agressions : citons par exemple une déforestation irresponsable d'une communauté urbaine, l'installation d'une tribu troll dans des bois féeriques, les feux de forêts...

Pour ce faire l'organisation agit de deux moyens, soit par la force, en exterminant la source du problème, soit par la diplomatie, ce qui la pousse à acheter un maximum de terres pour les mettre sous sa protection. La confrérie réside et agit, principalement dans les Terres du Nord, mais aussi dans les Contrées du Sud, le Landestucker, et à plus faible mesure dans les royaumes d'Etangard et de Carnus. La confrérie possède de plus, de nombreux contacts dans tout l'empire (Gunnelbourg, Havrebusard...)

### Organisation :

Les Cavaliers Rôdeurs sont organisé en plusieurs branches distinctes :

- Tout d'abord la branche officielle : elle se compose essentiellement de rôdeurs (bien que des groupes d'aventuriers complet y est déjà été rencontré), on trouve aussi des guerriers exerçant la profession de guide, ou des prêtres de mythologies liées à la nature. Ces rôdeurs (et autres) passent régulièrement dans les petites villes avoisinants les régions sauvages, dans des comptoirs de la confrérie tenu par des fouines (voir plus bas), elles aussi membres de l'organisation. Les comptoirs de la confréries proposent les services de ses hommes aux marchands et voyageurs désirant traverser des terres inhospitalières. Ce système satisfait les usagers heureux de trouver d'aussi bon guides, et d'aussi vaillants gardes du corps, les membres de la confrérie étant généralement plus expérimentés que de simples soldats. Pour les Rôdeurs, elle permet à titre personnel de pouvoir subvenir à ses besoins, de rester en contact avec tous ses frères d'armes (une grande solidarité règne entre les membres de la confrérie, et beaucoup sont en fait de vieux amis voire des parents), tout en effectuant de nombreux voyages. L'autre point important est que cette occupation permet aux Cavaliers de pouvoir, explorer sans cesse de nouveaux territoires. La confrérie prend une commission sur les bénéfices ce qui lui permet de faire tourner les comptoirs et d'avoir des fonds pour ses autres activités De leur nombreux voyages et de leurs fréquents contacts avec les marchands et autres, (les voyages durant parfois plusieurs xurs...) les Cavaliers retirent et collectes de nombreuses et utiles informations qu'il transmettent au prochain comptoir par la voie la plus rapide (message codé confié à un

suisant volant, ou magie). Enfin les Cavaliers représentent la moitié des effectifs de la confrérie c'est eux qui interviendront le plus souvent dans des problèmes où seule une action physique peut être utile.

- La branche officieuse réunit en son sein plusieurs activités : en premier lieu, les Fouines, qui tirent leur nom de leur animal fétiche, connu pour sa curiosité et sa grande discrétion. Cette faction spéciale de la confrérie est constituée d'hommes et de femmes, ayant reçu une formation spéciale dans la collecte et la diffusion d'informations. Cet entraînement intensif leur est prodigué par des spécialistes en la matière, tel que l'énigmatique Jeff ou encore le mystérieux Traxru. Ces agents exercent souvent une double activité, tel que aubergiste, bûcheron, ou maréchal-ferrant, en plus de leur activité au sein de la confrérie. Ils se tiennent en relations étroites avec les comptoirs de la confrérie afin d'y échanger des informations, mais toujours de manière discrète ou anodine. On trouve les fouines principalement dans les petites villes et villages, occupant des métiers qui les maintiennent près des informations des tavernes et des rues. Cependant les Fouines de ville existe aussi, on les trouve alors dans des postes plus proches des informations du pouvoir, tel que : marchands aisés, barde de cour, médecins et apothicaires, prêtres de certains cultes, éclaireur en chef, maréchal...
- Enfin il est à noter que les Fouines ne se connaissent pas entre-elles, chaque agent en connaît seulement deux autres : celui qui lui transmet des informations et celui à qui les transmettre, ceci pour empêcher toute tentative de démantèlement du réseau. De plus lors de son inscription tout candidat est sondé à la fois magiquement et psioniquement pour s'assurer qu'il s'agit bien d'un défenseur du bien.
- Il existe aussi dans la confrérie plusieurs factions à vocations combattantes certaines sont directement sous le commandement des plus grands membres, c'est par exemple le cas des Cavaliers ailés d'Allassard composé d'une trentaine de rôdeurs et d'éclaireurs bien entraînés montés sur hippogriffe. Mais il existe aussi de telles brigades au sein de la confrérie, comme la brigade anti-troll dont la direction a été confiée au célèbre Lucien Barnes (em, CB, R9) dont la vaillance et la détermination à exterminer les trolls sont désormais plus que légendaires.
- Enfin la confrérie des Cavaliers rôdeurs ne pourrait exister sans tout ses amis et appuis, notamment dans les milieux druidiques, chez les êtres féériques des forêts, et au sein des clergés de Fresha, Yato, Rymala, ainsi que plus occasionnellement les clergés de Styga, Xamidi, Uron ou Hélios. Tous ces différents groupes partagent souvent les vues des Cavaliers et n'hésiteront pas à faire appel à eux et collaborer pour voir triompher leurs intérêts communs.

Tous ces appuis ainsi que les très nombreuses, et très puissantes relations de Keyoke et d'Allassard, tendent à donner un certain poids politique à la confrérie.

### **Qui dirige :**

Le conseil des Cavaliers. Il est constitué de tout les membres expérimentés ayant déjà prouvé sa valeur au service de la cause (minimum niv 9). Il est actuellement composé d'une quinzaine de membres. A l'intérieur de ce conseil siège la plus haute instance dit le « grand conseil », ou « le clan des pères », il est composé des six membres fondateurs de la confrérie, soit Balkir Vipère des Bois, Karmon Jappar, Kim, Mervin et bien sûr Keyoke et Allassard. Si l'un de ces membres venait à décéder le grand conseil élirait un nouveau père parmi le conseil des Cavaliers. Les membres sont élus à vie et ne peuvent être révoqués que sur vote du conseil.

## **Membres fondateurs :**

- Allassard de Sélénaée (dem M, CB, R13) : le fondateur de la confrérie, il gère les affaires les plus importantes et s'assure du bon fonctionnement depuis bientôt trois décennies. Il fait tout pour étendre le champ d'action de la confrérie au plus de royaumes possible. Il est aussi connu pour utiliser sa grande influence politique et charismatique pour peser sur les décisions au plus haut niveau, dans le sens d'un plus grand respect de Fresha, déesse avec laquelle il eut de longue date des relations très poussées.
- Keyoke de Havrebusard (hm, N, D13) : ce grand ami d'Allassard, est un fils de la haute noblesse extrêmienne, qui décida de tout quitter pour vivre parmi les animaux et les plantes. Très vite il montra des talents hors du commun, pour preuve quelques dizaines d'années après il est l'un des membres les plus puissants de l'ordre druidique. Toutes ces raisons ainsi que le tempérament très marqué de Keyoke font du druide l'un des membres clés de la Confrérie.
- Kim (hm, NB, R10) : Cet humain entre deux âges arpenta le royaume pendant des années avec son célèbre groupe, les Colporteurs de la Justice. Fort et bien bâti, Kim ne recule devant aucun danger. Toutes ces qualités firent de lui, à une époque, l'amical rival d'Allassard, avec qui il partagea de profonds liens d'amitié. Dépêché par la Confrérie en mission de reconnaissance dans le Zorbarannus, on est sans nouvelle de lui depuis l'an 466 Ep.IV.
- Balkir Vipère des Bois (def, NB, R9) : Ce demi-elfe fait partie du groupe de base de la Confrérie. Karmon et lui arpentaient les bois bien avant la création de l'organisation. Balkir se fit une réputation au sein des Anges de la Mort. De plus, rappelons que les deux amis furent un temps les mentors d'Allassard, à qui ils apprirent tous leurs secrets.
- Karmon Jappar (hm, CB, R8) : Le rôdeur de La Chasse. Aussi célèbre que son ami Balkir, il est connu pour son engagement à la cause de la nature. Retiré depuis quelques années dans sa maison près de la frontière avec les Contrées du Sud, il mène une existence paisible, et suit avec fierté l'évolution de ses nombreux élèves (Allassard, Mervin...)
- Mervin (em, CB, R9) cet elfe de la mythique Cité Arbre est un ami d'enfance d'Allassard avec qui il partageait le goût des longues courses en forêt et l'excitation de la chasse à l'orque. En raison de sa race, Mervin est certainement l'un des membres du conseil les plus actifs (avec Keyoke et Allassard), la vie lui promettant encore de longues années d'aventures. Mervin est un combattant implacable et déterminé, mais il sait aussi se montrer un excellent compagnon, lors des longs voyages.

## **Autres membres importants :**

- Ciséa (hf, NB, R10) Cette jeune femme, rôdeuse du célèbre groupe de la Table d'Argent, possède des talents de dame des cygnes. Fille de Keyoke et de la célèbre barde Aoui, elle fut donc élevée dans le respect de la nature, et connut de tous temps la confrérie. C'est donc de manière toute naturelle que la jeune aventurière mit son épée et son savoir faire au service de la confrérie, dont elle est depuis l'un des meilleurs éléments. En 471 Ep.IV elle fut dépêchée par le grand conseil pour observer l'évolution du conflit de la succession de Telak dans les terres de l'empire. Tous lui promettent un bel avenir au sein de la confrérie et on la voit déjà siéger au milieu des « pères ».
- Etoiles de Sélénaée (deE, NB, B12) Fille d'Allassard, cette jeune barde possède certains talents avec les animaux, dont elle défend la cause avec acharnement. Moins impliquée que les autres elle agit surtout sur demande de son père ou du conseil, car le plus clair de son temps est occupé avec les désormais célèbres « Compagnons du Dragon ».

- Sieur Sombrebois (hm, CB, R9) Ce rôdeur fut rencontré par les Chasseurs Impitoyables il y a bien longtemps il fut immédiatement séduit par la confrérie et décida d'y adhérer. Depuis monté sur sa fameuse Tricornette, il écume les routes et les sentiers, et son nom sème la terreur chez les trolls.
- Valim (em, CB, R8) grand ami du précédent. Il rencontra Allassard après avoir sauvé Santoma des gobelours, c'est alors qu'il décida lui aussi d'intégrer la confrérie, où sa fougue et son courage sont désormais bien employés.
- Lucien Barnes (am, CB, R9) ce célèbre avariel a intégré la confrérie il y a quelques temps, et a depuis pris la tête de la brigade anti-troll, et exerce de véritables ravages parmi ces immondes créatures, notamment grâce à son fidèle marteau « Tonnerre », une arme légendaire d'une grande puissance, qui ne le quitte jamais.
- Le clan Lame de fer. Cette grande famille de défenseurs de la nature est originaire, et réside, près de Haverbusard, où ils ont des responsabilités. De par leur statut de grands nobles et leur puissance, il sont des membres très importants de la confrérie. C'est à eux que revient la gestion de toute la partie Est de l'empire.
- Adriennar Lame de fer (hf, LB, R15) véritable légende vivante, Adriennar est la rôdeuse la plus expérimentée du monde connu, sa sagesse et son expérience en font une quasi sainte pour tout les habitants des bois. Elle dispense son enseignement à quelque rares privilégiés, et forma certain des plus grands (Allassard, ainsi que le reste des Lame de Fer.)
- Dalraun Lame de fer (hm, NB, R12) fils de la précédente, Dalraun est un combattant redouté qui a su tirer profit des leçons de sa mère, c'est aussi un grand ami d'Allassard et les deux hommes ont tissé de profond liens entre leurs clans.
- Fionna Lame de Fer (hf, CB, R10) Elle-même de noble lignée, c'est la femme de Dalraun. réputée pour son courage et sa ténacité, elle accompagne son mari dans les plus dangereuses aventures.
- Junior Lame de Fer (hm, NB, R9) fils de Fionna et de Dalraun, c'est le petit dernier de cette puissante famille. La formation de qualité qu'a reçue Junior lui permet d'égaliser, voir de surpasser bien des rôdeurs plus âgés. C'est également lui qui est le plus actif au sein de la confrérie, pour laquelle il effectue de fréquentes missions. A l'image de leur parents, Etoiles et Junior sont amis depuis longtemps, une amitié que leurs parents aimeraient bien voire évoluer...
- Arthur de Séville, dit « le Gris » (hm, CB, R11) cet homme est l'un des doyens de la confrérie. Calme et réservé il refusa, lors de la création de faire partie du Grand Conseil. Néanmoins il est depuis l'un des membres les plus utiles, car sa grande connaissance de la nature, et sa haute sagesse ont bien souvent sauvé les Cavaliers.
- Hykitoris (hm, NB, P9) ce prêtre de Fresha, accompagne Allassard, son mentor, dans ses aventures depuis de longues années. Ses connaissance de prêtre de la nature et le lien tout particulier qu'il entretient avec sa déesse, font de lui un membre important de la confrérie.

Citons aussi quelques autres membres qui méritent attention : Farendryl (em, CB, R7), rôdeur de la Cité-Arbre, formé par Allassard, est spécialiste des missions d'élimination discrète grâce à ses talents d'archer. Justina de Sélénaée (hf, NB, R8) (ainsi que l'ensemble du clan) femme d'Allassard et mère d'Etoiles, participa à la création de la confrérie. Ferdryn de Sélénaée (hm, LB, R ?), fils d'Allassard et de Justina, a été formé dès son plus jeune âge à assurer des fonctions de responsabilité au sein de la confrérie. Il est le représentant de son père en son absence. Rastak ( hm, CB, R7), puissant combattant, est l'élève préféré du célèbre Kim, avec qui il parcourut le monde avant de voler de ses propres ailes. Enfin, citons également Imane de Vertefeuille (voir « Sélénaee »).

Le conseil se réunit à chaque changement de saison, afin de déterminer les objectifs pour la nouvelle période, mais les Cavaliers Rôleurs se réunissent chaque fois que la situation l'exige. Les festivités liées à Fresha donnent lieu à de grands rassemblements.

### **Signes particuliers :**

Les Cavaliers Rôleurs portent à l'oreille gauche un discret anneau doré ou s'enroule une branche de lierre stylisée. Les Cavaliers Rôleurs montent généralement des montures de grande qualité.

ALLASSARD

*Notes de Campagne : Disparu depuis l'an 466 EpIV, Kim (voir Grand Conseil) est depuis retenu prisonnier dans les gôoles de l'Empereur-Mage Karnor. Quant à Karmon Japart, il fut tué en combat singulier en 472 par le redoutable Arkamal. Allassard, de son côté, tait son retour dans les Terres du Nord, et se fait désormais appelé Yedel sous sa nouvelle apparence. Seuls ses proches, le Roi et les grands pontes de la Confrérie connaissent sa véritable identité.*

## ***CE QUI SE PASSE DANS LE MONDE***

**Bohpor 472 :** Cisnéa se rend sur le front du nord et suit une mystérieuse trace laissée par des orques et des trolls...

**Début Xamidor 472 :** Lucien et Nomélie se lancent à la poursuite d'Arkamal.

**Fin Xamidor 472 :** Les Compagnons du Dragon sont sur le front à Armory. Ils rencontrent les Flèches de Platine, puis prennent part d'une manière significative à l'éclatante victoire de la Bataille des 2 Vallées. Malgré l'arrivée des troupes d'Aurel Martigann et la confiance emmagasinée, les Alliés subissent une sévère défaite à Fort Manan. Aurel Martigann est tué, Etoiles de Sélénae désintégrée, et les Alliés reculent dans les montagnes. Quelques jours plus tard, cependant, grâce à l'action des Compagnons du Dragon, puis du Titan ramené par les Flèches de Platine, les Alliés battent les Rebelles, qui fuient Armory. Dans les Terres du Nord, Phan 1<sup>er</sup> monte sur le trône. Les alliés se réorganisent, et doivent faire face à une nouvelle menace : des Tizunéen profitent de la guerre à l'Est pour s'attaquer à l'Ouest !

**15<sup>ème</sup> de Rodafor 472 :** les Compagnons du Dragon s'occupent du comté. Après de nombreuses activités et choses à régler, les Compagnons repartent à la recherche des parties du Bâton aux 7 Morceaux. Ils se retrouvent dans les montagnes du Bout du Monde en Marblusor 473.

*Eléments Compilés par Uron*

## Santoma

**Statut :** Village de l'Ouest de Barragosta.

### **Présentation :**

*Je quitte aujourd'hui mon village de toujours avec regret ; mais il est temps pour moi de partir. Fini les rencontres avec les paroissiennes autour de la fontaine lorsqu'elles lavaient le linge, fini les rencontres avec les hommes à la petite auberge autour d'une bonne bière... Et fini d'accompagner mes ouailles, de former mes novices, d'aller me promener sur les berges de la Rivière Pourpre avec le moulin pour horizon, tout en profitant de la douceur de la campagne. A présent, il me faut quitter ce pays d'abondance dans lequel j'ai pris plaisir à exercer mon office. A présent, c'est la noirceur des Bois-Joyeux qui m'attend...*

*Faremus, ancien prêtre d'Uron à Santoma.*

### **Qui dirige :**

Le village de Santoma est placé sur les Terres du célèbre Yssel (voir plus haut), alias le Baron Pourpre. Son fief, Château-Poupre, s'étend en effet sur les terres alentours, et le Baron Pourpre a reçu la charge du village vers l'an 448 Ep. IV.

### **Qui dirige réellement :**

Le Baron Pourpre est un homme occupé, souvent absent de ses terres. Lorsqu'il est absent, son fidèle Rhoddoban (voir Château-Poupre) s'occupe de régler les problèmes externes du village. Le représentant local du seigneur est le Bourgmestre Armad Tillurd. Bien que riche paysan, il se garde bien d'étaler sa fortune afin de ne pas susciter la convoitise des brigands (et de ses concitoyens, on ne sait jamais...). Malgré sa « légère » avarice, Armad est un homme agréable et bon vivant, qui entretient de très bons rapports avec son suzerain.

### **Nom des habitants :**

Les habitants de Santoma se nomment les Tomiens.

### **Population :**

Santoma est un petit village d'environ 250 âmes, qui se compose d'un centre ville (regroupé autour de la grand-place et de la rue principale) et de quelques fermes et hameaux un peu plus éloignés. On trouve une famille de hobbits, mais tous les autres habitants de Santoma sont humains. Malgré la présence certaines périodes de l'année de groupies de Xartur qui espèrent y croiser leur idole (ce qui est très bien pour le commerce), le village est resté très rural et la célébrité de Xartur, même si elle amena un peu de prospérité et de renommée au village, n'a pas réussi à perturber les habitudes de ses gens simples et travailleurs.

### **Principaux produits :**

Santoma vit principalement des produits agricoles, et sa population, exceptés les quelques artisans et commerçants, est composée exclusivement de paysans et de fermiers. On peut également noter que les quelques bûcherons qui vivent à l'extérieur du village fournissent celui-ci en bois de chauffage pour l'hiver.

### **Boutiques d'équipements :**

Pauvres avant la naissance de Xartur, les magasins de la ville ont été les principaux bénéficiaires de la renommée de Xartur. Aujourd'hui, les deux grands magasins de la ville sont des commerces prospères et bien tenus. L'un, à l'entrée sud du village, l'autre sur la grand-place. Ils sont respectivement tenus par Ulien et Robis et sa femme. On y trouve des articles de toute sorte, mais Ulien a le monopole des armes et des outils, Robis celui des denrées périssables. Enfin, il faut noter qu'il y a quelques années, Xartur pensa à installer à Santoma un magasin d'instruments de musique. Ceux-ci, vendus à des prix très importants, trouvent essentiellement preneur chez les fans de Xartur de passage au village. Ce dernier laisse en permanence 2 hommes de sa guilde, La Harpe Enchantée (voir Barraogsta), faisant office de luthiers. Ces deux hommes (généralement un V2 et un B2) servent aussi d'agents de renseignements, tant pour la Harpe Enchantée que pour la Confrérie des Cavaliers Rôdeurs.

### **Forces Armées :**

Autrefois, la milice de Santoma se limitait à 6 soldats pauvrement équipés, mais de récents raids d'Orques des Forêts, attirés par la prospérité apparente de la ville, ont contraint le seigneur Yssel à dépêcher une phalange de soldats très entraînés et bien équipés. On trouve désormais une vingtaine de soldats (G1) en armure de plates, équipés d'un bouclier, d'une lance de fantassin et d'une épée large. Le chef de cette petite unitaire est le Sergent Thérovian (hm CB G5, Cimeterre +2), un bel homme d'une trentaine d'années. Autrefois, il était le chef des « Aventuriers du Val-Plume », un groupe minable qui s'attirait sans cesse des ennuis en raison de son inexpérience et de l'arrogance de son chef. Mais lorsqu'il rencontra Yssel, Thérovian, d'abord méprisant, finit par devenir son élève. Aujourd'hui, c'est un guerrier accompli, qui manie le cimeterre, comme son mentor. Il est devenu un homme agréable et volontaire, bien qu'encore un peu impulsif. Le seul autre sous-officier est le caporal Druvus (hm CN G3), un compagnon d'enfance de Thevorian. C'est une brute épaisse doté d'une faible intelligence, mais qui a une confiance aveugle en Thérovian. Heureusement, car Druvus possède une force digne d'Abbo peu commune que Thérovian essaye de canaliser à bon escient. Attention toutefois, lorsqu'il est ivre, Druvus est incontrôlable...

Tous les soldats en poste au village portent le blason du Baron Pourpre, et la garnison complète réside dans une petite caserne de pierre flambant neuve. Depuis peu également, Santoma est doté d'une palissade en bois.

### **Mages notables :**

Il n'y a qu'un seul magicien dans tout le village : il s'agit d'Henrion Duletre (hm NB M3), qui tient également une petite échoppe d'enlumineur, ainsi qu'une minuscule bibliothèque : en fait, il s'agit de sa bibliothèque personnelle, mais il en laisse le libre accès en échange d'un bon prix (à négocier le plus souvent, ceci dépendant de ses besoins d'argent). Henrion est un homme communicatif et observateur. Il est marié à Filémia, une fille du cru, depuis plus de 15 ans. Cette dernière s'occupe à mi-temps du magasin et travaille aux champs le reste du temps.

### **Culte notables :**

Là encore, il n'y a qu'un seul temple à Santoma. La chapelle du Feu Ardent, dédiée à Uron, le dieu suprême et le dieu du feu, est l'unique lieu de culte de Santoma. Un seul prêtre y officie, aidé par deux novices : Erbon Dugan (hm LB P4), un homme de petite taille, rond et au teint jovial, qui possède une chevelure rousse et bouclée, ce qui lui donne plutôt un air de bon petit diable que de prêtre. Age de 45 ans, ce natif de Santoma a prit son poste il y a 10 ans, en succédant au vieux Faremus (voir scénario « *Les Maraudeurs* »). Depuis, il s'occupe activement de sa paroisse, et est considéré par tous comme un membre actif de la communauté.

### **Repaire d'aventuriers :**

L'Auberge du Chaudron (modérée/bon marché) est le seul endroit où l'on peut dormir si l'on est de passage à Santoma, à moins d'aller passer la nuit chez l'habitant (c'est plus pittoresque mais moins confortable). Cette vieille auberge, faite de briques et de bois, est encore très solide et robuste, malgré les années qui passent. Elle fait face contre les intempéries, et son toit, qui a été refait après les Chroniques du Chaos, ne permet à présent plus de fuite d'eau. L'intérieur est chaleureux, de larges tables de bois sont arrangées autour d'un bar central disposé en carré. La cuisine trouve donc sa place au centre du bar, ce qui permet aux clients d'admirer de près les talents culinaires de Rina avant de les déguster. Temdrir, l'aubergiste et mari de Rina, traîne sa moustache dans tous les coins du bar, servant de la Bière Pourpre à foison et ne rechignant jamais à entamer la discussion avec les clients, une chope de bière à la main. Ses deux fils aînés sont chargés du service en salle alors que son dernier fils fait office de palefrenier, tandis que sa fille s'occupe de maintenir les 8 chambres de l'étage dans un état impeccable.

### **Personnage Importants :**

- Yssel le Baron Pourpre (voir Barragosta) est le seigneur local, mais il est souvent absent et laisse le soin au Bourgmestre de gérer les problèmes quotidiens.
- Xartur (voir Barragosta) n'est lui aussi que très rarement présent dans la ville. Il passe en revanche beaucoup de temps à la capitale, et est resté pour tous le modèle de réussite et l'enfant chéri du village.
- Trodp Glandgris (pgm NB B1) est le chef de la famille hobbit implantée à Santoma. Jeune, il travailla dans un cirque en tant que jongleur, mais à présent, il cultive paisiblement son champ avec l'aide de sa femme et de ses 7 enfants. Lors des fêtes, il ressort ses accessoires de jonglage pour réaliser de petits spectacles pour le plaisir de tous.
- Jasper est le menier de Santoma. Il aime son métier, mais également pêcher sur les bords de la Rivière Pourpre. Il est d'ailleurs réputé pour être le meilleur pêcheur du village.
- Le Gros Guy (hm CB R2) est un trappeur et un chasseur qui a élu domicile à la lisière de la forêt, à moins de 5 minutes du village. De large carrure (1m80) il est surtout reconnu pour son tour de taille important (115 kg). Il faut dire que ce bruyant personnage n'est jamais le dernier à se servir de la bière à l'Auberge du Chaudron, et son appétit est légendaire dans les environs. Jovial et sans complexe, Guy aurait pu devenir un bon rôdeur s'il s'en était donné la peine. Mais il a préféré la vie sédentaire et se satisfait d'une vie simple partagée entre Santoma et les traversées des Bois-Joyeux en compagnie de Riik, son rat géant.

## **Éléments remarquables du village :**

Santoma est le village natal du célèbre elfe Xartur (em NB B15), le barde des Chasseurs Impitoyables (bien que la populace de Santoma soit composée à 99% d'humains). Sur la grand-place du village trône une superbe statue de marbre à l'effigie de ce dernier, l'enfant prodige du village. Elle fut érigée en l'An 454 Ep IV en l'honneur de Xartur.

## **Histoire et Vie Locale :**

Lorsque son père, le fameux barde Elschur, disparut, Xartur se retrouva seul et dut élever son jeune frère Givaren. Il chaparda plusieurs fois quelques denrées aux marchands du coin, ainsi qu'au moulin, et on le surprit également à mendier, se faire passer pour un jeune aveugle, etc... tant et si bien que les habitants, d'abord furieux, finirent par s'attacher au jeune elfe. Ce dernier devint la mascotte du village, d'autant que ses indéniables qualités de musicien (le don est très fort dans sa famille) firent de lui une véritable petite curiosité dans la région. Devenant chaque jour meilleur, Xartur était désormais la coqueluche de son village, et on crut longtemps qu'il épouserait une des serveuses de l'auberge du Chaudron, à l'époque. Mais sa rencontre avec le farouche guerrier Yssel allait bouleverser sa vie, puisqu'il allait partir bientôt sur les routes de l'aventure...

En dehors de la présence finalement assez fréquente de quelques voyageurs, Santoma est restée un village de campagne tranquille. Sa proximité avec Chateaupoupre permet de se sentir en sécurité et d'obtenir toutes les denrées manquantes au village. De toute évidence, Santoma ne semble pas être un lieu attirant pour des aventuriers, mais des novices s'y rendent fréquemment, car pour beaucoup de gens, la légende des Chasseurs Impitoyables commença là-bas. Et les Orques des Bois-Joyeux, sans être réellement dangereux, ne se tiennent jamais tranquilles bien longtemps...

# **LA RUBRIQUE DE TATA OCEANE**

## **Colonne de Terre\* (Evocation)**

**Niveau :** 6

**Sphère :** Combat, Élémentaire

**Portée :** 60 mètres

**Élément :** V, S, M

**Durée :** instantanée

**Temps d'incantation :** 9

**Zone d'effet :** Colonne de 3 m de rayon et de 10 m de haut

**Jet de sauvegarde :** ½

Ce sort fait sortir de bas en haut un tourbillon vertical de terre et de pierre ravageant le sol et toute créature se trouvant dans la zone d'effet. Ces dernières doivent réussir un Jet de sauvegarde contre les sorts ou subir l'intégralité des 6d10+5 points de dégâts qu'infligent la colonne. Une telle colonne permet aussi de détruire fondations ou constructions non fortifiées situées dans la zone d'effet.

## **URON**

## **Cône de Feu\* (invocation)**

**Niveau :** 6

**Portée :** 0

**Élément :** V, S, M

**Durée :** Spéciale

**Temps d'incantation :** 6

**Zone d'effet :** Spéciale

**Jet de sauvegarde : ½**

Ce sort est un ancien sortilège elfe perdu il y a bien longtemps, et qui inspira le sort de *Cône de Froid*. Le puissant sortilège de Cône de Feu permet de créer une zone de flamme partant de la main droite du magicien. Ce cône est long d'1 mètre et de 15 cm de diamètre par niveau du magicien. Le cône inflige 1d4 point de dégât par niveau du magicien. L'avantage de ce sort est que le magicien peut produire plusieurs effets :

- Il peut décider de lancer 1 cône pendant 3 rounds de suite : il incante le sort au premier round, lance un cône, puis un autre pendant les deux rounds suivants. Lors de ses deux rounds, il peut quand même lancer ses cônes même s'il est touché ou troublé, et à la possibilité de lancer un autre sort, si le lancement de ce dernier ne requiert pas l'utilisation des deux mains (ex : un *Projectile Magique*, laissant la deuxième main libre pour lancer le cône). Notez que si la concentration du magicien est rompue, il perd le sort qu'il incantait, mais peut toujours lancer le cône (initiative : 6). Le sort de Cône de feu ne peut être perdu que si le magicien est dérangé lors du premier round.
- Le magicien peut également décider de lancer 2 cônes lors d'un seul round : dans ce cas, le sort a une durée instantanée et un temps d'incantation de 9. Chaque cône part d'une des mains du magicien, lui interdisant ainsi de tenir quoi que ce soit. Notez également qu'une créature de taille M ou moins ou bien située à moins de 4 mètres du jeteur ne peut se trouver dans la zone d'effet des 2 cônes à la fois.

L'élément matériel de ce sort est un cheveu d'elfe blond comme l'or et une source de feu telle une flamme, une flèche enflammée ou un feu de camp.

**URON****Tatouage du Tigone (altération)**

**Niveau :** 2

**Portée :** 0

**Éléments :** V,S, M

**Durée :** spéciale

**Temps d'incantation :** 1 round

**Zone d'effet :** spéciale

**Jet de sauvegarde :** spécial

Ce sortilège mis au point par Etoiles de Sélénaée, permet au jeteur de faire apparaître sur son corps des motifs plus ou moins grands, colorés ou non, et ceci quelque soit le corps de celui-ci (poil, peau, écaille plume...) tant qu'il est matériel. La zone affectée est de 2.5cm<sup>2</sup> par niveau, la durée est d'un xur par niveau. A partir du niveau huit le jeteur peut créer des tatouages permanents. En fonction du niveau de leur créateur les tatouages peuvent aussi avoir les effets suivants :

-Tatouage de camouflage : Le jeteur peut modifier la couleur de sa peau et créer des motifs de manière à se fondre dans son environnement, à la manière d'un caméléon. Les chances de bases sont de 50% au niveau trois et augmentes de 5% par niveau, jusqu'à un maximum de 95% au niveau 12, la durée est de trois tours par niveau. Notez qu'il est plus facile de se cacher en pleine nature : les tentatives pour se dissimuler dans un décor naturel bénéficient d'un bonus de +20%, alors que les tentatives en intérieur souffrent d'une pénalité de -20%.

-Tatouage de protection : Le corps du jeteur se couvre de signes et d'entrelacs qui lui confèrent un bonus à la classe d'armure d'un point tous les quatre niveau à partir du troisième. Soit : +1 du niveau 3à6, +2 du niveau 7 à 10, +3 du niveau 11 à 14... La durée est d'un tour par niveau.

-Tatouage d'épouvante : Le magicien revêt par ce sort d'inquiétant tatouages de guerre qui lui donne une apparence féroce et bestiale, ayant la propriété d'effrayer ses ennemis. Les créatures qui manquent leur JS contre les sorts tentent de fuir au maximum de leur vitesse. Acculées, elle combattent avec des malus de -4 à leur CA, Taco, dégâts et JS. Le nombre de DV affecté est égal au niveau du jeteur x2, cependant celui-ci ne peut épouvanter les créatures ayant plus de DV que son niveau divisé par deux plus un. Ainsi un magicien de niveau 10 pourrait affecter un maximum de 20 DV réparti comme il suit : 2 créatures de 6DV et 2 de 4DV, où 4 créatures de 5DV, où 10 créatures à 2DV... Cet effet s'étend sur un cercle de 15m de diamètre centré sur le jeteur. De plus tous les ennemis du magicien qui peuvent le voir souffrent d'un malus de -1 au moral, quelque soit le résultat de leur JS.

L'élément matériel de ce sort est un petit pinceau avec des poil de chèvre.

**ALLASSARD**

## LA CHRONIQUE D'AOUI

### Chapitre 3 : La difficile descendance de Pyloba et Rianon

*Herethen, qui n'était pas encore usé par ses années de pouvoir désira rester dans son palais, Rianon lui proposa de garder près de lui quelques uns de ses conseillers et une armée bien équipée.*

*Pyloba et son cher époux vivaient donc dans les Contrées du Sud, plus précisément à la cour d'Arbeth, la terre natale de Rianon.*

*Au bout de quelques xurs, selon la volonté de Rianon, Pyloba était déjà bien ronde !! Celui-ci priait Rodafus de lui donner un fils qui puisse partir à l'aventure pour combattre les vilains et les mauvaises gens....*

*L'heureux événement approchait à grands pas et Pyloba voyait son malheur arriver avec lui.*

*Tous les matins en se levant, elle observait l'éclipse d'Uron par Marblus, un matin très tôt elle aperçut un être habillé tout de bleu qui semblait descendre de l'étoile. Il était grand et fort, portait sur sa longue robe bleue un symbole qui représentait une balance, signe de l'équilibre et de la justice, l'être divin s'approcha de Pyloba. Celle-ci s'inclina devant la Divinité Marblus, car c'était bien lui devant elle.*

*« -Sais-tu pourquoi je viens te rendre visite, belle Pyloba, demanda le Dieu auréolé de bleu.*

*je ne sais pas exactement, mais depuis quelques temps je me sens très mélancolique, je pressens un grand malheur !*

*Hélas, ton cher époux n'est pas animé de bons sentiments, il a même succombé à la jalousie et à la vengeance...il espère avoir de toi un fils qui saura le venger de l'outrage de Gaol !*

*Mais l'enfant que je porte n'est pas un mâle, je le sens dans le plus profond de mon être, c'est une fille...*

*Tout à fait, Pyloba, tu as en toi des pouvoirs de divinations qui pourront peut-être rendre la situation moins pénible pour toi.*

*Je vois que cette enfant sera élevée en cachette, mais elle aura une éducation d'extrême bonté et droiture.*

*Oui, l'enfant naîtra le vingt-et-unième de Marblusor, mais je te demande de ne pas le sacrifier car je sais qu'il sera plein de promesses et d'espoir pour certains... »*

*Pyloba n'avait pas pu répondre ou demander d'autres précisions, le Dieu était déjà parti et la lumière d'Uron emplissait déjà presque toute la chambre.*

*Elle sentit alors dans son ventre une terrible douleur, comme si déjà l'enfant allait sortir, elle eut alors une autre vision, elle vit son enfant sacrifié sur l'autel non pas de Marblus mais sur l'autel d'un Dieu qu'elle ne connaissait pas encore...*

*Elle décida alors de passer le reste de sa grossesse allongée se faisant préparer par sa domestique, Déréza, un mélange d'herbes provenant de sa mère, qui apaisait ses souffrances, ce qu'elle ne savait pas c'est que ces herbes venaient d'une terre lointaine...*

*Marblus veillait sur sa protégée et la fin de la grossesse arriva comme prévu le jour vingt et un de Marblusor, Pyloba tint la nouvelle secrète jusqu'à midi,*

*elle préparait la future vie de sa fille, de laquelle elle devait déjà se séparer. Elle demanda à sa fidèle domestique Déréza de s'occuper de son enfant dans un endroit secret. Cette enfant serait baptisée au clergé de Marblus et s'appellerait Justia.*

*Avant la fuite, Pyloba devait montrer l'enfant à son époux, elle le fit donc aller chercher. Celui-ci était déjà très affligé car le jour de la naissance signifiait que l'enfant devait disparaître, mais lorsqu'il vit que l'enfant était une fille, il se sentit soulagé et consola Pyloba, lui disant qu'il ferait tout pour effacer ce terrible deuil, car après tout c'était quand même le deuil de leur premier enfant. Pyloba lui demanda alors, pour lui rendre la chose moins pénible, de la laisser partir au couvent pour se retirer prier quelques xurs. Rianon en fut fâché mais il accepta du moment qu'on lui laissait une autre occasion d'avoir un garçon. Elle lui demanda que le sacrifice se fît en privé, elle, l'enfant et sa servante...il accepta sans aucune réticence.*

*Pyloba se réfugia donc dans un temple de Marblus et durant quelques mois y vécut une vie paisible. Elle apprit auprès des prêtres quelques mixtures d'herbes et des remèdes. De même, elle leur montra le mélange préparé par sa mère mais les prêtres, même les plus spécialisés, ne connaissaient pas ces herbes, on lui recommanda d'aller voir un druide qui vivait sur la côte à l'ouest d'Allansia.*

*Pyloba accepta de faire le voyage et en profita pour aller voir en secret sa fille qui allait déjà sur ses 9 xurs. Déréza l'élevait sur la côte dans une petite cabane qui donnait directement sur la mer. Là, ils vivaient comme une vraie famille, Déréza, son mari et leur fils Ayudo, ainsi que la petite Justia. Pyloba retrouva pour peu de temps sa fille qui était déjà très belle et très robuste car elle profitait de l'air de la mer.*

*Arrivé au domicile, Pyloba eut de nouveau une vision, elle vit la jeune fille déguisée en matelot partir sur un bateau en direction de Terres lointaines, pourquoi ? elle ne le savait pas encore...*

*Pyloba ne voulant pas troubler la tranquillité de vie de Déréza et Justia repartit avant la fin de la journée à la recherche du druide.*

*Elle le trouva assez facilement, peu d'habitants vivent sur la côte et encore moins des Druides !*

*« Allons, Ma Dame, que recherches-tu par ici, il n'y a qu'un vieux fou, du sable et de l'eau ici !*

*Mon bon druide, les prêtres m'ont dit que peut-être vous pourriez examiner mon mélange de plantes et me dire d'où elles proviennent, ce que je peux vous dire c'est qu'elles calment les douleurs engendrés par la grossesse.*

*Les prêtres, les prêtres... de Fresha j'espère, oh, Dieu non, sinon ils auraient pu répondre à ta question...*

*De Marblus, mon Druides.*

*Ah, j'attendais ta venue, tu es Pyloba, fille de Herethen et tu dois prendre garde à la colère de Rodafus !*

*Qu'ai-je fais de mal pour provoquer sa colère ?*

*Tu as donné ton enfant à Marblus alors que ton mari a prié Rodafus de l'aider à vaincre...*

*Ce n'est pas moi qui ais donc provoqué sa colère, c'est mon mari qui pensait à la gloire et à la victoire qui lui a promis une victoire alors que le destin de cette enfant ne dépendait pas de lui !*

*Bon, bon, je ne veux pas savoir ; toujours est-il que ces plantes vous seront bien utiles car elles repoussent les souffrances provoqués par les Dieux en colère, pendant ta grossesse Rodafus a tout fait pour que tu souffres et que tu abandonnes cette enfant à la mort !*

*D'où viennent-elles ?*

*De terres bien lointaines qui sont séparées de nous par une gigantesque mer , ce sont les Terres Hostiles, dans les forêts sombres de ce continent étrange se trouvent ces herbes en abondance, ici le climat est trop sec et l'air marin ne leur sont pas propice...*

*Ce ne sera pas à moi d'aller les chercher, n'est-ce-pas ?*

*Je ne peux répondre davantage à tes questions Pyloba, tu en sais plus qu'il n'en faut... maintenant retourne près de ton mari et fais lui oublier cette idée de victoire et de gloire qui risque d'anéantir son royaume. »*

*Pyloba, selon les bons conseils du druide, retourna chez elle après plus de 9 xurs d'absence. Rianon attendait son retour avec impatience, comme il se doit d'un fidèle époux ! Ses idées de vengeance avait été apaisées par les prières de Pyloba à Marblus, de plus les prêtres lui avait fourni des herbes à boire en infusion qui permettait d'apaiser les esprits et de ne provoquer que de doux rêves.*

*Cette plante-ci se trouvait facilement dans les plaines autour d'Allansia, mais la plupart des gens en ignorait ses bienfaits, on l'appellait de l'Arnicia. Pyloba, en fut donc une grande consommatrice avec son époux, et celui-ci se trouvait d'ailleurs moins pressé d'avoir un héritier.*

*Au bout de quelques années, la soif de vengeance et de gloire de Rianon avait disparu, le couple menait une existence heureuse et Pyloba n'avait plus recours à l'Arnicia.*

*Cependant un jour, un messenger vint troubler la sérénité du palais d'Arbeth. Celui-ci venait de la cour d'Herethen, le père de Pyloba souffrait de quelques maux pour l'instant peu grave, mais les quelques soigneurs qui demeuraient au château demandait que sa fille vint près de lui, notamment un prêtre de Marblus qui insistait d'avantage que les autres.*

*A ces nouvelles, Pyloba sentit son sang se glacer, ce qui avait l'air anodin allait se transformer en une terrible épreuve pour le royaume, elle le savait, le pressentait dans son être...*

*Rapidement, elle préparait un colis qu'elle fit envoyer à Déréza, car durant ces années elle n'avait pas oublié sa fille. Dans ce colis, se trouvait un mélange d'herbes, celles qu'elle tenait de sa mère ; le sac en toile qui lui avait permis d'épouser Rianon ; ainsi qu'une lettre adressée à Justia.*

Ma chère petite ,

J'ai dû bien tôt me séparer de toi à cause du terrible destin qui t'avait frappé avant même ta naissance. Sache que si ce n'est pas moi qui t'ai donné le sein et élevé, je t'ai porter en mon cœur et dans ma chair toutes ces années. Tu vas sur tes 10 ans, tu es encore jeune et je te charge d'un lourd fardeau !

Voici quelques herbes miraculeuses, qui m'ont été données par ma mère ; selon le druide d'Allansia, on ne peut les trouver que dans des terres lointaines, il faut pour cela traverser la mer.

Ces herbes sont utiles contre les attaques corporelles que certains Dieux peuvent nous infliger à tord ou à raison, ce n'est pas à moi de juger ...

Je pars aujourd'hui pour le palais de mon père, et j'ai le pressentiment que ce voyage sera fatal à notre royaume...j'emporte avec moi le plus précieux des cadeaux, celui que ton père attendait depuis près de 9 ans.. ;un petit être en moi vit déjà depuis un xur et quelques semaines ... ce sera ton frère.

Pour qu'il puisse voir la lumière du jour d'Uron, tu l'as bien compris, j'ai besoin de ces plantes et il n'y a que toi qui puisses te rendre dans ces terres lointaines, je l'ai vue depuis longtemps dans une de mes visions ...

Je te laisse ce sac, tu peux le remplir autant que tu le voudras, il peut contenir toute l'immensité à une condition seulement, que tu ne le vide jamais entièrement de son contenu, ni ne le retournes à cet effet !

Que Marblus te guide et t'accompagne dans cette tâche qui sauvera notre descendance et ainsi notre royaume.

Ta mère de corps mais aussi de cœur.

Pyloba, fille d'Herethen et épouse de Riannon.

Justia qui n'avait que 10 ans mais qui en paraissait bien 12, décida sans perdre d'instant de franchir la mer pour partir à la recherche de ces plantes miraculeuses qui étaient si précieuses pour sa mère mais aussi pour son royaume...

## ***A O U I***

### **Critique Casus n°6**

Ça y est ! Casus s'est remis aux hors-séries avec la publication de « Laelith, 20 ans après ». Un supplément pour AD&D, qui est du réchauffé de l'ancienne formule... mais je vous parle aujourd'hui du numéro 6, et non de ce hors-série... Dans le numéro 6, dédié au Space-Opéra, un gros dossier sur ce genre souvent apprécié des rôlistes. De l'histoire du Space-Opéra à ses plus gros succès, tant rôlistique que cinématographique ou littéraire, tout y est. Fan de Space-op', achète le numéro tout de suite ! Sinon, passe ton chemin...

Côté sympa, une aide de jeu sur Les Chroniques de la Guerre de Lodoss, avec présentation du monde et l'adaptation des caractéristiques des héros pour AD&D. Dommage, en revanche, que le scénario AD&D soit pour Laelith et non pour Lodoss... Et d'autres petites aides de jeux, de nombreuses critiques de sites et de suppléments, et toujours (malheureusement) l'affreux Canis Bellus (toujours aussi ridicule et pas drôle, celui-là).

Dans l'ensemble, un bon numéro, surtout si vous aimez le space-Opéra. Mention spéciale au supplément Lodoss, à la critique du JdR Starwars au système d20 et l'article sur la Fédération Française de Jeu de Rôles.

## ***U R O N***

## Critique le *Pacte des Loups*

Les affiches étaient superbes. La bande-annonce donnait envie. Et le film est grandiose. Je parle bien sûr du *Pacte des Loups*, de Christophe Gans.

Que dire de plus ? Prenant place dans le Gévaudan au 18<sup>ème</sup> Siècle, on découvre une ambiance propice au JdR et à la Péta, et d'excellents personnages bien fouillés (mention spéciale à l'indien du Canada, Mani). J'ai très envie de vous en dire plus, mais je ne voudrais pas vous gâcher le plaisir si vous allez le voir !!!

Tout ce que je vous expliquerai, c'est que le sieur de Fronsac, alias Samuel le Bihan (déjà en vedette dans « Jet Set »), aidé de son fidèle Mani (Mark Dacascos), se rend dans le Gévaudan. Il a été mandaté par Louis XV pour découvrir la Bête qui menace la région. En suivant les héros dans leurs enquêtes musclées, vous découvrirez une ambiance mystérieuse et prenante, avec une touche de charme et de volupté (Emilie Dequenne, Monica Belucci). Je ne vous dévoilerai plus rien sur l'intrigue, à présent !

Ah, si, les 5 premières minutes sont tout bonnement exceptionnelles ! Un grand moment de cinéma ! Pour moi, le film a été 2 heures de pur bonheur, d'intrigues, de rebondissements et de baston !

Dans l'ensemble, la réalisation est soignée, les angles et les mouvements de caméra sont lumineux et les bruitages permettent de vivre vraiment l'action. Malgré une ou deux petites scènes un poil abusées, (et malheureusement, la fin qui aurait pu être plus soignée), le film est pour moi le meilleur film « ambiance Jeu de Rôle » depuis *Braveheart*. Mention spéciale à Vincent Cassel, irrésistible le film ! notons enfin la participation de Jean Yanne, qui s'en sort lui aussi très bien malgré un petit rôle.

Voilà, il est temps que je vous laisse. Il est déjà bien tard, il me faut rentrer. Et en traversant la forêt, je ne voudrais pas rencontrer la Bête...

### **URON**

L'avis de Lucien : *C'est très bien ! Allez le voir ! Que dire de plus ? ? ?*

L'avis de Fraggie : *Les décors et les costumes sont bien rendus, les combats sont très vivants grâce notamment à la sonorisation. Intrigue et tension sont au rendez-vous. Les personnages sont excellents, mais la fin est abusée.*

# Communauté

- Actu des Petas
- Du côté de Nice
- Condoléances
- Deux de Tension
- Michel du Mois
- Coup du Coyote

## Actu des Petas

Lettre envoyée à Livan, commandant de la citadelle d'Illusfraëlle, par Hérenjie :

*« lors du dernier épisode, notre valeureux groupe des compagnons du dragon on fait connaissance avec les « flèches de platine » (groupe concurrent qui me met hors de moi) afin tenir la résistance face a l'armée de Katler le temps que les troupes d'Aurel nous rejoigne sur Armory. malgré notre effectif inférieur en nombre, nous nous sommes vaillamment battu et nous les avons contraints à se réfugier dans les montagnes et plus précisément dans un petit bastion construit par eux même il y a de cela quelques xurs. l'armée d'Aurel une fois arrivée nous nous élançâmes confiant dans la bataille vu notre supériorité. personnellement j'avais sous mes ordres la troupe de cavaliers lourd qu'il fallait absolument que je fasse rentrer dans l'enceinte du bastion.*

*C'est ainsi que je m'élanche sur ma fidèle monture Ruzdrall afin de survoler les défenses au sol. me dirigeant vers la porte a ouvrir je vis Etoiles et Silpix qui s'occupaient des balistes, Vialle n'était pas loin et Deorie était derrière mes troupes. A cet instant nous avions tous dans l'idée de finir notre action puis de nous retrouver dans le bastion pour bouter les généraux hors de ces lieux. Mais c'était conte sans le support apporte par les elfe noirs a nos ennemis.*

*tres vite notre armée fut déroutée par la vision d'un dragon des profondeurs monté par un elfe noir (personnellement, je me suis fait tué par un dragon des profondeurs), suivi d'une escorte de 3 dragons bleus dont un grand ver, [Note du traducteur : en fait, il ne s'agissait pas d'un grand ver, mais d'un dragon d'âge mûr] lui-même monté par un anti-paladin, et deux jeunes adultes... cet alors que n'écoutant que mon courage et ma flamme pour le combat ravivée par cette menace, je pris Vialle en croupe, Silpix volait à côté de nous pendant qu'Etoiles s'introduisit dans la discrètement dans la tour, à la recherche d'Henriès de Malfaucon.*

*De notre coté nous chargeâmes sur le premier dragon bleu nous faisant face (le deuxième jeune adulte avait fait le tour et les deux grands ver n'ont pas pris part a la bataille) la première attaque fut a notre avantage, et et il fut lourdement touché, jusqu'au moment ou la peur de ce monstre me pris et je fis demi-tour toujours avec Vialle; Silpix quant a lui était enferme dans la main du dragon, Deorie s'acharnait en vain sur sa créature qui tailladait nos hommes, Etoiles toujours dans la tour a la recherche des généraux. C'est alors qui j'ai décidé de m'occuper de l'horrible créature en face de Déorie, possédant 6 bras, une puissante résistance à la magie et une carapace des plus résistance. Deorie pris la relève aidée de Silpix sur le dragon qui tombât durant mon déplacement jusqu'à l'infâme bestiole. une fois arrive devant elle, je sortis mes armes, Vialle m'avait fait un « don de force » ce qui me conférait une force exceptionnelle, Deorie quand a elle ayant vu l'inefficacité de ses sorts sur ce monstre elle décida de me lancer un sortilège de hâte.*

*Du coup le monstre plia sous mes coups et il rendit l'âme par une déferlante psionique de Vialle. au même moment une violente détonation venant du bastion nous a fait comprendre qu'Etoiles avait ete désintégré. Il m'a fallut récupérer ce qui restait de son corps ainsi que son équipement. et c'est comme ca que nous avons battu en retraite alors que pour nous dans nos tête la victoire était acquise...*

*en espérant vous revoir vite sous la couleur d'un empire reconstitué cordialement Herenjie du pic du Coualt, commandant de l'armée permanente des Terres du Nord. »*

## Du côté de Nice

### 1) Fiançailles

Moi et Isa on envisage de se fiancer cet été. Pour ceux qui ne sont pas déjà au courant, ça devrait se faire dans la première moitié de juillet sur Crosne/Yerres. Faut qu'on sache qui envisage d'en être pour se fixer sur l'organisation. On fera ptet 2 sessions paske la liste pour ce mail est pas représentative du nombre d'invites.

Si y en a qui ont des problèmes de couchage, qu'ils me le disent. J'ai oublié des gens, je sais. Mais je sais pas qui puisque je les ai oubliés, sans compter ceux qui n'ont pas de mail ou dont je ne l'ai pas... Si vous voulez amener des gens que je connaisse (ceux que je connais pas a moins que ce soit des conjoints je veux pas les voir) dites-le ils seront p'tet les bienvenus. Dites-moi ce que vous en pensez.

A plus

### **KEYOKE**

### 2) News

Alors voici maintenant qu'on a un Alex en Moto... et oui, y'a eu de l'achat, on dirait... pour en savoir plus, y'a qu'à demander à l'intéressé ! [alexandre.charbey@wanadoo.fr](mailto:alexandre.charbey@wanadoo.fr). Sinon, nos deux niçois profitent des week-end pour aller skier un peu... plage en été, montagne en hiver... y'en a qui s'embêtent pas !

### **URON**

#### **CONDOLEANCES**

**L'équipe de la Gazette apporte toute ses condoléances à la famille de Sélénaée qui a eu la douleur de perdre son aînée Etoiles, désintégré par un vil magot il y a peu. Notez qu'Etoiles suit donc les traces de son maître, Xartur, déjà décédé de cette manière, et marche dans les pas de son père Allassard, mort dans le Zorbarranus. Nous espérons que la poisse qui semble poursuivre Etoiles depuis quelques partie prendra fin bientôt.**

#### **2 de tension**

- 2 DT Alex qui oublie d'acheter un cadeau de Noël à isa !
- 2 DT Alex qui oublie d'aller chercher isa à l'aéroport !
- 2 DT Daphnée qui oublie les tapis de sol chez elle pour le jour de l'an !
- 2 DT Coco qui renverse son café sur la belle nappe blanche de sa maman !
- 2 DT l'entraîneur de Daminou qui a besoin de lui au tout dernier moment !
- 2 DT Coco qui oublie la date de ses partiels !
- 2 DT Dadou qui perd son forfait de ski... au fond de son placard !
- 2 DT Daminou qui va pas à la soirée de la Norville au dernier moment !
- 2 DT Dadou et le Strapontin !
- 2 DT Kader qui croit que la partie est à 21h30 (au lieu de 19h30 !) !
- 2 DT Xav' qui part à la campagne avec son portable... mais sans sa batterie !

2 DT compilés par Uron

## MICHEL DU MOIS

Dans cette édition de la Gazette, on découvre que le Yoshi s'invite assez souvent chez le Moostik... et Vice-Versa... ! ! ! ! Voici donc un joyeux couple de Michels qui s'invite l'un l'autre... c'est son qu'on appelle la complémentarité du système M (M comme Michel). En dehors de certaines incrustes chez Daminou ou chez Yoshi en raison d'absences de parents, rien d'autre de notable ce mois-ci.

URON

## COUP DU COYOTE

Il est décerné à... Vialle, qui a réussi un superbe double 1 naturel sur un champ de bataille, entraînant un superbe échec, mais aussi entraînant un événement critique : des renforts adverses sont arrivés à l'improviste et on contraint Etoiles, Vialle et leur groupe d'assaut à la retraite... et Etoiles, dans la débâcle, a failli perdre un genou à cause d'une flèche bien placée ! ! ! Heureusement, le pire fut évité ! ! !

URON

---

## CREDITS

- **Rédacteur en Chef** : Uron
- **Illustration de Couverture** : Jul'
- **Illustrations Intérieures** : Pascale
- **Edito** : Uron
- **Le roi est mort** : Uron
- **News** : Keyoke
- **AD&D, le film** : Keyoke, avec les avis de Sagan
- **Le Parchemin Retrouvé** : Boro
- **Site** : Keyoke
- **La Confrérie des Cavaliers-Rôleurs** : Allassard
- **Ce qui se passe dans le monde** : Uron
- **Santoma** : Uron
- **La rubrique de Tata Océane** : Uron, Allassard
- **Chroniques d'Aoui** : Aoui
- **Critique Casus 6** : Uron
- **Critique Pacte des Loups** : Uron
- **Avis Pacte des Loups** : Fraggie, Lucien
- **Du côté de Nice** : Keyoke, Uron
- **2 DT, Michel du Mois, Condoléances, Coût du Coyote** : Uron

---

## La Prochaine Gazette

La Chronologie des Compagnons du Dragon, Suite - la Ville de Montégaux -  
et toutes les rubriques habituelles...