

La Gazette Extrémienne

Mai 2001 – Numéro 13 – 1 Pièce d'or

2 nouveaux profils!
Ellemdel, cité mythique
les Avariels des vents
la fin de Chronique d'Aoui

WWW.EXTREMIA.ORG

EDITO

Bienvenue dans ce nouveau numéro de la Gazette Extrémienne, qui arrive en même temps que les beaux jours. Un nouveau numéro bien plein, avec 2 nouveaux profils, la cité d'Ellemdel, la suite du dossier « Chronologie des Compagnons », la fin de la Chronique d'Aoui, ainsi que les rubriques habituelles. Vous noterez que les collaborateurs de la Gazette sont nombreux dans ce numéro, et vous découvrirez qui fait quoi pour le Monde. En vous souhaitant une agréable lecture,

URON et l'équipe de la Gazette

SOMMAIRE

Edito	Page 2
La chronique d'Aoui	Page 3
L'Adepté de la Voie du Saphir	Page 7
L'Anneau du Parfait Fêtard	Page 8
Le Caravanier	Page 9
Les Avariels des Vents	Page 10
Critique Casus	Page 10
Ellemdel et le Mystère Elial	Page 11
La Chronologie des Compagnons	Page 14
Site	Page 15
La Rubrique de Tata Océane	Page 16
Communauté	Page 17

Ce qui se passe dans le monde

Rodafor 472 : Ciséa effectue une mission dans les Montagnes du Bout du Monde. Lucien et Nomélie se rendent chez un mage du Gant d'Acier.

Rodafor 473 : les Compagnons sont de retour par Téléport à Barragogsta. Vialle devient Adepté de la Voie du Saphir. Les compagnons vaquent à diverses occupations à l'Ile. Ciséa et Nomélie sont accompagnés de Gorak et sont transportés sur Ravenloft. Il y affrontent un puissant vampire et libère une région de son joug.

Inivor 473 : les compagnons se rendent sur leur comté et commence le « nettoyage » des Hauts Plateaux du Cor. Les Compagnons et la Table d'Argent se rendent à Barragosta puis à Mélinir pour faire la fête ensemble.

Chiaror 473 : Etoiles donne un concert à Barragosta. Etoiles et Silpix passent devant la justice pour leur procès. Les compagnons partent pour Katler. Vers la fin du xur, ils atteignent le fameux temple oublié.

Evénements compilés par Uron

La chronique d'Aoui

Voici à présent la dernière partie de la Chronique d'Aoui écrite jusqu'à ce jour... mais n'ayez crainte, Aoui préparera sûrement une suite très bientôt !

CHAPITRE 4 : RENCONTRE AVEC UN CONTINENT INCONNU ET DES GENS BIEN ETRANGES

Pour quitter sa terre natale, Justia devait pouvoir se faire embarquer sur un navire. Déréza, la fidèle servante, eut le cœur déchiré par cette nouvelle et ne voulut pas la laisser partir seule. Elle décida de se séparer de son fils, Ayudo, âgé de 14 ans. Les deux jeunes gens se firent embarquer comme matelot sur un navire de marchandises. Pour Ayudo il n'y eut pas de problème, mais pour Justia, même déguisée en jeune homme, le capitaine était réticent :

- «- Il n'a pas l'air bien costaud celui-là et un peu jeune, non ??.
- C'est mon jeune frère, même s'il n'a pas beaucoup de force, il est très agile pour attraper les souris et tellement petit qu'il se faufile partout où il veut !
- Ouais, mon gars, avec un gabarit comme le tien, ne compte pas être payé plus de 2 pièces d'or le voyage !!
- Cela sera largement suffisant, mon capitaine, répliqua Ayudo
- A vos ordres, Capitaine, ajouta Justia avec une petite voix.

Ainsi les deux jeunes gens, embarquèrent sur le navire en direction des Terres Hostiles...mais ce qu'ils ne savaient pas c'est qu'à leur arrivée, les terres où se trouvaient les plantes n'étaient pas toutes proche...

Le voyage dura quelques jours..... Ils débarquèrent alors dans une ville du nom de Karabon, d'après les autres matelots. Nos jeunes gens ne se sentirent pas très à l'aise dans cette ville maritime, Ayudo se renseigna brièvement dans une auberge pour savoir où se trouvait la forêt la plus proche :

« Eh ben, mon gars, il faut prendre la route qui va à la Capitale, Zamar, là tu traverseras des bois, c'est le p'tit pays qu'on l'appelle, j'crois ! »

Sur ce, les jeunes aventuriers partir à la recherche d'un temple de Marblus afin d'y demander l'hospitalité pour la nuit, mais bien sûr ils étaient loin de se douter qu'il n'y en avait pas...le seul temple qu'ils trouvèrent était un temple de Dakrel !

Ils décidèrent alors de dormir dans une auberge et de partir le plus tôt possible...encore fallait-il qu'ils trouvassent un cheval pour le lendemain...

Avec le peu d'argent qu'ils avaient, ils pouvaient se trouver une chambre mais pas une monture.

Justia décida de ramasser tout les aliments qui se trouvaient à l'auberge, discrètement elle emplissait son sac, et il avait l'air toujours aussi vide. Au bout d'un moment, ils allèrent se coucher, payèrent la chambre d'avance...Au petit matin, ils se rendirent silencieusement à l'écurie, dérobèrent un cheval, pas trop gros, plutôt un jeune poulain, et Justia déposa à sa place toutes les denrées qu'elles avaient amassées la veille.

Ainsi, ils quittèrent le plus discrètement la ville pour partir vers le Petit Pays.

Ils ne trouvèrent pas tout de suite les bois qu'ils recherchaient, ils durent marcher pendant 4 jours entiers avant de rencontrer en effet sur leur route des bois. Ils décidèrent de s'enfoncer directement dans la forêt et de ne plus suivre la grande route ; ils trouvèrent alors un sentier peu large qui s'enfonçait vers le nord-ouest.

Ils furent stupéfait de ce qu'ils y découvrirent : nos jeunes amis n'étaient encore jamais entrés dans une forêt si ce n'est dans leurs rêves. On n'y voyait que du vert, du sol jusqu'à l'extrémité des arbres qui formaient une voûte céleste verte, emplies de petites feuilles luisantes qui empêchaient de voir le ciel. Même les rayons d'Uron passaient à peine à travers les feuilles, si bien que l'endroit était sombre et la température avait chuté de quelques degrés. Les deux jeunes n'osaient pas prononcer un mot, un silence lourd régnait et pourtant Justia avait l'impression d'être observée et même par moment elle semblait entendre des murmures, était-ce le

vent ? pas une brise ! Ils s'enfonçait de plus en plus et finalement commencèrent leur recherche parmi les plantes. Alors que chacun investiguait de son côté, Justia se trouva devant un arbre qu'elle n'avait jamais vue. Il était très grand et assez large, ses premières branches apparaissaient à 3 ou 4 mètres du sol. Alors qu'elle s'approchait comme poussée par une irrésistible force, elle aperçut un visage dans cet arbre, un visage de jeune homme, puis en s'approchant d'avantage, tout son corps. Le jeune homme semblait prisonnier à l'intérieur de cet arbre... prisonnier n'était pas le mot car il avait l'air très serein et accueillit Justia avec un sourire.

« - Belle enfant, puis-je te demander ce que tu cherches dans mes bois et qui tu es ?

- Je suis Justia, fille de Pyloba du royaume d'Arbeth qui se trouve de l'autre côté de la mer... monsieur...*
- Et que cherches-tu dans mes bois ? » L'être n'avait pas l'air agressif mais plutôt ferme et droit, il attendait une réponse.*
- « Je suis à la recherche de plantes qui soignent certaines souffrances, répondit Justia posément en lui tendant le mélange...*
- Je connais ces plantes, tu les trouveras dans mes bois un peu plus à l'ouest, mais prend garde de ne rien abîmer de la nature, chaque être qui t'entoure respire et vit comme toi !*

Que Fresha te guide, belle enfant ! »

Alors Justia ne vit plus rien dans l'arbre, si ce n'est son écorce rugueuse... elle appela doucement Ayudo, et tous les deux se dirigèrent un peu plus vers l'ouest.

Alors qu'ils cheminaient, Justia entendait toujours des murmures, Ayudo les entendait aussi.

Effrayé et aussi exténué, Ayudo sortit sa dague, mais aussitôt, une liane descendit d'on ne sait où, lui arracha des mains et un arbre vint se planter devant eux !

Justia n'avait pas encore parler de son apparition à son camarade, elle s'approcha doucement et mit la main sur le tronc de l'arbre calmement. Ayudo et Justia virent deux yeux s'ouvrirent sur l'arbre et une large bouche qui commençait à rire !

« Tu me chatouilles, mon enfant, enlève ta main de ma joue ! »

Justia qui ne s'attendait pas à voir apparaître un tel être recula de quelques pas, surprise.

« N'ayez donc pas peur, nous ne sommes pas de vilaines gens, nous nous étions juste amusés à vous faire une blague... mais vous avez l'air tellement surpris... vous ne venez pas de nos contrées ?

- en effet, nous venons de l'autre côté de la mer...*
- la mer, mais qu'est-ce que c'est ?*
- C'est une grande étendue d'eau que l'on doit traverser en bateau car à la nage on mourrait d'épuisement.*
- Peu importe... vous avez devant vous un Ent, nous sommes des êtres créés par Fresha, nous n'avons pour corps que ce tronc, pour bras ses branches, nous ne pouvons donc pas nous déplacer très rapidement, et nous sommes aussi enclin à rire et à chanter...*

Ces êtres avaient l'air en effet d'une humeur gaie et ne pensaient car rire ; Justia pensait alors qu'ils avaient l'air bien différent du premier car ce dernier était beaucoup plus grave.

En faisant connaissance, les enfants leur montrèrent le mélange de plantes qu'ils recherchaient. Les Ents étaient bien loin d'imaginer que ces plantes pouvaient avoir une quelconque influence sur les souffrances... mais ils leur montrèrent le chemin sans les accompagner protestant qu'ils devraient alors se fatiguer à bouger leur pauvre corps si lourd !

Justia et Ayudo reprirent donc la route alors que les Ents se mirent à leur chanter une chanson... en Ent bien sûr !

Ces derniers ne leur avaient pas dit qu'ils n'étaient pas les seuls habitants des bois. Sur le sentier, ils rencontrèrent une intersection ; et là se trouvaient un minuscule panneau indiquant « hobstria »,

Intrigués nos jeunes gens prirent la route en direction de ce nom étrange... Peu de temps après ils arrivèrent sur une clairière où se trouvaient de toutes petites huttes, pas plus grande que les cabanes pour enfants qu'ils avaient l'habitude de construire sur la plage d'Allansia.

Les jeunes gens s'approchèrent en demandant si quelqu'un demeurait ici. C'est ainsi qu'ils rencontrèrent des gens de petites tailles, plus petits que des nains, c'étaient des hobbits !

*Les jeunes aventuriers n'avaient jamais vu de hobbits, car à cette époque, il n'y avait pas encore de villages hobbits dans les Contrées du Sud. Toujours est-il qu'ils furent très bien accueillis !
Les hobbits les aidèrent donc à collecter leurs plantes si précieuses, ils se lièrent d'amitié avec eux et eurent beaucoup de mal à repartir après deux ou trois jours de repos tant ce peuple était chaleureux !
Au moment du départ, les hobbits offrirent en présent à Justia un gland, non pas un gland tout simple, mais un gland magique. En effet, c'était un pendentif qui, possédé par un être au talent de divination, pouvait permettre d'apercevoir le Petit Pays quel qu'en soit l'éloignement du propriétaire du gland !
Justia et Ayudo leur promis de revenir si un jour il en avait l'occasion...et voilà que déjà nos amis repartaient du Petits Pays pour retourner vers leurs contrées.*

La fin de cette légende c'est peu à peu perdu, ce que l'on sait c'est que pendant le voyage de Justia et Ayudo vers les Terres hostiles, Gaol attaqua le palais d'Arbeth pendant l'absence de Pyloba et Rianon, poussé par Rodafus. Il obtint une victoire facile sur les armées de Rianon. Les deux jeunes gens, une fois leur quête achevée retournèrent sans souci au palais d'Herethen, juste à temps pour la naissance du fils de Pyloba et Rianon. Rodafus, essaya, en vain d'affliger de terrible souffrance à Pyloba, mais grâce aux pouvoirs des herbes, l'heureux événement arriva ! Le fils tant attendu vit enfin la lumière d'Uron, on l'appela Victorio.

Hélas, le bonheur fit place encore une fois à une terrible nouvelle, Herethen qui atteignait ses 85 ans mourrut de sa mystérieuse maladie...

*Rianon régnait donc sur le palais (on n'a jamais su de quel palais et de quelle ville il s'agissait !)
Pendant ce temps Gaol, fils de Cluth régnait en maître sur Arbeth et avait soumis tout les gens de Rianon à une terrible dictature.*

Justia et Ayudo s'installèrent donc au palais de Herethen auprès de Pyloba, Rianon et Victorio.

Pour les 18 ans d'Ayudo, on accorda le droit aux deux jeunes gens de se fiancer.

Mais bientôt, Justia vit en rêve que Arbeth serait rasée, écrasée, pourquoi et pour qui ? C'est alors qu'elle comprend, Rianon cherchait encore à récupérer son royaume et à se venger de Gaol ; mais il ne savait pas encore comment.

Ayudo leva des armées pour aider son beau-père, alors que Justia tentait grace au gland magique de rentrer en contact avec les hobbits...l'affaire réussit, les hobbits vinrent prêter main forte à Justia et ils amenèrent avec eux un magicien hobbit d'une grande puissance. Celui-ci fait jaillir de ses mains de terribles boules de feu qui anéantirent tout sur leur passage !

Le jour tend attendu arriva, c'est le 21 de Marblusor dit-on, 17ans après la naissance de Justia que Arbeth est rasée, Gaol, fils de Cluth périt pendant la bataille et Rianon retrouva son royaume, certes dévasté mais des années de labeurs réussirent à le rendre plus beau qu'il n'était.

La ville fut rebaptisée, on l'appella Amisthobia. Les hobbits s'installèrent biensûr dans cette ville et y jouèrent un rôle important. Ayudo devint roi du Royaume d'Herethen.

Et le sac me direz-vous ? Une partie des hobbits repartirent dans leur contrées du Petits Pays, et Justia leur offrit en présent le précieux sac. C'est ainsi que ce sac bien longtemps après c'est retrouvé entre les mains des Pécheurs sans pitié...c'est une autre légende !

La descendance de Justia et Ayudo régna sur les Contrées du Sud encore bien longtemps et sans la moindre colère d'aucun Dieux !

AOUI

Nouveau Profil (1) : Adepte de la Voie du Saphir

Description : la Voie du Saphir est une secte regroupant des psionistes vénérant le dieu ancien Bakkir. Plus personne ne croit aujourd'hui en ce dieu, dont la foi fut supplantée par celle de son fils, Uron. Les anciens adeptes de Bakkir furent amalgamés par le clergé d'Uron, et la foi en Bakkir disparu peu à peu. Pourtant, à la fin de la dictature psioniste, le retour aux anciennes valeurs était de rigueur et nombreux furent les Dispersés à se tourner vers les dieux anciens Bakkir, Galtrir et le Dieu-Sans-Nom (pour les nostalgiques de l'Ordre Suprême). Aujourd'hui, la Voie du Saphir compte quelques centaines de membres, essentiellement dans le Karakite et dans le Vyrmonus. Ce chiffre peut apparaître bien dérisoire, mais il faut savoir que seul les plus braves et les plus doués des psionistes priant Bakkir sont invités à rejoindre la Voie du Saphir.

Pré-Requis : Pour devenir Adepte la Voie du Saphir, il faut avoir une Sagesse d'au moins 15 en plus des pré-requis standards de Psioniste. De surcroît, le Psioniste doit être au moins du 10^{ème} Niveau avant de pouvoir être invité à entrer dans la Voie du Saphir. Il doit préalablement ne pas avoir de profil ou abandonner son profil précédent.

Compétences Martiales : Standard. Les compétences martiales sont au choix du joueur, selon celles qu'il avait avant de devenir Adepte de la Voie du Saphir.

Compétences diverses : *Bonus :* Religion, Histoire Ancienne. *Recommandées :* Loi, Méditation Focalisée, Connaissance des sorts (P), Taille des Gemmes.

Pouvoirs Psioniques : Tout Adepte de la Voie du Saphir doit maîtriser la discipline de Psychotranslation avant d'entrer dans le clergé. Il n'y a aucune autre contrainte concernant les Pouvoirs Psioniques.

Bénéfices spéciaux :

- *Sorts de Prêtre :* A partir du 10^{ème} Niveau, l'Adepte de la Voie du Saphir apprend à maîtriser la foi et la prière, et parvient à entrer en contact avec Bakkir. Bien que le contact soit difficile, Bakkir étant un dieu ancien (il ne peut accorder de sort de plus du 3^{ème} Niveau), l'Adepte parvient à obtenir des sorts. Leur nombre et leur niveau dépend du tableau X. Les sphères autorisées sont les suivantes : Temps, Astral, Voyageur, Solaire, Solaire, Soins, Élémentaire, Générale, Divination, Garde.

Niveau du Psioniste	Niveau de maîtrise	Sort niv 1	Sort niv 2	Sort niv 3
10	1	1	-	-
11	2	2	-	-
12	3	3	1	-
13	4	3	2	-
14	5	4	2	-
15	6	4	3	1
16	7	5	3	2
17	8	5	4	2
18	9	5	4	3
19	10	5	5	3
20	11	5	5	4

Limitations spéciales :

Le temps passé à prier et à étudier des textes sacrés de Bakkir retrouvés par la Voie du Saphir a aussi ses inconvénients :

- *Plus de compétences martiales* : après le niveau 10, un Adepte de la Voie du Saphir ne gagne plus d'unité de compétence martiale.
- *Plus de nouvelle discipline* : après le niveau 10, un Adepte ne gagne plus de nouvelle discipline psionique.
- *Malus à la réaction* : en raison des croyances particulières des Adeptes (après tout, il prie un dieu disparu), ces derniers souffrent d'un malus à la réaction de -3 envers tout les prêtres (sauf ceux d'Uron, envers qui le malus n'est que de -1). Nombreux sont les clergés qui ne voient pas d'un bon œil le retour d'anciens dieux (ni l'arrivée de nouveaux, d'ailleurs) et les prêtres adverses feront souvent ce qu'ils peuvent pour mettre des bâtons dans les roues de la Voie du Saphir s'il en ont l'occasion.

Equipement : Lors de son intronisation, le nouvel Adepte reçoit son symbole religieux : un petit dragon de Saphir miniature (en saphir, évidemment !). Ce petit objet est bien sûr nécessaire pour le lancement de sorts, mais il possède aussi des propriétés psioniques : Tant qu'il la porte sur lui, le symbole sacré permet de récupérer ses la PFP deux fois plus vite, soit :

- marche, équitation : 6 PFP/heure (1 par tour)
- Assis, repos, lecture : 12 PFP/heure (2 par tour)
- Régénérescence, Sommeil : 24 PFP/heure (4 par tour).

Le Symbole est également doté d'un pouvoir de *Téléportation programmée*. Les caractéristiques de l'objet sont les suivantes : Intelligence : 15, PFP : 96.

URON**Un nouvel objet magique : l'Anneau du parfait fêtard**

Description: Cet anneau, est composé de métal noir mat souvent finement ouvragé, sur lequel est enchâssé un magnifique rubis rouge flamboyant, les gravures sur les côté de la pierre représente un petite gens joufflu et hilare. Selon certain (et comme le laisserai supposer les gravures) cet anneau aurait été créer pour les haut prêtres de Dagan, certain prétendent même qu'il aurait été construit par Dagan lui-même...

Propriétés : cet anneau permet d'utiliser un *Cordiale de Spendelar* une fois par jour, le porteur reçoit les compétences de *Beuverie et de Bombances*, une fois par jour le porteur peut utiliser la fonction protection contre l'alcool, de plus l'objet donne les mêmes avantages qu'un *Anneau de Corne de Bouc* enfin l'anneau procure un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre le poison.

ALLASSARD

Nouveau Profil (2) : Le Caravanier

Description : Les Caravaniers sont des rôdeurs qui mettent leurs extraordinaires capacités de survie et de connaissance de la nature aux services des autres. Dans un monde où la majeure partie des transactions commerciales se fait par voie de routes, on comprend que des hommes se soient peu à peu spécialisés dans le convoi des biens et des personnes.

Bien qu'en contact permanent avec les autres, les Caravaniers n'en passent pas moins le plus clair de leurs temps en pleine nature. Les caravaniers guident les expéditions et les caravanes à travers les régions inhospitalières, ils assument un rôle de direction dans ces troupes : ce sont eux qui décident du meilleur itinéraire à suivre, de l'établissement des camps, ils déjouent également les pièges du terrain, étant bien souvent des combattants hors pairs les Caravaniers assurent fréquemment la sécurité des convois, allant même jusqu'à diriger les hommes d'escorte.

Enfin leur connaissance des animaux permet de soigner efficacement les bêtes du convoi, qui peuvent ainsi donner le meilleur d'elles-mêmes. Dans la plupart des cas les Caravaniers louent (cher) leurs services à des marchands ou voyageurs, cependant une faible partie d'entre eux finit par se mettre à son compte. Dans les terres du Nord, la majorité des Caravaniers appartient à la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs.

Qualifications : Le métier de Caravanier demandant beaucoup de ruse et de souplesse d'esprit, les Caravaniers doivent avoir un minimum de 11 en Intelligence. Du fait de leur mode de vie, les Elfes ne peuvent devenir Caravanier.

Terrain dominant : Quelconque.

Rôle : Eclaireur, guide, protection, et soin des bêtes.

Compétences martiales : Au premier niveau, les caravaniers doivent maîtriser au minimum une arme de projectile, et une épée, par la suite ils dépensent librement leurs compétences. Néanmoins en raison de leur encombrement trop important il n'utilise jamais d'armes d'hast.

Recommandées : épée (toute), hache et hachette (toutes), arc (tous)...

Compétences diverses : *Bonus :* Sens de l'orientation, Cartographie, Vigilance, Maîtrise des animaux. *Recommandées :* Equitation, Météorologie, Conduite de char, Connaissance des animaux, Premier secours, Soins vétérinaires, Balisage, Sens des distances, Signes de pistes, Observation, Survie...

Armure et équipement : La très grande mobilité requise pour l'activité de caravaniers oblige ceux-ci à se désintéresser des armures lourdes et encombrantes. Ainsi ils ne peuvent porter d'armure plus importante que la cote de mailles, sauf si le bonus magique de l'armure est supérieur ou égale à +2, ainsi une plate complète +1 ne pourrait pas être portée, à la différence d'une armure feuilletée +2, ceci pour refléter le fait qu'une armure hautement magique représente un encombrement plus faible.

Espèce ennemie : L'espèce ennemie du Caravanier doit être une race susceptible de s'attaquer aux richesses qu'il transporte : Orques, Voleurs ou autre espèce humanoïde intelligente sont des bons choix.

Suivants : La majeure partie des suivants d'un Caravanier seront humains ou demi-humains, et lui serviront d'escorte pour monter une troupe. Il attirera seulement 1d4+1 créatures, dont la vitesse de déplacement ne pourra être inférieure à 12. De plus, au niveau 4, il attirera un suivant spécial (pris en compte dans le maximum permis) pour lui servir de monture, (voir bénéfices spéciaux).

Bénéfices spéciaux :

- *Sens de la piste :* dans des circonstances normales les chances de se perdre d'un caravanier sont divisées par 2. Il faut pour cela qu'il est un minimum préparé son expédition et possède quelques informations (cartes ou points de repères). Si ces conditions sont remplies, le Caravanier guide tellement bien son groupe que les trajets s'effectuent avec un gain de temps de 2% par niveau.
- *Instinct :* l'entraînement du Caravanier lui permet d'être toujours sur le qui-vive. Ainsi, il a des chances d'identifier un danger naturel (éboulement, éruption...) avant que celui-ci soit néfaste au groupe. Ses chances de détection sont de 10% par niveau. De même une embuscade tentée contre la caravane sera détectée, au moins 2 rounds avant, si les attaquants ne réussissent pas un jet de sauvegarde contre la paralysie à -1 tout les 3 niveaux de rôleur.
- *Monture :* Au quatrième niveau le caravanier attire une créature pour lui servir de monture, il ne peut s'agir d'une créature volante. Cette monture aura 2DV de plus que la normale et disposera d'un bonus de +1/+1 sur ses attaques. Aux niveaux 8, 12 et 16 la monture gagnera 1 DV supplémentaire ainsi qu'un bonus de +1 sur ses dégâts. Si sa monture meurt le personnage subit un malus de moins -1 à tout ses jets pendant 1d4 semaines ; il pourra en attirer une autre sitôt son prochain niveau passé. Le Caravanier peut communiquer verbalement avec sa monture.

Limitations spéciales :

- *Empathie limitée :* Bien que les caravaniers dispose d'une empathie animale, celle-ci ne marche pleinement que sur les animaux domestiques ; les chances de base sont divisées par deux face à des animaux sauvages.
- *Limitation d'armure :* voir équipement.
- *Limitation de sphère :* les caravaniers ne peuvent lancer des sorts de la sphère Végétale, seule la sphère Animale leur est accessible.

ALLASSARD

Critique Casus n°7

Dans le dernier Casus, plusieurs bonnes petites choses, dont un bon scénario AD&D pour petits niveaux qui risque fort de me servir un jour, ainsi qu'un excellent dossier sur la Bête du Gévaudan et Jack L'éventreur. bien documenté, Casus dresse un bon comparatif des deux phénomènes. Pas mal d'articles intéressants dans l'ensemble, mais également une bonne fournée qui n'a rien à voir avec le jeu de rôles (de près ou de loin). En revanche, les amateurs apprécieront les nombreuses critiques de jeu. Ah, et puis j'ai aussi acheté de dernier Backstab, qui souffre quand même de la comparaison avec Casus car beaucoup moins épais et moins fouillé. Ah, au passage dans Backstab, le calendrier des publications qui montre bien l'explosion du Système D20, adopté partout. Je vais finir par me demander si on devrait pas passer à D&D3, moi, tellement y'en a !

URON

LES AVARIELS DES VENTS (AVARIELS BRUNS)

Description : Les Avariels bruns sont les habitants d'Ellemdel. Ils sont la population d'Avariels la plus importante d'Extrêmia. Leur race est entièrement dédiée au service d'Elial, leur dieu des tempêtes et de la foudre (voir plus bas).

Ces Avariels ont la peau tirant entre le gris anthracite et le brun foncé. Ils sont de bonne constitution et de haute stature (entre 1m70 et 1m80). Leur visage est assez noble, mais paraît étrange à cause de leurs yeux qui sont entièrement bleus, sans pupille, et qui émettent une lueur électrique, et de leurs oreilles qui sont comme celles des humains. Ils ont de grandes ailes allant du blanc cassé au beige. Les femelles sont semblables aux mâles sauf qu'elles sont un peu plus petites (entre 1m60 et 1m75).

Ces Avariels sont vraisemblablement de nature magique : ils ne vivent que dans leur cité, autour de leur dieu et ne s'éloignent jamais volontairement loin de leur ville.

Bonus raciaux :

- leur vitesse de vol reste la même quelles que soient les conditions météo ; ils peuvent aussi voler sans problèmes dans les pires tempêtes. Dans ce cas, les vents ne les affectent pas et les éclairs ne les touchent jamais. De plus, pour refléter leur agilité naturelle à voler, leur classe de manœuvrabilité est A et ils peuvent voler beaucoup plus longtemps que les autres avariels.
- résistance aux attaques électriques (+ 2 aux J.S).
- résistance aux attaques d'air (+2 aux J.S).
- ailes non inflammables.

Problèmes raciaux : Claustrophobes (sagesse à -1). Les avariels Bruns doivent également avoir un alignement Bon (majorité de Loyaux Bons)

Comportement général : Les Avariels Bruns vivent en vase clos depuis plusieurs millénaires et ils n'ont que très peu, voire pas, de contacts avec les autres civilisations (certains ont pu avoir quelques contacts avec des Avariels d'autres villes ou avec quelques races volantes intelligentes, mais c'est tout). Ainsi en cas de contact avec d'autres races, les Avariels réagiront selon deux attitudes distinctes : si des étrangers sont trouvés dans leur ville, ceux-ci seront capturés, leur mémoire sera effacée magiquement et ils seront déposés loin de la cité. Ceux qui tentent de résister seront tués. En cas de contact en dehors de la cité, les Avariels des vents se montreront curieux envers les représentants de l'autre race, mais resteront discrets sur leurs origines. Si l'autre race devient trop insistante, les Avariels Bruns s'envoleront et disparaîtront dans le ciel.

La population d'Ellemdel est, par la composition de la population, très organisée et disciplinée et la hiérarchie est respectée : toute la population de la ville tient à préserver le secret de son existence ainsi que celle d'Elial. Cependant, la population est très solidaire et il n'y a pas de système de caste, les mariages sont autorisés entre 2 personnes de milieux sociaux différents. Les jeunes mariés vont s'installer chez l'un ou l'autre des parents, jusqu'à ce qu'on leur alloue une maison (voir section sur la population). Les Avariels Bruns vivent pour leur ville et leur monde se limite à cela et à protéger leurs secrets, même s'ils connaissent l'existence du monde extérieur. En cela ils peuvent paraître un peu bornés voire paranoïaques mais il ne faut pas les sous estimer ou les prendre pour une population fermée au monde et ignorante.

LUCIEN BARNES

LA CITE D'ELLEMDEL et LE MYSTERE ELIAL

ELLEMDEL

Situation : La cité d'Ellemdel est une énorme cité volante située au-dessus d'un petit archipel rocheux lui-même situé quelque part au nord de l'océan des Vyrmes.

Description : La cité vole à environ 500 m de hauteur du sol. Elle repose sur une base circulaire en roche, comme si la cité avait été construite au sol et ensuite arrachée par une force titanesque ; d'ailleurs, en dessous de la cité se trouve un gigantesque trou dont les dimensions correspondent à celles de la ville.

La cité elle-même est de forme circulaire et à un diamètre d'environ 1 km. Elle s'élève en pente douce vers le centre où se trouve le temple d'Elial. Ce temple est composé d'un bâtiment rond d'une centaine de mètres de diamètre et qui a 6 tours sur son pourtour extérieur ainsi qu'une très grosse tour centrale, haute d'une centaine de mètres. Le temple est entièrement fait d'un cristal opaque mais qui se teinte d'une multitude de couleurs en fonction de la lumière. Du pied de chacune des tours du temple part une grande avenue qui descend jusqu'au mur d'enceinte qui ceinture la ville. Au bout de chaque avenue se trouve une imposante tour de défense faite d'épaisses pierres et trouées de meurtrières menaçantes. Les avenues délimitent ainsi les différents quartiers de la ville. Ils sont composés de maisons blanches, assez spacieuses, avec un toit en terrasse et généralement un petit jardin attenant. Plus on va vers le centre, plus ces maisons sont grandes et luxueuses. Les quartiers sont quadrillés par un dédale de rues, de ruelles et de places. On peut trouver quelques tavernes (sans chambres, il n'y a pas d'étrangers en ville) et quelques échoppes de nourriture et d'équipement (guerrier, magique et domestique). Ces échoppes d'équipement sont approvisionnées par la forge, où sont fabriquées toutes les armes de la ville. Certaines peuvent être enchantées par les plus puissants magiciens ou prêtres de la ville. Les échoppes sont situées sur les avenues et pratiquent le troc. Il existe aussi des centres de réunions pour les magiciens (sortes de bibliothèques-laboratoires) et quelques petits temples de quartiers, tous dédiés à Elial. On peut aussi voir quelques greniers et un théâtre, l'un des hauts lieux de la ville.

Armée : Les 4 tours de défense abritent chacune une quinzaine de guerriers (niv 4 à 6, cotte de maille, bouclier, épées longues/arcs (60%) ou lances de vol (40%). Ils sont commandés par 2 bi classé guerriers mages (niv 7 à 9, cotte de maille ou bouclier +1, épées longues +1 à +3, sorts liés au vent et à l'électricité) ou par 2 mages (niv 8 à 10, 30% ont des baguettes de foudre ou d'éclairs en plus. Sorts liés à l'électricité, au vent et à l'eau principalement). Il y a également un ou 2 prêtres de niveau 6 à 8. Ces garnisons sont en poste 24h sur 24. De plus, une garnison d'environ 150 guerriers est toujours prête à intervenir (mêmes caractéristiques que pour ceux des tours, mais on trouve 2 officiers pour chaque groupe de 30 hommes), et sans compter les nombreux magiciens et prêtres que compte la ville.

De plus, la ville est elle-même protégée par des sorts très anciens : un bouclier magique impénétrable peut être levé au cas où l'armée ne peut repousser les intrus, et la ville peut se téléporter sans erreur à une distance de 200 km de son point de départ (1 fois par jour).

L'archipel : L'archipel est composé d'une île principale de forme ovoïde et qui mesure 8km sur 4,5 dans ses plus grandes dimensions. La végétation est touffue et principalement composée de forêts. On trouve aussi quelques champs et vergers où sont cultivés les fruits et

légumes nécessaires aux besoins de la ville. Il faut cependant noter que les abords du trou sont déserts de toute vie, animale comme végétale. Il n'y a pas de plage sur cette île, car tous les abords sont composés de hautes falaises battues par les vents et les flots qui se brisent violemment dessus. Il existe cependant une crique (surveillée par un dragon des Nuées Grand Ver habitant dans des cavernes au dessus de la crique), qui peut abriter un bateau et permettre le débarquement. Elle est située au nord de l'île et correspond avec l'unique passe autour de l'île. En effet, elle est entourée d'une myriade de petites îles et îlots, de rochers et de récifs qui forment une barrière naturelle impénétrable par les navires, sauf par la passe située au nord. De plus, l'archipel est perpétuellement entouré d'un très épais brouillard qui la dissimule. De surcroît, l'archipel est quasiment toujours recouvert d'une épaisse couche de nuages qui semblent tourbillonner autour de la tour centrale du temple d'Elial.

Qui dirige : La ville est dirigée par un Conseil composé de 2 mages (niv 15 et 16), 2 prêtres (niv 15 et 16) et 2 guerriers (niv 16 et 17). Le Conseil siège dans le temple central aussi souvent que nécessaire. Il a à son service une armée de clercs et autres fonctionnaires qui s'occupent des affaires courantes de la cité (distribution de pain et de viande, attribution des maisons, problèmes divers, etc...). Le Conseil donne les directives générales de la ville et accomplit les volontés d'Elial qui communique avec eux.

Qui dirige réellement : Elial par le biais du Conseil. (Voir chapitre sur Elial).

La population : La population de la ville s'élève à environ 3000 habitants. Il y a 45% de mâles, 35% de femelles et 20% de jeunes de tous âges (jusqu'à X ans, âge de la majorité à Ellemdel). Il y a moins de femelles que de mâles pour permettre le processus d'attribution des maisons : le logement d'un homme non marié qui décède sera transmis à des jeunes couples. Ce procédé ne pose pas de problèmes car les Avariels noirs n'ont pas réellement d'instinct de propriété.

La population est composée en grande partie de magiciens et de prêtres de niveaux assez élevés (de 3 à 8), hommes comme femmes ; sinon on trouve des alchimistes, des fonctionnaires, des réparateurs et des personnes chargées de l'entretien de la ville. La population a un niveau de vie assez aisé, il n'y a pas de quartiers mal famés ou en état de délabrement. Le crime n'existe pas dans cette ville.

Guildes notables : Il existe une guilde qui regroupe les magiciens de la ville. Elle coordonne leurs recherches magiques et elle dépend du Conseil. Elle est dirigée par un magicien (niv15) qui s'en occupe en fonction des directives du Conseil et qui lui rend directement compte. Le vol n'ayant pas lieu à Ellemdel, il n'y a pas de guilde de voleurs.

Culte : La ville entière est dédiée au culte d'Elial, c'est donc la seule religion représentée dans la cité. Le temple principal, aussi appelé Grand Temple d'Elial ou Temple Central est particulièrement vénéré car il contient le corps du dieu !!(Voir paragraphe consacré au dieu pour plus de détails). Il existe aussi quelques temples de quartier dédiés à Elial.

Nom des habitants : les Ellemdels.

LE CULTE D'ELIAL

Pour les Avariels, Elial est le dieu des tempêtes et de la foudre. Il a été obligé de se plonger dans une sorte de coma profond afin de récupérer. Avant cela, il a bâti la cité d'Ellemdel et a

crée les Avariels Bruns afin que ceux ci protègent son enveloppe physique et son essence qui reposent au sommet de la tour centrale de temple. Les avariels décrivent Elial comme un dieu d'alignement chaotique neutre, qui lance ses tempêtes et ses éclairs partout au hasard. Son enveloppe corporelle ressemble à un humanoïde. Il mesure 6m de haut, a de longs cheveux blonds (bas du dos). Il porte un casque de fer qui lui cache le haut de la tête et les yeux. Il porte une longue tunique bleu gris bordée de blanc et a une cotte de maille complète sous sa tunique. Il a 3 paires d'ailes blanches dans le dos et tient une lance géante dans ses mains ; l'extrémité supérieure de cette lance est composée d'une boule munie de petites pointes et l'inférieure d'un fer de lance. Le manche est entièrement métallique. L'essence du dieu est contenue dans une énorme gemme (valeur : 150 000 p.o) dans laquelle elle se régénère petit à petit.

***MISE EN SITUATION :** on murmure à Ellemdel que les récentes augmentations de la violence des tempêtes et des orages sur Extrêmia seraient un signe du retour imminent du dieu... en fait, d'ailleurs, Elial n'est autre que Xamidi pour les avariels bruns. Elial est en fait le nom de l'avatar de Xamidi qui garde le 5^{ème} morceau du Sceptre dans les profondeurs de la cité.*

LUCIEN BARNES

LA CHRONOLOGIE DES COMPAGONS DU DRAGON, AN 467 et 468 Ep.IV.

Uronor 467 : Les Filles sont à Barragosta, Herenjie à la citadelle.

17^{ème} de K'lnck'or : Grande fête pour l'anniversaire de Styvel.

18^{ème} de Yator : Etoiles débute une série de concerts dans les Terres du Nord.

1^{er} de Lurminor : Déorie crée sa bibliothèque, Etoiles donne un grand concert à Barragosta. Les concerts se poursuivent jusqu'à 18^{ème} d'Appocor. Dans le même temps, Vialle est toujours à Allansia et Herenjie à la citadelle.

2^{ème} de Marblusor : Déorie se rend à Carfax et adhère aux Capes d'Argent. Etoiles se rend chez Cuil Creach. Vialle est chez son mentor.

18^{ème} de Dakrel'mor : Herenjie accouche d'un petit garçon.

Fin Inivor 467 : préparatifs à Ryan du voyage dans le Grand Duché. Les filles du Dragon font la connaissance de Meitreax, le jumeau caché de Styvel.

5^{ème} de Lurminor 468 : Arrivée dans le Grand Duché après un long voyage.

2^{ème} de Freshor 468 : Après avoir été envoyés en temps qu'espion chez le puissant Sorcier Magiel, Méitreax et les filles du Dragon font échouer les plans du Magicien Elfe et affrontent les Streliek. Vialle est tuée par Magiel au cours de la bataille. Heureusement, le clergé de Lurmina, reconnaissant, la rappelle à la vie.

16^{ème} d'Abbor 468 : Retour dans les Terres du Nord.

19^{ème} de Xamidor 468 : Déorie trouve un objet étrange dans le trésor amassé : il s'agit d'une coupe avec une dessin au-dessous qui ressemble fort à une carte au trésor. Après de nombreuses recherches à Ryan, Barragosta puis Fang, les Filles et Meitreax apprennent l'Histoire de Deslan Kamin et partent à la recherche des trois autres coupes indiquant l'emplacement du trésor de Deslan. Ils partent pour Carfax.

7^{ème} d'Inivor : à Carfax, nos héros passent un accord avec le Mage Sombre afin d'obtenir la seconde coupe. Le lendemain, ils attaquent un des QG de la Rüll. A partir de ce moment, la mafia naine n'aura de cesse de les poursuivre pour venger la mort d'un de ses Patriarches.

13^{ème} d'Inivor : départ pour Fanin, où ils restent jusqu'au 2^{ème} de Chiaror afin de trouver l'antre de Nolgur le Dragon d'Argent.

21^{ème} de Chiaror : Après la tempête de neige, ils arrivent à Barragosta.

Evénements Compilés par Uron



Bonjour a tous !

L'événement du mois c'est la mise à jour, une fois de plus. Et une fois de plus, les nouveautés sur le site sont exclusives.

Nouveautés

Une petite mise à jour aujourd'hui. Outre quelques nettoyages de certaines pages, nous avons le plaisir d'accueillir sur le site des contributions de la communauté, avec trois profils : le Caravanier, l'adepte de la Voie du Saphir, et le Chevalier-psi.

La fiche perso d'Aurel de Barragosta vient enrichir le dossier déjà existant à son sujet, et deux sorts de Déorie ont été ajoutés au Livre des Sortilèges, ce qui m'amène au point suivant : une version intermédiaire 0.4.1 vient d'être arrêtée. Elle n'est pas destinée à l'impression, mais est suffisamment complète pour faire son apparition prochainement sur le site, alors que la 0.4.2 est en route.

Concernant les sorts, la page les concernant sur ce site est toujours plutôt vide, mais ces sorts sont un très gros morceau qui n'a pas sa place dans le planning pour l'instant. Je pense donc essayer de garder la version du Livre des Sortilèges en téléchargement la plus proche possible des dernières contributions, que chacun puisse y regarder quand même.

Vous pourrez aussi remarquer que des illustrations ont fait leur apparition sur le site, grâce à quelques contributions extérieures, et d'autres sont à venir. Ces dessins sont aussi destinés à illustrer nos manuels, mais pas avant quelques temps.

La priorité ces jours-ci est reportée sur la carte des TN qui devrait apparaître d'ici quelques semaines, ainsi qu'Ellemdel, une cité avarielle nouvellement découverte.

Le reste suit son petit chemin, le chat a été supprimé, il était buggé et ne servait pas, Aoui traduit la fin de l'histoire de Pyloba et Ryanon, et TSR se lâche sur les utils inutiles. Une dernière chose : j'ai ajouté nos contacts persos sur la page Liens/Contacts. J'attends vos remarques à ce propos, mes données étant sûrement un peu fausses. En général, si vous recevez la lettre, vous êtes sur cette page, sauf oubli. Ca me fait penser que j'attends les fiches persos... sinon, tant pis je vais les faire moi-même. J'avoue que je suis sur le cul de voir que personne est capable de pondre un truc sur son propre perso à part Kad. Les concernés, z'êtes vraiment rien que des merdes. 'comprends la démotiv de Dadou, moi...

Par contre j'ai remarqué que le chat est depuis quelques temps complètement inutilisable, donc je vous demanderai de bien vouloir vous rendre sur celui d'un ami, où certains ont déjà leurs habitudes, et où il y a toujours quelqu'un : www.chatfep.fr.st .

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

Bonne lecture,

Keyoke

LA RUBIQUE TATA OCEANE

2 nouveaux sortilèges signés Uron ce mois-ci.

Moquerie Sournoise du Mage Sombre* (enchantement/charme)

Niv : 4 Durée : 5 rounds +1 par niv. Zone d'effet : la créature. Portée : 25 m. Eléments : V, S, M. Temps d'incantation : 4. Jet de Sauvegarde : Spécial

Ce sortilège a été créé par le fantasque Mage Sombre pour pouvoir se moquer de ses victimes en toute impunité. Si la victime rate son jet de sauvegarde contre les sorts (avec un malus de 1 tout pour chaque niveau ou DV que la victime a en moins par rapport au joueur) il croit que les moqueries et insultes prononcées par le mage sont en fait des compliments. Par exemple, si le joueur lui dit « tu n'es qu'une bouse de troll », la victime comprendra « votre charme naturel n'a d'égal que votre habileté à l'épée ». Toutes les autres personnes présentes comprennent en revanche les paroles du mage et sont libres de le signifier à la victime. Celle-ci devra toutefois réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (sans malus) pour accepter ce que ses compagnons lui disent (gare aux fesses du mage dans ce cas).

Soif de Sang Ogresque* (altération)

Niv : 4 Portée : 35 m Durée : 1 round par niveau. Zone d'effet : 1 créature par niveau dans un rayon de 10 m Temps d'incantation : 4. Eléments : V, S, M Jet de sauvegarde : Aucun

Le sort permet à un joueur d'enrager toute créature ayant au moins 50% de sang ogre dans les veines. Cette rage les rend assoiffés de sang et de massacre, et améliore leur capacités de combat. Pour toute la durée du sort, les bénéficiaires gagnent les effets suivants : +2 au toucher, +4 aux dégâts, +2 contre les charmes, +1d10 pv. Les ogres ne sont toutefois pas charmés et restent maîtres de leurs actions, mais sont poussés par un irrésistible désir de tailler leur adversaire en pièces. Si les points de vie supplémentaires permettent de dépasser le total courant de la créature, les points surnuméraires sont perdus lorsque le sort prend fin, en même temps que les autres bonus.

L'inverse de ce sort, *Faiblesse Ogresque*, permet au joueur d'affecter des créatures ayant au moins 50% de sang ogre. Si ceux-ci ne réussissent pas un jet de sauvegarde contre les sorts, ils souffriront immédiatement des effets suivants : -1 au toucher, -2 aux dégâts, -1d8 pv, -4 sur tout les JS. Les malus disparaissent à la fin du sort, mais les points de vie perdus doivent être récupérés par le repos ou magiquement.

URON

Communauté

- Deux de tension !
- Michel du Mois
- Du côté de Nice
- Actu des Petas
- Illustrations
- Les Travaux en cours...
- Le Rappel du Boulbab
- Le Rappel du Kader
- Annonces

Les Travaux en cours

Nombreux sont les membres de la Communauté Extrémienne qui ont du pain sur la planche au niveau du Monde... je dit pas que ça doit être fait dans le mois, mais faire déjà un peu de boulot sur certains trucs serait sympa... (note : les présentations de ville doivent être fait sur le modèle de Barragosta, cf Gazette)

- Nico : en prévision : La Cité-Arbre, la présentation (1 page environ) de la ville de Ryan. En travaux (déjà bien avancés) : l'île des 5 cascades, le Comté du Dragon
- Boulbab : en prévision : La Principauté Kalanienne (ex-Grand Duché), la présentation (1 page) de la cité d'Illusrael.
- Kad : en prévision : la présentation (1 page) de Zamar. En travaux : les îles froides
- Daminou : en prévision : le village de Lanurgat : Presque fini : la Casino de Mélinir.
- Gogo : en prévision : Chateaupoupre, la présentation de Fanin, le Royaume de Carnus
- Chat : en prévision ; un présentation de Fang. En travaux : Le Royaume d'Armory
- Dadou : en travaux : Le Royaume d'Etangard, la République de Kerium, trois scénars dont un avec Alex, la noblesse des Terres du Nord, un recueil d'Ecrits Extrêmes...
- Alex : en travaux : la mise à jour du site, la société virmone (suite), un scénar avec Dan
- Isa : en prévision : La suite de la Chronique d'Aoui, les Contrées du Sud.
- Xav', Kad et leur pote Marocain : un jeu de rôles sur PC qui devrait se dérouler sur Extrémia...

C'est bien cool, tout le monde fait des trucs pour le Monde !

URON

LE RAPPEL DU BOULBAB

Je vous rappelle que j'attends toujours les fiches de perso des pirates pour pouvoir préparer un scénar et pour les rejouer dans quelques temps. Je peux rien faire s'il m'en manque !

XARTUR

Le Rappel du Kader

bon, les gars faut k'on voie pour les perso des îles froides passke ya changement de règles, ont se remet au règles de la 2ème ed, le changement se feras au cas par cas pour eviter de casser le perso,on reprend d'ici peut de temps donc voila.

ps: pour ceux ki sont pas content du changement de règles : komm ça et c tout.

BORO

Michel du Mois

Le Michel du Mois est décerné à ... Aurel, qui aura payé son squatt chez Aude à Aix-en-Provence, et qui sort aux parents de la jeune fille, en repartant : « Bon, ben à cet été... » Belles paroles de Michel !!!

Petite mention spéciale à tout les Bouendous ayant allégrement squatté chez Gogo puis chez Dadou pendant les dernières vacances...

Michel du Mois est attribué par Uron

Du Côté de Nice

Après leur passage à Paname, retour a Nice pour les futurs fiancés. Alex va bientôt reprendre les baignades, le soleil était de retour... enfin, presque il paraît qu'il ont eu un peu de moins (c'est bien fait : du soleil faut en laisser pour les autres, un peu !!!), mais ça devrait pas durer. N'hésitez pas à leur envoyer des mails ou à laisser des message sur le forum « Général » d'Extrémia, ça leur fera plaisir.

URON

Annonces

- L'Association l'Oreille Interne vous rappelle qu'elle organise le 18 mai à l'Abacadabar une soirée « Jungle ». Venez Nombreux ! Renseignements : Voir Nico
- L'Oreille Interne organise également un tournoi de football le Samedi 24 juin à Arpajon. Les équipes seront composées de 7 joueurs. Venez vous inscrire à ce prestigieux tournoi et profitez de la fête organisée toute la journée, qui se prolongera la soirée !!! Renseignements : Voir Nico
- Le BDE ESCE organise une soirée à la salle Wagram le Mercredi 23 mai. Celle-ci devrait être OPEN BAR toute la nuit, si vous vous venez déguisé en militaire (pour les mecs) et en infirmière (pour les filles). Modalité et prix d'achat des Billets : voir Dadou ou Daphnée

2 de Tens'

- 2 DT Kader qui donne rdv à Boulbab chez lui, à Dadou chez Moostik et qui est finalement en forêt !
- 2 DT Gogo qui paye son cul de plomb et qui vient pas à l'Abacadabar alors qu'il y avait tout le monde !
- 2 DT Dadou qui oublie ses dés à la maison !
- 2 DT Alex qui oublie son disque dur chez Dadou et qui est obligé de passé le reprendre !
- 2 DT Yoshi qui oublie de payer son forfait de portable et qui se fait couper la ligne !
- 2 DT Yoshi qui oublie la soirée pour l'anniversaire à Moostik !

2 DT Compilés par Uron

Illustrations

Jul' vous présente en couverture sa vision des prêtres d'Hamoï. Quant à Pascale, voici ses essais pour représenter Herenje et d'autres dessins de Styvel. Et j'ai entendu dire que Naziz' pourrait nous faire des dessins aussi ! et dire qu'à une époque pas si lointaine on cherchait des dessinateurs...

CREDITS

Edito, Michel du Mois, 2 DT, Adeptes de la Voie du Saphir, Chronologie des Compagnons, Tata Océane, les travaux en cours, du Côté de Nice, Casus 7 : Dadou
Ellemdel et Elial, Les Avariels des Vents : Yoshi
La Chronique d'Aoui : Isa
Le Caravanier, Anneau du Parfait Fêtard : Nico
Site : Alex
Rappels : Boulbab, Kad.
Illustration Couverture : Jul'
Illustrations Intérieures : Pascale

La Prochaine Gazette

Le Profil de Chevalier-Psi, La Chronologie des Compagnons année 468,
et toutes les rubriques habituelles...