

La Gazette Extrémienne

Été 2001 – Numéro 14 –1 Pièce d'or

www.extremia.org

EDITO

Un numéro spécial été, avec la liste de tous les profils disponibles afin de créer des persos de vacances, l'ensemble des rubriques habituelles, des critiques, la suite de la chronologie des Compagnons, ainsi qu'un dossier sur la Guerre de l'Empire...

*Encore un numéro bien chargé !
Bonne Lecture et Bonnes Vacances à tous,*

TIRON

SOMMAIRE

<i>Edito</i>	<i>Page 2</i>
<i>Profil de Chevalier-Psi</i>	<i>Page 3</i>
<i>Critique de Shrek</i>	<i>Page 5</i>
<i>La Ville de Deux-Colombes</i>	<i>Page 6</i>
<i>Chronologie de la Guerre</i>	<i>Page 8</i>
<i>Critique Casus 8</i>	<i>Page 10</i>
<i>L'Hydre des Profondeurs</i>	<i>Page 11</i>
<i>Liste Complète des Profils</i>	<i>Page 13</i>
<i>Tata Océane</i>	<i>Page 19</i>
<i>Communauté</i>	<i>Page 20</i>

Chevalier-Psi (ou Chevalier de la Flamme Spirituelle)

Voici un profil que j'ai créé il y a quelques mois, mais qui n'avait pu paraître dans la précédente Gazette faute de place...

Description : Ce vénérable ordre de chevalerie psioniste était autrefois les troupes d'élite de l'Ordre Suprême, le gouvernement psioniste qui régnait en tyran et maître lors de la seconde époque. A sa création, cet ordre était le plus pur et le plus droit qui soit ; partout où ils allaient, ses membres faisaient respecter la justice et oeuvraient pour le bien de la population. Mais au fur et à mesure que l'Ordre Suprême devint une dictature, les chefs de la flamme spirituelle firent de leur ordre une sorte de police d'inquisition. Celle-ci était rigide, stricte et intolérante. De nombreux Chevaliers-Psi ne comprirent pas cette évolution, et une scission profonde se crut entre ceux qui restèrent loyaux envers l'Ordre Suprême et ceux qui n'approuvaient pas sa politique. La plupart de ces derniers furent pourchassés ou tués, et peu nombreux sont ceux qui en réchappèrent. Mais bien plus tard, lorsque la dictature psioniste fut vaincue et s'écroula, sa police d'élite fut dissoute et personne ne regretta les Chevaliers de la Flamme Spirituelle.

Plusieurs centaines d'années après la chute des psionistes, le descendant d'un ancien membre de l'Ordre de la Flamme Spirituelle décida de reformer l'Ordre dans sa forme originelle. Le bruit se répandit dans les sociétés secrètes psionistes qui vivaient recluses et des prétendants se présentèrent à cet homme dont l'histoire n'a pas retenu le nom. Bientôt, un nouveau groupe de Chevalier-Psi fut entraîné et sensibilisé aux méthodes de combats de leurs aînés. Bien que très peu nombreux, ces élus sentent qu'aujourd'hui, le temps est venu pour qu'il sortent à nouveau au grand jour et commencent le repentir de l'ordre de la Flamme Spirituelle en guidant le peuple vers des jours meilleurs. Cependant, l'Assemblée de magiciens les craint comme la peste, car malgré leurs intentions pures, l'Assemblée n'exclut pas que les dérives du passé se reproduisent un jour. Les membres de l'ordre de la Flamme Spirituelle sont donc recherchés par l'Assemblée afin d'être capturés. Le Grand Conseil de l'Assemblée, malgré des pressions de certains groupes, n'a pu se résoudre à déclarer la mort des prisonniers comme nécessaire et conserve les prisonniers à l'abri... pour le moment.

Rôle : voir ci-dessus. Pour le moment, le Nouvel Ordre de la Flamme Spirituelle cherche encore à déterminer le rôle exact qu'il devra jouer dans la société extrémienne. Une autre petite particularité est que les Chevaliers-Psi ne prient aucun dieu. Même s'il ne remettent pas en cause leur existence ou leur action, les divinités ne les concernent en aucun cas. Ils pensent que les humanoïdes doivent suivre leur propre voie, en développant les forces occultes enfuies au fond de leur esprit plutôt que de compter sur l'aide et les pouvoirs conférés par un dieu.

Pré-Requis : Les Chevaliers-Psi doivent avoir une Dextérité d'au moins 14 et une Force d'au moins 10 en plus des pré-requis standards des psionistes. Enfin, les Chevaliers-Psi doivent être d'un alignement Loyal.

Compétences Martiales : *Bonus :* Epée Large, Pugilat. *Autorisées :* Dague, Bâton. *Interdites :* tout le reste.

Compétences Diverses : *Bonus :* Régénérescence, Combat Aveugle, Sens du Danger. *Recommandées :* Méditation Focalisée, Sommeil Rapide, Combat à l'étroit, Loi, Connaissance de la Magie (M), Acrobatie, Saut, Méditation.

Pouvoirs psioniques : les Chevaliers-Psi doivent forcément choisir leur discipline principale parmi les 3 suivantes : Psychométabolisme, Clairsentience, Télépatiques. Lorsque les 3 disciplines précédemment citées ont été sélectionnées, il peut alors choisir les autres librement, en dehors du fait que le métapsionisme est interdit aux Chevaliers-Psi. En effet, en raison de leur entraînement difficile au niveau martial, les Chevaliers-Psi n'ont pas le temps de développer tout leur talents psioniques en comparaison avec les psionistes standards.

Bénéfices spéciaux :

Compétence à l'épée Large : comme dit plus haut, les Chevalier-Psi gagnent gratuitement au premier niveau la compétence d'Epée Large. Cette arme est en effet l'arme de prédilection des Chevalier-Psi. En dépensant une unité de compétence dans cette arme, ils peuvent se spécialiser, gagnant ainsi +1 aux jets de toucher et +2 aux jets de dégâts, mais n'obtenant pas l'augmentation des attaques par round des spécialistes (= ils ne peuvent donc faire qu'une seule attaque par round avec cette arme, même en cas de spécialisation).

Combat à mains nues : Les Chevalier-Psi sont également très compétents à mains nues : il peuvent porter 2 coups par round, avec un bonus de +1 au toucher et de +2 sur les dégâts.

Lame Psyshique : Au niveau 3, quelque soit les disciplines qu'il maîtrise, le Chevalier-Psi gagne gratuitement le pouvoir de *Lame Psyshique*, sans que celui-ci n'entre en compte dans le nombre de pouvoir qu'il possède normalement.

Limitations spéciales :

Choix d'armes restreint : Les Chevaliers-Psi ne peuvent manier que les armes suivantes : Epée Large, Bâton, Dague.

Aucune Armure permise : les Chevaliers-Psi ne portent jamais d'armures et ne peuvent en porter. Cela gênent leur mouvements et est contre leur philosophie et leur mode de pensée.

Discipline Métapsioniste interdite : les Chevalier-Psi ne peuvent en aucun cas choisir cette discipline parmi celle qu'ils maîtrisent.

Traque de l'Assemblée : Comme dit précédemment, les membres de l'Ordre de la Flamme Spirituelle sont traqués par la puissante Assemblée. Autant dire qu'il s'agit d'un désavantage de taille, qui obligent les Chevaliers-Psi à être beaucoup plus discrets qu'ils ne le désirent...

Equipement : les Chevaliers-Psi débutent leur carrière avec une épée large de bonne qualité (mais sans aucun bonus) gratuitement ainsi qu'avec un tatouage dans leur dos représentant une flamme dansante avec deux yeux en son centre.

Argent de départ : les Chevaliers-Psi débutent leur carrière avec 2d4+1x10 p.o.

URON

Lulu sort du bois...

... et va voir SHREK...

Voici les réactions de notre valeureux héros recueillies à la sortie de la salle obscure :
« Désolé, je vais tuer le suspense mais je ne peux pas attendre la fin de l'article : ce film est une bombe, allez le voir ! »

Merci Lucien pour ces réactions enthousiastes (pour une fois). En effet, Shrek est un excellent film. Il raconte l'histoire de Shrek, ogre vert, cynique et solitaire, qui vivait heureux dans son marais jusqu'à ce que le méchant Lord Farquaad fasse interdire toutes les créatures fantastiques dans son royaume. Créatures qui se retrouve bien évidemment dans le marais de Shrek, pour son plus grand désespoir... Il devra alors retrouver une princesse pour Farquaad afin de récupérer son marais et sa tranquillité.

Voici une histoire en apparence banale, style conte de fées. Cependant les scénaristes ont bien réussi leur coup, et le film est très drôle : c'est un joyeux mélange d'héroïc fantasy, de contes de fées et de références plus ou moins actuelles mais toujours bien placées : l'humour n'est pas vraiment du niveau de Disney, ce qui est plutôt un bon point... Il faut savoir que le succès de ce film a obligé l'ami aux grandes oreilles à retarder la sortie de son dernier film au pays magique de l'oncle Sam.

Shrek est un film entièrement réalisé en images de synthèse, et c'est impressionnant de voir ce qu'on peut faire avec des ordi et du talent de nos jours !

Donc en résumé, Shrek c'est joli, Shrek c'est bien réalisé et en plus Shrek c'est marrant ! allez le voir, c'est ma seule recommandation ! Par contre, allez le voir en V.O. c'est bien mieux qu'en V.F. et oui Boulbab, c'est mieux de le voir sur grand écran que sur DVX...

LUCIEN

D'autres réactions à propos de Shrek :

Uron : *Wouhaha ! Sans hésitation le meilleur film qu'il m'ai été donné de voir cette année, à ex-aequo avec Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain, certes dans un tout autre registre. C'est surtout très drôle, ça se fout gentiment de la gueule de Disney (Petites Boutades sur Blanche-Neige, la Belle aux Bois Dormant, les Trois Petits Cochons, et surtout Robin des Bois grâce aux fabuleux Monsieur des Bois qu'on ne voit malheureusement qu'un court instant) et de film comme Matrix. L'histoire est sans grande surprise, mais la fraîcheur des personnages, l'humour et la qualité de l'animation relègue l'histoire au second plan. J'ai adoré le film, et je parie que vous l'aimerez aussi !*

Xartur : *je ne dirais qu'un mot : Excellent !*

Fraggle : *C'est vraiment super ! et en plus, ils se foutent de la gueule de Disney !*

Deux-Colombes

Un village qui se situe dans le Ryanois, possédant une situation commerciale intéressante, vous est présenté dans la Gazette ce mois-ci.

Situation : Deux-Colombes est située sur la Route Commerciale reliant Zamar à Ryan (bien qu'elle soit plus proche de Ryan). Sa localisation en fait un lieu de transit commercial important et les prix locaux sont un peu élevés, mais les magasins restent complets toute l'année.

Qui dirige : le Baron Fernand de Willingbourg, un homme à l'aube de la quarantaine, énergique et impliqué dans la gestion de son domaine. Il connaît bien la ville, le plus gros bourg de son fief, et s'y rend fréquemment pour faire valoir et droits et discuter avec les notables.

Qui dirige réellement : Le Prévôt Selohn, épaulé par Russel Sial (voir plus bas), est l'homme de confiance du Baron à Deux-Colombes. Il est chargé de gérer les affaires courantes, de rendre la justice quand le Baron est absent, et bien sûr de collecter les impôts. Selohn effectue son rôle avec professionnalisme, mais parfois, la tentation de dérober quelques piécettes dans les revenus des impôts est trop forte. Il se sert parfois, mais toujours en petite somme pour que cela ne se remarque pas. Il a amassé un petit trésor, mais ne montre pas sa (relative) richesse pour éviter d'être soupçonné. Il culpabilise souvent, mais aime trop l'argent pour stopper ses agissements. En dehors de ça, il fournit un excellent travail.

Population : 1800 âmes toute l'année.

Principaux produits : Vin, fromages, poulets.

Forces armées : Deux-Colombes possède une milice permanente appelée les « Réguliers ». Ils sont dirigés par Harvey Yast, un homme solide et compétent qui effectue sa tâche avec cœur. Mais en cas de nécessité, la « Milice Exceptionnelle » peut être réunie en 1 journée, et compte près de 120 hommes pauvrement équipés.

Mages notables : il n'y a que deux magiciens résidant toute l'année à Deux-Colombes :

- Russel Sial, apothicaire et sage, est un magicien reconnu et apprécié dans la région. Bien qu'à un âge avancé, il rêve secrètement d'entrer à l'Assemblée et d'obtenir les félicitations des autres magiciens pour ses recherches, notamment sur les méduses. C'est un être amical, amateur de bon vin et collectionneur de papillons. Il donne un coup de main au prévôt lorsque celui-ci doit rendre la justice.
- Packir est un jeune homme fraîchement sorti de l'école de magie d'Océane de Nedrelle à Fang. Il a été engagé par le Baron comme un sorte de chercheur, d'enquêteur, et s'occupe également de la petite bibliothèque de la ville. En fait, le Baron espère que le jeune homme va bien s'acclimater à la vie locale, car il espère qu'il pourra remplacer Russel Sial dans quelques années, car ce dernier est très vieux.

Cultes notables :

- Le temple du Blé, temple de Styga. C'est le plus grand lieu de culte de la ville. Le prêtre en charge est un homme à l'humeur joyeuse et au ventre rebondi répondant au doux prénom d'Eliot. il gère son temple et s'occupe de ses ouailles à l'aide de 3 autres prêtres et de ses novices.
- La Lueur divine, chapelle d'Uron. Herman et ses deux acolytes représentent le Dieu Suprême dans la ville. Herman est un homme discret mais efficace, qui n'a de cesse d'aider son prochain, et si besoin est de le défendre. C'est un rude gaillard qui manie fort bien l'épée longue.
- L'Autel de la Procréation, chapelle de Natulée. La demie-elfe Gisël et son novice célèbrent toute les naissances de la ville.

Guiltes de roublards et de voleurs notables : l'Association des Marchands de Deux-Colombes, réunis sous la houlette du bonnetier Janki Velber, qui protège les intérêts des commerçants de la ville.

Boutiques d'équipement : complètes en été, quasi-complets en hiver.

Repaires d'aventuriers : la ville ne compte que 2 auberges :

- la Gorge Sarcastique (bonne/coûteuse) est un établissement de qualité qui est le lieu privilégié pour rencontrer des marchands de passage. La nourriture est excellente et les deux propriétaires, Gina et Elia Grattin, rechignent rarement à avoir des relations avec les clients.
- La Troisième Colombe (modérée/bon marché) est un établissement plus populaire où les gens du cru aiment se retrouver pour prendre un verre au retour des champs. L'ambiance est bon enfant, mais assez bruyante. L'auberge appartient à Boldon le Tenace.

Autres personnages importants : en dehors des personnages cités, il n'y a qu'un seul autre personnage remarquable à Deux-Colombes : il s'agit de « Petit-Gros », un jeune homme d'une vingtaine d'année réputé pour sa maladresse légendaire et son penchant pour la bonne chère. Les commerçants ont peur de lui, car ils craignent toujours pour leur étalage lorsqu'il arrive !

Éléments remarquables de la ville : le centre nerveux de la ville est entourée par une petite enceinte de pierre qui ne laisse que deux ouvertures permettant de traverser la grande ville d'est en ouest tout en restant sur la route commerciale reliant Ryan à Zamar. La ville, dont la population est en augmentation constante depuis quelques années, semble toujours être plus ou moins en travaux, un des éléments de cette prospérité nouvelle dont la ville tire profit grâce à une paix retrouvée depuis la fin de guerre civile qui se déroula dans les Terres du Nord à la fin du règne d'Aurel I^{er}.

Caractéristiques :

- Boldon le tenace : Nain G5 LB, armé d'un *marteau de guerre* +2, *cuirasse* +1 se trouvant derrière le comptoir
- Les « Réguliers » : 25 G1 équipés de cuirasse, bouclier, épée large, dague, hachette.
- Harvey Yast : humain G6 (profil : Soldat) LN, armé d'une *épée large* +1 (spécialisé), *bouclier* +1, cotte de mailles.
- La « Milice exceptionnelle » : 120 G0, équipés d'armures de cuir, dague, épée courte ou fourche de guerre.

- Le Prévôt Selhon : humain G9 CB, armé d'une cotte de mailles, d'un *bouclier +1* et d'une *épée bâtarde +2, +3 contre les créatures de taille P* (spécialisé).
- Russel Sial : humain M7 NB S : Méduses, possédant diverses potions magiques
- Packir : humain M3 LB.
- Janki Velber : humain G0 LN.
- Eliot : Humain P8 de Styga NB possédant un *Bâton +2*. Ses trois prêtres sont des P2, les novices des niv 0.
- Herman : Humain, P7 d'Uron, anciennement un G5 LB. Il possède une armure de plates et une *épée longue +2* (spécialisé).
- Gisël : Demie-Elfe P5 de Natulée NB.
- « Petit-Gros » : humain normal.

URON

La Chronologie complète de la Seconde Guerre de l'Empire

Malgré les informations régulières dans la rubrique « ce qui se passe dans le Monde », de nombreux membre de la Communauté avouaient ne plus s'y retrouver complètement dans la Guerre de l'Empire qui fait rage actuellement. Voici donc l'intégralité du conflit décrit ci-après, jusqu'à la dernière date connue.

20^{ème} d'Inivor 470 : Mort de Telak le Sélénite. Il était l'homme qui avait unifié et bâti l'empire du Vyrmonus et les alliances entre les royaumes qui le composait. Telak n'ayant aucun descendant ni héritier, le problème de sa succession se pose assez vite, et certains royaumes, sous l'impulsion de la République Indépendante de Kérium, commence à parler d'émancipation vis-à-vis de la Confédération de l'Empire.

18^{ème} de Tempor 471 : Une grande réunion réunissant les dirigeants des différents pays constituant la Confédération de l'empire à lieu. Des dissensions très nettes apparaissent.

19^{ème} de Tempor 471 : certains royaumes claquent la porte des négociations. Il s'agit de la République de Kérium, du Grand Royaume Katlérien, du Grand-Duché et du Petit Comté. Il apparaît clair à présent que le conflit est inévitable. Carnus, les îles froides et Etangard affirment déjà être neutres.

12^{ème} de Marblusor 471 : après plusieurs jours de tentions grandissantes, la 2^{nde} Guerre de l'Empire est déclarée. Les Terres du Nord, les Contrées du Sud, l'Empire Vyrmon et le Royaume d'Armory composent la faction alliée.

Abbor 471 : les deux camps se préparent et s'arment, défendent leur côtes et leurs frontières, tout en guettant les mouvements ennemis.

Bohpor-Dakrel'mor 471 : diverses batailles navales ont lieues entre l'Empire Vyrmon et le Royaume d'Armory d'un côté, et le Grand Royaume Katlérien de l'autre.

Natulor 471 : les Rebelles tentent une percée par le nord de l'Empire Vyrmon qui se solde par un échec. Dès lors, les deux partis campent sur leurs positions et s'épient plutôt que de tenter des offensives frontales.

Freshor 472 : après des mois de positions stabilisé (notamment en raison de l'hiver puis de conditions climatiques difficiles) les Rebelles passent à l'offensive et débarquent sur la côte Est du Royaume d'Armory, tout en relançant leur effort dans le nord de l'Empire Vyrmon.

En Marblusor 472 : Une Armée de l'Empire Vyrmon affronte des Katlériens dans les Montagnes du Bout du Monde sans qu'aucun camp ne puisse prendre l'avantage sur l'autre, malgré de lourdes pertes de chaque côté.

Bohpor 472 : la Coalition Rebelle progresse, puisqu'elle arrive à s'emparer de la ville de Baarlik, dans le Royaume d'Armory, avant l'arrivée de l'armée Alliée. Les réfractaires à l'Empire tiennent à présent plus de la moitié du royaume.

Dakrel'mor 472 : L'Alliance bat les rebelles sur le Mont Desley. Après cet échec cuisant, les rebelles se replient sur Baarlik.

En Xamidor 472 : Les Rebelles perdent du terrain et se regroupent dans la partie orientale du Royaume d'Armory, afin de n'être pas trop loin de leurs bases. Ils abandonnent ainsi les plaines des Saints aux Alliés, qui font actuellement halte à Baarlik. A la fin du mois, Les Compagnons du Dragon sont sur le front à Armory. Ils prennent part d'une manière significative à l'éclatante victoire alliée à 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 quelques jours plus tard. Aurel Martigann, le roi des Terres du Nord, est tué, 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. Les alliés se réorganisent.

Rodafor-Chiaor 472 : à nouveau, l'hiver perturbe le déroulement du conflit. Chacun des deux camps en profite pour consolider ses positions.

K'nllkor 473 : La flotte d'Armory tente de prendre la République Indépendante de Kérium, sans succès.

Lurminor-Freshor 473 : La flotte d'Armory repousse une offensive de la flotte Katlérienne.

Appocor 473 : les Alliés tentent un débarquement dans la Baie de Katler qui se solde par un échec.

Marblusor 473 : les Alliés retournent à Armory pour y préparer une nouvelle offensive beaucoup plus importante. Les préparatifs sont longs.

Abbor 473 : les Alliés font le blocus de la République de Kérium, à défaut de la prendre.

Bohpor 473 : afin de préparer au mieux le débarquement, les Flèches de Platine sont envoyés faire de la reconnaissance et du sabotage dans le Grand Royaume Katlérien.

Dakrel'mor 473 : profitant d'une mer favorable, les Katlérien parviennent à franchir les lignes Alliées et à apporter des renforts à la République Indépendante de Kérium.

Xamidor 473 : le nouveau débarquement Allié ayant pris du retard, il est repoussé au prochain printemps afin de bénéficier des meilleures conditions possibles.

Uronor 474 : dès les premiers jours de l'année, les Alliés réussissent un débarquement éclair sur la côté Ouest du Royaume Katlérien. L'offensive est rapide et les Rebelles subissent coup sur coup deux défaites : La bataille de la Côte le 8^{ème}, la bataille de 3-forêts le 17^{ème}. Le 20^{ème} d'Uronor, les Alliés sont aux portes de Havrebusard.

K'Inckor 474 : espérant bénéficier le plus longtemps possible de l'effet de surprise et de leur rapidité, les alliés attaquent Havrebusard et prennent la ville le 6^{ème}. Mais les renforts alliés ne suivent pas, et arrivent trop tard pour empêcher la reprise immédiate de la ville par les Rebelles (le 11^{ème}). Le 13^{ème}, les Alliés tentent un nouveau siège, mais sont les troupes de renforts tardent à venir. Dans le même temps, les troupes Rebelles venus du nord accourent vers Havrebusard pour apporter leur aide à la ville. Le 15^{ème}, les Compagnons du Dragon s'infiltrer dans la ville, vont parvenir à sauver les officiers prisonniers et à s'emparer de la Bannière du Lion, un puissant artefact, mais ne peuvent empêcher la reprise de la ville par les Rebelles.

Yator 474 : le 4^{ème}, Robert de Barass est couronné empereur du Vyrmonus.

Inivor 474 : les Alliés font intervenir des renforts sur le Royaume Katlérien. Le front se situe à deux jours à l'ouest d'Havrebusard. Les compagnons du Dragon et Lucien mène une offensive sur la ville elle-même dans le même temps, mais l'armée Alliée y est décimée : il s'agit cependant d'une semi-réussite, car les Rebelles ont eux aussi subi de lourdes pertes et ont perdu de nombreux généraux dans la bataille, appelée Bataille du Fleuve.

URON

CRITIQUE CASUS 8

*... De retour du Ciné où il a vu **Shrek**, Lulu pille une librairie pour se procurer le dernier Casus (forcément, ses sous sont restés chez les Illithids).*

Dans le dernier Casus, nous trouvons, pêle-mêle et en vrac : un dossier sur la Chine, très bien documenté, et qui traite aussi bien de l'imaginaire chinois que de la religion ou du cinéma de Hong Kong. Dossier éclectique donc mais bien intéressant. On y trouve aussi beaucoup de critiques de jeux, un p'tit reportage chez Multisim (créateurs de Agone et de Nephilim), ainsi qu'un guide sur les guerres de Laelith pour le jeu de figurines qui ne saurait tarder à sortir. Sinon dans le Casus Master, rien pour notre jeu chéri, mais par contre un scénario pour Feng Shui qui m'a donné envie d'essayer ce jeu, qui a plutôt l'air sympa.

Sinon, comme le faisait remarquer notre rédac' chef préféré dans la dernière gazette, les sorties pour le système D20 continuent à un rythme soutenu. Est-ce un signe d'Uron ?? Nous en saurons plus à la rentrée, quand le manuel de DD3 sera disponible...

En bref, Casus semble vraiment avoir trouvé son rythme de croisière et un bon niveau général. Espérons que cela continue !

LUCIEN

Nouveau monstre : l'Hydre des Profondeurs

Voici un nouveau monstre pour le monde d'Extrêmia, également présent dans le scénario « le Siège d'Havrebusard », à paraître bientôt.

HYDRE DES PROFONDEURS

CLIMAT/TERRAIN :	Souterrain/ profondeurs
FREQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Tout
REGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-8)
TRESOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRESENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	2
DEPLACEMENT :	9
DES DE VIE :	5-15 +
TAC0 :	Voir ci-dessous
NOMBRE D'ATTAQUES :	5-15
DEGÂTS PAR ATTAQUE :	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPECIALES :	Souffle d'acide
DEFENSES SPECIALES :	Têtes qui repoussent, doit être brûlée pour être détruite, immunité à l'acide
RESISTANCE A LA MAGIE :	20%
TAILLE :	E (12 m de long)
MORAL :	Elevé (11-12)
VALEUR EN PX :	Variable

Désolé pour le
dessin, celui qui est
capable de me
dessiner une hydre
toute noire à quinze
têtes sera le
bienvenu. Tout ceux
qui ont des talents de
dessinateur peuvent
s'y coller...

Description : ce type d'hydre est sans aucun doute la race la plus dangereuse et la plus puissante de toute les hydres. Bien que ressemblant aux autres hydres par leur manière d'attaquer, elle possède un maximum de 15 têtes (et non de douze) et ont un corps entièrement noir. Leurs dents sont d'un blanc d'ivoire et leur yeux sont ambres.

Combat : Comme ses cousines, l'Hydre des Profondeurs peut attaquer en se servant de 4 têtes ou moins contre un même adversaire de taille P ou M, mais jusqu'à 6 têtes sur un adversaire de taille G ou plus, chacune des tête mordant à leur tour. Les hydres des profondeurs reçoivent 10 points de vie pour chacun de leur Dé de Vie et toute les têtes doivent être tranchée pour qu'une hydre meure. Chaque fois qu'une hydre subit 10 points de dégâts, on suppose que l'une de ses

<i>Têtes</i>	<i>Tac0</i>	<i>Dégâts</i>	<i>EXP</i>
5	15	1d6	7000
6	13	1d6	8000
7	13	1d8	9000
8	12	1d8	10000
9	12	1d8	11000
10	10	1d8	12000
11	10	1d10	13000
12	8	1d10	14000
13	8	1d10	15000
14	6	1d10	16000
15	6	2d6	17000

têtes est coupée ou arrachée de son corps. Toutefois, si un sort pourra éliminer plusieurs têtes (à condition que le sort inflige suffisamment de dégâts), une attaque de mêlée ne pourra couper plus d'une tête. Ainsi, un guerrier frappant 2 fois par round pourra au maximum couper ou détruire 2 têtes par round, même si ses dégâts dépassent 10 points de dégâts par coup. Les Hydres des Profondeurs attaquent en fonction du nombre de têtes qu'elles ont. Une hydre des Profondeurs à 12 têtes continuera ainsi à attaquer comme un monstre de 12 DV même après avoir perdu plusieurs têtes. Les attaques contre le corps sont sans effet, à moins qu'une seule attaque inflige un dégât supérieur ou égal au nombre de points de vie initial de l'Hydre.

Toute tête coupée régénère en 1d3 rounds. Pour empêcher cette régénération, il faut réussir à appliquer rapidement une flamme sur le cou. Enfin, chaque tête de l'Hydre des Profondeurs peut souffler un jet d'acide tout les 3 rounds, qui inflige 2d4+8 points de dégâts (jet de sauvegarde contre les souffle pour réduire de moitié). A moins que la victime ne passe son prochain round à éponger vigoureusement l'acide, elle souffrira durant les 3 rounds subséquents d'1d4+1 points de dégâts dus à l'acide, ce qui empêche de lancer un sort. L'Hydre des profondeurs est également immunisé contre les armes non-magiques. Enfin, une Hydre des Profondeurs est immunisé contre l'Acide, et elle doit être brûlée pour être détruite.

Habitat/Société : Les Hydres des Profondeurs vivent dans des souterrains sombres et des cavernes profondes. Elles ne supportent pas la lumière du soleil (jet d'attaque à -3 dans ce cas), mais ne sont nullement incommodées par les sorts de *Lumière* et autres sorts de même acabit (sauf le sort de P7 *Rayon de Soleil*). Une *Lame Soleil* pourra elle aussi aveugler l'Hydre et l'incommodera fortement.

Ecologie : Les Hydres des Profondeurs n'ont pas de prédateur naturel, mais sont parfois en conflit avec les Drows ou des Nains. Les Ithilids sont les seuls à parvenir à les contrôler grâce à leur puissant pouvoir mentaux. La carapace robuste des Hydres des Profondeurs sert à confectionner des *parchemins de protection contre l'Acide*.

Sur Extrêmia : On trouve rarement de telles créatures, mais les sages s'étant intéressés à leur existence ont découvert que leur nombre est assez important dans les régions désertiques du Zorbarranus, pour des raisons mystérieuses. Cependant, dans de rares cas, il est possible d'en trouver dans les régions Est du Vyrmonus. Les sages ignorent également comment ont été créée ces créatures et n'excluent pas une création divine.

URON

Chronologie des Compagnons, année 468

Lurminor 468 : les Compagnons se rendent dans le Grand Duché, dans lequel ils combattent les Streliks et déjouent les machinations du Puissant magicien Magiel.

Abbor 468 : le groupe est de retour dans les Terres du Nord.

Xamidor 468 : une mystérieuse coupe est découverte dans un butin. C'est en fait un objet permettant de retrouver le légendaire trésor de Deslan Kamin. Les Compagnons partent à sa recherche, pactisent avec le Mage Sombre, affrontent tour à tour la Rüll et la Mandragore.

Inivor 468 : après un bref passage à Barragosta, les Compagnons se rendent à Carfax puis à Fang.

Chiaror 468 : les Compagnons se rendent à Fanin pour obtenir des infos, puis rentrent à Barragosta et rencontrent le Dragon d'argent Nolgur.

LISTES DES PROFILS DISPONIBLES

Tous les Profils disponibles sur le Monde d'Extrêmia sont là ! Entre parenthèses, vous trouverez la source du profil. Pour les profils des Manuel Extrêmia, vous trouverez l'auteur du profil à la suite de la source. L'astérisque () indique un profil crée par quelqu'un de la communauté.*

COMBATTANTS

Guerrier :

- **Archer*** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Dadou)
- **Guerrier Barbare** (MC Guerrier)
- **Barbaresque** (MC Guerrier)
- **Guerrière Amazone** (MC Guerrier)
- **Combattant Noble** (MC Guerrier)
- **Guerrier Sauvage** (MC Guerrier)
- **Soldat** (MC Guerrier)
- **Héros Local** (MC Guerrier)
- **Pirate/Guerrier Hors-la-loi** (MC Guerrier)
- **Guerrier Berserker** (MC Guerrier)
- **Frère de Bataille*** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Kader)
- **Maître d'Armes*** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Dadou)
- **Armoire à Glace*** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Dadou)
- **Chevaucheur de Bête** (MC Guerrier)
- **Mercenaire** (MC Guerrier)
- **Preux** (MC Guerrier)
- **Guerrier Bretteur** (MC Guerrier)
- **Gladiateur** (MC Guerrier)
- **Samourai** (MC Guerrier)
- **Moucheur Nain** (MC Nain)
- **Fou de Guerre Nain** (MC Nain)
- **Cavalier du Vent elfe** (MC Elfe)
- **Archer Elfe** (MC Elfe)
- **Gnome de choc** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Tranche-Gobelin gnome** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Bailly Petit-Homme** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Ecuyer Petit-Homme** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Franc-Archer Petit-Homme** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Garde-Forêt Petit-Homme** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Mercenaire Petit-Homme** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Pionnier Petit-Homme** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Rat de Tunnel Petit-Homme** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Défenseur tribal humanoïde** (MC Humanoïdes)
- **Garde-Mine Humanoïde** (MC Humanoïdes)
- **Gladiateur Humanoïde** (MC Humanoïdes)
- **Paladin Saurial** (MC Humanoïdes)
- **Mercenaire Humanoïde** (MC Humanoïdes)
- **Protecteur de la Nature humanoïde** (MC Humanoïdes)
- **Coureur des Bois Elfe** (MC Elfes)
- **Bien Né** (MC Nains)

- **Façonnier Nain** (MC Nains)
- **Garde-Foyer Naine** (MC Nains)
- **Hache-Garde Nain** (MC Nains)

Rôdeur :

- **Traqueur** (MC Rôdeur)
- **Pisteur** (MC Rôdeur)
- **Viguiers** (MC Rôdeur)
- **Feuillard** (MC Rôdeur)
- **Tueur de Géants** (MC Rôdeur)
- **Chasseur de Troll*** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Yoshi)
- **Chevalier Rôdeur*** (Manuel d'Extrêmia : Dadou)
- **Bourlingueur** (MC Rôdeur)
- **Provin** (MC Rôdeur)
- **Fauconnier** (MC Rôdeur)
- **Anachorète** (MC Rôdeur)
- **Haret** (MC Rôdeur)
- **Belluaire** (MC Rôdeur)
- **Caravanier*** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Nico)
- **Intendant** (MC Rôdeur)
- **Montagnard** (MC Rôdeur)
- **Explorateur** (MC Rôdeur)
- **Protecteur** (MC Rôdeur)

Paladin :

- **Ecuyer** (MC Paladin)
- **Chasseur de Fantôme** (MC Paladin)
- **Destructeur du Mal*** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Chat)
- **Pourfendeur de Vers** (MC Paladin)
- **Inquisiteur** (MC Paladin)
- **Maréchal** (MC Paladin)
- **Chevalier du Ciel** (MC Paladin)
- **Apatride** (MC Paladin)
- **Capitaine** (MC Paladin)
- **Chevalier** (MC Paladin)
- **Dévo**t (MC Paladin)
- **Emissaire** (MC Paladin)
- **Errant** (MC Paladin)
- **Guérisseur** (MC Paladin)
- **Templier** (MC Paladin)

Anti-Paladin :

- **Champion du Mal** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Internet)
- **Maître des Morts** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Internet)
- **Tueur de Prêtres** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Internet)
- **Tueur de Dragons** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Internet)

Barbare :

- **Brute** (MC Barbare)
- **Cavalier des Plaines** (MC Barbare)
- **Coureur de Brousse** (MC Barbare)
- **Insulaire** (MC Barbare)
- **Ravageur** (MC Barbare)
- **Seigneur des Forêts** (MC Barbare)
- **Tueur de Mage** (MC Barbare)

PRIEURS

Prêtre :

- **Tout les profils dus aux différents clergés** (Manuel Extrêmia : le Monde, Dadou)
- **Prêtre Pacifiste** (MC Prêtre)
- **Soigne-Feuille Petit-Homme** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Prêtre Noble** (MC Prêtre)
- **Prêtre Sauvage** (MC Prêtre)
- **Moine-Guerrier** (MC Prêtre)
- **Prêtre Barbare** (MC Prêtre)
- **Erudit** (MC Prêtre)
- **Prophète** (MC Prêtre)
- **Prêtre Paysan** (MC Prêtre)
- **Prêtre hors-la-loi** (MC Prêtre)
- **Prêtresse Amazone** (MC Prêtre)
- **Prêtre Barbare/Berseker** (MC Prêtre)
- **Guérisseur Petite-Homme** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Oracle Petite-Homme** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Soigne-Bois gnome** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Soigne-Rocher gnome** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Chaman Humanoïde** (MC Humanoïdes)
- **Homme-Médecine Humanoïde** (MC Humanoïdes)
- **Oracle Humanoïde** (MC Humanoïdes)
- **Mystique Errant Humanoïde** (MC Humanoïdes)
- **Prêtre de guerre Humanoïde** (MC Humanoïdes)
- **Herboriste Elfe** (MC Elfes)
- **Paria Nain** (MC Nains)
- **Patricien Nain** (MC Nains)
- **Prêtre-Artisan Nain** (MC Nains)
- **Séculier Nain** (MC Nains)

Chaman :

- **Arpenteur de Rêves** (MC Barbare)
- **Augure** (MC Barbare)
- **Envoûteur** (MC Barbare)
- **Homme-Médecine** (MC Barbare)
- **Pyrolâtre** (MC Barbare)
- **Spirite** (MC Barbare)

Druide :

- **Ami des Bêtes** (MC Druide)
- **Changeur de Forme** (MC Druide)
- **Conseiller** (MC Druide)
- **Druide de Village** (MC Druide)
- **Druide Déchu** (MC Druide)
- **Druide Totémique** (MC Druide)
- **Essaimeur** (MC Druide)
- **Druide Hors-la-loi** (MC Druide)
- **Naturaliste** (MC Druide)
- **Druide Pacifiste** (MC Druide)
- **Protecteur** (MC Druide)
- **Redresseur de Torts** (MC Druide)
- **Druide Sauvage** (MC Druide)
- **Druide Vagabond** (MC Druide)
- **Végétaliste** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Internet)

ROUBLARDS

Voleur :

- **Tire-Laine** (MC Voleur)
- **Loup Solitaire** (MC Voleur)
- **Cambrioleur** (MC Voleur)
- **Voleur Bretteur** (MC Voleur)
- **Acrobate** (MC Voleur)
- **Aigrefin** (MC Voleur)
- **Assassin** (MC Voleur)
- **Aventurier** (MC Voleur)
- **Bandit** (MC Voleur)
- **Boucanier** (MC Voleur)
- **Chasseur de Prime** (MC Voleur)
- **Voleur Espion** (MC Voleur)
- **Investigateur** (MC Voleur)
- **Mendiant** (MC Voleur)
- **Receleur** (MC Voleur)
- **Sicaire** (MC Voleur)
- **Trafiquant** (MC Voleur)
- **Dératiseur Nain** (MC Nain)
- **Cambrioleur Petit-homme** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Carroteur Petit-Homme** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Contrebandier Petit-Homme** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Détrousseur Petit-Homme** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Gavroche Petit-Homme** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Petit-Rat gnome** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Voltigeur gnome** (MC Gnômes et Petites-Gens)
- **Oracle Humanoïde** (MC Humanoïdes)
- **Barde Humanoïde** (MC Humanoïdes)
- **Chiffonnier Humanoïde** (MC Humanoïdes)

- **Clochard Humanoïde** (MC Humanoïdes)
- **Ombre Humanoïde** (MC Humanoïdes)
- **Rat de Tunnel Humanoïde** (MC Humanoïdes)

Barde :

- **Courtisane** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Internet)
- **Dandy** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Dragon Magazine™)
- **Barde Hors-la-loi** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Dragon Magazine™)
- **Virtuose*** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Dadou et Aurel)
- **Galant** (MC Barde)
- **Aède** (MC Barde)
- **Maître-Lame** (MC Barde)
- **Bouffon** (MC Barde)
- **Jongleur** (MC Barde)
- **Histrion** (MC Barde)
- **Romanichel** (MC Barde)
- **Rhapsode** (MC Barde)
- **Scalde** (MC Barde)
- **Charlatan** (MC Barde)
- **Hérault** (MC Barde)
- **Cerveau** (MC Barde)
- **Chantre Nain** (MC Barde)
- **Siffleur Petit-Homme** (MC Barde)
- **Ménestrel Elfe** (MC Barde)
- **Professeur Gnome** (MC Barde)
-

MAGES

Magicien :

- **Dracomancien** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Dragon Magazine™)
- **Homme de Loi*** (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Dadou)
- **Wu Jen** (MC Magicien)
- **Patricien** (MC Magicien)
- **Anagakok** (MC Magicien)
- **Sorcière** (MC Magicien)
- **Mage Militant** (MC Magicien)
- **Mage Sauvage** (MC Magicien)
- **Académicien** (MC Magicien)
- **Mage Mystique** (MC Magicien)
- **Ensorceleuse Amazone** (MC Magicien)
- **Mage Paysan** (MC Magicien)
- **Erudit Humanoïde** (MC Magicien)
- **Mage Bandit Humanoïde** (MC Magicien)
- **Mage solitaire Humanoïde** (MC Humanoïdes)

Spécialistes :

- Escamoteur gnome (MC Gnômes et Petites-Gens)
- Imagiste gnome (MC Gnômes et Petites-Gens)

PSIONIQUES**Psioniste :**

- Agent de la Pensée (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Dragon Magazine™)
- Adepte de la Voie de Saphir* (Manuel d'Extrêmia : les Règles)
- Chevalier de la Flamme Spirituelle* (Manuel d'Extrêmia : les Règles)
- Psioniste Mystique* (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Dadou)
- Le Psi Sauvage* (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Dadou)

Eclaireur :

- Patrouilleur* (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Dadou)
- Subtil* (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Dadou)
- Eclaireur Espion* (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Dadou)
- Cavalier Furtif* (Manuel d'Extrêmia : les Règles, Dadou)

PROFILS POUR MULTI-CLASSES :**Guerrier/Voleur :**

- Cartographe Petite-Homme (MC Gnômes et Petites-Gens)
- Colporteur Petite-Homme (MC Gnômes et Petites-Gens)
- Vadrouilleur Petite-Homme (MC Gnômes et Petites-Gens)
- Traqueur gnome (MC Gnômes et Petites-Gens)
- Veneur Elfe (MC Elfes)

Voleur/Mage :

- Pitre gnome (illusionniste seulement) (MC Gnômes et Petites-Gens)
- Voleur de Sorts Elfe (MC Elfes)

Guerrier/Mage :

- Chantelameur Elfe (MC Elfe)
- Sorcier de guerre Elfe (MC Elfe)

Guerrier/Mage/Voleur :

- Infiltrateur Elfe (MC Elfes)
- Récupérateur Elfe (MC Elfe)

Guerrier/Prêtre :

- Champion Nain (MC Nains)
- Templier nain (MC Nains)
- Zélateur nain (MC Nains)

PROFIL POUR TOUTE CLASSE :

- Tueur de Morts Elfe (MC Elfes)

Compilation des profils : URON

LA RUBRIQUE DE TATA OCEANE

Et deux sorts proposés par Boulbab, deux !

Neutralisation de la Magie* (abjuration)**Niveau :** 2**Portée :** 10 m +10 m par niveau**Élément :** V, S, M**Durée :** spéciale**Temps d'incantation :** 3**Zone d'effet :** un effet, un objet ou une créature**Jet de sauvegarde :** spéciale

Ce sort permet à son jeteur de rendre inactif un sort préalablement lancé par un magicien. La neutralisation doit être lancée sur le bénéficiaire du sort, l'objet, ou sur un élément visible du jeteur et dans la portée du sort et dure un temps défini en fonction de la différence de niveaux entre le jeteur du sort à dissiper et le magicien. Le tableau suivant donne la chance de neutralisation en % en la durée de cette dernière.

<i>DIFFERENCE DE NIV</i>	<i>%</i>	<i>DUREE NEUTRALISATION</i>
-6 et plus	10	Jusqu'à la fin du round
-4/-5	20	1 round
-1/-3	30	1d2 rounds
Aucune	40	1d4 rounds
1/3	50	1d6 rounds
4+	60	2d4 rounds

L'élément matériel de ce sort est un petit morceau de plomb qui est consommé lors de l'incantation. Il faut noter que si la créature ou l'objet visé ne bénéficie pas de jet de sauvegarde (puisque c'est le pourcentage qui détermine si le sort fonctionne ou pas) en revanche, la Résistance à la Magie s'applique normalement.

Rouille de Keltorn* (altération)**Niveau :** 5**Portée :** 25 m + 5 m par niveau**Élément :** V, S**Durée :** permanente**Temps d'incantation :** 5**Zone d'effet :** 10 kg + 3 kg par niveau**Jet de sauvegarde :** spécial

Créé par Keltorn, un magicien passionné de golem mais qui ne parvenait pas à dominer ses créations très longtemps, le sort de rouille peut servir dans de multiples occasions. Ce sort permet d'attaquer, et ronger tout les éléments métalliques. Le sort de rouille affecte un objet pesant 10 Kg plus 3 Kg/ niveaux. L'objet ciblé doit réussir un jet de sauvegarde contre les chocs violents sous peine de se briser automatiquement ; les prochains chocs subis par l'objet lui feront de nouveau faire un jet mais cette fois avec un malus de 1 point tout les 4 niveaux d'expérience du jeteur. Inutile de préciser que ce sort est très efficace contre les golems de fer (encore faut-il pouvoir affecter une partie assez utile pour lui, un bras par exemple). Les armures, objets ou armes magiques bénéficie d'un point de bonus sur leur jet de sauvegarde par « + » qu'elle possède. Pour les autres objets ne possédant pas de « + », c'est au MD de décider d'un éventuel bonus au JS.

XARTUR

Communauté

- Deux de tension !
- Bal de Boulette
- Michel du Mois
- Du côté de Nice
- Actu des Petas
- Illustrations
- Fiançailles d'Alex et Isa
- Soirée « Costumée Point »

DU COTE DE NICE : FIANCAILLES

Avant de recevoir des Bouendous sur Nice, Alex et Isa se sont (enfin !) fiancés en juillet. Nombreux étaient ceux d'entre vous qui assistaient aux réjouissances, et qui ont donc pu voir Kader en chemise, cette même chemise être tachée par Moostik, Xav' payer sa guitare accompagné notamment de Koko Dadou et Boulbab au chant... Et les fiancés, alors ? Il se portent bien, et ont tenus à marquer l'événement en déplaçant la fête le soir chez Xav'. On raconte même que ces derniers temps, Alex et Isa ont maigris... ce qui ne semble pas être le cas d'Aurel (Aude, c'est pas malin de le gaver !)

URON

MICHEL'S DE L'ETE

En fait il serait plus simple de nommer l'hébergeur de l'été... car Gogo paye sont hôte, et on retrouve en 3^{ème} position les Bouendous qui squattent chez lui : Dadou, Koko, Daminouna, Doubi, Vince, Boulbab... En seconde position, Noémie qui squatte une bonne partie chez le Koko, lui aussi seul dans sa demeure. Mais la palme revient à Bébé Charb', une nouvelle fois Michel Incontesté (Il a définitivement dérobé ce titre à Gogo), pour avoir passé 3 semaines à se gaver chez les parents d'Aude dans le sud... C'est sûr, le régime nordique va lui faire subir un sacré changement !

URON

SOIREE « COSTUMEE POINT »

Une quinzaine d'invités pour une soirée privé chez Daminou, au cours de laquelle, en plus des bouteilles de rosé, nous avons pu admirer quelques costumes digne d'un groupe de GN : Boulbab le Pirate, Daminou le Pygmée, Koko le Druide des Bois, Yoshi le Troll, Daphnée la Courtisane ou Dadou le Vieux Magot. Des joutes amicales ont opposé les participants armés d'amres en latex. A noter enfin en guest star Bibu et Kiki, arrivés à 3h du matin, qui ont payer leur motif' (et leur rosé, bien sûr !). Quelques photos seront disponibles auprès de Dadou d'ici quelques temps.

URON

ACTU DES PETAS

Après quelques semaines sans péta, les Compagnons ont repris la piste qui mène à Miska et aux dénouements du Sceptre aux Sept Morceaux... la conclusion est imminente, et lorsque vous lirez ces lignes, l'avenir des Personnages aura sûrement évolué... en Bien ou en Mal ?

Quant à Ciséa et Nomélie, les Partie du Net reprendront fin août. Lucien, quant à lui, se joint parfois aux Compagnons, mais a également un scénar à finir !

URON

ILLUSTRATIONS

Pascale nous gratifie dans cette édition de la Gazette de Croquis qu'elle a réalisé afin de représenter la célèbre magicienne Océane. D'autres commandes sont en cours de réalisation, dont quelques PNJ connus. Chat, il faudra que tu me donnes ton avis sur ces dessins, si ça le fait pour Oc' ou non.

DEUX DE TENSION

- 2 DT Gogo qui se pointe avec 1h30 de retard à la péta !
- 2 DT Yoshi qui zappe le tournoi de foot à la Norville !
- 2 DT Kader et les 2000 potions d'haleine ardente !

. . . ET BAL DE BOULETTE

- Boulbab qui laisse tomber son dé dans la carafe d'eau pendant la péta !
- Dadou qui renverse le jus d'orange !
- Moostik qui renverse de la tomate sur la belle chemise de Kader aux fiançailles d'Alex et Isa !
- Boulbab à la soirée « costumé point » chez Daminou, qui renverse une pleine bouteille de Rosé...

URON

RAPPEL

Chers Compagnons, je vous rappelle que j'attends toujours vos fiches perso pour mettre dans le scénario « le Siège de Havrebusard » afin de le mettre ensuite sur le net. A l'heure actuelle, seule Herenje m'est parvenue. Sinon, tant pis, je publierai le scénario sans que vos persos passent à la postérité... je vous rappelle que du même coup, je peux mettre vos perso en ligne sous Dreamwaver, accessible depuis le site : www.extremia.org

CREDITS

Edito, Chevalier-Psi, Chrono de la Guerre de l'Empire, Deux-Colombes, Hyde des Profondeurs, Chrono Compagnons, Ce qui se passe dans le Monde, Actu des Petas, 2 DT et Bal de Boulette, Michel de l'Eté, Soirée Costumée Point, Du côté de Nice, Liste des Profils : Dadou

Critique Casus 8, Critique Shrek : Yoshi

Rubrique de Tata Océane : Boulbab

Illustrations Intérieures : Pascale

Illustration de Couverture : Jul'

LA PROCHAINE GAZETTE

Chrono des Compagnons année 469, le Profil de Psi Sauvage, et les rubriques habituelles