

La Gazette Extrémienne

Octobre 2001 – Numéro 15 –1 Pièce d'or

EDITO

On ne l'attendait plus, mais voici que la Gazette 15 sort enfin ! Après moult heures de travail acharné sur Etangard, voici enfin ce numéro spécial « Campagne Gaidlasienne » qui paraît... Il était temps, me direz-vous ! en effet, plus de partie depuis la fin du mois de juillet, les Péta sur Internet qui tournent au ralenti, une nouvelle campagne à orchestrer, de nouveaux joueurs qui rejoignent les rangs de la communauté des joueurs d'Extrêmia, et accessoirement un stage à trouver, voilà de quoi m'occuper encore pour un bon moment ! En attendant, vous trouverez dans ce numéro 15 tout ce qu'il est nécessaire de savoir avant de se lancer dans cette nouvelle et dors et déjà trépidante campagne...

SOMMAIRE

Le monde du Jeu 2001	Page 2
Notions sur le Royaume d'Etangard	Page 3
Les Clans Gaidlasiens	Page 5
Nouveau Profil : Gardien Gaidlasien	Page 18
Conseils de Jeu	Page 19
Ce qui a changé	Page 19
Nouveau Logo	Page 19
Site	Page 20
Critique Casus 9	Page 20
Critique Casus 10	Page 20
L'Auberge du Chat-Pitre	Page 21

LE MONDE DU JEU

Comme chaque année en octobre, le Monde du jeu, la grande messe des jeux de rôles, Wargames et autres jeux de stratégies a ouvert ses portes à l'Espace Auteuil. Comme chaque année, Chessex et ses dés merveilleux était là, Casus Belli toujours fidèle au poste, la Fédé de GN qui fait toujours sensations, et les indémodables stands de Descartes, L'œuf Cube ou Starplayer. Pourtant, beaucoup de choses ont évolué par rapport à l'édition 2000 : Tout d'abord, l'événement, c'est le D20 Système, présent partout, et donc la troisième édition de D&D : le site Wizard of the Coast, d'habitude pas trop fréquenté, regorge cette année de curieux ; et, chose surprenante chez les éditeurs, presque tout le monde s'est mis au système d20. A moins d'être dans la lune, impossible de passer à côté du phénomène tellement on nous le martèle. Au rayon bonne nouvelle, les vastes tables traditionnellement réservées au fond du salon, les joueurs de Magic ont quasiment disparus pour laisser la place aux jeux en réseau, avec la part belle faite à Counter Strike : Une partie de Counter sur Ecran Géant, j'avoue, ça pète tout ! Sinon, toujours de nombreuses possibilités de bonnes affaires dans le coin occasion (par ici les vieux scénars en anglais !) et quelques costumes des plus réussis ! Mais l'autre gros événement, à venir, celui-ci, c'est la sortie le 19 décembre du Seigneur des Anneaux, 1^{ère} Partie : On ne s'est pas lassé de revoir plusieurs fois les bandes-annonces diffusées sur le salon !!! Même Fraggles n'en revenait pas !!! Messieurs, ce que nous avons pu glaner comme infos ici ou là nous promet un spectacle plus qu'alléchant...

URON

Notions sur le Royaume d'Etangard

Présentation générale

A l'extrême Ouest du Vyrmonus, on trouve un vaste royaume aux racines anciennes et tribales. Doté d'un très large accès à la mer, le Royaume d'Etangard n'est relié aux Contrées du Sud que par une bande de Terres atteignant à peine deux cents kilomètres de large. Le relief globalement élevé du pays fut un autre obstacle difficile à franchir pour les envahisseurs venus du Sud-Est. Pendant longtemps, Ce royaume resta une terre mystérieuse pour tous ses voisins.

Géographie

Le Nord et le Sud du Royaume sont parsemés de nombreuses collines. On trouve également de vastes plateaux fertiles où l'on fait paître les moutons. Le Nord est plus élevé en altitude que le Nord, puisqu'on peut y trouver des montagnes aux latitudes les plus élevées du royaume, mais le centre est en revanche composé de vastes plaines boisées et bien alimentées en eau. Ainsi, le relief forme une sorte de cuvette au centre du pays.

Le royaume, généreusement pourvu en pierre, bois et eau naturelle, possède également un accès à la mer des plus large : La côte Est du Royaume donne sur la Mer des Exploits, qui permet le commerce avec le Landestucker, et l'Ouest s'ouvre sur l'Océan des Murmures, que les pêcheurs et les marins craignent comme la peste.

S'étendant sur plus de 1500 km, le royaume est bien plus long que large, et il faut des semaines entières pour le parcourir du nord au sud. Au rythme des paysages qui se succèdent et de la diversité des reliefs, on trouve dans le royaume 3 sortes de cultures intimement liées à l'histoire et à la constitution du royaume : les Clans au Nord, les Citadins au Centre et les Tribus Barbares au Sud.

Histoire

Les premiers habitants du royaume d'Etangard étaient des tribus nomades qui parcouraient le pays au gré des saisons. Ces tribus s'affrontaient souvent, et rares sont les alliances qui duraient plus de quelques années. N'ayant aucune cohésion ni conscience nationale, les tribus nomades ne purent résister très longtemps aux invasions venues des terres voisines et des explorateurs maritimes qui vinrent un jour sur les côtes de ce pays, que les nomades appelaient à l'époque « le Foyer des Origines ». Les nomades furent facilement repoussés par les nouveaux arrivants, dont les multiples factions ne tardèrent pas à passer des alliances les unes avec les autres afin de bâtir une civilisation nouvelle sur le Foyer des Origines. Dans le même temps, les tribus nomades fuirent et se réfugièrent dans la partie sud du pays, la moins accueillante, celle dont les envahisseurs n'avaient que faire. Les tribus nomades s'y installèrent et commencèrent à y vivre en totale autarcie, si bien que leur existence fut presque oubliée de tous.

Les envahisseurs se sédentarisèrent à leur tour, et tout en gardant une certaine identité culturelle propre, ne tardèrent pas à développer des relations commerciales entre eux, malgré des rivalités et des antagonismes entre certains groupes. Ces groupes devinrent très vite des Clans, sorte de familles élargies issues des différentes factions ayant simultanément envahie le foyer des origines.

Malgré leur développement, jamais les clans ne se fédérèrent en un royaume commun organisé et puissant. Ils préférèrent rester chacun sur leurs Terres, et si les clans commerçaient entre eux, ils profitaient des attaques de géants ou trolls descendus des montagnes du nord pour prendre le contrôle des richesses des clans affaiblis. Des guerres éclatèrent entre différents clans, mais fort heureusement, jamais l'ensemble d'entre eux ne fut impliqué dans un conflit général, en partie grâce à l'action des cercles druidiques très répandus dans les clans. Les druides y sont considérés comme des sages et des conseillers efficaces des chefs de clans. Craints, respectés, et écoutés, les druides parvinrent peu à peu à développer les bons contacts entre les clans, à force de diplomatie et de patience.

Pendant ce temps, les tribus nomades poursuivaient leur existence à l'insu de tous, luttant pour leur survie contre les intempéries incessantes, la rudesse du climat l'hiver et les assauts des tribus orques. Les tribus nomades autrefois pacifiques, frêles et mal organisées devinrent au fil des ans de redoutables combattants. Leur force athlétiquement supérieure leur permettait de compenser un niveau technologique faible. Dans ce monde difficile et dangereux, les tribus barbares développèrent une croyance liée aux esprits et à l'âme qui vit dans chaque être, qui est l'essence qui permet au corps de fonctionner. Le Chamanisme se développa rapidement et des rites très divers prirent forme.

Mais cet équilibre et cette relative quiétude allait être brisée par une vague d'invasion. Des troupes bien organisées tentèrent d'envahir le pays que les clans avait nommé « Gaidlash ». Si, au début, les armées originaires de ce qui allait être plus tard les Contrées du Sud gagnèrent facilement du terrain, les clans oublièrent très vite leurs luttes intestines pour s'unir contre l'envahisseur.

Pendant de longues années, la guerre fit rage sur Gaidlash sans qu'un camp ne puisse prendre l'ascendant sur l'autre. L'Alliance des Clans, avec sa connaissance du terrain, infligea de lourdes pertes aux envahisseurs. Mais ces derniers, largement supérieurs en nombre, finirent par venir à bout de la résistance locale. Les clans Gaidlasiens furent repoussés dans le nord du pays, et certains rebelles n'acceptant pas la domination choisirent de se retirer dans les montagnes pour y continuer la lutte.

Les nouveaux arrivants s'installèrent au centre du pays et y construisirent rapidement des villes commerçantes qui contrastaient beaucoup avec les villages des Clans Gaidlasiens. Les derniers arrivés durent cependant faire face à 2 vagues de soulèvements gaidlasiens qui furent difficilement maîtrisés, car dans le même temps, certaines tribus barbares du sud, montées sur des chevaux, lancèrent des raids dans les plaines contre les nouvelles cités.

Bien plus tard, après plus de 100 ans d'occupation, les représentants des citadins et les chefs de clans, ainsi que certains émissaires barbares, réalisèrent une union permettant la constitution du Royaume d'Etangard. Même si l'équilibre reste fragile depuis sa création, aujourd'hui les différentes cultures d'Etangard parviennent à coexister. Si les Citadins concentrent encore la majeure partie du pouvoir, les Clans se sont aujourd'hui dotés d'une influence grandissante grâce à l'action des Druides. Les tribus du Sud sont en revanche les

parents pauvres du royaume. Ces laissés pour compte sont considérés comme un danger qui doit être éliminé par certains des clergés citadins (Tempas, Rodafus).

L'implantation des Citadins a permis de nouvelles avancées technologiques, et ce sont eux qui développèrent le commerce avec les royaumes voisins qui s'étaient formés entre temps. L'un des apports fondamentaux des Citadins fut sans conteste l'implantation des clergés et des divinités extrêmeiennes. Au début, les traditions guerrières étaient très fortes, et les citadins ne priaient que Tempas, Rodafus et Abbo. Aujourd'hui, le culte d'Uron est en très forte progression dans la population Citadine et même dans certains Clans Gaidlasiens. Le clergé de Xamidi est un clergé récemment toléré par les autorités religieuses Citadines. Tous les autres clergés sont en revanche interdits (pour le moment) et leurs membres sont pourchassés et persécutés, malgré l'appel à la tolérance lancé par le clergé d'Uron local.

Les Clans Gaidlasiens (PRONONCEZ « GUEDLASSIEN »)

Leur région

Sans être considérée comme hostile, la région du Gaidlash offre cependant des conditions de vie peu aisées à ses habitants. Le climat est souvent pluvieux, particulièrement en automne, où la pluie balaie l'ensemble de la région. Les Étés sont de température modérée mais sont agréables, alors que les hivers sont le plus souvent assez rigoureux.

Si le climat n'est pas toujours agréable, il permet cependant la culture de nombreux légumes. En revanche, le relief n'est pas aussi profitable. Tout d'abord, il convient de préciser que tous les habitants de Gaidlash ne sont pas logés à la même enseigne : en effet, on retrouve trois grandes zones bien différentes au sein de cette même région.

L'Oitgard est la région la moins élevée en altitude. Les plaines verdoyantes et arrosées y côtoient d'agréables collines et des forêts de chênes et de pins. Plusieurs cours d'eau traversent cette région, dont le climat est le plus doux des 3 zones. La basse altitude est en comparaison au reste de la région rend l'Oitgard propice à la culture de poireaux, de carottes et légumes en tout genre, mais expose également bien souvent les habitants à de sévères inondations. Les clans peuplant l'Oitgard sont les Melsharn et les Bradisharn. Ces derniers, vivant sur les collines, sont moins les cibles des inondations que leurs voisins. Malgré la présence au sud des Citadins, les forêts sont infestées de brigands de toutes sortes, voire d'orques des forêts et de gobelins.

A l'extrême Nord-Ouest d'Etangard, après le couloir du Timair, s'étend le pays de Powlkolhn. Cette zone monte doucement en altitude, là où vit le clan Kahsharn, pour ensuite se séparer en deux bras. La partie Est s'élève brusquement et les rares voyageurs fréquentant cette région se retrouvent en un clin d'œil dans les montagnes de Kolhntidoch ; Les hivers y sont presque aussi rudes qu'à l'extrême Sud du Royaume. Voici donc le lieu d'habitation du clan Kolisharn, le plus méfiant de tous les clans, le plus guerrier aussi, car les affrontements avec les géants, les orques des montagnes et d'autres créatures bien plus terribles encore. Les Kolisharn tirent en revanche partie des ressources de la montagne : eau, minerais, bois (sapins), etc... sur l'autre branche vivent les Clougharn, qui bénéficient eux aussi de

nombreuses réserves de minerais dans leur sous-sol, notamment du fer. En revanche, cette partie de la région est beaucoup moins boisée, et les vastes plateaux s'étendent à perte de vue.

Enfin, au Nord-Ouest de l'Oitgard, on trouve la région de Deanrouach, la terre du clan Kirkasharn. L'ensemble de la zone est très accidentée, mais les Kirkasharn ont appris à utiliser les ressources du relief ainsi que celles des bois et de la mer qui entoure leur province. La région n'est pas très bien fréquentée, notamment dans la petite chaîne de montagne du Kohlnevek, au nord, où les rencontres avec les Orques, les Gnolls ou les Drows sont monnaies courantes. La présence des nains dans ces mêmes montagnes est une curiosité intéressante : ils sembleraient qu'ils soient là depuis des siècles, bien avant la colonisation de Gaidlash par les humains. Leur longévité dans des contrées si hostiles et leur autarcie restent mystérieuses.

Leur mode de vie

Divers éléments de la culture gaidlasienne

Peuple empli d'anciennes traditions, simples et proches de la nature, les clans Gaidlasiens sont sans conteste le peuple d'Etangard le plus soudé. Leur opposition aux envahisseurs venus de l'Est les soudèrent plus en quelques années que ne le purent les Druides en deux siècles. Pourtant, nous verrons par la suite que les Druides ne jouent pas moins un grand rôle dans la société gaidlasienne.

Bien que cette fraternité entre Gaidlasiens soit très forte, il ne faut pas oublier que chaque clan aime afficher ses différences, ses couleurs, ses héros. Et si les clans ont développé entre eux de bonnes relations commerciales, les relations diplomatiques de certains clans ont toujours été difficiles, la faute semble-t-il à d'anciennes rivalités qui remontent à la colonisation initiale d'Etangard par les clans.

Mais qu'est-ce exactement qu'un clan ? Un clan est une sorte de famille élargie incluant les neveux aux cousins les plus éloignés (pour peu qu'il ne fassent pas partie d'un autre clan). On y inclue également tout les conjoints issu d'un autre clan ou d'une autre culture, mais en général comme les mariages entre cousins sont choses courantes, les clans ont tendance à ne pas trop s'élargir. de part ce même phénomène, un couple a rarement plus de 3 ou 4 enfants (on pense que la consanguinité fini par rendre les naissances de plus en plus difficiles). Heureusement, comme nous l'avons dit plus haut, les Druides veillent, et ils organisent parfois des mariages entre personnes de clans différents afin d'éviter les menaces de stérilité et de dégénérescence du sang.

Les Gaidlasiens vivent en famille, le plus souvent dans des fermes où ils cultivent leur petit lopin de terre et élèvent un peu de bétail. Chaque ferme dépend d'un petit village où se regroupent les artisans. Chaque village a un chef et presque toujours un druide. Le chef, assisté du druide, participe aux conseils de clans. En effet, chaque clan est le regroupement de plusieurs villages situé dans une même zone géographique, tant les familles sont étendues.

La famille est un élément important : on précise toujours son nom de famille lorsqu'on se présente. Si le nom de famille est courant, on précise toujours le nom de son père, et éventuellement le nom de sa mère si elle est issue d'une lignée prestigieuse. Avoir un héros célèbre dans sa famille, même si le lien familial est lointain, est toujours une fierté qui sera sans aucun doute précisé à un moment ou à un autre.

Chaque Gaidlasien appartient d'abord à une famille, puis à un village, puis à un clan, puis au peuple gaidlasien, puis au Royaume d'Etangard. Les Gaidlasiens sont des gens qui aiment beaucoup le fait d'appartenir à un groupe, d'être différent des autres, etc... Chaque année, les Druides organisent des jeux réunissant les villages composant chaque clan, et le village remportant le plus d'épreuve gagne le droit d'aller représenter son clan dans d'autres jeux, qui ont cette fois lieu contre les représentants des autres clans. On retrouve les jeux suivants, dans l'ordre de déroulement :

- Le tir à la corde
- la lutte
- le lancer de cailloux : un même cailloux doit être lancé le plus loin possible par tout les concurrents. Celui qui le lance le plus loin gagne l'épreuve (il y a 3 essais par participants).
- Le lancer de hache
- Le tir à l'arc
- La course de vitesse
- La course d'endurance
- L'épreuve des Dieux : Le nombre de chope de bières bues avant de s'écrouler !
- En cas d'égalité entre un ou plusieurs clans, une autre épreuve départage les ex-aequo : la série de pompes !

Entre eux, les Gaidlasiens sont amicaux, ont le contact facile, et un profond sens de la fête. L'entraide entre les membres d'un village ou d'un clan est de rigueur, et tout le monde viendra ainsi aider à la construction de la maison d'un jeune couple.

Les Gaidlasiens sont également reconnus pour leur courage, leur bravoure à la bataille et leur grand sens de l'honneur, surtout en ce qui concerne l'honneur des leurs. Les Gaidlasiens ont cependant la réputation d'être têtus et revanchards, ce qui se révèle être tout à fait fondé. Dans l'ensemble, s'ils hébergeront des voyageurs égarés, ils ont tendance à ne pas aimer les étrangers et à garder jalousement leur territoire. Ceux qui désirent s'en faire des amis devront déployer des trésors de patience pour parvenir à leur fins.

Les Gaidlasiens vivent pratiquement en totale autarcie en ce qui concerne les matières premières et les denrées alimentaires. En dehors des fermiers, majoritaires, les autres métiers des Gaidlasiens s'orientent vers l'artisanat : boulanger, menuisier, forgeron, drapier/couturier, fourreur, et d'autres métiers comme chasseurs, bûcherons, bardes, sans oublier « gardiens », c'est le terme qu'emploie les Gaidlasiens pour désigner les combattants chargés de la défense du village (s'apparente au profil de « soldat »). Les seuls impôts prélevés par le chef (en dehors de ceux du royaume, collectés par les gabelous citadins) servent à payer les gardiens. Ceux-ci prennent également 50% des richesses des brigands qui osent parfois s'attaquer aux villages.

Les Gaidlasiens ont la peau claire, les cheveux châtain ou bruns, le plus souvent longs. Parfois, les hommes comme les femmes se font une natte dans le dos ou une petite tresse sur le côté. Le catogan est également très fréquent chez les hommes. De même, ces derniers sont nombreux à porter la barbe, mais jamais la moustache seule.

Au niveau de la tenue vestimentaire, les femmes portent des robes de tissus solides et des châles en fourrure de renard. Les hommes portent des braies (avec ou sans rayures) en tissu et des tuniques courtes, ou bien des vestes en cuir ou en laine de mouton. Pour l'hiver, ils portent des manteaux et des capes de fourrure d'ours ou de cerf. Tous ou presque portent une ceinture

de tissu aux couleurs de leur clan. Les vêtements du bas du corps sont dans des teintes foncées alors que les vêtements du haut du corps, en dehors des fourrures, sont dans des teintes plus claires (souvent le gris). La découpe des vêtements est toujours simple et fonctionnelle.

Les Gaidlasiens ont tendance à manger assez riche : le matin, ils prennent le plus souvent des grosses miches de pain sur lesquels ils étalent du fromage de brebis ou de chèvre et une grosse tranche de lard fumé. L’Hiver, ils prennent également un bouillon bien chaud. Pour le déjeuner, ils mangent le plus souvent de la viande : mouton, cerf, poulet... et des légumes cultivés dans la région : carottes, poireaux, choux... Pour le dîner, ils mangent des soupes ou des ragoûts, du fromage, et un plat local qu’ils appellent la « fondue Gaidlasienne » : on fait bouillir de l’eau et un peu de bière douce et on plante sur des petites baguettes effilées des morceaux de viande, de fromage, de légumes (carottes, patates) et accompagnent le tout d’alcool de prune ou de vin rouge. Les Gaidlasiens sont en effet de grand consommateur de bières, qu’ils brassent eux-mêmes, et d’alcool fort en tout genre, mais ont une préférence pour les alcools à base de fruits.

Le symbole des Gaidlasiens est une rose de couleur grise qui ne pousse que dans le nord du Royaume d’Etangard, et qu’on appelle « Rose Gaidlashan ».

Les Noms

Tout les noms de famille finissent systématiquement en « -arn ». les noms des clans, qui sont issus des plus vieilles familles, finissent en « -sharn ». les consonnes K, D, G, N, R sont parmi les plus utilisés, alors que les voyelles revenant le plus souvent sont les A et les O. Afin de faciliter la création des noms gaidlasiens, vous trouverez dans le tableau XX un générateur de prénoms. Il faut tout d’abord sélectionner ou tirer un préfixe, puis y accoler un suffixe masculin ou féminin, selon le sexe du PNJ ou du PJ.

Tableau XI : Générateur de prénoms gaidlasiens.

Les femmes conservent leur nom de jeune fille, mais les enfants prennent celui du père.

Langues et Monnaies

La langue locale est le Bas-Vyrmon, une forme plus ancienne et plus archaïque de l’actuel Haut-Vyrmon pratiqué dans le reste du Vyrmonus. De surcroît, les Gaidlasiens parlent une forme dialectique du Bas-Vyrmon, ce qui compliquent encore la tâche de ceux qui ne parlent que le Haut-Vyrmon. Un effort d’adaptation et d’attention est nécessaire pour comprendre ce que veut dire un Gaidlasien. Les Citadins, qui parlent eux le Bas-Vyrmon plus classique, comprennent sans difficulté ce patois, mais il le dédaigne et ont coutume de le nommer le Vyrmon-Gaidlash (ou Vyrmon-bâtard).

Jet d20	Préfixe	suffixe masculin	suffixe féminin
1	K(a)-	-al	-ala
2	Kar-	-arn	-arna
3	Kal-	-ar	-ara
4	Kor-	-am	-arsé
5	Kol-	-as	-orla
6	Gar-	-aïn	-orna
7	Ger-	-ad	-nia
8	Gor-	-or	-ielle
9	Bal-	-orn	-va
10	Ber-	-ork	-via
11	D(a)-	-reth	-a
12	Dar-	-var	-nasia
13	Den-	-vin	-lia
14	Dor-	-nas	-sa
15	Lem-	-san	-sala
16	Lar-	-sarn	-sana
17	Lan-	-sorn	-drielle
18	Mar-	-karn	-kana
19	Mel-	-kin	-tana
20	Mor-	irn	-ria

Tableau X1 : Générateur de Prénoms

Comme dans le reste du Royaume d'Etangard, les Gaidlasiens utilise une monnaie officiellement appelée la « Couronne Unie », mais communément connue sous le nom de « Kourun ». Le Kourun est faite d'or presque pur. La division décimale du Kourun est appelée « Petite Kourun » : elle est toujours en or, mais d'une pureté médiocre. On trouve la division encore inférieure : « la Kourunette », faite d'étain. 1 Kourun = 10 Petites Kourun = 100 Kourunettes.

Les différents clans

Composé par les plus vieilles familles, les grands clans Gaidlasiens sont au nombre de 6. Voici les nom de ces clans : Kolisharn, Clougharn, Kirkasharn, Bradisharn, Kahsharn, Melsharn.

Le clan Kolisharn

Le clan Kolisharn est le clan qui vit le plus au nord du pays, dans les montagnes les plus hautes. Leur vie est difficile, compliquée par le relief et l'absence de route praticables. Les Kolisharn sont les descendants directs des frères Kolisharn, grands héros Gaidlasiens (voir plus loin). Ils ont gardé de ces lointains ancêtres un instinct de liberté très développé, une volonté de fer, et ont la réputation de ne jamais abandonner les objectifs, même lorsque tout espoir semble perdu. Ils ont malheureusement cet air méprisant et supérieur qui fait la réputation des Kolisharn. La couleur du clan Kolisharn est le noir. S'il était uni, le clan Kolisharn serait sans conteste le clan le plus fort et le plus influent, mais les membres du clan sont divisés sur la voie à adopter par rapport au Royaume d'Etangard : une frange du clan est en effet considérée comme hors-la-loi par les Autorités Légales du royaume. cette Frange n'accepte pas l'alliance passée avec les Citadins et n'a jamais renoncer à l'idée de rendre l'intégralité d'Etangard aux Gaidlasiens. Aussi ne pardonnent-ils pas aux autres clans d'avoir accepté la Charte des Citadins. Le reste du clan Kolisharn est plus proche des autres clans, mais partage certains des points de vue des renégats : en effet, la branche « officielle » du clan souhaite secrètement que les clans Gaidlasiens parviennent à prendre le pouvoir sur tout le pays, non pas par la force, mais politiquement. Ceci sera long, mais éviterait les bains de sang et permettrait de ne pas avoir à affronter la nombreuse armée des Citadins. Malgré ces divergences au sein du clan, il ne faut pas croire que les deux factions se détestent, bien au contraire : il n'est pas rare de voir des hors-la-loi descendre se réfugier secrètement dans les villages Kolisharns lorsqu'ils sont activement recherchés. L'ensemble du clan Kolisharn ne s'entend pas très bien avec le clan Melsharn, qu'ils accusent d'être sous le joug des citadins et de s'abaisser à les servir. Bénéfice : +2 en ajustement loyauté et en ajustement réaction avec tout les clans, mais -2 avec les membres du clan Melsharn.

Le clan Clougharn a la réputation d'avoir en son sein les meilleurs forgerons de tout Gaidlash. Leur couleur fétiche est le bleu. Le Clan Clougharn est voisin du clan Kolisharn, et vit au Nord-Ouest du pays. Cette région est malheureusement également celle de nombreux Géants, et les Clougharn doivent souvent les affronter lorsque ceux-ci tentent des raids dans les villages les plus avancés dans les montagnes. Nombreux sont les Rôdeurs de ce clan qui choisissent de dédier leur vie à la destruction des Géants. Les membres du clan Clougharn ont la réputation d'être des gens courageux mais organisé, ne risquant pas leurs vies inutilement. Bénéfice : +30% en Forge d'Armes, +10% en Armurerie et 15% en Ferronnerie.

Le clan Kirkasharn

Le clan Kirkasharn vit au Nord-Est du royaume d'Etangard. La couleur rituelle du clan est le rouge. Le clan Kirkasharn vit dans une zone au relief moyennement élevé. Ils construisent généralement leurs villages sur le haut des collines, mais évitent la partie montagneuse de la région, qui s'appelle le Mont Kalhmad. Cette partie est en effet infestée d'orques des montagnes, qui tentent parfois des raids contre les villages du clan. Les Kirkasharn vouent une haine particulièrement féroce à tout les orques et les orogs, et les attaquent le plus souvent à vue. Ils ont également quelques contacts avec les Nains vivant dans ces mêmes montagnes, et les rejoignent volontiers sur leur aversion des peaux vertes. Les Kirkasharn apprécient également de construire leurs villages en bordure de mer, et font d'excellents pêcheurs. C'est également le clan le plus nombreux. Bénéfices : +15% en Natation, +30% en Pêche, +1 au toucher contre les orques.

Le clan Bradisharn

Le clan Bradisharn vit dans les collines du sud de Gaidlash. Bénéficiant d'une terre plus fertile qu'ailleurs, ce clan abrite de bons éleveurs et d'excellents agriculteurs. La couleur fétiche est le Blanc. Les Bradisharn sont des gens simples qui apprécient de peser le pour et le contre avant d'agir. Par exemple, leur proximité avec les Citadins leur demande des efforts de diplomatie, mais ils ne leur font pas confiance pour autant. Comme les autres clans, ils n'apprécient pas beaucoup les étrangers et se montrent très réservés lorsqu'ils ont à traiter avec les Citadins. Bénéfices : +30% en Agriculture, +20% en Maîtrise des Animaux, +15% en Pose de Collets.

Le clan Kahsharn

Les armoiries du clan Kahsharn sont Marrons. Les Kahsharn vivent au sud ouest du clan Clougharn et au sud du clan Kolisharn, dans une zone moins accidentée et moins élevée en altitude. Ils ont développé d'excellents élevages de chevaux et sont de bons cavaliers. Les membres de ce clan ont la réputation d'être les gens les plus calmes parmi les Gaidlasiens. Bénéfices : +30% en Equitation, +1 en charge montée, +10% en Dressage d'animaux.

Le clan Melsharn

Le clan Melsharn a pour couleur le Vert. Ce clan est le plus ouvert au commerce avec les Citadins et espère un rapprochement entre les deux cultures. Ils sont attirés par la technologie et abandonne parfois les traditions ancestrales aux mœurs citadines. C'est dans ce clan que l'on trouve le plus de Prêtres autres que les Druides. Les Melsharn accueillent également plus chaleureusement les voyageurs de passage que les autres clans. Ils ne comprennent pas l'hostilité du clan Kolisharn à leur égard et se sentent mal à l'aise en présence de personnes de ce clan. Bénéfices : +30% en Histoire Locale, +2 en ajustement réaction vis-à-vis des citadins, +20% en Troc, +10% en Collecte de l'information.

Leurs croyances

Les Gaidlasiens sont paganistes. Ils ne vénèrent pas les dieux septentrionaux (c'est-à-dire les dieux courants des royaumes Vyrmons, aussi appelé « les royaumes du Sud ») . Les Druides

ont toujours été leurs seuls guides, et les Gaidlasiens prient en fait les Forces de la Nature, et Fresha par la même occasion, bien qu'ils n'en soient pas conscients.

En plus d'être le conseiller spirituel et religieux des villageois, le Druide Gaidlasien, malgré sa tendance à se tourner vers la nature plutôt que la civilisation (il vit rarement dans le village même) est un personnage impliqué dans la vie locale (mais moins qu'un prêtre cependant) : il soigne les animaux blessés, célèbre les mariages, lance la saison des récoltes, etc... L'Ordre Druidique étant exigeant et accaparant, les Druides présents dans les villages sont rarement des Druides au statut hiérarchique élevé.

Depuis la colonisation d'Etangard par les citadins, les concepts de Dieux et les croyances de la civilisation se sont répandus parmi les Gaidlasiens, mais ils sont presque tous restés profondément fidèles aux anciennes traditions et croyances.

Les Gaidlasiens pensent que chaque chose naturelle possède une âme : un animal, un arbre, un caillou, un éclair, un nuage. Ils vouent un véritable culte à la nature, bénissent les fleuves qui leur procurent du poisson, le ciel qui leur donne de la pluie pour leur culture, etc... les Druides sont les guides bienveillants qui conseillent et aident la population.

Calendriers et fêtes

Le Calendrier des Gaidlasiens, établi par les Druides, comporte 7 mois de 48 jours. Chaque mois est divisé en 6 semaines de 8 jours. Voici les 7 mois dans l'ordre chronologique :

- Thorom
- Norgal
- Farirm
- Ovir
- Nalaïm
- Morid
- Balor

L'année commence le 1^{er} jour de Thorom, qui marque également le début du printemps. L'Été prend place au mois de Farirm. L'Automne débute le 1^{er} jour d'Ovir et se prolonge jusqu'à la fin du mois de Nalaïm. Les mois de Morid et de Balor qui finissent l'année, marquent l'hiver.

Kolom'neck : cette fête marque le début d'une nouvelle année pour les Gaidlasiens. Kolom'nec est la célébration du cycle de la vie et il s'agit de la fête la plus importante chez les gaidlasiens. Elle symbolise la renaissance de la nature et indique le début du printemps. La matinée de la première journée est dédiée à la préparation de la nourriture et de la fête. Avant de manger, pour le repas du midi, tous les habitants doivent se purifier le corps en se lavant ou en s'immergeant dans l'eau. Le repas est pris en commun, et il est précédé d'une prière aux Forces de la Nature. L'après-midi, un animal courageux est offert en sacrifice aux Forces de la Nature ; cet animal sauvage doit être capturé et placé dans un enclos, puis des guerriers armés de lances viendront le défier et le tuer (contrairement à la corrida, cependant, l'animal doit être tué le plus vite possible afin de lui éviter de souffrir ; de surcroît, cet animal ne doit pas être une espèce menacée dans la région, mais au contraire un animal qui prolifère dans la région. De bons exemples peuvent être loups, cerfs, sangliers...). Le guerrier portant le coup de grâce obtient le droit de manger le cœur de l'animal, ce qui lui apportera courage et vigueur ; en temps normal, les Gaidlasiens ont interdiction formelle de manger le cœur des animaux, car ils pensent que cela revient à se nourrir de l'âme de l'animal et de l'empêcher d

trouver le repos éternel. Dans le cas de cette fête, l'animal étant sacrifié, son cœur peut être mangé. Le soir, les habitants revêtent des costumes spéciaux de cérémonies, et se couvrent le visage avec des peintures et symboles rituels. En plus de nombreuses prières, la soirée est dédiée à des chants et danses censés apporter paix, protection et abondance au village.

Heldkarn : Cette fête permet de rendre hommage aux valeureux héros de chaque clan, on célèbre les mythiques défunts qui ont donné leur grandeur à la culture actuelle, on salut une dernière fois les braves morts au combat dans l'année. Un grand héros peut recevoir l'hommage de son vivant, mais il s'agit souvent de gens âgés retirés des champs de batailles depuis des années, et plus encore de gens décédés il y a fort longtemps. Toutefois un homme valeureux qui aura accompli un acte particulièrement héroïque ou difficile durant l'année pourra se voir accorder l'honneur de l'hommage public lors des cérémonies. Signalons qu'il faut bien évidemment que ces actes est été réalisés pour le bien de la communauté. Durant ces réjouissances les bardes célèbrent les héros par leurs chants et poésies, ils racontent les grandes épopées mythiques. Certain combats entres les élèves, les descendants ou les adeptes du style des héros peuvent être organisé pour leur rendre hommage. Cette fête se déroule généralement la dernière semaine du mois de Thorom.

Dasharoz : cette fête est celle de la fertilité de la Terre et la fête par excellence pour tous ceux qui la travaillent. Seules l'après-midi et la soirée sont chômées. Après le déjeuner, des coqs et des poules sont sacrifiées à proximité des champs. Puis on répand le sang de la bête tout autour du champ, lui apportant ainsi fertilité et protection et le protégeant des intempéries. Ensuite, les plumes des animaux sacrifiés sont accrochés sur les portes des maisons afin de protéger les habitations contre les catastrophes naturelles. La soirée est passée en communauté, à prier au-dehors à la lueur des flambeaux. Toutes ces prières sont silencieuses. De surcroît, la journée entière est jeûnée. Cette fête se déroule le 4^{ème} jour de Norgal.

Caoirdoch : chaque année au mois de Farirm, une équipe de chaque village est envoyé dans l'un des villages du clan pour y représenter sa communauté à travers d'épreuves physiques. Le lieu d'accueil de ces oppositions changent chaque année. Ce sont les druides qui choisissent le village qui accueillera la journée du village, appelée « Caoirdoch ». C'est un honneur pour un village d'organiser cette journée car cela signifie qu'il a la faveur des Druides. C'est également un avantage non négligeable car non seulement l'équipe du village joue « à domicile », mais en plus, c'est l'occasion pour les artisans du village de monter des échoppes et de présenter leurs produits aux membres des autres villages. C'est une opportunité commerciale intéressante que tous les marchands saisissent. Généralement, une journée typique se déroule comme il suit : vers 9h, arrivée des équipes au village accueillant les festivités. Les échoppes sont déjà installées. Ce sont les druides qui font office d'arbitres, mais toutes les annonces sont faites par les bardes. Puis, pendant la matinée, on assiste aux épreuves suivantes : Le Tir à la Corde, le Lancer de Cailloux, le Tir à l'Arc. Vient ensuite l'heure du repas, particulièrement copieux, puisqu'il doit permettre à certains participants de tenir l'épreuve suivante : l'Epreuve des Dieux. Il faut ici boire un maximum de choppes de bières et rester debout plus longtemps que ses adversaires ! Pour ceux qui ont passé cette épreuve avec brio (mais plus certainement pour d'autres participants) les épreuves de l'après-midi reprennent avec le Lancer de Hache, la Lutte, la Course de Vitesse et enfin la Course d'Endurance. L'équipe remportant le plus d'épreuves est déclarée vainqueur et aura l'insigne honneur de représenter son clan lors de la fête de Sharndoch.

Nahonkmar : personne ne travaille le jour de Nahonkmar. Le matin, les hommes installent des échoppes et dressent des stands pendant que les femmes préparent ensemble la nourriture

pour le déjeuner et le souper. La journée est une sorte de vaste vide-grenier, où les villageois se débarrassent des objets obsolètes en les troquant contre d'autres objets ou contre des services. Les gens profitent de cette journée de repos pour discuter entre eux et pour manger tous ensemble, si possible en plein air. C'est avant tout une fête de village, que les autorités locales placent comme elles le souhaitent, mais toujours pendant la seconde partie du mois d'Ovir. Le soir, un bal a lieu et toutes les jeunes filles à marier profitent de la soirée pour se mettre en valeur.

Muic-hrana : Cette fête marque le début des récoltes. Elle se déroule à la fin du mois d'Ovir. Les banquets en plein air sont dressés, les gens sont heureux et la musique se veut joyeuse. Chaque possesseur d'un lopin de terre va alors symboliquement replanter une graine pour symboliser le renouveau des cultures. Le soir, des grands bals ont lieu sur les grand-place des villages, et les festivités se prolongent tard dans la nuit.

Sharndoch : la journée des clans se déroule comme la fête de Caiordoch, à ceci près que cette fête à lieu au mois de Nalaïm et qu'elle met aux prises les équipes vainqueurs de chaque clan. Pour le reste, Sharndoch est identique à Caiordoch, mais avec un prestige plus grand : en effet, l'équipe remportant la victoire finale se voit remettre par les Druides un splendide bouclier en argent finement ciselé, que l'équipe peut alors orner aux couleurs de son clans pendant un an. De part tout Gaidlash, ce bouclier d'argent est connu comme le *Bouclier de Beras*, un objet mystique et puissant qui impose le respect de celui ou ceux qui le porte. Chaque année, le Bouclier est remis en jeu pour Sharndoch, car il représente des vertus de courage, de dépassement de soi et de capacités physiques chères à tout les clans.

Warkel : cette fête est très chère aux yeux des Gaidlasiens, car elle marque la date-anniversaire de la bataille de Panloch, qui vit la victoire éclatante des troupes Gaidlasiennes menés par les frères Kolisharn (voir plus bas) sur l'Armée Citadine. Cette fête est théoriquement interdite par les Autorités Citadines, mais les Gaidlasiens n'ont que faire de cette interdiction. L'après-midi, les jeunes et les moins jeunes du villages rejouent l'histoire en mimant de manière caricaturée la déroute de l'armée citadine devant les regards amusés et les rires des autres villageois, une choppe de bière à la main. Le soir, un bal est donné dans le village, après qu'une prière à la mémoire des guerrier tombés lors de cette bataille n'ait été faite. Cette fête se déroule le 33^{ème} jour de Nalaïm.

Plasenn : la fête de la lumière marque l'inversion du rapport jour/nuit. En effet, à partir du 10^{ème} jour de Morid, les journées rallongent. La présence du soleil le jour de Plasenn est très importante, car un temps gris ou pluvieux est signe de mauvais augure. Pour l'année. Cette journée n'est pas chômée, et plus qu'une fête, c'est plutôt un jour sacré. Rien ne doit ainsi

Mot	traduction
Ait	vieux
Ard	Haut
Noch	Nuit
Dean	Colline
Dun	Soleil
Bolg	grand, gros
Dubh	Ile
Mair	Mer
Eoil	Lieu
Kairn	Caverne
Kolhn	Montagne
Sharn	grand clan
Arn	clan
Pan	Plaine
Caoir	village, ville
Muic	Mère
Powl	région
Beulg	Objet
Luarch	filles
Poll	chaudron
Rouarch	fils
Dorach	Père
Ruair'n	Chef
Loch	Lac
Litii	Petit
Heut	long
Beo	homme
chak	cheval
Meuk	mouton
Wulf	loup
weilk	vache
Mor	mort

Tableau X2 : Quelques mots gaidlasiens

contrarier le soleil. Personne ne doit manger à la lumière du soleil, mais à l'ombre ou à l'intérieur d'un bâtiment. De surcroît, les druides placent un miroir au centre du village censé refléter sa lumière au soleil afin de le flatter. Lorsque le dernier rayon du soleil a disparu, les Gaidlasiens cessent immédiatement tout travail ; ils se retrouvent au centre village qu'ils illuminent le plus possible à l'aide de flambeaux et de lanternes, et dressent un grand feu ; Ils consomment ensuite une sorte de buffet froid, car aucune source de lumière ne peut être utilisée pour préparer de la nourriture sitôt la nuit tombée. Les habitants portent à cette occasion des vêtements clairs et festoient gaiement tout en dansant aux sons des instruments des bardes.

Deinemor : voici la fête des morts, telle qu'elle est pratiquée chez les Gaidlasiens. Ce jour est une journée de deuil pour tous. Toute la population s'habille dans des teintes sombres et la journée est relativement maussade pour tous. On pleure une nouvelle fois les morts de l'année écoulée, on adresse des prières aux forces de la nature afin qu'elles prennent soin de l'âme des défunts, et qu'elle leur permettent de trouver la paix et la quiétude. Les personnes ayant disparus sans laisser de trace depuis plus de deux ans sont officiellement « enterrées », et ont leur réaliser une sépulture afin qu'elles puissent être honorés et trouver le repos. En effet, les Gaidlasiens pensent qu'une personne n'ayant pas reçu de sépulture et d'enterrement officiel ne peut trouver le repos. C'est un jour de souvenir, solennel, où les discussions sont rares. Les druides réalisent les offices et font brûler un peu partout dans les villages un sorte d'encens local diffusant une fumée claire et dense, censée montrer aux défunts l'attention que leur portent les vivants. Cette fête prend place le 2^{ème} jour de Balor. De manière générale, les Gaidlasiens sont enterrés deux jours après leur mort, que la famille et les amis puissent dire au revoir au corps du défunt, puis le corps est déposé dans un lieu naturel souvent apprécié du défunt, en dehors du village. Son corps est alors recouvert d'une fine couche de terre, puis de pierres et galets que les amis de la victime empilent sur le corps. Il n'existe pas de cimenterre chez les Gaidlasiens, sauf dans les villes, pour des raisons de simplicité et de place.

Leurs villes

Afin de créer des noms de lieux, il est possible d'utiliser le tableau X2 comportant quelques mots locaux et leur traduction, ainsi que le tableau X3 pour mettre des suffixes ou des préfixes au radicaux des mots choisis. Par exemple, un village pourrait s'appeler Verkcaior, ou bien Dean Vald s'il est situé sur une colline, etc...

Il n'existe en Gaidlash que deux villes dignes de porter ce nom : Valdhran et Ardheoil. Ardheoil est la capitale officielle de Gaidlash pour les autorités citadines. C'est la ville la plus importante de toute la région. Elle est située dans l'Oïtgard, sur la seule route commerciale menant dans le nord, dans la zone peuplée par les Melsharn. Valdhran est l'étape finale de la Route commerciale du Nord. Elle se trouve dans le Powlkolhn, entre le territoire des Clougharn et des Kahsharn.

Je d20	préfixe/suffixe
1	Ra
2	Ri
3	Kar
4	Ma
5	Mar
6	Gelir
7	Glas
8	Ti
9	Theu
10	Deine
11	Oït
12	Dove
13	Airn
14	Nas
15	Vek
16	Ch
17	War
18	Vald
19	San
20	Derk

Tableau X3 : suffixes et préfixes pour générer des noms de lieux

Leurs chefs les héros célèbres

Les personnages de légende

Garreth et Carad Kolisharn : ces deux frères furent les instigateurs de la résistance entre les envahisseurs. A l'origine, ils étaient gardiens dans un des premiers villages attaqués. Comme ils n'étaient pas de service et qu'ils étaient absent du village, ils ont culpabilisé et se sont sentis responsables de l'extermination de leur village. Ils ont donc commencé à rassembler et à organiser leurs concitoyens afin de lutter contre l'envahisseur. Aidé de druides comme Dork, ils réussissent à fédérer les clans autour d'eux et commencèrent à organiser des expéditions punitives contre les positions ennemies, des embuscades contre les patrouilles, des commandos chargés d'assassiner un chef militaire adverse... Sous leur commandement, la résistance perdura 10 ans. On raconte que Garreth et Carad Kolisharn tuaient les ennemis par centaine et qu'ensemble, ils étaient invincibles. Pourtant, lors de l'année XXXX, Garreth fut tué au combat. Carad fut longtemps inconsolable, et le moral de l'armée Gaidlasienne s'en ressentit. Malgré plusieurs défaites consécutives, cette dernière tenait encore bon lorsque l'année suivante le meurtre de son frère, Carad se vengea. Il fut malheureusement fait prisonnier et écartelé par ses ennemis.

Dork Maurlikarn : Dork était également l'un des héros de l'héroïque résistance des Gaidlasiens. Il aida grandement Garreth et Card Kolisharn dans leur tâche et leur apporta le soutien de l'Ordre Druidique. C'était un homme au caractère bien trempé, mais il était pourtant un diplomate hors pair. Sa clairvoyance et sa connaissance de la forêt furent maintes fois utiles à l'Armée Gaidlasienne. A la fin de la Guerre, il se retira en ermite quelques temps avant d'être nommé au poste de Haut Druide, poste qu'il occupa 4 années avant de se retirer de nouveau, cette fois-ci définitivement.

Beras Erkarn : Lorsque Carad Kolisharn fut capturé, c'est lui qui prit la tête de l'Armée Gaidlasienne. Il réussit à insuffler un nouvel élan à la résistance locale, qui se battit vaillamment encore 3 ans. Beras était aussi connu pour sa vaillance que pour sa barbe grise (il venait en effet d'atteindre la cinquantaine lorsqu'il prit le commandement de l'Armée). Malgré une volonté à toute épreuve, Beras ne pu éviter la défaite de son Armée à la Bataille de Kamnark. Plutôt que d'être pris vivant, il se suicida.

Lemork Branarn : Ce célèbre trappeur et aventurier était réputé pour sa bravoure et sa soif de découvertes. Il n'hésitait pas à s'aventurer seul dans les endroits les plus dangereux de tout Gaidlash. On raconte qu'il tuait les ours à mains nues, mais aussi qu'il était le plus grand tueur de hobgobelins que les Gaidlasiens aient connu. On dit même qu'un jour, un chef hobgobelin négocia sa vie en indiquant l'emplacement la plus grande cité hobgobelin du monde connu. Lemork épargna le pauvre être, revint un temps parmi les siens puis il repartit à la recherche de cette fameuse cité. On ne le revit jamais par la suite.

Krims Bolarn : cet explorateur est certainement le personnage de son peuple qui connaît le mieux l'intégralité d'Etangard. D'abord gardien dans un village, il devint ensuite mercenaire dans les villes citadines pendant plusieurs années, durant lesquelles il apprit à lire et à écrire. Il amassa une petite fortune avant de partir découvrir le sud du pays, terres des tribus barbares. Il devint une sorte d'explorateur, découvrit les rites barbares, apprit à jouer de la musique, etc... De retour chez les citadins, il décida d'écrire ses mémoires en y racontant ses

voyages. Au fil de ses aventures, il apprit nombre d'histoires et de légendes ainsi qu'un peu de magie.

Félia Perlarn et Hern Melsharn : la druidesse Felia et Hern Melsharn sont les deux instigateurs du rapprochement avec les Citadins. Ils négocièrent les intérêts des clans et furent accueillis en héros par la majorité de leur peuple pour les acquis obtenus. Un peu plus tard, Felia et Hern se marièrent ensemble.

En terme de jeu

généralités

Les professions/classes disponibles pour des PJ souhaitant incarner des personnages d'origine Gaidlasienne sont les suivantes : Guerrier, Ranger, Druide, Voleur, Barde. Avec l'accord du MD, certaines autres classes pourraient être disponibles mais dans un nombre très limité : Eclaireur, Prêtre (Uron, Rodafus, Tempas). Les options de multi-classage pour des demi-elfes (qui devraient être assez rares) incluent : Guerrier/Voleur et Guerrier/Druide. Mais nombreux sont les demi-elfes d'origine Gaidlasienne qui choisissent la profession de Druide, étant donné leur prédisposition envers la nature.

Les profils recommandés sont les suivants :

- Guerrier : Guerrier tribal, Frère de Bataille, Maître d'Armes, Archer, Héros Local, Soldat, Hors-la-loi
- Barde : Scalde, Jongleur, Bouffon, Hors-la-loi
- Ranger : Viguier, Provin, Tueur de Géants, Pourfendeur de Trolls, Belluaire, Fauconnier, Feuillard, Montagnard, Pisteur, Protecteur, Traqueur.
- Voleur : Aventurier, Acrobate, Bandit, Chasseur de Prime, Eclaireur, Espion, Sicaire, Tire-Laine.
- Druide : Druide de Village, Ami des bêtes, Conseiller, Druide Totémique, Naturaliste, Protecteur, Végétaliste, Redresseur de Torts, Vagabond, Hors-la-loi.
- Eclaireur : Espion, Subtil, Cavalier furtif

Le MD est libre d'autoriser d'autres profils susceptibles d'être adaptés à la campagne.

La place de chaque classe de personnage dans la société Gaidlasienne

Les Guerriers sont la classe de PJ la plus commune dans une campagne ayant pour cadre Gaidlash. Ces derniers ont des préférences pour les armes suivantes : Claymore, Épée Bâtarde, Epieu, Lance d'armes, Hache d'armes, Marteau de Bataille, Fléau de Fantassin. Leur capacités physiques font d'eux les défenseurs naturels des villages, et la culture gaidlasienne encourage le maniement des armes.

Les Rôdeurs sont moins nombreux que les Guerriers, mais en nombre important comparé à d'autres régions d'Extrêmia. Proches des Druides, dont ils représentent parfois le bras armé, ils connaissent très bien leur région d'origines, les dangers naturels, les animaux sauvages et font d'excellents guides. Ce sont eux qui sont le plus souvent chargés de la chasse. Les Rôdeurs Gaidlasien manient souvent les Arcs, les Épées Longues, les Épées Bâtardes, Les

Hachettes, les Haches d'Armes, les Epieux, les lances de fantassin. Ils ne s'encombrent que rarement de boucliers et apprécient les armures légères, comme les autres rôdeurs.

Les Bardes, en plus de leur rôle d'amuseurs et de musiciens, ont dans la culture Gaidlasienne le rôle de messenger : ils rendent compte des décisions des Druides, des conseils de village, transmettent les ordres du chef, etc... Ce sont de bons combattants, qui manient les Arcs, les Epées Bâtardes, les Epées Courtes, les Dagues, les Hachettes. Leur statuts de voyageurs et de messenger les placent souvent en compagnie de Rôdeurs qui les guident vers d'autres villages, alors qu'ils sont porteurs d'une missive ou charger de négocier quelque chose. Leur curiosité naturelle et leur intelligence aiguisée leur permet parfois, avec un peu de chance, de maîtriser les arcanes mystérieuses de la magie. C'est à la fois un avantage significatif, mais aussi un handicap : en effet, les utilisateurs de magie (autre que druidique) étant rares chez les Gaidlasiens, ils sont souvent les cibles privilégiées de leurs ennemis. Les Bardes Gaidlasiens jouent des instruments suivants : Cornemuse, Harpe, Flûte, Cithare.

Les Eclaireurs sont rares et les gaidlasiens eux-mêmes s'en méfient ; leurs talents mystérieux restent une énigme pour tous, même pour les Druides. Les Eclaireurs sont rares et certains effrayent parfois la population, et nombreux sont ceux qui se font passer pour des Rôdeurs. C'est d'ailleurs la classe de personnage avec laquelle ils ont le plus d'affinité. Pourtant l'efficacité des Eclaireurs est indéniable, et chez les Gaidlasiens, ils sont considérés comme d'excellents espions (d'où peut-être cette méfiance de la population). Les Eclaireurs manient souvent les Epées courtes, les Dagues, les Hachettes, Bolas, Fronde, Machette, Sabre et parfois Cimeterre.

Les Voleurs ne sont pas bien considérés par les Gaidlasiens. Le vol est considéré comme un acte faible et fortement condamnable, qui va à l'encontre des règles de la nature. Pour cela, les Voleurs tels les Bandits, Tire-Laine, Sicaire, Cambrioleur, Mendiant etc... ne sont pas acceptés par la populations et les autres classes de personnages (chez les Gaidlasiens). En revanche, les voleurs ayant des profils d'Espion, Assassin, Eclaireur, Taste-Trappe, Investigateur, Receleur, Trafiquant ne nuisent pas à la population ; au contraire, ils possèdent des talents et des compétences qui peuvent se révéler utile au chef d'un clan ou à un druide. Plus commun que les Eclaireurs et moins bizarres, les Voleurs peuvent travailler de concert avec eux ou bien les remplacer dans leurs tâches. Les Voleurs exerçant les professions de Chasseur de Prime, Aventurier, Acrobate sont le plus souvent des voyageurs, qui ne passent que peu de temps au village et qui ne gênent personne en général. Les Voleurs manient les armes standards du Voleur du MdJ™ 2^{ème} Edition.

Les Druides possèdent les mêmes attributs et utilisent les mêmes armes que ceux présentés dans le MdJ™. Ils sont simplement plus proches des gens que le druide classique, et s'implique dans la vie du village comme le font les druides de village (voir le Manuel Complet du Druides™).

Les rares Prêtres Gaidlasiens suivent les préceptes de leur Dieu et utilisent les mêmes rites, les mêmes armes et poursuivent les mêmes objectifs que leur clergé.

Selon leur profession, leur famille ou leur clan, les PJ Gaidlasiens peuvent choisir 2 compétences parmi les suivantes dans lesquels ils alloueront 30% : chasse, Pêche, Vigilance, Sens de l'Orientation, Pistage, Connaissance des Champignons, Endurance, Charpenterie, Fabrication d'Arc et Flèches, Maroquinerie, Couture/Confection, Elevage, Agriculture, Météorologie, Brasserie.

Les Gardiens Gaidlasiens standards sont des G2 à G4 équipés de cuirasse et de boucliers, de lance de fantassin, de claymore et de hache de jet. Ils sont commandés par des sous-chefs G5 ou G6, et par un chef G8 à G10. Ces derniers possèdent souvent des cottes de mailles ainsi que des armes magiques. Les hommes des villages sont plus robustes que les citadins, aussi sont-ils tous des G1. Tous possèdent aux moins une claymore ou une épée Bâtarde, et presque tous possèdent une armure de cuir ou une armure de cuir cloutée. Certains possèdent également des arcs des hache de jet.

Nouveau Profil : Gardien Gaidlasien

Rôle : les Gardiens sont chargés de la protection de la communauté et de la défense du village. Tour de garde, ronde, veille, missions de reconnaissance autour du village et entraînement militaire constituent leur quotidien. Les Gardiens sont également automatiquement membres de l'Armée régulière lorsque celle-ci est levée. Les Gardiens représentent l'ordre et la justice, ainsi que l'autorité du chef du village.

Pré-requis : un Gardien doit avoir au moins 11 en Force et 11 en Constitution.

Compétences diverses : Bonus : Observation, Vigilance. Recommandée : Combat Aveugle, Sommeil Rapide, Veille, Equitation, Sens du Danger, Commandement, Loi, Intimidation, Persuasion (F).

Compétences Martiales : recommandées : Epée Bâtarde, Lance de Fantassin, Arc, Hache d'Armes, Claymore.

Alignement : tout alignement ayant une composante loyal et/ou une composante neutre. Les Gardiens sont rarement mauvais.

Races autorisées : Humains, et de surcroît Gaidlasiens.

Equipement : Les Gardiens commencent leur carrière avec toutes les armes qu'ils savent manier ainsi qu'avec une cotte de mailles fournie par le village.

Armures et Boucliers : les Gardiens n'ont aucune limitation en ce qui concerne leurs protections, mais optent souvent pour des armures ayant au maximum le poids d'une armure feuilletée, afin de conserver une certaine mobilité.

Avantages spéciaux :

- *Solde :* les Gardiens sont rémunérés chaque mois par le village, ce qui leur assure un revenu fixe. De surcroît, les Gardiens peuvent se partager 50% des richesses trouvés sur d'éventuels ennemis.
- *Gratitude de la communauté :* les Gardiens jouissent d'un +2 sur leur ajustement réaction envers tout Gaidlasiens. De surcroît, ils bénéficient de la bienveillance des commerçants, qui n'hésitent pas à leur offrir leur repas, leurs vêtements, etc.
- *Représentant de l'Ordre :* Les Gardiens représentent l'Ordre et la Justice dans la société Gaidlasienne. Ils ont la loi pour eux et seront pratiquement toujours suivis dans les conflits les opposant à d'autres habitants.

- *Remplacement du matériel* : toute perte ou destruction d'armes ou d'armure au cours d'un combat pour le bien du village sera automatiquement remplacés.

Inconvénients spéciaux :

- *Protection du village* : la mission première des gardiens est d'assurer la sécurité des habitants et du village. Ainsi il ne leur sera pas toujours possible de partir à l'aventure, car ils auront des obligations à remplir au village.
- *Armée Régulière* : En cas de conflit, les gardiens seront les premiers conscrits, puisqu'ils composent les troupes régulières de l'armée Gaidlasienne. Ils ne pourront donc se soustraire à leurs obligations ou bien ils seraient irrémédiablement pourchassés en temps que déserteur.

Exigence de la communauté : la communauté attend de ses gardiens une bonne protection et une défense héroïque de ses acquis. Chaque défaite ou échec sera mal perçu par la population, dont la gratitude envers les gardiens concernés pourrait alors s'éteindre. Leur attitude amicale pourrait alors changer, et le MD est donc libre de réduire ou d'annuler les bonus à la réaction.

Conseils de Jeu

Pour cette nouvelle campagne, je souhaiterai vraiment que chaque joueur s'implique sur son perso et tente notamment de mettre l'accent sur les éléments suivants :

- les sentiments de votre personnage
- son histoire, son passé, sa personnalité
- le background lié aux Gaidlasiens (fêtes, etc...)
- soignez les descriptions de vos actions, notamment pendant un combat (pas de tape et frappe SVP)
- UN BON ROLEPLAY
- Et surtout l'essentiel : **Amusez-vous !**

URON

Ce qui a changé...

Pour les « anciens » du Monde d'Extrêmia, veuillez noter ces petits changements qui interviendront pour la campagne Gaidlasienne :

- chaque PJ part avec 100 XP pour chaque année de départ au-delà de 20 ans (personne ne peut donc avoir moins)
- l'Utilisation des Eléments de Sorts est désormais obligatoire
- le retour des figurines pour les combats : veuillez si possible à avoir une figurine pour représenter votre perso (je pourvois aux oublis)
- Les règles optionnelles concernant les différents types de boucliers seront appliquées, ainsi que le nombre d'attaque que peut parer un bouclier
- Les personnages à plusieurs classes ne gagnent ni points de compétences, ni unité martiale avant d'avoir dépassé le niveau de la classe précédente. Les anciennes compétences sont conservées au même niveau (mais pas le Tac0)
- Dans la mesure de l'emploi du temps, retour des parties Roleplay.

Nouveau logo

En même temps que le look était rénové, j'en ai profité pour nous gratifier d'un nouveau logo. Celui-ci, inspire d'un travail d'Ariane, orne déjà le coin haut gauche des pages du site, et sera bientôt décliné pour être répété un peu ailleurs. D'autres contributions d'Ariane et d'autres, égayeront aussi bientôt ce site qui manque cruellement d'illustrations.

KEYOKE

Site : Nouvelle interface

Bon ben voila, comme vous pouvez le voir, j'ai enfin changé le design du site. Je trouve ça plus propre, ma foi, et aussi un peu plus dans l'ambiance. Il reste quelques points a fignoler et les objets graphiques, et refaire le design du forum. Au fait je rappelle que chacun peut contribuer a ces petites news très facilement depuis n'importe quel PC. Aucune connaissance technique requise. Pour les commentaires, lâchez-vous sur le forum Extrêmia.

Casus 9

Alors qu'avons-nous de bon dans le Casus de ce mois (dernier) -ci ? comme d'hab des news, un edito qui nous parle d'un jeu auquel nous ne jouerons jamais (mais qui reste intéressant), des nouveautés auxquelles nous ne jouerons jamais, et des suppléments auxquels nous ne jouerons jamais. Ah si, tiens. Là on pourra jouer à *Oblivion* ou *Archipels*, qui ont l'air fort intéressants. Enfin on ne pourra y jouer que si on passe au système D20, ce qui me ramène tjs au problème "To 3e or not to 3e?", problème qui attend d'ailleurs que chacun aille donner son avis sur le forum à ce propos. A part ça, qu'avons nous qui puisse donner des idées à notre MD ? Ptet l'article sur le Blue Oyster Cult ? Arf, il n'avait pas besoin de ça ! Coté Casus Master, ça parait bien vide ce mois-ci : pas de scénar ADD ! Quoiqu'en y regardant de plus près, la politique d'aide de jeux génériques qui tient à cœur à la rédac des nouveaux Casus a du bon : toutes leurs aides de jeu sont récupérables pour tous les jeux ou presque ! Il se peut donc que nous allions nous promener dans une oasis un de ces jours, si notre MD se sent motivé par ce nouveau monde made in Casus : As-sa'a. C'est un monde désertique (classique) truffé de petites curiosités locales qui en font un coin intéressant, et surtout une mine d'idées à réadapter ailleurs. Et Uron pourra réadapter ça en tenant compte du petit article consacré à la création de scénario, dont certains points sont particulièrement intéressants.

KEYOKE

Lulu lit Casus et il aime bien !!- Critique Casus 10

Bien le bonjour amis bouendous, fidèles lecteurs de la gazette. Donc, que trouve-t-on dans le Casus n°10 ? D'abord, il y a un article assez intéressant et bien fait sur l'engouement pour la fantasy qu'il y a en ce moment, avec notamment le film *Le Petit Poucet* ou bien *Harry Potter* (et encore ça c'est pas grand chose, et je rappelle aux trois du fond que *La Communauté de l'Anneau* sort le 19 décembre dans toutes les salles de l'Hexagone). Cet article parle aussi des origines de ce style (en littérature en en JdR), ses limites et son avenir. Conclusion : la fantasy c'est bien, et ça va péter dans un proche futur, où viendra le temps où les amateurs de dragons, trolls et autres elfes ne seront plus regardés comme de doux crétins...

Bon sinon quoi d'intéressant ? Ben le test de nouveaux jouets Lego, avec des règles plus ou moins rôleuses. Pourquoi pas après tout, ça peut être un bon cadeau pour des nains pour commencer à les familiariser avec la péta ! Sinon, on trouve aussi le test de *Nephilim 3*, qui semble plutôt bien, même s'il ressort de ce test que l'univers mystérieux de *Nephilim* ait été un peu trop expliqué par les auteurs.

Bon voilà c'est tout et... ah tiens non en fait, ils présentent aussi un jeu qui s'appelle *Macho Women With Guns*, où on joue des poupoules avec des gros flingues dans un monde kitsch et post-apo. Amateurs de trucs gratos et bien débiles (dont j'ai l'insigne honneur de faire partie), vous voilà, je pense, largement servis ! Et enfin pour finir (oui cette fois ci j'ai fini pour de

bon) on constate que les produits D20 system sont de plus en plus nombreux... Pour plus de détails, je vous renvoie sur le site de la communauté et au débat sur le système D20.
Bon sur ce je stoppe pour de bon. Messieurs les lecteurs, à la prochaine !

LUCIEN

L'auberge du Chat-Pitre (à Rennes)

La nuit était tombée depuis longtemps sur la ville de Condate lorsque ma mie et moi-même nous nous retrouvâmes face à cette vieille bâtisse, en haut de laquelle flottait une enseigne arborant fièrement le nom de l'établissement : l'Auberge du Chat Pitre. Le bâtiment, haut de deux étages, n'était cependant pas large, mais la petite porte de l'auberge mais inspira confiance et nous la poussâmes afin de pénétrer dans la place.

Nous fûmes accueilli par Troubadours fort accueillantes, qui nous firent patienter tandis que l'aubergiste s'affairait auprès des clients. L'auberge, finement décorée, ne permet pas d'accueillir simultanément 1 grand nombre de convives (1 bonne douzaine par étage, pas plus) et les réservations sont plus que conseillées.

Une fois confortablement installé, l'aubergiste, dans un langage fort médiéval (et avec un costume d'époque), s'enquerra de notre choix. Nous optâmes en entrée pour la terrine du Père Stéphane, fort savoureuse, que l'on coupe soit-même dans le plat à l'aide d'un tranchoir de la taille d'une dague. Après avoir dégusté ce met, que ma douce amie accompagna d'un cidre fruité et goûté, nous passâmes au plat de résistance : j'optai pour la cuisse de canard à la Viking, et Dame Fraggie pour . Nous avons déjà la panse bien pleine, après ce succulent repas, lorsque nous décidâmes de craquer pour la crème brûlée du marmiton, malgré l'attrait de la tarte à la Bière (!).

L'aimable tenancier nous offrit un petit verre de Chouchen ainsi qu'un breuvage d'ananas, afin que nous pûmes patienter en attendant la prestations des ménestrels. Les deux charmantes donzelles, jouant moult instruments et chantant gaiement, nous entraînèrent et nous poussèrent à chanter à gorgers déployée.

Voici donc une fort bonne adresse, qui n'a comme seul inconvénient d'être située à Rennes ! Mais c'est pourtant une auberge qui mériterait 5 étoiles au Guide Giselin !

URON

Auberge du Chat-pitre, 18, rue du chapitre, 35000 Rennes. 02-99-30-36-36

<http://perso.wanadoo.fr/auberge.du.chat-pitre/>

CREDITS

- Edito, Dossier Gaidlash+Etangard, Monde du Jeu, Auberge du Chat-Pitre, Conseils de Jeu, ce qui a changé : **Dadou**
- Site, Nouveau Logo, Critique Casus 9 : **Alex**
- Illustration de Couverture, Critique Casus 10 : **Yoshi**

- Photocopiage : **Nadine**

La Prochaine Gazette

La Sortie du Seigneur des Anneaux, Critique Casus 11, les Rubriques de la Communauté...