

La Gazette Extrêmienne

Juin 2002 – Numéro 16 – 1 Pièce d'or



CRITIQUE PAR YOSHI PAGE 20 !

EDITO

Après près de 6 mois d'absence, la Gazette papier revient avec ce numéro 16. En effet, depuis le numéro spécial dédié à la sortie du Seigneur des Anneaux, la Gazette Online sur le site (www.extremia.org) a pris le pas sur la version papier. Cette dernière, en dehors de quelques articles, ne fait désormais que reprendre les éléments déjà présents sur le site., ce qui permet aux gens qui n'ont pas accès à Internet de rester au contact de ce qui se passe dans le Monde d'Extrêmia et à ceux qui fréquentent le site et le forum d'avoir un récapitulatif des nouveautés.

Dans ce numéro, l'événement c'est bien sûr la sortie dans les salles de *Star Wars, Episode II : l'Attaque des Clones*. Vous trouverez une critique du film dans ce numéro.

Mais depuis la dernière Gazette, il s'est également produit pas mal de petites choses dans le Monde d'Extrêmia avec quelques créations, des améliorations notables sur le site, la réunion de la Confrérie des Cavaliers Rôdeurs sur le forum, la sortie des cartes pour le monde, des parties dans Etangard, l'arrivée sur le site de 2 nouveaux scénars estampillés « Extrêmia », mais aussi le Week-End à Brocéliande, avec une partie mémorable dans la forêt et une vidéo du séjour à l'appui ! Retrouvez tous ces sujets et bien d'autres encore dans ce dernier opus tout frais de la Gazette !

URON**SOMMAIRE**

Edito	Page 2
Profil d'Arbalétrier	Page 3
La Chronique d'Etangard	Page 5
Ville de Valar	Page 6
Village de Dean Vekard	Page 10
Background Karral	Page 13
Background Korvin	Page 14
News	Page 15
Nouveaux sorts	Page 19
Critique Star Wars	Page 20
Critique Morrowind	Page 20
Taf	Page 21
Saynètes	Page 21
Influence des Races dans les TdN	Page 23



Nouveau Profil : l'Arbalétrier * (Profil de Guerrier)

J'ai écrit ce profil il y a près de deux ans, mais je ne l'avait jamais intégré au manuel, craignant qu'il ne soit pas très utile. Et puis je me suis dit qu'après tout, il avait certainement sa place.

Description : L'invention de l'arbalète a bien sûr permis assez logiquement la création d'unités d'Arbalétriers dans les armées régulières du nombreux royaumes. La portée d'une arbalète étant supérieure à celle d'un arc, les arbalétriers bénéficient d'un avantage considérable à distance longue. Mais, une fois la portée réduite, la meilleure cadence de tir de l'arc a tôt fait de réduire les utilisateurs d'arbalètes en miettes. Mais le profil d'Arbalétrier décrit des personnages passés maîtres dans le maniement de cette arme de forme de croix. Au fur et à mesure de leur entraînement intensif, ceux-ci ont appris à recharger de plus en plus vite, tout en affinant leur précision. Enfin, si la plupart des arbalétriers sont des soldats réguliers, d'autres sont des solitaires virtuoses du carreau, et dont les bardes chantent les exploits, à la manière, sur la Terre, d'un certain Guillaume Tell.

Qualifications : Un Arbalétrier doit avoir au moins 14 en Dextérité, 10 en Constitution et 9 en Force. Il sont souvent bien bâtis, mais pas forcément très forts. L'Arbalète utilisant la force mécanique, c'est une des seules armes où la puissance du personnage n'entre pas vraiment en ligne de compte.

Races Autorisées : Seuls les Humains et les Orques et demi-Orques (si le MD le permet) sont autorisés à devenir Arbalétriers. Les Nains (voire les Gnomes si le MD l'accorde) doivent quant à eux opter pour le profil de Moucheur décrit dans le Manuel Complet des Nains™ de TSR (il est plus adapté à leur utilisation et leur conception de l'arme. Les Elfes, les Enèques, les Hobbits et autres sont plus habitués à l'utilisation d'autres armes de jets et ne peuvent prendre ce profil. Les Demi-Elfes pourront devenir Arbalétriers si le MD le permet, mais dans ce cas, ils ne devraient pas pouvoir bénéficier des bonus elfiques pour le maniement des arcs.

Compétences Martiales : Les Arbalétriers reçoivent en bonus toutes les compétences d'Arbalète. Un des types d'arbalètes (légère, lourde, de poing, sur trépied) doit être choisi comme étant « le type favori ». Pour le Reste, l'Arbalétrier choisi seulement 1 autre arme au premier niveau, et gagne ses autres compétences de manière standard. En revanche, il ne peut se spécialiser dans aucune autre arme, quelque soit le type de l'arme.

Compétences diverses : *en Bonus :* Sens des Distances, Observation, Combat Aveugle.
Recommandées : Vigilance, Signaux, Chasse, Sens du Danger.

Équipement : L'Arbalétrier commence sa carrière avec une arbalète de son type favori. Celle-ci est gratuite et est de très bonne qualité.

Bénéfices spéciaux :

- *Précision :* un Arbalétrier jouit d'un bonus de +2 au toucher sur tout les types d'arbalètes. Ce bonus passe à +3 sur les arbalètes de son type favori.

- *Cadence de Tir élevée* : Ayant été habitué à devoir recharger très vite son arme, un arbalétrier a une cadence de tir plus importante que n'importe quel autre utilisateur d'arbalète. Cette cadence dépend de son niveau, comme expliqué dans le tableau XX .

<i>Niv</i>	<i>Arbalète de poing</i>	<i>légère</i>	<i>lourde</i>	<i>Sur trépied</i>
1-5	5/2	3/2	1	1/2
6-10	5/2	2	3/2	1
11-15	3	2	2	1
16+	7/2	5/2	2	3/2

Tableau XX : cadence de Tir de l'Arbalétrier.

- *Bonus aux armes magiques* : 1 arbalétrier utilisant une *arbalète de distance* ou une *arbalète de précision* inflige 1 point de dégât supplémentaire. Un Arbalétrier utilisant une *arbalète de vitesse* l'utilise comme s'il était d'une catégorie de cadence de Tir plus élevée (voir tableau sur le nombre d'attaque par round des Arbalétriers dans le tableau XX).
- *Défense au corps-à-corps* : Lorsque l'Arbalétrier est attaqué en corps-à-corps, il peut utiliser son arbalète comme arme de mêlée. Il peut alors frapper une fois par round (quelque soit son niveau). Il inflige les points de dégâts suivants : Arbalète de poing 1 point de dégâts (Facteur de Vitesse : 3), Arbalète légère 1d3 (FV : 5), Arbalète Lourde 1d4 (FV : 7), Arbalète sur Trépied 1d6 (FV : 9). Notez que les éventuels bonus magiques d'une arbalète ne s'applique pas. En revanche, on peut ajouter les bonus de force si le personnage en possède. Une arbalète non-magique utilisée comme arme de mêlée risque cependant de s'endommager ; à chaque coup porté, le joueur doit lancer 1d100 ; Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de points de dégâts infligés, l'arbalète est endommagée et devient inutilisable tant qu'elle n'a pas été réparée. Enfin, notez qu'un Arbalétrier frappant en mêlée avec son type favori d'arbalète inflige 1 point de dégât supplémentaire.
- *Bout Portant* : L'Arbalétrier gagne une nouvelle portée : Bout Portant (voir le Manuel des Joueurs™ pour plus d'informations). Cependant, à moins d'avoir une arbalète de poing, il ne peut tirer s'il est engagé dans une mêlée. Lors d'une rencontre, si l'arbalétrier a déjà encoché un carreau, il a l'occasion de pouvoir tirer le premier, avant même le jet d'initiative (sauf en cas de surprise, bien entendu).

Limitations spéciales :

- *Limitations d'armure* : un arbalétrier ne peut porter que des armures de CA 4 ou moins bonnes, afin que ses mouvements ne soient pas trop gênés par le poids de sa protection.
- *Limitation en combat de mêlée* : Un Arbalétrier utilise la Table de Tac0 du Prêtre lorsqu'il utilise une arme de mêlée, ainsi que les pénalités de non-maîtrise du Prêtre.
- *Limitation d'attaque par round en mêlée* : quelque soit son niveau un Arbalétrier ne peut frapper qu'une fois par round avec une arme de mêlée (sauf s'il est aidé magiquement ou s'il utilise un *cimeterre de grande vitesse*, par exemple).

Argent de départ : Un Arbalétrier commence sa carrière avec (3d4+1) x 10 p.o.

La Chronique d'Etangard

Des nouvelles de la Campagne dans Etangard : le groupe de Kirkasharn, au terme d'un combat épique contre une trentaine d'Orques, a rempli sa mission et a réussi à revenir à la ville de Valar en ramenant une délégation de nains pour traiter avec les dignitaires Kirkasharn. Fatigués mais heureux, Karral (Kader), Algar (Christophe alias Nuwanda) et Korvin (Yoshi) prennent un peu de repos dans la capitale Kirkashan. Dans le même temps, deux autres Kirkasharn, Dakin (Gogo) et XXX (Chat) sont arrivés à la rescousse d'une jeune paysanne appelée Kalla. Enfin, les joueurs du clan Bradisharn (Koko, Boulbab et Moostik) et leur Nain Kili (Yanou), après une longue et délicate enquête dans le village de Caermor, ont réussi à éradiquer la menace qui pesait sur le village et ses habitants. Ils rentrent actuellement à leur village. Mais revenons sur les Kirkasharn, qui sont à l'honneur dans ce numéro 15 de la Gazette, puisqu'il sera question du clan, de Valar, sa capitale et du groupe de PJ Kirkasharn (au moins les 3 premiers). Dans le prochain numéro, on s'intéressera au clan Bradisharn.

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.

La région de Deanrouach est 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 entourent 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 et même parfois des 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.

URON

Valar, la capitale Kirkasharn

(Note pour Algar, Korvin et Karral : lisez attentivement, lorsqu'on reprendra la partie, vous aurez déjà passé une semaine dans la ville et vous devrez en savoir un petit peu sur la cité)

Présentation générale de la ville

Situation : La Ville de Valar est la plus grande cité Kirkasharn. Elle est aussi le dernier endroit civilisé avant les montagnes infestés d'Orques. Des nains y vivent également, mais ils ne viennent que très rarement en ville (une fois tout les dix ans en moyenne). Le développement de la ville fut lent, mais s'est accéléré lors de ce dernier siècle. Valar possède une enceinte en pierre, et des bâtiments de bois et de pierre, le plus souvent à un ou deux étages. Les hivers y sont rudes mais les étés sont agréables.

Qui dirige : Dorokvar Kirkasharn, ancien du clan, est considéré comme le dirigeant principal de la cité. Sa sagesse est reconnue de tous. Il occupe une position importante au sein du clan Kirkasharn. Dorokvar, malgré un âge avancé, est encore robuste et clairvoyant. Sa démarche et sa stature sont empreintes de majesté et d'assurance.

Qui dirige réellement : Un conseil des Familles s'occupe de traiter les affaires courantes de la ville. Dorokvar, souvent appelé à traiter des affaires pour le clan, n'est pas suffisamment présent pour s'impliquer dans la cité.

Le Conseil des Familles est composé de 2 membres de chaque grande famille influente à Valar. Il traite également les affaires de justice les plus importantes.

Population : Valar mérite son appellation de ville, car elle compte pas moins de 2000 habitants blottis à l'intérieur de la cité proprement dite, bénéficiant de la protection des murs de pierre. Mais aux alentours, près de 300 personnes vivant dans des fermes un peu plus éloignées n'hésiteraient pas à venir s'abriter derrière les défenses de Valar si la région était menacée par un quelconque péril.

Principaux produits : blé, fromage, betteraves, radis, armes, charrettes.

Forces armées : La milice locale se compose en permanence d'une centaine de gardiens bien équipés et bien entraînés. En cas de besoin, près de 200 hommes supplémentaires issu de la ville peuvent être réunis en moins d'une demie journée. De plus la ville ferait certainement appel aux nombreux mercenaires de passage à Valar.

Commerces disponibles : On retrouve une grande variété de commerce au sein de la ville de Valar. Aucun magasin ne possède de monopole, car la ville est suffisamment grande pour faire vivre au moins deux échoppes de la même spécialité. Parfaitement approvisionnée la majorité de l'année, seul l'hiver peut empêcher de trouver certaines marchandises disponibles en temps normal.

Tavernes et Auberges :

- La Claymore d'Acier (moyenne/modérée) est une vaste auberge comprenant deux larges salles rectangulaires au rez-de-chaussée ainsi que deux bars. L'étage abrite une quinzaine de petites chambres individuelles, de la taille d'une cellule monacale.

L'auberge est en pierre polie, possède un toit de chaume ainsi qu'une petite tourelle depuis laquelle deux gardes veillent de temps à autre. L'écurie attenante est en permanence sous la surveillance d'un garde, alors qu'un autre videur se charge de veiller à l'entrée d l'auberge proprement dite, dans une petite guérite près de la lourde porte de chêne.

- L'Amphore (très bonne/coûteuse). Cette auberge robuste possède une vaste écurie pouvant abriter une bonne vingtaine de bêtes. Le bâtiment principal est en pierre dans son intégralité, et possède un toit complètement plat, en pierre également. On raconte que le fondateur de l'auberge souhaitait rajouter un étage à la construction, mais qu'il n'en eut pas les moyens, et l'auberge resta en l'état. Aujourd'hui, le toit est crénelé et deux miliciens y montent la garde jour et nuit. Le bâtiment possède deux étages en plus du rez-de-chaussée. Ce dernier est constitué d'une large salle et de la cuisine. Celle-ci se trouve juste derrière le bar. Lorsqu'on est face à lui, un escalier de pierre permet d'accéder aux 20 chambres mises à la disposition des clients. Dans la salle principale, on trouve une vingtaine de tables toutes rondes, ainsi que des tabourets en bois, qui semblent avoir bien vécu. A l'entrée, les deux videurs demandent aux clients de déposer toute arme dépassant la taille d'une dague. Ils les reprendront à leur sortie de l'auberge. La spécialité locale est le sanglier farci accompagné de poivrons et d'olives. L'auberge a une très bonne réputation et les rixes y sont rares. Il faut dire qu'en plus de l'absence d'armes, le service d'ordre est efficace. En cas de coup dur, les videurs reçoivent l'aide des trois barmans (qui possèdent des massues dissimulées sous le comptoir). En revanche, il n'y a pas de serveuse, et on vient se servir au bar. Le propriétaire actuel se nomme Lurkan Rivarn. C'est un homme d'une quarantaine d'années, aux cheveux poivre et sel, qui arbore un collier de barbe de même couleur. Lurkan est un ancien mercenaire qui, après avoir bourlingué quelques années, s'est marié et a racheté cette auberge à l'aide de toutes ses économies.
- Le Bouclier de Bois (bonne/modérée). Cette auberge est presque exclusivement bâtie en chêne, s'il on excepte le premier mètre, qui est en pierre. Une petite volée de marche permet à la porte de cet établissement ne comportant qu'un seul étage. Ici aussi, 2 hommes en armes réglementent les entrants. Les armes plus longues qu'une dague étant interdites à l'intérieur, elles doivent être remises à un troisième videur qui les consigne dans une petite pièce sans fenêtre, et ce jusqu'à la sortie de leurs propriétaires. L'Auberge du bouclier de bois pratique des tarifs très corrects, et a une bonne réputation, quoique quelque peu bruyante, selon la chambre dans laquelle on se trouve. L'établissement peut abriter 3 demi-douzaine de personnes pour la nuit, répartis en chambre double. La salle principale peut quant à elle accueillir une bonne quarantaine de personnes assises et autant debout.
- Les deux Aigles (moyenne/modérée). C'est la plus grande auberge de la ville. A l'extérieur, une tête d'aigle sculptée dévisage les visiteurs. Le videur au nez cassé a d'ailleurs un peu le même profil. L'auberge est massive, faite de pierre grise et robuste, avec 2 vastes étages. Le toit est en tuile et est entouré d'un petit chemin de ronde sur lequel patrouillent en permanence 2 ou 3 miliciens. A l'intérieur, juste au dessus de la porte se trouve une autre tête d'aigle, empaillée celle-ci. La salle plutôt carrée peut abriter plus de 75 convives. Sur la gauche de l'entrée, on trouve une petite estrade sur laquelle se produisent des ménestrels. Dans le coin droit, un escalier en colimaçon permet d'accéder aux chambres. A l'opposé, on trouve le bar, et derrière celui-ci, les cuisines. 3 videurs veillent en permanence à la sécurité de l'auberge le soir, mais un seul seulement en journée. Le propriétaire s'appelle Ketran Dosmarn. Dans sa famille, on est aubergiste de génération en génération. Agé d'une cinquantaine d'années, il a la barbe brune et touffue, mais coupée courte. Il mesure à

peine plus d'un mètre soixante-dix et est plutôt svelte. Il a les cheveux courts et ne fait pas vraiment son âge. Il a récemment épousé une de ses serveuses, et est d'une jalousie malade avec tout ceux qui s'approchent d'elle d'un peu trop près. La spécialité de l'auberge est l'agneau au carottes.

- La foudre (moyenne/bon marché) : Auberge de petite taille, mais très bien tenue, la foudre se tient dans le quartier le plus au nord de la ville. On accède à la salle principale par une porte finement décorée au bout arrondi, et on découvre alors plusieurs tables organisées autour d'un bar central carré, où le cuisinier prépare des plats savoureux. Toutes les tables sont rondes. Un petit escalier de bois permet d'accéder à la dizaine de chambres de l'établissement. La salle possède une particularité : il y a 2 cheminées côte à côte dans la grande salle. Il y a 20 ans, la foudre tomba sur la première, et l'ancien propriétaire, superstitieux, en fit construire une seconde plutôt que de défier la colère du ciel. Les actuels propriétaires, Kagorn Bredarn et sa famille, qui ont racheté l'auberge il y a 10 ans, l'ont tout simplement rebaptisée « La Foudre » au lieu du « Chant Divin ». Kagorn a maintenant 55 ans. C'est un Bradisharn qui a pas mal bourlingué plus jeune, servant notamment de guide dans la région. Il a prit sa retraite à Valar, et malgré la méfiance initiale, il y peu à peu acquis la confiance de tous, notamment celle des autorités locales.
- La Pierre Blanche (médiocre/bon marché) : Cette auberge est de taille imposante, mais le confort y est spartiate. A l'entrée, contre le mur, on trouve un menhir de pierre blanche assez solide. Une fois à l'intérieur, la salle principale révèle plusieurs tables rectangulaires, des tabourets de bois et un comptoir dans l'angle. Nombreux sont les ivrognes de tout poils qui traînent quotidiennement ici, car l'alcool y est moins cher (et moins bon) qu'ailleurs. L'Auberge possède une dizaine de chambres quadruples ainsi que 2 dortoirs pouvant abriter chacun 12 personnes. Le second étage est réservé au personnel.
- La Maison des Désirs : plus célèbre et principale maison close de Valar, la Maison des Désirs à la réputation d'employer les plus belles filles de la ville. L'accueil est irréprochable, les filles dociles, mais gare à qui voudrait leur faire du mal, car le service d'ordre veille. D'ailleurs, l'établissement a souvent besoin de renouveler ses effectifs et emploie fréquemment des mercenaires à la semaine. Le bâtiment possède 2 étages, de nombreuses chambres et plusieurs salons ornés de tentures.

Quelques personnalités de Valar

- Devkin Kelsharn : issu d'une des familles du conseil, les Kelsharn, Devkin est un ardent défenseur des valeurs gaidlasiennes. Profondément opposé aux citadins, il œuvre plus ou moins ouvertement pour une politique plus dure envers le joug exercé par les citadins. Agé d'une trentaine d'années, portant de longs favoris bruns, c'est un homme actif doublé d'un excellent combattant. Malgré sa vaillance et son enthousiasme, il est peut-être encore trop impulsif pour faire un bon chef.
- Erkar Kelsharn : Bien qu'il ne réside pas à Valar, ce druide actif et compétent s'y rend souvent. Sa sagesse et son sens des priorités sont appréciées du Conseil des Familles. Il est le cousin de Marlok Kelsharn (le père de Devkin), un riche marchand des environs. Erkar est quant à lui un personnage érudit et sympathique, mais très occupé. Il connaît la région comme sa poche, et on raconte qu'il côtoie des elfes à l'occasion.
- Arald Lekmarn : Arald est un homme bourru d'une quarantaine d'années portant une barbe rousse et hirsute. Il n'est pas commode, mais beaucoup de monde en ville s'accorde pour dire qu'il est très certainement le mercenaire le plus compétent des alentours. Dans le passé, il a combattu des Gnolls dans le nord, écumé les forêts à la

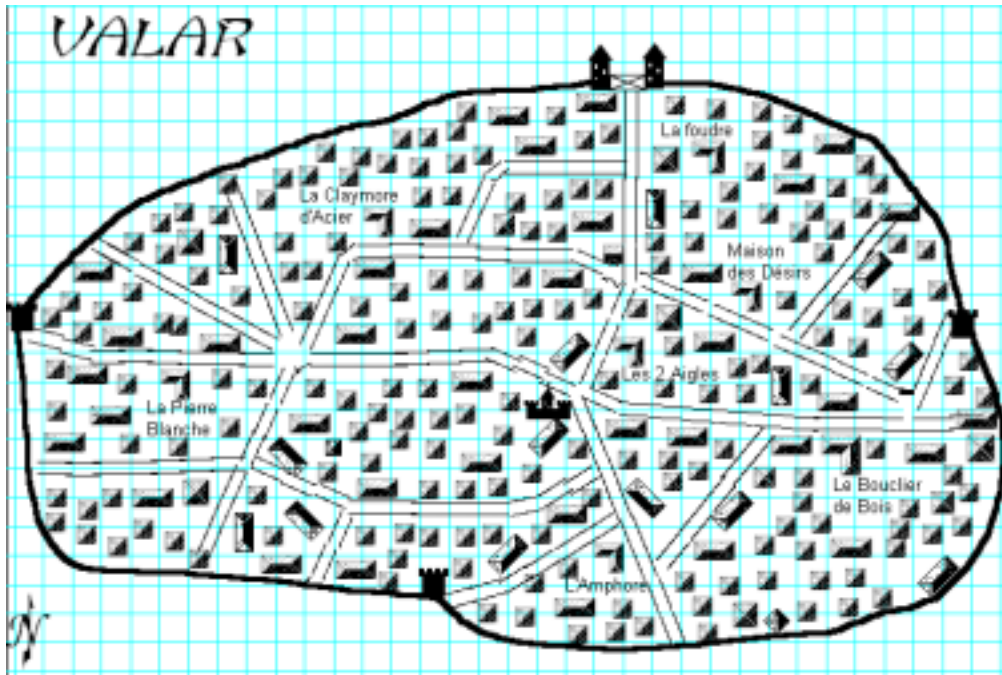
recherche de trésors enfouis et a bourlingué dans tout l'est de Gaidlash et même jusqu'à chez les Citadins, où il aurait même fait quelques missions d'escorte de marchands. On raconte aussi qu'au cours de ses voyages, il aurait tué un géant des collines à mains nues. Arald a le corps couvert de cicatrices héritées de ses nombreuses aventures. Il a la réputation d'être très courageux, mais aussi d'être très cupide.

- Sanara Namdarn : Autrefois, Sanara était l'une des plus belles jeunes filles de la ville et travaillait à la Maison des Désirs. Un jour, l'un de ses clients tomba amoureux d'elle et l'épousa. Depuis, son mari est mort, et Sanara travaille comme couturière. Elle vit avec ses 2 fils âgés d'une quinzaine d'années. Elle est célèbre pour sa connaissance des ragots et autres rumeurs courants dans la ville. Elle a également une excellente mémoire des visages et connaît par cœur les moindres recoins de la ville. Ses cousins Namdarn habitent le village de Dean Vekard.
- Valn Bredarn est un druide aimant profondément son prochain. Il est connu pour sa compassion et pour l'aide qu'il apporte aux plus nécessiteux. Il est le frère de Kagorn, le tenancier de l'auberge « la Foudre », mais ils sont en froid depuis des années. La rumeur veut que Kagorn est refusé d'apporter l'aide que Valn lui réclamait.
- Ulik Pembrarn est un forgeron cupide mais talentueux. Les gens de la profession ne l'aime guère mais reconnaissent la qualité de son travail. Ulik pratique des tarifs élevés et refuse toujours de négocier. On raconte qu'il aurait des contacts dans la pègre locale.
- Jardar Torgarn : Trappeur émérite, Jardar vient souvent à Valar pour y vendre des peaux d'animaux d'excellente qualité, qu'il tanne lui-même. C'est un solitaire qui a toujours appris à se débrouiller seul et il est très dur en affaire. Plus jeune, il servit de guide et d'éclaireur aux guérilleros Gaidlasiens qui attaquaient furtivement les positions citadines. Aujourd'hui, avec l'âge, il s'est établi et s'occupe de son petit commerce, mais songe à prendre un apprenti pour transmettre son savoir.
- Elkor Bredarn : cousin de Valn et de Kagorn Bredarn, Elkor est un brasseur reconnu et un incorrigible gourmand. Il fournit la plupart des auberges de la ville en bière. Autrefois, il poussait d'ailleurs la chansonnette dans les auberge, mandoline à la main, mais les années et l'alcool ont altéré ses capacités de chants...

Les annonces des crieurs : En se baladant dans la ville, il est possible d'entendre les annonces suivantes :

- « Oyez, Oyez ! la Maison des Désirs cherche des mercenaires pour la protection de ses filles. Salaire motivant ! Rendez-vous sur place pour en savoir plus ! »
- « Grande battue de loups organisée par le Conseil des Familles ! les personnes intéressées doivent se rendre au Manoir ! »
- « La Pierre Blanche cherche des bons musiciens pour se produire tous les soirs dans sa salle. Débutants s'abstenir ! »

URON



Dean Vekard, le village d'origine de Karral, Algar et Korvin

Situation : le village de Dean Vekard est un village Kirkasharn, situé à environ 20 kilomètres de la frontière imaginaire avec les terres des Bradisharn. Dean Vekard est placé sur une rivière appelée La Targenh, qui s'écoule en direction du Golfe de Berkor, et dont l'embouchure est distant de plus de 40 km à partir du village. Le village Kirkasharn le plus proche, Caermor, est à une trentaine de kilomètres à l'est de Dean Vekard.

Qui dirige : le chef de ce village est Amar Kirkasharn (ce personnage ainsi que tout les autres décrit ci-dessous sont décrits un peu plus bas, à la section « personnages importants »). Amar est le chef du village depuis plus de 15 ans.

Qui dirige réellement : Amar, aidé du druide du village, Dorkad Orarn. Lorsqu'il faut prendre des décisions vraiment cruciales pour le village, Amar fait appel aux cinq plus vieux pensionnaires du village à titre de conseillers, afin que ces derniers puissent donner leur avis sur le problème en question.

Population : le village proprement dit n'abrite qu'une centaine de personnes, mais ce chiffre double si on prend en compte les fermes des alentours qui sont rattachés au village. En cas de problème, le village possède deux grandes granges traditionnellement affectées à l'entreposage de récoltes, mais ces dernières pourraient accueillir des villageois ou une petite garnison de soldats pour une courte période de temps si le besoin s'en faisait sentir.

Principaux produits : Bois, Poissons, Moutons, Laine, Poireaux, Carottes.

Forces armées : les défenses du village ne comptent qu'une quinzaine de soldats bien équipés et correctement entraînés. Leur nombre suffit amplement pour les affaires courantes du village, bien que le village manque cruellement de chevaux à mettre à leur disposition. Les gardiens résident tous à la petite caserne du village. Leur chef est Kanas Dustarn, un homme du cru qui a passé sa vie en temps que gardien du village. Il a donc participé à pas mal de combats, notamment contre des brigands, des orques et même quelques trolls et des géants des collines.

Commerces disponibles : l'unique magasin du village est tenu par Sandrak Keogarn ; ses prix sont des plus élevés par rapport à la région, mais son établissement est aussi l'un des mieux approvisionné et ses articles ont la réputation d'être de bonne qualité. En dehors de ce

magasin général, le village possède les artisanats suivants : une forge, deux tisserands, un fourreur, un maroquinier et un boulanger. Nombreux sont les habitants du village qui sont également chasseur ou trappeur à leurs heures et ils vendent les produits de leur chasse au marché du village qui a lieu deux fois par semaine. Au cours de ce marché, les producteurs des fermes environnantes viennent vendre leurs légumes, leurs œufs voire leur bêtes.

Tavernes et Auberges : Il n'existe pas d'auberge à proprement parlé à Dean Vekard ; en fait, les habitants ont retapé une ancienne grange, qui fait face aux deux plus récentes, afin d'avoir un lieu de convivialité à disposition. Les villageois se relaient derrière le bar lors des fêtes locales et des mariages, et le soir, à la veillée, tout le monde met la main à la pâte pour faire vivre un peu cette petite gargote. En journée, ce lieu est fermé, et le soir, les rares voyageurs de passage pourront être logés à l'étage de la grange, avec pour tout confort du foin et des couvertures rêches. Cependant, la plupart des habitants accepteront le gîte et le couvert à des gaidlasiens de passage, moyennant un petit dédommagement.

Éléments remarquables du village : La Targenh, la rivière qui longe le village, est assez profonde et regorge de petits poissons. Bien qu'il n'y ai que deux ou trois pêcheurs de métier au village, pêcher est un des passes-temps des habitants, notamment les hommes. Ces derniers aiment en effet prendre le soleil sur les bords de la rivière en attendant une prise !

Des personnages du village :

- **Aman Kirkasharn, chef du village :** c'est un des derniers véritable kirkasharn des environs. Il est respecté dans le village comme dans le clan. Il n'est pas du genre contestataire et apprécie surtout de s'occuper des affaires internes de son village. Il n'hésite pas à déléguer des missions d'importance variables à des jeunes guerriers prometteurs du village. Physiquement, il est de taille moyenne, mais possède de large épaule et une voix rauque. Bien qu'aillant passé la cinquantaine, ses cheveux et sa barbe sont toujours d'un noir profond, et sa santé toujours aussi florissante.
- **Dorkad Orarn, druide :** La trentaine bien entamée, barbe et cheveux roux, il ne réside pas au centre du village, mais dans une petite maison distante de quelques centaines de mètres. Il fait son travail auprès de la communauté avec bonheur. Il cherche désespérément un apprenti, mais aucun jeune du village ne semble attiré par son mode de vie ou ne présente des prédispositions pour un tel travail. Dorkad est un homme patient et érudit, qui prend toujours les aléas de la vie avec philosophie. Contrairement à beaucoup de ses confrères, il n'aime pas beaucoup voyager et préfère flâner dans sa région plutôt que de s'aventurer vers l'inconnu.
- **Kanas Dustarn, chef des gardiens :** à première vue, voici un homme qui semble bourru et peu enclin à la discussion : son visage est de forme ovale, de longs cheveux bruns attachés en de nombreuses petites tresses ; Il porte également une barbe touffue, des yeux de braise et une cicatrice sur le sourcil gauche. De forte carrure, il est relativement impressionnant, même s'il ne mesure qu'un mètre quatre-vingt, mais ses larges épaules et sa claymore font le reste. Mais malgré sa voix d'ours et son professionnalisme, en dehors des heures de service, c'est un bon vivant qui apprécie par-dessus tout la nourriture et les femmes (il n'est pas marié).
- **Nam Buscarn, gardien :** c'est un jeune gardien qui fait son métier avec cœur, mais qui semble un peu trop tendre et respectueux de la vie pour le poste. Il est âgé de 21 ans. Il a de longs cheveux noirs ainsi qu'une barbe naissante. De taille moyenne, il ne semble pas des plus costauds. En revanche, il est plutôt agile. Il porte une épée bâtarde au côté et une cuirasse sur le dos. C'est un personnage aimable et sympathique qui accorde facilement sa confiance. Son frère aîné, **Jok** (25 ans) assiste leur père **Brent** à la forge du village. La mère de Nam et de Jok est décédée l'année dernière, emportée par la maladie.

- **Sandrak Keogarn, marchand** : C'est le seul marchand du village, il tient le magasin général du village et il tire honteusement profit de ce monopole. Pour la région, il pratique des prix très élevés, et cherche surtout à s'enrichir le plus possible. Jamais satisfait et têtu comme une mule, il semble blasé de sa situation. En fait, il rêve d'ouvrir un magasin à Valdhran ou à Ardheoil, voire dans une ville citadine. Il n'est pas marié, mais s'affiche toujours avec des jolies filles du cru à qui il promet monts et merveilles. En effet, c'est un personnage riche pour la région, et se révèle également être un beau parleur. De taille moyenne, avec une petite bedaine et sa machoire carrée, ses cheveux grisonnants, son air supérieur et son regard froid, on ne peut pas dire qu'il soit très beau ; en revanche, il s'achète toujours les derniers vêtements à la mode et des bijoux. Beaucoup au village et dans les environs ne l'apprécie pas, mais ils évitent de le faire savoir afin de rester dans ses bonnes grâces. Sandrak critique sans arrêt les autres, et n'hésite pas non plus à faire courir des rumeurs sur ses anciennes maîtresses ainsi qu'à bafouer leur honneur. Pour en terminer sur ce personnage fort peu sympathique, il faut savoir qu'il est frustré de ne pas avoir de réel pouvoir décisionnel au village malgré sa richesse.
- **Hakprom Penbrarn, mercenaire** : Mesurant plus de 2 mètres, c'est une véritable force de la nature. Ses longs cheveux bruns tombent en cascade sur ses épaules, et sa barbe est aussi épaisse que la grosse fourrure d'ours qu'il porte sur le dos et qui recouvre sa cuirasse. Il ne se déplace jamais sans son marteau de bataille. Son regard est supérieur et il est aussi grossier qu'il n'est fort. Il travaille fréquemment pour Sandrak qui le paye grassement pour assurer la protection de ses convois de marchandises. Hakprom est une brute épaisse qui recherche toujours la bagarre et qui apprécie par-dessus tout écraser les plus faibles que lui.
- **Elmar Penbrarn, mercenaire** : Elmar est le cousin germain d'Hakprom. Il est aussi fourbe et conspirateur que son cousin est fort et brutal. Elmar est grand et mince, a les cheveux noirs (longs, fins et raides). Il possède de petits yeux de fouine, a le teint blême et une petite moustache courte. Son animal de compagnie est un gros rat gris, à qui il ressemble d'ailleurs un peu. Il porte une armure de cuir et une grosse cape de fourrure de loup. Il est armé d'une épée bâtarde et joue sans cesse avec sa dague, qui possède un curieux symbole sur la garde.
- **Lemarth Gantarn, fermier** : Agé d'environ 35 ans, Lemarth est un homme amical, souriant et jovial. Il est marié à **Guisa** depuis plusieurs années, avec laquelle il a eu 3 enfants. C'est un bon vivant qui aime aussi les paris en tout genre, ce qui lui a déjà valu des dettes, notamment auprès de Sandrak.
- **Sinia Gantarn, bergère** : voici une belle femme d'environ 30 ans, brune, dont les cheveux forme une longue tresse. Elle travaille et vit chez son frère Lemarth depuis la mort de son mari, qui fut dévoré par les loups il y a plusieurs années, alors qu'il était parti chassé. Les yeux en amandes de Sinia ont fait succomber bien des hommes, mais Sinia hésite à se remarier et renonce pour le moment à donner suite à de telles annonces. Sandrak n'est pas le dernier, mais Sinia l'a toujours poliment mais fermement repoussé, car elle le déteste. Nul doute qu'un homme attentionné, capable de la faire rêver, pourrait enlever son cœur...
- **Ravar Nandarn, fermier** : C'est un ancien gardien, aujourd'hui fermier. Il arrêta le métier des armes pour s'occuper de sa terres et de ses enfants à la mort de sa femme, il y a 15 ans. Sa fille, **Dirie**, 19 ans, est la plus belle fille du village. Le frère de Dirie est quant à lui mort il y a 7 ans lors d'un stupide accident. Dirie en a été marquée et malgré l'envie de voir autre chose et de rencontrer le grand amour, elle se sent le devoir de ne pas laisser son père seul. Elle ne sort donc pratiquement jamais de la

ferme paternelle, seulement pour faire les courses et pour les jours de fête, où elle se rend au village avec son père.

URON

Le Passé de 3 personnages

Karral Arkamarn du clan kirkasharn

age : 24 ans

taille : 1.97

poids: 90 kg

yeux: noirs

cheveux : long, noir et en pagaille

culte: il vénère les tous les esprits de la nature et en particulier celui de l'ours, il voit en l'ours les symboles de la force et de la fureur du guerrier

apparence : il a le visage assez carré, comme taillé ds la pierre, tjrs mal rasé, il porte une armure de cuir clouté noir , avec une peau d'ours sur le dos, un gros bracelet en fer a chaque avant bras et des bottes en fourrure d'ours .

caractère: pour certain on dit "un caractère de cochon", pour Karral on dirait plutôt "un caractère d'ours" ...

background:

Il est le fils du marin Kerstu Arkamarn du clan Kirkarshan et d'une guerrière étrangère nommé etiria .

Kerstu rencontra Etiria lors qu'il alla a la rescousse d'un petit bateau dont le mat était brisé et dont l'état était très mauvais, il alla vérifier si il y avait des survivants, et la il découvrit Etiria entre la vie et la mort, elle était très gravement blessé.

il l'emmena au village et s'occupa d'elle, il apprit qu'elle était originaire du Tizunnus et qu'elle avait fuis la dictature présente avec 5 autres personnes. Durant une nuit ils furent attaqué par des hommes poisson et elle fut la seul survivante. elle fut très bien acceptée dans le clan malgré sont caractère qui fait qu'a chaque menace qui pèse sur le village ce n'est pas Kerstu mais elle qui prend la l'épée bâtarde accroche au dessus de la cheminée et qui va défendre le village et semer sont lot de morts...., a l'inverse Kerstu se débrouille tjrs pour être en train de pêcher lorsque l'on a besoin de bras pour combattre. d'ailleurs Etiria eut du mal a se faire accepter dans les rang des combattants mais leur montra vite que le premier qui oserait se moquer d'elle aurait de gros problèmes.

en ce qui concerne Karral il a souvent été considéré comme un bâtard dans le village par les autres enfant mais il leur fit vite comprendre que sa force lui permettait de les faire taire sans problème ce qui lui valu quelques problèmes.

et vers l'age de 20 ans il passa 2 ans dans les prisons citadines pour avoir craché sur le collecteur d'impôts qui quittait sont village, ce qui provoqua un combat entre lui et les gardes du collecteur, il en blessa un mais fut maîtrisé par le nombre et il fut emmené dans une prison spécialement conçu pour les hommes des clans qui osent les défier, la prison de la ville de Riscaire une ville "frontalière".

Au bout des 2 ans il fut soudainement et sans raison condamné a être pendu avec d'autres guerriers su clan Kolisharn et des barbares su sud qui avait récemment mené des raids , la pendaison devait se passer a l'extérieur de la cite, en fait devant l'entrée ou était aligné plus de 30 gibets, spécialement monte pour l'occasion. ce su'il ne su pas dur le moment c'est que la pendaison n'était pas prévu, ils fêtaient la capture d'un groupe de Kolisharn qui attaquait tous les convois citadins a la "frontière" entre les citadins et les hommes des clans, cela faisait plus d'un ans qu'ils semait la peur et la mort chez les citadins qui croisaient leur chemin et la capture récente du chef d'une tribu barbare réticente au vole des terres fertiles ou ils se trouvait mais aussi a l'interdiction qu'ils eurent d'y retourner par la suite.

le soir de la pendaison arrivée il furent tous emmené vers le lieu de la pendaison, furent alignée devant leurs cordes respectives, un prêtre passa devant chaque homme en faisant une prière pour sauver leur arme et les remettre dans le droit chemin avant la mort qui leur était destiné.

Karral était situé au bout de la file et commençait a être énervé de voir les choses durer, il allait mourir et en plus il devait attendre la fin de rites inutile et stupide, c'est le goutte d'eau qui a fait déborder le vase. le prêtre arrive devant lui il donna un coup de tête dans le prêtre qui perdit l'équilibre et tomba

de la balustrade pour se relever avec un bleu énorme sur le front et le nez cassé, il se retrouva avec plusieurs lames sous la gorge ce qui calma ses ardeurs.

le duc arrive et installe confortablement à côté des futurs pendus se délectait déjà de la mort de ces hommes. La foule commença à s'assembler autour de l'estrade, il y avait plusieurs centaines de personnes qui pour la plupart étaient des citoyens...

des que le bourreau monta sur la balustrade la foule se rapprocha de celle-ci collant les gardes qui poussés par cette foule ne purent faire attention à ce qui allait se passer, le duc ne put voir les assassins glissés dans son dos, la seule chose qu'il entendit fut le bruit du corps de ses gardes d'élite tombant sur le sol sans vie et une lame se posa vite et de façon précise sur sa gorge.

la panique pris la foule réalisant ce qui se passait les gardes cherchèrent à se rapprocher du duc et en oublièrent presque les futurs pendus. Des hommes grimperent sur la balustrade et commencèrent à libérer les barbares et les hommes des clans attachés, le bourreau se mit aussi à libérer les hommes, très vite l'endroit était devenu un champ de bataille, des hommes surgissaient de la foule pour se jeter sur les gardes avec fureur des barbares montés sur des chevaux surgirent de la nuit (en fait ils étaient là depuis plusieurs jours cachés dans un petit bois à attendre le signal).

décapitant les gardes se trouvant sur leur passage, dans cette pagaille Karral n'y réfléchit pas par deux fois il sauta à terre et commença à se frayer un chemin dans la foule ou au passage il ramassa une étoile du matin et eut un coup de cœur pour cette arme qui lui permit de tuer son premier garde non sans plaisir et de prendre la fuite devant un régiment de fantassins réguliers se dirigeant à pas sur vers la place ensanglantée où il ne restait plus que les barbares et les hommes des clans en train de rire bêtement de leur victoire et sur le corps du duc baignant dans son sang. Ils prirent tous la fuite en courant, ils n'étaient pas encombrés d'armures et d'équipement divers mais du strict minimum, une arme, ce qui leur permit de distancer leurs poursuivants et d'atteindre la forêt où ils se cachèrent durant leur fuite. Le groupe de base qui comprenait pas moins d'une centaine d'hommes se découpa pour former des équipes de 3 à 4 personnes au maximum.

il marcha de longues semaines traqué par les citoyens et fit connaissance d'un barbare nommé Hurkall et ils devinrent amis durant le trajet de retour où ils furent hébergés dans les montagnes sur les terres des Kolisharn durant quelques jours avant de pouvoir rentrer chez eux.

il retrouva son frère de bataille et ses parents et fut à deux doigts de se faire bannir de son village mais ce fut de justesse, heureusement le druide du village plaida en sa faveur.

actuellement il est encore sûrement recherché et évite tout contact avec les citoyens et leur voue une haine toujours plus féroce chaque jour...

BORO

Korvin Beldaran

23 ans

Chasseur de prime

FOR 17

DEX 18

CON 16

INT 12

SAG 7

CHA 7

RP : *Personnage pas méchant, mais qu'il ne fait pas chercher. Semble de temps en temps se perdre dans ses pensées et devenir triste. Plutôt bon vivant, déterminé et volontaire.*

Korvin est né dans le petit village de Dean Vekard, village du clan Kirkasharn. Ses parents étaient de simples fermiers qui vivaient dans un vallon un peu éloigné du village. Korvin, aîné de sa famille, a grandi au milieu de ses 4 frères et sœurs et serait sans aucun doute devenu fermier, sans ce jour de l'année de ses 19 ans...

Un jour de la fin de l'automne de cette année, Korvin, qui présentait déjà de bonnes capacités physiques et une agilité surprenante pour un individu de sa carrure, était parti couper du bois dans la forêt, afin de préparer l'hiver rigoureux qui s'annonçait. Le grenier était plein, la récolte avait été bonne. Korvin était allé seul dans les bois, comme à son habitude. A son retour, il aperçut une lueur inhabituelle provenant de sa maison. Pris d'un soudain mauvais pressentiment, il courut vers chez lui. Quand il arriva, il était déjà trop tard : sa ferme avait été incendiée par des pillards orcs qui étaient en train de s'enfuir, chargés de leur butin. Korvin pu seulement entendre les cris de sa mère et de ses 2 sœurs que les orcs avaient capturés et apercevoir leur chef, un humain, ainsi que les cadavres de son père et de ses 2 frères. Fou de douleur, Korvin chargea avec sa hache le chef des bandits qui, l'ayant aperçu, revenait afin de ne laisser aucun témoin. Leurs 2 coups se croisèrent, Korvin fut touché au visage et perdit connaissance alors que sa hache alla s'enfoncer profondément dans la cuisse de son adversaire qui hurla, se dégagea de son assaillant et s'enfuit rejoindre sa troupe en boitant.

Quand il revint à lui, Korvin était étendu chez Dorkad Orarn, le druide du village, avec un bandage autour de la tête. Celui-ci confirma alors à Korvin la mort de son père et de ses frères et la disparition de sa mère et de ses sœurs. Il lui apprit aussi que la bande qui avait attaqué sa ferme sévissait depuis quelques mois dans la région et qu'elle était insaisissable ; leur chef était en fait un demi-orc, du nom de Telkin H'morkungghork, dit Telvin Tête Rouge, car il avait la réputation d'imaginer les plans les plus sanglants pendant la préparation de ses razzias. Korvin jura alors de retrouver cet homme et de lui faire payer ses crimes.

Il se rétablit vite, surtout au vu de la blessure qu'il avait, et resta un peu chez le druide afin d'apprendre à parler l'orque. Le jour de ses 20 ans, il quitta son village pour partir dans le sud. Ses pas le menèrent jusqu'à Ardheoil (Capitale Sud du Gaidlash), où il se fit tatouer un crâne d'orc rouge sur le front et où il s'engagea dans la guilde de voleurs locale pour apprendre le métier de chasseur de primes. Il effectua quelques missions pour sa guilde, puis retourna dans le nord à ses 22 ans afin d'enquêter sur Telvin Tête Rouge. Là il apprit que cette troupe sévissait toujours dans la région, mais que son activité était réduite car on disait leur chef handicapé à une jambe. Depuis, Korvin essaye de réunir les éléments qui lui permettraient de retrouver les meurtriers de ses parents depuis le village de Dean Vekard.

YOSHI

Algar

En attente de quelque chose de la part de Nuwanda

Algar est âgé de 27 ans, manie l'épée bâtarde, comme son frère de bataille Karral, qui est son cousin. Le reste, il vous le dira lui-même ma prochaine fois !

NEWS

Le Troll du Chaos est de retour!

On ne l'attendait plus : la chanson "Troll farceur et Elfe Farci" est de retour sur penofchaos.com ! Suite à un problème de droit spolié, l'équipe du Donjon de Naheulbeuk avait dû le retirer du site. Revoilà donc le Troll du Chaos, même parole, mais nouvelle musique! Moins festive, mais plus médiéval. A ce retour s'ajoute aussi une pub pour les épées Durandil!.

Uron jeudi 30 mai 2002

Casus 13

Alors que le Casus 14 est sorti, j'espère que chacun d'entre vous a eu entre les mains le 13, contenant de bons articles sur les mondes fantômes, abandonnés par leurs éditeurs mais non leurs joueurs. On y trouve aussi de gros articles d'actualité sur ce qui se fait sur les mondes imaginaires, que ce soit en peinture (Ugarte), en livres (Egan), en ciné (Avalon) ou en BD (les fameux Irrécupérables en album !). Des critiques, on gardera Archipels, un background D20, et de la boîte à outils un article sur le pourrissage de MD, mais surtout le décorticage du système de fortifications du château de Puylaurens, qui donnera de nombreuses idées aussi bien aux assaillants qu'aux défenseurs pour leurs prochains raids.

Keyoke le Vendredi 24 Mai 2002 13:45

Rafraîchissement du forum

C'est un des hauts lieux de ce site et pourtant il était salement buggé, alors j'ai mis à jour le forum. Il est maintenant plus stable, et la principale amélioration est l'affichage du nom de la dernière personne à avoir posté sur un topic ce qui permet de voir vite si qqn a répondu après soi. Dans les choses à venir on a aussi la traduction en français...

Keyoke le Jeudi 23 Mai 2002 17:32

Le référencement du site avance!

Le référencement d'Extrémia est en très bonne voie : désormais présent sur Google, Yahoo ou Voila, le site commence à être référencé par plusieurs sites de jeux de rôles parmi lesquels le GROG, la Vouivre, le Royaume d'Hasgard et quelques autres. à noter aussi l'entrée du scénario "les Maraudeurs" dans la célèbre scénariorthèque :

Uron le Mercredi 22 Mai 2002 09:25

Des cartes qui simplifient la navigation

La navigation dans la section monde est maintenant plus simple grâce à des cartes sur lesquelles on peut cliquer pour aller à la page consacrée au lieu pointé. Ceci concerne pour l'instant le Vyrmonus et les TN, mais devrait se généraliser aux autres endroits dont nous avons cartes et description.

Keyoke le Dimanche 12 Mai 2002 17:44

Plein de nouveaux sorts

Enfin ils sont pas si nouveaux que ça. puisqu'ils étaient déjà dans le Livre des Sortilèges depuis

longtemps. Dorénavant, la plupart des sorts créés pour Extrêmia sont consultables directement sur le site, dans la section "sorts" des règles. Les sorts qui ne sont pas de nous n'y sont pas, mais les manquants seront ajoutés dès que je serai sur qu'ils sont à nous.

Keyoke le Dimanche 12 Mai 2002 17:41

A l'ouest du Vyrmonus, Etangard !

Un nouveau royaume est en cours de description : il s'agit d'Etangard, qui est déjà hôte d'une campagne aux parfums de tourbe, aux batailles dignes de William Wallace et aux paysages rappelant Highlander ! Les premiers détails sont là et la suite, dont les cartes, devrait arriver dans les semaines qui viennent ! Peut-être même que les héros nous parleront d'eux avant qu'ils soient à la retraite !

Keyoke le Jeudi 2 Mai 2002 23:55

Ed. 0.4.2 : les scénars sont là

L'édition 0.4.2 est en route ! Certaines nouveautés du manuel du monde, comme les scénarios (au nombre de trois) sont déjà finalisées. Vous pouvez dès à présent en avoir un aperçu dans la section téléchargement, section Monde ! Vous y trouverez aussi une autre nouveauté : la carte des Terres du Nord en A3 !

Keyoke le Jeudi 2 Mai 2002 23:13

Déplacement du cimetière

Le cimetière de nos héros, aussi connu sous le nom de palmarès des morts vient de déménager. Il est désormais situé au même endroit que les héros vivants (ou non). Suivez le lien, comme d'hab

Keyoke le Jeudi 2 Mai 2002 18:25

Hasbro perd de l'argent

Selon la scénariothèque et le GROG, Hasbro, le célèbre fabricant de jouets qui possède entre autres Wizards of the Coast, a diffusé ses résultats pour le premier trimestre 2002. Des pertes sérieuses sont annoncées, touchant notamment le secteur du jeu.

Uron le Lundi 29 Avril 2002 12:36

Les Aventuriers du Survivaure

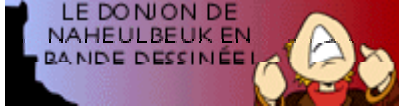
Vous avez adoré le Donjon de Naheulbeuk, découvrez les Aventuriers du Survivaure!!!! Cette nouvelle saga se déroule dans l'espace et est disponible sur le site donne en lien Déjà une bande-annonce et 2 épisodes disponibles!

Uron le Jeudi 11 Avril 2002 11:54

2 nouveaux épisodes de Naheulbeulk!

l'épisode 9 et 10 sont sortis simultanément!!! retrouvez-les sur le site www.penofchaos.com
La belle aventure se poursuit donc dans le donjon, qui s'est également enrichi d'une nouvelle fausse pub : Lessive Gorzyne ! Bonne continuation au fameux donjon et à ses aventuriers!

Uron le Jeudi 11 Avril 2002 11:52



Naheulbeuk en BD !

Ah oui je vous avais pas dit ! Naheulbeuk poursuit son développement international ! Le donjon vient donc d'être adapté en BD. Il faut reconnaître que ça vole pas haut au niveau des dessins, loin de là, mais ça s'améliore au fur et à mesure et c'est toujours marrant. La page est au bout du lien...
Keyoke le Mercredi 13 Mars 2002 18:40

les nouvelles feuilles de compétences sont arrivées!

Vous les attendiez depuis quelques temps, les voici enfin!!! les fiches des compétences diverses améliorées classées par ordre alphabétique sont disponibles, avec en prime 3 nouvelles compétences et 1 nouveau système de langues. Demandez votre fiche à Uron!
Uron le Lundi 18 Février 2002 11:11

Casus 12

Pour ceux qui n'auraient pas vu passer le Casus 12, un petit résumé de ce qu'il y a au sommaire : Pour commencer, un article creux sur le retour du jdr en France, qui n'a d'article que le nom, car on n'y voit pas grand chose à part une liste. S'ensuit un enième rapport sur le film de Peter Jackson, où les auteurs tombent dans les argumentaires stériles des fans de base ("oui mais la cette scène, Bilbo il dit ça en fait") en comparant la fidélité de reproduction, alors que j'attendais plus une réflexion sur le film lui-même. Plus intéressant pour nous, une grosse news sur la traduction française de DD3 mais ça reste une news. Rien de bien intéressant jusque là, finalement. On arrive alors à la bonne partie, c'est le Casus Master avec une soirée enquête à Whitechapel plutôt très bien faite et attirante. Voilà un truc qui me motiverait bien... Mais voilà la moitié du Casus passée, et on arrive dans l'énumération des sorties du bimestre. Rien à signaler à part la suite de Pool of Radiance, jeu génial que je suis certain que vous ne connaissez pas. On remarquera ensuite que les sorties système D20 sont de plus en plus nombreuses, mais il est difficile de se faire une opinion finalement. La tendance devrait démocratiser le jdr, mais aussi l'aplanir à outrance, seuls quelques underground restant en dehors de ce système. On finit sur un trop court article sur les murder parties, deux trop courtes pages sur le GN, et (quand même) un bon guide donnant des recettes au MD pour dynamiser ses parties via une approche cinématographique.

On retiendra donc 12 pages de ce Casus et la Soirée Enquête, ce qui est peu. Les pages dédiées à la marchandise JDR sont beaucoup trop nombreuses et les bons sujets sont traités en quelques lignes. Bof.

Keyoke le Mardi 12 Février 2002 20:14

Asmodée reprend la 3ème édition en français

cette fois-ci c'est officiel : Wizards of the Coast France a cédé la licence française de DD3 à Asmodée. on peut ainsi espérer que le rythme des publications augmente sensiblement, car du côté de Wizards, on se la coulait douce pour les suppléments en français... décidément, j'ai bien fait de pas aller en stage chez eux, moi...

Uron le Vendredi 8 Février 2002 13:39

NEWS EXTRAITES DU SITE : www.extremia.org

NOUVEAUX SORTS

Tout nouveaux, tout beaux, 2 nouveaux sorts de Nomélie !

Protection contre la cécité selon Nomélie *

(Abjuration/ Nécro / Protection)

Niveau :	P3/M4
Portée :	toucher
Durée :	2tr + 1rd/nv
Éléments :	S, M
Zone d'effet :	Créature touchée
Temps d'incantation :	2rd
Jet de sauvegarde :	spécial

En touchant la créature à protéger, la personne employant ce sort peut la protéger temporairement contre certaines formes de Cécité ou Surdit . Ce sort n'a pas l'effet de Gu rison de la C c t  ou Gu rison de la Surdit .

KEYOKE**Pluie d'eau b n te selon Nom lie***

(alt ration)

Niveau :	P4/M5
Port�e :	50m/nv
Dur�e :	1tr/nv
�l�ments :	S, M
Zone d'effet :	rayon 120m
Temps d'incantation :	5
Jet de sauvegarde :	aucun

Par un temps nuageux, le lanceur peut déclencher une véritable petite pluie d'eau bénite sur la zone qu'il désigne. L'eau est considérée bénite par un prêtre du niveau du lanceur. Les dégâts par round sont équivalents à ceux produits par une fiole d'eau bénite, affectant toutes les créatures se trouvant dans la zone. Les JS suivent la même règle.

Le lanceur peut intensifier ou réduire la pluie. Il s'applique alors un modificateur inversement proportionnel à la surface de la zone affectée. L'élément est une petite fiole d'eau bénite

KEYOKE**Lucien sort du bois...****Critique StarWars.**

Alors alors, vous vous demandez sûrement ce que vaut l'épisode 2, après le ratage de l'épisode 1. Bon je vais pas faire durer le suspense, ce film est un bon StarWars. L'histoire prend place alors qu'Anakin a bien grandi (il doit avoir 19 ans) et est un apprenti Jedi auprès d'Obi-Wan Kenobi (Ewan Mc Gregor, qui porte bien la barbe et encore mieux le brushing...). Il est chargé d'escorter la sénatrice Amidala qui est la cible d'attentats. Pendant ce temps, Obi-Wan enquête sur un mystérieux mercenaire et une armée de clone... Inutile d'en dire plus sur l'histoire, si ce n'est qu'elle est riche en action et en rebondissements. En tout cas, ce film vaut tout à fait le coup d'œil, j'ai trouvé que l'esprit StarWars était beaucoup plus présent que dans le 1^{er} : les personnages, le décor, les combats de Jedi (assez nombreux...). En plus, on ne voit que 5mn l'ami JarJar « tête de pin's » Binks, donc il ne pourrit pas le film, c'est assez agréable.

En conclusion, allez le voir, c'est enfin le retour de StarWars (le vrai) sur grand écran, ce qui n'est pas déplaisant après l'épisode 1 qui ressemblait plus à un produit fait pour vendre les produits dérivés qu'à un vrai film.

LUCIEN

Critique Morrowind.

Amis petailleurs, amateurs de jeux vidéos, bienvenue dans le monde de Morrowind. Morrowind n'est autre que le suite de Daggerfall (l'un des premiers jeu de rôle sur PC à offrir un monde gigantesque et une grande liberté d'action, il est sorti en 96 ou 97). Morrowind est la province des elfes noirs du monde de Tamriel, elle comprend une grande ile volcanique (ou se situe l'action du jeu) du nom de Vvardenfell et des terres autour. Vous vous demandez sûrement ce que ce jeu vient faire dans ces colonnes, vu qu'il n'utilise pas les règles d'AD&D. Et bien tout simplement parce que ce jeu vous propose une aventure particulièrement immersive. En effet, le jeu, en vue à la 1ere personne se déroule dans un monde plutôt grand, entièrement modélisé : par exemple, si vous sortez d'une ville, vous vous retrouvez dans la campagne, vous prenez une route et vous vous rendez dans une autre ville, à pied, sans coupure, sans phse sur la carte (comme dans Baldur...). De plus, le background est très poussé (chaque livre peut être ouvert et lu) et la sensation de liberté est très présente (vous

voulez vider 1 ville de ses habitants ? Faites le mais garre aux conséquences), ainsi que celle d'être dans un monde vivant : chaque habitant à une maison, ils vaquent à leurs occupations, il y a beaucoup de gens qui ne servent à rien (des vrai PNJ des villes), etc... Je ne parlerai pas du cycle jour/nuit, de la gestion de la météo ni des effets d'eau (magnifiques, surtout quand il pleut...) et de la durée monstrueuse du jeu.

En tout cas ce jeu est une vrai réussite, donc trouvez le, achetez le, downloadez le, volez le mais jouez-y !!! La seule restriction est que le jeu n'est pour le moment dispo qu'en anglais et qu'il faut un assez gros pc pour bien en profiter...

LUCIEN

LE SYSTEME DE TAF

Le Système de TAF (Truc A Faire) sur le site permet de gérer l'avancement des dossiers sur le monde. Accessible grâce au lien <http://extremia.no-ip.com/communaute/taf/> on peut y voir les projets en cours.

Dans le cadre du TAF 14 sur les fiches de perso, je souhaiterai pouvoir récupérer des photocopies des fiches de tous vos persos (actifs ou inactifs) pour les mettre sur le site. Les plus doués d'entre vous sont invité à réaliser une page HTML la plus complète possible de leur perso. Ce qui souhaitent réaliser leur fiche eux-mêmes sont priés de se mettre en relation avec Keyoke pour savoir sous quel format la réaliser.

URON et KEYOKE.

UN AUTRE PETIT TRAVAIL...

Ceux qui ont rédigé des villes pour les Terres du Nord (Kad, Koko, Boulbab, Chat) sont invités à écrire une petite présentation rapide (une page ou moins) de la ville en faisant parler l'un de ses habitants, à l'instar de ce qui a déjà été fait par Dadou pour Barragosta ou par Koko pour Sélénae (qui au passage change officiellement de nom pour devenir Sélana, en raison d'une erreur récurrente sur les les cartes).

URON

LES SAYNETES

Uron : *Keyoke, peux-tu nous en dire plus sur le principe des saynètes ?*

Keyoke : *déjà c'est court. Pour moi ça décrit un évènement quelconque de la vie d'un lieu. Le point important c'est que ca représente les activités qui se déroulent dans une cite ou une organisation (gilde...), ca peut aussi décrire une situation politique, un évènement commercial. Ca peut aussi être un évènement qui se passe hors de la vue de tous, mais qui aura un impact. Comme c'est interne a la ville, les pj ne sont en rien impliqués. Ils peuvent l'être par coïncidence, mais la saynète ne tourne surtout pas autour d'eux.*

Uron : *par exemple ?*

Keyoke : *Une bonne vision des choses est que ça peut faire un bon élément de scenar, et en mettant bout a bout des saynètes, une intrigue se trame, dans laquelle il n'y a pas nécessairement de PJ, mais qu'ils peuvent venir bousculer. en gros ça décrit un évènement qui se passe sans les PJ. S'ils y mettent leur nez, ça changera la trame de l'histoire, et ça peut influencer les réactions des gens dans les affaires desquels ils ont mis leur nez.*

Uron : *Qui peut faire des saynètes ?*

Keyoke : *tout le monde ! ça prend pas longtemps à écrire et ça à pas besoin d'être trop compliqué. Il faut me les envoyer par mail. C'est également pratique pour remplir les pages un peu vides du site.*

Uron : *Le meilleur exemple, c'est encore de mettre ci-après toutes les saynètes qu'on a déjà.*

Keyoke : *Toutafé.*

SAYNETE 1

Un soir, dans la ville de Fanin, à l'auberge de Cholton. Située dans un quartier un peu mal famée, l'auberge accueille comme chaque soir une clientèle hétéroclite et louche (voir description). C'est cependant l'endroit rêvé pour obtenir des contacts avec la pègre locale. Alors que la soirée est déjà bien arrosée et que la nuit a déjà envelopper la nuit, une dispute éclate entre deux clients, et très vite, la divergence se transforme en bataille générale. Peut-être les PJ sont-ils directement impliqués ? Peut-être ne sont-ils que spectateurs ? toujours est-il que la Milice intervient et arrête un petit groupe de personnes et les jette au cachot.

Décuvant ou maugréant sur leur sort, les prisonniers vont recevoir une visite inattendue : celle d'un mystérieux bonhomme qui n'est autre que Gogo le Bouffon. Celui-ci propose un deal aux prisonniers : soit ils exécutent une tâche pour lui, soit il s'arrange pour que l'affaire de l'auberge se termine devant la justice locale, avec forte amende à la clé, voire peine de prison... Quelle est la périlleuse mission que veut confier Gogo le bouffon aux malheureux prisonniers ? Pourquoi les utilisent-ils eux plutôt que d'agir en personne ? et d'ailleurs, c'est peut-être lui qui s'est arrangé pour que les prisonniers soient provoqués dans l'auberge et arrêtés ?

SAYNETE 2

Devant la fontaine des 1001 supplices, à Ryan, une dispute éclate entre un homme en cote de mailles à la barbe hirsute et un cavalier vêtu d'habits de qualité de couleur sombre. L'homme en armure tient le cheval par la bride, et essaye d'obliger le cavalier à descendre. Le cavalier, dans un mouvement, prononce quelques paroles incompréhensibles et pose sa main sur celle de l'homme musculeux, qui s'écroule presque aussitôt ! Il n'est pas mort, mais ne parvient plus à se relever.

En fait, l'homme à terre s'appelle Melkior : il est guide dans les environs, car il a besoin d'argent en attendant que ses compagnons (un mage et un prêtre) décident de repartir à l'aventure. L'homme sur le cheval, qui n'est autre que le Mage Sombre, lui doit de l'argent suite à une expédition qu'il a faite pour lui ; Il espérait l'obtenir en le molestant un peu, mais le sort d'*Affaiblissement* du mage le plus célèbre de la ville l'a quelque peu dérouté...

SAYNETE 3

Un jeune barde se rend au Pic du Coualt afin de demander au célèbre Xartur de le prendre comme élève. Cependant, le jeune homme devra déjà rallier la demeure du grand musicien, qui se trouve en haut du pic du Coualt. Une fois là-haut, le célèbre Xartur, fidèle à son

habitude, jouera avec les nerfs du jeune barde en lui proposant une série d'épreuves toutes plus surprenantes les unes que les autres. « Si tu les réussis toutes, tu seras digne de devenir mon élève », fait l'Elfe Malicieux. Quelles seront donc les terribles aventures que vivra le jeune barde ?

SAYNETE 4

Dans une petite auberge d'Ulthisie Occidentale, près d'une route commerciale, un cavalier portant une intrigante armure d'écaillés de couleur rouge et l'épée longue au côté s'arrête pour se restaurer. La présence de ce mystérieux personnage éveille l'intérêt des autres clients, mais personne n'ose aller lui parler. En fait, ce mystérieux voyageur n'est autre qu'Aganom, le Duc de Fanin ! Que peut-il bien faire ici, seul, visiblement pressé ?

Un peu après l'arrivée d'Aganom, pendant que celui-ci dîne, une bande de brigands attaque l'auberge, mais on s'aperçoit bien vite qu'ils en veulent à Aganom. Pourquoi ? Qui sont ces hommes ? Comment étaient-ils informés de la présence du dirigeant de Fanin en ces lieux ?

Concept : KEYOKE. Saynètes : URON

L'influence des races dans les Terres du Nord

- Les humains et les demi-elfes occupent pratiquement tous les postes à responsabilité du royaume. L'influence des humains est de très loin la plus grande, mais les demi-elfes, grâce à leur intelligence et leur vie plus longue, parviennent souvent à devenir des membres importants de leur communauté. Ils sont pour la plupart très bien acceptés par les humains. On peut trouver des demi-elfes un peu partout dans le royaume et dans la plupart des corps de métiers. Leur proportion augmente cependant fortement dans les métiers des arts et spectacles et chez les artisans.
- Les nains ont eux aussi une influence politique et économique assez importante, mais uniquement pour tout ce qui touche aux ressources du sous-sol et du commerce des boissons alcoolisées. On trouve des nains des montagnes dans les Hauts Plateaux du Cor avec la citadelle de Dalurgak, mais également des nains déracinés dans la contrée litigieuse et le Ryanois. On trouve aussi plusieurs communautés de nains des collines dans le Barragostais et en Ulthisie.
- Moins nombreux, plus discrets, les Elfes sont beaucoup moins influents dans la vie du royaume. Les elfes des villes occupent principalement des postes religieux, où ils sont présents dans de nombreux clergés, à l'instar des elfes des forêts. On retrouve des villages d'elfes Sylvains dans le Barragostais, l'Irimdar et les Collines Ulthisiennes. Les elfes gris se retrouvent quant à eux surtout dans le Dunariar et vivent presque en autarcie, tout comme les elfes aquatiques, que l'on peut rencontrer sur la côte du Léviathan ou au large du Ryanois.
- Les Hobbits, en dehors de la province semi-autonome du Petit Pays, ont quelques colonies implantées à Ryan et à Fanin. Leur rôle politique est des plus limité. Les Petites-gens travaillent dans la restauration et l'hébergement, ainsi que dans l'artisanat (en tant que tailleurs, drapier, maroquinier...).
- Les Gnomes sont en nombre restreint dans les Terres du Nord. C'est à peine si on en trouve une petite communauté à Ryan. Leur influence politique est quasi-inexistante. Ils se contentent de vivre entre eux non loin des grandes villes, dans l'Est du pays uniquement. Des aventuriers ont autrefois rapporté la présence de gnomes des forêts dans le Barragostais, festoyant avec des Pixies, mais ces affirmations passent pour être sorties tout droit de l'imaginaire de certains mercenaires.

LES GROS MICHELS...

Dadou et Daphnée, qui ont squatté tout un Week End à Troyes chez Aurel et Aude !

CREDITS

Rédacteur en chef : Dadou

Coordination du Projet : Alex, Dadou

News : Dadou, Keyoke

Critique Morowind, Critique Star Wars, Background Korvin : Yoshi

Taf, Saynètes : Dadou, Alex

Nouveaux Sorts, Site Web : Alex

Edito, Arbalétrier, Valar, Dean Vekard, Plan Valar, Michel, Autre Taf : Dadou

Background Karral : Kad

LA PROCHAINE GAZETTE

Le Background d'Algar, le clan Bradisharn, les News, Compte-Rendu Brocéliande...