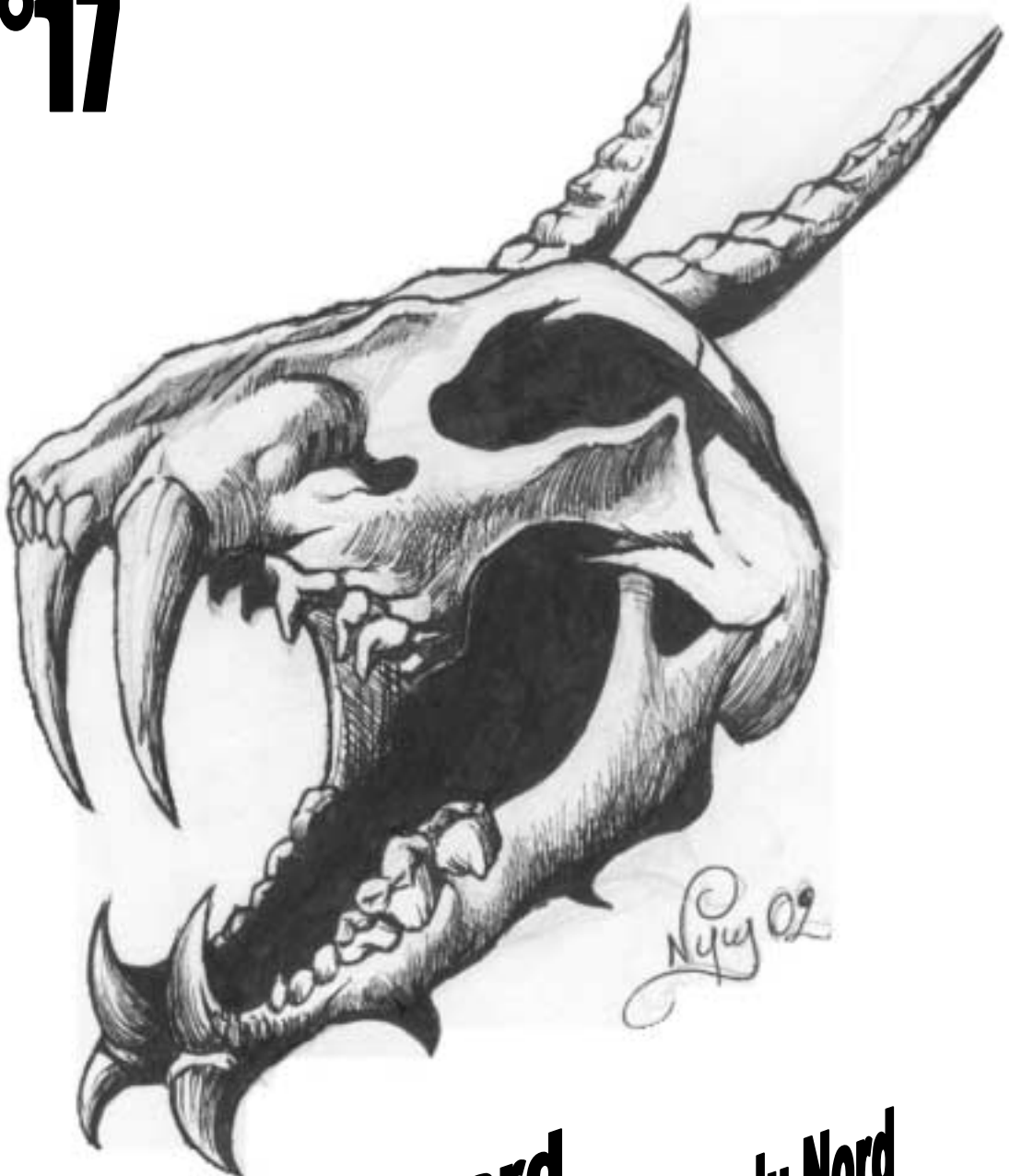


La Gazette Extrémienne

Septembre 2002 – Numéro 17 –1 Sabot

N°17



Monde du Jeu

Etangard

Terres du Nord

EDITO

Bienvenue dans ce nouveau numéro de la Gazette ! ce dernier s'oriente autour de 2 dossiers : d'une part, les nouveautés des Terres du Nord, produites à l'occasion des corrections des Manuel pour l'édition 0.5 (voir par ailleurs), et d'autre part la suite du dossier Campagne Etangard avec la présentation des Bradisharn.

Notez qu'une troisième partie devrait être ajoutée à ce dossier, avec les backgrounds manquants et la chronologie de la campagne (Gazette 18 ou 19).

De même, Keyoke nous informe qu'il travaille d'arrache-pied à une nouvelle mouture du site, plus belle, plus complète, sur laquelle on pourra consulter la version 0.5 du Monde (probablement pour la fin de l'année).

Toujours concernant le site, visionnez le système de TAF mis en place par Keyoke pour gérer les dossiers en cours du monde.

Un autre événement est la reprise prochaine de la campagne des Compagnons du Dragon (parallèlement à Etangard) pour un dernier scénar.. ou un avant-dernier ?

Enfin, nous vous invitons par ailleurs à vous rendre en masse sur le forum et sur le site : www.extremia.org

bientôt, des concours devraient avoir lieu...

Rôlistiquement vôtre,

URON

SOMMAIRE

La Chronique d' Etangard	Page 3
Background Garan	Page 3
Background Korsahann	Page 5
News	Page 6
Ecrire des nouvelles	Page 8
Quoi de neuf dans les TN ?	Page 8
Eryenburg	Page 13
TAF – l'aide	Page 15
Crédits	Page 17

Garan – par Koko



La Chronique d'Etangard

A l'honneur dans ce nouveau numéro de la Gazette, le clan Bradisharn. Composé de 5 membres (Berain, alias La Cotte ; Garan, alias Koko ; Justine, Alias Moostik ; Korsahan, alias Boulbab ; et Kili le nain, alias Froggy), le groupe de joueurs Bradisharn apparaît équilibré et soudé. Mais avant de les présenter en détail, voici un petit rappel général sur le clan Bradisharn.

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. Le 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.

Les Braidisharn vivent dans une région de Gaidlash qu'on appelle L'Oïtgard. L'Oïtgard est la région la moins élevée en altitude de Gaidlash. Les plaines verdoyantes et arrosées y côtoient d'agréables collines et des forêts de chênes et de pins. Plusieurs cours d'eau traverse 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'Oïtgard propice à la culture de poireaux, de carottes et légumes en tout genre, mais exposent également bien souvent les habitants à de sévères inondations. Les Bradisharn ne sont pas les seuls à résider dans l'Oïtgard, puisqu'ils partagent cette terre avec les Melsharn, qui vivent plus au sud. Mais les Braidisharn, qui vivent sur les collines, sont moins la 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.

URON

Le Passé des Personnages Bradisharn

Garan Ka'hâl (KOKO)

Les Ka'hâl :

Garan naquis dans le village de Galdaran. Il est le dernier d'une famille de 5 enfants, son père Darakan Ka'hâl est fermier, bien que n'étant pas riche il est propriétaire de sa ferme et il parvient à nourrir sa famille sans trop de difficulté. Darakan est un homme simple et direct il élève ses 5 enfants dans le respect de la parole donné et l'honnêteté, il est maintenant très fier de ses « petits » qui volent tous de leurs propres ailes. Il est respecté pour sa vaillance au combat maintes fois éprouvé lors des escarmouches avec les orques. Sa mère Shylal'lie Ka'hâl tiens une petite échoppe de vêtements au village, la plupart de ses matières premières viennent de la laine de la ferme et des peaux ramené par Garan, c'est une femme douce et agréable, dont la bonté est très appréciée au sein de la communauté de Galdaran

Son frère Galdahal Ka'hâl de 16 ans son aîné exerce la profession de forgeron au village, c'est un guerrier fort et respecté. Bien qu'il aime chahuter son frère il est très proche de lui et attend impatiemment le jour où cadet et benjamin de la famille Ka'hâl se retrouveront côte à côte au combat.

Vient en suite Shaldary l'unique sœur de Garan (de 12 ans son aîné), elle travaille avec sa mère au village, tout comme son frère aîné elle est mariée et mère de famille. Elle possède quelques talents de barde.

Karyl et Baral sont les frères jumeaux de Garan (de 6 ans de +), il travaille tous les deux à la ferme avec leur père, il est connu pour être assez bourru avec les étrangers, et plutôt étroit d'esprit. Il ont souvent mené la vie dure au petit dernier, mais l'âge venant ils commencent à être plus respectueux des qualités réelles de leur frère.

Les grandes étapes de la vie de Garan :

Jusqu'à l'âge de 10 ans le jeune Garan passe son existence dans la ferme familiale où il travaille tant à la garde des chèvres qu'aux champs. Très vite il montre un intérêt tout particulier pour les contes et légendes Gadlasiennes, ainsi que le chant. Toutes ces disciplines lui sont enseignées par le scalde du village Rahnan d'Uran dit « Rahnan le Valeureux », un chanteur de guerre des plus puissants, comme seul savent en produire les clans Gadlasiens, véritable légende parmi son peuple. Peu à peu une grande complicité se forme entre le garçon et le vieil homme, qui est aussi son grand oncle. Dès qu'il a un moment Garan va se réfugier chez son ami pour entendre encore une fois les grandes légendes de son peuple, les exploits de ses aînés ou travailler un air de cornemuse.

Après 10 ans Garan commence à avoir plus de responsabilités au sein de la famille, il est en charge d'essayer de ramener de la viande pour les repas (économisant ainsi le cheptel de la ferme). C'est à cette époque que Garan prend le goût des longues errances dans les bois, il développe ses talents de poseur de collet. Puis il décide de se fabriquer un arc, et son tableau de chasse augmente considérablement, c'est décidé : il sera archer ! A force d'entraînement il s'améliore peu à peu tant comme chasseur que comme tireur. Il passe énormément de temps avec son grand ami Korsahan l'apprenti du druide, dans leurs promenades sylvestres, rêvant tout deux au jour où ils deviendront les héros de leur clan.

Vers l'âge de 12 ans Garan, comme tout les jeunes de son clan, apprend à se battre. Malgré ses protestations, ses maîtres : (Borok Barnan) le maître d'arme du village ainsi que son frère Galdahl et son père Darakan, l'obligèrent à apprendre le maniement de la traditionnelle épée large en plus de l'arc long composite. Devant les assauts violents et répétés de ses frères il suivit les leçons de pugilat avec enthousiasme et attention, et les résultats se firent vite sentir, au dépend des mâchoires de certains...

Garan poursuit ainsi ses entraînements multiples et ses différentes occupations, progressant peu à peu dans différents domaines.

A l'âge de 15 ans il est introduit à la vie d'homme par le clan, et prend désormais une vraie place sociale dans la communauté. En temps que guerrier entraîné il aide parfois les gardiens dans leur tâche, de plus il chasse non plus seulement pour sa famille mais aussi pour ceux qui ne peuvent plus le faire : vieux, malades et autres... Il fréquente alors Killy, l'ami et collègue forgeron de son frère, un jeune nain plein de tempérament avec lequel il noue une solide amitié.

Garan se montre très amical avec les membres de son village et il jouit vite d'une bonne réputation parmi les siens, se faisant surtout remarquer lors des fêtes, que ce soit par ses qualités de danseur et de musicien ou par son habileté lors des épreuves de tir à l'arc.

Un jour qu'il était en mission pour le clan, Ranhan le Valeureux fut prit dans une embuscade d'orcs, et son bras qui n'avait pourtant jamais faillit en plusieurs décennies d'âpres combat, ne put venir à bout de ses ennemis. Après avoir expédié une bonne douzaine de ces affreux monstres au pays dont on ne revient pas, il fut sévèrement blessé et s'écroulât inconscient. Fou d'inquiétude Garan passât de longues heures à chercher son ami dans les collines, lorsqu'il le trouva enfin il crut que plus jamais il ne s'installerait sur la fenêtre de son ami pour écouter ses histoires, ou bavarder autour d'une chope.

Pourtant les talents du Druide du village permirent de sauver la « mémoire des Bradisharn » comme certain le nomme. Après cette mésaventure Malak Ladaran chef du village de Galdaran décida d'attacher de manière permanente un garde armé à la protection du héros désormais affaibli par le poids des ans. En raison de leur lien, le vieux Ranhan demandât à ce que Garan soit désigné pour cette mission, et ce fût chose faite. Cela fait actuellement 2 ans que les deux hommes parcourt les terres des clans pour différentes missions, chevauchant gaiement côte à côte toujours chantant ou devisant sur tel ou tel légendes des clans.

Garan est actuellement âgé de 19ans.

Description :

Garan est un jeune homme de taille moyenne (5 pieds, trois pouces, pour 120 livres), ses longs cheveux châains son retenu, sur son front par un diadème d'argent sertit d'une pierre de lune blanchâtre, puis tiré vers l'arrière ils se rejoignent en une lourde tresse que le jeune homme porte généralement sur l'épaule gauche et qui lui tombe jusqu'à la taille. On peut remarquer dans cette épaisse chevelure, une longue mèche blanche qui la sépare en deux partie égale. Ses yeux sont bleu clair, et son teint est légèrement hâlé par la vie au grand air.

Garan est de constitution et de force moyenne (10 et 9). Sa jeunesse et son enthousiasme (Sag 8) font qu'il se lance souvent tête baissé dans l'aventure et qu'il refuse rarement un combat quand il se présente. L'éloquence que lui confère son esprit vif et alerte (Int 14), ainsi que sa grâce et son charme naturel (Cha 16) en font un personnage attachant souvent aimé et respecté de son entourage. Garan brille surtout par sa grande dextérité (Dext 17) qui s'exprime tant au tir à l'arc que dans sa maîtrise des danses traditionnelles.

Garan est un personnage gai et amical, prompt à se faire de nouveaux amis, ou à conquérir le cœur de quelque belle. De la droiture et la rigueur de l'éducation de son père il garde un grand respect de l'honnêteté et de la solidarité entre les gadlasiens. De son apprentissage avec Ranhan le Valeureux, Garan garde un grand amour et une profonde fierté de la culture Gadlasienne, il voit tout les hommes des clans comme des frères, faisant partie d'une seule et même grande nation. Sa curiosité naturelle et sa soif de connaissance le mettent dans une position ambigu face à la civilisation des citadins qu'il méprise mais dont il aimerait percer les secrets.

Korsahann Borglahad (BOULBAB)

Korsahann, un jeune homme de 17 ans a grandi au milieu des bêtes que possédait son père, un éleveur du village de Galdaran. Son contact et sa fascination pour les animaux aussi bien sauvage que familier l'a fait comme fusionner avec le monde animal ; mais Korsahann n'en n'oublie pas moins son rôle d'apprenti druide. Pour lui Nature doit être respectée et protégée par les clans contre la civilisation de plus en plus menaçante même si ces dernier temps les frontières sont établies. Malgré cela Korsahann pense que l'envahisseur ne peut rester sur ces terres qui ne sont pas les siennes et que tôt ou tard les clans se relèveront ensemble et aideront la nature à reprendre sa place sur cette région à l'agonie ! Le mieux est de continuer à se préparer au sein des clans tout en entretenant une attitude neutre mais vigilante vis à vis des citadins. Le soulèvement ne sera possible qu'avec le soutien de Nature à nos côtés.

Korsahann se considère comme quelqu'un qui doit faire ouvrir les yeux à tout ceux qui ne sont pas encore conscient que la civilisation de fait pas partie de cette région et que cet envahisseur qui la contamine devra repartir tôt ou tard de cette terre qui nous accueille, nous nourrit, nous protège. Aujourd'hui Korsahann est souvent à l'extérieur du village pour s'occuper des bêtes et autres plantes. Mais ceci ne l'empêche pas d'être présent aux côtés du druide... pour les moments les plus importants de la vie du clan.

Kili le Nain (YANOU)

Hum, Yanou n'a pas retrouvé son fichier, et je n'ai pas remis la main sur la sortie imprimante que j'avais... si quelqu'un a une copie...

Béraïn (LA COTTE)

Quand tu veux, La Cotte...

Justine (MOOSTIK)

Alors, Moostik ?

NEWS

La mort d'Aethyr

Aethyr, le shard Ultima Online orienté roleplay et créé par Haldan est sur le point de fermer ses portes. Les tensions internes entre certains joueurs et gamemasters et la mauvaise ambiance qui traînaient depuis quelques temps ont conduit la communauté du serveur a un point ou la barre est difficile a redresser. Heureusement pour les inconditionnels, Haldan et son equipe ont pris note des épreuves qu'ils ont du surmonter, et relanceront un nouveau serveur vers la rentrée, avec un nouveau concept, de nouvelles règles et un nouveau background encore plus bétonné que celui d'Aethyr. Souhaitons-leur bon courage dans cette difficile tache qu'est l'administration d'une telle communauté. Le lien de la news pointe vers le site Aethyr où on pourra trouver toutes les dernières infos au sujet de ce nouveau projet !

Keyoke le Lundi 5 Août 2002 18:14

Aethyr avale les règles de Prophecy

Alors que je vous annonçais la mort d'Aethyr il ya peu de temps, l'information circulait déjà que l'équipe travaillait sur un autre projet. Effectivement, ceux-ci n'ont pas ménagé leur peine et ont créé un nouveau background pour ce shard : Celui-ci n'est rien d'autre qu'une adaptation online du jeu de rôle classique Prophecy, qui laisse évoluer les joueurs sur une planète créée par des dragons et fort influencée par leur présence. Les tensions sont fortes entre les fidèles de ces divinités alors que d'autres challenges se profilent à l'horizon des divers corps de métier. Evitant l'aspect manichéen bien/mal qui a fait la lassitude de nombreux jeux online, le staff de ce nouveau monde du nom d'Augure a fait un si bon travail que les créateurs de Prophecy et Asmodee eux-mêmes leur ont donné leur bénédiction. Tous les ingrédients sont là pour faire un monde immensément RP, accompagné d'un background qui est déjà immense, le tout accessible dès la mi-septembre. En attendant l'ouverture, le site d'Augure est déjà pris d'assaut par les joueurs et contient tout ce qu'on a besoin de savoir. A bientôt la-bas !

KEYOKE

Augure : la beta est ouverte

Alors que l'ouverture du shard descendant d'Aethyr était prévu pour aujourd'hui, c'est une phase de betatest qui débute. Si vous êtes intéressés, inscrivez-vous en envoyant un background solide au staff, peut-être que vous serez alors choisis... Sinon, l'ouverture officielle devrait se faire avant la fin de la semaine.

KEYOKE

100 clics sur Royaume d'Hasgard!

ça y est! Extrêmia poursuit sa progression vers la reconnaissance dans le petit monde du jeu de rôle. aujourd'hui en effet, nous venons d'atteindre la barre des 100 clics sur le site de référencement "le royaume d'Hasgard". Champagne!!!

Uron le Mardi 30 Juillet 2002 17:46

3 scénars en téléchargement sur le site

Les 3 scénarii produits pour Extrêmia (les Maraudeurs, le Siège de Havrebusard, l'Enlèvement de Kalla) sont en téléchargement sur le site cliquez sur "plus de détails" et cela se trouvera au milieu de la page...

Uron le Jeudi 25 Juillet 2002 17:53

L'Oeuf du dragon recherche collaborateurs

L'Oeuf du Dragon, l'un de nos sites partenaires et amis, recherche activement des collaborateurs merci de joindre Grinlen pour plus d'infos.

Uron le Mercredi 26 Juin 2002 12:33

NEWS EXTRAITES DU SITE : www.extremia.org

UN PETIT TRAVAIL... LE RETOUR

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, par Koko pour Sélénae (qui au passage change officiellement de nom pour devenir Séléana) ou pour Carfax dans ce présent numéro de la Gazette.

JE REMETS VOLONTAIREMENT LE MESSAGE PRECEDENT POUR VOIR ARRIVER QUELQUE CHOSE. C'EST PAS LONG A FAIRE ET CA ME GAGNERAIT DU TEMPS. ET PUIS, LES VILLES CONCERNEES SONT VOS CREATION AUTANT QUE VOUS

LES DECRIVIEZ COMME VOUS LES VOYEZ ! KOKO A DEJA COMMENCE, J'ATTENDS DES NEWS DES AUTRES.

URON

LES SAYNETES

Je vous rappelle que vous pouvez aussi écrire des petites saynètes pour Extrêmia, et en seulement une dizaine de lignes ! c'est facile et sympa à écrire ! le principe complet est énoncé dans la gazette 16 avec quelques exemples.

URON

ECRIRE DES NOUVELLES A PLUSIEURS

Un jour, on est parti dans un délire avec Kad sur ICQ ; on pourrait écrire des nouvelles pour extrêmia, mais sans trop se fatiguer et sans risquer la panne d'inspiration. Par quel moyen ? c'est simple et ludique à la fois : l'un de nous lance le début d'une histoire qu'il tape sur le forum. Il écrit ce qu'il lui vient à l'esprit, décrit une situation, etc... et puis, au bout de quelques pages ou bien seulement de quelques lignes, et bien cela devient bien sûr plus difficile plus long... et c'est alors que ça devient intéressant : postez votre Thread, et un autre viendra compléter l'histoire en reprenant les éléments utilisés précédemment, et en ajoutant librement des éléments de sa composition ! Une sorte d' « il était une fois » mais basé sur Extrêmia. A terme, ces histoires, courtes ou longues, pourrait enrichir le site ou le monde, ou a défaut faire d'assez bon trip ! Kad a déjà lancé une ébauche et j'ai enchaîné derrière son récit. Venez à votre tour compléter nos écrits ou lancer une nouvelle histoire ! Ces petites histoires sont à lancer dans le forum appelé « Missives ».

Vous êtes bien sûr totalement libre sur les histoires que vous pouvez créer. Essayez cependant de ne pas trop inclure vos persos actifs (ceux qui servent encore souvent) ou bien juste rapidement, car cela pourrait gêner la campagne d'Etangard, par exemple. Cependant, faire ce qu'on a fait avec Kad est tout à fait possible (son perso est le narrateur d'une histoire dans laquelle il se souvient d'une histoire que racontait un vieil homme...).

Ceux qui serait intéressés par le principe mais qui n'auraient pas accès au Net peuvent me contacter pour que je mette un début d'histoire sur le site ou pour que je leur imprime quelques pages d'une histoire déjà débutée. Si certaines sont assez intéressantes, je les republierai dans la Gazette également.

QUOI DE NEUF DANS LES TERRES DU NORD ?

Le royaume le plus complet du Monde d'Extrêmia s'enrichit de nouveau éléments.

Le mariage dans les Terres du Nord

Un mariage est souvent célébré durant toute une semaine. Les mariés sont alors entourés de leurs proches et de quelques amis. Les mariages se déroulent le plus souvent dans un endroit un peu reclus (pour les citadins) ou le plus souvent dans le village d'origine d'un des deux époux. Des jeux et des sortes d'épreuves sont organisés pour les mariés dans tout le village. Traditionnellement, les mariages se déroulent en Lurminor, en Appocor et en Natulor.

Le mariage est un engagement religieux ; le concubinage est peu courant, mais ne dérange pas la population (mais un peu les autorités religieuses).

En ville, il existe des entremetteuses : ces dernières peuvent provoquer des rencontres entre des jeunes gens, le plus souvent à la demande des familles et à l'insu des personnes directement concernées.

Dans les villages, le mariage est une contrainte économique ; il est en effet bien plus facile de posséder des terres et des les exploiter à deux, et les enfants du couple pourront ensuite aider leurs parents aux travaux. A la campagne, les pressions familiales sont courantes.

Dans les Terres du Nord, c'est le mari qui verse la dot à la famille de la mariée, en fonction d'un prix fixé par avance et par accord. Cependant, en contrepartie, la famille de la mariée doit assistance à la famille du marié dans la limite de la dot. Cette assistance peut être d'ordre militaire, en nature, en corvée ou financier.

Lors des mariages, les jeunes hommes qui portent la queue de cheval ou des tresses se coupent les cheveux pour les offrir à leur femme en gage d'amour.

La Place du cheval dans les Terres du Nord

Extraits de *L'Empire et les royaumes*, Partie II : Au royaume du cheval

« Bien sûr, on connaît l'excellente qualité des chevaux de Terres du Nord, qui équipent la cavalerie du Royaume mais aussi celle de l'Empire : les Grands Bruns Nordistes sont les plus recherchés de l'Empire. Mais on connaît moins les autres ressources des Terres du Nord : le vin, les fourrures, les minerais ou les céréales, dont un bon nombre de ces activités sont centrées sur Barragosta, la capitale indiscutable du royaume. » (...)

Réduire la place du cheval dans les Terres du Nord aux Grands Bruns, ces chevaux de guerre lourds à la robe brune qui ont fait la renommée du royaume, est une grossière erreur. En effet, pour les nordistes, le cheval occupe une place toute particulière dans leur société.

Lorsque des immigrants Katlériens virent tenter de coloniser les Terres Hostiles (qui s'étendaient autrefois sur la majorité des Terres du Nord actuelles), il y a très longtemps, ils importèrent avec eux des chevaux de grande taille, bons coursiers, qui contrastaient avec les chevaux nains des Terres Hostiles, petits mais remarquablement robustes. Au fur et à mesure, les deux races se mélangèrent et les hordes de chevaux sauvages devinrent légions. Cette race de chevaux, au caractère bien trempé, ne cessa d'intriguer et de passionner les populations locales.

Bien plus tard, les nordistes sont devenus des éleveurs compétents et d'excellents cavaliers. Dotés de bêtes aux capacités physiques supérieures aux autres races de chevaux, les nordistes ont une vie qui s'articule assez souvent autour du cheval et des commerces qui lui sont liés. Les métiers de l'élevage des chevaux sont très valorisants. De même, les maréchaux-ferrants, les charretiers ou les maroquiniers spécialisés dans les selles (« on les appelle les « selliers » dans les Terres du Nord) sont assez estimés.

Au-delà de l'aspect économique, le cheval a pris une place socio-culturelle dans la vie des nordistes ; par exemple, les jeunes hommes se coiffent souvent avec une queue de cheval ou une tresse, qu'ils coupent à leur mariage pour l'offrir à leur femme en guise de gage de

fidélité et d'amour. Le rituel de la majorité, pour les jeunes nordistes est également lié aux équidés : les futurs majeurs doivent en effet parvenir à monter un cheval sauvage.

Les rodéos, les courses de chevaux, les courses de chars sont les jeux les plus prisés par les nordistes. De même, en temps que spectateurs, les gens du peuple sont friands de joute, l'épreuve reine. Le circuit des Joutes Royales est l'épreuve qui déclenche le plus les passions.

Enfin, la loi est très sévère pour les voleurs de chevaux, qui risquent la pendaison. Le meurtre de chevaux de manière volontaire est puni par la pendaison du criminel.

Enfin, bien que ce ne soit pas explicitement interdit, manger de la viande de cheval serait vu comme un offense profonde et les habitants n'hésiteraient pas à dénoncer un tel individu aux autorités locales. De toute façon, aucune auberge ne risquerait l'impopularité en servant de la viande de cheval.

Monnaie

La monnaie des Terres du Nord est le Sabot (un Sabot est équivalent à 1 pièce d'or). Le Sabot peut se décomposer en deux demi-sabot (un demi-sabot vaut 5 pièces d'argent) ou 10 sabotins (= 1 pièce d'argent).

Les différentes pièces en circulation dans les Terres du Nord sont les suivantes :

- Pièce d'1 sabotin
- pièce d'1 demi-Sabot
- pièce d'1 Sabot
- pièce de 2 Sabots
- pièce de 5 Sabots

Les Monstres des Hauts Plateaux du Cor

On trouve de nombreuses tribus d'orques des montagnes dans les Hauts Plateaux. Ces dernières sont le plus souvent occupées par leurs luttes intestines, mais il arrive qu'un leader orque un peu plus ambitieux et malin que les autres parvienne à unifier temporairement les tribus et tente des percées sur les territoires des humains. Ce fut notamment le cas en 445 Ep. IV avec un certain Gorlock, un mystérieux chef qui semblait avoir de grands pouvoirs de magiciens. Après avoir subi quelques défaites, les troupes de Gorlock se dispersèrent et on entendit plus parler de Golock. L'action des Chasseurs Impitoyables lors de ces tentatives d'invasions orques est à relever. A l'époque, ils n'étaient pas encore les héros que l'on sait, mais déjà ils avaient l'habitude de lutter contre les forces du Mal. On trouve aussi plusieurs

4-5-6 Octobre, le Salon du Monde du Jeu... la consécration ?

Le samedi 5 Octobre, je vais me rendre au salon du Monde du Jeu de la Porte d'Auteuil, normalement accompagné d'une fine équipe (Nuwanda, Yoshi, Koko... et tout ceux qui veulent/peuvent). L'événement est de taille puisqu'en plus de vous faire un compte rendu du salon et des nouveautés rolistiques, nous devons remettre une récompense... un supradragon d'or aux deux créateurs des Chroniques du Chaos, pour leur scénario !!! Pat et Chris seront donc là, et profiteront de l'occasion de pour annoncer la réédition de leur scénar mythique chez Asmodée... Amis extrémians, venez nombreux à cette remise !

URON

clans gnolls dans les Hauts Plateaux. Ceux-ci ont tendance à se disputer assez fréquemment avec les Nains ou les Orques, mais restent très organisés. A la différence des Orques, les clans gnolls ont tendance à passer des alliances durables entre leurs clans. Gageons qu'ils ne parviendront jamais à devenir maîtres des Haut Plateaux du Cor, car qui sait ce qu'ils seraient capables de faire ensuite.... Les Hauts Plateaux abritent également de nombreux trolls et troll à deux têtes, mais aussi, dans ces profondeurs, des monstres encore bien plus terribles encore...

URON

La Mandragore - par Uron

D'après *Mes Correspondances* de Minerve Colbert :

« Cette organisation regroupant notamment des Mages renégats de l'assemblée, ayant à leur solde quelques assassins et informateurs expérimentés, a vu le jour autour de l'année 455 Ep. IV, selon mes informations, sous l'égide d'un mystérieux et puissant mage renégat du nom d'Ilsarlion. Ce dernier avait, pour but, selon toute vraisemblance, de créer un contre-pouvoir à la toute-puissance de l'Assemblée (...).

Ambitieux mais patients, Ilsarlion et sa Mandragore commencèrent à tisser leur toile sur le royaume natal d'Ilsarlion, à savoir nos belles Terres du Nord. Les Mages de la Mandragore, à force de temps, de persuasion, de plans à double détente, commencèrent à s'implanter dans le royaume. Je me souviens que dans les années 466-467 Ep. IV, certains de leurs plans furent révélés au grand jour, et plusieurs groupes d'aventuriers comme la Table d'Argent déjouèrent des complots dans lesquels la Mandragore était personnellement impliquée. A la recherche de l'épée Légendaire de Deslan Kamin ou cherchant à obtenir de puissants ingrédients de sorts à des fins mystérieuses mais très certainement effroyables, la Mandragore subit quelques revers, mais rien qui ne pu la déstabiliser vraiment. Le plus machiavélique était à venir (...).

En effet je situe l'apogée de la Mandragore autour de l'année 470 Ep. IV. Au plus fort de son activité, la guilde de magiciens renégats compta jusqu'à 80 mages expérimentés et des dizaines de sbires à sa solde, selon les rumeurs les plus folles qui courrait à son sujet à l'époque (...).

Selon Saladane Villemaure, avec qui j'ai souvent eu l'occasion de discuter de la Mandragore, l'Assemblée s'est intéressée assez tôt à ses agissements et lui livra une guerre sans merci. Mais la Mandragore était prudente, et dans l'ombre, toujours méthodiquement, elle fomentait alors un projet de coup d'état dans les Terres du Nord (...).

La seconde guerre de l'Empire qui éclata peu après la mort de l'Empereur Telak favorisa nettement l'action de la guilde de mages. En effet, la Guerre détourna l'attention de la Mandragore, feu notre roi Aurel (paix à son âme) s'y rendant avec son armée, laissant ainsi le champ libre à la Mandragore et à ses associés (...).

Pendant toutes ces années, la Mandragore s'était rapprochée de certains barons hostiles au roi, parmi lesquels le Baron Delâtre ou le Baron Kessinton afin de les pousser à se soulever contre le Roi (...).

Une guerre civile éclata en effet en 471 Ep. IV, et sans l'intervention de héros tels les Compagnons du Dragon, la Mandragore et les Barons Renégats se seraient peut-être

emparés du pays. La ville de Zamar, notamment, fut particulièrement menacée lorsque le traître Taldon parvint à prendre le contrôle de la ville. Fort heureusement, la ville fut sauvée par les héros de toujours du royaume et grâce à l'intervention du Ki-Rin Alaï , le grand protecteur de Zamar(...).

Pourchassés, leur plan ayant échoué, les Barons Renégats et les têtes pensantes de la Mandragore furent tous exterminés ou emprisonnés avant la fin de l'année 471 Ep. IV. Et plus jamais, on n'entendit parler de la Mandragore et de ses magiciens... »

PRESENT AT ION DE CARFAX

Extrait d'une lettre de Manson Nister à son supérieur à l'Assemblée :

Cher Ami,

J'espère que vous vous portez bien. Je suis bien rentré de notre dernière réunion, et je fus assez satisfait de vous avoir rendu visite à la capitale. Cependant, me ferez-vous l'honneur, lors de notre prochaine entrevue, de venir me rendre visite à Carfax ? C'est une ville fort agréable, voyez-vous. Certes, le temps y est certainement un peu plus pluvieux qu'à la capitale, mais ici, les habitants sont honnêtes et travailleurs et apprécient le travail bien fait. Preuve en est l'architecture moderne et originale de la ville, qui comporte un nombre incalculable de fontaines. Bien sûr, vous connaissez la fontaine des 1001 supplices, mais il en existe bien d'autres, dissimulée au détour d'un chemin d'une rue tortueuses ou en bordure d'un petit terrain de verdure ou les habitants aiment flâner quelques instants.

Le port et la mer sont également des avantages non négligeables qui permettent à Carfax de jouir d'une excellente situation commerciale, mais ceic, j'en conviens, vous le savez déjà. Je vous recommande cependant de vous promener un jour au Marché du Port, car on y trouve toutes sortes de choses, comme des épices lointaines ou des ingrédients de sorts rares, pour peu qu'on y mette le prix.

Bien sûr, il ne faut pas non plus manquer la Grande Foire de Natulor, où toute la ville est en fête et durant laquelle on peut faire d'in vraisemblables affaires.

Comme vous le voyez, Carfax regorge d'activités et d'endroits plaisants. J'espère avoir très bientôt la surprise et le bonheur de votre visite. Qu'Uron vous accompagne,

Votre Serviteur, Manson.

URON

Le Guide Gisselin

A l'heure où vous lisez ces lignes, le Guide Gisselin des Auberges des Terres du Nord sera en phase de finalisation. Commencé il y a un bon bout de temps, il reprendra les différentes auberges des Terres du Nord publiées jusqu'à maintenant, ainsi que quelques nouvelles auberges.

Pour sa sortie, nous lancerons très certainement un concours d'auberges auquel tout le monde pourra présenter une ou plusieurs compositions personnelles.

URON

L'ÉDITION 0.5

L'édition 0.5 est sur les rails ! en travaux depuis quelques semaines, l'édition 0.5 verra apparaître tout un lots de corrections et d'ajouts, reprenant notamment le matériel publié dans les Gazette. Plus d'infos à ce sujet lors de la prochaine Gazette.

Erynburg

La forteresse d'Erynburg se compose d'une enceinte extérieur haute de 12m et large de 5m qui court autour des bâtiments sur une distance de 500 sur 300 mètres. Ces impressionnantes fortifications abritent un très confortable château, une forge de bonne taille, et de grandes bâtisses pour les soldats et engagés. Mais surtout cette place forte renferme d'énormes écuries, capable de loger une quantité impressionnante de chevaux. L'une d'elle est extrêmement luxueuse et est destinée aux montures d'exception, et on remarquera aux dernier étage de celle-ci un somptueux « appartement » destiné au célèbre Yanor, la monture d'Allassard. Ces deux bâtiments sont extrêmement bien gardés.

Forces armées :

Les forces armées se composent comme il suit : Le fleuron des forces étant bien entendu constituer par la cavalerie.

-30 cavaliers moyens, chevaux de guerre moyens, lance moyenne, armure de plate, bouclier, épée longue, arbalète légère.

-60 cavaliers légers, chevaux de guerre légers, cotte de maille, épée longue bonne facture, épée courte, arc long composite, bouclier de poing.

Le maître des lieux a porté une attention toute spéciale à cette dernière unité, allant jusqu'à superviser les recrutements ainsi que l'entraînement. Elle est composée en majorité d'Elfes et de demis-Elfes, sélectionné pour leur habileté et leur loyauté. Tous savent tirer à l'arc du dos de leur monture, de même qu'ils maîtrisent le style de combat à deux armes.

Toutes les montures utilisées par la cavalerie Séléanienne sont de qualité supérieure et sont dressées pour le combat.

La forteresse contient aussi :

- 25 fantassins lourds qui gardent les lieux stratégiques, portes, réserves, écuries de luxes.. Ils sont équipés de : armures feuilletées, bouclier, hallebarde, étoile du matin.

- 30 archers, arc long composite, cuir cloutée, épée courte, bouclier de poing

- 20 arbalétriers lourds, arbalète lourde, cotte de maille, étoile du matin, bouclier de poing.

La forteresse peut aussi compter sur des défenseurs un peu plus inhabituels, comme ce couple d'olifants de guerres cuirassés, avec baliste légère sur le dos ainsi que 8 gnomes, armé de piques ou d'arbalètes, par bête.

Les forces se composent aussi d'une cavalerie de petite taille menée par le valeureux Gwineth, elle se compose d'une douzaine de poneys de guerres et de sangliers montés par des hobbits et des nains.

Allassard a aussi créé il y à longtemps une faction d'espions des bois chargés de patrouiller sur la baronnie et aux alentours. Cette faction est composée pour moitié de hobbits, le reste étant composé par des Elfes et demis-Elfes. Ce groupe est placé sous la responsabilité de Cabot, un espion de grand talent ami de longue date d'Allassard.

Enfin la garde rapprochée du seigneur de Séléana : elle se compose d'une trentaine d'hippogriffes, monté par des rôdeurs, et des éclaireurs. Ces hommes sont tous expérimentés, et dispose du meilleur équipement possible, beaucoup possèdent des objets magiques.

Pour finir la baronnie dispose d'un magnifique knarr, l'Etoile Pourpre, qui fut offert par le fameux Yssel, Baron pourpre, le vaisseau est manœuvré par une dizaine de marin, il permet de descendre le Shéol et de rejoindre Barragosta.

Etant donné la promiscuité avec la capitale et l'époque de relative paix, les forces d'Erynborg et de Séléana ont été quelque peu réorganisées : les soldats se sont vus proposer des exploitations sur la baronnie, mais ils sont toujours mobilisables rapidement en cas de problème. De fréquentes périodes de services sont toutefois maintenues, afin de maintenir les troupes en excellent état de forme et d'aptitude. A peu près un tiers des soldats ont choisi ce système.

En cas de siège la forteresse pourra compter sur quelques machines de guerres, ainsi que sur ses équipement spéciaux (petits canons, arbalètes lourdes à répétition...)

Population :

La population d'Erynborg et des terres environnantes est d'approximativement 300 personnes, il convient de noter que la proportion d'Elfes et de demis-Elfes est très importante (un peu plus d'un tiers). On notera aussi la présence d'une communauté naine, d'une dizaine d'individus, principalement employée aux forges sous la direction de Thuor. Mais aussi d'une vingtaine de gnomes et une quinzaine de hobbits.

Cultes :

La Mère Verte, temple de Fresha. Ainsi que Le Palais du Cheval, un temple de Yato dédié aux soins et à la gloire des chevaux, dirigé par Ylvert, un jeune prêtre ambitieux et compétent (Hm LB P7). Il est aidé dans sa tâche par une quinzaine de suivants et prêtres.

Personnalités locales :

- Maiden (Gm, CN, M3) cette petite créature est l'inventeur de la baronnie. C'est un personnage amical et haut en couleur, certain dirait survolté. Il fut recruté par le Baron il y a fort longtemps pour moderniser son domaine. Depuis Maiden n'a pas cessé une seconde de créer, avec plus ou moins de réussite : a tour laboratoire à déjà fait l'objet de trois reconstructions après que Maiden l'ai fait exploser, et on ne compte plus les fractures de ses assistants- testeurs. Etoiles lui doit aussi une fracture et quelques belle bosses. Malgré tout certaines de ses réalisations sont de grands succès, ainsi le domaine est certainement un des seul à disposer d'un système d'ascenseur- monte charge, et en matière d'armement Maiden a à son actif les six canons des remparts ainsi que les redoutables arbalètes lourdes à répétition qui équipe les tours.
- **Balak** (Enèque .m, LB, G/P 4/5), un redoutable guerrier prêtre d'Uron de plus de 2m de haut et doté d'une grande paire d'aile. Il fit la connaissance d'Allassard lorsque les Chasseurs découvrirent Grelemch' le continent perdu. Il se lia d'amitié avec ses sauveurs et choisi de les accompagner lors de leur retour dans les Terres du Nord. Calme et réfléchi Balak est, avec le temps, devenu un véritable ami de la famille de Séléana.
- Erwan (Demi E.m, NB, G5). Ce demi Elfe sert Allassard depuis de très longues années, originaire des environs de la cité arbre il fut recruté dans les archers montés d'Erynborg il y à plus de 15ans. Il est très ami avec Clovis, sous les ordres duquel il servit quelques années, c'est celui-ci qui insista pour qu'Erwan prenne sa succession à la tête des archers montés. Son dynamisme et son intelligence font de lui un officier incontournable d'Erynborg.

- Casarus (Em, LN, G/M, 4/3) Cet Elfe au maintien digne et sérieux est un vieux compagnon d'Allassard. Après avoir été tenté un temps par les chemins de l'aventure, Casarus à finit par se ranger. Bien qu'il montre rarement ses talents Casarus est un guerrier compétent et possède des notions de magie. Il emploi maintenant son sérieux et son organisation (d'autre dirait sa rigidité), à gérer les affaires financières de la baronnie.
 - Kabot (pgm, NB, V6) ce hobbit à l'allure passe-partout est le meilleur espion de la baronnie. En poste depuis très longtemps il s'est lié avec le baron qu'il considère comme un mentor. Kabot dirige une petite escouade d'espions, qui fut souvent bien utile à Allassard.
 - Thuor (N.m, CB, G4) ce guerrier nain est le chef des forges d'Erynburg, il dirige une équipe d'une dizaine de nain forgerons. Thuor est extrêmement compétent, dans son domaine, un de ses principaux défauts vient de son manque chronique de diplomatie. Ses disputes avec Maiden, qu'il accuse d'être un irresponsable, sont fréquentes. On le voit souvent en compagnie de son ami Gwineth, allongés sous un tonneau.
 - Yanor Il s'agit là de la mythique monture d'Allassard, Yanor est le deuxième seigneur du lieu. Il y a maintenant de très longues décennies un jeune rôdeur, presque un enfant suivit la piste d'un grand étalon noble et fier et de son troupeau. Au bout de long xurs d'errance, de souffrances, de patience, et de privation le jeune demi elfe parvint à gagner l'amitié du "seigneur cheval". Cette amitié perdure encore entre Allassard et Yanor, bien plus qu'une monture, Yanor est le meilleur ami du baron et tous deux se sont sauvés la vie plus d'une fois. Yanor est bien plus qu'un cheval, c'est le double équin de son ami. Sa ruse et sa fougue on surpris (souvent de manière mortelle) plus d'un voleur de chevaux. Son courage et sa combativité permirent souvent à Allassard de se sortir de situations critiques. Quant aux rares qui défièrent le couple à la course, ils virent surtout la queue en panache de Yanor et la cape flottante d'Allassard s'éloigner à vive allure, inexorablement. Après la bataille du Val Dragon Fresha fit don à Yanor de nouvelles habiletés physiques, puisqu'il peut depuis galoper dans les airs (considéré comme un aspéri).
- L'élevage à Erynburg
 - Erynburg est onsidéré comme étant le lieu de production des meilleurs coursiers du royaume, les célèbres Yanors. Allassard fit il y a bien longtemps le choix de la qualité en créant cette nouvelle race, les clients sont souvent des aventuriers, de riches marchands, des nobles, des seigneurs ou des royaumes, pour équiper leurs troupes spéciales. La spécialité de l'élevage est les chevaux de guerres légers appréciés par les connaisseurs pour leur qualité de vitesse, de résistance, d'agilité et d'intelligence. Tous les chevaux du domaine sont en semi-liberté ils disposent d'environ un millier d'hectare ou s'ébattre en paix. Cette zone couvre une partie des berges du lac Aelynedel, le bois au loutres, ainsi que les plaines d'Unas. Cet immense espace est entièrement clôturé, et les hommes du baron maintiennent une surveillance sans faille sur les troupeaux. Si le sort des voleurs de chevaux est peu enviable dans les Terres du Nord, il est particulièrement horrible sur les terres de Séléana ou le châtiment maximal sera systématiquement appliqué.
 - Le domaine produit aussi tout type de chevaux (selle, tout type de guerre, labour, mulet, poney...), ainsi qu'un large choix de montures en plus faible quantité : sangliers de guerres, chameaux, et quelques hippogiffes.
 - On pourra aussi trouver à l'abris des murailles de grands manèges pour le dressage et l'entraînement des montures. Alors qu'a l'extérieur on pourra trouver de nombreux parcours d'entraînements : cross à travers les bois obstacles, ou piste de vitesse. Le baron a même été jusqu'à

Une statue grandeur nature et recouverte de feuilles d'or représente Yanor, sur le parvis du temple de Yato.

La place de la noblesse dans les Terres du Nord

Les nobles ont joué et jouent encore un rôle non négligeable dans les Terres du Nord. Forts de 80 barons, d'une quarantaine de comtes, d'une vingtaine de Ducs et de quelques Marquis (qu'on ne peut trouver qu'à la frontière avec les Contrées du Sud) et de nombreux barons de Cour, qui tiennent des ministères ou des fonctions dans l'administration royale, les nobles ont cependant un pouvoir bien plus grand que ce que laisse présager leur nombre. Ils ne peuvent certes pas tous vivre de leurs rentes et font donc exploiter leurs terres par leurs gens. En l'absence d'autres fonctionnaires tels qu'un Homme de Loi ou un prêtre de Marblus, c'est au noble de rendre justice sur ses terres et de trancher les litiges entre ses gens. Souvent, les nobles emploient des auxiliaires pour ces tâches, comme les Prévôts. L'une des fonctions première des nobles dans l'économie des Terres du Nord est de fournir du travail ; Au cerfs tout d'abord : trop pauvres pour travailler leurs propres terres (à l'inverse des vilains), ils travaillent sur les terres du seigneur en échange d'un petit salaire et de la protection du seigneur. Certains nobles préfèrent offrir le gîte et le couvert en échange du travail des cerfs. Les nobles emploient également un certain nombre de domestiques, jardiniers, palefreniers, nourrices, cuisiniers et autres artisans, selon leurs moyens et leur statut, pour s'occuper de leur demeure, de leur bêtes ou de leurs enfants. Enfin, les nobles sont d'excellents pourvoyeurs de missions pour les mercenaires et autres les aventuriers ; ils ont toujours un secret de famille à garder, un brigand insaisissable sur leurs terres ou une terrible bête qui sévit dans la région... et cela n'est jamais bon ni pour leur image, ni pour leur pouvoir. Aussi font-ils souvent appel à des aventuriers pour résoudre des affaires corsées. Dans le même ordre d'idée, les nobles sont nombreux à employer de soldats pour protéger leurs propriétés, leurs troupeaux et leurs terres. En effet, l'une de leur obligation est la protection du fief dont ils ont la direction, sans quoi ils pourraient tomber en disgrâce ou pire, leurs terres pourraient leur être retirées par le roi. Ils doivent assistance au roi et doivent chaque année effectuer un impôt sous forme de service militaire, qu'ils peuvent cependant décider de payer en espèce sonnante et trébuchantes. Quelques nobles des Terres du Nord essayent de garder une certaine indépendance vis-à-vis du roi, mais leur marge de manœuvre est des plus limités s'ils n'ont pas suffisamment d'influence, d'appuis et de prestige vis-à-vis du peuple ou des autres nobles. En fait, les nobles le sont devenus à la base en récompense pour leurs exploits guerriers, mais force est de constater que nombreux sont ceux pour qui ce glorieux passé est aujourd'hui un lointain souvenir de famille.

Les barons nordistes gèrent souvent des fiefs de petite taille, pouvant comprendre de 0 à 3 villages sur leurs terres. Généralement peu riches, les barons conservent cependant le prestige de la noblesse. Ils lèvent leurs impôts sur leur gens, ce qui leur assure un minimum de revenus dans l'année. Leurs seuls vassaux sont des chevaliers à qui ils attribuent un petit lopin de terre et une demeure. Les Comtes gèrent des terres plus importantes et ont parfois un baron ou deux comme vassaux. Ils constituent une force non négligeable, car leurs troupes sont plus nombreuses et bien mieux équipées que celles des barons, en général. Les Ducs sont parmi les Nobles les plus influents du royaume. La plupart sont fidèles à la couronne, et heureusement, car leur pouvoir réuni serait à même de menacer la famille royale... mais comme justement les Ducs nordistes y sont souvent affiliés d'une certaine manière... Les Marquis sont peu nombreux, et pour cause : leur fonction principale est de protéger les marches du royaume, rares dans les Terres du Nord. Cette espèce de nobles est en voie de disparition, car on n'en trouve qu'à la frontière avec les Contrées du Sud. Mais encore une fois, Hamstar avait bien

manœuvré, car les Marquis sont des gens puissants qui possède une force armée impressionnante (après tout, ils sont les premiers à intervenir lors d'invasions terrestres).

URON

TAF - l'Aide

Les TAF c'est quoi ?

TAF signifie Truc A Faire. Cette appellation désigne toutes les choses qui sont en projet dans le cadre d'Extremia. Ca peut concerner le background (TAF : détailler Aldorf), le site (TAF : réparer les préférences) ou même gérer un évènement (TAF : remise des Supradragons). Le but de ces pages est de garder une trace de ce qu'il y a à faire, par qui, et d'ou ca en est.

Le gestionnaire de TAF

Fonctionnement

Le fonctionnement general est le même que celui du forum. On crée un TAF, on y répond a son gré. Cependant le gnome sagace n'aura pas été sans remarquer quelques améliorations :

L'assignation :

Un TAF est en permanence assigné à quelqu'un. Suivant le statut du TAF (voir ci-dessous), la personne doit faire une action ou répondre, ou bien simplement le garder en attente d'un évènement extérieur. Par ex : X crée un TAF "création d'une ville". Il ne sait pas où la placer, et veut demander à Y. Il assigne le TAF à Y en lui demandant son avis. L'assignation est un moyen rapide de voir si on a quelque chose sur le feu et de gérer ce qu'on a à faire.

Le statut : Le TAF a aussi en permanence un statut qui permet de voir (sommairement) où on en est. par exemple : Avancement, Résolu, Fermé, en cours de proposition, rejeté, en pause, etc... Pour assigner un TAF ou changer son statut, il suffit d'y répondre et de changer ces infos dans la case correspondante. On en profite pour mettre un petit commentaire.

Règles d'utilisation

Créer

Créer un TAF est possible pour chacun. Il est recommandé de suivre le cycle des statuts, mais des raccourcis peuvent être pris dans certains cas. Il faut faire attention par contre de ne pas créer des TAF trop touffus et englobant trop de choses : il est plus sage de découper le TAF en plusieurs TAF plus simples. Il faut aussi veiller à ne pas dupliquer un TAF déjà ouvert. Si deux TAF se rejoignent, il est conseillé d'en fermer un et de mentionner celui qui prend le relais.

Répondre

Chaque utilisateur peut prendre la parole à n'importe quel moment s'il a un élément à ajouter au taf, en veillant à ne pas sortir du sujet. Si on avance dans le TAF, il est souvent approprié à ce moment de changer le statut.

Les personnes impliquées dans le TAF

Le créateur :

La personne qui ouvre le TAF. On ouvre le TAF parce qu'on a une idée à soumettre, que ce soit réparer une erreur ou bien créer quelque chose de nouveau. Rien ne dit qu'une suite sera donnée mais l'idée est lancée.

Le solveur (ja'i pas trouve de meilleur mot en français) :

La personne qui va effectuer le TAF. Selon les disponibilités, les compétences, l'envie etc... une/des personnes sera/seront choisie/s pour effectuer le TAF.

L'assignée :

C'est la personne qui a le TAF entre les mains, souvent pour le régler, mais parfois aussi pour donner un avis, enfin participer, quoi.

L'Executeur :

C'est la personne qui va intégrer le resultat du TAF. L'ajouter dans le manuel ou reporter la modification sur le site, etc...

Toutes ces positions peuvent être occupées par n'importe qui et peuvent aussi très bien être occupées par une seule personne si le TAF est petit ou qu'une seule personne prend le tout en charge.

Utilisation des statuts

- Le statut donne donc une idée de l'état d'avancement du TAF et de l'action à effectuer s'il y a lieu.

CREDITS

Rédacteur en chef : Dadou

Coordination du Projet : Alex, Dadou

Illustration de Couverture : Nuwanda

News : Dadou, Alex

Le Mariage dans les Terres du Nord : Dadou, Alex

Le Système de TAF : Alex

La Mandragore, La place du cheval dans les TN, la monnaie des TN, Monstres des HPDC, Guide Gisselin: Dadou

Background Garan, Erynburg, illustration Garan : Koko

Background Korsahan : Boulbab

LA PROCHAINE GAZETTE

La ville d'Althir, les avancées de l'Édition 0.5, le compte-Rendu du Monde du Jeu, les passés manquants des perso Etangard (Kili, Beraïn, Algar, Dakin...), un nouveau sort d'Étoiles...