

La Gazette Extrémienne

Le Magazine de la communauté
Numéro 18 - Novembre 2002 - 1 Sabot

N°18



EDITO

La Gazette Extrêmeienne revient déjà ! avec ce numéro 18, découvrez, pour ceux qui n'y étaient pas, le compte-rendu du salon du Monde du Jeu 2002 et notre rencontre avec Pat & Chris, les fameux créateurs des Chroniques du Chaos, que nous avons récompensé du Supradragon d'Or du Meilleur Scénario. Ces articles sont également disponibles sur le site www.extremia.org, pour lequel notre cher Keyoke, depuis Nice, est en train de préparer une nouvelle version... mais chut, c'est un projet top secret et rien d'autre ne filtrera !

Pour le reste du contenu de cette nouvelle Gazette, vous aurez tout d'abord remarqué le nouveau format A5, plus sympa et plus lisible ; devant le succès du Guide Gisselin, détaillé dans ce numéro, nous avons opté pour ce nouveau format pratique, qui permet de trimballer partout sa Gazette, désormais au format de poche... vos avis sur la question seront les bienvenus, comme d'habitude !

Au menu également, quelques travaux divers dont un village gaidlasien, la ville d'Althir (Terres du Nord), la vision des aventuriers dans les Terres du Nord, un nouveau sort, le concours du Guide Gisselin... et d'autres petites choses !

L'événement de cette fin d'année, c'est bien sûr la sortie Des Deux Tours, le 18 décembre 2002... un commentaire complet sera dispo dans la Gazette de la fin de l'année !

Bonne lecture !!!

Uron, Alias Dadoumaster

SOMMAIRE

Pat & Chris, la rencontre	Page 5
Le Concours Guide Gisselin	Page 4
Le Monde du jeu 2002	Page 7
La Ville d'Althir	Page 8
Les Aventuriers dans les Terres du Nord	Page 19
Le village de Cairhorak	Page 15
Le Passé de Kili	Page 23
Le Système de TAF	Page 26
Satiété d'Etoiles	Page 28
Les News	Page 29



A la Rencontre de Pat et Chris

Le week-end du 5 Octobre, une délégation de quatre valeureux aventuriers d'Extrêmia s'est rendu au Monde du Jeu, comme chaque année, afin de découvrir les nouveautés du petit monde rôlistique... Mais cette année, pour nous, il se passait quelque chose de nouveau, puisque nous remettons le Supradragon d'Or du meilleur scénario à Patrick Bousquet et Christophe Debien, alias Pat & Chris, les deux auteurs des célèbres Chroniques du Chaos (1), publiées initialement dans Casus Belli ancienne version.

Ainsi, avant de revenir sur le salon lui-même, voici un petit résumé de notre entrevue avec Chris & Pat....

Nos deux compères, la trentaine radieuse, tous deux de noir vêtus et tous deux médecins, sont donc les auteurs de talent du scénario D&D que nous avons plébiscité lors du vote du Supradragon d'Or (cf. anciens numéros de la Gazette). La rencontre entre les troupes extrêmeiennes et le duo de choc eu lieu sur le stand d'Oriflam, en présence d'Eric Nieudan.

C'est avec une joie non dissimulée que Pat & Chris ont reçu le Supradragon d'Or. Nous reçûmes quelques beaux compliments sur la belle tenue de cette coupe « faite main », qui se retrouva très vite exposée sur le stand Oriflam !

Pat & Chris nous ont ensuite conviés à sortir nous rafraîchir un peu. Dehors, nous étions plus à l'aise pour discuter, et au cours de la conversation, nous avons appris que Pat & Chris avaient écrit les Chroniques la nuit, alors qu'il était encore internes... quelle santé !

Au rayon des anecdotes, Chris & Pat ont particulièrement apprécié l'histoire d'amour entre Boro et leur PNJ Sangata... d'autant plus qu'aujourd'hui, Kad interprète toujours Vialle, la fille de Sangata !

Au cours des deux bonnes heures que dura la discussion, nous avons abordé de tant de sujets qu'il serait impossible de tous les mentionner ici ! Pat & Chris nous ont également parlé d'Oblivion, la tétralogie parue chez Asmodée et surtout d'Archipels, chez Oriflam,

pour lesquels nos deux auteurs ont notamment écrit. J'ai bien sûr profité de l'occasion pour présenter un peu le monde d'Extrêmia à nos 2 amis... oui je sais je ne manque jamais une opportunité d'en parler !

Pour nous, la journée fut donc riche, car nous avons rencontré deux auteurs sympas et ayant sur rester simples et faciles d'abordage... Alors merci, Pat & Chris ! merci pour votre gentillesse, votre disponibilité pendant le salon.. et surtout merci pour les Chroniques !

URON

Concours Guide Gisselin

A l'occasion de la sortie du Guide Gisselin, qui présente 82 auberges des Terres du Nord, nous vous proposons un petit concours sympathique qui mettra votre créativité à contribution ! Le but ? il est simple. Créez une ou plusieurs auberges pouvant s'intégrer ou non dans le Monde d'Extrêmia, et envoyez-les nous à l'adresse suivante : extremia@free.fr avant le 30 Novembre 2002 minuit(CEDT).La description de votre auberge doit faire environ une page et peut, si vous le souhaitez, être accompagnée d'un plan.

Un jury composé de membres de l'équipe d'Extrêmia sera chargé d'élire les compositions les plus originales qui pourront être intégrées à la prochaine édition du Guide Gisselin, si l'auteur donne son accord. Il sera bien sûr mentionné dans les crédits du Monde d'Extrêmia.

L'auteur de la meilleure auberge se verra récompenser par un T-shirt Extrêmia et recevra toutes les éditions des Guides Gisselin chez lui. De surcroît, son auberge sera présentée sur le site Extrêmia sur une page spéciale. a vous intéresse ? vous souhaitez participer au concours d'Auberges ? alors à vos plumes, compagnons ! et une bière, aubergiste, que je pisse à foison !

Les questions peuvent être adressées à l'adresse ci-dessus ou bien posées directement dans le [forum](#) Extrêmia !

Ceux qui n'ont pas encore leur guide Gisselin peuvent le demander auprès d'Uron

Salon : Le Monde du Jeu 2002

Le Monde du Jeu 2002 semble avoir été une franche réussite ; de l'avis de Yoshi comme de Nuwanda, il y avait plus de monde qu'en 2001 et plus de stands aussi. On regrettera cependant que les stands de Jeux de Rôles, serrés les uns et autres et pris d'assauts par les visiteurs, contrastent tant avec l'immense espace alloué aux jeux vidéos, espace qui semblait désert en comparaison avec les stands d'Éditeurs de JdR !

Decipher proposait Lords of RPG, le 3ème jeu de rôle directement adapté du monde de Tolkien (Après Rolemaster et JRTM) et dont Casus, dans son numéro 16, saluait la qualité. On retrouve bien sûr dans les manuels l'imagerie et des photos tirées du film.

Dans les autres nouveautés, les stars incontestées du Salon s'appelaient Rétrofutur, le petit nouveau de chez Multisim, et Vermine, le nouveau jeu de Julien Blondel. Tous deux jouissent d'excellentes critiques et semblent partis pour très bien marcher.

Nous avons noté avec regret l'absence d'Asmodée, toujours pour « incompatibilité d'humeur » avec les organisateurs du salon, et de Chessex, le fabricant américain de dés, visiblement prévenu trop tard des dates du salon et qui avait d'autres engagements sur cette période. Tous les autres, en revanche, étaient là : Wizards of the Coast, Oriflam, Hexagonal, Descartes, le Yéti...

Au niveau des animations, on notera l'activité toujours assez importante de la Fédé GN et de la FFJDR, mais aussi le concert du Naheulbeuk Band hébergé sur le stand 7ème Cercle ! On parle d'un CD prochainement... et nous avons également pu admirer les T-shirts du Barbare et du Nain !

Enfin, comme l'année dernière, les illustrateurs de fantastique hispano-argentins de chez Ciruelo ont encore ébloui par la qualité de ses illustrations, et Phosphore a semble-t-il intéressé peu de visiteurs... cependant, il convient de saluer les louables efforts de Phosphore pour s'intéresser au marché du Jeu de Rôle et pour s'associer au Salon, même si la moyenne d'âge de ce dernier tourne plutôt autour des 20-30 ans que des 15-20 ans...

URON

ALTHIR, une autre ville des Terres du Nord

Vous ne connaissez pas encore Althir, la ville marchande de l'Ulthisie Occidentale, dans les Terres du Nord ? rattrapez votre retard !

Présentation : *J'ai toujours apprécié passé par Althir, mon bon monsieur ; vous savez, ici, avec le nombre de marchands itinérants qu'on croise, pour sûr qu'on est bien reçu ! Althir c'est la ville idéale pour échanger les marchandises qu'on obtient dans le sud du pays contre des produits venus de Carfax ou de Fanin. De plus, j'avoue que j'apprécie de séjourner dans cette jolie ville, vivante et dynamique. Je peux vous dire qu'après avoir traversé les mornes Collines Ulthisiennes, se retrouver ici, au chaud dans une vraie taverne, avec des filles, de la bière et de si bons rôtis, c'est un régal ! En outre, pour nous autres, marchands, c'est ici qu'on rencontre le plus de marchands d'origines différentes, et il est toujours bon de converser avec des collègues pour apprendre quelle est la mode à Carfax ou à Ryan ! Enfin, j'aime également les histoires que racontent les petits vieux d'ici, surtout celle qui parle du fameux dragon de Cuivre... Quoi, vous n'êtes pas au courant ? On raconte qu'un Dragon vivrait dans les environs... mais asseyez-vous donc, qu'on en discute autour d'une bonne chopine...*

- Faldim, marchand ambulant.

Situation : Située au croisement des trois grandes routes commerciales de l'Ulthisie Occidentale, Althir jouit d'une situation exceptionnelle en ce qui concerne le commerce de la

région. Nombreux sont les commerçants à s'être installés ici pour jouir d'un maximum de courants d'affaire. Les marchands ambulants sont légions et les foires locales sont très prisées dans la région et au-delà.

Qui dirige : le gouverneur de la ville n'est autre que Biran de Kavir ; le comte d'Althir étant décédé en 472 Ep. IV sans descendance, le aron Biran de Kavir, proche de Pahn I^{er} et cousin de feu le comte d'Althir, a reçu en héritage le Comté en même temps que l'administration de la ville. Brian est un fin politicien doublé d'un personnage sympathique, qui sait s'entourer de bons conseiller, tel Philémon, son Chambellan Gnome, au service de la famille depuis 3 générations. Biran est un épicurien qui apprécie les belles choses et les belles jeunes femmes (on lui connaît de nombreuses aventures extra-conjugales). Musicien à ses heures, Biran n'en oublie pas moins ses responsabilités et administre la ville d'Althir avec justesse et efficacité.

Qui dirige réellement : Philémon, le Chambellan Gnome de Biran, est son principal aide de camp. Philémon est un très bon organisateur et a la responsabilité des fêtes et des foires commerciales qui rythment la vie de la cité. Le vieux gnome, en plus d'être lui aussi mélomane (il donne d'ailleurs des cours à Biran), aime structurer et améliorer sans cesse le fonctionnement de la ville. Si les grandes décisions appartiennent à Biran seul, Philémon est dans les faits la personne qui fait fonctionner la ville au quotidien. Tous les jours, il consulte dans son bureau au Manoir d'Althir, et organise des réunions journalières avec le commandant Rinak, Gorlas le Barbu ou encore le Chambrier Sivax, un homme timide en charge des finances de la ville.

Population : 13500 toute l'année, mais ce chiffre peut doubler pendant les foires commerciales.

Emblème : Une tulipe sur fond jaune.

Principaux produits : On peut trouver de tout à Althir, mais plus principalement des tissus, des vêtements, de la fourrure et du bronze. Les champs avoisinants permettent également de trouver de grandes quantités de seigle et de froment.

Forces armées : Le chef des Armées d'Althir est le Commandant Rinak. Malgré son expérience, Rinak n'est pas un combattant si redoutables que cela, et il n'apprécie pas beaucoup le maniement des armes. En revanche, c'est un extraordinaire meneur d'hommes et un fin stratège. Il sait négocier et gagner du temps, et dans sa jeunesse il a plus d'une fois évité les débordements dans la ville grâce à ses talents de négociateur. Rinak dirige une force d'environ 1000 hommes bien entraînés et convenablement équipés. Quelques magiciens issus de la petite école de magie les renforcent.

Mages notables :

- Hyrkus : Hyrkus est le fondateur de la petite Ecole de Magie d'Althir, fondée dans les années 460. Une demi-douzaine de jeunes mage en sont issu chaque année. Hyrkus, sans être spécialiste lui-même, a mis l'accent sur l'abjuration dans son établissement. Les jeunes mages qui parviennent au terme de leur formation sont bien souvent enrôlés dans les Forces Armées de la ville afin d'apporter un soutien efficace aux soldats. Avec l'âge, Hyrkus songe à se choisir un successeur, mais il n'y a pour le moment personne qui le satisfasse parmi ses professeurs.

- Sangis : Sangis est un vieux magicien un peu bourru, spécialisé dans l'illusion. Il a longtemps travaillé dans un cirque avant de s'établir définitivement à Althir. Autodidacte, il considère que la Magie est un art bien délicat, qui doit rester mystérieux et qui ne doit pas être mis à la portée de tous. En cela, il s'est souvent opposé par le passé à Hyrkus, surtout lorsque ce dernier a fondé l'Ecole de Magie de la ville. Sangis, quant à lui, ne prend que de très rares apprentis, triés sur le volet, et jamais plus d'un à la fois.
- Percel : Percel est un magicien natif d'Althir qui aime les énigmes et les devinettes. Il est donc devenu tout naturellement une sorte de détective magique, résolvant les cas les plus mystérieux se déroulant en ville. Malgré son jeune âge, les forces armées de la ville font souvent appel à lui dans des situations compliquées, où sa science du raisonnement et ses talents magiques font le plus souvent merveille.

Cultes notables :

- La Flamme Céleste, temple d'Uron : 25 prêtres, 66 suivants. Ce temple est le plus ancien de la ville. Il est entièrement construit à l'aide d'une pierre de couleur jaune, probablement colorée grâce à une action magique lors de la conception du bâtiment. L'entrée est particulièrement impressionnante grâce à deux grandes colonnes formant le porche. Le chef spirituel de ce temple est Mélart (hm LB P10), un homme d'une bonne soixantaine d'années qui est particulièrement apprécié dans l'ordre pour sa connaissance de l'histoire du culte, notamment en terme d'architecture des temples. Depuis quelques années, il est assisté dans sa tâche par Elmiël (dem LB P8), un demi-elfe ambitieux mais très loyal,

âgé d'une quarantaine d'années. Ce dernier ne semble avoir qu'une seule faiblesse : il collectionne les ouvrages traitant des monstres divers et variés. Tous deux forment une équipe efficace et soudée.

- Le Palais de la Négociation, temple de Lucrine : 18 prêtres, 59 suivants. Ce temple est le lieu d'échange privilégié des marchands ; en effet, ce dernier est construit en forme de demi-cercle et se trouve en plein centre de la ville, et en son centre, on trouve le Petit Marché d'Althir, qui n'a de petit que le nom. C'est un centre d'échange impressionnant, bien qu'aucun marchand n'ait la place d'y tenir une échoppe tellement acheteurs et vendeurs se bousculent. Il s'agit plus d'un lieu de tractation et de négociation de prix sur des biens et des services que le lieu où s'achète physiquement le bien et le service en question. On peut également s'y présenter pour vendre un objet unique comme une pierre précieuse ou un objet d'art, même si on n'est pas commerçant soit-même. Mais Gare ! Malgré la vigilance du grand prêtre, Rilstar, un homme rusé et observateur, tire-laines et charlatans sont monnaie courante dans le Petit Marché, et nombre de néophytes se font berner la première fois qu'ils s'y rendent.
- Le Repaire des Thaumaturges, temple d'Iniva. 22 prêtres, 41 suivants. Ce petit temple est des plus convivial. Il abrite notamment bon nombre de nécessiteux ainsi qu'un hospice ainsi qu'une petite léproserie. Kidian, un demi-elfe calme et volontaire, gère ses maîtres-soigneurs avec efficacité et conviction.
- Le Manoir de l'Illumination, chapelle de Bohpo. 7 prêtres, 4 suivants. Pas très loin du Petit Marché, on trouve le Manoir de l'Illumination, un petit lieu de culte réservé à Bohpo, abritant notamment en sous-sol une

bibliothèque bien documentée. On y trouve notamment quelques ouvrages magiques assez rares, mais il faut montrer patte blanche pour pouvoir y accéder. Eldrin, le responsable de la chapelle, est en effet intraitable quant à l'accès à la bibliothèque.

- Le Temple de L'Equilibre, temple de Marblus : 17 prêtres, 20 suivants. Ce temple robuste et ancien sert de cour de justice à la ville d'Althir ; on y trouve un nombre incalculable de salle de tribunal et de salle d'audience. Le responsable du temple est également le conseiller principal du Prévôt, et se nomme Gorlas le Barbu, en raison de sa longue barbe grise, connue dans toute la ville.
- Le Manoir des Spectacles, chapelle d'Elerii : 6 prêtres, 6 suivants. Cette petite chapelle prend place dans une ancienne demeure bourgeoise. Le rez-de-chaussée est réservé aux prêtres, mais le rez-de-chaussée est aménagé en salle de spectacle. Le clergé local, dirigé par Elvym, n'a pas les moyens de jouer les mécènes, mais en revanche, il aide à la découverte de jeunes talents en les faisant se produire au Manoir des Spectacles.
- La Maison des Nuages, Chapelle de Xamidi : 9 prêtres, 12 suivants. Situé dans le Nord de la ville, ce lieu dédié à Xamidi est dirigé par un certain Ikar Lescan, un prêtre compétent mais au caractère ombrageux.
- Chapelles de Kravench, de Rodafus, d'Abbo et de Shala.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Malgré « la chasse aux voleurs », la croisade lancée par le souverain Aurel, la ville a toujours attiré les organisations clandestines. En 438

Ep IV, la guilde de la Dent du Cobra fut démantelée et il fallut attendre plusieurs années pour voir reflourir une guilde à Althir. Vers 452, une nouvelle organisation se constitua sous le nom de L'Oeil du Borgne, paraît-il en référence au fondateur de la Guilde. On sait très peu de choses sur ce groupement discret, en dehors du fait que l'organisation agit sur la ville et dans les environs, notamment sur le trafic de marchandise mais aussi très certainement dans d'autres domaines plus ou moins recommandables.

Boutiques d'équipement : Au carrefour de plusieurs routes commerciales d'importance, et malgré son éloignement de la mer, les boutiques d'Althir sont la plupart du temps bien fournies, même au plus fort de l'hiver.

Tavernes et Auberges :

- Au Cheval Fou : L'auberge du Cheval Fou, est un bâtiment en U abritant notamment de grandes écuries, et est la plus grande auberge d'Althir. L'étage de l'auberge est entièrement composé de chambres à coucher. Le soir, la partie taverne de l'auberge accueille des spectacles de bateleurs, et lorsque le temps est clément, des dresseurs hippiques viennent présenter leurs numéros dans la cour sous le regard des clients confortablement installés à l'ombre des pruniers de ladite cour. L'aubergiste est un homme rondouillard et affable répondant au nom de Manolo. On prétend que s'il est toujours célibataire, c'est qu'il préfère les jeunes hommes...
- L'Étalon Ombrageux : une belle taverne avec des tableaux aux murs, des chandeliers sur les tables, des lustres et les meilleurs musiciens des environs qui se produisent en salle. Le service est presque trop

obséquieux, à la limite du pompeux, mais force est de constater que les mets proposés sont de qualité et que la cave à vins est de tout premier ordre. Le propriétaire est un bourgeois enrichi du nom de Colnas.

- Au Nain Bête : Voici un lieu dont l'origine du nom est assez cocasse : son fondateur, un elfe qui détestait les nains s'était particulièrement brouillé avec un joaillier nain du quartier des marchands. Il donna ce nom à l'auberge pour faire enrager son ennemi ! Mais le Nain eu sa revanche, car il soudoya les fournisseurs du Nain Bête pour qu'ils vendent à l'Elfe de la nourriture avariée ! L'Elfe fut contraint de mettre la clé sous la porte, et l'histoire ne retint ni son nom, ni celui du Nain joaillier. Quelques années plus tard, l'affaire fut reprise par un jeune bourgeois, appelé Ralmus. Depuis, ce dernier a relancé l'auberge, même si c'est encore loin d'être le grand luxe. Le choix des alcools y est limité et la nourriture à peine correcte
- L'Œil de Loup : L'Oeil de Loup passe pour être la taverne la plus mal famée de la ville d'Althir. Fort heureusement, les gardes de la ville y fait de fréquentes rondes, sous l'œil mauvais des clients aux mines patibulaires. Il n'est pas rare qu'un habitué ou un voyageur de passage y soit blessé lors d'un règlement de compte. Malgré un service déplorable, force est de constater que Mortok, le tavernier au pied-bot, est un excellent cuisinier.
- Les Vignes : Cette taverne chaleureuse se trouve en plein centre ville d'Althir. De construction ancienne, la bâtisse a très certainement connu des heures plus glorieuses et le confort n'est pas la qualité première de l'endroit mais l'ambiance est restée très agréable. L'immense comptoir central permet aux différents

clients d'engager facilement la conversation avec son voisin, et permet aux plus renfermés d'observer Rilstir, l'aubergiste, en train de préparer la nourriture avec amour. La taverne est à l'image de son propriétaire : simple mais sympathique. Les habitués y ont le contact facile mais aussi la langue bien pendue, et on peut toujours apprendre un tas d'informations intéressantes lorsqu'on traîne là-bas une heure ou deux. En dehors du bar central, un bar annexe, un peu plus calme, permet aux marchands de passage de traiter quelques affaires de manière un peu plus discrète. En hiver, 2 petites cheminées permettent aux clients de ne pas mourir de froid.

- Le Vieux Hibou : Le vieux bâtiment du centre ville a encore fière allure, sur la place principale d'Althir. Un hibou en cuivre, le bec coiffé de lunettes d'approche, surplombe l'entrée de l'auberge et semble souhaiter la bienvenue au visiteur. La salle est bien disposée et accueillante, très éclairée. On y mange très bien et le service est très bon. Tous les soirs, des musiciens du quartier viennent se produire, avec plus ou moins de talent. Si la partie taverne est très appréciable, en revanche les chambres laissent à désirer ; L'aubergiste est un homme râblé du nom de Folgas.

Personnalités Locales :

- Marn, ranger : Marn est un natif d'Althir, mais il s'est très vite senti attiré par la nature et les déplacements, ne supportant que très modérément le grouillement incessant de la ville. Il est connu pour être un des meilleurs guides de la région, et nombre de marchands font également appel à lui pour traverser les Collines Ulthisiennes. Ses tarifs sont élevés, et il insiste toujours

pour avoir carte blanche sur le choix des mercenaires qui vont composer une éventuelle escorte. En dehors du travail, Marn est plutôt un solitaire, qui ne se sépare jamais d'un gros loup au pelage noir le suivant comme son ombre.

- Elco, dit « le boiteux ». Elco est un personnage fantasque qui traîne en permanence du côté du Petit Marché. C'est un chineur hors pair, sans cesse à la recherche de bonnes affaires pour lui-même ou pour ses clients, dont il préserve scrupuleusement l'anonymat. On raconte qu'il aurait des contacts avec la pègre locale, l'Oeil du Borgne, et que certains de ses clients seraient des magiciens à la recherche d'éléments de sorts assez rare. Le boiteux a un physique disgracieux : l'un de ses pieds est tordu, ce que lui donne une démarche un peu claudicante (d'où son surnom), ses yeux sont globuleux et il n'a plus beaucoup de cheveux en raison de son âge avancé. Mais bien qu'il aime se faire passer pour fous, ses amis le savent malicieux et observateur. Il est apprécié des commerçants d'Althir et des habitués du Petit Marché.
- Miland, menuisier. Miland passe pour être le meilleur menuisier de la région ; il est sûr, travaille vite et bien, mais ses tarifs sont élevés et son carnet de commande déborde. Il a notamment réalisé du mobilier pour la famille royale ainsi que de très nombreuses œuvres d'art en bois.
- Arkan, musicien. Révélé par le Manoir des Spectacles il y a quelques années, Akan est sans conteste le barde le plus apprécié en ville. Sa famille serait originaire de Carnus, mais lui a toujours vécu à Althir. Akan trimbale son luth dans tous les coins d'Althir, et en plus d'être un excellent musicien, il est un excellent conteur. Les

nobles des alentours s'arrachent ses services pour les soirées qu'ils organisent.

- Lina, guide. Voici un autre guide connu dans la région. Spécialiste des plantes, Lina est très souvent employée pour rechercher des herbes rares ou des produits particuliers. Contrairement à Marn, Lina ne déteste pas se retrouver en ville, du moment qu'on y trouve de la verdure. Elle apprécie les jardins en fleurs et la beauté des parcs. Ce que peu de gens savent, c'est que Lina est également une informatrice douée, membre de la Confrérie des Cavaliers Rôdeurs.

Eléments remarquables de la ville :

Histoire et Vie locale : Althir jouit d'une situation géographique et économique qui fait d'elle une plaque tournante du commerce entre les grandes villes côtières du nord (Fanin, Carfax) et les villes du centre et du Sud-Ouest (Barragosta, Fang, Zamar).

Les marchés sont nombreux et le marché aux chevaux organisé trois fois par xur attire toujours beaucoup d'acheteurs et de caravanes protégées par des aventuriers. Les Grandes Foires, qui ont lieu pendant 5 jours en Rodafor et en Marblusor sont également des événements majeurs pour la ville et sa région.

Concernant les légendes locales les plus folles, la plus surprenante est sans conteste celle qui raconte qu'un Dragon de Cuivre aurait élu domicile dans la région il y a bien longtemps, et qu'il aurait comme mission de protéger une porte donnant directement sur les enfers... voilà pourquoi, selon la légende, on ne voit jamais le dragon : c'est parce qu'il est trop occupé à

défendre la région contre les créatures démoniaques voulant passer le portail.

Caractéristiques :

- Brian de Kavir : Humain G7/B3
- Philémon le Chambellan : Gnome LN B10 (professeur gnome)
- Le Chambrier Sivax : humain normal, LB
- Marln : humain CB R8
- Elco : humain N V4
- Lina : demi-elfe NB R6
- Miland : homme normal, NB
- Akan : Humain NB B8
- Commandant Rinak : humain LN G10
- Hyrkus : humain LN M13
- Sangis : humain CB M(I)10
- Percel, humain LN M8

La Place des aventuriers dans les Terres du Nord

Des aventuriers dans les Terres du Nord, vous en avez joué... mais quel est leur rôle dans la société nordiste ? réponse ici même...

Le terme « aventurier » se traduit souvent en « homme de main » ou « mercenaire » dans les Terres du Nord. Mais pour certains, il peut également devenir le synonyme de « héros ».

Les aventuriers des Terres du Nord sont le plus souvent des individus cherchant l'aventure, la gloire et l'argent. La renommée est une part importante du prestige qui entoure les

grands groupes d'aventuriers, et leur position est le plus souvent enviée. Les célèbres membres de groupes d'aventuriers comme Les Pêcheurs sans Pitié, les Chasseurs Impitoyables ou encore les Colporteurs de la Justice ont certes suscité des vocations, comme pour la Table d'Argent, les Compagnons du Dragon ou Les Trois Incroyables, mais nombreux sont ceux qui n'avaient pas le talent pour être aventuriers de haut rang comme les groupes précités.

Pour ces aventuriers-là, pas question de partir en mission pour la couronne ou d'affronter les créatures les plus dangereuses des Hauts-Plateaux du Cor ; en revanche, des postes de garde du cor, de membres d'escorte et de mercenaires pour des missions de moyenne importance peuvent tout à fait composer le quotidien des aventuriers plus communs.

La société Nordiste apprécie dans son ensemble les aventuriers, qu'elle considère comme l'alternative romanesque et envoûtante au pouvoir et aux militaires. Le peuple n'en a que pour la première catégorie, celle des Héros, car elle donne un peu de sensations fortes et de rêves dans les vies monotones des gens du peuple.

Si quelques aventuriers renommés ont la chance de bien gagner leur vie, la carrière d'aventuriers n'est pas toujours synonyme de gloire et de richesses, et bien souvent, les aventuriers de base ont des carrières bien courtes, susceptibles de s'arrêter brusquement au détour d'un chemin fréquenté par des Ogres où dans les recoins d'une ruelle sordide.

URON

La Chronique d'Etangard

La rubrique désormais habituelle sur la campagne dans Etangard, désormais débuté il y a un tout petit peu plus d'un an... et oui, les choses vont vite !

Tout d'abord, voici le village de Cairhorak, village qui marqua le début des aventures de Doria (Chat) au côté de Dakin (Gogo).

Le Village de Cairhorak

Situation : Cairhorak est un petit village du clan Kirkasharn. Situé non loin de massifs montagneux et en bordure de forêt. Le village proprement dit abrite une vingtaine de famille, soit une centaine d'âmes, avec quelques artisans. ainsi que les quelques fermes des alentours.

Qui dirige : il s'appelle Orsarad Lekmarn. Agé d'à peine 35 ans, sa barbe rousse tressée lui donne facilement 10 ans de plus. Il n'est pas particulièrement imposant, et ne fait pas vraiment forte impression, surtout lorsqu'on le voit labourer son champs. Pourtant, les PJ ne devraient pas le traiter comme un moins que rien, car c'est le meilleur guerrier du village. Malgré son jeune âge pour le poste, Orsarad est un homme réfléchi qui pèse prudemment les décisions avant de les prendre. Orsarad est marié à Nissie, et a 4 enfants, 1 fille et 3 fils.

Population : le village proprement dit n'abrite qu'une bonne centaine de personnes, mais ce chiffre progresse considérablement si on prend en compte les fermes des alentours qui sont rattachés au village.

Principaux produits : Bois, Bovins, poules, œufs, tissus.

Forces armées : constituée de 5-10 hommes selon les périodes, la force armée du village manque d'équipement et d'entraînement. Ils savent mieux se battre que les autres habitants du village, certes, mais ils ne sont pas très endurants et n'ont jamais été confronté à un réel danger. Ils sont tous jeunes et peu expérimentés, mais effectue leur travail avec cœur. Plusieurs hommes robustes sont susceptibles de les renforcer en cas de coup dur.

Commerces disponibles : on trouve quelques artisans au village : un boulanger, un menuisier, un forgeron, un tanneur et un brasseur. Leurs tarifs sont peu élevés et leur travail est globalement de bonne qualité. Les commerçants : Eldok le forgeron, Belsan le brasseur et sa longue barbe brune, Herak le boulanger et Kilban le menuisier qui porte une longue natte dans le dos.

Lieu de vie : Les habitants, lorsqu'ils désirent boire le soir, se rendre chez le brasseur, qui fait déguster une douce et savoureuse bière. Accolée à son atelier, on trouve un vieux bâtiment de construction ancienne faisant office de grande salle du village. On y sert la soupe commune et on y fête les mariages. En revanche, si des voyageurs souhaitent dormir autrement qu'à la belle étoile, ils devront loger chez l'habitant, moyennant éventuellement une somme modique.

Éléments remarquables du village : Le village ne dispose pas non plus de druide, le dernier étant décédé sans qu'un autre ne le remplace.

D'autres habitants :

Kalla, la plus belle jeune fille du village (voir aussi le scénario « *l'enlèvement de Kalla* »). Kalla est une jolie jeune femme d'une vingtaine d'années. Ses cheveux longs et bruns encadrent un visage doux aux traits fins, ce qui contraste avec la plupart des habitants de la région. La famille de Kalla : le père de Kalla se nomme Mornar. C'est un personnage un peu

bourru qui parle peu. La mère de Kalla se nomme Silviana. Plus ouverte que son mari, elle fait son possible pour entretenir la conversation. C'est également une excellente cuisinière. Sa spécialité : le sanglier aux marrons. Kirisha, la sœur de Kalla, est une adolescente timide, rêveuse et romantique. le petit frère de Kalla, Denad, 12 ans, est un petit garnement qui n'a pas la langue dans sa poche, à l'inverse du reste de sa famille. Enfin, Gorwin, 24 ans, le grand frère, est le tanneur du village. Il est marié à Limia, une jeune femme amicale qui boite légèrement (malformation de naissance). Tous deux résident également à la ferme des parents de Kalla.

URON

PS : et retrouvez le village de Cairhorak dans *L'enlèvement de Kalla*, scénario pour Etangard disponible sur le site dans la section téléchargement !

Le Passé de Kili

A défaut d'avoir les passés manquants de tous les personnages (n'est-ce pas, Gogo, Nuwanda, Moostik...), voici celui de Kili, le fier nain guerroyant au côté des Bradisharn.

*« Mon Père se nommait **Turim** et exerçait la profession de forgeron dans la citadelle naine de **Turgon**. Cette petite citadelle isolée résistait tant bien que mal aux assauts lancés par les Orques des Montagnes, de plus en plus nombreux dans les montagnes **Kohlvek**, comme l'appelle les Gaidlasiens. A cause de cette guerre, mon père était extrêmement sollicité et pour que je puisse lui apporter de l'aide, il m'enseignait les techniques de base de la forge d'armes. Ma mère, qui se*

prénomme Nora, travaillait à la tannerie aidée de ma sœur aînée Belana. Je parle au passé de mon père, car, malheureusement, il fut tué dans le raid orque qui précéda la destruction de notre citadelle (...) »

« Mon père m'avait envoyé en formation chez les prêtres d'Abbo dont le clergé était vénéré par de nombreux habitants de la citadelle. Mon père voyait en moi un bon prêtre plus qu'un forgeron, et je ne voulais absolument pas le décevoir car il était mon modèle. Ma seule ambition à cette époque était en effet de devenir un aussi bon forgeron que lui.

Cependant, durant les premières années de ma formation, je découvris ce qu'était la vocation de prêtre et plus le temps passait, plus je m'investissais dans le rôle que l'on me destinait. J'appris à penser avant d'agir, à maîtriser ma force, à guérir les blessures comme tout prêtre qui se respecte, bien sûr, mais j'y mettais un tel engouement que mon père fut totalement ravi et fier de moi. A cette époque, la vie suivait son cours et nous ne manquions de rien, mais un soir une attaque orque bien plus importante que jamais prit la citadelle de court.

Mon père partit au combat et je voulu l'accompagner mais il me l'interdit formellement. Il me demanda plutôt de partir au plus vite avec ma mère et ma sœur le plus loin possible, et qu'il viendrait nous rejoindre lorsque le combat serait terminé.

Ce fut la dernière fois que je vis mon père. Je partis cacher ma mère et ma sœur et nous attendîmes mon père. Ne le voyant pas revenir, nous partîmes à sa recherche, et en arrivant près de la citadelle, une fumée dense se répandait et aucune maison n'avait échappé à l'incendie. Même le poney dont je

m'occupais avait été tué. Des survivants m'apprirent alors la mort de mon père et toute la famille fut effondrée.

Les rescapés décidèrent de partir plus loin encore dans la montagne pour reconstruire une autre cidadelle. C'est à ce moment que j'ai décidé de partir pour essayer de compléter moi-même ma formation. Je fis mes adieux et partis en quête d'aventures.

*Après plusieurs semaines d'errance, je fis la connaissance sur la route d'un messenger de Galdaran, un village faisant parti du clan Bradisharn. **Rahnan Durarn**, le messenger, écouta mon histoire et me conta les siennes. Il me proposa finalement de m'emmener au village de Galdaran, et bien que je n'étais pas très enchanté par cette idée, Rahnan insista et finit par me convaincre.*

*Le maître d'armes du village, **Borok Barnan**, se proposa de me former aux techniques guerrières. Je lui promis en échange de travailler chez le forgeron afin d'apprendre les techniques des humains et de partager mon savoir. Je fis la connaissance de la famille Ka'hal à ce moment car le fils aîné **Galdadhal** travaillait avec moi à la forge. Je me liai d'amitié avec lui et j'essayai de lui expliquer du mieux que je pu les techniques de forge naines. Nous passions de très bons moments à la forge car c'était notre travail et notre passion. Je reçus ma formation de guerrier par Borok qui m'apprirent à manier avec plus d'aisance le marteau, celui même que m'avait forgé mon père et qu'il me destinait. C'est alors que je me mis à fréquenter Garan, le frère de mon collègue forgeron, et Korsahann Borglahad, l'apprenti du druide du village, avec lesquels une forte amitié était en train de germer... »*

YANOU

TAF – la Nouvelle Aide

Cette page a été révisée pour prendre en compte les nouveaux statuts simplifiés des travaux en cours sur le monde. Les anciens statuts peuvent apparaître encore pendant quelques temps : c'est normal. Ils seront automatiquement mis à jour à la prochaine réponse au TAF.

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'où ça en est.

Le gestionnaire de TAF

Fonctionnement

Le fonctionnement général est le même que celui du forum. On crée un TAF, on y répond à 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 qch 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 relai.

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.

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. Attention, tous les statuts mentionnés ici ne sont pas encore dispo, et certains (inutiles) ne le seront peut-être jamais.

Code	Statut	ACTION / SITUATION
OP	Projet	On garde ce statut tant que le TAF n'est pas bien défini. C'est la phase où on émet les idées.
OK	Accepté	Un TAF proposé est adopté et bien défini mais on ne sait pas encore qui va s'en charger.
AS	Assigné	Assigné à la personne qui doit le faire.
AC	En Cours	La personne à qui c'est assigné est en train de bosser sur le TAF.
AV	A Valider	Le TAF doit maintenant être validé.
PR	Production	Le TAF doit être publié ou mis en application
CS	Clos Résolu	Tout est fini, on ferme le TAF définitivement
CR	Clos Rejeté	Ce TAF est abandonné. On l'oublie.

Les codes OP jusqu'a CS sont utilisés dans le cycle normal. Le code CR est simplement un code de fermeture du TAF, parce qu'il était invalide. **KEYOKE ET GORK**

Nouveau sort : Satiété d'Etoiles * (Altération)
(Réversible)

Niveau : 4

Portée : 10m +2m / niveau

Éléments : V, S, M

Durée : spéciale

Zone d'effet : 1créature +1/ 3 niveau

Temps d'incantation : 4

Jet de Sauvegarde : annule

Ce sort permet de combler les besoins en nourriture et en boisson du bénéficiaire comme si ce dernier avait mangé et bu un vrai repas. Cet effet peut affecter une créature plus une tous les trois niveau d'expérience du jeteur, mais chaque bénéficiaire ne peut bénéficier de ce sort plus d'une fois par jour, ayant besoin de s'alimenter réellement un petit peu dans la journée. En revanche, ce sort est tout à fait cumulable avec d'autres sorts du même acabit dans une journée.

L'inverse de ce sort, *Faim du Troll*, fait que la victime est prise d'une immense fringale ; si elle rate son Jet de Sauvegarde contre les Sort, elle tente de manger le premier aliment ou de boire la première boisson à portée. Si aucune victuailles n'est visible, ou si la cible réussit un jet de sagesse à -4, elle peut tenter de dominer sa faim, mais elle subit alors un malus de -2 à tout ses tirages, et ce jusqu'à ce qu'elle mange, ou que le sort s'achève au bout de 1d4 rounds +1round par niveau. L'élément matériel de *Satiété d'Etoiles* est une petite boule de mie de pain. L'élément de *Faim de Troll* est une dent de Troll.

ETOILES

Les News

Le Site de Doubi

www.multimania.com/doubibouendou/

Le site de Doubi, désormais Online, avec les photos de toutes les dernières soirées...

Bientôt un nouveau scénario !

bientôt un nouveau scénario disponible pour le Monde d'Extrêmia ! je travaille actuellement sur un scénar jouable sur Etangard, dans Gaidlash, et facilement adaptable pour d'autres royaumes ou mondes de jeu. le scénar est pratiquement finalisé et est en phase de test avec un groupe de valeureux aventuriers Bradisharn... plus de détails dans quelques temps !

Dessins

Quelques nouveaux dessins pour Extrêmia, avec un dessin de guerrier, réalisé par Nuwanda et présenté en couverture de la Gazette, ainsi que des dessins d'Aoui réalisés par Pascale. Cette dernière nous a également préparé de nouveaux dessins de Styvel en couleur et travaille à la réalisation d'un dessin de couverture pour un manuel, tout comme Nuwanda.

CREDITS

Rédacteur en chef :

Dadou

Coordination du

Projet : Alex,

Dadou

Illustration de

Couverture :

Nuwanda

Illustrations

intérieures : Pascale

News : Dadou, Alex

Le Système de

TAF : Alex, Gork.

Cairhorak, Monde

du Jeu 2002,

rencontre Pat &

Chris, Edito,

Althir : Dadou

Guide Gisselin:

Dadou pour la

conception, Alex

pour la réalisation du Guide.

Nouveau Sort : Koko

Background Kili : Yannou



LA PROCHAINE GAZETTE

La sortie des *Deux Tours*, les passés manquants des persos de la campagne Etangard, des nouveaux dessins...

La Gazette d'Extrêmia est un support gratuit du Monde d'Extrêmia, réalisé par la Communauté d'Extrêmia sous la direction de Dadou.

Numéro 18, Novembre 2002

Visitez le monde d'Extrêmia : www.extremia.org

www.extremia.org