

La Gazette Extrémienne

Le Magazine de la communauté
Numéro 19 - Mars 2003 - 1 Sabot



N°19

nouvelle

*Projets du
monde d'Extremia*

dossier Hygiène

et autres...

Après plus de 4 mois d'absence, la Gazette Extrêmienne est de retour dans vos boîtes aux lettres. La cause de cette attente est bien sûr mon départ pour Londres. Etant donné que je m'acclimate à mon environnement et au Royaume Britannique, j'ai trouvé le temps, entre deux parties de jeux de rôles en anglais dans le texte et deux préparations de scénarios, de pondre un nouvel opus de la Gazette.

Au programme, rien de bien nouveau pour les habitués du forum (peu nombreux, hélas) et des visiteurs du site (peu nombreux en ce moment, il semblerait), mais pas mal de news, de critiques de films que je n'avais pas pu placer la dernière fois et un dossier sur l'hygiène dans les Pays du Vyrmonus.

Vous trouverez également plusieurs petits articles pour les Terres du Nord ainsi qu'un début de nouvelle qui n'attend que vous pour être poursuivie.

Des infos également sur les travaux en cours pour le Monde d'Extrêmia, de l'édition 0.5 aux derniers ajouts en préparation, et la liste des scénarios disponibles pour le Monde d'Extrêmia avec un petit résumé de chacun.

Depuis l'Angleterre, je me désespère d'avoir de vos nouvelles mais aussi des productions ! Imitiez Kader qui prépare des nouvelles et Koko qui travaille... sur un projet Top Secret !

Uron, Alias Dadoumaster

SOMMAIRE

La révoltes des Frères	Page 5
News du Site	Page 8
Harry Potter 2, la polémique	Page 7
Laputa - Le Château dans le ciel	Page 8
Sagace l'Ancien	Page 16
Le Monde d'Extêmia : Projets	Page 15
Dossier Hygiène	Page XX
Le Système de TAF	Page 26
Satiété d'Etoiles	Page 28
Les News	Page 29



LA REVOLTES DES FRERES

La longue marche du retour fut très dure pour tous ; après le difficile combat que nous venions de mener, la fatigue se faisait ressentir toujours plus à chaque pas. L'arrivée à Dean Vekard fut un soulagement pour tous, sentiment contrebalancé par les pleurs et cris de douleur des familles qui venaient de perdre un des leurs.

Las et enragé, je me dirigeai vers la salle commune du village, où des hommes parlaient des événements récents, mais cela n'étaient que de simples mots, et le sang me monta vite à la tête à force d'écouter ces lâches qui n'avaient pas pris part au combat. Je n'avais pas fini de boire ma bière que ma chope vola dans la direction d'un homme que l'on nomme Sandrak. Ses critiques sur notre façon de combattre, et sur notre "lâcheté" au combat, ainsi que les propos de son gorille, Hakprom, qui n'en finissait pas de raconter ses faits d'armes, et de vanter son courage exemplaire face aux Holmariens, furent les paroles qui me firent sortir ma lame encore tachée du sang de mes ennemis de son fourreau. Je me revois hurler : "Taisez-vous, porcs que vous êtes, ou votre vie en sera écourtée !"

Hakprom saisit son marteau tout en me lançant un regard noir, et s'apprêtait à relever mon défi. La foule de la salle s'écartera pour former un cercle autour de nous, et alors que la tension était à son comble, une voix connue de tous se fit entendre : - " Arrêtez cela tout de suite, nous avons mieux à faire que de nous entretuer!"

Cette voie était celle d'Amar Kirkasharn, le chef du village, qui venait d'entrer, suivi de Dorkad Orarn...
(BORO)

Le chef du village défia l'assemblée du regard, et lorsque le calme fut fait, il reprit la parole :

- "Nous avons certes essuyé une défaite hier face à nos ennemis, mais nous nous sommes rapprochés des Bradisharn... un jour, peut-être, tous les clans Gaidlasiens pourront mettre un terme à leurs querelles intestines et ensemble, lutter pour reprendre une terre qui n'aurait jamais du cesser d'être nôtre... Alors, en attendant ce jour, essayez au moins de ne pas vous quereller au sein du même village!"

Le silence était de mise dans la salle après le coup de gueule d'Aman. Au dehors, on n'entendait que la pluie tomber à grosse goutte sur Dean Vekard. Satisfait de son effet, mais sans rien laisser paraître, Aman reprit :

- "D'autant que vous nous faites honte devant l'un des glorieux anciens de notre clan, Darad Ortarn !"

En effet, derrière Aman et Dorkad, le druide de Dean Vekard, on pouvait distinguer un petit veillard, tout vouté, appuyé sur une robuste canne. Dorkad l'aida à s'asseoir au centre de la pièce sur une chaise de bois qui ressemblait au veil homme : sans âge. Le visage de Darad était creusé par les rides. Ses quelques cheveux d'un blanc pur, et sa peau fripée trahissaient un âge très avancé. Ses yeux, qui semblaient pourtant si fatigués, dégageaient quelque chose d'étrange, une sorte de lueur bienveillante qui laissait à penser que malgré le poids des ans, Darad devait avoir conservé l'esprit vif de sa jeunesse.

Désormais confortablement installé au centre de la pièce, Darad s'alluma une bonne pipe pendant qu'intrigués, la plupart

des villageois présents prirent place autour de lui, alors que moi, Karral, je me plaçais juste à sa droite, mon frère de bataille Algar à mes côtés. De sa voix chevrotante, Darad pris alors la parole :

- "Ah! mes enfants... l'entente entre les hommes des clans est primordiale si vous souhaitez un jour changer votre destin... Je me souviens... j'étais un tout jeune homme, encore un enfant, presque, lorsque d'autres jeunes guerriers tels que vous organisèrent la Révolte des Frères..."

- "La Révolte des Frères?" demanda un petit garçon juste à côté de moi. Son père lui expliqua rapidement que, comme chacun sait, la Révolte des Frères fut la première fois depuis la colonisation que les Gaidlasiens parvinrent à s'accorder pour lutter contre l'envahisseur et lui infligèrent de sévères défaites. Les hommes et les femmes qui participèrent à cette épopée sont aujourd'hui encore considérés comme des héros et leur mémoire est saluée de tous.

- "A l'époque, reprit Darad, il y avait notamment, dans mon village, un jeune guerrier plein d'entrain qu'on appelait Demkas le Joyeux. C'était un combattant émérite, très ouvert et toujours prêt à aider son prochain. Malgré la présence toujours plus envahissante de l'oppression Holmarienne, Demkas était persuadé qu'un jour, les choses pourraient changer et s'accélérer en notre faveur. A l'époque, il ne se doutait pas que sa mort tragique serait le point de départ de la plus grande rébellion que nous avons menée, jusque à présent, contre les Holmariens..."

(URON)

Nous attendons un volontaire pour donner une suite à ce début de nouvelle !

NEWS DU SITE

Casus 18

Il est sorti au debut du mois de Fevrier, et je trouve qu'il est pas mal. Le theme de ce Casus est la nuit : Il y a un interessant dossier sur le sommeil, un article sur comment rendre l'ambiance la nuit, une galerie de PNJ nocturnes, et les scenars se deroulent de nuits : Seulement deux courts scenars (Spycraft et Warhammer), mais de tres bonne qualité. Pas mal de critiques de materiels pour divers jeux et quelques articles divers dont un sur le createur du Donjon de Naheulbeuk !

Uron le Mercredi 26 Février 2003 12:03

Construisez l'histoire d'Extremia !

Venez nous aider à façonner le Monde en participant à la rédaction d'une nouvelle... le principe est simple : chaque participant vient ecrire a la suite de ce qui a deja été écrit, tout en gardant le sens global de l'histoire, mais en ajoutant s'il le souhaite des éléments, des personnages, etc... l'histoire se déroule dans le Territoire d'Etangard (voir sur le site pour plus d'info). Cette idée vous séduit? Contacter Dadou par mail.

Uron le Mercredi 15 Janvier 2003 11:08

Kerminwoks, le jeu de Nuwanda

Extremia abrite desormais le forum d'un autre jeu, Kerminwoks, créé par notre camarade Nuwanda Les joueurs habituels peuvent se rendre sur le forum pour consulter les compte-rendu de parties et les mises à jour des règles... et rien n'empêche les autres d'aller y faire un tour pour voir à quoi cela ressemble ! Nuwanda, qui a déjà réalisé des dessins pour Extremia, met également à votre disposition une

présentation du monde de Kerminwoks, dont il s'agit des premiers pas sur le net.

Uron le Vendredi 10 Janvier 2003 17:06

L'évènement : "Les Deux Tours"

Comme vous le savez bien évidemment, les Deux Tours, deuxième opus du Seigneur des Anneaux, sera sur les écrans le mercredi 18 décembre. Dès le jour de la sortie, une équipe de valeureux aventuriers d'Extrêmia se rendront dans les salles pour vous rapporter leurs commentaires ! Un Thread sera ouvert pour recueillir vos avis !

Uron le Vendredi 13 Décembre 2002 10:43

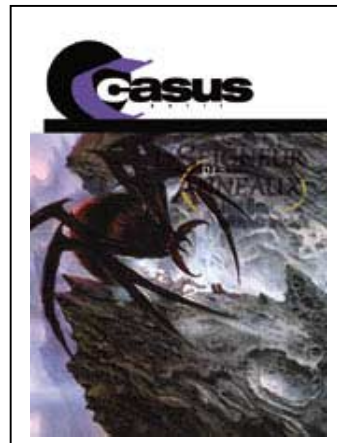
Harry Potter 2

Alors que le deuxième épisode des aventures d'Harry Potter est à l'affiche, notre ami Koko a été jeter un coup d'oeil. Au retour je crois qu'il sait ce que sera son prochain perso :)

Keyoke le Mardi 10 Décembre 2002 16:51

Casus 17

Pour ceux que ça intéresse, Casus Belli 17 est sorti. On y parle de John Howe pour les illustrations de Tolkien et sa contribution aux Deux Tours, on y retrouve les news habituelles, peu de sorties intéressantes en DD3, un article sur l'avis des vieux joueurs sur DD3, mais qui montre qu'on peut faire 155pv sur une charge avec un barde1/guerrier8. Il y a aussi un scénario DD3 en encart qui m'a l'air assez marrant. Pour finir, on a droit à



une légende sur Lieusaint et la Forêt de Sénart, dont un des événements va se dérouler dans quelques jours. Courrez lire ça !

Les Loups Garous de Thiercelieux

Vous avez une poignée de boindous sous la main pour la soirée et vous savez pas quoi faire avec les neurones usés à discuter avec Jean-Jacques ? Transportez-vous alors dans un village tranquille où sévissent de vils Loup-garou. Vous pourrez alors semer le trouble dans les esprits...et apprendre à vous méfier les uns des autres! Et si c'est vous le loup-garou, faites attention en tuant les paysans



! Pour cela, il vous faut des cartes...et c'est tout!! Suivez le lien et courrez chez Descartes, c'est indispensable !

[cisnea](#) le Vendredi 22 Novembre 2002 19:30

Etangard : deux nouveaux héros !

Vous pouvez désormais découvrir en exclusivité deux nouveaux héros des clans d'Etangard ! Garan et Korsahann rejoignent Kili et Korvin ainsi que Karal Arkamarn dans la galerie !

[Keyoke](#) le Vendredi 22 Novembre 2002 13:32

HARRY POTTER 2 : LA POLEMIQUE

Deux critiques pour un même film... la communauté semble divisée !

L'avis d'ALLASSARD :

Je viens d'aller voir Harry Potter (2) et ben c'est pas mal, j'ai bien aimé. Le scénario est digne des meilleures enquêtes de maître Dadoo, les personnages sont pas mal ficelés et assez crédible, même si on ne se détache pas trop des perso-clichés habituel dans le ciné depuis (oula depuis Hollywood), ça tombe pas non plus dans la caricature façon Dungeons et dragons, ouf!

Les effets spéciaux sont quasi-irréprochables, et notamment sur les animations des nombreux monstres. Car dans cette version de Harry les rôlistes que nous sommes retrouverons de nombreux et terifiantes monstres du bestiaire. Pas toujours conformes à l'idée que l'on s'en fait, mais très beaux et très réalistes.

On notera que Harry et ses potes on bien prit du PX depuis leur entrée à Poudlard, l'école des sorciers. Beaucoup plus sûrs d'eux, ils vont même parfois jusqu'à brandir leur baguette comme des Colt 45, et assoment leur prof de manière un peu cash à mon goût. Selon les spécialistes, dont je ne fait pas partie, cette version est nettement moins fidèle au bouquin que le premier. Cependant ça reste du grand spectacle et du bon divertissement, et en sortant de là on se prendrait presque à organiser une campagne exclusivement centrée sur des magots, en commençant par leur formation, et si c'est le cas les gars je vous le dis direct : c'est moi qui joue Hermione!!!!

L'avis de KEYOKE :

Harry Potter deuxième opus. Globalement j'ai trouvé le film pas mal mais sans plus, et je tiens à préciser ici que je n'ai pas lu le (les ?) livres dont le film s'inspire, et donc je ne sais pas quels sont les travers dus au livre et ceux dus à l'adaptation. Ne nous méprenons pas, il y a de bonnes choses dans ce film. Les scènes sont bien choisies, les prises de vue pas mauvaises, et globalement le rythme est bien reparté. Il faut avouer que si on se prête au jeu, on prend énormément de plaisir à se promener dans Poudlard, à s'imaginer au volant de la voiture, ou à jouer avec les mandragores. On se croirait à Mickey, en plus joli et plus réaliste, et effectivement, les décors sont magnifiques et les effets spéciaux ont une immense qualité : une sobre discrétion.

Malheureusement, tout ceci peine à faire oublier le grand manque du film : la profondeur. L'histoire en elle-même n'a aucun intérêt - je n'arrive d'ailleurs pas à m'en rappeler ! On a beau faire des efforts, il est quasiment impossible d'arriver à s'intéresser à ce qui arrive aux trois gamins. Le film ne semble être qu'une succession de scènes bien faites mais entre lesquelles on ne voit pas le rapport. Les rebondissements sont inexistantes, on peut tous les prévoir 10 mn avant qu'ils arrivent. Le suspense se fait aussi désirer, peut-être parce qu'on n'arrive pas à s'identifier aux héros. Mais peut-être est-ce du au fait que c'est un film pour enfants ? Bonne excuse, tiens. Pourquoi est-ce qu'un film pour enfants devrait avoir un scénario indigent et des personnages aussi stéréotypés que manichéens ? Tout est tout noir ou tout blanc. Aucun personnage ne semble avoir de motif ou de réflexion sur lui-même. Considererait-on que les enfants sont incapables

d'avoir une réflexion sur des personnages ambigus ? Je me demande l'intérêt de ces personnages qui ont autant de profondeur que les Méchants de Bioman. Pour tout dire, le film en général est hollywoodien : bien réalisé, rutilant, grand spectacle, mais fondu dans le même moule que le reste. Je lisais il y a peu comment tous les gens qui prétendent faire du ciné actuellement utilisent comme bible les travaux d'un gars Voegel. Ledit gars a étudié les contes et histoires traditionnels et réussi à en extirper les morceaux récurrents, pour arriver à expliquer quels doivent être les éléments constituant une bonne histoire. "Crée ton scénario en 10 leçons", ou "Blockbuster pour les nuls", ça pourrait s'appeler. Tous les scénarios de films hollywoodiens depuis Star Wars en 1978 passent désormais par les mains de ce gars et sont évalués par rapport à sa recette magique. Malheureusement la bonne recette ne porte que sur les scènes à présenter au spectateur, et non sur le scénario lui-même. Harry Potter en est la preuve éclatante : des scènes et des persos déjà vus 1000 fois juxtaposés sans grande logique ni réflexion.



Laputa - Le Château dans le Ciel

Après Harry Potter 2, Keyoke s'est intéressé au DA de Miyazaki...

Après la vague de Noël et les aventures d'Harry Potter dans les Terres du milieu, le début d'année n'est pas aussi creux qu'on pourrait le croire ! 17 ans après la version originale, *le Château dans le ciel* sort en version française. Il s'agit d'un des premiers DA de Miyazaki, le gars qui a fait *Princesse Mononoke*, *Totoro*, ou *Chihiro*.

Je vais essayer de ne pas entrer dans les détails de l'histoire, mais le sujet est assez classique de sa part : la quête de deux enfants, Pazu et Chihita, sur fond de bataille pour le pouvoir et un trésor à travers la recherche d'une cité volante (Laputa) empruntée aux *voyages de Gulliver*. On retrouve aussi des thématiques connues, corruption, enfance, amitié, voyage initiatique et rapport de force entre la technique et la nature, le tout autour d'une pierre magique qui fait voler.

Vaste programme, donc, qui est traité avec une animation presque sans reproche et un trait particulièrement sûr. Le graphisme rend une atmosphère toujours précise et envoûtante, variant avec efficacité de contours bien arrondis pour des paysages rassurants à des traits plus acérés dans les passages difficiles. Le monde décrit va aussi dans ce sens, mêlant des passages campagnards au style bucolique à des lieux dangereux rappelant la révolution industrielle d'une part, et, d'autre part, un alternement de scènes enfoncées sous terre et d'autres nous

emmenant en plein ciel, en même temps que l'aventure des enfants subit des hauts et des bas. Le ciel est d'ailleurs le décor principal de cette histoire, et regorge de trouvailles sympathiques, allant des forteresses volantes aux pirates sur des aéronefs en forme de frelon, en passant bien sûr par le mythe de la pierre qui fait voler. L'ensemble du monde, notamment le fameux château, est très riche, tellement riche même qu'on se dit qu'on aurait pu passer un peu plus de temps sur certains lieux qu'on ne fait vraiment que survoler. Il reste quand même un monde merveilleux d'où ressort une grande poésie, servie avec brio par une musique qu'on peut réécouter ensuite, voire même réutiliser en partie de JdR.

Les personnages par contre sont un peu moins forts. Leur personnalité propre est plutôt bien développée, l'auteur n'hésitant pas à prendre le temps de poser des scènes calmes pour bien immerger le spectateur. Cependant, même si les scénarios empruntent parfois des voies détournées, on peut regretter que certains méchants soient simplement méchants et certains gentils tout bêtement gentils, même si leur profondeur n'est pas à remettre en question. Cependant, certains autres personnages principaux voient leur position évoluer au cours de l'histoire, alors que les enjeux évoluent aussi, comme quoi tout espoir n'est pas perdu. Les enfants, d'ailleurs, subissent principalement le cours de l'histoire et leur but n'est pas d'aller à l'encontre des militaires ou des pirates, mais plutôt d'essayer d'échapper à cette histoire dans laquelle ils sont finalement embarqués malgré eux et qu'ils ne contrôlent pas, bien que Chihita en soit la clef. On apprécie aussi la manière dont tous les protagonistes bons ou méchants, ayant des buts très différents se retrouvent à chercher la même chose au même endroit, embarqués les uns contre les autres, voire

conjointement manipulés par Muska, le grand méchant. L'aventure aussi est très bien rythmée. Certaines scènes d'action sont particulièrement impressionnantes, et toutes s'incluent bien dans la trame de l'histoire, servant deux buts : accrocher le spectateur, et rapprocher au fur et à mesure les deux principaux protagonistes l'un de l'autre. Leur amitié évoluera énormément du début à la fin du film, alors que des alliés inattendus les rejoindront. Les militaires ne sont d'ailleurs pas en reste, ces personnages secondaires évoluant aussi. La fin se termine sur une note d'espoir, illustrant le fait que la puissance des hommes ne peut pas tout faire, mais leur stupidité le pourrait presque, mais aussi une certaine tristesse, à voir un beau rêve s'envoler. Mais alors que le spectateur tend à s'accrocher à ce qui s'en va, rejoignant alors le sentiment des méchants de l'histoire, les enfants l'oublient bien vite, montrant que ce qui est important dans ce film, c'est bien eux, et non tout le chaos à travers lequel ils sont passés. En résumé, même si on note un ou deux points moins bons que les autres, c'est quand même un grand dessin animé, qui vous en mettra plein les yeux et vous fera y repenser encore pendant un moment après.

S'il y a un choix à faire entre Harry Potter et le Château dans le ciel, c'est vite fait !

KEYOKE

Terres du Nord : Sagace l'Ancien

Le voile sur le fameux Sagace enfin levé !

Né en 394 Ep. IV, Sagace l'Ancien, le célèbre écrivain originaire de Barragosta, fut l'un des témoins majeurs du règne d'Aurel de Barragosta, mais également de son père Hamstar, et dans une moindre mesure, de l'avènement de Pahn Ier. Très jeune, déjà, Sagace avait déjà le goût de l'écriture. Issu d'une famille aisée, il aimait décrire le faste des réceptions qu'organisaient ses parents. Adolescent, il fut présenté à la Cour d'Hamstar. En 414 Ep IV, alors âgé d'à peine 20 ans, Sagace fit publier ses premiers essais sur *l'Art de Gouverner*, textes qui reçurent un accueil mitigé dans l'aristocratie nordiste. Cependant, il s'attira les bonnes grâces d'Hamstar en commentant les chasses royales et se faisant l'un des spécialistes du circuit des Joutes Royales. C'est à cette époque qu'il commença à apprécier les déplacements dans les Terres du Nord. Il écrivit également plusieurs textes sur les différentes régions des Deux-Royaumes, notamment autour de Barragosta. A la mort d'Hamstar, Sagace se distingua par son engagement pour la scission entre les Terres du Nord et les Contrées du Sud et l'autonomie pour ces deux royaumes. Il fut assez vite très apprécié d'Aurel Martigann, qui le surnomma Sagace l'Ancien le jour de son couronnement. Sagace fut d'ailleurs un témoin privilégié du sacre d'Aurel et de ses premières années de règne. Il écrivit notamment un texte, *l'avènement d'Aurel Ier*, qui raconte le couronnement d'Aurel et qui lui valut un franc succès auprès de la Cour. Il entama, à cette époque, une série de correspondances avec Corélius de Nedrelle et quelques autres personnalités.

Aux alentours des années 440, Sagace prit un peu de recul avec la Cour, et on le vit s'intéresser à la philosophie, tout en continuant à décrire les différents endroits qu'il visitait dans le royaume au cours de ses pérégrinations. Il assista, à la fin de cette décennie, à l'ouverture des Portes des Enfers et à la Bataille du Val-Dragon, mais curieusement, il écrivit très peu sur cette période. Cependant, quelques années plus tard, il écrivit quelques petits traits philosophiques, traitant notamment de la précarité et du sens de la vie. Sagace l'Ancien, entreprit, au crépuscule de sa vie, la rédaction des *Mémoires Modernes*, son ouvrage le plus célèbre, qui le fit définitivement passer à la postérité. Sorte de gigantesque journal, les *Mémoires* de Sagace reprennent toutes ses notes sur les provinces de Terres du Nord et nous permirent notamment d'apprendre de nombreuses informations sur la civilisation du royaume à son époque, de découvrir sa vision de Barragosta, ou encore de retracer les frontières du pays grâce à ses descriptions précises. Vous trouverez d'ailleurs dans ce manuel des extraits des *Mémoires Modernes*, par Sagace l'Ancien, dans lesquels il décrit les différentes provinces des Terres du Nord sous le règne d'Aurel Martigann de Barragosta, Roi des Terres du Nord, dont voici les premières lignes :

J'entreprends aujourd'hui de consigner mes connaissances et mes impressions sur les différentes provinces de mon royaume. Les textes que vous trouverez ci-après sont composés des notes que je pris lors de mes nombreux voyages à travers les Terres du Nord et des informations que j'ai pu obtenir aux Archives Royales de Barragosta (...).

Sagace l'ancien mourut de vieillesse en l'an 482 Ep. IV, à l'âge de 88 ans.

URON

Monde d'Extrêmia : les Projets

A l'heure où vous lisez cette Gazette, l'édition 0.50 du Manuel des Terres du Nord, du Livres des Sortilèges et du Manuel des Règles devraient être disponibles sur le site. A noter que le Manuel des Sortilèges a été épuré des sorts n'ayant pas été créés pour Extrêmia.

En travaux actuellement, en dehors du Site qui est dépendant de l'emploi du temps chargé de Keyoke, je travaille actuellement à la correction du Chapitre Etangard. J'espère qu'il sera complété et corrigé pour cet été.

Dans le même temps, je travaille sur un nouveau pays, Fall, situé dans la Mer des Exploits, entre Etangard et les Terres du Nord. Ce pays servira de prochain cadre de campagne, normalement pour DD3, mais probablement pas avant la fin de l'année voire l'année prochaine.

En dehors de cela, comme expliqué dans la Gazette 17, nous avons testé le scénario "Une vieille histoire" en novembre dernier. Le test ayant été passé avec succès, le scénario est donc à présent en phase de correction.

J'ai depuis écrit deux nouveaux scénarios, "A l'ombre des Bois Joyeux", qui attend d'être testé, et un nouveau scénario dans Etangard qui sera lui testé dans les prochains jours... le moment est donc venu de faire un peu le point sur les scénarios disponibles ou à venir pour le Monde d'Extrêmia :

Pour les Terres du Nord :

- *Sur les traces de Deslan Kamin* (niv 9-11, en travaux, à venir)

La trilogie Verte :

- *Les Maraudeurs* (niv. 1-2) : un petit village est menacé par des Orques en maraude, équipés d'un violent poison... les PJ devront intervenir pour sauver le village.
- *A l'Ombre des Bois Joyeux* (niv 3-5, en correction)
- *Un Dragon bien sûr de lui* (niv 5-7, à venir)

Pour Etangard :

- *L'enlèvement de Kalla* (niv1-2) : La vie tranquille d'une jeune fille est menacée par un brigand...
- *Une vieille Histoire* (niv.3-5) : La quiétude de deux petits villages est remise en question lorsqu'une vieille et sombre histoire du passé ressurgit d'outre-tombe...
- Le nouveau scénario (niv. 5-7, en phase de test)

Autre :

- *Le Siège de Havrebusard* (niv. 11-13) : une mission d'infiltration dans une ville assiégée pour y dérober une Sainte Relique...

URON

MINI-DOSSIER : L'HYGIENE DANS LE VYRMONUS

Et oui ! Un dossier qui sent bon le réalisme... afin d'éviter le contre-roleplay de certains PJ prenant des bains à tout bout de champ, je vous engage à parcourir ces lignes... 3 pays sont concernés par notre dossier : Etangard, les Terres du Nord et Fall.

ETANGARD

Pour les Gaidlasiens, le mot Hygiène est inconnu du vocabulaire. Prendre volontairement plus de trois bains par an est considéré comme une excentricité. Les habitants, s'ils veulent être coquets, vont plutôt se faire tresser les cheveux (Ce qui ne les laisse cependant pas à l'abri des poux, un fléau pour les Gaidlasiens). D'autres choisissent se faire faire un tatouage ou deux. Généralement, on ne change ni ne lave ses vêtements tant que ceux-ci ne sont pas exagérément usés. Les Gaidlasiens font cependant quelques efforts vestimentaires pour les fêtes (mariages, etc.), mais cela n'est aucunement obligatoire.

Au combat en revanche, les gaidlasiens sortent leurs plus beaux porte-bonheur, aiguisent soigneusement leurs armes et se peignent différents symboles sur le visage.

TERRES DU NORD

Dans les Terres du Nord, l'hygiène est une notion toute somme relative ; Traditionnellement, les nordistes prennent un bain par xur, plus par habitude que par réel souci de propreté. Les Nobles ont tendance à se baigner à peine plus que cela. Il est en

revanche courant que les habitants se nettoient au moins le visage assez fréquemment. Les gens aisés ont souvent recours à des parfums et des pomades odorantes à base de fruits séchés pour masquer certains relents... Il est également bien vu d'avoir des gaz après un repas, ce qui montre à votre hôte que non seulement vous avez bien mangé, mais en plus que vous digérez bien le repas ! Les gens du peuple n'ont généralement qu'une ou deux tenues qu'ils revêtissent tout au long de l'année. En revanche, il est de coutume d'avoir des habits de fête pour les célébrations religieuses, et ces habits se doivent d'être propres et bien brossés.

FALL

Comparés aux pays voisins, les Falliens passent pour être très propres. Les plus riches ont coutumes de prendre environ trois bains par xur. Le peuple se baigne en moyenne une fois par xur, mais uniquement au printemps et à l'été. Bien sûr, les riches vont aux thermes, qui sont fort coûteux, quand les pauvres se contentent de la mer, des lacs ou des rivières. Les thermes sont appréciés des gens aisés, particulièrement en hiver, car ils permettent de se prélasser dans l'eau chaude tout en conversant avec ses amis ou sa famille, même si hommes et femmes sont séparés dans les thermes. Certains viennent même y parler affaire, tout en profitant des massages des belles jeunes filles les enduisant d'huile. Les thermes publics ne se trouvent que dans les grandes cités du pays, mais quelques notables fortunés de province s'en font construire. Il existe également des latrines publiques, généralement de vastes salles pouvant accueillir une vingtaine de personnes à la fois. Là encore, il est possible de converser avec ses voisins, même si l'odeur n'incite pas à s'éterniser aux latrines. Les eaux usées sont évacuées par un astucieux système de canalisations en ardoise

se faufilant dans les rues et jusqu'à la mer pour y déverser les eaux de la cité.

A Fall, il n'est pas particulièrement mal vu d'être sale, sauf lorsque l'on se rend à un événement important (cérémonie religieuse, fête) ou chez des gens d'un plus haut statut social. Ainsi, la propreté est surtout vue comme une marque de respect, mais est généralement encouragée par les différents clergés.

URON

CONCOURS GISSELIN : LES RESULTATS !

Après bien du retard, le jury a délibéré, et le choix ne fut pas simple : mais c'est finalement l'AUBERGE DU PATRIARCHE, réalisée par Destinm qui remporte le concours ! Voici son auberge, digne de la plus pure tradition du Guide Gisselin !

L'auberge du Patriarche, par Destin :

Elle est réputée non seulement dans la ville où elle est établie mais aussi dans toutes les contrées environnantes. Les gens que j'ai pu rencontrer lors de mes nombreux voyages à travers le pays me l'ont tous confirmé. Enfin presque tous car la concurrence est rude. On y fait de l'excellente cuisine et les chambres sont très confortables. La clientèle est plutôt aisée et composée principalement de marchands de passage et de petites nobles à ce que j'ai pu en juger.

L'auberge du Patriarche dispose de deux salles, l'une faisant office de taverne et l'autre de salle de restaurant. La « taverne » dispose d'une quarantaine de places assises et

d'une douzaine au bar. La salle de restaurant peut servir une quarantaine de couverts simultanément répartis sur une grosse douzaine de tables, mais la disposition de celles-ci peut changer sur demande. Il arrive fréquemment d'ailleurs que l'auberge soit réservée m'a-t-on dit pour des banquets.

Ces deux salles disposent d'une décoration chaude. Les murs voient leurs pierres apparentes ; des poutres épaisses habillent les plafonds ; aux fenêtres sont accrochés de petits rideaux de soie rouge-clair et un grand rideau de même couleur vient séparer les deux salles. Quelques tableaux viennent agrémenter la décoration des murs. Ils représentent pour la majorité des paysages des environs de la ville. Le bar est entièrement construit en pierres apparentes et son dessus est recouvert d'une seule et unique planche de chêne massif, très épaisse et de 6 mètres de long. Derrière se trouve une grande étagère sur laquelle sont disposées les verres et carrafes ainsi que les bouteilles et tonnelets des boissons les plus demandées. Car les meilleurs vins et bières sont conservés précieusement à la cave.

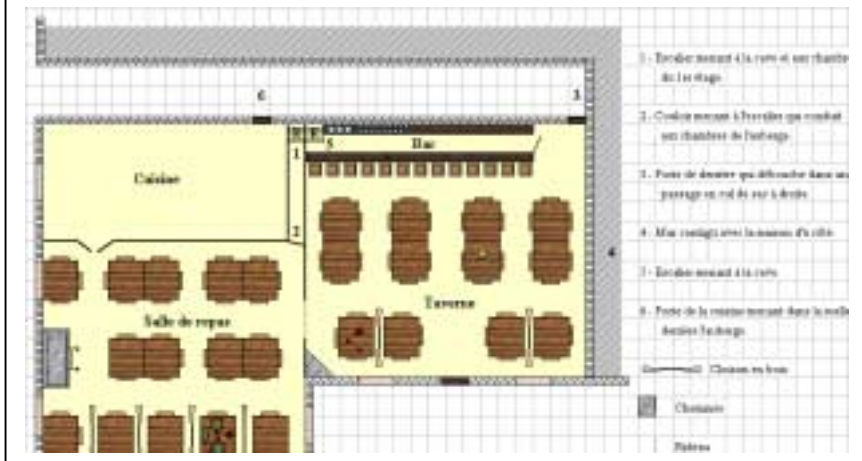
A l'étage on trouve les chambres, huit pour être précis. C'est peu mais ce sont des chambres doubles qui disposent de tout le confort que l'on est en droit d'attendre de cet établissement. Et pour assurer un maximum de qualité, il est préférable d'avoir peu de clients en même temps. C'est ce que son propriétaire m'a répondu lorsque je lui ai posé la question. Mais en fait, il n'y a pas huit chambres libres, mais seulement sept, car l'une d'entre elle est occupée en permanence par un résident permanent du nom de Lantak, un vieux conteur qui anime les soirées à la taverne.

On raconte qu'il connaît très bien le propriétaire des lieux, messire Jonah et sa femme dame Melinda. Ils semblent d'ailleurs tous trois très bien se connaître. Certains disent qu'ils

ont des liens de parenté et d'autres que ce sont d'anciens aventuriers. En ce qui me concerne, je pencherai plutôt pour la deuxième possibilité. La forte stature de messire Jonah est en tous cas plutôt impressionnante pour un aubergiste. On l'aurait même vu soulever du sol un ivrogne d'une seule main et le jeter dehors sans aucune difficulté.

Quoi qu'il en soit l'intérêt de notre propos n'est pas là, mais bien dans cette auberge et dans ses plats. J'y ai goûté un lapin aux airelles de toute beauté et une terrine de cerf à l'échalotte et au vin blanc à damner un prêtre de Dagan ! Je pense qu'on peut dire que ce sont les deux spécialités de maître Jonah. Sa femme, semble-t-il, est quant à elle meilleure pâtissière. Pour preuve, j'ai goûté ce qu'elle appelle « une tarte duchesse », c'est à dire une tarte aux fruits de saisons recouverte d'une crème parfumée à la cannelle et servie tiède. Un vrai délice.

L'AUBERGE DU PATRIARCHE...
VAINQUEUR DU CONCOURS GISSELIN (par DESTIN)



CREDITS

Rédacteur en chef :

Dadou

Coordination du

Projet : Alex,

Dadou

Illustration de

Couverture :

Ariane

Illustrations

intérieures :

Pascale,

Destin (plan)

News : Dadou,

Alex, Isa

La Revolte des

Frères : Kad et

Dadou

Dossier Hygiene,

Sagace l'Ancien,

Projets : Dadou

Guide Gisselin:

Jury Dadou et Alex, auberge par Destin.

1ere Critique Harry Potter : Koko

2eme Critique Harry Potter, Le Château... : Alex



LA PROCHAINE GAZETTE

La présentation de Zamar, les news, les passés d'Algar et de Béraïn, Présentations des derniers scenarios pour Extrêmia...

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

Numéro 19, Mars 2003

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

www.extremia.org
