





**Sommaire**

<i>Edito</i> _____	<b>4</b>
<i>Chronologie de la campagne Gaidlash</i> _____	<b>5</b>
<i>Galdaran</i> _____	<b>10</b>
<i>Le Passé de Beräin Koltarn</i> _____	<b>13</b>
<i>La place des femmes dans Gaidlash</i> _____	<b>15</b>
<i>La majorité</i> _____	<b>16</b>
<i>Les Mariages Gaidlasiens</i> _____	<b>17</b>
<i>La Taverne du Troll Crevé</i> _____	<b>19</b>
<i>Historique</i> _____	<b>19</b>
<i>La taverne</i> _____	<b>20</b>
<i>Personnalités</i> _____	<b>25</b>
<i>Règlement de la taverne du Troll Crevé</i> _____	<b>27</b>
<i>News</i> _____	<b>28</b>
<i>Credits</i> _____	<b>30</b>
<i>La prochaine Gazette</i> _____	<b>31</b>

## **Edito**

Bonjour à tous et bienvenue dans cette Gazette, vingtième du nom. Placé sous le signe de Gaidlash, ce nouveau numéro abordera presque exclusivement des thèmes concernant la campagne Gaidlasienne. Du matériel pour Etangard à conserver précieusement, puisqu'on retrouve notamment la description du village de Galdaran, mais aussi la chronologie des aventures des PJ depuis le début de la campagne. Le dossier Gaidlash sera notamment complété par le passé de Berain Koltarn, par des informations sur le mariage et sur la majorité dans Gaidlash.

Vous trouverez également, pour ceux n'ayant pas accès au site, les dernières news de [www.extremia.org](http://www.extremia.org)

Enfin, retrouvez l'hilarante « Auberge du Troll Crevé », par Koko, qui se tient dans les Hauts Plateaux du Cor, dans les Terres du Nord, pour changer un peu !

Bonne lecture !

Uron

## Chronologie de la campagne Gaidlash dans Etangard

**1<sup>er</sup> Automne** : Karal, Korvin, Algar et Dakin doivent chercher une fleur de cristal pour leur druide. Sur la route, ils défont une araignée géante qui terrorisait un village, et reviennent à leur village après avoir entendu parler de plusieurs brigands actifs dans la région. Dans le même temps, Garan, Kili, Korsahan et Justine ont pour mission d'apporter un cadeau de mariage au neveu du chef de leur village. Sur la route, ils entendent parler d'un brigand qui terrorise la région, Holbrack l'irréductible. En voyant une ferme assaillie, ils pensent qu'il s'agit des brigands et aident les occupants à mettre les attaquants en fuite. Mais en réalité, il s'agit des brigands eux-mêmes, qui cherchent un trésor dans la ferme ! nos aventuriers s'en rendront compte le lendemain, lorsque la ferme est de nouveau attaquée. Holbrack parvient à s'enfuir et les Bradisharn parviennent à expliquer leur situation et à aller mener à bien leur mission.

**1<sup>er</sup> Hiver** : Les groupes de PJ se rencontrent à l'auberge du Coq qui chante, où un concours de bière mémorable permet de mettre en avant la surprenante résistance de Garan. Après une rixe en bonne et due forme, nombreux sont ceux qui dorment sur place.

Au cœur de l'hiver, Korvin, Karral et Algar s'ennuient ferme. La neige tombe beaucoup, Algar songe de plus en plus à fonder un foyer et attend la fin de l'hiver pour entreprendre la construction de sa maison. Au cours

d'une morne soirée à la Grange, Aman Kirkasharn, le chef du village, les invite à l'accompagner à Valar, la capitale kirkasharn. En effet, une réunion importante va s'y tenir, car les kirkasharn souhaitent passer une alliance avec les nains des montagnes du Kohlnevek. Accompagnant leur chef, Korvin, Algar et Karral vont faire la connaissance de Larsan et se rendre jusque dans les montagnes pour aller voir les Nains. Mais leur expédition est décimée par une attaque d'orques des montagnes. Nos valeureux aventuriers tiendront ensuite vaillamment dans un fort en ruine, avant de parvenir à trouver les nains puis de redescendre sur Valar pour la réunion avec les familles Kirkasharn.

De leur côté, les Bradisharn parviennent à persuader un ogre défendant un objet magique puissant, le chaudron d'abondance, de le leur céder. Ils reviennent couverts de gloire à leur village. Vers la fin de l'hiver, alors que chacun a vaqué à ses tâches, les Bradisharn entendent parler d'une rumeur concernant le village de Caermor, où une mystérieuse bête tuerait les bêtes, et même des bergers. Ils y découvriront en fait une sorte de société secrète ayant invoqué une bête affreuse, alors qu'une sorte de démon les aidait dans leur tâche. Ils parviendront à déjouer les plans de la société secrète et à sauver un couple de jeunes gens, sans pour autant pouvoir retenir le mystérieux démon...

Dakin, quant à lui, a traversé toutes les terres Kirkasharn et se rend au nord, où il fait la rencontre de la druidesse Doria. Ensemble, ils viendront en aide à la belle Kalla et

à sa famille en terrassant une bande de brigands dont le chef convoitait la jeune fille.

**1<sup>er</sup> Printemps** : le village de Galdaran est attaqué par la troupe de malandrins d'Ergan l'assassin, qui parvient à s'emparer du chaudron d'abondance. Après une course-poursuite haletante durant laquelle Justine, Korsha, Garan et Kili, aidé de Béraïn, parviennent à reprendre le chaudron, ces derniers subissent une défaite dans la forêt. Le chaudron est repris par les brigands, malgré l'intervention de Rhanan et de Denvar. Sarbar, le druide déchu, tue Rhanan au cours du combat.

Dakin et Doria décident de voyager ensemble, et vont vers le sud. Pendant ce temps, Karral, Algar et Korvin sont à Valar. Ils résolvent une mystérieuse affaire d'éventreur fou avant de redescendre vers leur village.

**1<sup>er</sup> Été** : Les Bradisharn résolvent une affaire vieille de 25 ans et parviennent à réconcilier deux villages en froid depuis des années. Un peu plus tard, une affaire d'attaques de villages éclate entre les Bradisharns et les Kirkasharn. En réalité, les Holmariens sont derrière tout cela, et au dernier moment, alors que les deux clans sont sur le point de s'affronter, la vérité est découverte ; cependant, malgré leur enthousiasme, les clans perdent la bataille de la plaine de Ferdal. Les Holmariens fortifient leur position en empiétant sur le territoire des Melsharn, étonnamment neutres dans l'affaire. Ces derniers proposent d'ailleurs de servir de médiateur afin d'éviter un conflit généralisé.

**1<sup>er</sup> Automne** : Alors que tous nos amis vaquent à leurs occupations, une attaque d'orques survient à un village Bradisharn. Nos héros interviennent, mais l'attaque n'est qu'une diversion permettant à un dragon vert d'attaquer tranquillement un autre village. S'en suit une mémorable chasse au dragon, au cours de laquelle plusieurs de nos combattants voient la mort de près, avant que le dragon ne soit terrassé. Karral, Korvin et Algar partent rechercher leurs armures chez les nains. Le groupe Bradisharn traque des orques et détruit un village.

**2<sup>em</sup>e Hiver** : Algar, Karral et Korvin passent l'hiver à Valar en travaillant comme videurs dans une taverne. Doria et Dakin repartent, eux aussi, vers le nord et sillonnent la terre des Kirkasharn pendant de longues semaines. Les Bradisharn vaquent à leurs occupations, Kili forgeant des armures et formant son jeune apprenti, Korsahan partant en voyages, parfois accompagné de Béraïn, Garan travaillant à la ferme de ses parents tout en préparant ses nombreuses munitions pour l'année.

**2<sup>ème</sup> Printemps** : Algar, Karral et Korvin décident de prolonger leur travail à Valar car Korvin apprend les secrets du maniement de l'Épée à deux mains d'un ancien guerrier. Son entraînement étant long et difficile, les autres continuent à travailler, tout en se permettant quelques permissions pour rentrer à leur village. Algar poursuit la construction de sa maison, qui avait été mise entre parenthèses depuis quelques temps. Dakin et Doria redescendent vers le sud et explorent les terres des Bradisharn, passant saluer leurs compagnons à Galdaran.

Ces derniers commencent la construction de leur maison dans les bois.

**2<sup>ème</sup> Eté** : Algar et Karral terminent le travail à l'auberge au milieu de l'été, puis reviennent à leur village. Ils y attendent Korvin qui parfait son entraînement à l'épée à deux mains. Kili termine les armures et la maison des bois est achevée. A la fin de l'été, Kili s'offre une pause pour partir dans les montagnes au nord avec Korsahan. Les autres vont à la fête de Sharndoch. Là-bas, les Melsharn trahissent les clans en versant du somnifère dans la bière, laissant ainsi le terrain libre aux troupes Holmariennes, qui rompent la trêve instaurée à peine un an plus tôt. Les clans fuient et se retrouvent vers Panrarn, où ils préparent leur défense. Pendant qu'une partie des PJ va demander des renforts de la part des Clougharn et des Kolisharn, les autres tiennent sur le front. La bataille dure deux jours, et en fin de combat, les troupes gaidlasiennes l'emportent de justesse. Elles ne peuvent empêcher les Holmariens de se fortifier à la frontière entre les Bradisharn et les Melsharn, mais ont remporté une précieuse victoire.

Uron

## Galdaran

**Situation** : Galdaran est un petit village Bradisharn, situé à la « frontière » de la région de Tirouach.

**Nom des habitants** : les Galdariens.

**Qui dirige** : Malak Ladaran est le chef du village de Galdaran. C'est un homme profondément bon qui apprécie sa petite communauté. Il considère un peu les habitants comme ses enfants et fait tout pour les protéger. Autrefois un fier guerrier, Malak s'est aujourd'hui un peu empâté, mais il reste cependant assez redoutable l'arme à la main. Malak est marié à Berala, une fille du cru, avec laquelle il a eu deux filles et un fils. Kana et Lamsana, sont deux jolies jeunes filles à la recherche d'un époux. Kana est travailleuse et effacée, et a la réputation d'être la meilleure cuisinière du village. Lamsana, la cadette, est au contraire une piètre femme d'intérieur, et est un peu artiste : musicienne à ses heures, elle est toujours un peu dans la lune mais n'a pourtant pas la langue dans sa poche. Espiègle, elle aime la forêt et se baigner dans la rivière, même en hiver (ce qui lui a d'ailleurs valu plus d'un rhume!).

**Population** : Avec les fermes avoisinantes, Galdaran compte près de 120 habitants, dont la majorité sont fermiers ou éleveurs.

**Principaux produits** : On trouve notamment des peaux ramenées par les trappeurs du village, mais aussi du blé, de la laine, des carottes, des œufs et des poules.

**Forces Armées** : une quinzaine de Gardiens sont en charge de la défense du village et aident également à

l'entretien des commodités de Galdaran. Le chef des Gardiens se nomme Mereldar Landarn. Avenant et ouvert, Mereldar est un fin diplomate et un homme avisé, il sait observer les choses avant de juger.

**Commerces disponibles :** Shylalie Kahâl tient une petite échoppe de vêtements au village. Elle est aidée par sa fille Shaldary, qui s'est mariée avec un fermier des alentours nommé Akal. Galdahal, le frère de Shaldary, est quant à lui le forgeron du village jusqu'à sa mort. En effet, après avoir pris sous son aile le fameux Kili (voir note spéciale), il participa à la bataille de la plaine de Powolk et fut tué au combat. Kili a par la suite repris le poste de forgeron tout en formant un jeune apprenti du nom de Kawal. Le village comprend aussi une menuiserie, tenu par le dénommé Kalram et ses fils.

**Lieu de vie :** Une ancienne écurie reconvertie en réfectoire fait office de salle des fêtes. Un vieux boiteux du nom de Balgas s'occupe de tenir le lieu dans un état impeccable et organise les cérémonies religieuses à l'aide du Druide du village.

**Autres habitants :**

- Rahnan Durarn, dit « le valeureux ». Un chanteur de guerre comme savent en produire les clans Gaidlasiens. Autrefois messenger du clan, il est la vieille gloire locale depuis considéré comme un sage et on recherche son conseil. Sa réputation est très certainement surestimée dans sa région, mais Rahnan est un homme calme et lucide qui apporte peu d'importance aux légendes qui circulent sur sa personne. Rahnan sera tué par Ergan l'assassin et ses sbires en tentant de porter secours à son élève Garan et à ses compagnons.

- Denvar Korarn, le druide. Le meilleur ami de Rahnan est très apprécié de la population. Compétent mais peu ambitieux, c'est un bon vivant qui apprécie la vie au village. Son jeune apprenti, Korsahann, a depuis quelques temps dépassé son maître.

- Darakan Kahâl est le mari de Shylalie. Ce fermier est un homme simple et direct qui a élevé ses enfants dans le respect de la parole donnée et de l'honnêteté, et qui est maintenant très fier de ses « petits » qui volent tous de ses propres ailes, notamment de Garan, son petit dernier. Darakan est respecté pour sa vaillance au combat maintes fois éprouvée lors des escarmouches avec des orques des forêts. Karyl et Baral, ses deux autres fils, travaillent à la ferme avec lui. Ces deux jumeaux sont connus pour être assez bourrus avec les étrangers et plutôt étroits d'esprit. Daria passe pour être la plus belle fille du village, mais également la plus difficile à satisfaire. Daria n'est pas vraiment méchante, mais elle a un sale caractère qui la rend parfois difficilement supportable à son entourage. Malgré le désir qu'elle suscite parmi les jeunes hommes du village, peu nombreux sont ceux qui osent la fréquenter !

Elvas Koltarn est le père de Beraïn le rôdeur. La famille Koltarn ne fut pas épargnée par les malheurs, car la mère de Beraïn mourut en couche alors qu'elle attendait un deuxième enfant. Elvas ne se remaria jamais, et éleva seul Beraïn, qui trompait son ennui dans la forêt lorsque son père travaillait aux champs. Elvas est un brave homme, modeste mais profondément bon, qui n'hésite pas à partager ses maigres ressources avec son prochain.

**Éléments remarquables du village :** le village est un petit bourg tranquille, mais il a la particularité de se

trouver non loin de la frontière avec Deanrouach, la terre des Kirkasharn. Ainsi, il est relativement courant que les habitants est des contacts avec les villages Kirkasharn voisins, comme celui de Dean Vekard. Les relations entre les deux communautés varient au gré des attitudes des deux clans l'un par rapport à l'autre.

Uron

## **Beraïn Koltarn**

Beraïn Koltarn a été élevé par Elvas Koltarn, un pauvre fermier sur qui les malheurs ne cessent de s'abattre.

Pendant la première grossesse de sa femme Enas, un terrible incendie vint ravager la ferme des modestes Koltarn, ce qui les rendaient totalement sans ressources. Heureusement le village, à ce moment, connut une époque des plus calmes, et, avec l'aide de Darakan Kahâl (le père de Garan), un des meilleurs amis d'Elvas, ils purent reconstruire la ferme en peu de temps.

Cet épisode passé, la naissance de Beraïn se déroula dans la joie. La ferme reprenait la production et Enas pu entièrement s'occuper de son enfant jusqu'à ses 6 ans.

C'est à cet âge que sa mère tombait enceinte (c'est l'imparfait du préservatif !) pour la seconde fois, mais malheureusement les désastres continuaient de s'abattre sur les Koltarn et Enas mourut d'une maladie encore inconnue, qui la fit disparaître en moins d'une semaine mais sans souffrance.

Le père de Beraïn pensait qu'il était maudit et décida alors de ne plus jamais avoir d'enfant.

Dans sa jeunesse, Beraïn se désintéresse vite des travaux de la ferme, il passe le plus clair de son temps à essayer d'appriivoiser les petits animaux. Il reproche souvent à son père de chasser les taupes et les rongeurs de sa ferme en lui disant : « ils sont si petits, il y a bien à manger pour eux ». Il passe donc ses journées à nourrir en douce les rongeurs qui habitent dès lors un coin de la grange qu'il a confectionné.

Vers 8 ans Beraïn passe son temps dans les bois où il recueille un jeune faucon blessé. Il s'en occupe, le soigne, l'habitue à sa présence, et puis plus tard l'entraîne à différents tours. Il ne travaille plus du tout à la ferme à ce moment et joue tout le temps avec son faucon dans la forêt. A 10 ans, Beraïn commence à avoir une bonne affinité avec les animaux, avec toutes les espèces d'animaux, il les comprend et ne les effraie pas.

Des qu'il devient adulte Beraïn développe la plus grande capacité à ses yeux, il peut communiquer télépathiquement avec tous les animaux sa bienveillance. C'est alors qu'il décide de protéger et de soigner tous les animaux qu'il croisera. Il s'entraîne à manier la hache et l'arc pour défendre la faune et la flore des terribles orcs, ses ennemis, il apprend à les traquer puis plus tard à les débusquer. C'est à cette époque qu'il rencontre Korsahann (l'apprenti druide du village) et Garan et commence les aventures au service du village.

Beraïn se faire connaître des villageois pour ses talents de vétérinaire, et, avec Korsahann, ils sont souvent appelés à soigner les animaux des fermes du village, ce qu'ils font fort bien. Pendant que Beraïn reste auprès des animaux malades pour les rassurer, Korsahann part dans la forêt chercher les herbes qui leur permettront de les soigner. Ils forment dès leur plus jeune âge un duo serviteur de Mère Nature, et découvrent vite tous les secrets de la nature environnante.

Beraïn

## **La place des femmes dans la société Gaidlasienne**

Chez les Gaidlasiens, les femmes sont pratiquement les égales des hommes. Aucun métier ne leur est interdit, même s'il est vrai que, par tradition, on retrouve plutôt les Gaidlasiennes travaillant dans les champs, les bergeries ou les artisanats plutôt qu'embrassant une carrière de combattante, de forgeron ou même de druide. Les femmes participent activement à la vie de la communauté, et si leur présence au combat n'est ni requise ni encouragée, des femmes sur un champ de bataille seront hautement respectées pour leur courage. Elles seront souvent admirées des autres femmes, qui n'osent faire de même. Globalement, les femmes effectuant des travaux traditionnellement dévolus aux hommes seront respectées, bien que les hommes souhaiteront leur éviter ces tâches.

Les femmes tiennent également le rôle de maîtresse du logis ; bien qu'elle soient supposées être au service de leur mari, ce sont les femmes Gaidlasiennes qui gèrent l'argent du ménage, avalisent les dépenses pour la ferme et s'occupent de l'éducation des enfants en plus de leur travail et de la tenue du foyer. En outre, les femmes sont très impliquées dans la vie sociale du village (préparation des fêtes, des banquets, des mariages, des enterrements).

Les Gaidlasiennes aventurières sont peu nombreuses, mais plutôt respectées. Elles ont cependant parfois besoin de prouver leurs compétences afin d'être réellement estimées, mais en général, le simple fait qu'une femme court les routes suffit à supposer sa valeur. Les femmes exerçant la profession de Gardienne sont peu nombreuses et le plus souvent, elles ont choisi cette profession plus par nécessité que par choix. En effet, lors des grandes guerres contre les Holmariens, il faut bien remplacer les hommes tombés au combat.

## **La majorité**

Les Gaidlasiens sont considérés comme étant adultes à 14 ans. A cet âge-là, les jeunes Gaidlasiens travaillent aux champs, font les corvées pour le village, servent aux repas communs, etc. En revanche, leurs aînés essayent d'éviter que les jeunes hommes aillent au combat avant leur seizième printemps, même si leurs parents les entraînent au maniement des armes avant leur douzième année.

Uron

## **Les Mariages Gaidlasiens**

Les Gaidlasiens sont très attachés à leurs sentiments, et ils font plus souvent des mariages d'amour que des mariages de raison. Cependant, les Gaidlasiens ont le devoir de faire honneur à leur rang et à leur famille, aussi doivent-ils choisir un futur conjoint qui rendra fière sa famille. Si la famille doit donner son accord pour un mariage, globalement, les Gaidlasiens reconnaissent les sentiments d'amour que peuvent éprouver deux personnes et en dehors d'un problème majeur, ils essayeront toujours de favoriser les mariages de leurs progénitures avec la personne dont elle est amoureuse.

Les Gaidlasiens sont très respectueux du mariage, qu'ils considèrent comme un serment sacré. Les époux se jurent mutuellement fidélité et assistance, et l'adultère est très mal vu à Gaidlash. Des gens coupables d'adultère risquent le bannissement du village. Les enfants adultérins seront considérés toute leur vie comme des bâtards et devront porter comme un fardeau le péché de leurs géniteurs.

Le mariage est tellement sacré aux yeux des Gaidlasiens, qu'ils ne peuvent pas comprendre la volonté de deux époux de vouloir se séparer un jour ; le divorce est par conséquent interdit. En revanche, même si cela est rare, une personne peut se remarier si son conjoint venait à décéder.

Les cérémonies de mariage ont traditionnellement lieu au printemps ou en été. On marie toujours les futurs époux en présence de tout le village, sous le gros arbre du village. Le druide bénit leurs épousailles en tournant autour d'eux et en lançant du gui ainsi que des pétales de roses au-dessus de leur tête. Les mariés prononcent alors leurs vœux mutuels et s'échangent deux colliers confectionnés de perles, de coquillage ou de petites pierres précieuses pour les plus riches.

Une fois mariés, les époux ouvrent le bal de leurs épousailles avant qu'un grand banquet ne réunisse tous les convives, qui trinquent alors à la santé des mariés. Ces derniers sont ensuite conduits à la demeure du Druides (ou du chef du village s'il n'y a pas de druide). Le Druides va ensuite leur tatouer sur l'épaule droite un symbole identique, les liant à tout jamais, selon la tradition Gaidlasienne.

Après les tatouages et le repas, les mariés vont jusqu'à leur nouvelle demeure, accompagnés par leur famille et leurs amis, qui les suivent jusqu'à l'entrée de leur maison. Ces derniers recouvrent alors le perron de pétales de tulipe, de gui et de sang de taureau, afin d'apporter bonheur et fécondité aux mariés lorsque ceux-ci marchent dessus en entrant dans leur demeure. Les amis et la famille retournent ensuite à la fête laissant les jeunes mariés seuls.

Uron

## La Taverne du Troll Crevé

### *Historique*

Cet établissement se situe au cœur des Hauts Plateaux du Cor près de la passe du Troll Crevé.

L'histoire de cette taverne est quelque peu exceptionnelle tout comme celle de ses propriétaires :

Tout commença en 471 Ep. IV, lors d'un raid mené dans le Hauts Plateaux par quelques-uns des Compagnons du Dragon, alors que ceux-ci ravagèrent une ville orc qui prévoyait de s'allier avec les barons mutins durant la grande rébellion des Terres du Nord. Durant ces faits d'arme, deux gnolls un peu plus malins que la moyenne furent charmés par Etoiles, la barde du groupe. Les croyant définitivement rangés, celle-ci leur offrit de monter leur taverne, sur ses terres en bordure des Hauts-Plateaux du Cor. *L'Auberge des Deux Gnolls* vit donc le jour, et elle fonctionna pendant quelques xurs.

Malheureusement, alors que tout le monde pensait que les deux gnolls, Zahar et Gahar, étaient rangés, guéris de leur vie de violence et de pillage, ceux-ci n'étaient que sous l'effet du sort de charme d'Etoiles ; sitôt celui-ci passé, ils retrouvèrent leur véritable nature et disparurent non sans avoir massacré et dévalisé leurs clients pendant plusieurs semaines. Ils purent ainsi assassiner par surprise un certain Ryk, jeune voleur de second rang chargé de ramener un petit butin magique à son maître de guilda.

Riche d'anneaux *d'Apparence altéré*, et de *Rayon débilisant* ainsi que d'un petit tas d'or, les deux compères retournèrent dans les Hauts-Plateaux mais ils n'étaient pas décidés à rentrer dans le rang et à se soumettre à l'autorité de leur chef tribal. Ils vécurent alors une année de petites embuscades, et d'entourloupes, se servant de leur connaissance hors du commun de leurs armes et objets magiques, pour rouler, piller, et assassiner les voyageurs comme les autres monstres. Au bout de quelques temps leur réputation était faite ; et grandement exagérée grâce aux pouvoirs d'illusions et aux objets dont ils disposent. Ils rencontrèrent alors Larfont, un demi-ogre dépressif : élevé parmi les humains, ce dernier voulait devenir cuisinier, métier pour lequel il possède un réel talent, mais personne ne souhaitait l'engager. Chassé de toutes parts, il se réfugia dans les Hauts-Plateaux. Fatigués de leurs aventures et désireux de profiter un peu de leur magot et de leur réputation, Zahar et Gahar saisirent cette occasion pour remonter leur taverne.

A cette époque deux des grands chefs gnolls de la région étaient en guerre, le prestige récent de nos amis leur permit d'agir comme médiateurs dans le conflit. Les deux parties tombèrent finalement d'accord, et le site de la passe du Troll Crevé, au cœur du problème, fut déclaré zone franche et accordé aux deux aventuriers gnolls pour qu'ils y construisent leur taverne.

### ***La taverne***

Petit à petit la réputation de l'endroit grandit, aidée par les plats succulents de Larfont, et la gestion rigoureuse des deux gnolls.

Larfont étendit son répertoire culinaire aux principales recettes typiques des Hauts-Plateaux, telle la fameuse spécialité trolle de l'elfe farci aux pommes, le ragoût de nain aux champignons, ou encore le hobbit à la bière. L'endroit devint vite incontournable dans la région, non seulement pour les tribus Gnolls des environs, mais aussi pour l'ensemble des monstres des hauts plateaux.

C'est en effet un lieu unique, où l'on peut se restaurer avec les plats les plus goûtus, selon sa taille et sa race, converser avec des voisins normalement hostiles, écouter un semblant de musique, et même passer un bon moment avec quelques ribaudes. La neutralité de la taverne fut très vite respectée car tous comprirent qu'ils n'avaient pas intérêt à ce qu'un tel lieu ferme, et il servit même à deux reprises de terrain de négociation entre différentes parties.

La taverne se compose de plusieurs bâtiments formant un «U».

L'aile droite est composée d'une bâtisse de pierre et de bois qui sert à entreposer les nombreuses matières premières, et contient quelques cachots destinés à contenir les différents gibiers, ainsi qu'une immense cuisine adaptée aux 2m80 du maître-queux, pourvue de moultes épices, d'instruments étranges, de plusieurs fours en forme de bouche monstrueuse, et d'une cheminée aux

dimensions gigantesques. La partie des réserves est toujours fermée à clef et sous bonne garde.

L'aile gauche contient les habitations des deux patrons, de leurs femelles les plus proches, et de leurs petits. Le bâtiment est fait entièrement de pierre, des barreaux de bonne taille obstruent les fenêtres, et le toit est en ardoise. Très soucieux de leur sécurité, et surtout de celle de leur trésor, les taverniers en ont fait une véritable place forte ; en cas de coups durs, un souterrain débouche à plusieurs centaines de mètres dans la montagne.

Le bâtiment central contient la taverne à proprement parler, on y accède par une énorme porte qui fait toute la hauteur du mur ; en effet la taverne compte quelques trolls parmi ses habitués... C'est un endroit spacieux fait de pierre et de bois, tout le rez-de-chaussée est occupé par une grande salle commune, l'énorme comptoir occupe presque tout le fond de la salle, et il a été taillé d'une seule pièce dans un chêne séculaire. L'ameublement est spartiate, et l'on remarque plusieurs tailles d'équipement, pour s'adapter aux différentes races qui fréquentent l'endroit. Derrière le comptoir le visiteur pourra admirer la magnifique collection «d'emballage de paladins », collectés par tous les clients, la tradition voulant que celui qui ramène ce type de belle prise mange et boive gratis pendant toute une soirée. Le sol est jonché de brassées de pin destinées à donner à l'endroit une puanteur plus supportable, et de petites lampes à huiles éclairent les lieux. Lorsqu'il y a trop de monde ou que les clients sont trop grands, on installe des tables et

des chaises à l'extérieur, dans la cour ; c'est là qu'ont d'ailleurs lieu les grands banquets de victoires.

L'approvisionnement de la taverne est souvent laissé à la charge du client : en d'autres termes, *la Taverne du Troll Crevé* est certainement l'un des seuls établissements où il est bienvenu d'amener sa nourriture. On a souvent vu des bandes de trolls parcourir une centaine de kilomètres dans les montagnes pour venir se régaler d'hobbits tous frais qu'ils venaient de «cueillir». C'est aussi l'adresse préférée de nombreux chefs de guerre pour récompenser leurs troupes après une bataille, en festoyant des vaincus... En ce cas Zahar et Gahar leur soutireront une part substantielle de leur butin pour le banquet, et, de plus, Larfont prélève systématiquement de belles pièces de viandes, une partie pour revendre aux autres clients, l'autre partie pour assurer la subsistance des employés et de leur famille.

Néanmoins si les réserves commencent à baisser Zahar et Gahar engageront une petite troupe de chasseurs pour refaire les stocks. Durant les saisons les plus dures, ils mettront eux-mêmes la main à la pâte. Ils tenteront souvent d'abuser un groupe de voyageurs en proposant leurs services comme guides, l'un prenant l'apparence d'un vieux rôdeur, et l'autre jouant son gnoll domestiqué. Les goûts culinaires des clients de l'auberge se porte essentiellement sur les races intelligentes, cependant il ne sera pas rare de trouver des gros gibiers tels élan, ours, sanglier, ou chevaux à la carte.

La taverne propose un choix d'alcools forts de différentes origines : plusieurs bières orques, quelques liqueurs

ogres, ainsi que de la gnôle gnoll bien entendu ! Mais ce qui intéresse tout particulièrement les habitués c'est la possibilité de goûter le fameux «Jus du Troll Crevé », un alcool local de l'invention de Gahar. Le secret de sa recette vient du fait qu'il mélange un peu de tous les alcools qu'il trouve : un peu de bière naine, ou de la bière pourpre, plus de l'hydromel de Séléana : pour le goût, et des alcools plus typiques des Hauts Plateaux : pour la force... Les capacités magiques de son *anneau d'apparence altérée* lui permettent de commercer avec des races qui n'approcheraient même pas un gnoll en temps normal, ce qui lui permet d'avoir accès à des denrées rares pour la région.

A l'étage quelques chambres ont été aménagées pour accueillir les «filles » des patrons et leurs clients. Lorsqu'elles ne sont pas avec les clients, elles servent à la taverne ou aident en cuisine. Les filles sont une dizaine, de toutes les races qui compose les Hauts Plateaux : 4 Gnolles, 3 orques, 2 ogresses, et une demi-orque au tempérament de feu : Garella, véritable star incontournable dans les fantasmes masculins de la région. En cas de coup dur, toutes ces «demoiselles » sortiront leurs armes et se révéleront être de bonnes combattantes. Deux orques servent de domestiques et d'homme à tout faire, lavant, réparant et assistant Larfont en cuisine. Ils sont souvent mal traités et craignent et respectent leurs maîtres.

Une petite meute de 3 hyènes géantes dissuade les éventuels et quasiment inexistantes voleurs, (elles sont sous le contrôle magique de Zahar mais obéiront aussi à

Gahar). Les fauteurs de trouble et créatures mal intentionnées se heurtent souvent, aux habitués de la taverne qui ne supportent pas que l'on vienne perturber la relative «quiétude» des lieux.

On cite souvent le cas de Grogard, un chef ogre qui tenta, durant l'hiver 473, d'attaquer l'auberge pour enlever Garella qu'il désirait ardemment garder pour lui. Accompagné par deux douzaines de ses guerriers, celui-ci faillit réussir, mais c'était sans compter sur les habitués et les voisins de l'auberge, tous fans de la belle demi-orque. Durant 3 jours les montagnes grouillèrent de trolls, d'ogres, d'orques et de gobelins, qui traquèrent les kidnappeurs sans relâche. Le soir du troisième jour les fugitifs furent découverts, on les traîna jusqu'à la taverne où ils reçurent le châtimeur de leur crime une nuit durant ; au matin ils étaient tous morts. Depuis cet épisode, nul ne tente plus de contrarier les propriétaires.

### ***Personnalités***

**Zahar** : (Gnoll, m, NM, Chaman niv.3) Zahar est la tête pensante du duo, un peu faible physiquement (pour un gnoll) il n'aurait sans doute jamais survécu sans suivre l'enseignement du chaman de son village. Il est en revanche exceptionnellement intelligent (pour un gnoll) et ses plans machiavéliques permirent au duo de réaliser de nombreuses prouesses. Zahar est calme et réfléchi, et son influence sur les tribus voisines commence à se faire sentir car nombreux sont les chefs de village qui viennent lui demander conseil. Même s'il n'envisage pas de tenter

de prendre le pouvoir, Zahar voudrait faire disparaître les chamans des tribus environnantes, de peur que ceux-ci ne se rendent compte de l'étendue réelle de ses pouvoirs, et tentent de le discréditer (ce qui n'est pas le cas pour l'instant).

**Gahar** : (Gnoll,m, NM, G3) Gahar est un Gnoll de belle taille, à la fourrure lustrée et aux crocs scintillants, dont les capacités de guerrier sont réelles d'autant plus qu'il est armé d'une *étoile du matin* +2. Cependant sa réputation fait de lui l'un des champions de sa race, capable de terrasser n'importe quel adversaire, ce qui est un peu exagéré. Gahar est vif et malin, mais sa principale qualité réside dans ses excellentes facultés de communication, qui font qu'il est respecté et même apprécié de nombreux habitants des Hauts-Plateaux du Cor. Gahar est content de son sort, qui lui permet de mener une vie confortable avec plus d'or et de femelles qu'un chef, et nettement moins de désagréments.

**Garella** : (Demi-orque, f, NM, B2) est une magnifique demi-orque à la longue chevelure blonde comme les blés. Les propriétaires de la taverne la rencontrèrent durant leur année d'errance. Garella leur fut donnée en paiement d'un racket, par un petit chef orque. Les deux compères ne savaient que faire de cette femelle, bien peu désirable pour des gnolls, c'est alors qu'ils se rendirent compte que tous n'étaient pas insensibles à son charme, et il décidèrent donc de vendre ses faveurs. Peu à peu, Garella est devenue une personnalité incontournable de la taverne. Fort de l'exemple des autres races plus civilisées, Zahar eut l'idée de monter un spectacle de danse et de chant avec elle ; on vient désormais de loin pour voir son show. Garella est devenue une sorte

d'icône, un mythe vivant pour les mâles des Hauts-Plateaux.

**Larfont** : Ce demi-Ogre a vécu chez les humains pendant toute son enfance, mais sa nature monstrueuse lui valut d'être souvent mal traité et humilié. Son rêve était d'être cuisinier et il étudia beaucoup par lui-même pour y arriver. Malheureusement, personne ne voulait le prendre comme apprenti et partout il subissait les mêmes moqueries, les mêmes humiliations... Un jour, Larfont n'en put plus, et, dans un accès de rage, il tua une famille d'aubergiste, qui venait de le repousser et prépara le plus somptueux des repas avec leurs restes. Il convia tout le village à ce festin, puis disparut, non sans avoir laissé une lettre pour expliquer la nature des mets servis... Puis ce fut la fuite dans les Hauts-Plateaux, et la rencontre avec une bande d'ogres ; là encore, Larfont fut perçu comme un monstre, un boulet inutile. Il reprit donc la route, désespéré, avec la volonté de mettre fin à ses jours. Au détour d'un sentier il rencontra Zahar et Gahar et devint leur cuisinier. Depuis Larfont s'épanouit un peu plus chaque jour, très fier d'apporter un peu de bon goût dans les Hauts-Plateaux. Il s'est peu à peu taillé une réputation à la hauteur de son talent : énorme !

### ***Extrait du règlement de la taverne du Troll Crevé***

Il est interdit de :

*Manger son voisin*

*Frapper une créature avec une arme*

*Tuer les autres clients par quelques manières que ce soit  
Déféquer ou uriner dans les bâtiments  
Taper sur les filles (sauf si elles sont d'accord)  
Ramener la nourriture vivante dans la grande salle, sauf  
plats spéciaux.  
Nourrir les Hyènes géantes (ça mort !)*

De plus :

*Toute personne ramenant un authentique paladin  
complet se verra offrir le boire et le manger par la  
maison, pour toute une soirée.  
Tout banquet de victoire de plus de 15 pièces doit nous  
être signalé au moins 12h avant, sans quoi le temps de  
service sera considérablement allongé.*

Allassard

## **News**

### **De nouveaux scénarios sur le Site!**

Le site s'enrichit de nouveaux scénarios pour Etangard, qui ont été testés récemment et sont désormais en Download sur le site : - la nouvelle version du Scénario "L'enlèvement de Kalla" - "Une vieille histoire", un scénario d'enquête dans lequel les PJ vont remuer une sale affaire enfouie dans les esprits depuis 25 ans... - "Gaidlash brule-t-il?", qui conduit les PJ dans une grande bataille, durant laquelle ils auront certainement un rôle à jouer... Plus d'infos ? c'est par ici !!

### **Une auberge pas comme les autres**

Oyez, Oyez, braves gens ! Venez visiter une taverne ne ressemblant à aucune autre et offrez-vous la terreur de votre vie ! La Taverne du Troll Crevé, par notre ami Koko, est désormais consultable sur le site !

### **Gazettes en ligne !**

Suite à des remarques bien fondées sur le forum, les dernières gazettes sont finalement disponibles dans la section téléchargement. Les numéros ajoutés sont 16, 17, 18 et 19. La 20, étant en cours de rédaction, devrait suivre dans peu de temps.

### **Un nouveau héros rejoint la galerie !**

Béraïn Koltarn, le farouche rodeur, rejoint la galerie de Héros ! Cliquez sur "plus de détails" pour découvrir son histoire !

### **Les résultats du concours Gisselin**

Enfin ! après bien des difficultés (manque de temps) et des délibérations intenses, nous rendons public les résultats du concours Gisselin. L'heureux élu est Destin, dont vous pouvez consulter l'œuvre dans la section Terres du Nord du Monde...

## La page de Download mise à jour !

Vous en reviez tous, Keyoke l'a fait : retrouvez désormais les manuels de l'édition 0.5 en téléchargement depuis le Site. Extremia s'est enrichi, à la fin de l'année 2002, d'une nouvelle édition de manuels venant remplacer la trop vieille édition 0.42. Cette édition 0.5 comporte actuellement le Manuel des Règles (pour ADD2), le Livre des Sortilèges (ADD2, facilement adaptable en DD3) et une nouveauté, le Manuel des Terres du Nord (toutes éditions) qui décrit en détail le premier royaume complet pour le Monde d'Extremia. Les manuels de l'édition 0.5 sont un prélude à une future édition 1.0 qui devrait permettre de rendre l'ensemble du matériel cohérent et complété pour DD2, alors que les éditions suivantes seront entièrement tournées vers DD3. Retrouvez également le désormais célèbre "Guide Gisselin des Terres du Nord" en Download avec les autres manuels... c'est dans la section Download ...

News par Keyoke et Uron

---

## Credits

**Coordination du Projet** : Dadou, Alex

**Redacteur en Chef** : Dadou

**Passé de Berain** : JP

**Taverne du Troll Crevé** : Koko

**News** : Alex, Dadou

**Edito, Chrono campagne, Galdaran, Dossiers**

**Gaidlash** : Dadou

## La prochaine Gazette

- La suite du Journal d'Ingael (début paru dans une gazette)
- Présentation rapide des différents pays du Vyrmonus
- Compte-Rendus partie
- Présentation de Nouveaux Scénarios
- Les News du Site
- Et bien d'autres choses...

---

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

Numéro 20, Avril 2003

*Visitez le monde d'Extrêmia* : [www.extremia.org](http://www.extremia.org)

**[www.extremia.org](http://www.extremia.org)**