

Opuscule de Myriim

*"La ou votre passion
Fait briller l'aventure"*



Edito

Heureuse rencontre Taverniennes et Taverniens,

Il y a quelques temps de cela, dans l'esprit d'un amiral pirate naquit l'idée que la Taverne se dote d'un journal bien à elle. Petit à petit l'idée a germé. Elle a grandi. Puis, elle s'est modifiée. Après quelques tentatives, j'ai relancé cette idée. Car il est évident que notre beau forum à l'activité débordante mérite bien d'avoir son trimestriel. Un journal faisant le point tous les trois mois sur ce qui se passe au sein de nos murs. Rapidement, une équipe de choc s'est formée et s'est mise au travail. Trois mois plus tard, c'est avec un très grand plaisir que nous vous offrons ce premier numéro de : L'Opuscule de Myriim.

Myriim, le spectre dragon qui veille dans les couloirs de la grande bibliothèque de Château-Suif a beaucoup d'histoires à vous conter. Comme tout a un commencement, et qu'il s'agit du premier numéro de l'Opuscule, nous avons choisi le thème de la Genèse, avec un grand « G ».

Découvrez comment et pourquoi est né le jeu de rôle : Donjons et Dragons; comment les Royaumes Oubliés sont nés de l'esprit fertile d'un jeune homme de neuf ans. Nous vous divulguons les secrets sur l'origine des quêtes que les Maitres de jeu font vivre à vos héros. Découvrez la Genèse des Guildes de la Taverne et encore bien d'autres choses.

Toute l'équipe de l'Opuscule de Myriim se joint à moi pour vous souhaiter une bonne lecture. Nous espérons que vous passerez un agréable moment en feuilletant ces quelques pages. Il est également de rigueur de vous souhaitez à tous de passer de merveilleuses fêtes de fin d'année 2010.

Adlareth

SOMMAIRE

Edito	Page	1
Sommaire	Page	1
Les annonces de Myriim	Page	2
Les événements de la Taverne	Page	2
La Taverne en Chiffres	Pages	3
Journal des Quêtes	Page	4 - 12
Nécrologie : ceux qui nous ont quittés	Page	13
La Création de Toril	Page	13 - 14
Quand la Convivialité s'en mêle...	Page	15
Ces nouveaux héros	Page	15
Les bêtes de la Fosse	Pages	16
L'Antre des Guildes	Pages	17 - 19
Entretien avec un Gouverneur	Page	20 - 21
Donjons et Dragons : L'histoire d'un jeu	Page	22
Les Royaumes Oubliés : Genèse d'un univers	Page	23
Enquête : Les premiers pas des nouveaux	Page	24 - 25
Présentation de l'équipe & remerciements	Page	26



LES ANNONCES DE MYRIIM

Vous qui arpentez depuis quelques temps la Taverne des Royaumes Oubliés et souhaitez participer pleinement à son évolution en tant que Maître du Jeu, Animateur, ou Maître des Bêtes, vous pouvez sauter le pas et nous rejoindre. N'hésitez pas à poser votre candidature dans les annonces du Crieur et soyez certains que nous vous prêterons une oreille attentive.

De même nos guildes sont toujours à la recherche de nouveaux aventuriers, et vous devriez trouver en leur sein de quoi vous sustenter et de vous faire plaisir. A vous de décider de l'avenir que vous déciderez pour votre personnage.

Adlareth



LES ÉVÉNEMENTS DE LA TAVERNE

Voici un petit résumé des étapes importantes qui ont marqué la vie de la Taverne des Royaumes Oubliés depuis ces trois derniers mois.

Thamior Amakiir prend officiellement la fonction de Sommelier sous les traits de Korel Belle-soif.

Nice Dirinnac prend les traits du Dêvôt et arbitrera vos combats dans la Fosse.

Ashyn Futhvuer prend en main les animations et jeux qui vous sont proposés au sein de notre bel établissement. Il assume cette nouvelle fonction sous les traits de Brunhilda Sigrun. De plus, il rejoint le Cercle de nos Maîtres de Guilde et devient le Sénéchal Oknar Barbech à la tête d'Oblivion.

Saeon devient serveur dans le Registre sous les traits de Guzlik le Lecteur et Kebur Poindanel officiera sous le nom de Nxebz. En outre Inymys et Tiken Holom renforcent cette belle équipe qui a la lourde tâche d'aider nos nouveaux membres. Arveene sera un atout de qualité en cas de besoin.

La Taverne des Royaumes Oubliés se dote de nouvelles bannières. L'équipe de la Taverne arborera fièrement la réalisation d'Atlas. Tandis que les aventuriers qui n'ont pas de guilde peuvent agrémenter leur signature de la réalisation d'Ashyn.

Adlareth



LA TAVERNE EN CHIFFRES

Au 21/11/2010, La taverne comptait pas moins de 279 personnages joueurs, membres du staff ou PNJs ayant un compte actif. Voici une représentation instantanée de la répartition entre les différentes races, classes et sexes au sein de notre bel établissement :

Humains	47,9%	Bardes	9,4%	Hommes	68,8%
Elfes et Demi-Elfes	22,9%	Guerriers	15,6%	Femmes	31,2%
Nains	11,5%	Prêtres	10,4%		
Halfelins	11,5%	Magiciens	6,3%		
Gnomes	3,1%	Enseigneurs	7,3%		
Aasimars	1 %	Moines	7,3%		
Demi - Orcs	0 %	Roublards	17,7%		
Tiefelins	1 %	Paladins	2,1%		
Genasis	1 %	Rôdeurs	12,5%		
		Duides	8,3%		
		Barbares	3,1%		

Brunhilda Sigrun



JOURNAL DES QUÊTES

LA FRATERNITÉ DE LA CÔTE

A la Recherche du Traité de l'Eau

- Voyage au Centre de la Terre
- Aux Ténèbres Bienvenues

A la recherche du Traité de l'Eau de la Séquence Memento Mori, nos Porteurs découvrent Loolishar, la cité des Ténèbres Bienvenues.

Après avoir fait face aux terrifiants Githyankis, aux mystérieux Skorpiocentaures, après avoir traversé le Calice du Géant, et avoir perdu plus de la moitié de leurs compagnons, les voilà enchaînés comme des esclaves, les traits figés dans l'obscurité la plus totale au milieu des Kuo-toas ...

Pour compléter le tableau, leurs vies sont entre les mains d'un drow.

13 d'Eleinte 1372

PJ(s): Rorimac, Dobun, Kern

MJ : Atlas

lancement: 28/05/2008

Les Marchands de Vent

Les dernières heures du jour, relativement clémentes au regard du froid mordant de ces derniers jours, n'étaient guère réchauffées par l'air marin sur les docks de la Cité des Voiles. De-ci de-là, des lanternes illuminaient les visages fatigués des pêcheurs peu chanceux qui avaient du prolonger leur labeur si tard et les filles de joies qui se préparaient à animer la nuit et à soulager les bourses des Luskans et autres badauds de passages.

Les cris des mouettes et des vendeurs de poissons s'étaient tus et l'on n'entendait plus que la rumeur du brouhaha des tavernes parvenant à peine à briser la monotonie des claquements des voiles.

Jusqu'à ce que naisse une singulière mélodie.

[...]

7 de Nuiteuse 1372

PJ(s): Télím Osonsaar, Zhaie et Tiken

MJ : Atlas

lancement: 12/10/2010

Îles et naufragés

Loin perdue au milieu de la mer des étoiles déchues, en bordure des îles pirates, une succession de catastrophe en tout genre a jeté sur une île inhabitée des aventurier aussi bigarés qu'ils peuvent l'être. Que ce soit la maligne Nice Dirinnac, arrivé ici suite à un conflit de mage à Luskan, Hiartok le semi-orc à la locution perturbé, débarqué après une drôle de chasse et apportant dans ses bagages Kaelik un rôdeur elfe qui n'avait rien demandé, ou les deux naufragé Alatarielle et Hilo, tous sont contraint de collaborer pour survivre.

Jour et nuit, d'étranges phénomènes s'y manifestent, sans compter l'étrange intelligence des êtres y vivant. Serpent gigantesque aux tatouages mystiques, corbeaux méfiants, singes blagueur et curieux. Et cet étrange endroit dans la forêt que même les animaux évitent. Voilà bien des obstacles qui vont entamer la force, le courage et l'esprit de nos aventurier, avec cette seule question. Quitteront-ils l'île vivants?

13 Flammerige 1372
 PJ(s): Nice Dirinac
 MJ : Jebeddo
 lancement: 16/03/2008

Douce Fortune

Luskan, une ville dont la paranoïa de ses gouvernants a déteint sur ses habitants. Entres les innombrables contrôle d'une garde tatillonne et vérolée, les chasseurs de primes à l'affût, la population méfiante et agressive, nos aventurier arriveront-ils à mener à bien les buts qu'ils se sont donné.

Kipepéo conservera-t-elle sa joie de vivre malgré les mystérieux évènements qui entourent leurs arrivé à Luskan? Comme ce convoi, entièrement décimé où elle a rencontré Phélès. Celui-ci parviendra-t-il au temple de Talona pour sauver à temps sa vie? Et ce trio tout juste formé, la guerrière Moira, le fier Norim, et l'astucieux Escarboucle, retrouveront-t-il la trace du capitaine Booney le rouge? Quel but mystérieux poursuivent Swan et Arsia, les menant à se mêler et les contraignant à suivre une chasseuse d'homme décidément insupportable?

Le destin ou Dame fortune semble pourtant s'évertuer à lier ces différents personnages, pour le meilleurs et peut être surtout le pire.

7 Nuiteuse 1372
 PJ(s): Phélès, Kipepeo, Arsia, Escarboucle, Norim, Moira, Swann
 MJ : Jebeddo
 lancement: 25/11/2009

L'ASSEMBLÉE

Le Testament de Josor

La mission demandée par l'Assemblée semblait à priori assez facile: la récupération d'un morceau de parchemin enterré avec son propriétaire dans un obscur petit village halfelin en Impiltur. Bon il est vrai que ça se corsait un peu avec le fait que les terribles et puissants mages de Thay cherchaient probablement la même chose.

Si ils n'en connaissaient nullement l'endroit exact, ils désiraient néanmoins ardemment mettre les mains sur le testament de Josor. Arrivés après pas mal de périples, dont je vous épargnerais les détails, crapahutant dans les labyrinthes souterrains sous le village Creux-du-Chêne, essentiellement peuplé de l'espèce arachnoïde, les intrépides explorateurs sont presque au but. l'objet convoité est à leur portée si ce n'est que l'abominable gardienne du Testament semble fort peu encline à leur faciliter la tâche. Va-t-il falloir la tuer ? Sans doute, sachant que les timides tentatives de conciliations aient échoués et que l'heure est au combat final. Si ils réussissent, qu'ils deviennent porteur du testament de Josor, ils deviendront à coup sûr une cible privilégiée des mages de Thay. Mais ceci est une toute autre aventure

2 d'Eleinte 1372

PJ(s): Elianis, Madawc, Silupin, Whÿn

MJ : Stolig

lancement: 01/07/2008

La Voie du Papillon

L'Intendant de l'Assemblée, Maitre Stolig Pierrefendue est chargé d'une mission assez délicate : trouver des mercenaires, qu'il louera pour une expédition de sauvetage d'un membre de l'Assemblée nanti d'une mission capitale à la guilde. Sous le pseudonyme «Papillon», la jeune halfeline Kipepeo a disparu après une terrible bataille dans le manoir d'un petit village près de Nesmè.

Nul ne sait ce qu'il est advenu de cette jeune femme mais le Conseil pense qu'elle a décider de couper au travers de la Haute forêt, du nord vers le sud, afin d'y perdre ses ennemis et arriver le plus discrètement possible à Béréghost. C'est donc une course poursuite qui est proposée à nos aventuriers dans le territoire des êtres sylvestres et des elfes sauvage, où la magie imprègne chaque parcelle de terre, où des créatures de légendes ont trouvés un refuge, et où parfois surgit des dangers d'une effarante puissance. Rêves ou réalités, magies de lumière ou magies des ombre, la voie du papillon apportera une vérité aux multiples conséquences

2 Marpenoth 1372

PJ(s): Dzahim et son esclave Nedjec, Elzear, Fasur, Inymys, Slann

MJ : Stolig

lancement: 21/09/2010

L'Eclat de Folie

Au sein de l'Assemblée d'Everlund, un petit conflit vient d'avoir lieu, et ses conséquences pourraient bien être énormes ! Trois aventuriers, membres de l'Assemblée depuis des années, ont réalisé que l'une de leurs découvertes passées pourrait bien être à l'origine d'un problème... plutôt inquiétant : l'invasion des locaux de l'Assemblée par des habitants des Abysses plutôt inamicaux. Ne pouvant réparer leur erreur par eux-même, ils ont fait appel à un marin baroudeur et à une fière guerrière, Arzhaelig et Hermine, compagnons de vadrouille, pour se rendre dans la Forêt de l'Orée de l'autre côté de l'Anauroch. Ils devront y percer les mystères que cache l'artefact qui a servi à fabriqué la gemme-esprit, que portent tous les membres de la fameuse guildes de magie, et qui les met à présent tous dans un danger mortel. Nelyn, une halfeline au fort caractère, poussée par la curiosité et le désir d'honorer son peuple, s'est jointe à l'aventure. A bord du Dragon des Arcanes, vaisseau volant expérimental emprunté sans le consentement des hautes instances de l'Assemblée, ils s'appêtent à affronter mille danger dans le noble objectif de sauver la guildes.

16 Eleinte 1372

PJ(s): Arzhaelig, Hermine, Nelyn

MJ : Ithek le Gris

lancement: 13/07/2009

Promenade dans les Landes

Depuis quelques temps, et malgré le fait que l'automne ne fasse que débiter, il a commencé à neiger sur les Landes Éternelles et à y faire plus froid que d'habitude. Trop occupés à lutter contre les trolls et les géants des collines qui ne supportent pas bien cette vague de froid, les habitants des cités environnantes n'ont pas encore commencé à enquêter sur l'origine de ce phénomène.

18 Eleinte 1372

PJ(s): Jen Ramnus, Qualindra, Karmeth

MJ : Enil Aroc

lancement: 15/10/2006

Un Voyage sans retour.

Depuis quelques temps, et malgré le fait que l'automne ne fasse que débiter, il a commencé à neiger sur les Landes Éternelles et à y faire plus froid que d'habitude. Trop occupés à lutter contre les trolls et les géants des collines qui ne supportent pas bien cette vague de froid, les habitants des cités environnantes n'ont pas encore commencé à enquêter sur l'origine de ce phénomène.

5 Elesias 1372

PJ(s): Moreta Aliora, Akilea Khan'amath, Jehal, Ayllan.

MJ : Enil Aroc

lancement: 27/06/2007

Les bois de la bête.

Un haut dignitaire de l'Assemblée a commandité une mission dans le Boislune, à la recherche d'un bois unique à l'essence spéciale. C'est la Compagnie des Marches accompagnée d'un représentant de l'école de magie et de quelques mercenaires qui ont le rôle de protéger les bûcherons des tribus locales et des orques. Cependant, d'autres personnes sont résolues à mettre un terme à cette mission...

15 Eleinte 1372

PJ(s): Volan, Elode, Vëla et Zelkior

MJ : Enil Aroc

lancement: 15/06/2008

LES GARDIENS SYLVESTRES

L'Héritage d'Earlann

Quand Artémus Illance Davion, archéologue oeuvrant pour la prestigieuse université de Lunar-gent se met en tête de rechercher et s'approprier trois artefacts datant de l'ancien royaume elfique d'Earlann, sans nul doute que l'objet de ses recherches suscitent quelques convoitises. Mais l'homme disparaît au cours de son expédition en Haute Forêt. Sa fille, Katrina, qui marche dans les traces de son père décide de partir à sa recherche, la nouvelle n'a pas manqué de parvenir aux oreilles de personnes plus ou moins bien intentionnées. Ainsi La Confrérie des Arcanes et l'Eldreth Veluuthrale vont tout faire pour s'immiscer dans cette affaire. Une lutte sans merci s'engage alors que pour retrouver le disparu et veiller sur Katrina, la Confrérie des Gardiens Sylvestres est missionnée pour apporter aide et assistance mais très vite les Porteurs du Loup Argenté deviennent la cible d'attaques destinées à les empêcher d'agir mais à force d'audace, de courage et de ténacité, ils parviennent enfin dans les Monts Etoilés, se rapprochant ainsi du lieu où devrait se trouver Artémus et les artefacts convoités.

27 Eleinte 1372

PJ(s): Elwin, Ina, Ademara, Tasia, Jnaya et Durgan

MJ : Isórión

lancement: 15/05/2008

La Force des âmes

La tribu Ny'Ath'Myï, allié de Thüldae, est invitée à célébrer la Fête de la Lune à la cité sylvestre. Alors qu'il se rendait à Thüldae, leur émissaire disparaît mystérieusement et la Confrérie est mise en cause. La dirigeante des Ny'Ath'Myï met en garde la Confrérie et sa position est menacée à cause de sa loyauté envers la cité sylvestre. Les relations diplomatiques sont plus que tendues entre les deux partis et la Confrérie dépêche un groupe pour éclaircir l'affaire

27 Marpenoth 1372

PJ(s): Azur'Aël, Iliana, Lähmee Tribäle, Olaf et Thamior.

MJ : Adlareth

lancement: 26/11/2008

Méfiez-vous des apparences

La disparition d'une mission archéologique financée par l'université de Lunargent soulève l'inquiétude. Il faut dire que l'homme qui dirige cette expédition, Artémus Illance Davion, archéologue et grand connaisseur des anciens royaumes elfiques, vient de faire quelques découvertes intéressantes dont il convient qu'elles ne tombent pas dans de mauvaises mains. Les autorités de Lunargent demande alors à la Compagnie des Marches d'enquêter et au besoin de se joindre à la mission de récupération qui se prépare. Théodus, l'intendant du Bastion de Sundabar désigne pour cette mission Célestia. La jeune moniale du Monastère des 9 Portes accepte et se rend ainsi Everlund pour rencontrer son contact. Elle va rapidement comprendre que cette mission sera loin d'être facile et que dans l'ombre rôde des ennemis qui tirent des ficelles destinées à la faire échouer dans son entreprise. Fort heureusement, le frère des Marches Haimric, le nain Asgrim et l'énigmatique Nesreco, se joignent à elle, pour le meilleur comme pour le pire.

18 Eleinte 1372

PJ(s): Célestia, Haimric, Nesreco et Asgrim

MJ : Isórión

lancement: 12/05/2010

A la poursuite de Rylack.

Prenez un drow entreprenant, une bande de gnoll qui lui sert de soldatesque, le Cormanthor, un lieu propice à la tranquillité, et quelques divertissements tels que l'enlèvement d'enfants, menaces et exactions auprès de quelques populations entourant l'ancienne forêt elfique et mélangez le tout pour obtenir une belle et joyeuse aventure. La Confrérie et la Compagnie des Marches vont alors enquêter ensemble à travers les dangers des Vaux et les pièges posés par Rylack dans le but de le retrouver lui ainsi que les enfants kidnappés. Si leur détermination est sans faille, les obstacles sont nombreux à se dresser sur leur chemin et la mort frappe rapidement l'aventurier imprudent. Six compagnons sont déjà morts dans cette folle course poursuite, néanmoins, le groupe n'en reste pas moins déterminé à rendre gorge à Rylak et sauver les enfants et l'issue finale se rapproche à grand pas...Parviendront-ils à leurs fins ? C'est là toute la question....

4 flammerige 1372

PJ(s): Yvhann, Enoriel, Ezédryn, Mirtzar, Shalan, Arkh, Narvarth et Aël'Telàwërih

MJ : Isórión

lancement: 15/02/2006

Promenons-nous dans les bois

La chasse à courre est l'apanage des nobles et autre bourgeois dit-on. Ils prennent plaisir à prendre en chasse de belles pièces, de solides cerfs ax vigoureux sangliers ou autre animal plus exotique. Mais que se passerait-il si un noble ayant ses aises à Fort Noénar aimerait un style de chasse plus vivifiant, celui de traquer des êtres tels que des elfes? Cela au risque de provoquer l'ire des ces derniers! La Confrérie des Gardiens Sylvestres est dépêchée dans cette partie de la Haute-Forêt où ses pratiques immondes doivent cesser au plus vite avant que la situation ne dégénère en un conflit ouvert entre les communauté humaines jouxtant les bois et les tribus elfiques vivant dans ces mêmes bois. Les obstacles sont nombreux et les Porteurs du Loup Argenté doivent faire face à de nombreux dangers pour parvenir à leur fin avec l'aide de solides alliés tel qu'un membre de la Compagnie des Marches ou encore un hin sagespectre déterminé. L'heure de la confrontation finale approche pour le groupe d'aventurier.

28 Eleinte 1372

PJ(s): Rak de Delzoun, Miriel Agarwaen, Nob Sombreterre et Saeonna Aelrail

MJ : Isórión

lancement: 09/07/2007

LE MONASTÈRE DES 9 PORTES

Le jour le plus long

A peine arrivés en Eauprofonde les quatre personnages que rien de rapproche de prime abord se retrouve frappés par un mystérieux rayon. Ils partent à la recherche d'information sur ce qui leur est arrivé même si aucune séquelle n'est encore apparue

3 martel 1373

PJ(s):Svetzein, Mussel, Asaria, Elora

MJ : Kolimar Velcor

lancement: 22/05/2010

Panique à Fortnouveau et le banni

Fortnouveau ne donne plus de nouvelles depuis quelques temps deux membres de la compagnie sont dépêchés sur place pour voir de quoi il retourne. Parallèlement le monastère envoie une de ses membres pour retrouver une personne qui possède certaines connaissances sur les dragons.

15 martel 1373

PJ(s):Njini, Kobalt et Menthas

MJ : Kolimar Velcor

lancement: 30/03/2009

A la recherche des âmes perdues

D'étranges attaques d'animaux se sont déclarées en haute forêt et dans les alentours. De plus ces attaques seraient dues à des fugitifs d'Eauprofonde que les personnages sont chargés de retrouver.

4 nuiteuse 1372

PJ(s): Arkaius, Nirannor, Ashyn Futuvier et Dinenda.

MJ : Kolimar Velcor

lancement: 5/04/2007

L'étrange tour

Partis en quête du sauvetage d'un œuf de dragon perdu, Mjöllnir fait la rencontre en cours de route de Gweadal. Mais l'œuf reste toujours introuvable.

3 martel 1373

PJ(s): Mjöllnir et Gweadal

MJ : Kolimar Velcor

lancement: 28/10/2010

LA COMPAGNIE DES MARCHES

Kurtik Jundeth, chef de la phalange de l'Ours, accompagne son cousin jusqu'à Morteneige. Celui-ci est moine à l'Hospice de Marthammor, et y ramène un parchemin précieux pour son ordre. Un membre de la Compagnie des Marches et un aspirant, assurent avec Kurtik la sécurité du moine. En chemin, à l'auberge de la Fourche, ils rencontrent un messager de la Dame Piqueglace, la maîtresse de Morteneige qui demande assistance de la Compagnie. Sa ville connaît quelques difficultés depuis la découverte de filons d'or dans la région et l'afflux massif de prospecteurs à Morteneige. Kurtik décide sur le champs de recruter des volontaires afin de former une petite unité capable d'aider la Dame Piqueglace, en attendant un plus fort contingent de la Compagnie. Dès leur arrivée en ville, la situation se complique avec la présence supposée d'une cellule d'une secte noire responsable de la mort d'un prospecteur. Cependant, il leur faut déjà s'occuper de Vandar, une demi-orque qui, avec ses sbires, fait sa loi dans la ville de baraquements et de tentes érigées à l'extérieur des remparts...

13 martel 1373

PJ(s): Belgos Dalaël, Kebur, Garjzlasa, Kerlomar et Amur

MJ : Théodus

lancement: 29/05/2009

L'ŒIL DU DRAGON

Un homme compte devenir le plus célèbre parfumeur de Faerun en retrouvant une fleur très rare et à l'odeur exceptionnelle : La Fleur de Lune. Elle ne pousse et n'éclot que la nuit de la fête de la lune. Tenu au secret absolu, le groupe d'aventurier va devoir aller retrouver au plus vite la plante, avant qu'il ne soit trop tard et en faisant face à la concurrence.

25 Uktar 1372

PJ(s): Arveene, Hannibal, Iélenia, Karion, Ailsa

MJ : Tenavril

lancement: 31/08/2009

AILLEURS

A la poursuite de Melkinnvar le Mystérieux.

Suite à de nombreuses péripéties... Melkinnvar, l'obèse marchand Ammien qui avait engagé Elrin, Talice et le Défunt Senguei, les a trompés. Pour s'enfuir, l'immondice a pris en otage une petite fille nommée Enola.

Les aventuriers décidèrent de se lancer à la poursuite de l'homme, chacun pour des raisons différentes. Ascha Cheynn voulait libérer Enola du marchand, Elrin voulait obtenir des réponses et Talice réclamait seulement la rémunération qui lui était due et qu'elle n'avait pas perçue..Entre temps deux autres personnages entraient en lice et se trouvaient d'une manière ou d'une autre impliquée dans la poursuite de Melkinnvar

7 d'Uktar 1372

PJ(s): Ascha Cheynn, Erin, Branik, Pipo le Ruf

MJ : Callie

lancement: 7/09/2008

La Guetnorn



NÉCROLOGIE : CEUX QUI NOUS ON QUITTÉS

Cana Yevgeny Quête Fleur de Lune DCD le (25 Uktar 1372) tué étripé par des nécrophages.

Wulfric Gova Quête Méfiez-vous des apparences DCD le (18 Eleinte 1372) tué égorgé dans un guet-apens à Everlund.

Morrydwenn Kelberyme Quête Méfiez-vous des apparences DCD le (18 Eleinte 1372) tué décapité dans un guet-apens à Everlund.

Que leurs souvenirs enchantent les complaintes bardiques.

Adlareth



LA CRÉATION DE TORIL

La Création : Au commencement était un univers brumeux vide et hors du temps créé à partir du Phlogiston, la matière première où flotte plusieurs sphères de cristal dont une créée par Ao. Au sein de cette sphère pâle, plusieurs mondes dérivent sur la mer de nuit. Bien qu'ils soient vides et dénués de vie, de puissants êtres d'entropie et de force primaire les convoitaient. Aujourd'hui, les grands sages leur donnent un nom: les Originels.

Un océan de liquide argenté, déchet du processus de création, s'agglutinait autour de cet univers. Ce royaume scintillant de lumière étoilée, ignoré des Originels donna naissance à deux magnifiques créatures jumelles parfaitement opposées l'une à l'autre: Shar et Séluné. Ces deux déesses sont nées de la mer astrale, province de la pensée et de l'esprit qui donne forme aux idées les plus pures et ce grand vide argenté abrite les dominions des dieux: l'Arbre-Universel. Les déesses s'employèrent à défendre les mondes vierges contre les Originels aux instincts destructeurs. Du résidu de ces batailles naquirent d'autres dieux qui entrèrent à leur tour dans la bataille.

L'Âge Sombre : Pendant cette éternité de luttes, la vie parvint à éclore dans les mondes convoités. Parmi eux, le joyau bleu de Toril recouvert d'un océan habité. Cet Âge Bleu connu une fin brutale et glaciale, lorsqu'un Originel appelé le Serpent de nuit arracha le soleil du ciel plongeant Toril dans le noir, le froid et anéantissant toute vie. Les sarrukhs d'Okoth nommèrent cette époque l'Âge Sombre.

Il prit fin lorsqu'un Originel appelé Ubtao trahi les siens au profit des dieux aînés menés par Ouroboros, le Serpent Universel. Il aida les anciens dieux en tuant, emprisonnant ou chassant les Originels restant. En -31 000CV,

On raconte que les amphibioides Batrachis perdant une guerre

contre les armées titans de l'engeance d'Annam, libérèrent des Originels. Les dieux réagirent immédiatement secouant toute la planète de terribles cataclysmes. Asgoth la Façonneuse de Monde, une Originelle, lança une lune de glace contre Toril pour la détruire. Ao sauva ce monde en créant un double connu sous le nom d'Abeir. Il le donna aux Originels, laissant Toril aux mains des dieux.

Les Jours du Tonnerre durèrent près de 5 000 ans qui furent nécessaires pour que le soleil retrouvé fasse fondre la glace et baisser le niveau de l'océan. Alors des terres émergèrent et un continent appelé Merrouboros accueillit la vie. Les races créatrices (sarrukh, batrachi, aearee, géants et dragons) dominèrent à tour de rôle ce continent créant ou engendrant une multitude de races inférieures. Seules les fées ne dominèrent jamais ce monde préférant le Royaume de Féerie relié à Toril par des attaches ténues. Ces peuples anciens furent appelés par les races postérieures : les Iqua-Tel'Quessir – les races créatrices.

Puis vint le temps des Premiers Âges. Les empires des races créatrices disparurent et laissèrent la place au temps des dragons et des géants. Les guerres que se livrèrent ces deux races faillirent voir leur extermination. Les géants furent sauvés de l'annihilation quand la haute magie des Fées poussa les grands vers à un paroxysme suicidaire de rage et de destruction. Nous étions à ce moment vers -24 000 CV.

C'était le temps de la Première Floraison, les elfes arrivant de Féerie fondèrent les grands royaumes d'Aryvandaar, d'Illefarn Miyeritar, de Shantel, d'Othreier et de Keltomir. Repoussant les menaces des dragons, des géants et de tant d'autres comme les orques, les elfes permirent à de nouvelles races dont les humains de prospérer en sécurité.

Mais ceci est une autre histoire.

Adlareth



QUAND LA CONVIVIALITÉE S'EN MÊLE...

Fidèle arpenteur de la Taverne, n'as-tu donc point remarqué une agréable figure, aussi haute que large, arpenter sans relâche les couloirs de ce bel établissement ? Sache qu'en plus de créer des courants d'airs –les Nains sont connus pour leur vitesse de déplacement sur les courtes distances– Brunhilda Sigrun y organise des jeux et concours aux couleurs variées qui sauront satisfaire tous les goûts, des plus artistes aux plus intellectuels. Comment ? Tu ne le savais pas ?

Et bien va donc faire un tour au Comptoir des énigmes, dans le sujet épinglé dénommé: La Convivialité, pour y découvrir règles et activités mais aussi prendre connaissances des noms de nos grands vainqueurs tels que:

Dinenda, Esprit Initié de notre taverne avec pas moins de 2 victoires au Quizz et 12,5 points de Convivialité. Le jury lui remet ce magnifique grimoire :



Saeon, Esprit Novice avec 1 victoire au Quizz, de nombreuses bonnes réponses et 9,5 points de Convivialité. Il reçoit un splendide parchemin :



Moreta, Joueur Novice pour la résolution d'une énigme, ses bonnes réponses au Quizz et ses 3,5 points de Convivialité. Quant à elle, nous lui offrons ce set de dés :



Hop là ! N'oublions pas de citer nos participants réguliers comme: Thamior, Mirtzar, Ashyn, Kipepeo, Arzhaelig, Karmeth, Inymys, Asaria, Asha Cheynn, Durgan, Elwin, Ezédryn, Kolimar, Mjöllnir, Volan, Arkaius, Aziraphel, Elianis, Esvele, Fisevent, Garjzlasa, Gilderion et Nel.

Bravo à tous et à très vite pour notre prochain concours!

Adlareth



CES NOUVEAUX HÉROS

La Taverne des Royaumes Oubliés a le plaisir de compter de nombreux aventuriers qui arpentent sans relâches ces terres. Et elle a la chance de pouvoir accueillir régulièrement de nouveaux héros qui se lèvent et choisissent de prendre en main leur destiné.

Nous souhaitons donc la bienvenue à la barde du Rashémi Slann Dansevent, à la roublarde Sembienne Inymys et au moine nain d'écu Tiken Holom qui ont déjà rejoint notre équipe. Une autre barde, mais demi-elfe celle-ci qui nous régale de ces talents de graphiste Zhaie Cha'Shanta. Enfin, nous accueillons avec plaisir le maléfique roublard Thétyrien Zobian Alharan.

Nous leur souhaitons de prendre bien du plaisir dans notre bel établissement.

Adlareth



LES BÊTES DE LA FOSSE

Il est des endroits en ce bas monde où seule la force des armes à droit de cité. Où, seul le plus rapide, le plus fort ou le plus adroit sortira debout et verra le soleil se coucher. Un lieu où le sang est en soit une véritable religion et dont les dieux sont les valeureux combattants qui font mordre la poussière à leurs adversaires.

La Taverne des Royaumes Oubliés dispose d'un endroit comme celui-ci. Chaque aventurier peut s'y rendre et démontrer sa bravoure, son courage et sa capacité à survivre. Menée d'une main de fer par les Maîtres des Bêtes, La Fosse sera l'endroit où votre nom sera porté aux nues, ou votre tombeau.

A ce petit jeu, certains ce sont déjà illustrés de fort belle manière.

Phélès est le meilleur duelliste et reste invaincu à ce jour. Sa dauphine Iliana précède le troisième de ce classement Maesark.

Il y a des matches en cours dans la fosse actuellement, n'hésitez pas à les suivre et à encourager vos champions.

Karmeth et Madawc affronte Pipo le Ruf et Thamior Amakiir
Miriél Agarwaen contre Dinenda Mithrandir
Olaf, Kerlomar et Moreta combattent contre Narvarth et Garjzlasa

Qui seront les vainqueurs ? Qui pourra détrôner Phélès ? L'Opuscule de Miiry m vous donne rendez-vous au trimestre prochain, et nous vous dirons tout... ou presque.

Adlareth



L'ANTRE DES GUILDES

GENÈSE : LA FRATERNITÉ DE LA CÔTE

La flibuste a toujours existé, certains l'utilisant pour semer mort et ravage sur leur passage, d'autres pour vivre simplement dans un esprit de liberté et un fort amour du large.

En Eleinte de 1372, une organisation gigantesque de flibustiers, vivant pleinement dans cet esprit, a totalement disparu sans raison apparente, laissant la main libre aux pirates de la pire espèce.

Quelques mois à peine après cette mystérieuse disparition, début Nuiteuse de la même année, une nouvelle flotte de nobles flibustiers commença à faire parler d'elle en faisant disparaître de façon tout aussi mystérieuse les scélérats récemment arrivés sur les mers de

Faerûn. Des rumeurs courent dans toutes les tavernes des villes portuaires de la Côte des Épées, laissant entendre que ce groupe de marins se nommerait «La Fraternité de la Côte».

GENÈSE : COMPAGNIE DES MARCHES

Lorsque Helm Ami-des-Nains l'ancien chef de la 'Hache ensanglantée' devint le grand maître de Sundabar en 1355 CV, certains de ses seconds le suivirent et renoncèrent à servir dans la compagnie de mercenaires afin de servir la communauté récemment rejointe. D'autres tentèrent leur chance dans diverses entreprises personnelles avec plus ou moins de succès. L'un d'eux, Hannibal Caliban, sûrement un des plus talentueux subalternes de Helm, possédait le rêve de fonder sa propre organisation. Rejoignant la capitale du Nord, Lunargent, le vétéran présenta ses projets auprès de Dame Alustriel, dont il connaissait la réputation de sagesse. Elle œuvrait au développement et à la protection de la région en tentant de rallier les Seigneurs du Nord en une seule nation. Les buts louables d'Hannibal trouvèrent grâce aux yeux de la Grande dame qui accepta de soutenir la nouvelle guilde tant que celle-ci afficherait des ambitions qui seraient en osmose avec la politique de Lunargent.

Fort de ce crédit, Caliban usa de sa fortune personnelle pour se lancer dans l'œuvre de sa vie. Il contacta de nombreux groupements et amis afin de d'édifier concrètement l'objet de ses rêves. La tâche ne fut pas simple. Ce n'est qu'en 1371 CV, lorsque les Seigneurs du Nord formèrent l'alliance des Marches d'Argent, que tout devint possible. Hannibal regagna Sundabar et entama les démarches nécessaires pour fonder le siège de ce qui allait devenir la Compagnie des Marches. Évidemment, le fondateur de la Compagnie entretient des relations privilégiées avec Helm Ami-des-Nains, avec qui il a passé des accords concernant un soutien militaire dans les actions militaire de la ville.

GENÈSE : L'ŒIL DU DRAGON

L'ombrageuse Dracoliche Aurgloroasa scrutait les aventuriers battre en retraite de la cité perdue de Thunderholme après le sacrifice héroïque du chevalier de platine. Elle avait élaboré un stratagème peu courant pour attirer un flot régulier de sacrifices : un infortuné ensorcelé attirait des aventuriers imbéciles en les défiant de rechercher un grand wyrm d'ombre sous les Pics du Tonnerre.

Mais, cette fois-ci, ceux qu'elle avait affrontés n'étaient pas du menu fretin : un chevalier de platine, un seigneur de l'Aube, un théurge draconique, un nain guerrier héritier de Thunderholme, une Teu'Tel quesselle devin et un tueur de dragons. Elle avait dû déployer sa garde personnelle d'ombres pour mettre fin à leur progression.

Mais savait-elle que cet événement allait initier la création d'une Loge pour surveiller et étudier les dragons, et s'opposer aux plans macabres du Culte des Dragons et de la Reine Dragon... ? Cette remarquable loge s'appelle l'Œil du Dragon.

GENÈSE : L' OBLIVION

Arrabar, ville des conflits et entourloupes politiques. Nuit du 4 Marpenoth de l'année de la Magie Sauvage. un incendie ravage ce qui fut le repère de l'un des hauts lieux du mal et du chaos de la Ville Dorée, ceci évoquera à certains le nom sucré d'un poison : « Amasstarte ».

Une auberge-magasin verra le jour sur ces ruines, activité marchande parfaitement convenable drainant habitués et badauds. Le groupe de mercenaires qu'elle abritera gagnera rapidement en renom, portant ainsi le Saphir Noir au devant de la scène commerciale du quartier. Cependant, l'oreille maline devinera plus qu'il n'est dit. L'incendie n'avait rien d'accidentel. Les cendres du précédent manoir resteront tièdes dans les souterrains du nouveau bâtiment, entretenues par une organisation nébuleuse œuvrant dans une parfaite discrétion : Oblivion.

GENÈSE : LES GARDIENS SYLVESTRES

En l'an 1369 CV, alors que les fiélons s'amassaient devant les portes de l'enfer et que de nombreux animaux cédaient à la folie, le Haut Conseil Sylvestre du Nord se réunit sous l'égide du Grand Sylvanien Turlang pour organiser les défenses de la Haute Forêt. Certains furent élus, dont Aëlariel Damaera, jeune prêtresse d'Aerdrie Faenya, pour enquêter sur ces étranges évènements.

Aëlariel et ses acolytes furent amenés à s'allier avec une tribu d'elfes des bois de Thüldae. Une solide amitié naquit entre la prêtresse et Trondhalë, l'archidruide de la cité sylvestre. L'union apporta la force et l'alliance sylvestre parvint à éliminer les hordes goblinoïdes ainsi qu'un cercle druidique maléfique qui menaçaient l'équilibre de la région.

La paix et la sérénité revenues dans cette partie de la Haute-Forêt, l'heure du départ sonna pour Aëlariel Damaera mais la jeune elfe avait bien d'autres projets. Avec l'accord de Trondhalë, un rassemblement de vaillants protecteurs de la nature guidés par Aëlariel elle-même prit racine au cœur de la Cité du Saule Argenté afin de préserver ce havre de paix ainsi que l'harmonie de la région.

La Confrérie des Gardiens Sylvestre était née.

Aujourd'hui encore, ils veillent sur les espaces naturels même si leur champ d'action s'est bien élargi. Il aura fallu plus qu'une attaque démoniaque pour venir à bout des Gardiens Sylvestres. La bataille fut féroce, les pertes nombreuses et douloureuses, mais les voilà plus forts que jamais, prêts à relever les nombreux défis que leur réserve l'avenir.

GENÈSE : LE MONASTÈRE DES 9 PORTES

Il y a de cela 370 ans (1002 CV), un ermite du nom de Sian Ukato venu des lointaines terres de Kara-tur traversa l'Anauroch avant d'atteindre les Marches d'argent. Il arriva par hasard dans une gorge montagneuse des Montagnes Nétheres au même moment que le jour venait de poindre. Alors qu'il progressait dans le défilé, les premiers rayons du soleil lui firent découvrir un arbre majestueux gigantesque aux branches larges et puissantes qui abritaient nombres de petits mammifères et oiseaux. Cette vision l'impressionna tellement qu'il décida de rester sur place afin d'y vivre et de méditer. Sa méditation dura dix années au terme desquelles

il eut la visite d'un céleste émissaire de Pistis Sophia qui bénit son projet de bâtir un monastère sur ce lieu unique et intercéda auprès de sa sainte patronne afin que l'endroit soit préservé des dures intempéries du Nord.

Avec le temps, des gens des environs affluèrent en quête de spiritualité lorsqu'ils eurent connaissance de l'oeuvre de l'ermite. Ses premiers disciples l'aidèrent à construire ce haut-lieu monastique qui accueillerait les futurs pratiquants. Sian Ukato enseigna sa vision de l'univers et le Paashak-Shagat, un art martial ancestral, formant à l'occasion des Initiés en l'honneur de Pistis Sophia.

Longtemps isolé, c'est sous l'impulsion du sensei Gardien Vénérable, désireux de prouver la qualité et l'efficacité du style Paashak-Shagat à travers des exploits forgeant le corps et l'âme, que le monastère s'est allié avec la Compagnie des Marches et accueil au sein de nombreux frères et sœurs des marches afin de suivre des périodes d'un entraînement rigoureux sur la 'Voie de l'Arbre'.

GENÈSE : L'ASSEMBLÉE

L'Assemblée n'est pas née à Everlund pour les raisons que tous supposent. Il est vrai que l'Alliance avec Lunargent par le biais de la grande Dame Alustriel fait une couverture idéale pour expliquer la présence de ce bâtiment que le fondateur de l'actuelle guilde a investi et a développé. Cependant, bien avant lui, la légende des Cinq, sur les ruines de l'ancienne forteresse naine fut sans doute l'un des secrets les mieux gardés de cette partie des Royaumes. En ce temps là une étrange météorite avait creusé son nid en lieu et place de la future Everlund. Les Cinq, désireux de trouver au sein de ce cadeau du ciel un moyen de finir leur vie dans le luxe et la richesse, s'installèrent sur le site avec leurs clans respectifs et, au fil des années travaillèrent, creusèrent, et fabriquèrent cinq gemmes à partir de cette météorite. Au fil des temps et des guerres, l'ancien campement nain fut remplacé par l'actuel Everlund et seule la terre garda le souvenir de cette météorite, une terre pétrie de magie encore inconnue à ce jour.

Aujourd'hui, des Cinq aucun souvenir ne resta, jusqu'à leur nom. Ils disparurent entièrement de la mémoire collective au contraire de ces cinq gemmes dont le cœur noir semble composé de matière vivante, perceptible au travers de sa gangue vitrifiée aux légers tons violets. Aujourd'hui certains murmurent que les attaques répétées des démons à l'Assemblée est le début d'une guerre pour la possession des cinq gemmes. L'Assemblée, gardienne muette, qui développe depuis des années, autour de ce secret, toutes les compétences nécessaires pour défendre et dompter les pouvoirs de cette gemme, et partir à la recherche de ses sœurs...

Adlareth avec la participation des maitres de guildes



ENTRETIEN AVEC UN GOUVERNEUR

Gravissant les marches en bois de la taverne, je plonge ma main dans une des poches intérieures de mon manteau pour me rassurer une dernière fois d'avoir les questions avec moi. Rapidement j'atteins une petite alcôve, loin du tumulte habituel des lieux. Un gnome est installé, je reconnais aussitôt ce visage légendaire bien ciselé. Ce regard malicieux et ce bouc parfaitement coiffé. Je sors délicatement la feuille de ma poche sur laquelle était déjà inscrit le nom de l'invité pour ce premier numéro de l'Opuscule : le gouverneur Syraew. Je salue timidement ce personnage derrière lequel se dessinent de nombreux exploits, le fondateur des lieux dans lesquels nous nous trouvons : Celui qui était à l'origine de la Taverne des Royaumes Oubliés. Le regard brillant, il me rassure en me priant de bien vouloir le tutoyer. Bien vite nous échangeons quelques paroles, sirotons nos verres et je débute les questions afin d'éclairer ce que tous nous souhaitons savoir.

- Une question que se posent de nombreux lecteurs de l'Opuscule. Qui est le Gouverneur Syraew ?

Très bonne question, pour laquelle j'inviterais les lecteurs à venir me rencontrer. Mais je rassure les plus curieux : il n'est pas très difficile de me trouver pour qui sait chercher. Je vous dirais simplement ici que j'ai 25 ans, et que les jeux de rôle ne sont pas mon unique passion. J'aime beaucoup voyager, et comme vous pouvez le deviner par l'aspect de la TDRO, la nature et la montagne !

- Comment t'es venue cette passion pour le Jeu de Rôle ?

Très simplement en découvrant le jeu Baldur's Gate, qui reste depuis l'une de mes références favorites. De fil en aiguille, j'ai découvert des passionnés de jeu de rôle dans mon entourage, et la suite... vous pouvez la deviner !

- Gouverneur, quand et comment est née La Taverne des Royaumes Oubliés ?

Tout est partie d'une fantastique communauté, qui aujourd'hui existe toujours mais sous une forme différente : la Confrérie des Gardiens Sylvestres [nb : L'idée de la TDRO a germé sur son prédécesseur, le site Thüldae]. A l'époque fondée par Athelor, graphiste émérite, la Confrérie fut un lieu propice à la créativité et au plaisir d'entreprendre. Nous avons donc, après de bons moments passés ensemble, décidé de voir les choses en grand. La version 1 de la TDRO fut donc le résultat d'un travail d'équipe, et je remerciais en particulier La Scalde (première demoiselle à entrer dans la Taverne !), Yenros, Lenwë, Daerandir, Myrtil, Mimiste, Aroque et bien-sûr Athelor, aujourd'hui vétérans de nos Royaumes, pour leur contribution à la naissance de ce projet début 2004. Mais je ne peux non plus oublier de citer Thunder Jack, notre marin explosif, qui avec grande passion a mené avec l'équipe de l'époque les grands changements de la version 2. Quant à l'équipe de la version 3, vous la connaissez bien !

- Concevoir et faire évoluer un site de jeu comme la TDRO demande des compétences particulières. Quel est ton secret ?

Dans ma philosophie tout est possible pour qui sait s'en donner les moyens. Il n'y a donc pas de compétences impossibles à acquérir pour créer ou gérer un site comme celui-ci. Il faut cependant une passion au départ, et la volonté d'aller toujours plus loin, toujours plus haut. La TDRO aujourd'hui n'est pas parfaite, et continuera de s'améliorer continuellement dans le futur, sous l'impulsion de notre équipe exceptionnelle et de nos confrères, qui eux aussi innovent. Le secret, s'il y en a un, est ainsi de savoir s'entourer de ces personnes exceptionnelles et de fixer un objectif haut et attrayant pour tous.

- La TDRO vient de s'offrir un nouveau visage. Y'a-t-il de nouvelles évolutions prévues ?

Nous avons toujours des idées d'évolution en tête, et je crois qu'une de nos caractéristiques est de ne jamais nous asseoir sur nos acquis. Aujourd'hui, les ressources limitées dans l'équipe en terme de temps et de compétences informatiques – programmation PHP, graphisme – nous forcent à aller lentement. La version 3 fut l'occasion de mener à bien de nombreux changements nécessaires au sein de la TDRO, aussi bien structurels qu'organisationnels. La version 4, pour l'instant, n'est pas encore prévue. Cela ne veut pas dire cependant que des évolutions ne verront pas prochainement le jour, mais celle-ci seront, en tout état de cause, moins importantes.

- D'après toi, qu'est-ce qui démarque la TDRO des autres sites de jeu de rôle mettant en scène les Royaumes Oubliés ?

Vous trouverez au sein de nombreuses communautés une bonne humeur et une ambiance conviviale. C'est le propre du jeu de rôle. Et si bien évidemment nous allons aussi dans ce sens, la TDRO se démarque il me semble aujourd'hui par notre volonté de considérer tous nos membres comme des individus à part entière, avec leur originalité, leurs qualités propres, et leurs aspirations. Nous essayons ainsi de chercher le meilleur en chacun et de le développer au maximum. Que vous nous rejoigniez pour apprendre les règles D&D3.5, renforcer votre orthographe, améliorer votre créativité, ou tout simplement faire partager votre talent pour raconter des histoires, nous vous fournirons les moyens pour le faire. Lorsque vous arrivez, vous êtes directement pris en charge par une équipe spécialisée. Que vous soyez débutant ou confirmé, nous vous aidons à acquérir les bons réflexes rapidement, et ainsi à vous intégrer aux quêtes pleinement et en toute confiance. Mais une fois membre validé, vous avez aussi accès à de nombreuses opportunités : concours de connaissance, concours de créativité, combats RP dans la fosse, participation aux projets de la TDRO, voire rapidement, si vous êtes bons, à la création et l'encadrement de nouvelles aventures en rejoignant notre équipe de MJs.

- Aimerais-tu ajouter autre chose pour nos lecteurs ?

Surtout n'hésitez pas à venir rencontrer notre équipe et à nous faire part de vos idées ! La TDRO représente le cadre, mais ce qui compte réellement c'est sa communauté. Nous aimons savoir ce que pensent nos membres de nous et de notre travail, et si nous allons dans le mauvais sens, nous sommes prêts à nous remettre en question, pour peu que nous soyons au courant !

Elwin



DONJONS ET DRAGONS : L'HISTOIRE D'UN JEU

Né des esprits des Gary Gygax et Dave Arneson pensaient faire évoluer un wargame (jeu de guerre nommé Chainmail). Ils vinrent à imaginer que les héros vivaient des aventures entre leur grande campagne de guerre. Le jeu de rôle existait déjà bien avant sous d'autres formes et d'autres noms, ils furent les premiers à le formaliser et à lui donner des règles. Gygax fonda par ailleurs la société d'édition TSR (Tactical Studies Rules) pour publier le jeu.

En 1974, la première boîte contenant trois livrets fut éditée. A cette époque, tout cela était encore très amateur. Il n'existait que trois classes, le guerrier, le mage et le clerc. Les autres arrivèrent au fur et à mesure des suppléments. L'ensemble étant proposé plus comme un supplément du jeu Chainmail, d'ailleurs le système de combat n'est qu'une option, et l'on conseil d'utiliser Chainmail.

En 1977, on divisa le jeu en deux éditions. La première Basic donjons et dragons, une version simplifiée pour un large public. Et en 1978, Advanced Dungeons & Dragons, qui rassemblait l'ensemble des règles, variantes, options et corrections proposées depuis la première édition, afin de les unifier. Mais la conception même de ces éditions était opposée. AD&D tentait d'envisager l'ensemble des situations possible, alors que BD&D simplifiait l'ensemble et laissait une grande part à l'improvisation.

En 1989, sort Advanced Donjons et Dragons 2ème édition qui ne changent pas profondément le système de jeu. Les sorts de mage sont divisés en école et ceux de prêtre en sphère. Le jeu qui est accusé de favoriser le satanisme revoit quelques classes. Les diables et démons du bestiaire sont renommés respectivement baatezu et tanar'ri.

TSR sort de nouveaux décors de campagne dans la première moitié des années 1990 : Dark Sun, Planescape, Ravenloft et Birthright. Les nombreux suppléments, qui proposent chacun des règles différentes, amènent la confusion parmi les joueurs. TSR, en mauvaise santé financière, se fait racheter par la société Wizards of the Coast en 1997 qui abandonne les univers précédemment créés.

En 2000, c'est la naissance de Donjons et Dragons 3ème édition. Le système de jeu est complètement revu et prend le nom de d20 System. Le système fait toujours appel à des classes de personnage, mais celles-ci sont désormais beaucoup plus variées. La personnalisation via un système de dons et le multiclassage, permet de personnaliser son héros.

En 2003 sort l'édition 3.5 de D&D. Cette édition n'est qu'une révision de la précédente fondée sur les FAQ trouvé sur internet. Le manuel des joueurs est revu pour rééquilibrer certaines classes. Le manuel du maître est entièrement refondé et le bestiaire rééquilibre certains monstres et leur donne une stratégie de combat.

En 2008, sort Donjons et Dragons 4ème édition. Chacun pourra se faire son idée sur cette nouvelle version, mais ceci est une autre histoire.

Adlareth



LES ROYAUMES OUBLIÉS : GENÈSE D'UN UNIVERS

Tout commença dans l'esprit fertile d'un enfant de neuf ans, qui commença à créer un monde fantastique. « un endroit rêvé pour ses histoires d'épées et de sorciers » l'appelait-il. Ce jeune canadien n'est autre qu'Ed Greenwood.

En 1975, Ed découvrit le jeu de rôle. Il adapta donc son univers à ce jeu et se lança dans une grande campagne avec ses amis. En 1979, il commence à écrire de la revue Dragon Magazine et au numéro 30, il présente son univers dans ce magazine. Il décrivait son univers, les personnages clés, les héros issus de son monde de campagne et des monstres pour les maîtres de jeu en panne d'inspiration.

Tout s'accéléra en 1986, lorsque Jeff Grubb fut chargé par TSR de rencontrer Ed Greenwood pour en savoir plus sur le monde qu'il décrivait dans Dragon Magazine. Jeff Grubb avait travaillé sur la conception de l'univers de Drandonlance. Il était tout indiqué pour savoir ce qui allait plaire aux joueurs.

Le monde d'Ed Greenwood plut tellement qu'en 1987, le 1er set de campagne paraîtra et le succès sera effectivement au rendez-vous. En 1990, il connu une évolution, qui correspond à l'arrivée de AD&D 2ème édition, mais il est plus considéré comme un supplément au 1er set. Enfin, en 2004 les Royaumes Oubliés connurent leur première vraie mutation. De nombreux suppléments complétèrent au fur et mesure cet univers en détaillant notamment de nombreuses régions de Faerûn.

De fait, des Royaumes Oubliés, on retient principalement Faerûn. Mais Toril a d'autres continents :

Zakhara avec des paysages souvent désertiques s'inspire des légendes persanes. Kara-Tur s'inspire de l'Asie tandis que Maztica se base sur l'Afrique équatoriale.

L'univers de Ed Greenwood apporta énormément au jeu de rôle devenant l'univers préféré des joueurs. 1990, vit également l'avènement des Royaumes dans le domaine du jeu vidéo avec Eye of the Beholder. Suivit les fameux Baldur's Gate, Icewind Dale pour aboutir à Neverwinter Nights.

Les Royaumes Oubliés ont également donné lieu à une longue série de romans traitant de cet univers.

Malgré tout cela Ed Greenwood n'a gardé que peu de droit sur ses Royaumes, ceux qu'il a vendus pour une bouchée de pain à TSR ne lui permettent apparemment pas d'en vivre. Il écrit toujours des romans sur les RO en freelance, et travaille comme bibliothécaire au Canada. Quand il n'est pas invité dans les conventions pour interpréter Elminster, le mage le plus célèbre qu'il a créé, il vit des jours paisibles dans sa ferme dans l'Ontario. Et il continue sa partie de jeu de rôle dans ses Royaumes avec les mêmes amis qu'à ses débuts...

2008, une nouvelle ère débute pour les Royaumes Oubliés avec l'arrivée de la 4ème édition de Donjons et Dragons. Un bond prodigieux dans le temps bouleversant l'univers connu et aimé.

Cette dernière édition connaîtra-t-elle un avenir aussi lumineux que les précédentes?

Adlareth



ENQUÊTE : LES PREMIERS PAS DES NOUVEAUX

L'Opuscule de Miirym a mené pour vous une enquête auprès d'aventuriers tout fraîchement sortis de leur épreuve de Tyr afin de recueillir des informations sur les circonstances de leur arrivée à la Taverne et également pour connaître leurs impressions sur les lieux, ce qui est réussi, ce qui est moins réussi. Autant de remarques qui vont permettre aux membres du Staff de corriger certains points, de se perfectionner et pour vous de vous remémorer ce qui se tramait alors dans votre esprit lorsque vous veniez de pénétrer dans l'enceinte de la TdRO. L'enquête s'adressa donc à cinq nouveaux membres, ayant achevé leur test de Tyr de fin octobre à fin novembre. Les questions concernaient les moyens par lesquels ils avaient découvert la TdRO, ce pourquoi ils l'avaient choisi mais aussi d'autres interrogations concernant l'accueil, l'efficacité des aides fournies, la facilité à trouver une quête, leur position par rapport à l'intégration d'une guilde et enfin leur impression générale sur notre établissement.

La plupart de nos nouveaux venus semblent avoir découvert notre site soit par des recherches sur le net de sites de jeu de rôle ou tout simplement en errant sur la toile à propos de choses concernant D&D ou l'univers des Royaumes Oubliés. Ces derniers constituent 60% des personnes interrogées. Notamment Inymys cite le site Tour de Jeu comme l'endroit où elle a entendu parler de la Taverne. De même, la plupart affirment avoir choisi la TdRO soit grâce à son rayonnement sur Internet, à des avis positifs donc, pour 2 des sondés sur 5. Tandis que 2 autres nouveaux arrivants disent avoir choisi spécifiquement la TdRO tant grâce à son charme visuel, qu'au fond de qualité qu'il propose : « Tout commence par l'aspect extérieur du site. [...] Ensuite, plus profondément, en fouillant un peu dans les forums et annexes, on voit qu'il y a un effort de faire quelque chose de qualité tant au niveau visuel que humain. » Déclare Inymys.

Concernant l'accueil, l'ensemble des sondés s'avouent satisfaits et il en ressort une impression d'ambiance chaleureuse. Les seules nuances apportées concernent la relative longueur et complexité de la procédure mais qui en vaut la chandelle, encore une fois selon les sondés. Également, un sentiment de réponses formatées durant la procédure ressort chez un sondé. Mais ils ne parlent de ces faits comme de simples nuances. Dans la continuité de l'accueil l'aide fournie aux nouveaux personnages semble non seulement les avoir satisfait mais aussi leur avoir été d'un précieux secours. 40% des sondés mentionnent une aide plus qu'utile pour remplir la fameuse fiche. Néanmoins 2 sondés sur 5 ont été quelque peu déstabilisés par la masse d'informations en dehors du manuel qui « ne sont pas toutes classées » et amènent parfois à se perdre. Une fois ces procédures achevées l'ensemble de nos sondés a trouvé une quête assez rapidement excepté Zobian qui vient d'achever son épreuve du Tyr et de postuler dans le sujet « En Quête d'une Quête ».

Ensuite nous avons abordé un des grands enjeux de ces derniers temps pour l'équipe de la Taverne : les guildes. Vous n'êtes pas sans savoir que les guildes ont connu une restructuration avec la refonte de la Fraternité de la Côte et plus récemment la naissance de L'Oeil du Dragon et d'Oblivion. Tout nos sondés sont résolus à intégrer une guilde. Et nos 3 nouveaux arrivants sur les 4 ayant trouvé une quête sont en cours de rattachement à une guilde. Néanmoins nos nouveaux semblent plus divisés quant à la suffisance des informations concernant les Guildes. Un sondé pense qu'elles n'insistent pas assez sur les avantages procurés par les guildes tandis que pour un autre il semble y en avoir largement assez. Inymys considère ainsi qu'il

est « dur de ne pas comprendre qu'intégrer une guilde est quasi nécessaire et est une composante essentielle de la Tdro. ». Malgré tout, les réponses à cette enquête semblent plus s'accorder à parler d'une nécessité concernant l'intégration d'une guilde plutôt que d'une démarche naturelle. 60% de nos sondés se sont parfois dirigés vers des guildes qui n'étaient pas forcément leur idée de départ ou parce qu'elles étaient les seules à correspondre à leurs personnages. S'agit-il alors de choix par défaut ? Zhaie parle des guildes comme « atypiques ». Toutes semblent avoir des traits de caractère assez marqués (stéréotypés ?). Apportons peut être une nuance à cela en exposant le fait que la réponse de Zhaie date d'avant la naissance de nos deux nouvelles guildes censées accueillir des personnalités plus « neutres ». De même un sondé regrette qu'il n'y ait qu'une seule guilde à orientation mauvaise.

Finalement, la TdRO paraît susciter chez les nouveaux arrivants une satisfaction certaine, ils vantent notamment le travail accompli par l'équipe. Et si le rythme d'aventure paraît lent pour certains, ils affirment que c'est le prix à payer pour un « Roleplay développé ». Enfin la question des animations semble diviser pour diverses raisons (trop « élitistes », quantité suffisante ou non). Pour ces sondés et vous chers lecteurs je vous invite à lire l'article concernant le récent système mis en place pour rythmer les animations : La Convivialité.

Elwin



PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE & REMERCIEMENTS

Nous voici donc à la fin de cette première édition. Nous espérons que vous avez passé un agréable moment en lisant ces quelques pages et, qui sait, que vous aurez pu apprendre une ou deux petites choses.

Il ne me reste plus qu'à vous présenter, avec grand plaisir, cette équipe formidable avec qui j'ai eu l'honneur de travailler pour vous présenter ce numéro 1.

- * Rédacteur en chef: Adlareth
- * Maquettiste: Zhaie – Adlareth avec les conseils avisés de toute l'équipe.
- * Graphiste: Zhaie - Durgan pour la création du titre.
- * Correcteur: La Guetnorn - Moreta Aliora & Inymys et Nxebz
- * Reporters: La Guetnorn [RP] – Adlareth
- * Enquêteur: Elwin
- * Interviewer: Elwin

Je me dois également de remercier nos différents contacts, qui nous ont été d'une aide précieuse.

- Pour la Guilde de l'assemblée : Ithek le gris et Stolig
- Pour la Compagnie des marches : Théodus
- Pour la Confrérie des Gardiens Sylvestre : Isorion
- Pour la Fraternité de la Cote : Nice Dirinnac
- Pour le monastère des neufs portes : Kolimar Velcor
- Pour l'œil du Dragon : Tenavril
- Pour Oblivion : Oknar Barbesh
- Pour les concours et les jeux Burnhilda ainsi que pour la taverne en chiffre.

- Un remerciement tout particulier pour notre Gouverneur et les Seigneurs qui nous ont donné le feu vert pour faire de ce projet une réalité.

Et bien entendu à vous très chers lecteurs. Toute l'équipe de l'Opuscule de Myriim et l'ensemble du Staff de la Taverne des Royaumes Oubliés se joint à moi pour vous souhaiter une très bonne année 2011. Puisse-t-elle vous apporter encore plus de joie, plus de bonheur et surtout plus d'aventures épiques au sein de notre bel établissement.

Nous vous donnons donc rendez-vous d'ici environ 3 mois pour un nouveau numéro de :
L'Opuscule de Myriim