

# Opuscule de Miiry

"La de votre passion  
Fait briller l'aventure"

Des dieux et des hommes



## Edito

Très chers lecteurs de la Taverne des Royaumes Oubliés et des environs,

C'est avec plaisir que j'ai l'honneur de vous présenter le second numéro de l'Opuscule de Miiry. Cette fois, il est orienté sur l'importance du divin dans les Royaumes Oubliés.

Mais avant toute chose, je me dois de vous présenter des excuses pour cette parution plus que tardive, par rapport à ce qui avait été annoncé. Les raisons de ce retard sont malheureusement indépendantes de notre volonté. De nombreuses difficultés se sont dressées devant nous mais à force de volonté, nous sommes aujourd'hui enfin en mesure de publier ce nouveau numéro.

Un coup de projecteur est donné sur le "Test de Tyr", un espace ô combien important mais souvent mal connu. Hyperion, en charge de ce lieu, vous en fera découvrir les mystères.

Vous retrouverez bien sur vos rubriques sur la vie de la Taverne qui laisse la place belle aux quêtes RP qui se déroulent dans les Marches d'Argent.

Enfin, nous ne pouvions passer sous silence un évènement unique qui a eu lieu dans la TDRO : un joueur de longue date vient d'être le premier à atteindre le niveau 6. Un portait d'Yvhann vous permettra de découvrir cet aventurier.

Toute l'équipe de l'Opuscule vous souhaite une très bonne lecture.

Adlareth

## SOMMAIRE

Edito	Page	1
Sommaire	Page	2
Les annonces de Miiryum	Page	2
La Taverne en chiffres	Page	3
Les évènements de la Taverne	Page	3
Les nouvelles quêtes	Pages	4 et 5
Les quêtes ayant pris fin	Page	6
Quand la convivialité s'en mêle	Page	7
La Fosse	Pages	7 et 8
Ces nouveaux héros	Page	8
L'Antre des Guildes : Que se passe-t-il dans les guildes ?	Pages	9 et 10
Entretien avec Hyperton : l' élu de Tyr	Pages	10, 11, 12 et 13
Complément d'enquête	Page	13
Reportage : Des dieux et des hommes	Pages	13, 14 et 15
Reportage : La cosmologie des Royaumes Oubliés	Pages	15 et 16
Portrait : Yvhann Yössmar, premier niveau 6	Pages	17, 18 et 19
Enquête : Le Test de Tyr	Pages	19 et 20
Le courrier des lecteurs	Page	21
Présentation de l'équipe de l'Opuscule & remerciements	Page	21



## LES ANNONCES DE MIIRYUM

Hypérion vous informe qu'il vous sera possible désormais d'obtenir un document PDF de votre test de Tyr. Une initiative qui permettra à l'aventurier débutant ou vétérans de conserver pour lui ce moment si particulier dont le succès marque le début d'une nouvelle vie au sein de la Taverne.

De nouvelles classes, soumises à certaines conditions d'accès, sont disponibles ! Nous vous invitons à venir les découvrir dans le forum « Les Alcôves Privées », dans le sujet nommé : « De nouvelles classes » Il s'agit du Tourmenteur, de l'Éclaireur, du Spadassin, du Kleptomage, du Chaman Spiritiste, de l'Élu Divin, de l'Archiviste et de quelques classes psioniques : Âme Acérée, Psion, Prodige, Guerrier psychique, Esprit Divin, Ardent et Furtif. Le choix est grand, faites-vous plaisir !

Kolimar Velcor lance un appel à toutes les bonnes volontés qui souhaiteraient apporter leur contribution à l'élaboration de notre encyclopédie. Il s'agit pour nous de vous offrir un outil rassemblant des renseignements suffisamment complets que pour permettre à n'importe quel joueur ou joueuse de s'y retrouver dans l'univers des Royaumes Oubliés. N'hésitez pas à le contacter pour plus d'information.

Le Chroniqueur lance un appel à tous ceux qui aimeraient s'investir au sein de la Taverne des Royaumes Oubliés. De nombreuses fonctions sont disponibles au sein de notre équipe, du Registre à la Fosse en passant par l'Opuscule, il y en a pour tous les goûts. Alors, avis aux amateurs !

Adlareth

2



## LA TAVERNE EN CHIFFRES

Un nouveau cliché instantané au Samedi 26 Mars 2011. A cette date, la Taverne compte pas moins de 93 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 : 43,5%	Roublards : 17,4 %		
Elfes ou demi-elfes : 23,9%	Guerriers : 15,2 %	Bardes : 6,5 %	
Nain : 10,9%	Rôleurs : 10,9 %	Ensorcelleurs : 7,6%	Masculins : 69,6%
Halfelins : 10,9%	Prêtres : 9,8 %	Moines : 6,5%	Féminins : 30,4%
Gnomes : 4,3%	Druides : 9,8 %	Paladins : 4,3 %	
Tiefelin : 2,2%	Magiciens : 8,7 %	Barbares : 3,3%	
Demi-orque : 2,2%			
Aasimar : 1,1%			
Genasi : 1,1%			

**NB :** Une erreur s'était glissée dans la première édition : Nous n'avions pas 279 membres actifs, mais bien 90. La Taverne est donc en légère progression pour ce premier trimestre 2011.

Brunhilda Sigrun



## LES ÉVÈNEMENTS DE LA TAVERNE

Voici, les quelques annonces qui ont marqué la Taverne des Royaumes Oubliés :

**Lumsa** est venue d'un autre plan pour devenir la graphiste attitrée de l'Opuscule.

**Théodus** décroche son titre de Maître de Jeu à part entière.

**Atlas** rejoint l'équipe des correcteurs de l'Opuscule afin d'y apporter une aide précieuse et appréciée.

**Arkhan** commence sa formation en tant que correcteur au sein du registre sous la tutelle d'Adlareth.

**Ayolia** débute sa formation de testeur au sein du célèbre Test de Tyr sous l'égide d'Hypérion.

**Adlareth** officie dans la Fosse sous les traits de Wefnesh.

Un MD s'en va....

**Callie Glazebille** : connu aussi sous les noms de Phélès et de Mussel, a quitté notre belle Taverne après de nombreuses années passées au sein de notre équipe. Il s'en est allé vers d'autres horizons et nous le remercions vivement pour son implication. Qui sait? Peut-être reviendra-t-il. En tous cas, les portes de la TDRO lui sont ouvertes.

**Zhaie / Neshk** quitte ses fonctions au sein du staff.

Adlareth



# JOURNAL DES QUÊTES

## LES NOUVELLES QUÊTES

### ▫ LA CONFRÉRIÉ DES GARDIENS SYLVESTRES ET LA COMPAGNIE DES MARCHES

#### La Marque de Hoar

Alaster Eparpivier, noble du Cormyr, ancien aventurier, a semble-t-il quelques soucis avec sa progéniture, en particulier avec un fils bien mal inspiré...

Pourquoi? Le vilain garnement, trop gâté qu'il fut, vient non seulement de dérober à sa famille une relique d'une grande valeur, mais en prime tente-t-il de s'associer avec des gens peu recommandables appartenant au Culte du Dragon.

Bien mauvaise idée que voilà surtout quand l'effronté se trouve en Aglarond, bien loin de la fureur paternelle.

Grâce à son passé d'aventurier, et aux liens qu'il a tissé avec la guilde de la Compagnie des Marches, Alaster fait appel à ses anciennes relations pour qu'elles l'aident à ramener son enfant dans le droit chemin et à récupérer son bien. Mission est donc donnée à la sage Célestia, à l'honorable Haimric et à l'énigmatique Nesreco de se rendre dans le Royaume d'Aglarond.

De son côté, la confrérie des Gardiens Sylvestres, présente en Aglarond, renforce ses liens avec ses alliés et construit patiemment un nouveau sanctuaire...

Royaume du Cormyr,

15 nuitouse 1372

PJ(s) : Célestia, Haimric et Nesreco. De nouveaux joueurs vont se joindre bientôt à eux.

MJ : Isórlon

Lancement :

### ▫ L'OEIL DU DRAGON

#### La quête de la Fleur de Lune

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 fleur, avant qu'il ne soit trop tard et en faisant face à la concurrence. Cette mission va se révéler bien plus délicate qu'elle ne laissait initialement paraître car les aventuriers se retrouvent mêlés à une étrange malédiction dont un petit bourg aux abords de la forêt de Cryptejardin est victime. Sauront-ils lever cette malédiction ?

Affaire à suivre !

Fin Uktar 1372

PJ(s): Iélénia, Hannibal, Arveene, Karion

MJ : Tenavril

Lancement : juillet 2009

### La quête du Chevalier disparu

L'Œil du Dragon, loge des veilleurs draconiques, est inquiète car elle est sans nouvelle du Chevalier Fenwick missionné pour enquêter sur l'intérêt que porte le Culte du Dragon sur une étrange fleur : la fleur de lune. Un veilleur céleste et un membre de l'Assemblée avec laquelle la Loge construit une précieuse collaboration ont donc été envoyés sur place pour le retrouver...

Uktar 1372

PJ : Ailsa, Agath's

MJ : Tenavril

Lancement : décembre 2010

### La quête de la Tueuse de dragons

Gryaex était réputé pour être un redoutable chasseur de dragons. Son arme, une épée longue, surnommé la Tueuse de Dragons, attisait la convoitise et l'admiration pour tout chasseur qui se respecte. Depuis une dizaine d'années, la rumeur courait qu'un dragon avait finalement eu le dernier mot contre ce chasseur. L'arme avait ainsi disparu... Mais voilà qu'un gnome magicien, qui asservissait un village en se faisant passer pour un dragon rouge, prétend détenir le journal de Gryaex. Évidemment, l'Œil du Dragon sera sur le coup...

Eleinte 1372

PJ : Crocktar, Arkhan, Madawc

MJ : Tenavril

Lancement : janvier 2011

### ▫ OBLIVION

#### Ophiuchus

Le passage vers la nouvelle année voit Jon, Moira, Zelkior et Zobian voguer vers les berges opposées du bras de mer du Bief de Vilhon, faisant cap droit sur Hlondeth. Là-bas, Jon et Moira doivent retrouver l'un des amis du Saphir Noir, aidés par le sombre Zelkior dont les intentions semblent bien opaques, et de Zobian, un malin qui paraît fuir un passé troublé.

La mission s'avérait risquée : ce marchand de denrées exotiques, pris dans l'étau des conflits locaux voyait ses contacts tantôt disparaître tantôt se détourner de lui. Accusé de maints maux, son commerce ne faisait plus recette... Vivant sur ses économies, il était prêt à payer une somme rondelette à ceux qui lui apporteraient éclaircissement et assistance sur sa situation.

Bien plus qu'une mission diplomatique, une enquête ou une visite de courtoisie, le voyage qu'allaient entreprendre les quatre compères révélerait au cœur même de leur groupe de plus sombres desseins, personnels, ou portés par une voix secrète.

Assurément, les apparences seraient trompeuses.

30 Nuiteuse 1372

PJ : Jon, Moira, Zelkior, Zobian

MJ : Oknar

Lancement : 1er février 2011

## LES QUÊTES AYANT PRIS FIN

### ▫ LA CONFRÉRIE DES GARDIENS SYLVESTRES

#### Méfiez-vous des apparences

Everlund, les Marches d'Argent  
18 Eleinte 1372  
PJ(s) : Célestia, Haimric, Nesreco et Asgrim  
MJ : Isórlon  
Lancement : 12/05/2010ttt  
Fin : 14 janvier 2011

**Que deviennent les joueurs ?** Célestia, Nesreco et Asgrim ont tous les trois rejoint La Marque de Hoar, la nouvelle quête lancée par Isórlon. Quant à Asgrim, plus de nouvelles ... Bonne route à lui.

### ▫ L'ASSEMBLÉE

#### Les bois de la bête.

Dans le Boislune, les Marches d'Argent  
15 Eleinte 1372  
PJ(s) : Volan, Elode, Vèla et Zeklor  
MJ : Enil Aroc  
Lancement : 15/06/2008  
Fin : 22 janvier 2011

**Que deviennent les joueurs ?** Vèla a rejoint la quête Promenade dans les Landes masterisée par Enil Aroc, Volan intègre La Voie du Papillon sous l'égide de Stolig, Elode est aux abonnés absents quant à Zeklor, il est en attente d'intégrer une quête pour la guilde de l'Oblivion.

#### Les bois de la bête.

Le Testament de Josor  
15 Eleinte 1372  
PJ(s) : Madawc, Whÿn Lyn'taël, Capucine, Elianis, Silupin.  
MJ : Joïnon puis Stolig  
Lancement : 01/07/2008  
Fin : 9 mars 2011

**Que deviennent les joueurs ?** De ce que nous en savons, Silupin prend une retraite anticipée mais rien ne dit qu'il ne repartira pas sur les routes de l'aventure quant à Elianis, une pause s'impose pour lui. enfin, Madawc devrait débiter une tentative d'intégration au sein de la guilde de l'Oeil du Dragon. Pour le reste...

### ▫ AILLEURS

#### A la poursuite de Melkinnvar le Mystérieux.

En Amn, les Pics Brumeux  
7 d'Uktar 1372  
PJ(s) : Ascha Cheynn, Erin, Branik, Pipo le Ruf  
MJ : Callie  
Lancement : 07/09/2008  
Fin : 11 janvier 2011

**Que deviennent les joueurs:** Les personnages Erin et Branik mettent fin ici à toute aventure en Faerûn, bon vent eux. Pipo le Ruf et Ascha Cheynn ont quitté l'Amn. Ils espèrent bientôt voguer vers de nouvelles aventures.



## QUAND LA CONVIVIALITÉ S'EN MÊLE

Mes bien chers joueuses et joueurs,

Un sondage sur les activités HRP était sorti dans le précédent Opuscule, suggérant alors des pistes pour inclure plus de joueurs dans les diverses activités. Alors pourquoi ne pas profiter de ce second numéro pour vous solliciter ?

Quelques remous du côté du Chondath ont malheureusement retenu la Naine de l'établissement un peu à l'écart de ses fonctions ces derniers temps, mais la voici revenir dans la course à la vitesse – lente mais régulière – de ses petites jambes !

Comme il est bien connu que la gente féminine sait (bien) faire deux choses à la fois, elle compte profiter de la fin de son voyage retour pour réfléchir aux différentes manières de s'occuper de vous une fois à bon port ! Votre bonne Naine a déjà quelques idées, mais c'est bien pour vous, fidèles arpenteurs de ce lieu, qu'elle cogite et s'agite : cela revient donc principalement à vous de donner vos attentes et envies ! ... Jeux par équipe, en solo, concours de rimes ou de graphismes, quizz, chasse aux trésors ou encore sondages autour du jeu de rôle, tout est faisable tant que cela tient d'activités « hors jeu de rôle ».

A l'heure où vous lirez ces lignes, un sujet tout spécialement conçu pour vos réactions aura été créé dans le forum « Le Salon de la Chope d'Argent ». N'hésitez pas à y laisser votre mot... ou soyez maudit par le Morndinsamman !

Mais avant tout, bonne lecture !

Brunhilda Sigrun



## LA FOSSE

Les salles d'attentes de la sainte Fosse étant surchargées, le Dévot profita d'une demande assez incongrue dans ses demandes de chasse pour appeler de nombreux gladiateurs à vider les lieux. Et éviter ainsi surtout que l'impatience de certains d'entre eux finissent par les faire s'affronter en dehors des arènes, gâchant ainsi le plaisir du géant de givre et des autres maîtres des bêtes, ainsi que du public. Et puis surtout cela serait un manque à gagner pour les caisses des arènes.

Ainsi un premier groupe partit à travers un portail magique pour se retrouver dans une région enneigée et glaciale où ils tombèrent nez à nez avec un quadrupède des plus étranges : c'était renne était doué de parole, qui de plus se révéla être leur commanditaire, Rudolph. Il leur confia la mission de ramener au plus vite un être féérique tout de rouge vêtu et à la longue barbe blanche, qui avait été kidnappé et emmené dans une grotte qui semblait avoir le pouvoir de corrompre les êtres féériques qui s'en approchaient trop.

Karmeth, Moreta, Volän et Arveene comprenant que le temps importait dans cette mission, foncèrent tête baissée vers la grotte. Pendant que N'jini, Slann, Saeonna, Zhaie, Garjalasa et Zobian se présentèrent et prirent le temps de monter une stratégie d'attaque. Ce qui leur fit perdre un certain temps sur les quatre premières personnes à avoir pris la direction du lieu de séquestration du Père Noël. Bien qu'ils essayèrent de les rattraper, une tempête de neige se leva, baissant leur visibilité. Les quatre gladiateurs en tête, eux, eurent la surprise de voir qu'à moins de 50 mètres de la grotte, la neige laissait place à une étendue d'herbe et un climat digne d'un bel été.

Soudain deux des quatre s'endormirent : il s'agissait du pouvoir d'étranges créatures florales qui semblaient vouloir les aider en leur offrant leur soin avant qu'ils ne pénètrent dans le lieu maléfique. Ce qui ne plus pas au prêtre nain qui bien que comprenant que ces êtres voulaient bien faire, ce geste se montrer plus que dangereux. Et Moreta se révéla vite d'accord avec lui en signalant justement qu'un être semblait se cacher à une vingtaine de mètres d'eux, à l'entrée de la grotte. La créature lança une faculté, ce qui déclencha un tir rapide de l'elfe de lune dans sa direction, mais elle encaissa facilement le trait grâce à sa peau recouverte de terre. La faculté provoqua un ramollissement du sol, bloquant tous les aventuriers, à l'exception du prêtre de Kelmvor qui se faisait secouer comme un prunier par le nain pour le ramener du pays des songes.

Pendant ce temps, malgré la faible visibilité, Garjzalasa parvient à suivre les traces de ces prédécesseurs et continua sa route, sans prendre garde que derrière lui, Zobian qui avait aperçu quelque chose à travers la tempête de neige, faisait stopper le reste du groupe de poursuivants. Alors que N'jini et Zhaie sortaient leur arbalète afin de prévenir tout danger, Saeonna se fit surprendre par une meute de loups et se fit atrocement tuer puis dévorer par celle-ci devant le reste du groupe impuissant.

Dans le même laps de temps, trois retardataires partirent de la fosse. Et leur arrivée ne fut pas sans heurt, car la hache de Godrick arriva directement dans le corps de Slann, qui s'écroula en sang sur le nain, devant les regards de Narvarth et Madawc arrivés avec lui.

Le Dévôt



## CES NOUVEAUX HÉROS

Depuis la dernière parution de l'Opuscule de Miiry, quelques aventuriers nous ont rejoint :

- \*Favouinn de Onglewind, roublard Hin Pied-Léger, et Yossepha, une jeune guerrière demie-orque de Chessentan déchu de son titre, arpentent maintenant les dangereuses voies des Royaumes Oubliés.
- \*Le mage humain Nocta Nova, du haut de ses 57 ans, a quitté son Eauprofonde natale après avoir franchi le test du Juste.
- \*Un autre magicien, mais un elfe de Lune originaire du Joyau du Nord, nous a également rejoint.
- \*Original ce nouveau nain, qui préfère parcourir les vertes forêts plutôt que les galeries sous la montagne. Godrick Dolric est un rôdeur natif du Grand Glacier.
- \*Un autre nain d'écu, mais venant de l'Épine Dorsale du monde celui-ci, est un barbare et il n'a pas perdu son temps car il s'est déjà engagé à servir dans le registre des clients.
- \*Un humain, une fois n'est pas coutume, ce vaillant guerrier Thétyrien porte le doux nom de Archim Harent.
- \*Il n'y avait plus de demi-orque dans la Taverne, voilà qui n'est plus le cas et c'est Crocktar de Castelmont qui enfonce le clou. C'est un rôdeur de la Vaasie.
- \*Un paladin de Heaum, Ayolia, un Chondathien, n'a pas, lui non plus, perdu de temps car il sert aux cotés d'Hypérion et a le plaisir de vous faire maintenant passer le test de Tyr.
- \*Jasmàl sàr Afarît est un jeune homme né dans le Calimshan. Ce guerrier se fraye un chemin dans la vie de la pointe de sa rapière.
- \*Le roublard des contrées du Mitan Occidentale, Malkan Kraenor, est vif et a la main leste. Gardez donc les vôtres dans vos poches pour vous en protéger.
- \*Cette petite sagespectre a un parcours original, puisqu'elle fut élevée par les elfes du Bois de Chondall. Laissez donc votre hache loin des arbres, lorsque vous croisez cette druidesse de Rillifane Rallathil.
- \*Feanor Elensar. Rôdeur de sa condition, ce demi-elfe de Lune est natif d'Eauforte, mais visiblement son héritage lunaire pèse sur lui, car il vient de partir les chemins des Royaumes.
- \*Nous arrivant tout droit de Lantan, le roublard Borindal est un gnome des roches qui ne cesse de voyager. Brandobaris puisse-t-il lui sourire encore longtemps.
- \*Et pour finir en beauté, Lorindol Evesneth natif d'Eternelle-Rencontre, ce mage Ar'Tel'Quess vient de débarquer sur le continent. Nul doute que le Père de tous les elfes le protégera... autant que faire ce peut.

Preuve de l'activité de notre belle taverne qui reste toujours aussi attractive. Pas moins de 12 aventuriers nous font maintenant l'honneur et le plaisir de partager nos aventures palpitantes. Nous leur souhaitons la bienvenue et une longue route...

Adlareth





## L'ANTRE DES GUILDES

### DU NOUVEAU À L'ASSEMBLÉE

Ces derniers mois, l'Assemblée a connu de grands changements pour faire face aux attaques démoniaques dont elle est la cible !

Tout d'abord, les membres n'y sont plus répartis par classe, mais dans quatre Organes spécialisés concordant avec les différents objectifs et moyens d'actions de l'Assemblée. C'est à présent à chacun de choisir le rôle qu'il jouera au sein de la Guilde et la voie de développement qu'il y suivra.

Il ne suffit plus de franchir les portes de l'imposante académie mais également de prouver aux professeurs et autres maîtres la volonté d'intégrer la branche choisie.

L'autre innovation est en grande partie l'œuvre de notre nouveau et prolifique Élève, Agath's Gromalogh : la **Sphère des Thaumaturges**.

Il s'agit d'un laboratoire où les personnages peuvent donner libre cours à leur imagination en créant des objets magiques, alchimiques ou des nouveaux sorts, grâce à un équipement de pointe et à l'accès aux composantes les plus rares.

Et tout ceci en RP bien sûr ! Grâce au Laboratoire, les personnages peuvent prendre le temps d'utiliser leurs dons et compétences de création, ou à défaut d'acheter quelques parchemins ou potions magiques, afin d'être mieux équipés pour leur prochaine quête.

### LA CONFRÉRIE DES GARDIENS SYLVESTRES ÉTEND SES RAMURES :

La Confrérie des Gardiens Sylvestres étend son réseau d'agents de renseignements autour de La Haute-Forêt. Pouvoir anticiper l'avenir est une de nos priorités tout comme offrir à nos Gardiens et nos Novices une assistance bien réelle sur le terrain de nos aventures. Plusieurs nouveautés sont à souligner :

De nouvelles classes sont accessibles au sein de notre guilde.

- ▣ Gudbjörn est un Chaman spiritiste qui saura vous guider si vous choisissez de suivre cette voie.
- ▣ Faerl Ilmonthil aime à fouiller dans les ouvrages anciens pour y trouver des secrets mystiques, si comme lui vous voulez vous engager dans la carrière d'Archiviste et aura à cœur de partager ses méthodes avec vous.
- ▣ Rapide et discrète la centaure Chrysée est en charge de former ceux qui se destinent à devenir éclairéur.
- ▣ Survolant notre pauvre condition de « marcheur » le Raptor Kethethill est un élu divin de Tuilviel Glithien. Si vous aussi êtes l'un des élus de l'Héxade sacrée, il aura certainement une ou deux petites choses à vous confier.

Qu'en est-il sur les chemins de Faerûn ? Outre les trois sanctuaires que la Confrérie installe patiemment en Aglarond, Cormanthor et dans la Wealdath, en valorisant ainsi ses alliances, un autre refuge se prépare à voir le jour dans les Contrées du Mitan occidental.

Et bientôt encore plus de nouveautés sur lesquelles le Haut-Conseil de Thüldae travaille ardemment.

## LA COMPAGNIE DES MARCHES

### Mobilisation générale :

Pour la seconde fois de son histoire, la Compagnie des Marches mobilise l'ensemble de ses forces pour une quête interne de grande envergure. Au total, 20 membres, dont 16 frères et sœurs des Marches sous l'égide de 4 chefs de phalange, jouent ensemble dans cette mini-quête qui devrait durer jusqu'à l'été. Plusieurs PNJ interviennent également comme Théodus le Scribe, Gorm l'armurier, Forragus le recruteur itinérant du Bastion, et surtout Hannibal Caliban le chef suprême de la Compagnie.

*Leur terrain de jeu :* Les Marches d'Argent.

*Leur objectif :* Donner une bonne correction au vil Zhentarim dont les sbires martyrisent de pauvres familles innocentes.

Adlareth



### ENTRETIEN AVEC HYPÉRION

*Comme beaucoup je n'avais que des souvenirs flous de mon propre test de Tyr et je ne connaissais qu'approximativement les rouages de l'épreuve. Ma rencontre avec Hypériorion me permit d'éclairer toute cette zone d'ombre de la Taverne qui connaît pourtant une forte animation. C'est peut-être l'un des lieux de notre établissement où la vie bat son plein le plus fort. Les « nouveau-nés », comme Hypériorion se plaît à appeler les nouveaux joueurs, éprouvent leurs premières aventures, ils s'expriment pour la première fois par rapport à quelqu'un d'autre sur la Taverne. Les nouveaux aventuriers se succèdent en même temps que les personnalités. Rempli de cette même vitalité, le dirigeant de l'équipe de testeurs tient à saluer le lieu et surtout les aventuriers qui y passent.*

« Avant de répondre à vos questions, j'aimerais profiter de ce bref instant d'apparition pour saluer tous les joueurs, qui sont passés brièvement dans le plan du Test de Tyr. Quand je les vois jouer, faire partie d'une quête, se plonger dans des aventures, je suis toujours tout heureux et fier. Pour beaucoup je me régale de les voir évoluer et grandir au sein de la taverne.

Le jeu de rôle est avant tout un jeu de société. Un joueur sans Maître de jeu et sans autre compagnon joueur n'existe plus. De même un Maître de jeu sans joueur ne peut plus porter ce titre. Le jeu de rôle c'est les autres, on est tous étroitement liés dans une aventure ou disons plutôt la même galère... »

*S'il coordonne la mise à l'épreuve des personnages, s'il effectue le jugement de Tyr, c'est pourtant avec un ton amical qu'Hypériorion nous éclaire sur ce test. A l'image du « Juste », il expose les mérites du test mais n'hésite pour autant pas à révéler certaines de ses limites. Il est tourné vers le futur du test afin qu'il poursuive toujours son principal but : l'intégration du joueur pour qu'il puisse ensuite pleinement s'épanouir dans la Taverne. Hypériorion répond pleinement et sans dissimuler quoique ce soit de l'épreuve à notre curiosité, mais plus que tout, il ravive notre considération pour le test de Tyr.*

**- Pourrais-tu nous décrire le déroulement du test à proprement parler ?**

En général je vais voir la fiche du joueur. Je lis attentivement le background, le profil et les caractéristiques de jeu. M'appuyant sur les défauts et les qualités, pendant la lecture de cette fiche j'invente un mini scénario. C'est ainsi que débute le test. Une mise en situation qui va demander au joueur non seulement de réfléchir à une réponse mais qui va aussi demander de suivre les règles de convention du jeu de rôle. J'y glisse les quelques pièges types du genre une porte. Ça vous semble bizarre, pourtant beaucoup se heurtent et fautent à cette bête porte... mais comprennent vite la différence entre un joueur et un personnage joueur.

Ensuite le déroulement est fort simple. Après conseils, critiques et remarques à chaque post nous avançons dans l'histoire jusqu'à ce que je sente que le joueur est prêt à entrer dans le monde des Royaumes. En général ça prend trois posts et plus pour ceux que je sens un peu hésitants.

- Quels sont les objectifs du test de Tyr ? En quoi le rendent-ils nécessaire ?

Le personnage est fait, ses caractéristiques, ses compétences, le profil mental et le background travaillé avec soin. Après cette naissance, cette mise au monde au sein des Royaumes Oubliés, il est temps de lui faire faire ses premiers pas. Le Test à cette vocation précise, faire faire les premiers pas timides ou non au nouveau-né, lui tenir un peu la main, encourageant, conseillant, poussant à réfléchir et à se mettre dans la peau du personnage.

D'aucun dirait que c'est une perte de temps, surtout pour ceux qui sont déjà familier avec notre petit monde de rôleplay. Et pourtant, vivant dans une communauté certaines règles sont à respecter, et c'est là une autre nécessité du test. Bien spécifier comment évoluer au sein de ces conventions établies par la politique de la Taverne des Royaumes Oubliés. Ces conventions sont loin d'être un frein à l'imagination et la créativité du joueur, elles existent afin de permettre à tout le monde, le joueur compris, à s'intégrer au mieux, à être compris et à comprendre les autres. Ainsi formé, les joueurs auront moins de mal à se trouver un Maître de jeu qui les prend sous son aile, ou un groupe dans lequel ils vont plonger à la recherche de fabuleux trésors.

- Quelles qualités attendez vous chez un joueur avant de le valider ?

Qualités ? Mais mon cher les joueurs ont des qualités innées. Je ne les attends pas, je les découvre et je les encourage. Tyr est juge implacable, Hypérion n'est que ange gardien et ses fonctions sont essentiellement de guider, apprendre et mettre en exergue les qualités présentes tout en essayant d'effacer les petits défauts qui pourraient lui valoir de se retrouver mis à mal sous la houlette d'un Maître de jeu exigeant.

- Qui sont les testeurs ? Comment sont-ils recrutés ?

Qui nous sommes ? Le petit curieux ! Nous sommes Maître de jeu, Joueurs, Correcteurs ou même Maître de guilde. Quand à dévoiler nos noms exacts, même si certains les connaissent, le mystère est parfois bon à prendre. Qui sait, peut-être joues-tu avec Hypérion ?

A part Hypérion, j'ai souvent l'aide de La Guetnorn qui affectionne tout particulièrement les elfes, chose que tout le monde comprends parfaitement. Nous sommes ainsi les deux réguliers du Test de Tyr. Parfois à mon appel au secours j'ai une aide supplémentaire sous la forme (récente) de l'Archiveur.

Quand au recrutement d'autres personnes qui viennent en aide supplémentaire, disons que pour Hypérion c'est fort simple, car il est en position de reconnaître rapidement les personnes qui possède le petit plus lors de leur Test. En général après une période d'observation de leurs écrits et de la façon dont ils jouent au sein de la Taverne, Hypérion leur parle du Test et de l'éventualité de l'aider. Parfois ce sont les joueurs eux-mêmes qui me demandent s'ils auraient une chance d'intégrer le plan de Tyr.

Après la validation doit passer par Isorion, chef du personnel ou du staff comme on dit qui en concertation avec les différents acteurs, chefs genre de chose, sera celui qui ouvrira les portes à la nouvelle recrue. Je rajouterai si je peux que pour être testeur il faut être patient, avoir de la maturité, l'envie de donner de son temps. Il n'y a pas à se mettre en position de juge implacable, simplement être présent pour répondre aux questions, apporter des commentaires qui aident à évoluer et qui ne détruisent en rien l'envie de jouer. Bien au contraire, insuffler l'enthousiasme et le plaisir de vivre dans un monde différent.

- Est-ce qu'il y a un objectif de temps fixé, ou de nombre de posts ou alors les testeurs suivent simplement le rythme du joueur ?

Répondre à cette question est fort difficile. Car en fait le nombre de posts varie grandement et ce n'est pas parce que on a beaucoup de posts à faire au test qu'on est nécessairement mauvais ou parce qu'on a un petit nombre de posts qu'on est excellent joueur. La qualité ne dépend pas de la quantité. Il est arrivé d'avoir un joueur à trois posts validés qui se retrouve perdu dans une aventure ou au contraire un joueur qui a patiemment suivi un nombre de posts plus grand et qui aujourd'hui fait évoluer son personnage de façon magique et qui peut se targuer d'être un excellent joueur. Tu comprendras que je ne citerais pas de nom ...

En ce qui concerne le rythme, je m'emploie à faire en moyenne un post tout les deux jours. Si le joueur ne répond plus, on laisse passer un mois, au cours duquel un message personnel est envoyé pour demander des nouvelles. Si ces messages restent lettre morte, au bout d'un mois, le test sera fermé et le joueur ne sera pas intégré.

- Qu'est ce qui guide le choix de tests individuels ou collectifs pour les joueurs se présentant à vous ? Quels sont les avantages et inconvénients de chacune des deux possibilités ?

Là cela dépend du timing. Si Hypérion se retrouve avec soudainement plusieurs futurs taverniers à sa porte, il pourrait décider de les faire jouer dans un même test après avoir demandé à priori si ça ne présente aucun problème. Plus rarement, le joueur espère être en test avec un autre testé pour raisons diverses. Quoi qu'il en soit, cela ne présente aucun problème et rajoute l'intérêt de devoir interagir avec un autre joueur, chose qui devra être faite lors de l'intégration dans un groupe d'aventuriers.

- Les seconds personnages sont ils soumis au test de la même manière que les nouveaux joueurs ? Si non, qu'est ce qui différencie les deux ?

Avec l'assentiment d'Isorion, j'ai voulu offrir une alternative de test pour les seconds joueurs. Malheureusement, beaucoup pense que ce n'est pas nécessaire et que le Test pour les seconds personnages sont inutiles vu que le joueur est un vieil habitué. Pourtant je te réfère à la question du personnage nouveau-né. Cela pourrait être un terrain de test idéal. Surtout dans l'optique des nouvelles races et classes à apparaître dans un proche avenir. Jouer un Fey'ri, un Gnoll ou comprendre exactement la différence entre le druide et le shaman, crois-moi ce n'est pas aussi facile que n'y paraît. Mais les seigneurs et les maîtres de guilde ont décidé qu'il ne fallait pas "traumatiser" les seconds personnages joueurs avec un nouveau test.

Personnellement je ne suis pas d'accord, et cela se sait. Mais au final j'y gagne, j'ai moins de boulot.

- Y'a-t-il une différence entre le RP en quête et celui du test ?

La différence majeure réside dans le fait que celui du test est une mise en situation, cela compte pour du beurre ! Même si tu meurs lors du Test, ton personnage ne disparaîtra pas déjà. Le rp en quête non seulement tu risques de mourir mais en plus tu veux être le plus mieux possible. L'exemple le plus simple que je perçois pour marquer la différence c'est en sport : tu as l'entraînement où tu as ton coach qui te hurle dans les oreilles comme quoi c'est pas ainsi mais comme ça, et puis tu te retrouve en situation de concours : tu es tout seul à devoir gagner la partie...

- Peut tu nous décrire les évolutions du test de Tyr au cours des dernières années ?

Le Test n'a pas évolué vraiment. Il est semblable depuis que j'y suis en tant que testeur.

- Penses-tu qu'il y a encore des contraintes ou des faiblesses auquel le test est sujet ? Si oui comment sera-t-il amené à évoluer ?

Il ne faut pas voir le test comme étant une contrainte. C'est une introduction, le préambule au monde dans lequel le joueur va être plongé. Il a là la chance de pouvoir essayer les différentes facettes de son personnage, sachant qu'il y a un filet qui va le rattraper. La faiblesse réside peut-être dans le fait que c'est généralement un face à face, un "maître de jeu" face à "un joueur". En outre dès que le test est terminé hop "c'est plié c'est pesé", on a fait ce qu'on devait faire : à nous les petites aventures !

Dans une optique plus technique, pour évoluer il me faut de l'aide et du soutien. De l'aide dans le sens que je ne peux pas et faire les tests et mettre en place des idées. Hypérion est bien seul dans sa bulle, et sans aide sur laquelle il peut compter, il n'a pas le temps tout simplement, et à défaut de soutien et de critiques constructives d'observateurs extérieurs l'envie fait bien vite défaut.

Tiens une idée... Et si on faisait un test de Tyr pour les candidats meujeux ? J'en imagine sursautant lisant ceci. Allez rassurez vous c'était une taquinerie... quoique...

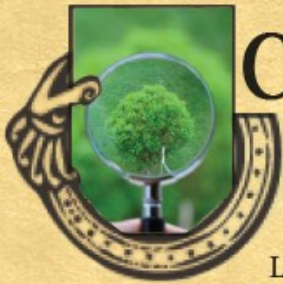
- Pourquoi le forum où se déroule les tests est-il fermé aux autres membres ?

Le pourquoi le forum est fermé est une question à poser aux Seigneurs qui sont les seuls décisionnaires en la matière.

Quant aux mérites ou aux démérites de l'ouvrir à la vue de tous je ne ferais pas de commentaires, même si je n'en pense pas moins.

Je ne dirais que ceci: dis bien à nos lecteurs que si ils veulent garder une trace de leur test, de l'enregistrer avant de le quitter. Pour les anciens, si la mélancolie du temps d'avant leur devient insupportable, je pourrais peut-être bien faire un effort et leur envoyer un pdf. Mais en cas d'urgence seulement ... parce que L'Hypérion là, mine de rien, il est fort occupé ! Tiens j'y retourne j'entend dans le Hall un aventurier. Entre nous, c'est fou ce que j'impressionne !

Elwin



## COMPLÉMENT D'ENQUÊTE

### QUESTIONS AUX SEIGNEURS DE LA TAVERNE DES ROYAUMES OUBLIÉS

- Pourquoi le forum du test de Tyr est-il fermé aux autres membres ?

Le test de Tyr est, comme son nom l'indique, un test. Il n'est là que pour vérifier que le nouveau joueur connaisse les bases exigibles de notre forum et est capable de suivre une quête classique. Il est, en clair, la mise au monde du PJ qui pourra ainsi se retrouver au milieu des autres. Tous ceux qui ont passé le test de Tyr sont donc capables de produire des idées et de les exprimer convenablement selon nos standards en vigueur actuellement. Or, comme tout accouchement, un nouveau né ne revient jamais dans le ventre de sa mère, ainsi donc le test de Tyr, une fois réussi, est fermé et reste donc réservé aux testeurs et aux testés. Il y a aussi une autre raison, qui est que personne d'extérieur ne peut intervenir ici car il s'agit d'un moment très particulier qui ne doit pas être perturbé.

- Quelle est votre position sur un test de Tyr concernant les seconds personnages ? Pouvez-vous nous expliquer les raisons d'un tel choix ?

Le test de Tyr pour les seconds personnages est à notre sens un peu différent. En effet il joue un rôle tout autre. Ici, il ne s'agit pas de savoir si on est capable de RP mais plutôt de savoir si on est capable de bien interpréter son second personnage. Cependant, cette question est en partie résolue car lors de l'acceptation du second personnage, il s'agit d'un critère pris en compte. L'autre raison, est de ne pas encombrer le test de Tyr par un surplus de demandes que je qualifierais de non prioritaires, par rapport au test de Tyr primordial. Par conséquent, les tests de Tyr pour les seconds personnages ne sont pas obligatoires mais seulement conseillés dans le cadre de races ou de classes peu jouées ou exotiques. Il doit donc être clairement annoncé et précisé lors de la création du second personnage de la non obligation de ce test soit par le MJ responsable du PJ, soit par le correcteur de la fiche proprement dite.

Elwin



## DES DIEUX ET DES HOMMES

A l'origine de la création de Toril, il y eut Ao, une entité supérieure aux dieux eux-mêmes. De l'essence primordiale du monde et des cieux naquirent deux déesses complémentaires et opposées, comme peuvent l'être la lumière et les ténèbres. Elles créèrent à leur tour les corps des célestes et Chauntéa, l'incarnation du monde de Toril. Mais la Mère Nourricière réclama de la chaleur et déclencha le combat entre Séluné et Shar. La Vierge

Lunaire parvint au-delà de l'univers à un Plan du Feu et se servit de Pures Flammes pour embraser les corps célestes afin que Chauntéa se réchauffe. Shar en ressentit une grande colère et entreprit d'étouffer toute lumière ou chaleur présente dans l'univers. Désespérée et considérablement affaiblie, Séluné arracha de son corps l'essence divine de la magie et la projeta sur sa sœur, déchirant la forme de Shar et tirant jusqu'à extraire cette même énergie de sa sombre jumelle. Cette énergie se figea en Mystryl, la divinité de la magie. Composée de lumière et de sombre magie, mais encline à favoriser sa première génitrice, Mystryl équilibra la bataille de manière suffisamment efficace pour établir une trêve malaisée entre les deux sœurs.

Elles continuèrent néanmoins à s'affronter pour décider du destin de leurs créations respectives. L'idée la plus répandue est qu'une fois que l'univers fut créé, Ao sut qu'il ne pourrait assurer l'équilibre seul, la loi et le Chaos, le Bien et le Mal, tout cela ne pouvait pas être régi que par lui. Ao créa donc des dieux, bons et mauvais, loyaux ou chaotiques avec pour chacun un rôle à tenir dans l'univers, chacun ayant un aspect de la création à préserver et à développer pour garder l'équilibre des forces. Et pour ce faire, il se servit du combat entre Séluné et Shar pour donner naissance autres divinités primordiales.

Au fur et à mesure, le panthéon Faerûnien s'est étoffé et s'est renforcé. Rapidement, il parut évident à Ao qu'il fallait ordonner ses dieux. Il leur fut donc donné à chacun un portfolio précis, retranscrit dans les Tablettes du Destin. Chaque dieu luttant pour son portfolio, le tout tend au maintien de l'équilibre. Ao mit également en place une règle qui a encore cours aujourd'hui : Deux dieux ne peuvent avoir le même portfolio.

Mais les dieux ne se cantonnèrent pas à leur rôle, ils voulaient être plus forts, plus craints ou plus aimés que les autres. Commença une guerre des dieux pour le pouvoir qui dure encore aujourd'hui.

L'irréparable finit par se produire lorsque Baine et Myrkul dérobèrent les Tablettes du Destin pour les cacher en espérant qu'Ao récompenserait ceux qui les retrouveraient. Le plan ne se déroula pas comme prévu. Ao en colère contre les dieux à cause de leur perpétuelle soif de pouvoir et de leur négligence envers leurs fidèles, il les obligea tous, à l'exception du gardien Heaume, à vivre parmi leurs suivants. On appelle cette période : Temps des Troubles (année des Ombres, 1358 CV).

Les effets furent triples. La magie divine cessa d'être, la magie profane devint instable et dangereuse et enfin l'immortalité offerte aux dieux n'était plus. Certains dieux perdirent la vie, tel fut le cas par exemple pour Baine, Myrkul ou encore Mystril. Mais tant qu'il lui reste quelques fidèles, une divinité ne meure pas réellement. Certains mortels reçurent l'étincelle divine et accédèrent au rang de divinité tel que Cyric, Kelemvor ou la magicienne Minuit qui prit le nom de Mystra.

Enfin, les dieux retrouvèrent leur place dans leur domaine. Dès lors, par décret d'Ao, la puissance d'un dieu devint directement proportionnelle à la foi de ses fidèles pour les obliger à porter attention à ces derniers. La conséquence pour les divinités fut de voir quatre statuts divins différents : divinité supérieure, intermédiaire, mineure et demi-divinité. Pour autant, ce statut n'affecte pas la puissance du prêtre qui le ou la vénère. Mais il oblige le dieu qui veut changer ou garder son statut à avoir toujours plus de fidèles et à veiller sur eux.

Ainsi le panthéon Faerûnien compte à peine moins d'une soixantaine de divinités tous statuts confondus. Mais ils ne sont pas les seuls à exercer leur puissance sur Toril. D'autres races non originaires mais natives de Toril amenèrent leur panthéon. La Seldarine et la Seldarine noire pour les Elfes et les Drows, le Morndinsamman pour les Nains, les Seigneurs des Collines Dorées pour les Gnomes, les Enfants de Yondalla pour les Halfelins. Il existe beaucoup d'autres panthéons comme celui des Orques, des Dragons, des Géants et le Mulhorand qui tend à fusionner avec le panthéon Faerûnien à cause de la première règle d'Ao. Mais aussi les panthéons monstrueux, des profondeurs etc...

Pour l'ensemble de ces divinités, le décret d'Ao s'applique. Ainsi les dieux sont omniprésents dans le plan primaire de Toril. Ils s'occupent et n'hésitent pas à intervenir d'une manière ou d'une autre dans les affaires des mortels. Il en va de leur propre survie. Ainsi, aucun dieu n'admet d'être ignoré ou bafoué.

Lorsque la vie quitte un mortel, son âme se rend sur le Plan de Fugue. Il s'agit d'un endroit morne, gris, plat, sans caractéristique géographique notable excepté la Tour de Cristal au milieu de la Cité du Jugement. L'âme sera jugée par Kelemvor et son Sénéchal, pour les fidèles, un envoyé de son dieu de tutelle viendra la chercher pour la ramener auprès de sa divinité.

Pour les infidèles ou les incroyants, le sort de leur âme est peu enviable :

Les infidèles ou "Suppliants" sont condamnés à servir au sein de la Cité du Jugement. A la suite d'un accord entre Kelemvor et les Baatezus, des portails permettent à ces derniers de faire la moisson de ces âmes en perdition pour les mener dans les Neuf-Enfers et les torturer à loisir ou les transformer en Lémures. Les Seigneurs-Démons ou Tanar'ri quant à eux ouvrent des portails pour prendre des âmes et les emmener dans les Abysses. Quand aux Incroyants, leurs âmes forment une muraille vivante autour de la Cité du Jugement.

On comprend mieux pourquoi il n'existe quasiment aucun habitant des Royaumes Oubliés qui ne choisissent une divinité patronne à laquelle il voue une adoration particulière. Le choix d'une divinité n'empêche cependant pas ces mortels pieux de continuer à prier d'autres dieux selon leurs besoins. Ils adhèrent simplement à la philosophie et au mode de vie que représente ce dieu.

En dehors du jeu : Le Temps des Troubles coïncida avec la sortie de la seconde édition du jeu de rôle Advanced Dungeons & Dragons et influença des changements dans les règles du jeu. Un mage nota qu'après les dérèglements de la magie causée par les Troubles, certains de ses sorts virent leur effet et leur puissance modifiés; et en effet, les règles de ces sorts furent révisées. Il en est de même avec la Mage Peste et la 4ème édition de D&D.

La croyance en un dieu unique est quasi inexistante, si l'on excepte le culte d'Ao qui commence à faire des émules depuis le Temps des Troubles. Une divinité qui n'intervient jamais directement dans le monde des mortels et qui n'offre aucun sort, ni aucun pouvoir. Ça ne vous rappelle rien ?

Pour le reste des divinités elles sont un bel ensemble de toutes les croyances que l'on peut connaître : celtes, nordiques, égyptiennes etc... On ne peut ainsi accuser les concepteurs de cet univers de faire du prosélytisme envers une religion ou une autre.

Adlareth



## LA COSMOLOGIE DES ROYAUMES OUBLIÉS

L'univers des Royaumes oubliés, généralement appelé Multivers, est composé de plusieurs plans d'existence, sortes de mondes parallèles ayant chacun leurs propres règles. Tous ces différents plans baignent dans la mer astrale (évoqué dans le premier Opuscule) qui les connecte tous.

Au-delà de Toril, qui fait partie du plan primaire encore appelé plan matériel, il y a les plans élémentaires qui matérialisent la nature fondamentale : l'air, le feu, la terre et l'eau. Ce sont des lieux inhospitaliers où vivent les Seigneurs élémentaire, des génies et des Extérieurs appropriés à l'élément représenté. Comme les Salamandres pour le plan du feu domaine de Kossuth.

Il existe également les plans d'énergie qui se divisent en deux plans distincts. Le plan d'énergie positive, source de toute vie et le plan d'énergie négative représentant l'entropie et la désagrégation de toute chose vivante lors de son passage vers la mort.

Le plan éthéré est un espace continuum brumeux qui coexiste avec le plan matériel. Les individus qui y évoluent peuvent observer ce qui se passe sur le plan primaire mais, l'inverse n'est pas possible.

Le plan de l'ombre coexiste également avec le plan primaire en s'y superposant comme un négatif photo. La matière « ombre » peut être manipulée par des individus spécialement entraînés. Certains sages pensent que le plan d'ombre pourrait mener à d'autres plans encore inconnus dans la cosmologie de Toril.

Le plan astral est un lieu ouvert où règne un état d'apesanteur permanent. Ce plan est vide et désert uniquement traversé par des débris venant d'autres plans. Pour autant, il est connecté à tous les autres plans et permet de voyager entre eux, grâce à des sorts comme projection astrale ou portail.

Beaucoup plus vivant et habité sont les plans Extérieurs qui renferment les domaines des dieux. On divise en deux catégories ces plans extérieurs. Les plans célestes et les plans fiélons. Le panthéon Faerûnien est particulier dans le sens où les divinités qui le composent sont originaires de différents mondes. Ce manque d'unicité fait que les divinités de ce panthéon ne résident pas toutes dans un même plan. Leurs royaumes sont donc dispersés sur de nombreux plans différents. Chacun étant constitué d'un plan abritant une ou plusieurs divinités d'un même panthéon, d'intérêts proches ou ayant des attributions similaires.

Chaque divinité associée à un plan dispose d'un royaume qui lui est propre. Chaque royaume est un peu comme une salle d'une même auberge toutes reliées par un unique couloir. Dans leur royaume les dieux sont le pouvoir suprême et ils peuvent y altérer les lois physiques. Pour autant dans les royaumes célestes, ils sont tenus d'appliquer celles du plan matériel.

Tous les plans sont reliés à Toril d'une manière ou d'une autre. Que se soit par le biais de liens naturels résultant de la superposition du plan éthéré, astral, de l'ombre ou encore par des portails. La structure de la cosmologie est comparable à celle d'un arbre dont le tronc est plan primaire. Pour voyager d'un plan à un autre, il est plus facile de repasser par le tronc afin de gagner une autre branche. Toutefois, certaines divinités préfèrent créer des passages directs. Tous les plans célestes sont reliés les uns aux autres. Distinctement, il en est de même pour les plans Fiélons.

De fait les plans célestes s'organisent autour d'une structure également comparable à un arbre. On l'appelle « l'Arbre-Universel ». Il relie tous les royaumes des dieux bénéfiques des racines d'Arvandor ou du foyer des nains jusqu'au porte de la lune. Les voyageurs célestes peuvent passer d'une branche astrale à une autre sans passer par le plan primaire. Mais l'Arbre Universel a sa conscience propre, et, il n'aime pas être prit pour une simple échelle interplanaire, ce qui rend l'entreprise périlleuse pour les voyageurs planaires.

Pour les dieux fiélons, il s'agit d'un fleuve qui coule entre les plans. On l'appelle « Le Fleuve du Sang ». Il prend sa source dans les Abysses et se déverse jusqu'aux Profondeur Âbime du destin. Tout comme dans l'Arbre-Universel, on peut passer d'un plan fiélon à l'autre en naviguant sur le fleuve. Mais là-aussi l'entreprise reste dangereuse.

Il existe deux exceptions de plan extérieur qui n'appartiennent ni à l'Arbre-Universel, ni au Fleuve de Sang. Il s'agit du Plan de Fugue où résident Kelemevor et son Sénéchal Jergal. Et le Cynosure qui n'a pas de résident, mais qui accueille les divinités afin qu'elles puissent régler leur querelles et décider du sort des divinités qui menacent l'équilibre cosmique tel que définit par Ao. Pour rejoindre le Cynosure, les dieux doivent obligatoirement partir du portail qui se trouve dans leur propre domaine. Il est rare d'y trouver plus d'une douzaine de dieux en même temps dans cet endroit. Et si le Cynosure est relié aux plans élémentaires, on n'a jamais vu aucun Souverain Élémentaire s'y rendre.

Les plans de l'Arbre-Universel sont : l'Arvandor (elfe), le Foyer des Nains (nain), les Arpents verts (Halfelin), La Maison de la Triade (Heaume, Ilmater, Siamorphe, Torm et Tyr), Le Cœur des Merveilles (Azouth, Mystra, Savras, Velsharoon qui se cache de Talos), La Maison de la Connaissance (Dénéir, Gond, Milil et Oghma), Les Collines Dorées (Gnome), Eau Brillante (Llira, Sharess, Sunie, Tymora et Waukyne), Les Portes de la Lune (Trouveur, Séluné et Shaundakul).

Les plans neutres sont : Jotunheim (Géant), Repos du Guerrier (Garaagos hostile aux autres résidents Cavalière Rouge, Tempus, Uthgar et Valkur), Foyer de la Nature (Chauntéa, Eldath, Gwaeron, Lathandre, Lurue, Maïlikki, Nobalion, Shialla, Silvanus, Ubtao, divers Seigneurs Animaux et divinités de la nature de nombreuses créatures et une connexion particulière avec Arvandor), Héliopolis (panthéon Mulhorandi et Tiamat), Aire des Dragons (Panthéon draconique).

Les plans du Fleuve de Sang sont : les Abysses (Démon et Seigneurs-Démons), Faille de Sang (lieu d'affrontement entre diables et démons, aucune divinité), Neuf-Enfers (Seigneurs des Neuf-Enfers archi-diable), Les Landes de la Malédiction et du Désespoir (Baine, Beshaba, Hoar, Loviatar, Talona), Clangor (Hruggek – gobelours, Kurtulmak – Kobold et Maglubiyet – goblin), Trône Suprême (Cyric), Cœur de la Fureur (Aurile, Malar, Talos et Umberlie), Sinistre Marteau (Duergar, Duerra des abîmes et Laduguer), Fosses Démoniaques (Ghaunadaur, Vhaeraun, Kiaransalee, Lolth et Selvetarm), Nishrek (Orque), Les Cavernes des Profondeurs (Ilsensine - flagelleurs mentaux, Grande Mère – tyrannœils, Laogzed – troglodytes), Les Profondeurs Abîmes du Destin (Blibdoolpoolp - Kuo-Toas, Sekolah – sahuagins).

La cosmologie de Faerûn est soumise à évolution. En effet, jusqu'à l'arrivée de la V.3 on parlait de la v« Grande Roue » qui était commune à tous les univers des jeux de rôle TSR, tel que Geyhawks, ou Spelljammer, Birthright et Faerun. En 2001, vient la notion d'une cosmologie propre aux Royaumes Oubliés. On oublie la notion de Grande Roue pour adopter la notion d'Arbre Astral. 2008 et l'arrivée de la V.4 fait voler en éclat la structure en arbre des Dominions qui depuis la Magepeste dérivent dans la Mer Astrale.



# Cosmologie des Royaumes





## RENCONTRE AVEC YVHANH PREMIER NIVEAU SIX

*C'est en 2004 que la Taverne a vu le jour, 7 ans déjà donc que les aventures et les aventuriers se succèdent. Au fur et à mesure du temps la Taverne s'est comme institutionnalisée, elle comporte des équipes d'animateurs, de MJ, d'un test de Tyr, et même son propre journal. La régularité et la qualité des posts sont devenus les deux principaux idéaux de nos aventuriers, afin de toujours faire vivre les aventures et notre bel établissement. Force est de constater que cela demande un certain investissement, on reconnaît ainsi aisément des « anciens » dans les rangs de notre communauté qui depuis plusieurs années font preuve d'engagement. Mais même parmi ces visages qui nous deviennent familiers, peu peuvent se vanter d'avoir connu la Taverne depuis sa naissance. Yvhanh fait pourtant partie de ces personnes là. Il affirme depuis 2004 une présence sans faille et en plus d'être le doyen de la Taverne, il est le plus expérimenté car c'est aujourd'hui le premier joueur à avoir atteint le niveau 6 (rôdeur 3 druide 3). Il est la preuve qu'à force de patience et d'investissement, les niveaux peuvent se franchir dans notre Taverne. Nous sommes allés à la rencontre d'Yvhanh pour connaître plus en avant le joueur. Nul doute que le partage de son expérience saura motiver les nouveaux joueurs et réaffirmer la volonté des membres déjà intégrés.*

**- Bonjour Yvhanh, tu viens de passer niveau 6 et tu es le seul joueur à être parvenu à ce niveau, peux-tu nous dire depuis combien de temps tu es sur la taverne et comment tu l'as découverte ?**

Je suis depuis 2004 sur la taverne que j'ai découverte lors d'une recherche pour pouvoir jouer sur un jeu de rôle interactif. Suite à plusieurs recherches, seule la TDRO offrait un système de niveaux qui me plaisait bien. Depuis 1988 que je joue régulièrement sur table, mais ayant déménagé en 2003 vers une région éloignée et le trop peu de joueurs sur table présents dans cette région ont fait que je me suis tourné vers la Taverne des Royaumes Oubliés. Je l'ai découverte en cherchant spécifiquement les Royaumes Oubliés où, sur table, le personnage de Yvhanh De Yössmar a été joué durant plusieurs années.

**- Quel effet ça fait d'être le doyen de la taverne ?**

Bah! Ça change pas le monde, mais cela me prouve que je suis tenace et assidu.

**- Il t'a donc fallu de longues années pour parvenir à un tel niveau, qu'est-ce qui te motive à un tel investissement ?**

L'évolution du personnage bien entendu, puis de savoir et de vivre la suite de l'aventure que notre bon MJ veut bien nous faire vivre. Côté investissement c'est un pur régal de pouvoir se détendre sur un tel site, j'ai un travail qui demande beaucoup d'attention de ma part, alors ici, l'imagination prend son envol et rien au monde, jusqu'à présent, ne peut m'offrir un sentiment de liberté comme je le vis en jouant sur la TDRO. Une thérapie qui surpasse de beaucoup, les cessions chez un psy (rires)...

**- Tu fais partie des seules personnes à avoir vu évoluer la taverne depuis sa création, que penses-tu de son évolution ?**

J'ai connu la Taverne à la fin de la Guilde des Gardiens Sylvestres qui était sur un autre site (nb : le site Thüldae) et par la suite elle s'est incrustée dans la TDRO et c'est là que je m'y suis inscrit. Je me souviens qu'au début nous pouvions jouer en RP libre, ce que j'affectionnais beaucoup, puis des changements positifs se sont inculqués sur le site et celui-ci a pris une tournure plus professionnelle, si je puis dire ainsi : maintenant il y a du sérieux et cela ne fait qu'améliorer la teneur du site et son sérieux.

**- Sur quels points penses-tu qu'elle a le plus progressé ?**

Dans la définition du monde, plusieurs détails du monde se sont étalés au courant des aventures qui s'y sont déroulées, amenant un intérêt certain. Les histoires se sont peaufinées amenant une couleur intéressante à la taverne. De plus, je dirais que le choix de certains administrateurs, de MJ's, et autres personnes fort intéressées et sérieux au site, a servi et contribué à le faire évoluer de façon professionnelle. La structure même du site s'est solidifiée depuis les dernières années et ce, j'en remercie les responsables ainsi que de leurs valeureux et talentueux MJ's,

modérateurs, sans oublier les merveilleux joueurs qui me semblent de plus en plus assidus au jeu.

C'est beau incarner un personnage dans une quête, mais faut-il être assidu au jeu pour le respect des MJ's qui travaillent fort à réaliser un scénario pour le plaisir des joueurs et aussi pour le respect des autres joueurs qui oeuvrent à nos côtés.

**- As-tu des projets pour ton personnage ou sur la taverne ?**

Je veux sans contredit continuer à le faire évoluer et surtout terminer la quête commencée en compagnie de la formidable troupe qu'il est entouré. J'avais des vues pour son avenir, mais des mauvais choix à sa création ont fait en sorte que je me dois de l'orienter vers d'autres avenues qui serviront beaucoup plus les Gardiens Sylvestres. Je l'oriente fort possiblement vers une classe de prestige et aimerais développer beaucoup plus la branche des Gardiens Errants. D'ailleurs beaucoup d'écrits sont réalisés sur cette branche qui autrefois, avant même la création de la branche des Gardiens Errants, j'avais développé pour l'insérer dans l'historique d'Yvhann. Ici au Québec, avec l'aide d'un éditeur, je suis à écrire l'histoire d'Yvhann De Yössmar et sa famille qui ne font pas parti des RO, mais bien de mon propre monde que j'ai inventé en 1989, avec un projet de BD pour l'avenir. C'est un projet qui me tient beaucoup à coeur et que la Taverne des Royaumes Oubliés et ses MJ's ainsi que les membres m'ont aidé sans contredit, à mettre à jour, tranquillement, mais sûrement... Petit train, va loin!

Je remercie l'ensemble du site, les travailleurs du site et des créateurs de ce monde pour les merveilleuses heures de plaisir qu'ils offrent à vivre ici. Un travail colossal qui oeuvre d'un Amour désintéressé et dévoué : Merci encore et bonne continuation à tous.

In Las Yvhann.

*Maintenant que le joueur vous est devenu plus familier, nous vous proposons, si vous n'en avez pas encore eu l'occasion, de connaître d'avantage son personnage, un elfe sauvage druide rôdeur.*

*Yvhann de Yössmar est le fils d' Ysmaë de Yössmar, druide et ancien du conseil des sages de Thüldae et de Maëll Illsdram, rôdeuse et gardienne rouge de son ancien clan, Ka Ihar. Yvhann hérita son prénom d'un rôdeur humain qui donna sa vie pour protéger Ysmaë.*

*Tandis que les années passaient au sein du clan, le jeune elfe recevait l'éducation de sa mère dans l'art du combat tandis que son père l'initiait à la pratique druidique. Yvhann était très solitaire, il se plaisait davantage au sommet des arbres pour faire le guet, que sur la terre ferme entouré de la communauté. Ce fut de cette activité qu'Yvhann reçut de son clan le surnom « La Sentinelle ». Du haut de ces mêmes arbres, il recueillit un jour Floyr, un volatile qu'il ne quitta plus et qui l'accompagne encore aujourd'hui dans ses aventures et ses combats.*

*Mais un jour le clan fut attaqué par des garous menés par des drows. L'attaque décima l'ensemble du clan, seul survivant Yvhann se tourna vers Thüldae, un lieu dont son père l'avait longtemps entretenu. A force de patience et aidé par Floyr, il trouva la cité du Saule Argenté, mais elle aussi venait de connaître un épisode tragique de son existence, ravagée après l'assaut de puissances démoniaques. Aidant les pères de la reconstruction de la Confrérie des Gardiens Sylvestres, Yvhann rebâtit la cité sylvestre. Il participa aux missions du Saule et redevint ainsi La Sentinelle. Par la suite, il fit face à un esprit malin, qui se révéla être une initiation magique interne qui lui fit se tourner vers Sylvanus. Le rôdeur découvrit ainsi ses pouvoirs druidiques.*

*Poursuivant ses missions pour la Confrérie des Gardiens Sylvestres, Yvhann développe une philosophie rigoureuse axée autour de la protection de la nature et de son équilibre. Sa pensée prend la forme de la création de la branche des Gardiens Errants, destinée à des personnes qui comme lui sont peu troublées par la solitude et qui se dévouent entièrement à la protection de la nature. Non seulement voué à la solitude le druide-rôdeur encourage à une harmonie avec la nature, mais aussi du corps et de l'esprit, sans quoi rien n'est possible.*

Lorsqu'une patrouille de la Confrérie découvre un adolescent survivant originaire des Vaux, un commerce de chaire humaine entrepris par des Drows est mis à jour, parmi les drows se trouvent un certain Rylack. Avec l'aide de la Compagnie des Marches, La Confrérie va enquêter pour retrouver les enfants kidnappés. Yvhann fait partie du groupe. Il fait face avec ses compagnons (Enoriel, Narvath, Aël'Telawërih, Mirtzar, Shalan et Ezédryn) aux pièges posés par l'elfe noir. Bien accompagné dans le Cormanthor, Yvhann approche avec ses amis du combat final.

Elwin



## ENQUÊTE SUR LE TEST DE TYR

Notre dernière enquête fût consacrée aux nouveaux joueurs de la Taverne et nous avons eu l'occasion de mentionner quelque peu le test de Tyr. Ce test est l'étape obligatoire par laquelle doivent passer tous les nouveaux aventuriers afin de pouvoir évoluer pleinement et librement sur la Taverne. Non seulement voué à l'acquisition des normes d'écritures en vigueur, le test vise aussi à acquérir des qualités de jeu, d'interprétation, finalement à intégrer les nouveaux membres dans notre communauté. Nous avons choisi pour cette enquête de nous pencher plus en avant sur ce test et sur le ressenti des joueurs vis-à-vis de ce test. Neuf membres ayant passé leur test de 2005 à 2010 ont accepté de répondre à nos questions, parmi eux des anciens qui courent déjà dans les couloirs de la Taverne depuis un certain temps, et d'autres aventuriers plus jeunes dont la mémoire du test est peut être plus fraîche. Qu'est ce qui différencie donc les années dans le test de Tyr ? Encore aujourd'hui le test est devenu un enjeu de taille à traiter pour les Seigneurs, il est sujet à des changements, des progrès, mais certaines de ses composantes se sont néanmoins affirmées comme des constantes aux valeurs sûres. En interrogeant des membres de différents bords reflétant la diversité des joueurs de la Taverne, nous nous sommes intéressés aux conditions du test, au ressenti des joueurs par rapport au test et également à comment ils ont pu eux même évoluer sous l'influence du test. Le test nous révélera peut être un autre de ses objectifs : faire progresser les nouveaux joueurs.

Force est de constater que la plupart des personnes arrivant jusqu'au test de Tyr sont toutes motivées par une certaine passion pour le jeu de rôle puisque la majorité d'entre elles ont déjà pu goûter aux joies du JdR. A l'exception d'une seule personne, tous les autres sondés affirment avoir déjà eu une expérience RP. Néanmoins cette expérience n'est pas forcément identique à celle fournie par la TdRO puisque 5 des sondés sur 9 précisent que les expériences venaient du jeu sur table et non pas de celui sur forum comme nous le pratiquons. Le forum se révèle donc comme un lieu propre à l'approfondissement d'un goût pour l'aventure déjà existant, comme nous l'avions montré dans notre précédent numéro, la majorité des membres semblent avoir trouvé la Taverne à travers des recherches sur D&D ou l'univers des Royaumes Oubliés.

Concernant les conditions propres au passage du test de Tyr, elles semblent être globalement uniformes. En effet deux possibilités demeurent quant au passage du test. Le passer seul ou en groupe. A une exception près, tous les sondés ont passé leur test seul. Aucun d'entre eux n'a eu le choix pour la forme du test car si ce n'est en cas de pression du temps du côté des testeurs, les membres sont automatiquement dirigés vers un test solo. Malgré tout ce choix ne paraît pas décontenancer nos membres, car ils citent tous les qualités de la forme adaptée. Même s'ils s'accordent pour dire qu'une préférence pour l'une ou l'autre forme est difficile à établir du fait qu'ils n'en ont expérimenté qu'une seule, les sondés ayant passé leur test en solo regroupent les qualités autour de plusieurs points principaux. Tout d'abord la rapidité du test (mentionnée par 5 sondés) ; ensuite le lien privilégié avec le MJ qui se tisse lors du test, Enoriel (a passé son test en 2005) affirme que cela permet « moins de contraintes RP et de commencer sur la taverne plus en douceur. » ; de plus la forme solo permet de ne pas se lier à des membres susceptibles de ne pas poursuivre l'aventure jusqu'au bout ou d'être tout simplement d'être séparé du joueur. Hermine ayant passé son test seule en 2006 le dit bien : « Ça m'a évité de tisser des liens RP avec un autre personnage qui aurait probablement déjà abandonné la Taverne à l'heure qu'il est. Même parmi ceux qui passent le test, trop de nouveaux arrivants repartent rapidement ... ». Même Garjzlasa semble confirmer cet avis alors qu'il est l'unique membre sondé à avoir passé son test en collectif (en 2009) : « J'ai regretté de le passer avec quelqu'un que je n'ai jamais revu par la suite. Et puis le faire avec d'autres gens, déjà sur la taverne depuis assez longtemps, avec leur perso, aurai peut être été productif. ». Finalement la forme solo, la plus adoptée, semble également faire le plus de ravis. Cependant 3 joueurs se permettent de pointer le fait qu'un test collectif se rapproche plus du système de jeu en place en quête, c'est-à-dire avec plusieurs autres joueurs qui interviennent en même temps. Ashyn dit ainsi sur le test collectif « que le gros avantage c'est que ça permet de se mettre dans le bain d'un futur RP de quête avec plusieurs joueurs. Parce que mine de rien entre un RP d'un joueur et un RP à plusieurs joueurs, y a des petites gymnastiques de jeu en plus à acquérir ! ».

Pour ce qui est du ressenti du test il est majoritairement positif auprès de nos sondés. Concernant le temps du test à proprement dit, aucun membre ne s'est dit contrarié. Tous semblent suivre le rythme du testeur sans aucune gêne. Karmeth semble symboliser le ressenti des sondés vis-à-vis de la longueur du test : « *Par rapport à la taille des posts et à leur qualité le délai était tout à fait raisonnable. J'ai un peu patienté, pressé que j'étais de me lancer, avant de commencer le test mais rien de conséquent. Et j'étais très bien dans mon test de Tyr, il aurait pu se poursuivre encore un post ou deux que je n'aurais rien eu à y redire.* ». Pour Hermine c'est encore là un des facteurs principaux de réussite du test, car « *les tests de Tyr ne sont un plus que s'il y a assez de MJ pour les animer. Un test qui traîne en longueur ou se passe mal peut dégoûter une nouvel arrivant qui aurait conservé sa motivation en étant rapidement intégré à un scénario.* » De plus le ressenti des joueurs sur la qualité du travail des testeurs témoigne également de la bonne ambiance régnant au sous-sol du test. Loin de la sueur et du sang versés par les personnages, les joueurs semblent s'amuser au test ! Tous le qualifient de ludique, certains précisent une ambiance « *agréable* » et « *sereine* », les joueurs s'accordent à saluer le travail de l'équipe et un sondé met en relief le fait qu'il est plaisant de voir un testeur bien connaître son personnage. Même si le joueur ne peut échapper au jugement inéluctable de Tyr, la pression ne semble pas peser sur les épaules des nouveaux joueurs, comme le dit Enoriel : « *Entre ludique et scolaire. J'ai bien senti l'étape obligatoire mais ça s'était passé de façon détendu et sereine donc je ne me suis pas senti oppressé.* ».

Parlons dès à présent de la considération des membres pour l'existence du test elle-même. A la question de décrire le test comme nécessaire ou non, tous les membres s'accordent à dire qu'il est effectivement indispensable pour plusieurs raisons. 4 des sondés mentionnent le fait qu'il est un test d'évaluation servant à acquérir les conventions d'écriture du forum, 3 autres abordent le fait qu'il constitue un test de motivation qui effectue un filtre entre les candidats ayant la volonté de poursuivre la volonté à long terme sur le forum, et d'autres qui seront plus rapidement découragés. En effet, le jeu papier est différent du jeu sur forum, ce dernier sollicite des efforts de rédaction et d'expression à travers l'écriture. L'un des objectifs pour le forum est également de promouvoir la passion d'écrire. Le jeu est beaucoup moins spontané, il nécessite réflexion et travail de la langue. C'est cette familiarisation avec les conventions de la Taverne que permet essentiellement le test. En effet, sur la question de leur progrès durant le test, 4 ne se cache pas que progresser est un terme un peu fort, ils parlent plutôt de familiarisation. Le test, pour 6 des sondés a permis d'acquérir ces conventions d'écriture et de comprendre le système de jeu. Nirannor dit ainsi à propos de ce que lui a permis le test : « *Progresser peut être pas mais j'ai pu avant d'être jeté dans l'arène, comprendre ce qu'était le RP sur forum* ». Néanmoins certains membres mentionnent le fait que le test leur a permis d'être plus confiants, de comprendre davantage l'interprétation du personnage, d'appréhender la description des situations par les MJs, d'être plus motivés à écrire même pour Karmeth : « *Il m'a donné envie de développer mes posts, et ce rien que par la qualité des posts de mon interlocuteur.* ».

Il apparaît que les membres ont un certain goût, voire une nostalgie pour l'étape que fût le test de Tyr. Une nostalgie car 2 des sondés ont manifesté le souhait non pas d'avoir accès au forum à proprement parler du Test de Tyr, mais de relire leur propre première expérience : « *Clore le sujet mais conserver l'accès en lecture aux membres à part entière de la Taverne permettrait de se rappeler des souvenirs, de mesurer le chemin parcouru depuis, et de conter à ses compagnons d'aventures une anecdote de plus concernant son personnage...* » déclare un des sondés. Pour les personnes qui comme ce sondé sont curieuses de connaître les raisons de la fermeture de ce forum je les invite à lire l'entretien avec nos Seigneurs qui ont répondu aux principaux enjeux du test actuellement. Et si l'on parle de goût pour le test de la part des membres c'est bien parce que 4 des sondés ont manifesté l'envie d'achever le RP commencé avec le test qui se finissait de manière quelque peu brutale, ils désirent une transition entre le test et leur première quête. Faute de moyen logistique suffisant à une telle entreprise, une solution pourrait être de laisser libre court aux joueurs d'écrire eux-mêmes la transition entre ces deux étapes importantes dans leur background. C'est une décision qui appartient aujourd'hui aux Seigneurs. L'enquête a montré que le test a plus ou moins acquis sa forme finale, il n'est qu'un moyen d'intégration et d'acquisition de conventions pour les joueurs qui ne doivent pas se limiter à cette courte période pour progresser et faire évoluer leurs personnages. Garzlasa parlait du test comme d'un moyen pour « *amorcer le personnage* ». Rejoignons le ici pour dire que le test n'est qu'un premier pas visant à placer le joueur dans des conditions propices à l'évolution et au jeu, grâce aux MJs et aux autres membres qui l'accompagnent.

Nous remercions : Ina (test passé en 2005), Enoriel (2005), Hermine (2006), Nirannor (2007), Karmeth (2008), Arkatus (2008), Ashyn (2009), Garzlasa (2009) et Nesreco (2010) qui ont bien voulu accepter de répondre à notre enquête et nous leur souhaitons de bonnes aventures sur la TdRO !



## LE COURRIER DES LECTEURS

*Quel plaisir de voir – et lire ! – ce premier numéro !  
Telle une plantule réveillée par un rayon de soleil, la Gazette puisant ses racines aux  
tréfonds de cette parcelle de www a su faire éclore son premier bourgeon. Puisse le  
second opus – cule – du mois de Germinal de notre calendrier d'antan faire grimper la sève plus haut  
encore !*

*Vivace soit l'Opuscule de Miiryum !*

Par Ashyn Futhvuer.



## PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE DE L'OPUSCULE ET REMERCIEMENTS

Et bien voilà, amis lecteurs ce second numéro de l'Opuscule de Miiryum se ferme ainsi. Nous espérons que vous avez eut plaisir à le lire. Avant de clore définitivement cette édition, je tenais à vous présenter toute l'équipe qui a œuvré d'arrachepied pour que cette édition voit le jour :

- Rédacteur en chef : **Adlareth**
- Maquettiste : **Lumsa - Adlareth**
- Graphiste : **Lumsa**
- Correcteur : **Atlas - La Guetnorn - Moreta Aliora**
- Reporter : **Adlareth - La Guetnorn [RP]**
- Enquêteur : **Elwin**
- Responsable des Interview : **Elwin**

Nous remercions également nos intervenants qui nous fournissent une masse de renseignements capitaux afin d'être le plus précis possible :

**Les Grands Maîtres de guilde** pour Le coin des Guildes.  
**Brunhilda Sigrun** pour La Taverne en chiffres et Quand la convivialité s'en mêle.  
**Le Dévot** pour les événements de La Fosse.

La troisième édition vous sera dévoilée pour les fêtes de fin d'année 2011. Vous y retrouverez toutes vos rubriques préférées sur l'actualité de la Taverne des Royaumes Oubliés, des reportages, des interviews, et sans doute quelques nouveautés que nous vous réservons.

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de passer un très bon été et à vous remercier de votre fidélité.