

Opuscule de Miirym

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

Les Toiles de Faerûn



Edito

Très chers amis de la Taverne des Royaumes Oubliés et à vous visiteurs curieux,

Voici donc enfin la troisième édition de votre gazette. Dans Les Toiles de Toril, nous allons effleurer la magie qui fait de Faerûn un lieu pas seulement médiéval mais également fantastique. Car s'il est bien un dénominateur commun à tout ces mondes, c'est bien la présence de la magie. A l'aube de notre monde, comment est née cette source de puissance tant convoitée mais aussi tant redoutée ? Qui sont ceux qui l'utilisent ? Quelles formes la magie peut-elle bien prendre ? Voici quelques-unes des réponses que nous allons tenter de vous apporter.

Bien entendu, toutes vos rubriques habituelles sont là. La Taverne en chiffre avec une petite nouveauté, les annonces et les événements importants qui ont marqué notre univers. La Guetnorn fera le point sur les aventures, aussi bien celles qui se terminent que celles qui ont ou sont en passant de débiter dans les Royaumes Oubliés. A ne pas oublier, l'animation et les jeux de notre établissement mais aussi des reportages, des enquêtes et les nouvelles de nos guildes. De quoi vous sustenter chers lecteurs !

A nouveau des difficultés se sont dressées contre notre bonne volonté. Elles ne nous ont pas permis de publier ce numéro plus tôt. C'est pourquoi ce numéro est un arrêt sur image du mois de janvier 2012. C'est à préciser afin de mieux apprécier certaines données.

Toute l'équipe vous souhaite de prendre autant de plaisir à lire cet Opuscule de Miirym que nous en avons eu à l'écrire pour vous.

Adlareth

SOMMAIRE

LES NOUVELLES

Edito	Page	1
Sommaire	Page	2
Quelques nouvelles de notre équipe	Page	3
Annonces	Page	4
La Taverne en chiffres	Page	5

ROLE-PLAY

Ces quêtes qui se terminent	Page	6
A nos regrettés aventuriers	Page	7

LES CHAMPIONS DE LA TAVERNE

Quand la convivialité s'en mêle	Page	8
Les bêtes de la Fosse	Pages	8 et 9
Ces nouveaux héros	Pages	9 et 10
L'Antre des Guildes : Que se passe-t-il dans les guildes ?		
- L'Oeil du Dragon	Page	10
- La Fraternité de la Côte	Page	11
- La Confrérie des Gardiens Sylvestres	Page	11

LA TAVERNE ET VOUS

Reportage : L'histoire de la magie	Pages	12 et 13
Reportage : La magie des psioniques	Pages	13 et 14
Reportage : Les Toiles	Pages	14 et 15
Enquête : Comment devient-on lanceur de sort ?	Pages	15 à 17

ET POUR CONCLURE...

Le courrier des lecteurs	Page	17
Présentation de l'équipe de l'Opuscule & remerciements	Page	18



QUELQUES NOUVELLES DE NOTRE ÉQUIPE

Voici les derniers changements qui ont marqué la grande équipe du Staff de la Taverne des Royaumes Oubliés :

Ayolia qui a été confirmée dans ses fonctions de testeur de Tyr et qui s'est vu confier les traits de Keldorn a finalement été contraint d'abandonner son poste auprès d'Hypérion.

Olaf rejoint notre équipe de correction au sein du Registre sous les traits de **Zakalwe**.

Haimric a terminé sa formation d'animateur-correcteur sous la tutelle de Tenavril et il avait prit les traits de **Gwenanörfel**. Il a été obligé de quitter ses responsabilités au sein du registre.

Arkhan, qui débutait une formation dans le Registre et dont nous avons annoncé son arrivée dans notre seconde édition, quitte l'équipe pour retourner à ses préoccupations de joueurs.

Joinon est de retour et rejoint l'équipe du staff, en devenant Maître de guilde pour l'Assemblée, il récupère son compte de **Esvele**.

Madawc rejoint l'équipe des Maître des Bêtes en prenant le personnage de l'**Inquisitrice** et animera, avec ses compagnons, notre sympathique arène.

Théodus arrête la masterisation de quêtes officielles pour se consacrer à sa guilde, la Compagnie des Marches.

Gostegotti quitte ses fonctions au sein de la Confrérie des Gardiens Sylvestres, il se concentre maintenant pour faire vivre pleinement ses deux Pjs.

Agath's Gromalagh prend beaucoup de responsabilité pour votre plus grand bonheur. Il endosse les identités de **Keldorn** pour faire passer les tests de Tyr avec Hyperion. Il prend également les traits du **Dévo**t dans la Fosse.

Enil Aroc prends à son compte et le temps de son investissement au sein du registre du compte pnj staff de **Guzlik le Lecteur**. En outre, il intègre l'équipe de l'Opuscule de Miirym avec un rôle de correcteur.

Oknar est lui aussi confirmé dans ses fonctions de MD. Il rejoint le groupe des Maîtres.

La Guetnorn & Adlareth



ΑΠΗΘΗΣΕΣ

Des nouvelles de nos MD :



Atlas : Suite à l'abandon de joueurs, la quête des *Marchands de Vents* qui se déroule au départ de la cité de Luskan, continue de plus belle avec deux joueurs, ce qui laisse de la place de libre pour ceux qui souhaiteraient la rejoindre ! Tous les joueurs non mauvais sont donc la bienvenue, les joueurs 'sociaux' (bardes et roublards) s'y retrouveront mieux que les 'sauvages' (barbares et druides). C'est également une opportunité de rejoindre la Fraternité de la Côte mais en aucun cas une obligation.

Ithek le Gris : Pas de recrutement en vue mais une satisfaction d'avoir encore ses trois joueurs actifs.

Joinon : Après avoir relancé l'ensemble des joueurs de la quête *Voyage sans retour*, la moitié des aventuriers ont répondu présent. L'aventure se poursuit sans besoin particulier.

Tenavril : Sa quête *La Tueuse de dragons* vient d'être rejointe par Sûl Adun, un barde demi-elfe tandis que *Les Ombres de Tilverton* s'est renforcée par l'arrivée de l'ensorceleuse Metzli Arnesen.

Kolimar Velcor : Alors qu'une de ses quêtes tire sur sa fin, Kolimar se lance dans une nouvelle aventure avec quelques intrépides aventuriers qui pourront visiter avec joie la Côte des épées. Que de trépidantes aventures en vue.

Théodus : Il se consacrera uniquement à la guilde de la Compagnie des Marches et ne devrait pas débiter de nouvelles quêtes avant un moment.

Isorion : Il vient de mettre un terme à une quête conduite depuis plus de 4 ans et poursuit l'aventure en lançant une nouvelle quête où la Compagnie des Marches, le Monastère des 9 Neufs Portes et la confrérie des Gardiens Sylvestres devront faire face à quelques dangers qui devraient permettre aux joueurs de se dépasser.

Enil Aroc et Jebeddo : Deux PJ, Rak de Delzoun et Kaj Waorrs rejoignent leurs quêtes qui se déroulent respectivement respectivement à La Frontière sauvage et à Luskan.



La Guetnorn



LA TAVERNE EN CHIFFRES

Un nouveau petit arrêt sur image au Dimanche 22 janvier 2012. En cette journée le forum est en légère baisse de fréquentation, puisque nous en sommes à 82 comptes actifs sur notre bel établissement. Ce qui place la Taverne des Royaumes Oubliés parmi les plus importantes et les plus actives des communautés de joueurs Donjons et Dragons des Royaumes Oubliés V3.5 de la toile.

Voici donc comment se répartissent les différentes races, classes et sexes :

Humain : 44%	Demi-orque : 2,4%	Roublard : 13,4%	Moine : 7,3%
Elfe et demi-elfe : 20,7%	Tiefelin : 2,4%	Rôdeur : 12,2%	Barde : 6,1%
Nain : 12,2%	Elian : 1,2%	Druide : 11,0%	Paladin : 4,9%
Halfelin : 12,2%	Genasi : 1,2%	Prêtre : 8,5%	Barbare : 3,7%
Gnome : 3,7%	Aasimar : 00,0%	Ensorceleur : 7,3%	Psion : 1,2%
	Guerrier : 17,1%	Magicien : 7,3%	

Âme acérée, Archiviste, Ardent, Chaman spiritiste, Éclaireur, Élu Divin, Furtif, Guerrier psychique, Kleptomage, Prodiges, Spadassin, Tourmenteur : 0,0%

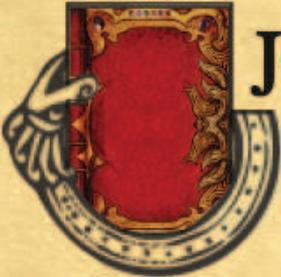
Homme : 69,5%
Femme : 30,5%

Concernant les guildes :

- La Compagnie des Marches : 19 membres actifs
- La Fraternité de la Côte : 6 membres actifs
- La Confrérie des Gardiens Sylvestres : 23 membres actifs
- L'Assemblée : 14 membres actifs
- Le Monastère des Neufs Portes : 4 membres actifs
- Oblivion : 8 membres actifs
- L'Oeil du Dragon : 8 membres actifs



Brunhilda Sigrun



JOURNAL DES QUÊTES

CES QUÊTES QUI SE TERMINENT

▫ LA CONFRÉRIE DES GARDIENS SYLVESTRES

Une petite chasse spéciale

RP se déroulant entre le 20 Eleinte 1372 (CV) et 2e jour de Marpenoth 1372 (CV)

Lieu : La Haute-Forêt

PJ(s) en jeu : Nob Sombreterre, Saeonna Aelrail et Rak de Delzoun

PJ(s) décédés : Cyprien Peutare, Broxigar, William Lamebleu et Nogusta

PJ(s) qui ont abandonné : Inwën, Miriel ey Burd'hyme

MJ : Isorion

Lancement : Juillet 2007

Fin : Janvier 2012

Que deviennent les joueurs ? Nob Sombreterre et Saeonna ont rejoint les terres de la confrérie des Gardiens Sylvestres, Nob pour parfaire son apprentissage de la langue elfique et Saeonna pour terminer son noviciat. Rak de Delzoun, membre de la Compagnie des Marches rejoint le bastion de Sundabar où une nouvelle mission lui sera confiée.

▫ LA COMPAGNIE DES MARCHES

L'or et le Sang à Morteneige

Fin le 11 martel 1373 (CV)

Lieu : Dans les Marches d'Argent, région de la Fourche.

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

PJ(s) décédés : Aziraphel et Laëna

PJ(s) qui ont abandonné : Soran

MJ : Théodus

Lancement : Mai 2009

Fin : Novembre 2011

Que deviennent les joueurs ? Belgos Dalaël a rejoint une quête masterisée par Kolimar Velcor. Kerlomar est de retour sur les terres de la Confrérie des Gardiens Sylvestres afin de terminer son noviciat et devenir Gardien Sylvestre à part entière. Garjzlasa et Amur ont rejoint une quête dirigée par Enil Aroc.

La Guetnorn



A NOS REGRETTÉS AVENTURIERS

Pour eux, les portes du royaumes de Kelemvor se sont ouvertes...

Jnaya, membre de la Compagnie des Marches

Enlisée dans des sables mouvants, Jnaya, fidèle membre de la Compagnie des Marches, connut une fin atroce. Aventurière reconnue, elle avait bravé d'innombrables dangers en compagnie d'Elwin, Tasia, Ina, Ademarra et de quelques autres. Sa disparition prématurée, alors qu'elle était en quête d'antiques artefacts elfiques en Haute-Forêt, laissera à coup sûr un grand vide auprès de ses compagnons.. Elle nous a quitté en date du 28 Eleinte 1372, en Haute-Forêt, non loin des Monts-Etoilés...

Tasia, membre de la Confrérie des Gardiens Sylvestres

Le 28e jour du mois d'Eleinte de l'année de la Magie Sauvage, Tasia, Demi-elfe originaire de Lunargent et Gardienne des Mystères disparut au détour d'un chemin de traverse non loin des Mont-Etoilés, en Haute-Forêt. Elle laissa derrière elle ses compagnons d'aventure toujours en quête d'anciens artefacts de l'antique royaume d'Earlann. Paix à son âme...

Nocta Nova, élève de l'Assemblée

Disparu le 30 Nuiteuse 1372 peu avant la mi-journée alors qu'il arrivait par un portail liant les locaux de l'assemblée au village de Mézardes, à quelques lieues au Sud d'Arrabar. Le temps couvert, froid et humide aura-t-il eu raison de ses vieux os ?

Laëna Merviel, aventurière des Royaumes

Morte au champ d'honneur le 11 martel 1373 (cv), au cours d'un combat héroïque, dans une mine désaffectée dans la région de Morteneige, dans les Marches d'Argent, qui servait de repères à des adeptes de Shar. Laëna est tombée face à deux adversaires, malgré sa hargne coutumière. "Apprentie" de la Compagnie des Marches, elle est morte au service des Marches d'Argent, puisse-t-elle reposer en paix.

Akilea Khan'amath, aventurière des Royaumes accompagnée de Ayllan, membre de la Compagnie des Marches et de Fisevent Laminia, élève de l'Assemblée ont disparu dans l'incendie d'une auberge, dans la nuit du 5 au 6 Eleasias 1372, à Elturel, dans les Contrées du Mitan Occidental.

La Guetnorn



QUAND LA CONVIVIALITÉ S'EN MÊLE

Vous avez pu le voir, les activités reprennent !

Un concours d'écriture a été organisé, où Ailsa, Ashyn Futhvuer, Crocktar, Dobun, Gerbo le blaireau et Moreta Aliora ont dans un premier temps produit deux textes chacun : le premier décrivant un personnage maléfique, le deuxième un lieu idyllique. Un troisième texte restait à écrire pour chacun, ayant pour contrainte la mise en scène d'une altercation, avec un personnage et un lieu tirés au sort parmi les précédents textes !

Félicitation à Dobun, qui remporte une magnifique personnalisation de son arbalète lourde « Swanpnug IV » !

Le Quizz des Monstres actuel touche à sa fin et bientôt débutera une nouvelle animation ! Un sujet d'échange a été créé dans le forum « Le Dracosilic Dansant », n'hésitez pas à jeter un œil ou laisser un mot !

Grimshol Scalfe & Brunhilda Sigrun



LA FOSSE

La Fosse a connu un regain d'activité ces derniers temps. Il n'est plus nécessaire d'attendre de longs mois pour pouvoir s'affronter. L'équipe des Maîtres des Bêtes s'étant considérablement renforcée pour atteindre son plein potentiel, quelques jours à quelques semaines suffisent maintenant pour se faire plaisir et croiser les armes.

De nombreux combats ont eu lieu depuis le dernier numéro de l'Opuscule et certains d'entre eux auront particulièrement marqué les esprits. Je me rappelle particulièrement de ce combat un peu fou qui a opposé le dénommé Dzahim, un barde thayen, au guerrier nainv Norim. La magie fut de la partie et, comme bien souvent, elle transforma la physionomie de la rencontre. Le Thayen devint invisible et une partie de cache-cache mémorable commença. Elle s'acheva dans un flot de feu, suivit d'un affrontement court et brutal. Une fois n'était pas coutume, la magie triomphait de la force brute. Mais un coup de théâtre inouï se produisit. Dzahim avait gagné le match, même Urgoll Brisburn en avait annoncé l'issue. A la surprise générale, le Thayen donna une potion de soin à son adversaire et le match reprit. Cette fois, à la défaveur de l'humain qui tenta une belle manœuvre mais se reçut sur la hache acérée de Norim. Cette fois, le nain fut bien le vainqueur de ce match à rebondissements.

On se rappellera également la victoire éclair de Crocktar de Castelmont, un demi-orque, qui perça de part en part l'elfe Agath's Gromalogh. Un tir magnifique du rôdeur qui démontra toute sa maîtrise en matière d'archerie. Qui aurait parié sur la défaite d'un elfe dans ce domaine ? Une belle victoire qui mena Crocktar dans les hautes sphères du classement.

Un autre combat devait marquer les esprits, celui qui allait opposer le barde nain Joinon à la paladine Vêla. Au cœur d'une tempête dantesque rarement vue dans la Fosse, qui aurait dû en toute logique voir ce combat reporté, il n'en fut rien. Vous me connaissez, c'est avec une joie sadique que je confirmai ce combat. Les deux gladiateurs durent faire preuve d'un grand courage pour

oser s'affronter dans de telles circonstances. Après un début de match laborieux, où chacun des combattants roula plus d'une fois sur le sol rendu quasiment impraticable à force de trombes d'eau qui l'avaient transformé en véritable tapis d'une boue froide et glissante, le vent soufflant en tempête interdit tout usage des armes à distance et le pauvre barde vit ses possibilités réduites à peau de chagrin. Et pourtant, et contre toute attente, il remporta cette rencontre grâce à la puissance de son chant qui plongea son adversaire dans un profond sommeil dont elle ne sortit que grâce à la diligence des prêtres qui s'étaient occupés d'elle après que Joinon ne l'ait percé de part en part. Un combat mémorable qui fera date dans l'histoire de la Fosse.

Il y a encore bien des combats qui se déroulent en ce moment même sur le sable de l'arène et qui apporteront peut-être leur heure de gloire à certains des gladiateurs. N'hésitez pas à les suivre et à les encourager. Pour les plus téméraires d'entre vous, nos Maître des Bêtes sont prêts à vous recevoir pour de nouveaux affrontements. La Fosse est ouverte à tous, et chacun y a sa chance. La recherche de la Gloire, l'envie de s'entraîner ou la réponse à un défi entre amis, il y a bien des raisons qui peuvent vous mener dans la Fosse. Serez-vous celui ou celle qui détrônera notre championne actuelle : Iliana ?

Par Wefnesh.

Adlareth



CES NOUVEAUX HÉROS

De nouveaux aventuriers nous ont rejoint depuis notre dernière édition et ont passé avec succès l'épreuve de Tyr ,

Feydan Calgard, Prêtre du Seigneur des Batailles, foule les terres de Faerûn, où il pourra apprécier à sa juste valeur au combat de ses ennemis.

Une jeune humaine mulan, répondant au nom de **Kaël** a quitté la mystérieuse Mulhorande pour exercer ses talents de roublarde au grès de ses pérégrinations. Attention à ses mains baladeuses.

Shaligram Qat, dont le cœur brisé par la perte des siens à finalement trouvé sa voie en mettant son bras et son âme au service du Dieu qui Pleure. Puisse Ilmater le guider sur les chemins de son sacerdoce.

Miri Bruissefeuille, une jeune druidesse vénérant Sheela Peryroyl et qui nous vient de la Luiren. Son vœu le plus cher, la découverte du monde et s'épanouir lors d'aventures palpitantes qui lui permettraient de mettre son art au service du Bien.

A la disparition inexplicable de son mentor, **Shamar Klat** a quitté Valombre en prenant la route septentrionale reliant le Cormyr à la Mer de lune, abordant une nouvelle destinée, prêt à déployer d'immenses efforts à la recherche de celui auprès de qui il a tout appris.

Une jolie tête blonde aux grands yeux verts, la demi-elfe native de la Haute-Forêt **Hayana** quitte Everlund en compagnie de son loup Neige. Après tant de temps passé près de la civilisation, l'appel des grands espaces se fait ressentir pour la druidesse d' **Aerdrie Faenya**.

Kilidryc Daël, demi-elfe de son état, quitte son Cormyr natal pour partir à la découverte du monde. Le pied sûr, la main leste, voici un roublard qu'il faudra garder à l'œil.

Un cœur brisé, une âme en peine, mais qui est loin de se résoudre **Metzil Arnesen**, humaine native d'Athkatla a quitté sa famille pour les beaux yeux d'un barde à la langue bien pendue. Grand mal lui en a pris, car le jeune collectionneur de conquête la laissa choir à Eauprofonde. Tzotzil sa belette suffira-t-elle à l'ensorceleuse pour trouver sa voie ?

Prédestiné au travail à la mine, ce nain d'écu n'était pas du genre à avoir une vie bien rangée. Du moins, pas tout de suite. **Horin** prit finalement la voie des armes, au grand dam de son père. Il parcourt le monde avec son marteau de guerre et la bénédiction de Marthammor Duin.

La vie peut parfois être injuste, alors que certains ont tout, d'autres naissent sous une étoile plus difficile. C'est le cas de notre moine **Ank**, orphelin recueilli par l'ordre secret des Vengeurs Écarlates. Il grandit et fut formé pour devenir un assassin froid et méthodique. Parti en chasse d'une proie, il faut croire que Nobanion avait d'autres projets pour le jeune homme.

D'un naturel social, **Kaj Waorrs** a appris à se méfier des autres. Tout comme on aura tendance à se méfier du demi-orque. Constamment tiraillé entre sa soif de justice et sa bestialité, « la bête » n'hésitera pas à tirer le meilleur parti de la rage qui couve chez ce barbare et, dans ce cas, le chant de la grande hache sera sans doute la dernière chose que vous entendrez.

Il y a des mots qui raisonnent plus fort que d'autres. Ceux de Darék à son dernier souffle devaient marquer à tout jamais l'aquafondienne. L'énigme posée par ce maître d'arme allait jeter la demi-elfe sur les routes de Faerûn. Et c'est par le mercenariat que **Sphinx Aodtren** tente d'y apporter une réponse.

La Guetnorn & Adlareth



L'ANTRE DES GUILDES

L'OEIL DU DRAGON

Si vous deviez me poser la question "Quel est le sort magique le plus puissant sur Faerûn?", je vous répondrai sans hésiter qu'il s'agit du Mythal du Dracorage. Ah mais peut être que vous n'en aviez jamais entendu parler... ? Cela peut se comprendre puisque ce sort a été créé à la fin du Temps des dragons, aussi connu sous le nom de l'Aube des Ages. En ce temps, des dragons solitaires et des clans de dragons régnaient sur les vastes terres de Faerûn et rivalisaient pour acquérir le contrôle des terres, des mers, et des cieux.

Pour mettre fin à leur règle, des elfes tissèrent le Mythal du Dracorage, un sortilège permanent de haute magie elfique, un des plus puissants jamais tissés sur Faerûn. Ainsi, dans l'ancienne citadelle aux limites extrêmes du Nord de Faerûn, les hauts mages elfiques créèrent un immense Mythal s'étendant sur tout Faerûn et qui périodiquement entraînent tous les dragons à des accès de folie, allant jusqu'à s'entretuer. Ce mythal fut tissé au moyen d'un effet de magie extraordinaire lié à l'apparition d'une étoile nommée l'Étoile Régicide (autrement connu sous le nom de Tueur de Roi parmi le beau peuple) dans les cieux de Faerûn.

Notre loge compte parmi ses rangs de nombreux jeteurs de sorts profanes comme divins. La connaissance de la magie est primordiale pour bien comprendre et se protéger contre les dragons. La magie étant un vaste sujet, vous comprendrez que nous l'axons plus dans notre domaine de prédilection qui a trait aux dragons et à la magie divinatoire pour observer les étoiles et plus particulièrement l'Étoile Régicide... En parlant de magie, cela me fait penser qu'il me reste des études à terminer sur les héritages draconiques présents chez de nombreux ensorceleurs et que d'ailleurs je devrais créer une nouvelle étude sur la magie spécifique aux dragons... Mais à cœur vaillant et esprit vigilant, rien n'est impossible !

Tenavril

Haut Dracosire de l'Œil du Dragon

LA FRATERNITÉ DE LA CÔTE

Beaucoup entendent parler de la Fraternité comme d'une équipée de pirates parcourant les mers à la recherche de trésors engloutis et d'abordage maritime. Mais résumer la Fraternité à ces seules activités serait ne regarder que la partie émergée des récifs.

La Fraternité de la Côte est avant tout un groupement libre de personnes de tous horizons, réunis par un seul désir : la Liberté. Et comme telle, la Fraternité s'est fait le devoir de s'en prendre aux nombreux navires esclavagistes qui sillonnent la Côte des Épées et les environs du Calimshan pour en libérer les hommes et femmes injustement détenus en captivité. Toute personne, responsable ou client, du commerce d'êtres intelligents se voit immédiatement considérée comme ennemi de la Fraternité.

Il en résulte que de nombreuses armadas de marchands ou de nations en ont après la Fraternité elle-même, et cette dernière n'existerait déjà plus si elle n'avait un excellent service de renseignements à terre. Cette partie de l'organisation de la Fraternité est peu connue, mais en vous informant auprès des bonnes personnes, vous apprendrez que cette branche est gérée et organisée par Jebeddo, le commerçant de la Ligue de l'Aventure située à Padhiver. Son réseau s'étend à presque toute la côte, il y connaît l'état du commerce, les navires à affréter et surtout les menaces qui pèsent sur les navires des Frères de la Côte.

L'activité de cette guilde est complexe et variée, diplomatie, espionnage, commerce, caravane terrestre (qui songerait un instant que des pirates pourraient revendre leur butin chèrement acquis sur mer par voie de terre?) et même recherche! Autant magique que technologique. Songez-y, le petit sourire que vous adressera Jebeddo est peut-être dû au fait qu'il peut se targuer d'avoir les meilleurs renseignements sur toute la Côte des Épées!

Jebeddo

LA CONFRÉRIE DES GARDIENS SYLVESTRES

La Confrérie des Gardiens Sylvestres a pour objectif de protéger la nature et ceux qui vivent en son sein en toute harmonie. Pour atteindre ce but, la Confrérie se dote de différents spécialistes. Parmi eux, les Gardiens des Mystères sont les pratiquants de l'Art. La magie est une chose naturelle. Elle tire son essence de l'énergie de la Magie Brute contenue dans toutes matières. Certes la puissance de magie pure n'est utilisable qu'à travers la Toile, mais cette Toile ne sévirait à rien, s'il n'y avait plus d'énergie pure. Aussi, les Gardiens des Mystères pensent qu'il est donc indispensable de protéger la nature qui est le réservoir naturel de l'énergie de la Magie Brute. Ainsi l'action des Gardiens des Mystères s'intègre parfaitement avec l'action du reste de la Confrérie.

Au sein de la branche Sud du Saule Argenté de Thüldae le sanctuaire des pratiquants de l'Art repose. Cet endroit s'appelle le Cœur des Mystères. Après la défaite du démon Korn, Aëlarie Damaera, fondatrice de la Confrérie devenue émissaire de la souveraine d'Eternelle-Rencontre demanda l'appui de cette dernière. La Reine Amruil Fleur-de-lune qui répondit favorablement à la demande et dépêcha certains des derniers pratiquants de la Haute-Magie elfique. Ensemble ils firent don du Cœur des Mystères aux magiciens et ensorceleurs des Gardiens Sylvestres pour les soutenir dans l'engagement qu'ils avaient pris de défendre la nature plutôt que partir en quête d'un pouvoir absolu. Une condition a été cependant posée : Seule les Tel'Quessir et demi-elfe peuvent avoir accès à ces lieux en temps que résident.

Cette branche de la Confrérie est dirigée par la Ly'Aegisir Azur'Aël Sombrelune. Mais l'ensorceleuse est souvent en mission, aussi le Cœur des Mystères est gardé par Nil'Garith Eärfalas, une elfe dorée qui était venue avec les mages l'Île Verte et qui a décidé de rester à Thüldae. Le Cœur des Mystères renferme l'un des plus grands secrets de la Confrérie.

Azur'Aël / Adlareth



L'HISTOIRE DE LA MAGIE

Nous l'avons déjà évoqué, mais tout commence avec la création de l'univers par Ao. De ce néant intemporel est né un brumeux royaume précédant la distinction entre la lumière et les ténèbres. Cette sombre essence s'amalgama en deux superbes divinités jumelles diamétralement opposées l'une de l'autre. L'une sombre et l'autre claire; ensemble elles créèrent à leur tour les corps des cieux. Puis Chauntéa, l'incarnation du monde de Toril. Chauntéa avait besoin d'une chose qu'aucune des deux jumelles ne pouvait lui offrir : la chaleur. Une chaleur nécessaire à l'explosion de la vie sur Toril.

Au-delà de l'univers la lumineuse Séluné prit de pures flammes sur un Plan du Feu et elle s'en servit pour embraser les corps célestes. La ténébreuse Shar en conçut une grande colère et entreprit d'étouffer toute lumière ou chaleur présente dans l'univers. Ce fut le début d'une longue guerre qui dure encore aujourd'hui. De ce conflit divin naquirent les dieux de la guerre, de la maladie, du meurtre, de la mort et bien d'autres encore.

Considérablement affaiblie, Séluné arracha de son corps l'essence divine de la magie et la projeta sur sa sœur et, déchirant la forme de Shar, elle en extrayait cette même énergie magique. Toute cette énergie se figea pour donner naissance à l'une des plus puissantes déesses : celle de la Magie. Elle est composée de lumière et de ténèbres mais Mystryl est plus encline à favoriser sa première génitrice. Elle équilibra le conflit jusqu'à établir une trêve malaisée entre les deux sœurs. Mais cette bataille est bien loin d'être terminée.

Mystryl créa un conduit permettant aux créatures de Toril d'utiliser la magie, jusqu'alors réservée aux divinités. Les créatures douées de sensations qui reçurent le don ou qui apprirent à utiliser la Toile purent également utiliser la magie, alors que les prêtres et autres chamans obtinrent leur magie en puisant directement au cœur de leur divinité. La reconnaissance du Don de Mystryl procédait de son adoration et celle-ci en tira un grand pouvoir qui lui permit de devenir l'une des divinités les plus puissantes.

De fait, la Toile était l'incarnation de Mystryl. Elle se contractait et se rétractait en fonction des actes, de l'humeur et de l'énergie de la déesse. Les accrocs de la Toile blessaient Mystryl et vice versa si bien qu'elle était la seule à pouvoir la comprendre vraiment et la protéger. La déesse n'hésita pas à se sacrifier pour sauver la Toile lorsqu'un mage Néthérisse tenta de soutirer le pouvoir de Mystryl pour accéder à un statut divin. La Toile gravement endommagée laissait la magie se déverser sur Toril. Mystryl se sacrifia, sonnait le glas de la magie sur tout l'univers et tuant au passage l'arriviste Karsus. La déesse de la magie revint à la vie sous le nom de Mystra et s'empessa de colmater les brèches dans la Toile. Mystra limita également les accès à la toile pour qu'une telle chose ne puisse pas se reproduire.

La déesse de la magie de tout Faerûn nomma son Premier Magister, un être élu dont le devoir est d'encourager un usage toujours plus grand de la magie et pour promouvoir son accessibilité et son utilité. Ce premier Magister s'appelait Azouth, le Champion de la magie. Azouth atteint le statut divin après avoir vaincu et emprisonné Savras l'Omnivoyant dans un sceptre.

Suite au vol des Tablettes du Destin, Ao renvoya les dieux fouler les terres de Toril sous la forme de leur avatar mortel. Pendant ce Temps des Troubles, Mystra fut tué à Eauprofonde en 1358CV. Son essence se mêla à la terre et la magie devint incontrôlable dans certaines régions tandis qu'elle cessa complètement d'exister dans d'autres. A la fin du Temps des Troubles, une sorcière mortelle du nom de Minuit acquiesça le statut divin et reprit la cape, les attributs et le nom de la défunte déesse. La magie toute entière revint à la normale, excepté certaines zones laissées telles quelles pour servir d'avertissement aux mortels ou aux dieux qui voudraient s'en prendre à la Toile ou à la seconde Mystra.

Après le Temps des Troubles, Azouth relâcha Savaras non sans lui avoir fait prêter serment d'allégeance avant. La nouvelle Mystra fit changer le mode de nomination des Magisters ce qui sonna, en partie, le glas des duels magiques. Pour autant Mystra n'est pas la

seule source possible de magie. La ténébreuse Shar cherchant un moyen de nuire à la fois à Séluné et à Mystra créa la Toile d'Ombre. Son idée est de saper les forces vives de Mystra en détournant vers l'utilisation de la Toile d'ombre des adeptes de la Toile, jusqu'à en faire une déesse intermédiaire ou inférieur et soit à l'asservir soit à la détruire littéralement. Une fois la Dame des Mystères matée ou morte, Shar serait alors capable d'attaquer Séluné, grâce à un contrôle intégral sur la magie qui lui permettrait de massacrer un grand nombre d'adorateurs de la Vierge Lunaire. De fait, l'affaiblissement créé lui permettrait de vaincre son éternelle rivale.

L'avenir prouvera que, malgré ces plans, la mort de Mystra ne sera pas sans conséquence sur la magie de la Toile d'ombre. En 1385 CV, Shar poussera Cyric à assassiner Mystra, mais ce sera une grave erreur. La Toile s'effondrera si rapidement que non seulement Shar ne pourra s'en emparer mais qu'en plus elle perdra son emprise sur la Toile d'Ombre. Les érudits penseront que c'est l'effondrement de la Toile suite au meurtre de Mystra qui sera à l'origine de la Magepeste.

Adlareth



LA MAGIE DES PSIONIQUES

Aujourd'hui, chères lectrices et chers lecteurs, nous allons découvrir le monde merveilleux des psioniques. Souvent décriés, malaimés, craints, mais aussi adorés, adulés, ... j'en passe et des meilleurs. Ce qu'il y a de sûr, c'est que les psioniques ne laissent jamais indifférents. Mais qui sont-ils vraiment ?

Ce que l'on peut dire, c'est que les psioniques ne datent pas d'hier. En fait, ils sont apparus très tôt dans l'histoire de Donjons et Dragons. Pour tout dire, ils sont apparus quasiment à l'origine de ce jeu. Je ne m'étendrais pas sur ce qu'ils étaient avant pour me concentrer sur ce qu'ils sont maintenant. Car, croyez-moi, il y a eu du changement. En effet, les psioniques sont l'une des rares classes ou système de jeu à avoir complètement changé entre la version 3.0 et 3.5 de notre jeu adoré (Donjons et Dragons allons, suivez un peu aussi). En version 3.0, le système des psioniques empruntait beaucoup à ce qu'il fut auparavant pour la version ADD seconde édition. Des classes nouvelles étaient tout de même créées mais globalement le système restait le même avec des facultés (l'équivalent des sorts des magiciens ou des ensorceleurs) mais aussi un système de combat mental fait de modes d'attaque et de défense. Je dois bien l'avouer, quand ce supplément est sorti (manuel des psioniques), les psioniques étaient quelques peu avantagés par la pléthore de pouvoirs qu'ils pouvaient choisir. Bon d'accord, je l'avoue, c'était des gros bourrins imbattables qui cramaient tout sur leur passage. Mais fort heureusement, la 3.5 est passé par là et a donné un bon coup de balai sur tout ça.

En effet, plusieurs choses sont arrivées. La première, le mode de combat mental propre aux psioniques disparut. Ensuite, l'arrivée de nouvelles races et de nouvelles classes est venue agrémenter le nouveau livre (grand manuel des psioniques) pour notre plus grand bonheur. Mais qui sont elles ?

L'âme acérée est la dernière venue. En version 3.0, elle existait sous la forme de classe de prestige. Maintenant il s'agit d'une classe de base. Pour vous donner une idée, il s'agit d'un chevalier jedi sans les pouvoirs de la force. Capable de produire une lame spirituelle qui gagne en puissance au fur et à mesure de l'évolution du personnage.

Le guerrier psychique est un combattant faisant appel à des pouvoirs pour doper ses prouesses martiales. Vous aurez donc la possibilité non seulement d'être assez performant d'un point de vue combat pur mais aussi de pouvoir surprendre votre adversaire si jamais ils étaient trop coriace en rajoutant ici et là quelques petites surprises.

Le prodige est une classe nouvelle et aussi bizarre que difficile à jouer. Il s'agirait en fait du barbare psionique. Barbare au sens où le personnage peut-être submergé littéralement par son pouvoir. Et de cette soudaine décharge d'énergie on peut démultiplier une faculté connue.

Enfin le psion qui, lui, est plus un étudiant des pouvoirs psioniques. Il découvre au cours de sa carrière diverses facultés tout en étant spécialisé dans un domaine bien précis ressemblant un peu aux écoles de magie.

La grande nouveauté des psioniques, c'est qu'ils sont conçus à la base pour être compatibles avec la magie. En clair, il y a des règles précises pour combiner des effets psioniques et magiques. Il existe bien sûr des mondes où ce n'est pas le cas mais, en Faerûn, c'est comme cela que ça se passe. Ainsi, un magicien pourra contrer une faculté psionique et vice versa. Ainsi donc dans les Royaumes Oubliés, la magie et le psionisme sont tellement intriqués l'un dans l'autre que le psionisme se fait appeler l'Art invisible. Il existât même une nation basée entièrement sur cet art particulier. Elle n'existe plus aujourd'hui car entièrement détruite mais tous les races psioniques en sont issues et en seront issues (mais cela est une autre histoire). L'autre grande nouveauté est que les facultés psioniques ne sont plus mémorisées mais ont plutôt un coût en points psi. Points psi que chaque classe psionique possède au départ et qui augmente tout au long de sa carrière et en fonction de ses caractéristiques.

D'autres classes sont venues se greffer par la suite mais cela est une autre histoire ainsi que les nouvelles races d'essence psionique. Un jour je vous en parlerai peut-être.

Kolimar Velcor



La Toile - ou plutôt devrions nous parler des Toiles - fréquemment usitée par les pratiquants de la magie profane reste pour beaucoup de nous un mystère. Alors que savons-nous sur les Toiles de Faerûn ?

La magie brute existe évidemment sur Faerûn, même si son accès est interdit par la déesse Mystra. Il s'agit d'une puissante et dangereuse force qui peut faire disparaître un mortel, aussi patient et expérimenté soit-il. Cette magie brute est emprisonnée au cœur de toute matière et reste très difficile d'accès. La très grande majorité des lanceurs de sorts profanes préfère en appeler à une magie contrôlée et relativement inoffensive par la biais de la Toile.

La Toile joue un rôle de barrière et de portail entre la magie brute et le monde. La Toile englobe tout ce qui fait Faerûn, qu'il s'agisse des êtres vivants, des morts-vivants, des êtres inanimés, des solides, des liquides ou des gaz. Elle imprègne le sol, se diffuse dans les profondeurs de l'océan et s'étend jusqu'au limite de l'air dans le ciel et au-delà. La Toile est comme une vaste trame sur laquelle la substance du monde est tissée, un filet sur lequel les mortels se déplacent comme des araignées, un large océan à la surface duquel flottent tous les objets. En parallèle, elle est un aspect de Mystra et c'est par sa volonté qu'elle s'étend aussi loin.

Les lanceurs de sorts profanes font fonctionner leurs sortilèges en puisant dans le pouvoir de la Toile et en dosant l'énergie de manière à ce que ce dernier s'active et s'adapte à leurs actes et à leur volonté. A chaque fois que la Toile a été détruite ou endommagée, par exemple à la mort de Mystryl et à l'apparition de la première Mystra ou par une catastrophe magique, une destruction massive en a résulté. La réhabilitation n'est parvenue à compenser que partiellement, certains segments étant définitivement perdus ou endommagés. Il faut dire que Mystra laisse également volontairement des traces visibles des destructions, comme autant d'avertissements. Ces secteurs où la Toile est détruite s'appellent des zones de magie morte, ceux où elle est endommagée sont des zones de magie sauvage.

Dans les zones de magie morte, l'absence de Toile fait qu'aucun sort ne peut être lancé, aucun objet magique ne fonctionne, aucune détection magique et aucune créature ne peut y être appelée, convoquée ou téléportée. Les créatures faisant appel à la Toile pour lancer des sorts ou utiliser des pouvoirs magiques ou surnaturels deviennent gauche et mal à l'aise lorsqu'elles pénètrent dans une zone de magie morte.

Les zones de magie sauvage sont plus dangereuses dans le sens où elles n'engendrent aucune sensation désagréable. Elles correspondent aux zones où la Toile a été très fortement endommagée. Les effets de la magie utilisée dans ces zones sont imprévisibles. Toutefois, cela n'influence pas les sorts lancés à l'extérieur de la zone.

Mystra n'est pas la seule divinité de la Magie à avoir sa Toile. Il en existe une seconde qui a été secrètement tissée par Shar pour se venger de Séluné et de leur fille Mystra. L'idée de Shar était de saper le pouvoir de Mystra qui était la seule source de magie de tout Faerûn, en détournant les lanceurs de sorts mauvais vers elle. Shar étudia la Toile et employa une partie de sa puissance pour mener des expériences en secret jusqu'à comprendre son mode de fonctionnement et reproduire ses effets sur sa propre création. La Toile d'Ombre correspond à l'espace se trouvant entre les fibres de la Toile, comme les interstices dans la toile d'araignée. Elle atteint des confins similaires à la Toile de Mystra et, plus encore, car la Toile d'Ombre n'est pas assujettie aux lois de Mystra ou à ses directives. Si Mystra venait à mourir ce qui est un peu l'objectif de Shar, la Toile d'Ombre n'en pâtirait pas. Shar deviendrait par là-même l'unique pourvoyeuse de magie de tout Faerûn. Elle tiendrait alors sa vengeance sur Séluné.

Les usagers de la Toile d'Ombre ne subissent pas les effets des zones de magie morte ou de magie sauvage. La Toile de Shar fonctionne différemment. Pour autant, la mort d'une divinité utilisant la Toile d'Ombre ou la destruction d'un artefact ou un Mythal créé grâce à la Toile d'Ombre aurait les mêmes conséquences. A ce jour, aucun évènement de ce genre n'a été révélé. Le registre de la lumière n'a pas court dans la Toile d'Ombre. Seule une zone d'antimagic aura les mêmes conséquences pour les deux Toiles.

Mystra choisit ceux qu'elle autorise à se servir de la Toile. Que se soit des mortels ou des dieux. Pour autant, l'interdiction d'accès à la Toile est rare et réservé à ceux qui ont abusé de la magie ou tenté d'infliger de grands dommages à la Toile elle-même. Si Mystra peut interdire l'accès à la Toile à une divinité, elle ne peut en aucun cas limiter les Pouvoirs que la divinité concède à ses fidèles. Elle ne peut pas non plus refuser l'accès à la Toile d'Ombre. A ce sujet, Shar doit probablement avoir le même genre de pouvoir pour sa création, même si ses punitions doivent être bien plus expéditives que celles de Mystra. Adopter la Toile d'Ombre, c'est bien souvent perdre à tout jamais la possibilité de faire appel à la Toile de Mystra.

L'avenir réserve un total chamboulement des Toiles que se soit celle de Mystra que celle de Shar. La Magepeste de 1385CV, va bouleverser tous les équilibres. Mais ceci est une autre histoire.

Adlareth



COMMENT DEVIENT-ON LANCEUR DE SORT ?

Le charme et la singularité d'un univers comme celui des Royaumes Oubliés, et par extension du monde de Donjons & Dragons, semblent résider dans l'imaginaire, plus précisément dans ce qui est impossible dans le monde réel. Et cette dimension paraît essentiellement due à la magie qui baigne dans tout le monde de Faerun. Certains personnages plus que d'autres exploitent cette ressource que l'on nomme la Toile. Réputés intellectuels ou impulsifs les magiciens et les ensorceleurs expriment leur art dans la plus grande variété. Certains jouent sur la finesse et la subtilité de l'illusion tandis que d'autres préféreront user des gigantesques possibilités offertes par les panels de sorts pour la force et la puissance. Ils acquièrent leurs capacités après des années d'apprentissage ou en gagnant le contrôle d'un don de la nature. Quels sont donc ces singuliers personnages et qu'est ce qui les unit au-delà de la séparation souvent effectuée entre magiciens et ensorceleurs ? Comment devient-on lanceur de sorts ?

Il est révélateur que la majorité des sondés ait mentionné l'originalité d'être un lanceur de sorts comme la principale motivation pour créer ce type de personnages. Ils évoquent l'étendue des possibilités offertes par ces classes et le caractère atypique de leur personnage, qui résulte aussi bien du fait d'être un lanceur de sorts que de leur personnalité.

Beaucoup des sondés évoquent ainsi l'excentricité de leur personnage, leur fantaisie, ou le caractère extrême de leurs émotions. Cette originalité en lien étroit avec la magie n'est-elle après tout pas un trait aigu de Faerun ? L'univers des jeux de rôle nous est plaisant pour beaucoup grâce à cette dimension qui manque au réel et qui est celle de la création selon l'imagination et les envies, sans aucune contrainte. Comme le rappelle Azur'ael « l'univers des Royaumes Oubliés et de Donjons & Dragons rayonne de magie et de monstres fantastiques. Le mot « Dragon » à lui seul laisse notre imaginaire se plonger dans un environnement merveilleux et magique. La magie incarne pour moi l'enfance, le rêve et l'exploit de rendre réel l'impossible. ». Dans une moindre mesure, deux des six sondés rappellent l'avantage technique que peut représenter le choix d'une classe de lanceur de sorts en tant que classe de prédilection pour ce qui est des elfes ou des gnomes. Enfin un des sondés, Dinenda, n'est pas sans rappeler l'attrait des classes de prestige offertes aux lanceurs de sorts. Dans son cas il s'agit précisément de la classe disciple draconique qui est visée, notamment en raison du lien entre les ensorceleurs et les draconiens et qui oriente son jeu : « Je suis parti du principe que Dinenda ne connaît pas son héritage et il va le découvrir au fur et à mesure de son RP. ».

D'une certaine manière, cet horizon de possibilités ouvertes semble mettre en évidence un lien peu souvent relaté entre les magiciens et les ensorceleurs. Certes, l'image du magicien érudit et plongé dans les livres s'oppose à celle des ensorceleurs plus évasifs et moins contraints avec d'un côté l'apprentissage par la logique et de l'autre par l'intuition. Cette scission est quelque peu visible dans les réponses des sondés. Malgré tout, il semble exister des similitudes entre les deux classes. Presque la totalité des sondés magiciens se sont tournés vers cette classe par rapport à la quantité de sorts qui leur était offerte et la qualité multifonctionnelle que peut signifier un tel atout. Mais la même liberté semble caractériser les ensorceleurs. Ayant acquis leur don par nature, ces derniers ont l'esprit plus évasif; on les compare à des artistes sur ce point. Ils ne semblent pas non plus connaître de barrières, outrepassant les écoles de magie et pouvant même s'adonner à la pratique des armes. Au fond les deux classes, comme Faerun, semblent être l'univers des possibles. C'est peut être l'étendue des possibilités ouvertes aux personnages qui les motive à l'aventure. Les magiciens, insatisfaits de la rigueur de leurs études, ferment la porte au nez des années mortes pour confronter leurs savoirs à la pratique et pour enrichir leurs connaissances. Les ensorceleurs de la même manière souhaitent accroître leurs pouvoirs et réaliser leur vœu aigu de liberté et d'évasion, parfois pour réaliser des idéaux.

Tous ces caractères contribuent à donner un rôle double aux lanceurs de sorts. Ils sont dans les moments quotidiens des quêtes l'élément intellectuel du groupe, parfois même celui qui divertit, tandis que lors des combats ils sont davantage en position de retrait pour soutenir les combattants. De ce fait, c'est la personnalité de chaque lanceur de sort qui semble déterminer réellement leur poids et leur influence dans un groupe d'aventurier. Dans tout les cas, ils apparaissent comme essentiels. Gerbo le Blaireau résume bien les facultés des lanceurs de sorts, plus particulièrement dans son cas des magiciens, en se décrivant de la manière suivante : « C'est souvent celui qui essaye de nouer des liens avec le groupe, mais aussi de réfléchir et de trouver des solutions originales à des problèmes épineux. Ou à utiliser un bon sort pour sortir le groupe de la mouise dans laquelle il s'est mis, par exemple en endormant des gardes un peu trop embêtant. Il occupe plus une position de soutien que de leader. ». De la même manière, les lanceurs de sorts ont des choix variés en ce qui concerne leur choix d'école de magie. La plupart du temps, elle s'accorde à la personnalité de l'aventurier. Un personnage imaginatif trouvera tout son plaisir dans l'école de transmutation tandis qu'un lanceur de sort plus fantasque se délectera des sorts d'illusion. Ces deux écoles réapparaissent souvent pour leur polyvalence, un vœu qui semble cher à nos sondés qui vont souvent jusqu'à ne préférer aucune école. Le multiclassage est également une possibilité pour les lanceurs de sorts, qui peuvent ainsi multiplier leur fonction et accroître leur utilité lors des combats en s'orientant vers des classes davantage portées sur le contact physique. Dinenda justifie ainsi son multiclassage ensorceleur-barbare : « Il a un rôle assez large car pouvant utiliser aussi bien l'Art que l'acier, voir les deux en même temps. Vu le peu de pratiquant de l'Art, il est aussi le lien entre tout ce qui est magique et le reste de son groupe. »

Quelque soit leur personnalité, la majorité des sondés évoque le fait qu'être un lanceur de sorts les pousse à exprimer à outrance leur intelligence que ce soit à travers un jeu fantasque d'esthète ou des défauts d'orgueil. Ces caractères semblent être particulièrement propres à cette classe comme le rappelle Jen Ramnus : « [Mon personnage] se considère donc comme un « intello », l'existence l'a forcé à apprendre à se débrouiller seul (survie, premier secours)



mais il pense que ce ne devrait pas être à lui de faire ce genre de choses. Seule la magie devrait être digne de lui, puissant dans son art, il sera peut être infect et m'as tu vu.». Comme leurs facultés, leurs personnalités aussi semblent se répandre dans l'inconstance, on pourrait presque les qualifier de lunatiques. Agath's déclare à propos de son personnage : « Il est fou, présomptueux, intrépide, orgueilleux et j'en passe mais foncièrement gentil. ».

Finalement, le caractère des lanceurs de sorts semble se sculpter au quotidien, se réinventant chaque jour grâce à toutes les possibilités qui leur sont offertes et à leur esprit évasif. Ils répondent à un désir profond d'aventure pour acquérir une leçon de vie et ne voient pas de limites à leurs libertés. Certains d'entre eux, sans s'enchaîner encore une fois à la moindre destinée, pensent à l'avenir de leurs personnages. Ils évoquent sans certitude le multiclassage pour les classes de roublards ou même un niveau de magicien pour les ensorceleurs, qui reconnaissent néanmoins que le choix est risqué. D'autres pensent aux classes de prestige tels qu'archimage, haut mage elfique, ou disciple draconique. Les sondés, pour la plupart, évoquent leur avenir sur la Taverne apparemment sans but précis, reproduisant ainsi le trait de caractère rêveur et libre de leurs personnages. Et on espère que comme la magie s'opère, ces joueurs pourront réaliser leurs ambitions de prestige dans leurs aventures.

Nous remercions : Dinenda, Jen Ramnus, Agath's Gromalogh, Lorindol, Gerbo le Blaireau et Azur'Ael d'avoir bien voulu accepter de répondre à notre enquête et nous leur souhaitons de bonnes aventures sur la TdRO.

Elwin



LE COURRIER DES LECTEURS



En ces temps tristement troubles, la crise sévit tout autant à Toril. Alors qu'avant se pavanaient innocemment Damoiselles et Damoiseaux, offrant leurs cous au premier vampire venu, force est de constater que la méfiance s'est installée, et la prudence de pair.

Mais votre sang peut sauver des (non-)vies !

Votre personnage est fauché ? Les effets de la vieillesse commencent à se faire sentir ? Il n'a jamais rien réalisé de bénéfique pour son entourage et souhaite se racheter ? Plutôt que de mourir inutilement face à une troupe d'orques ou de drows, contactez l'Association des Vampires Toriliens !

Ils sauront assurer un bon passage vers l'au-delà, une sépulture correcte pour le corps de votre avatar, ainsi qu'un financement conséquent pour votre héritage.

NB : des primes pourront être accordées si votre personnage n'a jamais été empoisonné, ou s'il pratiquait une activité physique régulière (joutes et combats inclus).

L'association des Vampires Toriliens



PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE DE L'OPUSCULE ET REMERCIEMENTS

J'ai le plaisir de vous présenter et de remercier vivement tous les acteurs qui ont permis la réalisation de ce numéro.

Rédacteur en chef : **Adlareth**

Maquettiste : **Lumsa - Adlareth**

Graphiste : **Lumsa**

Correcteur : **Atlas - Moreta Aliora - Enil Aroc**

Reporter : **La Guetnorn [RP]**

Enquêteur : **Elwin**

Interviewer : **Elwin**



Nos consultants :

- Pour la Guilde de l'assemblée : **Ithek le gris**
- 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 Neuf Portes : **Kolimar Velcor**
- Pour L'Œil du dragon : **Tenavril**
- Pour Oblivion : **Oknar Barbesh**

- Pour la Fosse : **Wefnesh**
- Pour les animations : **Brunhilda Sigrun**

