

La Gazette d'Oneira

Manle'Bren rédacteur en chef - Illéranynne - Lumä dalnë 1042 - N°1 - 1PA - <http://gazette.oneira.net>

JDR : PREMIÈRE !

La première du JDR via IRC est pour bientôt ! C'est ce jeudi à 20h que sera donné le coup d'envoi ! On annonce la présence de Balan.

P2

ZOOM SUR LE FEU

Article exclusif sur le culte et la magie du Feu par nos envoyés en Eranos : sorts, philosophie, symboles...

P3

ARMURERIE

Dossier sur le svinkels, une arme méconnue qui nous vient des Sceds du désert d'Eranos et que nous présente Mazni, collectionneur.

P4

MÉTIER

Barde, un métier d'aujourd'hui. Déclarations de Kern, apprenti barde, au cours de son voyage initiatique, et de Balan, barde-conteur.

P5

VIE D'ONEIRA

Tout ce qu'il faut savoir pour bien vivre dans les Terres d'Oneira : recettes, conseils botaniques et encore bien d'autres choses !

P7

PROVERBE

"Le doute est l'ennemi de la magie".

(Remerciements à jiseo, Kalev, Belial, sugirva et Unukalhāi)

PYRELOS : LE SCEPTRE DE LA VAGUE DÉROBÉ À PYMARÉE

Avant-hier soir vers le milieu de la nuit tombait la nouvelle de la bouche même de Lanmia, dix-huitième Prêtresse de l'Eau, assistante de Memmela, grande Prêtresse du grand Temple de l'Eau de Pymarée : le Sceptre de la Vague, symbole de l'autorité religieuse au Pyrelos a tout bonnement disparu dans la nuit, quelques heures à peine après l'office du soir. Lanmia nous fait part de ses soupçons pour une intervention magique : « aucun voleur non aidé par la magie n'aurait pu pénétrer à cette heure au sein du Grand Temple à l'insu des gardiens présents à toutes les entrées du temple », nous dit-elle.

Dès l'aube au lendemain du vol, Thifano, Maître de l'Eau à Illéranynne, est intervenu à Pymarée afin de prendre en charge les opérations de sécurisation du Temple et d'apaisement de la population. Rappelons que le Sceptre fut forgé par les Prêtres de la Vague afin de stopper le raz-de-marée s'apprêtant à engloutir la ville bleue. Il était, depuis, le symbole de la puissance du culte de l'Eau et le garant du maintien de la célébrissime vague en attendant sa disparition totale. Thifano a déclaré que « tous les prêtres de

l'Eau ont été avertis du vol et ont organisé le maintien de la Vague en attendant la réintégration du sceptre au sein du Temple de Pymarée. La ville ne court aucun risque à l'heure actuelle, mais nous ne cherchons pas à cacher que la disparition de ce puissant symbole reste extrêmement préoccupante ».

C'est Janmor, vingt-troisième Prêtre de l'Eau qui avait été nommé, en 1040, Gardien du Sceptre. Il nous indique que « un peu plus d'une dizaine d'enchantements avaient été réalisés par autant de prêtres différents pour protéger le Sceptre d'une pareille atteinte, et il n'existe aucun autre être pensant sur Oneira que moi qui en ait jamais connu la liste complète. Je dois avouer que je ne pensais pas un tel vol possible à ce jour. Naturellement, je dirigerai moi-même les opérations de recherche : l'enquête a déjà commencé, avec l'aide de l'armée et le soutien du Régent Merrillos en personne. Je me tiens pour personnellement responsable des derniers événements et je ne compte aucunement me soustraire à la justice de notre Temple ».

Frenis, envoyé spécial au Pyrelos.

ONEIRA : LA NOUVELLE SUPRÉMATIE DE LA GUILDE DES VOLEURS

Hier encore, le sujet était abordé au Synode d'Illéranynne, soulevé par la Maîtresse du Culte de la Mort, Emyna, inquiète pour la région du Dye'Nelya où se trouve le siège de son culte. En effet, même dans ce sanctuaire de paix qu'étaient restés jusqu'ici la péninsule blanche et la région des collines du petit peuple, la guilde des voleurs fait sentir aujourd'hui sa mainmise par une succession de petits larcins. Il ne se passe plus une semaine sans qu'un vol d'importance soit rapporté quelque part en Oneira. Gwanys, scribe au synode d'Illéranynne, nous confie : « Cela fait maintenant vingt ans que j'écris

au jour le jour les chroniques de toutes les Terres d'Oneira et que j'assiste quotidiennement au Synode auprès d'Illénira, mais jamais encore, même à l'époque de la création d'Illéranynne et des troubles entre les clans on n'avait autant entendu parler de cette suprématie grandissante des organismes du crime ». La guilde des voleurs, inconnue jusqu'à il n'y a encore trente ans, assied donc son pouvoir et semble rallier de plus en plus d'adeptes de toutes races et de tous horizons. On parlerait même d'une Guilde dans les contrées d'Aÿnat : à méditer...

Melin, scribe de l'Ordre.

La Gazette du JDR

PREMIER JDR EN LIGNE : LA GAZETTE EST SUR LE TERRAIN !

Ce jeudi est prévue la première édition du Jeu de Rôles des Terres d'Oneira. Cette version se déroulera à partir de 20 heures sur le salon #Oneira. Ce sera donc une version "Online". Six joueurs se sont proposés pour tester cette version expérimentale. La Gazette s'est rendue sur le terrain et vous propose trois interviews exclusives ! Tout d'abord, celle d'Onirian, le maître de jeu et instigateur de ce JDR, suivie de l'interview de jiseo et de sugirva, deux des participants.

L'AVIS D'ONIRIAN :

Gazette d'Oneira : Cela fait longtemps que vous projetiez de faire un jeu de rôles à partir des Terres d'Oneira, c'est un peu un rêve qui se réalise ?

Onirian : Oui, tout à fait, encore que j'aurais préféré que celui-ci se déroule «à l'ancienne». C'est à dire tous les joueurs autour d'une table, et hop, c'est parti pour la nuit !

GO : Vous avez souvent dit que ce JDR serait expérimental, qu'entendez-vous par là ?

O : Tout simplement que c'est une première ! Les règles n'ont pas encore été toutes définies, et quand on est face à des esprits bouillonnants (comme c'est généralement le cas), on peut s'attendre à tout !

GO : Vous êtes vous préparé de manière spéciale, pour ce JDR ?

O : Pas vraiment, non. Généralement j'y vais au feelin, et je regarde ce que ça donne après ! Pas toujours brillant (rires), mais c'est comme ça que je fonctionne. Pour ce JDR particulier, j'ai pas mal réfléchi au scénario, mais sans véritablement rien préparer (NDLR : l'article a été écrit deux jour avant le JDR) ni rien mettre par écrit.

GO : Vous avez déjà masterisé beaucoup de JDR ?

O : A rai dire, c'est mon premier JDR Online (expérimental, vous disiez ? (rires)) et pour ce qui est des JDR IRL, je n'ai masterisé qu'une partie de Warhammer. Par contre, j'ai beaucoup joué, notamment à AD&D, ce qui explique en partie les similitudes que l'on peut parfois trouver dans les règles avec le JDR d'Oneira.

GO : Y aura-t-il d'autres éditions ?

O : Je l'espère, oui. Tout dépendra bien sûr de cette première version. Si c'est un échec, alors avant de recommencer il faudra corriger les problèmes. Mais entre gens de bonne volonté, il n'y a pas de raison qu'il y ait de problème !

L'AVIS DE SUGIRVA :

Gazette d'Oneira : Vous faites partie des quelques privilégiés qui allez participer au premier JDR d'Oneira. Que ressentez-vous ?

Sugirva : Hum, je dois avouer que l'idée de participer à un projet d'une telle ampleur m'emplit d'une sensation qui est assez indescriptible...

GO : Vous incarnez un personnage que l'on pourrait qualifier de «voleuse de l'Ombre». Qu'est-ce qui vous plaît dans ce type de personnage ?

S : Eh bien je dois avouer que ce



type de personne m'attire par le fait qu'il y a une liberté d'action assez importante par rapport à un barbare qui se balladerait à moitié nu avec une épée... Ce barbare serait remarqué tout de suite, et ses intentions seraient connues à l'avance.

GO : Qu'attendez-vous de ce JDR ?

S : Eh bien ma foi, passer une bonne soirée avec des gens appréciés, et pouvoir évoluer dans un monde créé à la base par une personne qui a sû s'entourer d'autres personnes afin de donner vie à ce monde.

GO : Si vous aviez un conseil à donner au Maître de Jeu, quel serait-il ?

S : Hum, bien préparer son scénario, et ne pas laisser les joueurs partir trop dans des délires incontrôlables...

La rubrique JDR !

A partir de la prochaine édition, et pour toutes les suivantes, la Gazette se penchera sur un point particulier du JDR d'Oneira.

L'AVIS DE JISEO :

Gazette d'Oneira : Vous faites partie des quelques privilégiés qui allez participer au premier JDR d'Oneira. Que ressentez-vous ?

Jiseo : Je suis content car je comprends la quantité de travail qu'Onirian et Erana ont dû fournir et je trouve que c'est une belle récompense pour eux.

GO : Vous incarnerez un Sced du désert d'Eranos, qu'est-ce qui vous a attiré dans cette race si particulière ?

J : J'adore les scorpions... Et puis c'était l'occasion de jouer autre chose qu'un semi-elfe ou un nain dans un JDR (rires) !

GO : Qu'attendez-vous de ce JDR ?

J : Du bon temps et un nouveau JDR à ajouter à ma liste de JDR-auxquels-j'ai-joué-et-que-j'ai-appréciés.

GO : Dernière question avant de partir : Si vous aviez un conseil à donner au Maître de Jeu, quel serait-il ?

J : Euh... De prendre une bonne dose de courage... Parce qu'il paraît que je suis un PJ (NDLR : PJ = Personnage Joueur) difficile et bousilleur de scénarii... Mais je ne compte pas utiliser cette option...

GO : C'est gentil ! Merci !

A noter la présence de Balan, le célèbre Barde. Cependant, peu d'informations ont réussi à fultrer quant à son véritable rôle dans cette soirée. D'aucune parlent d'un simple rôle de figurant, mais d'autres rumeurs plus secrètes laissent présager un rôle plus actif. Nous l'avons croisé, mais tout ce qu'il a bien voulu déclarer est : "Je refuse de n'avoir que le rôle d'un dé !"

Recon, envoyé spécial.

La Gazette des Cultes

CULTE DE L'AIR :

LES LISEURS DE VENT :

Le culte de l'Air est surtout composé de vents. Il existe plusieurs vents célèbres qui ont leur histoire. On raconte qu'il y a très longtemps de cela les vents s'ennuyaient entre eux, et pour parler aux humains ils choisirent une âme d'homme pour les représenter. Chaque grand vent possède désormais une voix qui peut être entendue par les Liseurs de Vent. Ce sont des personnes qui possèdent ce don dès la naissance et doivent apprendre à le maîtriser durant leur vie. Ils peuvent alors, dans un endroit adéquat, tel une falaise très exposée aux vents, communiquer avec les airs et écouter leurs paroles. Chaque Vent possède son propre temple là où il fut entendu la première fois. Des Liseurs de Vent sont alors chargés de lui parler et d'essayer de deviner les oracles des annonces. Car les Vents peuvent être malicieux....

Au Pyrelos où la pluie est abondante mais rend la terre fertile, le vent est appelé Athlanopée.

Athlanopée était le nom de la première Liseuse de Vent. Elle savait l'écouter patiemment et celui-ci lui rendait avec grâce toute sa patience en apportant pluie et soleil. Il est dit que le vent fut si épris d'Athlanopée que, quand la vie vint à la quitter, il enveloppa son corps d'une brume argentée, et quand celle-ci se retira, Athlanopée n'était plus là. De nombreuses personnes semblèrent reconnaître dans les chants du vent le rire d'Athlanopée et décidèrent de donner son nom au vent qu'elle avait tant aimé.

ERANOS : ZOOM SUR LE CULTE DU FEU

VERS LA PRÊTRISE

1. *Le statut d'aspirant* : Avant de devenir apprenti Neven et d'obtenir le droit à l'enseignement des voies du Feu, l'aspirant doit faire preuve d'un véritable intérêt pour le culte. Il doit donc s'entretenir longuement avec un prêtre confirmé, chargé de découvrir les motivations de l'aspirant et leur adéquation avec l'idéologie du culte.

2. *Le statut d'apprenti Neven* : Une fois que l'aspirant a été admis et qu'il est devenu de ce fait apprenti Neven, il lui incombe non seulement de se charger de l'entretien du Temple, mais aussi de certaines tâches domestiques, pour le compte des prêtres les plus âgés. Parallèlement, on lui enseigne l'histoire du culte, ses droits et ses devoirs, il est nourri, logé et blanchi gratuitement. Au sortir de la première année, il connaît bien les fondements dogmatiques du culte et commence à se voir apprendre des compétences particulières : lecture, écriture, fabrication de cierges, allumage de Feu, soins, combat à l'épée. Une fois que l'apprenti Neven a acquis de solides bases dans ces domaines

(2 ans), il se voit confier ses premières tâches à l'extérieur du Temple... Il s'agit de choses simples comme participer à une cérémonie funéraire en assistant un prêtre, soigner un enfant, remplir le rôle d'écrivain public, vendre des cierges à la population...

3. *Le statut de Neven* : S'il mène à bien ce type de tâche pendant environ 2 ans, il devient Neven à la suite d'un entretien. A ce stade, le Neven dispose d'un accès plus large aux secrets du Feu. On commence à lui enseigner la magie du culte et notamment : percevoir la lumière intérieure, bénir l'âtre, réguler le vêtement de chair, grillades au feu de bois, entretenir la braise, purifier la lame. Lorsqu'il maîtrise ces sorts, il subit l'épreuve de la consummation de la certitude avec un prêtre expérimenté. Fort de cet enseignement et après avoir triomphé de l'épreuve, le Neven est envoyé sur les routes au service de son culte pendant 3 longues années.

HIÉRARCHIE DU FEU

1/ Etincelle - 2/ Flammèche - 3/ Casque de Flamme (protecteur du temple) - 4/ Flamme - 5/ Bouclier de Flamme - 6/ Flamme

spirituelle - 7/ Feu Secret - 8/ Eranis.

RÈGLEMENT DU TEMPLE

1/ Ne jamais éteindre volontairement un feu non accidentel. - 2/ Ne jamais souffler un cierge. - 3/ Ne jamais refuser l'hospitalité aux voyageurs. - 4/ Ne jamais mentir dans l'enceinte du temple. - 5/ Les armes sont interdites dans l'enceinte du temple (sauf protecteurs, Prêtres et Grand-Prêtres.

Vie quotidienne

1/ Enseigner aux futurs Prêtres. - 2/ Participer aux offices. - 3/ Recevoir tous les profanes qui le souhaitent.

RÔLE DU PRÊTRE

Le prêtre est à la fois un professeur, un guérisseur et un guide pour les suivants du feu. Rares sont les décisions importantes pour lesquelles son avis n'est pas sollicité. Il intervient dans la politique locale, conduit les plus importantes cérémonies et combat ceux qui attentent au fonctionnement de la région.

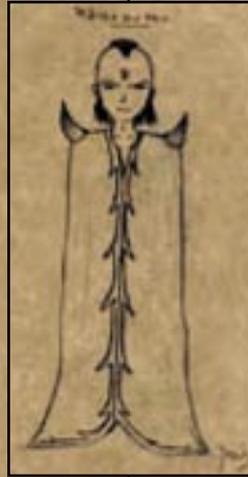
CULTE DU PEUPLE

Le peuple doit considérer le culte du feu comme un des principaux moteurs du monde... Il n'est pas sans défaut, mais la plupart du temps ce sont ses actions qui contribuent à forger le monde tel qu'il est aujourd'hui... C'est une énergie, une force tournée vers l'action...

IDÉOLOGIES

1/ *Aspect physique* : Les adeptes du feu considèrent leur élément comme étant à l'origine de toute vie matérielle (même si d'autres éléments sont indispensables à sa continuation). Ils considèrent qu'il est le seul à pouvoir faire passer la matière d'un état à un autre.

2/ *Aspect métaphysique* : Les adeptes du feu considèrent leur élément comme étant le moteur de la plupart des grandes actions humaines. C'est l'étincelle de vie plus ou moins grande, présente en tout et en tous qui nous pousse à agir et à créer. Ils pensent qu'une absence trop importante de feu chez un être, peut le conduire à l'apathie et l'autodestruction, tandis qu'un excès de feu peuvent le conduire à vouloir entreprendre continuellement, à se quereller et à combattre jusqu'à la fin des temps.



L'avis des professionnels de l'armurerie

ERANOS : LE SVINKELS, BIJOU DE L'ART GUERRIER SCED EN ERANOS.

Pour ce premier numéro, nous vous proposons de porter votre regard sur une arme plus que méconnue puisqu'elle nous vient désert d'Eranos, et plus particulièrement de ses clans Sceds, l'un des peuples les plus inventifs à ce jour en matière d'arme. Voici donc le svinkels. Cette arme d'aspect complexe est de nos jours traditionnellement utilisée dans les combats en mêlée. En effet, les nombreux tranchants (quasiment de chaque côté du Svinkels) permettent une polyvalence étonnante, et une adaptation aisée à presque tous types de combats. Il est à noter également, que cette arme a été prévue à la base pour les combats entre Sced, particularité dont on déduit aisément que, convenablement utilisés, les deux tranchants de l'extrémité (la hache et la première pique) permettent la perforation de carapace et autres matériaux. Cette origine explique également la courte taille de cette arme, les sceds préférant généralement le combat rapproché.

La forme du svinkels rappelant vaguement une hache de lancer laisse supposer qu'il est également possible de se servir du Svinkels pour cette activité, où son efficacité est dite redoutable une fois la répartition spéciale du poids et la maîtrise

élémentaire de l'outil acquis.

On néglige souvent ce qui fait la réputation si particulière du svinkels, à savoir l'extraordinaire variété de techniques de combat qu'il permet : du simple désarmement à des contre-attaques permettant de casser l'arme de l'adversaire, quelqu'un maîtrisant cette arme saura faire face à toutes les situations.



ZOOM SUR UNE TECHNIQUE RARE :
L'ATTAQUE PERFORANTE.

La technique la plus classique dont on use grâce à cette arme est sans conteste l'attaque perforante. Si le principe en est simple, la mise en pratique demande cependant un entraînement intensif. Nous l'avons dit, le svinkels étant à l'origine réservé au seul usage des sceds, cette arme excelle à entamer l'armure de l'adversaire, notamment grâce au tranchant "hache" de l'arme. C'est souvent l'effet de levier qui donnera le meilleur résultat visé un endroit peu ou mal protégé et opérer un simple mouvement de

bascule qui viendra percuter l'armure et la perforer. L'effet levier donne en effet la force nécessaire, à condition qu'ait bien dirigé le premier coup et d'être assez rapide.

BREF HISTORIQUE DU SVINKELS.

À l'époque de sa création, le svinkels n'était rien d'autre qu'une arme consacrée aux sacrifices. Ca n'est que bien plus tard qu'elle fut adaptée pour un usage courant. A la base, seules deux lames composaient le svinkels. L'une était forgée à la manière des épées longues traditionnelles, lisses et tranchantes, et l'autre était crantée de trois ou quatre pointes selon le forgeron, et déchiquetait les chairs plutôt que les couper. Au fur et à mesure que la maîtrise de fabrication se transmettait de forgeron en forgeron, certains prirent plus de libertés et rajoutèrent des lames ou des renforts pour la rendre plus "attractive", chaque lame ayant une fonction propre dans la manière de tuer l'ennemi. La version la plus courante de Skinkels est celle dite "Karelg". Composée de neuf lames elle est la version créée par le forgeron Sced Elyar. Les armes qu'il a créées sont aujourd'hui des pièces extrêmement rares, notamment deux lames, Eora et Karyi, qui sont la source de nombre de légendes...

Mazni, collectionneur.

NOUS SOUHAITONS RAPPELER À NOS LECTEURS QUE CETTE RUBRIQUE VISE À RENSEIGNER
LES AMATEURS ET COLLECTIONNEURS D'ARMES, NON À ENCOURAGER LA VIOLENCE.

ERANOS : LES SCEDS, UN PEUPLE NOMADE ? RIEN N'EST MOINS SÛR !

Notre gazette tenait à réaliser un article afin de combattre une idée reçue qui, à tout bien considérer, se révèle extrêmement préjudiciable à bon nombre d'Oneiriens.

Les sceds sont généralement considérés comme des nomades. Des mercenaires offrant leurs talents de guerrier durement acquis au prix de combats incessants.

Mais la réalité est toute autre. En effet, la plupart des sceds sont profondément attachés à leurs racines et à leur village d'origine. Pour tout dire, la

majorité des sceds poursuivent une vie sans originalité : ils naissent dans un village, y vivent sans jamais le quitter, et y meurent. Alors pourquoi cette réputation infondée ? Retour sur les coutumes peu connues d'un peuple plus que mystérieux.

Les sceds d'Eranos sont avant tout sédentaires, et comme nous l'avons dit, possèdent un sens particulièrement prononcé de leur propriété. Très peu de personnes ont eu l'occasion un jour d'aller visiter un village sced du désert profond et d'en ressortir vivant.

Cela explique par exemple qu'en dépit d'une armée que l'on peut légitimement supposer particulièrement puissante, il n'y ait eu au cours de l'histoire sced que très peu de conflits, lesquels sont, dans une majorité écrasante, causés par des intervenants extérieurs.

Cela signifie aussi autre chose, c'est que les sceds que nous avons l'habitude de croiser sont considérés par les leurs comme des marginaux ! Et c'est sur eux que s'est fondée l'idée que le peuple sced était avant tout nomade.

Wytor, envoyé spécial.

Métiers d'Oneira

ONEIRA : BARDE, UN MÉTIER D'AUJOURD'HUI.

Tout le monde a forcément déjà entendu le chant de ces êtres itinérants, souvent hauts en couleurs, mais toujours mystérieux... Qui n'a jamais rêvé de suivre ces gens à la vie si étrange et pourtant si attirante ?

Mais cela est possible ! Que vous faut-il ? Eh bien, des jambes solides, un goût prononcé pour l'aventure, et l'amour des arts, que ce soit la musique, la poésie ou encore le chant.

Pour apprendre ? Eh bien la méthode la plus classique reste de trouver un maître-Barde qui vous initiera aux techniques de Barde et vous donnera vos premières armes. Ce sera alors l'apprentissage de la musique, des chants et des légendes...

Nous avons demandé à Balan, barde-conteur depuis quelques années, sa propre définition du Barde : *"Barde, ce n'est pas simplement chantonner sur quelques notes de musique, c'est un Art avec un grand A ! C'est savoir ressentir les*

choses et vivre sa musique, mourir à la fin de chaque récit, et renaître aux premières lueurs de l'aube !"

Mais le véritable enseignement ne commence qu'ensuite. Car une fois ordonné "apprenti-barde", il est nécessaire de faire le tour d'Oneira pour en recueillir l'essence.

Kern, un jeune Barde (on parle plus volontiers de Jeune Barde que d'apprentis) nous a confié au second jour du printemps : *"Oh, moi ? Je me suis fait ordonner hier ! Je partirai ce soir ou demain. vous voyez ce carnet ? C'est mon maître qui me l'a offert, et je compte bien y mettre tout ce que le vent voudra bien m'apporter*

!" Il doit probablement déjà avoir atteint les Kahargals en ce jour.

Autant dire que le métier de Barde a encore de beaux jours devant lui et que la relève est d'ores et déjà assurée.

Ervor, envoyé spécial en Eranos.



L'ORDRE DES BARDES, SOCIÉTÉ SECRÈTE ?

Tout comme les voleurs ont parfois leurs guildes, les bardes ont un Ordre. Il y a trois types de Bardes, les plus classiques (ceux que nous avons tous déjà croisé au détour d'une fête) sont les Conteurs et les Chanteurs. Il existe cependant une autre catégorie de Bardes qui sont appelés les "Initiés". Ce sont des gens qui ont poussé plus loin leur connaissance de la nature et de la vie. Il n'est d'ailleurs pas rare de les voir s'orienter ensuite vers la prêtrise (Nature, Vie...). Ce sont généralement ces derniers qui dirigent l'Ordre des Bardes, où chaque barde, quel que soit son nom ou son histoire, peut trouver refuge. Certaines rumeurs prétendent que cet ordre aurait d'autres ambitions. Cependant, rien ne nous permet aujourd'hui d'affirmer quoique ce soit dans ce sens. A vrai dire, les recherches de la Gazette tendraient plutôt vers un démenti formel de ces rumeurs.

Ervor.

A UNE FÉE DE BRUME...

Une brume se lève, je rêve...
Je suis dans un autre monde,
celui des fées et de la magie,
dansant une folle ronde,
émerveillé au coeur de cette nuit.
Les étoiles brillent, scintillent.
Blanche en haut des cieux
La forêt, illumine, verte jaune et bleue..
Cet endroit est ici, ailleurs ou nulle part.
Ce lieu, c'est chez moi, chez toi, chez nous.
Une brume de rêve se lève.
"Seulement pour les fous"
Nous somme en un livre,
et écrivons notre liberté.
Personnage d'une toile, elle sait, le sens caché.
Mille et une illusions, "Champagne !
Majesté..."
Cette pierre qui bat, cristal d'amitié.
Pierre, point pour les murs.
Pierre, Le rêve est plus sûr.
Jaune doré, la lueur d'un espoir.
Jaune adoré, clarté dans le noir.

Keans, Barde.



Brèves d'Oneira

- KAHARGALS

Recrudescence des attaques des tribus Barbares sur les routes des Kahargals. Quelques chefs barbares ont envoyé des représentants au Pyrelos pour clarifier au plus vite la situation.

- EV'SYRA

Un réseau de Feldshap démantelé par le Pyrelos. On annonce que ses ramifications allaient d'Istia au Pyrelos en passant par les steppes d'Arkfeld. De nombreux hobbits mis en cause. Jugement à venir à Pymarée.

- ERANOS

Altercation entre Sced et humains à la frontière du désert. Kar, chef de la tribu en cause, a banni les fautifs et assuré que cela ne se reproduirait plus. Il a renouvelé sa promesse de se tenir aux accords de Wytanos soumettant l'ensemble des clans à l'autorité d'Illéranyne.

- ILLERANYNE

Réunion des Clans à propos du maintien de la paix. Kelwan déclare : *"Le calme est revenu en Oneira depuis un certain temps, c'est à nous de faire en sorte que cela reste ainsi"*. Wytanos, représentant des clans à Illéranyne parle de *"renouveau de solidarité entre les clans"*.

- PYRELOS

Une altercation violente entre le temple de la mort et celui du feu s'est produite il y a un mois (deux prêtres de la Mort et un du Feu sont décédés). L'Eranos et la péninsule du Dye'Nelya ont envoyé des représentants pour calmer la situation qui semble s'envenimer.

- AYNAT

Début de la fonte des

glaces à Aÿnat, les spécialistes s'inquiètent d'un réchauffement prématuré d'Oneira.

- ARK'KAENA

Des voyageurs égarés auraient aperçu une silhouette étrange aux abords du Cercle du Dragon. Cet événement relance la rumeur sur l'existence d'un "grand ancien" dans la région...

- MIRË-MEAN

Renforcement de la barrière de Brume aux frontières des collines de l'Ombre. Les voyageurs, dans l'impossibilité de passer, protestent à Illéranyne. Illénira répond que *"Le régime des êtres de Brume ne souffre aucune contestation et ne dépend aucunement d'Illéranyne. Ce peuple jouit depuis le synode de lumë frel 1027 d'une totale indépendance par rapport à nos lois"*.

- AR'MIRË'YS

Les arbres d'Ar'Mirë'Ys seraient frappés d'une mystérieuse maladie. Fort heureusement, l'épidémie semble locale et ne s'étend pas.

- AR'THARD

Les alchimistes prévoient une énorme tempête sur la Plaine des Os. On annonce qu'elle serait la plus violente depuis ces dix dernières années. Les alchimistes de l'université de Laiirna reconnaissent ignorer encore son origine.

- AN'LAY'SUR

Les nains des monts An'Laÿ'Sur ont découvert récemment des vestiges archéologiques particulièrement anciens en essayant d'ouvrir un nouveau filon d'or. *"Leur taille est démesurée"* a déclaré le chef du chantier.

- AR'LUMN

Un incendie s'est déclaré à Lumna. Il a fallu à la population une semaine pour le maîtriser. De nombreux hectares de forêt ont été brûlés, mais le sinistre est faible en comparaison des dégâts qu'il aurait pu provoquer. Le roi Kaldar demande de l'aide aux prêtres de la Vie et déclare que *"s'il devait s'avérer que cet incendie est d'origine criminelle, nous n'hésiterons pas à nous battre, que l'origine des dégâts soit isolée ou d'ordre politique !"*

- MER DE KAEN

Naufrage en mer du côté présumé de l'île d'Eilindor. Un marin survivant déclare : *"Je n'ai jamais rien vu de tel ! Les courants semblaient avoir une vraie volonté de couler notre bateau !"* Ceci relance le débat à propos de l'existence de cette île mystérieuse.

- ILLERANYNE

Gwanys, la célèbre chroniqueuse d'Illéranyne a fini un volume de plus de sa désormais célèbre encyclopédie des événements. Bien qu'elle refuse de nous donner de plus amples détails, nous estimons qu'elle en est à ce jour à son douzième tome.

- ALAKH'SUN

Keans, le célèbre Barde que l'on n'avait plus revu en Oneira depuis plus de six mois a fait, semble-t-il, une brève apparition à l'Université de Magie de Laiirna. Il a déclaré qu'il avait beaucoup voyagé et appris et qu'il contait à nouveau faire entendre ses chants de part le monde.

- RUIN'SHAE

Une tribu de Ruin'Shae aurait découvert une nouvelle

plante pour guérir de la fièvre des marais, la plus importante cause de mortalité de la péninsule à ce jour. Ces centaines d'herboristes se mettent en route pour vérifier l'information et enrichir leurs connaissances.

- ROBAN

De grands travaux de modernisation de la ville de Mevyrans au Roban viennent juste de commencer. Logaïa a déclaré : *"Nous voulons donner au Roban la place qu'il mérite dans cette partie d'Oneira !"* C'est Uslae, l'architecte qui avait contribué à l'établissement des plans de nombreux temples d'Illéranyne qui est chargée de cette opération.

- ISTIA

La rénovation du Grand Temple du Rêve, entièrement réalisé par les habitants de l'île, s'est achevée en début de semaine, mettant fin à trois ans de fermeture partielle, et donnant lieu à d'importantes festivités.

- KAHARGALS

Un groupe d'alchimistes a prétendu avoir trouvé pourquoi les Kahargals sont une zone de quasi-antimagie. Il s'avère cependant que leur théorie n'était pas valable. Le mystère reste entier...

- ILLERANYNE

Boron, le célèbre Barde originaire de Lumnä nous a fait part de son désir de se retirer de l'Ordre des Bardes après le départ de son dernier apprenti pour son voyage initiatique. Le maître de musique se fera entendre une dernière fois à Illéranyne avant de se retirer en Eranos exercer *"le métier paisible de barde-conteur libre"*, selon ses propres dires...

Vie d'Oneira

LES RATS : MEILLEURS AMIS DE L'ONEIRIEN ?

"C'est gros, sale, et ça donne la peste !" (une passante interrogée au hasard). Il faut bien l'avouer, la réputation de nos amis rongeurs n'est pas ce qu'elle pourrait être... Pourtant, ces petits animaux sont de plus en plus appréciés. En effet, une fois apprivoisés, ils se révèlent non seulement d'une intelligence surprenante, mais aussi d'une propreté que bien peu auraient soupçonnée. Leur intelligence et leur instinct sont d'ailleurs la source principale de leur réputation. Les fameux rats qui "quittent le navire" sont des animaux capables de sentir le danger bien avant qu'il ne se produise, et par conséquent, ils s'enfuient. Ce ne sont pas eux qui amènent les ennuis, ils ne sont que les messagers bien involontaires d'un mal qui ne les concerne en rien ! Cependant, même si l'association du rat et de ces maux est encore bien présente dans les esprits, ces rongeurs commencent à bénéficier d'une certaine reconnaissance, notamment grâce aux familiers (voir encadré) naturels, ou plus précisément grâce à leurs possesseurs, qui se battent depuis des générations pour qu'enfin ils ne soient plus regardés comme des monstres sauvages venus des profondeurs de Ruin'Shae ! Si l'acceptation n'est pas encore gagnée, un grand pas a été fait. Et qui sait, peut-être que dans quelques années il sera aussi naturel pour un enfant d'avoir en permanence son rat avec lui qu'il est naturel pour un prêtre de l'eau d'être accompagné de son chien !

FAMILIER : PAS DE DISTINCTION

Certains d'entre vous se demandent peut-être ce qu'est un familier ? Eh bien, pour résumer, c'est un animal qui possède un lien tellement fort avec une personne que chacun d'entre eux arrive à ressentir les émotions de l'autre (NDLR : cette définition fera peut-être frémir certains, mais nous reviendrons probablement sur le sujet dans un prochain article). Les familiers apparaissent parfois par hasard. Un lien qui se crée entre deux personnes sans que rien soit provoqué, soit suite à un rituel magique particulièrement éprouvant. Il va de soi que le lien est encore plus fort si la communion s'est faite de manière naturelle. Nous avons retrouvé une personne ayant eu un rat pour familier, et ma foi, ce qu'elle nous a dit se passe de commentaire. "*Cela m'a tellement remplie... J'ai eu l'impression que je retrouvais une partie de moi. Vous sachez, j'avais une phobie des rats, mais d'un instant sur l'autre, j'ai compris que toute ma vie j'ai eu tort. Maintenant, partout où je vais, je les défends contre la bêtise humaine...*"

Thon à la belial :

Ingrédients :

1 grosse tranche de thon,
80g de beurre,
2c à soupe d'huile d'olive,
1kg ou 1,5kg de tomates,
2 oignons,
3 gousses d'ail,
2 brins de thym,
2 feuilles de laurier,
3 feuilles de céleri-branche,
7 brins de persil,
1 petit piment, sel, poivre.

- Faire chauffer le beurre dans une poêle à bords hauts et saisir la tranche de thon, deux minutes de chaque côté. Retirer du feu et mettre en attente.
- Peler et hacher les oignons et l'ail. Peler les tomates (les plonger 2 minutes dans l'eau bouillante), les couper en quartiers, les épépiner en récupérant le jus dans une casserole.
- Mettre l'huile à chauffer, et y faire fondre l'ail et l'oignon. Ajouter les quartiers et le jus des tomates, les feuilles de céleri, le thym, le laurier, le persil, le piment. Saler et poivrer. Recouvrir et laisser mijoter 15 minutes à feu doux.
- Servir dans un plat et rajouter le persil. Servir avec du riz pyrelie (faire revenir le riz dans l'huile jusqu'à ce qu'il devienne translucide, ajouter de l'eau, couvrir et laisser à feu doux jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'eau).
- Pour plus de goût, hacher très fin oignons, ail, herbes etc... (surtout pas le piment !).

LE FAUX-CHATAIGNER : EXPLOITEZ VOTRE VERGER !

Arbre de grande taille souvent appelé marronnier du cheval parce qu'il est d'usage de l'utiliser pour soigner tous les maux des chevaux : faites cuire les marrons et donnez-les aux chevaux dans leur picotin habituel pour guérir leurs coliques. Les marrons, enfilés sur une ficèle et pendus dans les placards ou déposés dans les coffres éloignent les mites.

Réduits en farine, les marrons rendent la peau blanche et veloutée.

On peut utiliser les feuilles, sous forme de décoctions, pour éloigner les varices et soigner la coqueluche des enfants. Plus généralement, l'écorce et le fruit du marronnier sont intéressants pour leurs propriétés toniques veineuses, protectrices capillaire, leurs propriétés astringentes et vasoconstrictrices qui favorisent le retour sanguin. On les connaît aussi pour leurs propriétés anti-inflammatoires et anti-hémorragiques.

On peut prendre le marronnier sous forme de décoction-infusion en faisant bouillir 50 grammes d'écorce séchée et écrasée dans 1l d'eau pendant 10min. On laissera ensuite infuser 5min avant de filtrer. Prendre une tasse matin et soir, après le repas sur une période assez longue (trois semaines pour un traitement curatif, une semaine sur deux en traitement préventif).