L'Oraison

5E LUNE ASTRALE

#45



La Mode
À TRAVERS LES CULTURES

Focus
LES DIRIGEANTS D'UL'DAH

SOLUTION 9
À LA POINTE DE LA MODE

SOMMAIRE

CHRONIQUES ÉORZÉENNES P.05
Tanneurs

DEUS EX MACHINA P.11
Oschon

BALADE EN AETHERYS P.15
Jardins Rakusui

À PLUMES ET À PATTES P.21
Fungus

APPRENDS MOI À CUISINER P.23
Fruit dragon au miel

HOROSCOPE P.25
5ème lune astrale

REVUE DE MODE P.39
Edition Solution 9

TONTON FAN P.71
Les îles

LE QUOTIDIEN DE MIKA P.77
Technologie d'Alexandrie

LES MOTS D'AGATHA P.79
Sous l'ivresse des néons

L'AIGUILLETTE P.83
Mode et pouvoir

AU CŒUR D'HINGASHI P.85
La Mode

BRIC À BRAC DE FEI P.91
Fabriquer un T-shirt façon S9

LE POINT CULTURE P.97
Raubann et Nanamo

MODEL ME P.107
Résultats du Model Me

SHOOTING SERVICE P.119
Shooting du Mois

LE COIN DES ARTISTES P.127
Les artistes de cette Lune

OÙ EST POPI ? / JEUX P.129
Retrouvez toutes les "Popi"

REJOIGNEZ NOUS
HTTPS://DISCORD.GG/EORZEENNE

STAFF

EMERAUDE

IRIS

FEI

SONIA

SHAD

STRATI

PAW

KELLY

DJINN

MIKA

LILY

DOLLY

AGATHA

POPI

FAN

CHRONIQUES ÉORZÉENNE

TANNEURS

L'ART DE DONNER UNE SECONDE VIE AUX PEAUX

– KELLY –

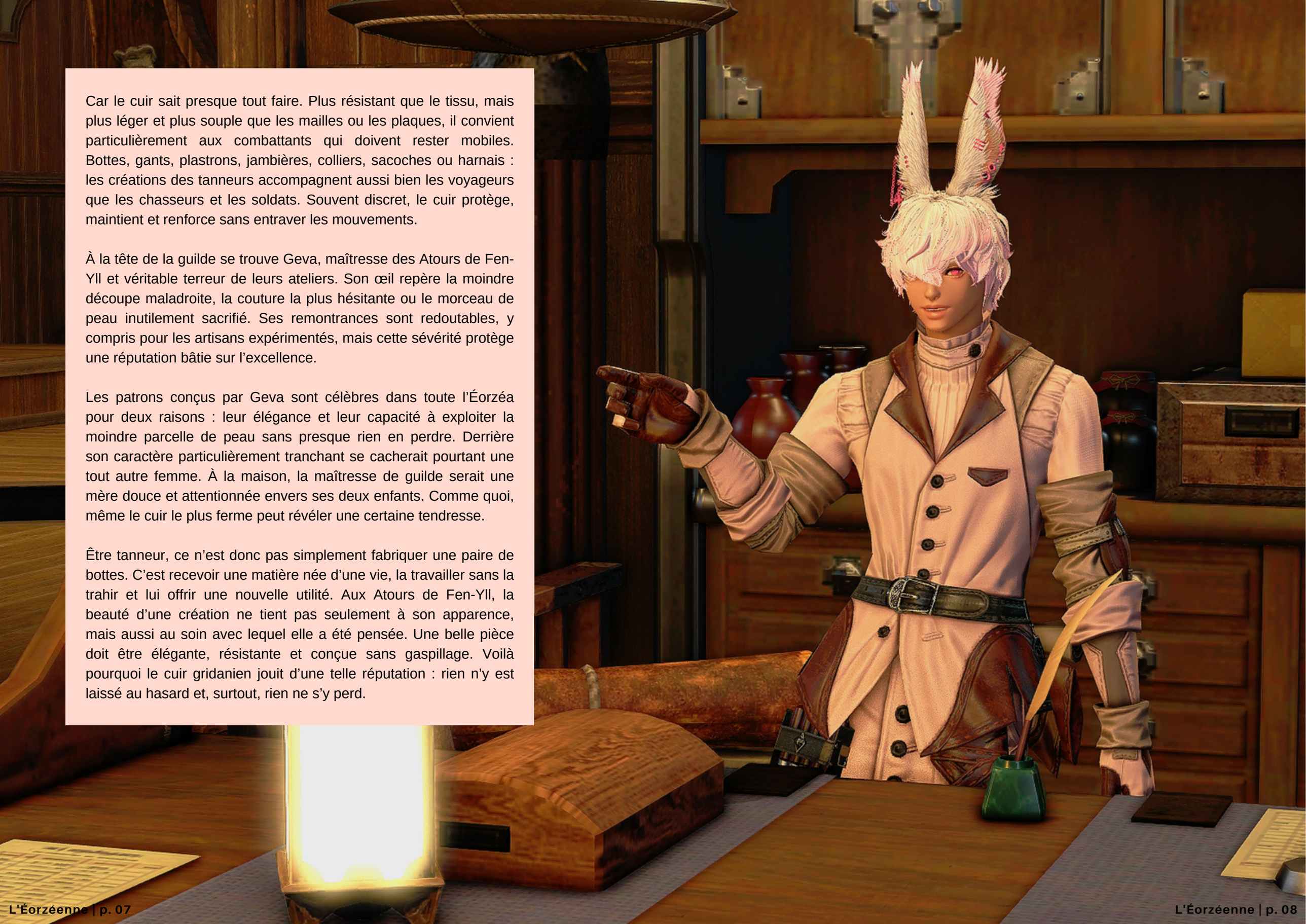
Dans la Vieille Gridania, il suffit d'approcher des Atours de Fen-Yll pour comprendre que la tannerie n'est pas un métier de tout repos. L'odeur des peaux travaillées s'installe dans l'air, les couteaux glissent sur les établis et les alênes percent le cuir avec une régularité presque musicale. Ici, pas de métal en fusion ni de pierres précieuses : les tanneurs transforment les peaux et les fourrures des créatures d'Éorzéa en vêtements, protections et accessoires conçus pour durer.

Leur matière première est pourtant loin d'être abondante. Malgré l'apparente abondance de Sombrelinceul, les peaux restent rares et précieuses. La guilde des chasseurs surveille étroitement les chasseurs afin d'éviter les prélèvements excessifs et de préserver l'équilibre de la forêt. C'est justement pour répartir équitablement les cuirs disponibles qu'un groupe d'artisans fonda autrefois la guilde des tanneurs.

Cette origine explique encore aujourd'hui la rigueur de ses membres. Chaque peau provient d'une vie sacrifiée et doit être traitée avec respect. Pas question de découper au hasard ou d'abandonner les chutes sur un coin d'établi : à la guilde des tanneurs, on cherche à utiliser jusqu'au dernier morceau. Les os eux-mêmes sont confiés aux artisans afin qu'aucune partie de l'animal ne soit inutilement perdue.

L'apprentissage commence donc par une leçon très simple : ne pas gaspiller. Avant de rêver de magnifiques bottes ou d'une cuirasse finement ouvragée, le novice doit déjà savoir tenir correctement son couteau et produire une pièce de cuir régulière. Nettoyer la peau, la tanner, souvent à l'aide d'alun, l'assouplir, la découper puis l'assembler demande de la précision, de la patience et une bonne connaissance de la matière. Trop épais, le cuir devient raide ; trop travaillé, il perd sa résistance. Tout est une question d'équilibre.

Les Élézens ont longtemps excellé dans cet artisanat. Durant des siècles, ils conservèrent jalousement leurs techniques de tannerie les plus avancées. Lorsqu'ils acceptèrent finalement de transmettre une partie de leur savoir, la qualité des cuirs gridaniens fit un bond spectaculaire. La demande suivit rapidement, installant Fen-Yll parmi les noms les plus respectés de l'artisanat éorzéen.



Car le cuir sait presque tout faire. Plus résistant que le tissu, mais plus léger et plus souple que les mailles ou les plaques, il convient particulièrement aux combattants qui doivent rester mobiles. Bottes, gants, plastrons, jambières, colliers, sacoches ou harnais : les créations des tanneurs accompagnent aussi bien les voyageurs que les chasseurs et les soldats. Souvent discret, le cuir protège, maintient et renforce sans entraver les mouvements.

À la tête de la guilde se trouve Geva, maîtresse des Atours de Fen-Yll et véritable terreur de leurs ateliers. Son œil repère la moindre découpe maladroite, la couture la plus hésitante ou le morceau de peau inutilement sacrifié. Ses remontrances sont redoutables, y compris pour les artisans expérimentés, mais cette sévérité protège une réputation bâtie sur l’excellence.

Les patrons conçus par Geva sont célèbres dans toute l’Éorzéa pour deux raisons : leur élégance et leur capacité à exploiter la moindre parcelle de peau sans presque rien en perdre. Derrière son caractère particulièrement tranchant se cacherait pourtant une tout autre femme. À la maison, la maîtresse de guilde serait une mère douce et attentionnée envers ses deux enfants. Comme quoi, même le cuir le plus ferme peut révéler une certaine tendresse.

Être tanneur, ce n’est donc pas simplement fabriquer une paire de bottes. C’est recevoir une matière née d’une vie, la travailler sans la trahir et lui offrir une nouvelle utilité. Aux Atours de Fen-Yll, la beauté d’une création ne tient pas seulement à son apparence, mais aussi au soin avec lequel elle a été pensée. Une belle pièce doit être élégante, résistante et conçue sans gaspillage. Voilà pourquoi le cuir gridanien jouit d’une telle réputation : rien n’y est laissé au hasard et, surtout, rien ne s’y perd.

Nestlé KitKat

Have a Break...
Have a Kitty Cats

DEUS EX MACHINA

LES DOUZE
Oschon

Si une divinité d'Éorzéa devait détester les itinéraires trop bien tracés, ce serait probablement Oschon. Maître des montagnes, protecteur des voyageurs et dieu des errants, le Vagabond règne sur le vent et préside à la troisième lune ombrale, sixième mois du calendrier éorzéen. Les mineurs le vénèrent également : toujours en quête de nouveaux filons, ils voient naturellement en lui le compagnon de ceux qui s'aventurent hors des sentiers battus.

Oschon est généralement représenté sous les traits d'un rôdeur insouciant, armé d'un arc en if. Son symbole n'est pourtant ni une flèche ni une montagne, mais un simple bâton de marche. Un choix plutôt bien trouvé pour un dieu que l'on imagine rarement assis très longtemps.

Selon le récit de la création compilé par Lewphon de Sharlayan, Oschon apparut alors que le Tourbillon, dont étaient issus plusieurs autres dieux, demeurait silencieux. Personne ne savait vraiment d'où il venait. À chacun de ses passages, les plaines se soulevaient pour former de hautes montagnes. L'air froid descendait ensuite de leurs sommets vers les mers plus chaudes avant de remonter, donnant naissance au cycle des vents et transportant la vie jusque dans les cieux.

Ces vents auraient éveillé l'amour de Llymlaen. La Navigatrice désirait rester auprès d'Oschon, mais le Vagabond repartait toujours avant que leur union ne puisse durer. Les traditions religieuses ne sont cependant pas avares en contradictions : Menphina est présentée comme son amante divine, Halone comme sa proche compagne et Nald'thal comme son frère. La famille des Douze ressemble donc moins à un arbre soigneusement taillé qu'à un sentier de montagne : elle serpente, se croise et réserve quelques détours inattendus.



L'histoire de Halone en fournit un bon exemple. Invitée par Oschon à l'accompagner dans ses voyages, la jeune déesse prit goût aux défis et au combat. Elle affrontait toutes les créatures rencontrées sur sa route, jusqu'à massacrer plusieurs êtres façonnés par Nophica. Furieuse, la Mère jura de se venger, tandis que Halone refusait obstinément de répondre à ses provocations.

Se sentant responsable de cette querelle, Oschon fit jaillir une immense source de magma depuis ses montagnes. En refroidissant, la roche prit la forme de Nald'thal, divinité aux deux visages chargée de veiller sur les âmes des défunts. Rassurée à l'idée que ses créatures ne seraient plus condamnées à errer dans le néant après leur mort, Nophica accepta finalement une trêve avec Halone. Oui, dans ce même récit, Nald'thal est à la fois le frère d'Oschon et le dieu né de son magma. Avec les Douze, mieux vaut ne pas chercher à remplir trop sérieusement les registres de naissance.

Après la mort, les fidèles d'Oschon espèrent rejoindre le Ciel du Vent. On y décrit une chaîne de montagnes dressée au-dessus de l'océan infini de Llymlaen. Explorateurs, aventuriers, alpinistes, saints et personnes ayant risqué leur vie pour en sauver d'autres y trouveraient le repos. Les rafales échappées de ces sommets plongent quant à elles dans l'abîme pour former l'Enfer du Vent, où brigands des montagnes, pirates et profanateurs de la terre ou de la mer sont déchirés par des bourrasques incessantes. Les astrologues associent ce domaine à la Flèche, l'une des six arcanes majeures représentant les cieux.

Oschon occupait également une place centrale dans l'ancienne cité de Nym, dont il était la divinité tutélaire. Le Palais du Vagabond, immense temple bâti en son honneur, conserve l'un des chapitres les plus sombres de l'histoire nymienne. Lorsque la lèpre du tomberry frappa la cité à la fin de la cinquième ère astrale, les malades furent enfermés dans le sanctuaire. Incapables d'arrêter l'épidémie, les mages de Nym finirent par engloutir le palais et tous ceux qui s'y trouvaient.

Le temple demeura caché sous les eaux du lac d'Airain, en Haute-Noscea, pendant près de quinze siècles. Lors du septième Fléau, l'effondrement d'une partie du bassin fit brusquement baisser le niveau des eaux et révéla l'édifice. Il ne faut pas le confondre avec les vestiges de la cité flottante de Nym, qui dominent la Noscea extérieure : le palais et l'ancienne cité appartiennent à la même civilisation, mais ne se trouvent pas au même endroit.

Les récits de la création ne racontent d'ailleurs pas toute la vérité sur la naissance des Douze. Les révélations d'Omphalos ont montré que leurs noyaux furent façonnés à partir de fragments d'âme d'anciens compagnons de Venat. Les prières et les croyances accumulées au fil des millénaires modelèrent ensuite leur apparence, leur caractère et les histoires racontées à leur sujet.

Oschon resta toutefois fidèle à l'image que les mortels avaient de lui. Il passait une grande partie de son existence loin d'Omphalos, parcourant le monde sous les traits de Deryk, un explorateur hyurois aussi discret que solitaire. Il voyageait à pied, suivait les mêmes routes que les hommes et s'imposait leurs contraintes afin de mieux comprendre leur existence. Derrière son apparente distance se cachait une véritable affection pour les mortels, leurs traces laissées sur les chemins et cette solitude particulière que connaissent ceux qui voyagent longtemps.

Son nom apparaît encore dans plusieurs traditions, parfois peu ragoûtantes. Autrefois, certains voleurs étaient punis par l'ablation d'un nombre de doigts proportionnel à la valeur de leur larcin. Ces « doigts d'Oschon » étaient ensuite bénis par des prêtres du Vagabond. Les caravaniers et les marchands les portaient comme talismans, convaincus qu'ils pouvaient leur indiquer les routes les plus sûres. Une méthode de navigation efficace, peut-être, mais peu susceptible de revenir à la mode.

Le Flet d'Oschon possède une histoire beaucoup moins macabre. Les pêcheurs de la baie de Moraby donnent ce nom à un flet légendaire considéré comme le maître des eaux locales. En revanche, aucun récit connu ne raconte qu'Oschon l'aurait aplati sous son pied avant que Llymlaen ne le sauve : cette anecdote semble être née d'un mélange entre le nom du poisson et les nombreuses querelles prêtées aux deux divinités.

Le Vagabond a également laissé son nom dans le paysage de Basse-Noscea. La Torche d'Oschon se dresse sur la Poigne des Dieux et guide les navires à travers les côtes dangereuses de la baie de Moraby. Non loin de là, le Lien d'Oschon franchit la brèche ouverte lorsque le septième Fléau sépara une partie de la péninsule du continent. Ce pont imposant fut construit par Naldiq & Vymelli afin de rétablir la circulation entre les quais et les communautés isolées.

Oschon n'est donc pas seulement le dieu des voyageurs qui rêvent d'horizons lointains. Il accompagne aussi les mineurs à la recherche d'un nouveau filon, les marins longeant une côte dangereuse et tous ceux qui hésitent encore devant un chemin inconnu. Son bâton de marche ne promet pas que la route sera facile. Il rappelle simplement qu'il faut parfois accepter de partir pour découvrir ce qui se cache derrière la prochaine montagne.



Balade en Aetherys

KELLY
Aventurier





JARDINS RAKUSUI
Kugane (11,7 ; 14,7)

Dans le quartier des ijin, non loin des consulats et des maisons de commerce étrangères, les Jardins Rakusui offrent une parenthèse de calme au cœur de l'effervescence de Kugane.

Petits par leur taille, mais remarquables par leur raffinement, ils furent aménagés afin de permettre aux ijin, les étrangers autorisés à séjourner dans la cité, de mieux apprécier l'esthétique hingashienne.

Pins et saules y sont soigneusement cultivés afin de créer un contraste harmonieux avec le bassin et le pont de bois qui en traverse le centre. À quelques pas des quais et des rues marchandes, l'eau paisible et la végétation composent un paysage ordonné, loin de l'agitation du port.

Les Jardins Rakusui constituent ainsi l'une des premières rencontres offertes aux visiteurs avec la sensibilité artistique de Hingashi. Un lieu discret, pensé pour dévoiler aux étrangers une part de sa culture sans qu'ils aient à quitter le quartier qui leur est réservé.





AMOR AMOR

CACHAREL



À plumes & à pattes

Fungus



À première vue, le fungus a tout d'un énorme champignon parti en promenade. Sous son large chapeau coloré se cachent de petits bras, des yeux pâles et un pied étonnamment mobile. Certains sont courts et trapus, d'autres plus élancés, avec des chapeaux bruns, rouges ou violacés.

Les naturalistes les classent parmi les végétaux capables de se déplacer pour se défendre, chasser ou se reproduire. Les fungus aiment les forêts humides et les cavernes calcaires, mais supportent très mal la sécheresse. La Sombrelinceul leur offre donc un foyer idéal. Le fungus des forêts et le fungus parasite occupent la Forêt centrale, tandis que le fungus fée et le fungus maléfique préfèrent la Forêt de l'Est. Certains vivent même à quelques pas de Gridania.

Leur démarche pataude ne doit pourtant tromper personne. Acculé, un fungus peut frapper d'un violent coup de chapeau ou faire tournoyer ses filaments pour balayer les alentours. Les vesses-de-crapaud libèrent aussi un nuage nocif capable d'empoisonner les imprudents restés trop près. Au Havre des Renouées, les Vigiles sombres récoltent justement leurs spores vénéneuses afin de préparer l'antidote correspondant. Combattre le poison par le poison : étrange, mais efficace.

Les alchimistes convoitent également le jeune hurlecèpe, le corps encore immature de la créature. Il entre notamment dans la préparation de la formule de croissance alpha. Quant au chapeau adulte, sa texture et son goût particuliers en font un mets recherché par certains gourmets éorzéens. Mieux vaut toutefois savoir exactement ce que l'on met dans l'assiette.

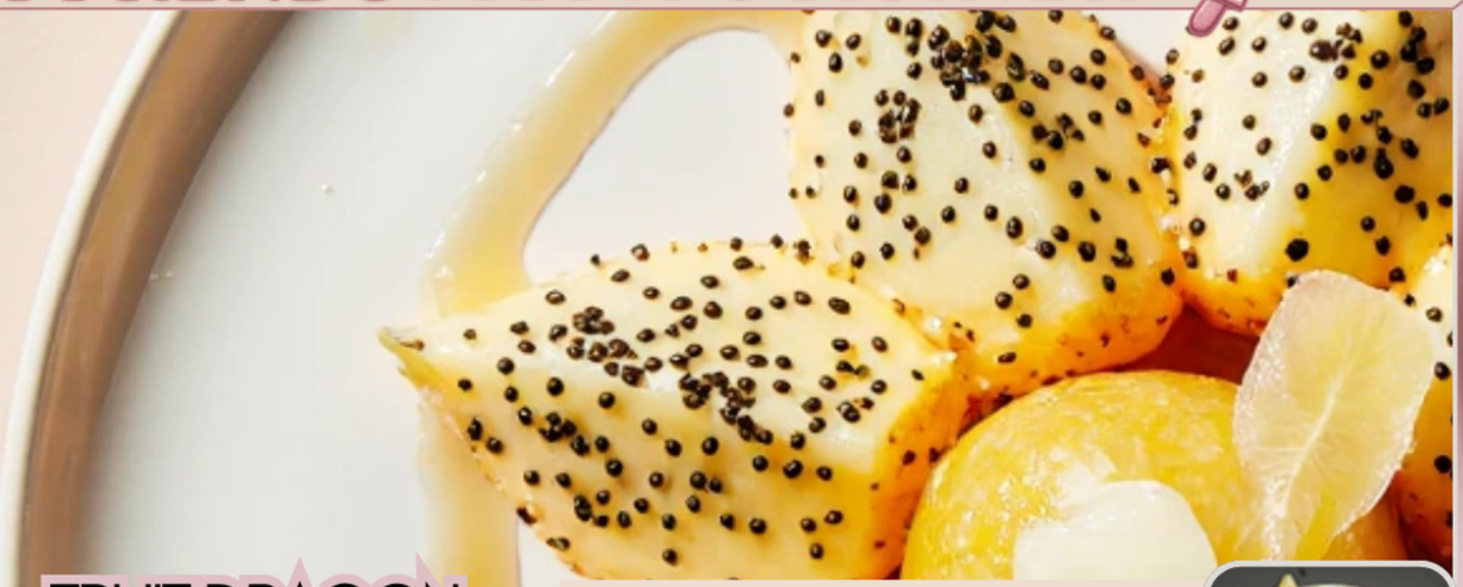
La famille ne s'arrête pas aux frontières de la Sombrelinceul. Des variétés apparentées ont été observées dans de nombreuses régions, et leur dispersion intrigue encore les savants. Même le Premier reflet possède les siennes : les mycoses moisies d'Il Mheg sécrètent un poison redoutable.

À Kholusia, leur habitude de pousser sur les tombes leur a valu une sinistre réputation. On les croit annonciatrices de mort, de maladie et de toutes sortes de malheurs. Certains enfants rêvent même d'être poursuivis par des spécimens gigantesques. Une vieille histoire raconte aussi que, dans un royaume disparu, on empoisonnait les indésirables à petites doses grâce aux mycoses moisies, jusqu'à les faire mourir sans éveiller les soupçons.

Tous les fungus ne cherchent heureusement pas querelle. Beaucoup restent paisibles tant qu'on ne les dérange pas. La règle est simple : on peut admirer le joli chapeau, mais on évite d'y mettre les mains.



APPRENDS MOI À CUISINER





FRUIT DRAGON AU MIEL



Un dessert sucré ressemblant à une écaille de dragon, agrémenté de miel doré et de coulis de citron.

INGREDIENTS

- 1 fruit dragon
- 2 c. à soupe sucre de palme
- 1 c. à soupe miel doré
- 2 c. à soupe eau céleste
- 1 petit citron
- 1 pincée sable du grondement terrestre

INSTRUCTIONS

1. PRÉPARATION ET CUISSON

- Pelez le fruit dragon et coupez-le en fines tranches en écaille.
- Faites chauffer eau céleste, sucre de palme et jus de citron pour obtenir un coulis léger.
- Disposez les tranches en éventail, nappez de coulis et d'un filet de miel doré.
- Saupoudrez de sable du grondement terrestre au moment de servir.

SUGGESTIONS DE SERVICE :

- À servir frais, avec quelques zestes confits ou un biscuit croquant.
- Variante : caramélisez légèrement les tranches à la flamme pour une touche rôtie.

Horoscope

5ÈME LUNE ASTRALE

PRÉSENTÉ PAR LE DJINN



Halone

[BÉLIER]

21 MARS

19 AVRIL

- Amour : Les tensions pourraient ressurgir, mais avec une bonne communication, elles seront rapidement dissipées. Soyez ouvert(e) aux compromis.
- Carrière : Cette lune marque un tournant professionnel. De nouvelles responsabilités pourraient vous être confiées.
- Finances : Des gains inattendus pourraient survenir Cette lune-ci. Profitez-en pour rééquilibrer votre budget.



Nophica

[TAUREAU]

20 AVRIL

20 MAI

- Amour : Cette lune marque un tournant dans votre relation. Vous pourriez décider d'avancer ensemble vers un engagement plus profond.
- Carrière : Une nouvelle responsabilité vous est confiée, renforçant votre position dans votre domaine.
- Finances : Un gain financier inattendu pourrait arriver. Profitez de cette période pour consolider vos finances..



Nald'thal

[GÉMEAUX]

21 MAI

20 JUIN

- Amour : Cette lune est où la profondeur émotionnelle prend le dessus. Vous et votre partenaire pourriez traverser des moments intenses, mais cela renforcera finalement votre relation. Les célibataires rencontrent des personnes sincères et passionnées.
- Carrière : Votre travail acharné est récompensé, et vous pourriez obtenir une promotion ou une reconnaissance importante. Nald'thal vous rappelle que chaque effort compte.
- Finances : Vos finances sont en pleine expansion. Profitez de cette période pour planifier des investissements durables et sécuriser votre avenir.



Menphina

[CANCER]

21 JUIN

22 JUILLET

- Amour : Menphina vous apporte un sentiment de paix et de sécurité en amour. Les couples vivent une harmonie retrouvée, et les célibataires se sentent plus confiants pour rencontrer de nouvelles personnes.
- Carrière : Cette lune est propice à de nouvelles opportunités professionnelles. Vous pourriez être amené(e) à jouer un rôle important dans un projet collectif.
- Finances : Vous êtes dans une phase de stabilité financière. Profitez-en pour épargner ou envisager un investissement à long terme.



Rhalgr

[LION]

23 JUILLET

22 AOÛT

- Amour : Rhalgr vous pousse à prendre des décisions audacieuses en amour. Vous pourriez envisager un nouvel engagement ou une rupture nécessaire.
- Carrière : Cette lune est de réussite professionnelle. Vous atteignez un sommet dans votre carrière, avec des opportunités de leadership.
- Finances : Vos finances sont en pleine expansion. Utilisez cette période pour faire des investissements judicieux.



Nymeia

[VIERGE]

23 AOÛT

22 SEPTEMBRE

- Amour : Cette lune est d'amour profond et sincère. Les couples consolident leur lien, tandis que les célibataires pourraient rencontrer une personne spéciale dans un cadre inhabituel.
- Carrière : Votre carrière prend un nouveau tournant. Nymeia vous guide vers de nouvelles opportunités professionnelles qui correspondront davantage à vos aspirations..
- Finances : Vos finances sont en bonne santé. Profitez de cette stabilité pour planifier des projets à long terme.



Althyk

[BALANCE]

23 SEPTEMBRE

22 OCTOBRE

- Amour : Les couples renforcent leur lien Cette lune-ci en se concentrant sur des projets de vie communs. Les célibataires pourraient rencontrer quelqu'un avec qui ils partagent des valeurs similaires.
- Carrière : Cette lune est où votre persévérance est récompensée. Althyk vous rappelle que le succès vient à ceux qui savent gérer leur temps avec sagesse.
- Finances : Vos finances sont stables, et c'est un bon moment pour envisager des investissements à long terme ou préparer un projet financier important.



Thaliak

[SCORPION]

23 OCTOBRE

21 NOVEMBRE

- Amour : Cette lune vous offre une période de paix et d'harmonie. Vous vous sentez en phase avec votre partenaire, et les célibataires se concentrent sur leur bien-être personnel.
- Carrière : Cette lune-ci, vous serez sollicité(e) pour partager vos connaissances. Thaliak vous invite à devenir un mentor pour ceux qui vous entourent.
- Finances : Vous pouvez vous permettre quelques folies, mais n'oubliez pas de rester raisonnable dans vos dépenses.



Byregot

[SAGITTAIRE]

22 NOVEMBRE

21 DÉCEMBRE

- Amour : Cette lune est de renforcement des liens amoureux. Les couples pourraient se rapprocher en discutant de leurs aspirations communes, tandis que les célibataires rencontrent des partenaires sérieux.
- Carrière : Cette lune-ci, votre sens de la gestion et de l'organisation vous permet de réussir dans vos projets professionnels. Vous pourriez être amené(e) à jouer un rôle clé dans une entreprise ou un projet.
- Finances : Les finances sont stables, et Byregot vous encourage à investir dans des projets durables.



Oschon

[CAPRICORNE]

22 DÉCEMBRE

19 JANVIER

- Amour : Oschon vous incite à explorer de nouvelles possibilités en amour. Vous pourriez envisager un engagement plus sérieux ou une aventure plus légère.
- Carrière : Cette lune est de découvertes professionnelles. Vous pourriez être amené(e) à voyager pour le travail ou à découvrir de nouveaux horizons..
- Finances : Vos finances sont en pleine expansion. Utilisez cette période pour faire des investissements judicieux..



Azeyma

[VERSEAU]

20 JANVIER

18 FÉVRIER

- Amour : Les couples connaissent un renouveau amoureux, tandis que les célibataires attirent l'attention par leur charisme. Azeyma vous éclaire sur les choix à faire pour votre avenir amoureux.
- Carrière : Cette lune est de succès et de reconnaissance. Vous pourriez recevoir une promotion ou être reconnu(e) pour vos efforts.
- Finances : Vos finances sont en croissance. C'est un bon moment pour faire des investissements judicieux et préparer des projets futurs.



Llymlaen

[POISSONS]

19 FÉVRIER

20 MARS

- Amour : Cette lune est de renouveau en amour. Vous et votre partenaire explorez de nouveaux projets ensemble, tandis que les célibataires rencontrent des personnes qui partagent leurs passions.
- Carrière : Cette lune-ci, vous excellez dans vos projets professionnels. Votre sens de l'organisation et votre capacité à naviguer dans des situations complexes seront vos meilleurs atouts.
- Finances : Vos finances sont stables, et vous pourriez envisager de nouveaux investissements à long terme.

ET HOP !!

SANS CLOUS
NI ATTACHES !!



ELLE FAIT DES MIRACLES !!

Nouvelle Parution

MÉDIATHÈQUE



KELLY BAT PINK
FORCES Album - Tribal/Electro

FORCES est un album de tribal folk spirituel entièrement chanté en Ja Tiika, la langue ancestrale du peuple de Kelly Bat Pink.

Nourri par la tradition orale et la mémoire des anciens, l'album explore l'amour, la famille, la nature, la transmission et la puissance du collectif. Tambours rituels, percussions organiques et flûtes accompagnent des chants qui alternent entre ferveur cérémonielle, énergie tribale et moments plus intimes.

Chaque morceau révèle une dimension du lien entre les êtres, les animaux et la terre. À travers le Ja Tiika, les voix portent un héritage vivant, tandis que la musique devient un espace de partage, de mémoire et de rassemblement.

Entre célébration et introspection, FORCES invite autant à danser qu'à ressentir, à se laisser porter par le rythme qu'à s'arrêter pour écouter.

Un voyage au cœur des racines, de la mémoire et du vivant.

Un chant pour les racines.
Un rythme pour le vivant.
Une voix pour l'unité.

Discord

***Pour accéder au contenu, merci de rejoindre notre réseau mémoquartz : https://discord.gg/eorzeenne**































KELLY BAT PINK
VALIGARMANDA

Style : Tural Ja Tiika Tribal Mix
Alexandrin

Kelly signe ici un album de titres exclusifs mélant toutes les grandes phases de son existance. Ses thèmes phares s'y réinventent, portées par une touche d'Éorzéa, tandis que quelques titres enrichissent ce voyage musical entre mémoire et renaissance.





FEI FEI – ÉCAILLES DE LUMIÈRE

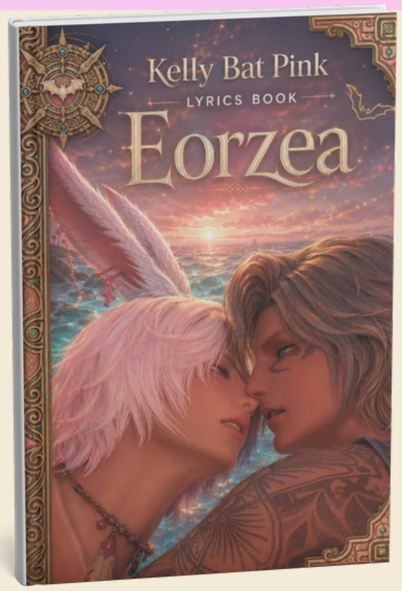
Style : Pop colorée / rock tendre / chansons du quotidien

Avec Écailles de Lumière, Fei Fei transforme les petits moments ordinaires en aventures lumineuses.
Chaque chanson capture ces émotions simples qui rendent la vie drôle, tendre et profondément vivante.

KELLY BAT PINK
EORZEA LYRICS BOOK

Livre de Paroles

Un recueil vibrant mêlant textes et images de sa première année en Éorzéa, une ode à l'amour, aux rencontres et aux instants qui ont façonné son voyage. À travers les gens qu'il croise et les émotions qu'ils éveillent, Kelly nous invite à voyager au fil des cœurs et des sentiments.



REVUE DE MODE

SOLUTION 9

fashion

Agatha

Gardienne Suit





HAUT : VESTE D'ÉQUIPAGE COSMIQUE

PIEDS : BOTTES D'ÉQUIPAGE COSMIQUE

MAINS : GANTS D'EXPLORATEUR COSMIQUE

PNJ : Mesouaidonque - Sinus Ardorum (21.8, 21.8)

Mod : https://www.patreon.com/posts/battle-cat-1-0-138925162

fashion

Kelly



Kelly Bat Pink



HAUT : BOLÉRO DE PISTEUR DE L'AVANT-GARDE
BAS : BRAIES DE PISTEUR DE L'AVANT-GARDE
PIEDS : CHAUSSURES DE PISTEUR DE L'AVANT-GARDE

Donjons > Dawntrail > L'Avant-garde lvl.97

fashion

Lily

Neons veins





YÊTE : CHAPEAU D'HOMME ORIENTAL RAFFINÉ

Mog station : https://store.finalfantasyxiv.com/ffxivstore/fr-fr/product/751

HAUT : CHANDAIL TRÈS COURT DE SPORTIF

Mog station : https://store.finalfantasyxiv.com/ffxivstore/fr-fr/product/1071

BAS : PANTACOURT EN LAMELLES DE CUIR

Mog Station : https://store.finalfantasyxiv.com/ffxivstore/fr-fr/product/1095

PIEDS : BOTTES EN LAMELLES DE CUIR

Mog station : https://store.finalfantasyxiv.com/ffxivstore/fr-fr/product/1094

fashion

Emeraude



Mirai Stone



HAUT : HAUT-DE-CORPS CRITIQUE B1

PNJ : Quartier-maître du MaelstromJetée de l'Antre des loups (4.4, 6.1)
A débloquer contre 1500 cristal-trophée PVP

BAS : BRAIES DE SCIENTIFIQUE

PIEDS : BOTTES DE SCIENTIFIQUE

Craft : Couturier → Couture experte XI lvl.100

fashion

Doll

Solution Cute



HAUT : BLOUSON D'IFRIT

PNJ : Mog Voyageur des trois villes principales

BAS : PANTALON TACTIQUE C1

PIEDS : CHAUSSURES BULLE D'AIR

PVP : Quartier-maître du Maelstrom
Jetée de l'Antre des loups (4.4, 6.1)
Échange de Cristaux Trophées

fashion

Mi ka

Aventurière d'automne



TÊTE : BÉRET EN LAMELLES DE CUIR

Mog Station: https://store.finalfantasyxiv.com/ffxivstore/fr-fr/product/1093

HAUT : BLOUSON BULLE D'AIR

PVP : Récompense Crystalline Conflict
> Coffre bulle d'air

BAS : PANTALON TACTIQUE C2

PVP : Quartier-maître du Maelstrom
Jetée de l'Antre des loups (4.4, 6.1)

PIEDS : BOTTES DÉCONTRACTÉES

Azurée > Kupo de la Fortune



Street Girl



HAUT : VESTE DE BIKER EN CUIR DE VEAU

BAS : PANTALON DE BIKER EN CUIR DE VEAU

Craft : Tanneur > tannerie experte Lvl.80

Mod : https://www.xivmodarchive.com/modid/151386


Découverte ET Passion !



Tonton Fan raconte nous une histoire

Les Îles

by LonelyFan

Éorzéa ne se résume pas à ses grandes cités et à ses vastes continents. Tout autour d'Aldenard s'étendent de nombreuses îles et archipels, certains connus et habités, d'autres encore mystérieux ou presque oubliés.



1 - Vylbrand

Vylbrand, c'est une île bien particulière d'Éorzéa, située au sud-ouest d'Aldenard. Elle se compose principalement de deux grandes régions : **La Noscea**, avec ses vastes plaines verdoyantes, ses côtes et bien sûr Limsa Lominsa, et **O'Ghomoro**, au nord, dominée par son immense volcan et les terres des Kobolds. Deux régions très différentes, presque deux mondes sur une même île. D'un côté, les ports, les fermes et l'air marin de La Noscea ; de l'autre, les montagnes volcaniques et les anciennes terres koboldes d'O'Ghomoro

2 - Les Iles des mers du sud



Les Îles des mers du Sud, c'est un vaste archipel tropical situé au sud d'Éorzéa, souvent décrit comme une véritable terre paradisiaque. Mais derrière ses plages et ses eaux chaudes se cache une histoire particulièrement importante : ces îles sont considérées comme la terre ancestrale des Lalafells.

Parmi les îles de cet archipel se trouve Aloalo, une petite île tropicale longtemps restée isolée du reste du monde. Elle est notamment connue pour ses paysages luxuriants, ses plages et les vestiges d'une ancienne civilisation.Aujourd'hui encore, l'influence des Îles des mers du Sud se retrouve jusque sur les côtes de La Noscea, notamment à Costa del Sol, où certaines espèces et plantes tropicales ont été introduites.

3 - Sharlayan

à l'ouest de la mer du Vide du nord, se trouve l'archipel de Sharlayan, patrie d'une nation de savants et d'érudits. Son île principale abrite Vieille Sharlayan ainsi que le vaste biome souterrain de Labyrinthos, mais la nation possède également plusieurs autres îles, comme Haam, Val et Yorn.
Sous la protection de Thaliak, le Savant, érudits, chercheurs et étudiants y consacrent leur vie à l'étude de l'éther, de l'histoire et des mystères du monde. La cité est notamment à l'origine des Élèves de Baldesion, du Cercle de la Connaissance et des Fils de Saint Coinach.

Mais les Sharlayanais sont aussi connus pour leur méfiance envers la guerre et leur politique de Neutralité. Aujourd'hui bien plus ouverte au monde, Nombre de jeunes partent y faire des études.



4 - Aerslaent & Nagyn

Perdue dans les eaux lointaines de la Mer du Nord on peut trouver 2 Iles peu connues: Aerslaent porte un nom qui signifie littéralement « première terre » et Nagyn “origine” .



elles font parties d’un archipel isolé est la terre ancestrale du clan de la mer, la tribu maritime des Roegadyns. Bien avant que leurs navires ne sillonnent les côtes d’Éorzéa, c’est sur ces îles battues par les vents que leur peuple s’est développé, entre traditions guerrières, navigation et vie tournée vers la mer.

5 - Mazlaya & la Perle

Au large des côtes d’Éorzéa se trouvent plusieurs petites îles. Parmi elles, Mazlaya et la Perle occupent une place discrète

Mazlaya semble particulièrement connue pour ses richesses naturelles. Son nom apparaît notamment associé à certaines espèces marines, comme le marlin de Mazlaya, mais aussi à diverses plantes et herbes qui portent son nom.

La Perle, quant à elle, reste beaucoup plus mystérieuse. Peu d'informations précises nous sont parvenues sur cette île, mais sa présence sur les cartes rappelle une chose : les terres d’Éorzéa ne se limitent pas à ses grandes cités et à ses vastes régions.

6 - Les Iles de Cieldelaes

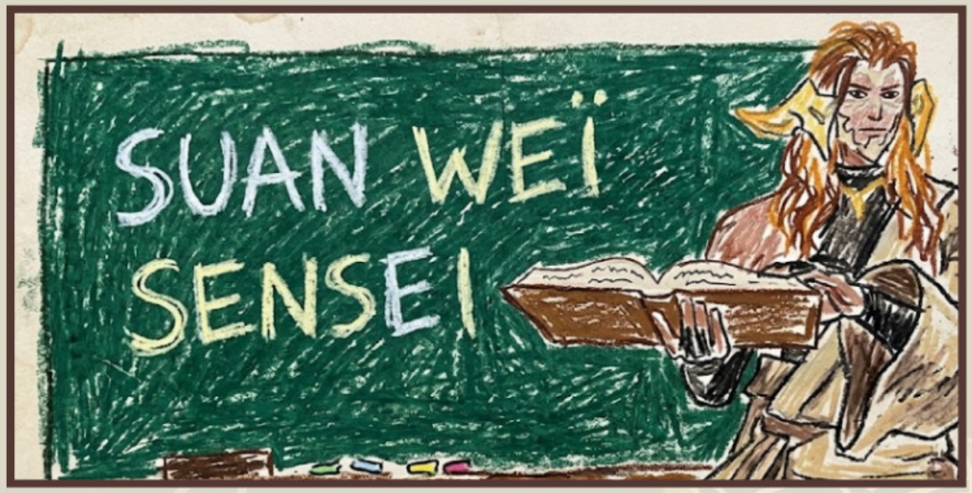
Les îles de Cieldalaes sont un petit archipel tropical situé au large d’Éorzéa, composé de nombreuses îles et îlots baignés par des eaux chaudes. Parmi elles se trouve la Félicité insulaire, une île sauvage transformée par les aventuriers en véritable petit paradis : on y cultive la terre, élève des animaux, récolte des ressources et explore une nature encore largement préservée. Loin des guerres et des grandes cités d’Éorzéa, Cieldalaes offre ainsi un aperçu d’un monde plus paisible, où l’on peut simplement prendre le temps de vivre au rythme de la mer et de la nature.



LonelyFan

RP

Cours d’histoire :
sessions ouvertes ou sur demande



HRP

Discord : Mr Suan Weï
sur l’éorzéenne

Aide à la création
de background cohérant

INTENSE
CHOCOLAT
by LILY

Le quotidien de Mika

Je peux parler à n'importe qui possédant cette technologie à travers le monde !

Grâce à la technologie des Alexandrins...

Bonjour les gens ♪

Va crever !

J'ai niqué ta mère !

...

Sous l'ivresse des néons

La nuit ne tombe plus, elle plane,
Irréelle, douce, presque profane.
Au-dessus de nous, des comètes urbaines,
Voitures dansent, traînées lointaines.

Le béton luit comme une peau huilée,
Les néons chantent des vérités voilées.
On flotte, ivres d'un futur sucré,
Un monde pixel, un monde pixelé.

Ma robe capte chaque reflet,
Un battement d'aile, un secret.
J'ai mis du chrome sur mes paupières,
Pour que le rêve me considère.

Ici, le temps se plie, s'oublie,
Tout semble faux, mais tout est vie.
Un instant gelé entre deux souffles,
Solution 9, là où l'instant s'essouffle.

Alors je danse, sans sol, sans fin,
Juste moi, les lampes, et le lointain.
Une fleur cyber dans une nuit réelle,
Éclose au cœur d'un monde artificiel.

KELBULL

DONNE DES AILES

KELBULL

ENERGY DRINK

KELBULL

KELBULL

LIBÈREZ VOTRE ÉNERGIE.

L'aiguillette

MODE ET POUVOIR

Un simple manteau peut faire trembler une salle entière. Non, ce n'est pas de la magie (enfin… pas toujours). C'est le pouvoir de la mode. Depuis toujours, les dirigeants, les généraux et les nobles savent que leurs vêtements sont des armes silencieuses : ils imposent respect, inspirent crainte ou suscitent admiration.

LES HABITS DE COUR

À Ishgard, les ducs et les archevêques rivalisaient de broderies, de fourrures et de dorures. Plus la tenue était lourde et complexe, plus elle affirmait la grandeur de celui qui la portait.

Chaque détail, du galon doré au manteau traînant au sol, rappelait que l'autorité ne se discutait pas.





LES UNIFORMES MILITAIRES

À Garlemald, l'habit n'était pas une question d'élégance mais d'ordre. Bottes lustrées, manteaux impeccables, casques alignés : le vêtement devenait une extension du magitek, une machine d'uniformité et de puissance.

Face à une armée ainsi vêtue, ce n'est pas seulement la lame qui impressionnait, mais l'image d'un peuple uni sous une même coupe.

LA MODE QUI S'AFFIRME

Les vêtements sont aussi utilisés pour marquer des ruptures avec le temps et brandir de nouveaux idéaux.

- **À Thavnair, les couleurs vives et les tissus légers revendiquent la joie et l'ouverture au monde.**
- **Dans les steppes d'Asym, la tenue imposante de fourrure d'un chef dit immédiatement qui détient l'autorité.**
- **Dans les cercles modernes de Solution 9, les créateurs jouent de la provocation : costumes faits de matériaux bruts, néons agressifs, tout pour louer la technologie et le fait d'avoir survécu au fléau en en faisant une force.**







Un vêtement bien choisi peut déstabiliser un adversaire ou rallier une foule. Une couleur imposée, un symbole brodé, une parure ostentatoire : chaque couture peut être un manifeste. La mode n'est pas qu'un miroir de la société… c'est aussi un outil qui façonne son avenir.

Ne sous-estimez jamais vos vêtements. Ils disent au monde si vous êtes doux ou redoutable, humble ou puissant. Même dans nos vies quotidiennes, nous utilisons cette arme subtile : une cape pour impressionner, un uniforme pour rassurer, une couleur vive pour inspirer confiance. Oui, mes chéris, la mode peut être une révolution en tissu.



LA MODE

Bonjour ! L'histoire de la mode Hingashienne s'étend sur plusieurs millénaires et reflète l'évolution de la société, de la politique, des échanges avec l'étranger et des innovations textiles. Aujourd'hui, Hingashi est reconnu à la fois pour ses vêtements traditionnels et pour son influence majeure sur la mode contemporaine.

- Les origines

Les premiers habitants d'Hingashi portaient des vêtements simples fabriqués à partir de fibres végétales, de chanvre et de peaux d'animaux. Les tenues étaient principalement fonctionnelles et adaptées au climat. L'agriculture se développe et le tissage progresse. Les vêtements deviennent plus élaborés, avec des tissus en chanvre et en soie réservés aux élites.

- L'âge d'or de la cour impériale

Cette période voit naître une véritable identité vestimentaire Hingashienne.
Les femmes de la noblesse portent le jūnihitoe, une tenue composée de nombreuses couches de soie colorées. Les combinaisons de couleurs suivent les saisons et possèdent une signification poétique.
Les hommes portent le sokutai, costume officiel de la cour.
C'est également durant cette période que les premières formes du kimono apparaissent.



- L'époque des samouraïs

Avec l'arrivée au pouvoir de la classe guerrière, les vêtements deviennent plus sobres et pratiques.
Le kosode, ancêtre direct du kimono moderne, devient le vêtement quotidien.
Les samouraïs portent des vêtements adaptés au port de l'armure tout en conservant une certaine élégance.

- L'âge d'or du kimono

Le kimono atteint son apogée avec l’apparition de teintures raffinées, de broderies luxueuses, de motifs saisonniers et le développement du large obi (ceinture)
Les marchands, rivalisent d'ingéniosité en créant des vêtements élégants aux motifs parfois cachés.

- L'ouverture au monde

Après l'ouverture de l’Hingashi aux puissances extérieurs;
les hommes adoptent progressivement le costume Eorzéen;
les femmes continuent principalement à porter le kimono, mais les robes Eorzeenne commencent à apparaître.

- Et maintenant

Les vêtements venant d’Eorzéa deviennent la norme et les Hingashiens mélangent tradition et modernité. Le port du Kimono deviens plus rare mais reste porté pour de grandes occasion comme le mariage, la majorité, la cérémonie du thé ou bien encore pour de nombreux festivales.



Mestlé®

la Litière®



Le Bric-à-Brac de Fei

TUTO FEI-FEI :

COMMENT FABRIQUER LE T-SHIRT ULTIME POUR FRIMER À SOLUTION 9



Salut les petits circuits ! Aujourd'hui, dans Le Brick à Brack de Fei-Fei, on va apprendre quelque chose de totalement indispensable. Comment fabriquer…
LE T-SHIRT NÉON À PAILLETTES ! Parce que soyons honnêtes. Vous avez déjà essayé de vous promener à Solution 9 avec une tenue normale ? Erreur. Grave erreur. Là-bas, il y a des néons partout, des écrans, des machins qui clignotent… Alors si vous voulez avoir une chance d'attirer l'attention, il va falloir mettre le paquet.

ÉTAPE 1 : LE MATÉRIELPour fabriquer votre magnifique T-shirt, il vous faut :

- **Un vieux T-shirt noir**
- **Des paillettes**
- **De la peinture phosphorescente**
- **Quelques bandes réfléchissantes**
- **Une guirlande lumineuse miniature**
- **De la colle textile**
- **Des lunettes de soleil beaucoup trop grandes**
- **Et surtout…De l'assurance…Beaucoup d'assurance.**

ÉTAPE 2 : LES PAILLETTES
Commencez par étaler généreusement la colle textile sur votre T-shirt. Puis saupoudrez les paillettes. Et quand je dis généreusement… JE DIS GÉNÉREUSEMENT. Parce qu'à partir du moment où vous avez mis des paillettes sur un T-shirt, il faut assumer les conséquences.



Le but n'est pas d'avoir un T-shirt légèrement brillant… Woue bah la ferme Alphonse ! Ce T-Shirt, C'est ta seule chance d'avoir l'air brillant ! Alors ferme là et écoute ou je te rends brillant a l'aide d'un néon que je vais d'enfonce dans le ### ! Et quand tu clignera des yeux çà fera girophare !

Bref ! Je m'emporte….
Les paillettes donc ! Le but est que quelqu'un à trois rues de distance puisse dire :
| « Tiens… quelqu'un vient d'allumer une boule à facettes. »

Petit conseil :

Ne faites surtout pas ça dans votre chambre. Parce que les paillettes ont une capacité extraordinaire à survivre. Vous allez en retrouver dans votre lit. Dans vos chaussures. Dans votre nourriture. Et probablement sur les trois générations suivante de votre famille.

ÉTAPE 3 : LE NÉON
Maintenant, prenez votre peinture phosphorescente. Tracez quelques motifs.

- Des éclairs.
- Des étoiles.
- Des circuits.
- Ou un truc complètement abstrait.

Personnellement, j'ai dessiné un chocobo. Je ne sais pas pourquoi. Il ressemble maintenant à une ampoule jaune qui a subi une crise existentielle. Mais c'est joli.
C'est le principal.

ÉTAPE 4 :
LE MODE « JE SUIS UNE ENSEIGNE »

C'est ici que les choses deviennent sérieuses. Prenez votre petite guirlande lumineuse et fixez-la délicatement autour du col ou des manches.

Attention ! Ne branchez surtout pas ça directement sur une prise de courant. Alphonse ‼ Range cette P@##¤$ de rallonge ‼ Le but est de briller. Pas de devenir une invocation. Si votre T-shirt commence à faire BZZZZZZZ…
C'est probablement mauvais signe.

ÉTAPE 5 : LES LUNETTES
Aucun look de Solution 9 n'est complet sans lunettes de soleil. Même la nuit. Surtout la nuit. Vous devez donner l'impression que la lumière est trop faible pour vous. Alors qu'en réalité…
Vous ne voyez absolument rien. Mais ça… C'est le prix du style.

🚨 **ÉTAPE 6 : LE TEST ULTIME**
Votre T-shirt est terminé.

- Il est brillant.
- Il est fluorescent.
- Il est couvert de paillettes.

Vous ressemblez probablement à une décoration de Noël qui aurait été envoyée dans le futur.

PARFAIT.

Maintenant, rendez-vous à Solution 9. Marchez tranquillement. Ne courez pas. Ne regardez personne. Et surtout… faites comme si tout le monde vous regardait. Parce que si personne ne vous regarde… Regardez-les, vous. Ça marche aussi.





LE TEST DE FEI-FEI
Votre T-shirt est officiellement homologué Solution 9 si :

- **Vous brillez dans le noir.**
- **Vous réfléchissez la lumière d'un passant à 40 mètres.**
- **Vous avez retrouvé des paillettes dans vos cheveux trois jours après. voir même que vous faite caca arc-en-ciel comme une P@#$*& de licorne !**
- **Une personne vous demande si vous êtes une enseigne publicitaire.**
- **Vous avez au moins une partie du vêtement qui clignote sans raison.**

Si vous avez 5/5… Félicitations !
Vous êtes officiellement…

✨ TROP STYLÉ POUR ÊTRE DISCRET. ✨
ET SOUVENEZ-VOUS :

À Solution 9, il n'y a pas trop de néons.

- **Il n'y a pas trop de paillettes.**
- **Il n'y a pas trop de lumière.**
- **Il y a simplement…**

PAS ENCORE ASSEZ DE FEI-FEI-Style !
À la prochaine pour un nouveau Brick à Brack !

💜 Fei-Fei



La Communauté

RAUBANN

Avant de commander des armées, de siéger parmi les plus riches d'Ul'dah et de participer à la libération d'Ala Mhigo, Raubahn Aldynn était un prisonnier. Sur les sables de l'arène, l'imposant Hyur coiffait un casque aux cornes de taureau et affrontait ses adversaires sous les acclamations du Colisée. La foule voyait un champion. Lui se battait avant tout pour racheter sa liberté.

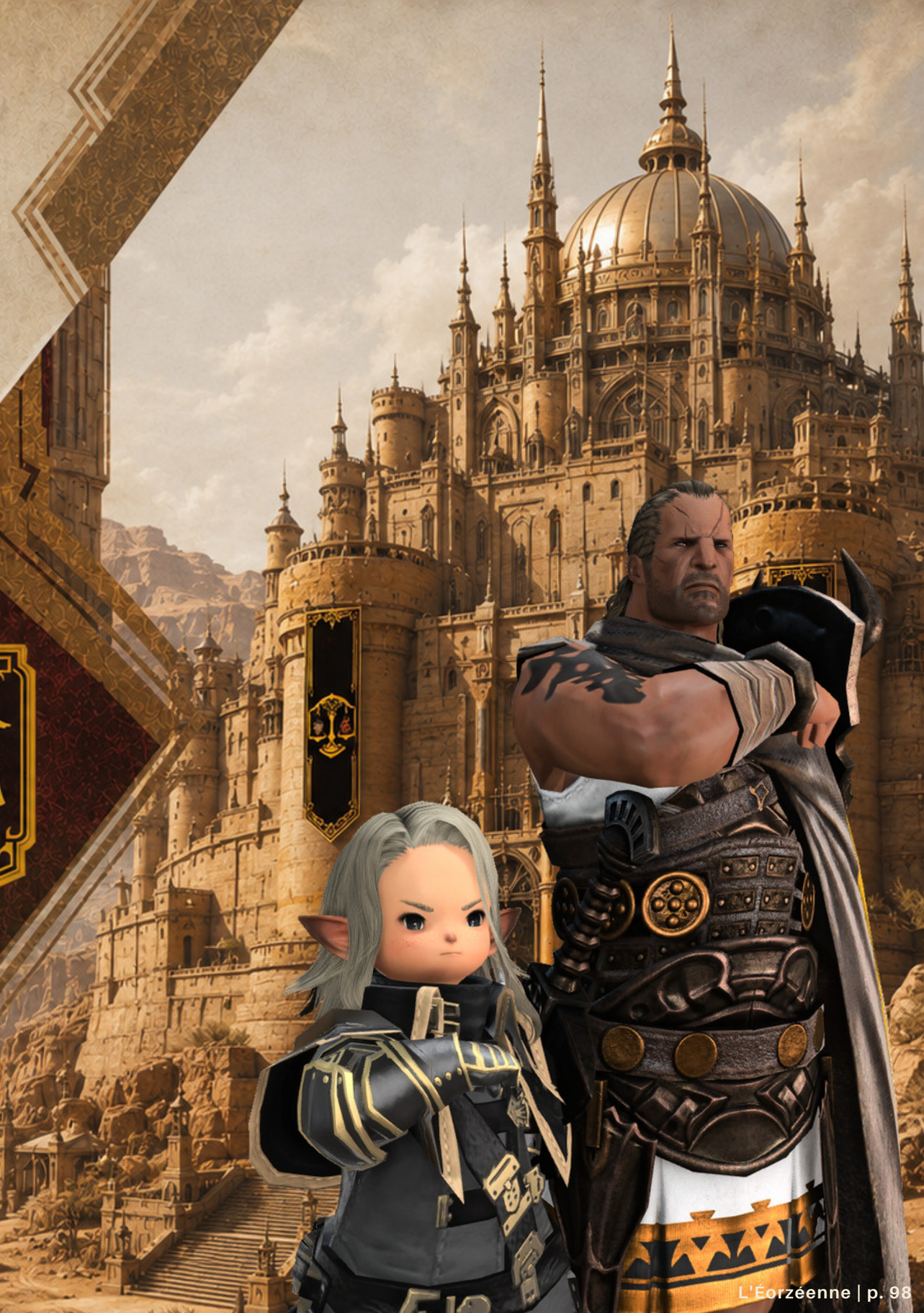
LE TAUREAU QUI A RECONQUIS SON DESTIN

Né à Âtrefroid, dans les Pics de Gyr Abania, Raubahn servit dans l'armée mhigoise et combattit les forces de Garlemald. Lorsque l'Empire envahit sa patrie à la suite de la chute du roi Théodoric, il dut fuir, grièvement blessé. Son errance le conduisit finalement jusqu'à Ul'dah, mais l'accueil fut loin d'être chaleureux : pris pour un espion impérial, il fut arrêté puis envoyé au Colisée.

Ce malheur devint le point de départ d'une ascension spectaculaire. Raubahn enchaîna les victoires, gagna sa liberté et conquit le public, qui le surnomma bientôt le « taureau d'Ala Mhigo ». Ses gains lui permirent finalement d'acheter le Colisée lui-même, puis d'obtenir une place au sein du Cartel des Scorpions. Un ancien prisonnier venait de s'installer à la table des hommes les plus puissants de la Cité.

Il ne se comporta pourtant jamais comme les autres membres du Cartel. Tandis que les monétaristes se disputaient richesses et influence, Raubahn resta fidèle à la Sultane Nanamo Ul Namo. Face à la menace garlemaldaise, il prit la tête des Immortels et devint le général foudroyant d'Ul'dah.
Sa popularité, son expérience du combat et son autorité naturelle en firent l'un des piliers militaires de l'Alliance éorzéenne.

Derrière le général se cache aussi un père.
Au Colisée, Raubahn rencontra Pipin Tarupin, un jeune Lalafell vendu par son propre père pour éponger des dettes de jeu. Après avoir racheté sa propre liberté, le gladiateur continua de combattre afin de payer celle de l'enfant.



Il racheta ensuite son contrat de tutelle, l'adopta et lui enseigna le maniement de l'épée, tout en lui interdisant de risquer sa vie dans l'arène. Pipin devint plus tard vice-maréchal des Immortels, puis succéda à son père à leur tête.

Raubahn donne souvent l'image d'un roc, mais sa loyauté peut aussi le rendre terriblement vulnérable. Lorsqu'il crut Nanamo assassinée au cours du banquet qui devait changer le destin d'Ul'dah, sa colère éclata. Il abattit Teledji Adeledji, l'un des responsables du complot, avant d'affronter Ilberd, ancien frère d'armes passé à l'ennemi. Le duel lui coûta son bras gauche. Emprisonné, il fut ensuite délivré par Pipin et ses alliés.

La blessure ne mit pas fin à sa carrière. Désormais privé d'un bras, Raubahn reprit le commandement, mena les forces alliées et participa à la campagne de libération de Gyr Abania. Il combattit jusqu'aux portes d'Ala Mhigo et confia Tizona, son épée maudite, à Pipin avant l'assaut final. Le père et le fils chargèrent alors ensemble pour rendre au premier sa patrie et offrir au second une terre qu'il n'avait jamais connue autrement qu'à travers ses récits.

Une fois Ala Mhigo libérée, Raubahn pensait retourner servir Ul'dah. Nanamo comprit cependant que sa place se trouvait désormais auprès des siens. Libéré de ses fonctions au sein des Immortels et du Cartel, il resta en Gyr Abania, où il fut d'abord nommé chef d'État provisoire et commandant de l'armée. Son premier geste fut de donner officiellement le nom de « Résistance » aux forces nationales, afin que les sacrifices consentis durant l'occupation ne soient jamais oubliés.

Entre Raubahn et Nanamo Ul Namo, le lien dépasse largement les simples obligations de la cour. Dans un Cartel des Scorpions dominé par les Monétaristes, le général demeure le plus fidèle défenseur de la Sultane. Protecteur, conseiller et confident, il fait partie des rares personnes auxquelles elle accorde une confiance entière. Son absence lors de la bataille de Carteneau suffit d'ailleurs à laisser la jeune souveraine profondément désemparée.

Raubahn lui voue en retour une loyauté absolue. Lorsqu'il la croit assassinée, sa douleur se transforme en une colère incontrôlable qui lui coûte un bras et manque de lui coûter la vie. Plus tard, Nanamo l'encourage pourtant à retourner auprès des siens afin de participer à la reconstruction d'Ala Mhigo. Leurs adieux montrent toute la tendresse qui les unit, mais aussi le respect de la Sultane pour les aspirations de celui qui l'a protégée durant tant d'années.

Une telle proximité n'a évidemment pas échappé aux amateurs de ragots. Dans certains salons uldiens, on leur prête volontiers une liaison secrète, soigneusement dissimulée derrière les devoirs de la couronne. Rien ne vient toutefois confirmer ces murmures. Aucun aveu ni témoignage officiel ne présente leur relation comme une histoire d'amour. Leur attachement ressemble davantage à celui d'un chevalier envers sa souveraine, doublé d'une affection presque familiale : Raubahn veille sur Nanamo avec une sollicitude paternelle, tandis qu'elle voit en lui un ami irremplaçable plutôt qu'un simple serviteur.

Raubahn n'est donc pas devenu le taureau d'Ala Mhigo uniquement grâce à sa force. Esclave, champion, père, général puis libérateur, il a passé sa vie à reprendre ce que d'autres avaient décidé de lui enlever : sa liberté, sa famille et sa patrie. Il apprécie pourtant encore une bonne bouteille d'arak. Après un tel parcours, difficile de lui reprocher de vouloir parfois souffler un peu.



ETHER EATS

Livraison de repas par téléportation.

Votre plat arrive encore chaud.
Votre livreur, encore plus...



NANAMO UL NAMO



À la Chambre de l’Encens, Nanamo Ul Namo offre l’image parfaite d’une souveraine. Couronne sertie de pierres roses, robe brodée d’or et maintien irréprochable : difficile d’imaginer qu’elle aime parfois quitter discrètement le palais pour prendre le thé aux Sables Mouvants. Derrière les cérémonies se cache pourtant une jeune femme de vingt et un ans, bien plus spontanée que ne le laisse croire le protocole.

Son titre complet donne déjà une idée du poids posé sur ses épaules : Son Altesse Nanamo Ul Namo, dix-septième sultane d’Ul’dah, suivante de Nald’thal et protectrice du Thanalan. Descendante de Sasagan Ul Sisigan, fondateur d’Ul’dah, elle appartient à la seconde dynastie Ul. Lorsque ses parents, le sultan Sasabal Ul Sisibal et Nanasha Ul Nasha, disparaissent, Nanamo n’a que cinq ans. À peine assez âgée pour comprendre la mort, la voilà déjà installée sur le trône d’une cité où chaque sourire peut dissimuler un contrat, une dette ou un complot.

fficiellement, la Sultane dirige Ul’dah. Dans les faits, son autorité est fortement limitée par le Cartel des Scorpions, l’assemblée des plus grandes fortunes de la Cité. Censé conseiller la maison royale, le Cartel exerce une grande partie du pouvoir économique et politique. Les monétaristes y défendent avant tout le commerce et les intérêts des puissantes familles marchandes. Face à eux, une enfant couronnée ne pouvait guère faire le poids. Nanamo fut donc longtemps traitée comme une marionnette royale, bonne à prononcer les discours préparés par d’autres.

Elle révéla pourtant très tôt qu’elle n’était pas aussi docile qu’on l’imaginait. À neuf ans, elle accorda sa grâce à un gladiateur mhigois nommé Raubahn Aldynn. Le geste pouvait sembler spontané, mais il changea profondément l’avenir du sultanat. Reconnaissant, le taureau d’Ala Mhigo jura de devenir son épée. Ses victoires au Colisée lui permirent ensuite d’amasser une fortune suffisante pour rejoindre le Cartel des Scorpions, offrant enfin à Nanamo un allié capable de défendre ses décisions au cœur même du pouvoir uldien.

Raubahn devint bien plus qu’un général. Il fut son protecteur, son conseiller et la première arme politique qu’elle put réellement manier contre les monétaristes. Nanamo lui accordait une confiance absolue et se montrait avec lui bien moins formelle qu’à la cour. Il n’était pas rare de la voir installée sur son épaule, position pour le moins inhabituelle pour diriger une cité, mais qui illustre parfaitement leur complicité.

Cette proximité a naturellement alimenté quelques murmures. Certains leur prêtent une liaison secrète, cachée derrière les devoirs du général et de la souveraine. Rien ne vient cependant confirmer ces rumeurs. Leur relation semble davantage fondée sur une affection presque familiale.

Raubahn veille sur elle avec une sollicitude paternelle, tandis que Nanamo voit en lui un ami irremplaçable. Papashan, ancien casque d’argent chargé de sa protection depuis l’enfance, occupe lui aussi une place très personnelle auprès d’elle, comparable à celle d’un grand-père.

Nanamo n’est pas seulement attachée à ses proches. Elle se soucie sincèrement des habitants d’Ul’dah, y compris de ceux que la richesse de la Cité laisse sur le bord de la route. Pour elle, la véritable fortune du sultanat se mesure à la santé, au bonheur et aux espoirs de sa population. Une conviction difficile à défendre dans une nation où l’argent ouvre presque toutes les portes, tandis que les pauvres et les réfugiés mhigois s’entassent devant les remparts.

Face à son impuissance politique, Nanamo envisagea une solution radicale : abdiquer, mettre fin au sultanat et préparer la naissance d’une république. Elle espérait ainsi rendre le pouvoir aux citoyens et couper l’herbe sous le pied des monétaristes. Son projet fut toutefois découvert par Teledji Adeledji, qui prépara son assassinat et comptait faire accuser les Héritiers de la Septième Aube.

Lors d’un banquet, Nanamo but une coupe qu’elle croyait empoisonnée et s’effondra. Aux yeux de tous, la Sultane venait de mourir. Raubahn, fou de douleur et de colère, abattit Teledji avant d’être maîtrisé par Ilberd, qui lui trancha le bras gauche. La disparition de Nanamo plongea Ul’dah dans le chaos et permit aux monétaristes de reprendre la main.

La Sultane n’était pourtant pas morte. Lolorito Nanarito avait découvert le complot et fait remplacer le poison par un puissant somnifère. Ce geste lui sauva la vie, mais il permit également au marchand de manipuler la crise à son avantage. Nanamo ne découvrit la vérité que trois jours après son réveil, lorsque Papashan lui révéla l’arrestation de Raubahn, la mutilation du général et les accusations portées contre les Héritiers.

La jeune souveraine aurait pu céder à la colère. Elle choisit pourtant d’écouter les explications de Lolorito en présence de Raubahn et de Dulala Dula, représentante neutre du Cartel. L’épreuve lui fit comprendre qu’une abdication précipitée ne libérerait pas nécessairement Ul’dah. Elle risquait surtout d’abandonner la Cité aux grandes fortunes qu’elle voulait combattre. Nanamo décida donc de rester sur le trône, non plus comme une marionnette, mais comme une dirigeante déterminée à apprendre les règles du pouvoir. Cette évolution apparut clairement après la libération d’Ala Mhigo.



Désireuse d’aider les réfugiés à rentrer chez eux, Nanamo quitta une nouvelle fois le palais sous une identité discrète pour observer leur situation. Son premier réflexe fut de proposer une aide financée par le trésor royal. Godbert Manderville lui fit toutefois remarquer qu’une simple distribution de gils ne réglerait rien sur le long terme et risquait d’attiser le ressentiment des Uldiens les plus pauvres.

Nanamo imagina alors une solution plus durable. Avec l’appui de la firme du commerce de l’Aldenard oriental, elle participa à la remise en activité de la Salaisonnerie, près du lac Seld. Le projet devait créer des emplois pour les Mhigois revenus dans leur patrie, produire une ressource précieuse et offrir un bénéfice aux investisseurs uldiens. Pour la première fois, la Sultane ne se contentait plus de vouloir faire le bien : elle construisait un accord suffisamment solide pour survivre aux intérêts de chacun.

Elle prit également une décision douloureuse concernant Raubahn. Bien qu’il ait promis de revenir servir Ul’dah, Nanamo comprit que sa place se trouvait désormais auprès du peuple mhigois. Elle le libéra de ses fonctions et confia les Immortels à Pipin Tarupin. Ce départ marqua la fin d’une époque, mais aussi l’aboutissement de son émancipation. Nanamo n’avait plus besoin que Raubahn tranche toutes les entraves à sa place.

Aujourd’hui, la jeune Sultane reste entourée de marchands capables de transformer la moindre crise en occasion de s’enrichir. Elle ne possède ni la force de Raubahn ni l’expérience commerciale de Lolorito. Sa véritable qualité est ailleurs : Nanamo apprend. Elle écoute, se trompe, corrige ses plans et revient à la table des négociations avec une détermination nouvelle. Sous les bijoux et les soieries, le cœur d’Ul’dah bat désormais avec bien plus d’assurance.

MODEL ME!

Vous êtes de plus en plus nombreux à participer au Model Me !

Voici maintenant les pages dédiées aux participants et aux gagnants.
Vous aussi participez au Model Me sur notre réseau Mémoquartz ou en envoyant vos photos au magazine !

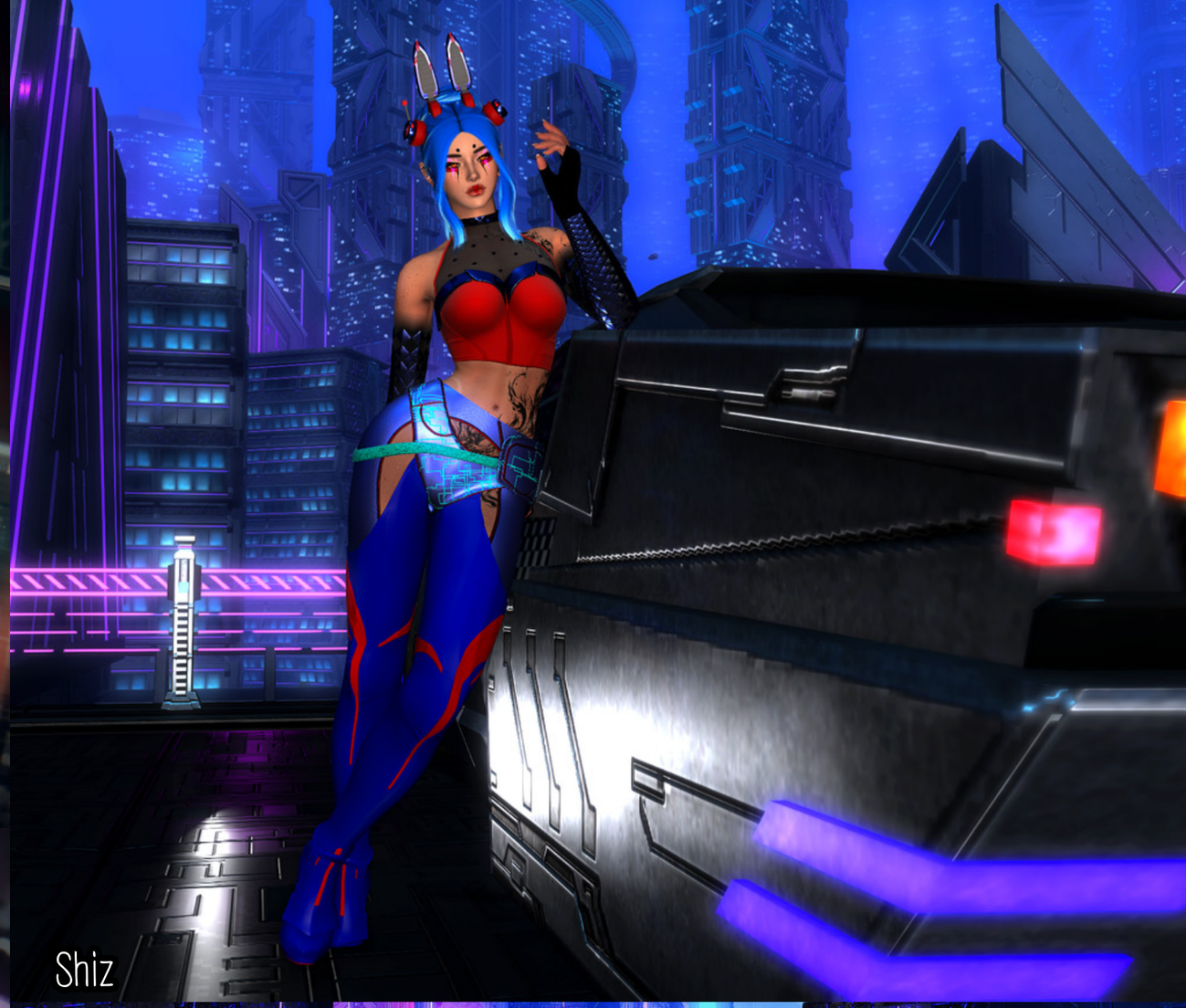
https://discord.gg/eorzeenne

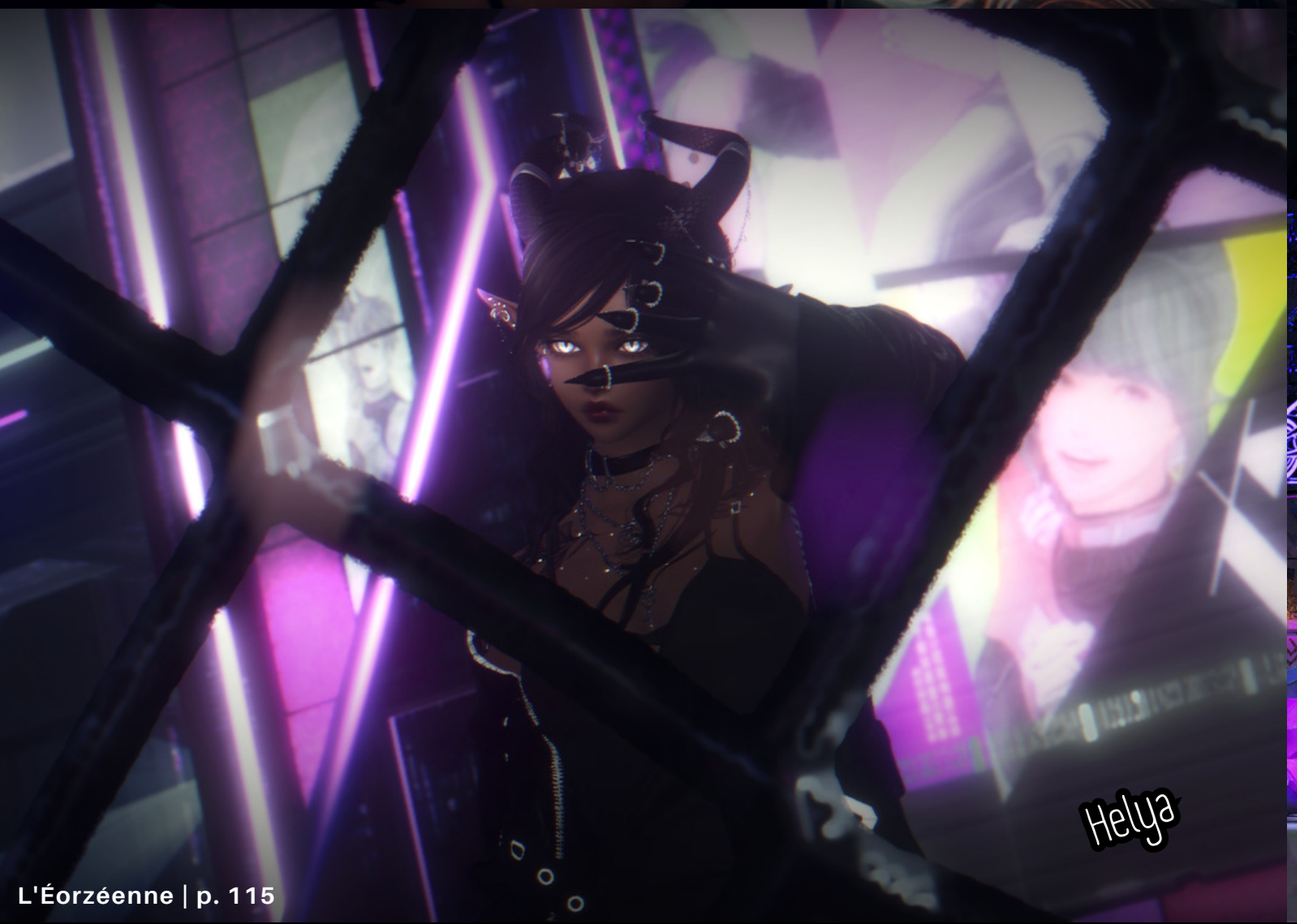
Gagnante à la 1ère
place du Model Me : Raza

Gagnant à la 2ème place du Model Me : Zhao


Gagnante à la 3ème
place du Model Me : Nyx


Liam


Shiz


Helya


Ryuichi

TOMBERRY-SURE

Société de gardiennage inquiétante, mais consciencieuse.

Il avance lentement, mais personne ne lui échappe.



PRENDS UN TICKET

AVEC SHAD

L'Éorzéenne Shooting Service



SHAD

PHOTOS DE SHAD

PRENDS UN TICKET

AVEC STRATI

L'Horaasus SHOOTING SERVICE

SIROCCO

PHOTOS DE STRATI







MERCI À NOS "SERVER BOOSTER"

LILI
NUMENDIL
ANGEL
SONIA
GHAYA
ROSAELLYA
NYX
STRATI
ALARIC
W'SHAD
IRIS
KELLY

DEVENIR SERVER BOOSTER



LE COIN DES ARTISTES

DISPONIBLE SUR NOTRE DISCORD :
HTTPS://DISCORD.GG/EORZEENNE

Vous êtes artiste ? Rejoignez le forum de commissions artistes sur notre discord et partagez vos liens. Nous pouvons également publier vos book dans notre médiathèque. Rejoignez notre Discord, obtenez le rôle d'artiste, et faites votre communication sur nos réseaux Mémoquartz !

Notre catégorie dédiée aux artistes a pour but de leur offrir de la visibilité et du soutien. Néanmoins, L'Éorzéenne n'est pas responsable des échanges que vous avez avec eux (commandes, paiements, délais, etc.). Toutefois, en cas de problème sérieux, comme une non-livraison d'une illustration payée, vous pouvez en informer un modérateur. Après trois avertissements, un artiste peut être retiré de la plateforme afin de protéger les clients.

PUBLIEZ VOS DESSINS DANS NOTRE MAGAZINE

Vous pouvez partager vos créations dans le canal suivant :
https://discord.com/channels/1060627767487627336/1446131901227339886
(Catégorie Dessins)

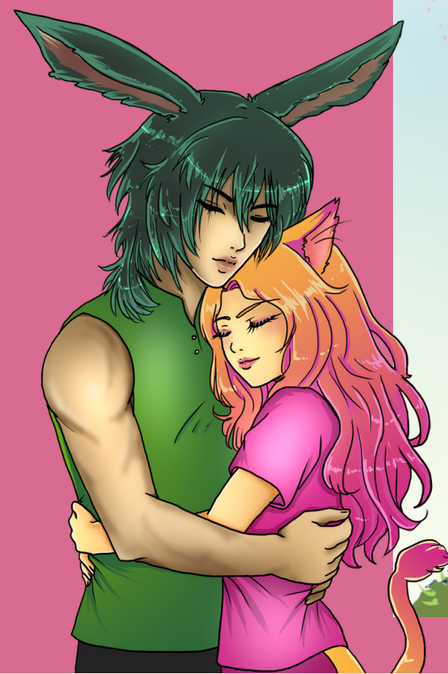
Conditions :

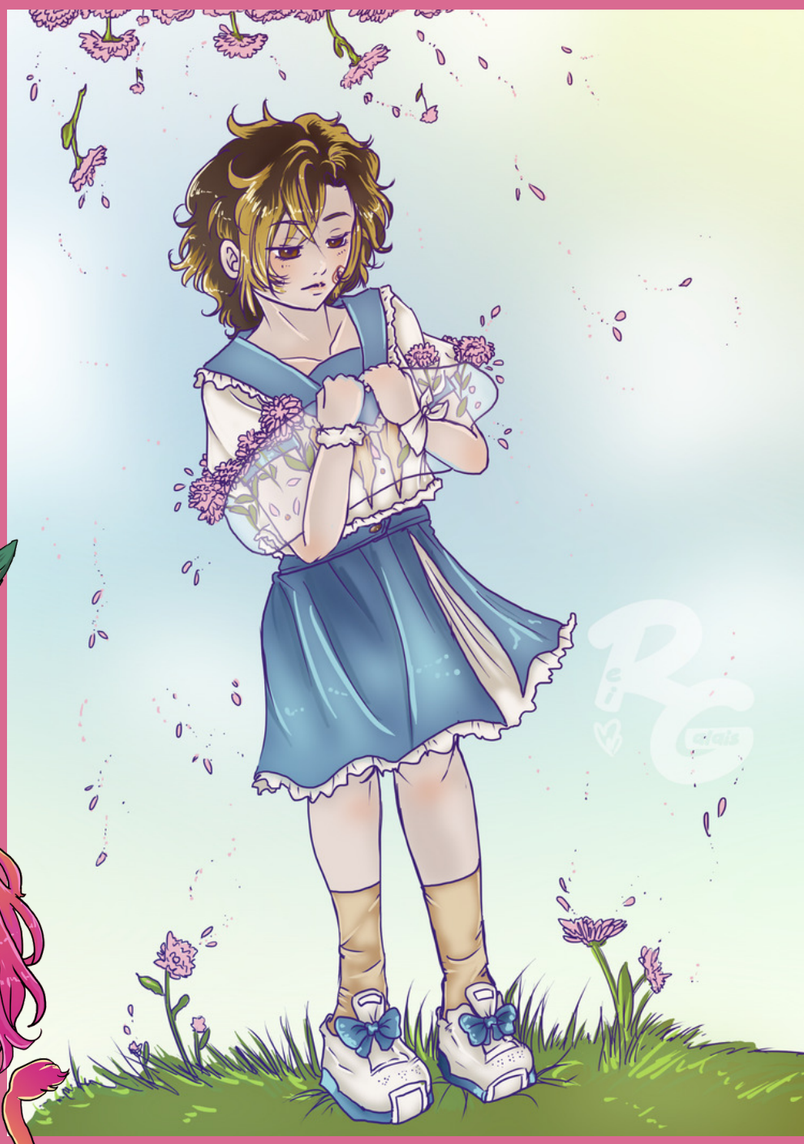
- Vous devez être le dessinateur de l'œuvre que vous postez.
- L'IA n'est pas autorisée dans cette catégorie.
- Les dessins sélectionnés pourront être publiés dans nos magazines.

REI GALAIS

Artiste indépendant ayant commencé sur les stands amateurs de la Japan expo et Japan Party, je lance mon site de commission en ligne ♥

https://rei-galais.carrd.co/
https://discord.gg/UDnbE3TkKb



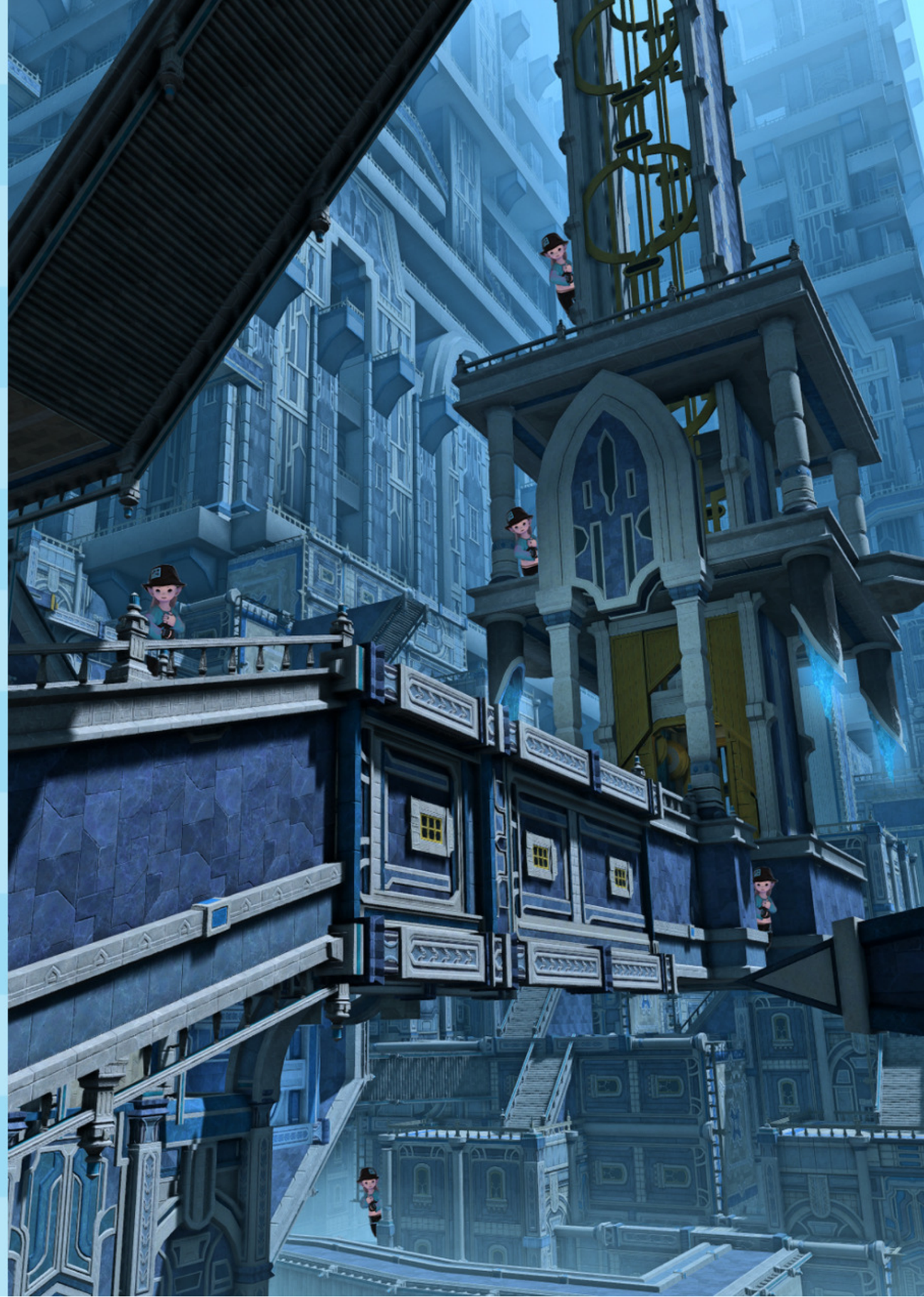


OÙ EST POPI ?



Popi, notre mascotte, s'est cachée. Retrouverez vous nos 5 Popi sur l'image ?

SOLUCE LE MOIS PROCHAIN



OÙ EST POPI ?

SOLUCE



Avez-vous retrouvé
toutes les Popi
du mois dernier ?





JEU 7 DES DIFFÉRENCES

7



JEU DES DIFFÉRENCES 7

7

SOLUCE 7 DIFFERENCES

L'Éorzéenne

UN GRAND MERCI À NOS LECTEURS

SUIVEZ NOUS SUR DISCORD :
HTTPS://DISCORD.GG/EORZEENNE

NOTRE SITE WEB
HTTPS://LEORZEENNE.WIXSITE.COM/FFXIV-RP



DÉCLARATION DE TRANSPARENCE RELATIVE À L'IA

Cette publication peut contenir des éléments créés ou modifiés avec l'aide d'outils d'intelligence artificielle générative. L'IA peut notamment avoir été utilisée pour la correction orthographique et linguistique, l'aide à la rédaction et à l'édition, ainsi que pour la création ou la modification de visuels destinés aux titres, aux articles et aux publicités.

Tous les textes sont relus, corrigés et validés par l'équipe de rédaction, qui en assume l'entière responsabilité éditoriale. Les recherches, la vérification des informations, la direction artistique, la mise en page et les décisions éditoriales finales restent sous contrôle humain.

L'Éorzéenne © 2023–2026 — Tous droits réservés. Publication roleplay non officielle et non commerciale. Les contributions, personnages, logos, illustrations et mises en page originaux publiés dans L'Éorzéenne demeurent la propriété de leurs créateurs respectifs.

FINAL FANTASY XIV © 2010–2026 SQUARE ENIX CO., LTD. — Tous droits réservés. L'univers de FINAL FANTASY XIV, ainsi que ses personnages, lieux, objets, illustrations officielles et éléments de lore associés, demeurent la propriété de Square Enix.