L'Odyssée

4ÈME LUNE OMBRALE 2025

#44



Aldenard

Par Tonton Fan

MIKA

L'INTERROGATOIRE

Mode Vanilla

SOMMAIRE



CHRONIQUES ÉORZÉENNES P.05
Forgerons et Cuisiniers

DEUS EX MACHINA P.09
Nophica

BALADE EN AETHERYS P.11
Kakurehama et Shirakumo no yu

À PLUMES ET À PATTES P.17
Wyvern

APPRENDS MOI À CUISINER P.19
Poivrons farcis

HOROSCOPE P.21
4ème lune ombrale

REVUE DE MODE P.33
Edition Vanilla

TONTON FAN P.65
Aldenard

LE QUOTIDIEN DE MIKA P.71
L'interrogatoire

LES MOTS D'AGATHA P.73
Sans fard

L'AIGUILLETTE P.75
Tenues de soirée

AU CŒUR D'HINGASHI P.79
Période Estivale

BRIC À BRAC DE FEI P.83
Space Cake

INTERVIEWS P.89
Aetherphone

MODEL ME P.99
Résultats du Model Me

SHOOTING SERVICE P.115
Shooting du Mois

LE COIN DES ARTISTES P.123
Les artistes de cette Lune

OÙ EST POPI ? / JEUX P.125
Retrouvez toutes les "Popi"

REJOIGNEZ NOUS
HTTPS://DISCORD.GG/EORZEENNE

STAFF

EMERAUDE

IRIS

FEI

SONIA

SHAD

STRATI

PAW

KELLY

FAN

MIKA

LILY

DOLLY

AGATHA

DJINN

POPI



CHRONIQUES ÉORZÉENNE

FORGERONS

LES FLAMMES QUI FAÇONNENT LES ARMES

– KELLY –

Dans le vacarme des forges de Limsa Lominsa, les marteaux rythment les conversations des marins et le cri des mouettes. La chaleur des foyers repousse l'humidité venue du large tandis que, sous les étincelles, le métal devient lame, canon, outil ou pièce de navire. Ici travaillent les forgerons, héritiers d'un savoir intimement lié à l'histoire maritime de la cité. L'apprentissage commence devant le brasier. L'apprenti entretient les flammes, prépare ses lingots et observe la couleur prise par le métal. Trop froid, celui-ci résiste au marteau ; trop chauffé, il risque de perdre ses qualités. Peu à peu, l'artisan apprend à reconnaître le bon instant, à contrôler chacun de ses gestes et à donner une forme précise à une matière encore incandescente.

Cette maîtrise demande bien davantage que de la force. Un rivet défectueux peut fragiliser une coque, une lame mal équilibrée peut trahir son porteur, et un outil médiocre peut ruiner des lunes de travail. La forge exige donc patience, régularité et précision. Chaque ouvrage doit répondre aux besoins de celui qui le commandera, qu'il s'agisse d'un combattant, d'un artisan ou d'un équipage.

La guilde des forgerons partage les ateliers de Naldiq & Vymelli avec celle des armuriers. L'établissement fut fondé par Theor Naldiq, célèbre canonnier-forgeron, et Bryce Vymelli, charpentier de marine renommé. En associant la maîtrise des canons du premier au savoir naval du second, leur entreprise se consacra aux besoins des navires, avant d'accueillir les guildes chargées de former forgerons et armuriers.

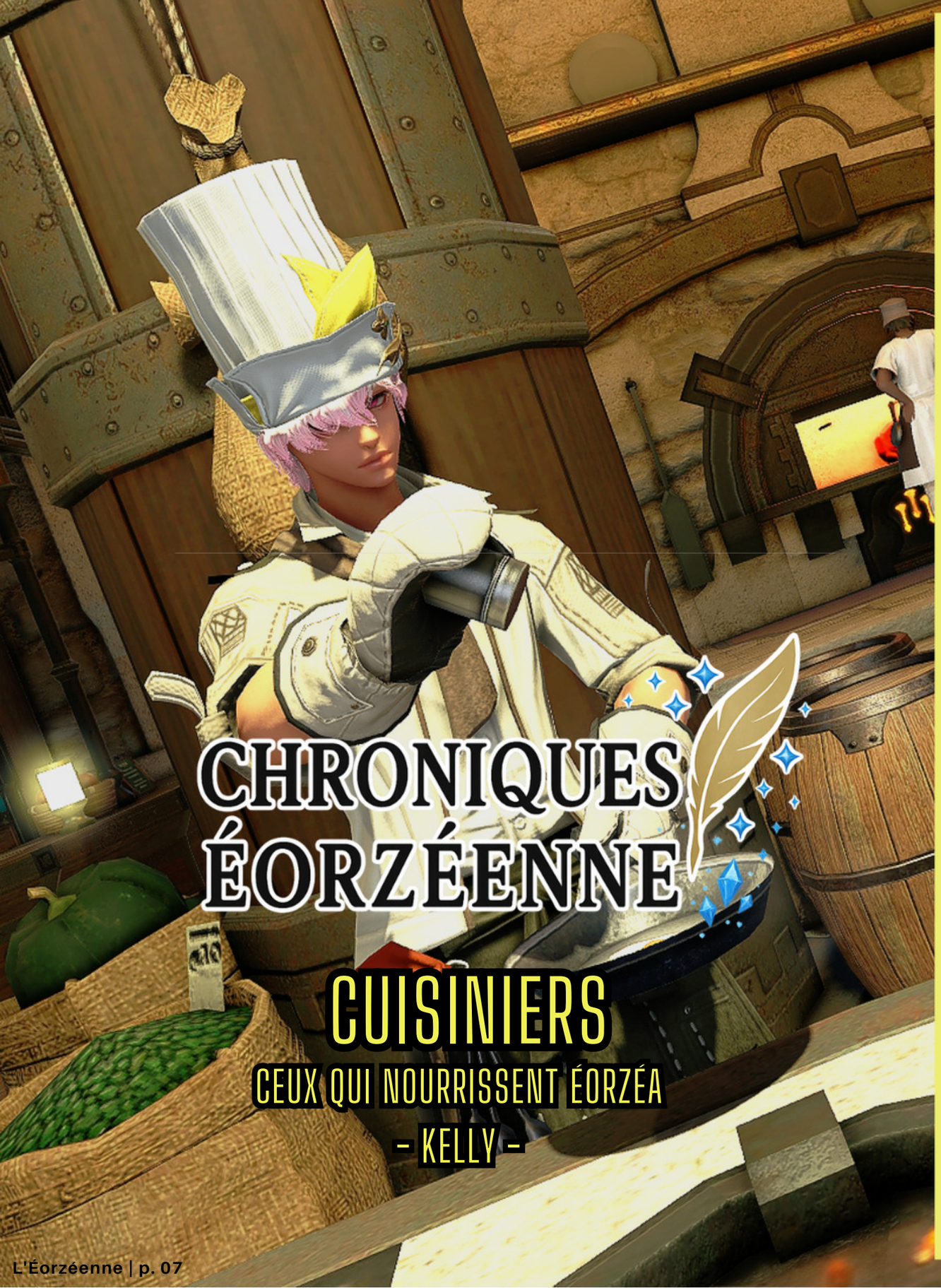
Forgerons et armuriers travaillent ainsi côte à côte, mais leurs spécialités demeurent distinctes. L'armurier assemble les plaques destinées à protéger les corps, tandis que le forgeron fabrique principalement armes et outils. Épées, dagues, haches, canons, marteaux ou pioches sortent de ses mains, sans oublier les rivets et autres pièces indispensables aux chantiers navals.

Une part essentielle de ce savoir trouve son origine chez les Kobolds, dont les connaissances métallurgiques dépassaient autrefois celles des Limséens. Les forgerons de la cité cherchèrent à se les approprier et les obtinrent sous la pression de méthodes héritées de la piraterie, bien loin d'un échange librement consenti. Grâce à ces techniques, la fonte limséenne progressa rapidement. Il y a environ cent quarante ans, la guilde fut fondée afin de préserver ce savoir, de former de nouveaux artisans et d'en protéger les secrets. Longtemps fermée aux étrangers, elle accueille désormais ceux qui possèdent le talent et la volonté nécessaires pour apprendre la forge.

À sa tête se trouve Brithael, maître forgeron au caractère aussi sonore que les ateliers qu'il dirige. Bourru, expansif et parfois plus à l'aise devant une enclume que dans les affaires, il n'en reste pas moins profondément attaché à la qualité du travail fourni par ses apprentis. Ses leçons, souvent imagées, rappellent une vérité simple : le talent ne vaut rien sans rigueur, et le client demeure seul juge de l'utilité d'un ouvrage.

La forge occupe une place essentielle dans la vie de Limsa Lominsa. Les navires ont besoin de plaques, de ferrures et de canons ; les marins, de lames fiables ; les artisans, d'outils capables de supporter des années d'efforts. Derrière chaque expédition et chaque chantier se trouve donc le travail d'un forgeron dont le nom restera peut-être inconnu, mais dont l'œuvre accompagnera longtemps son propriétaire.

Dans les flammes de Naldiq & Vymelli se rencontrent ainsi l'héritage maritime de la cité et les ambitions de ceux qui prennent le large. Le forgeron ne se contente pas de frapper le métal : il lui donne une fonction, un équilibre et parfois même un destin. Une fois refroidie, la lame quitte l'atelier. La marque de son créateur, elle, demeure dans l'acier.



Derrière chaque assiette du Bismarck s’active un cuisinier, chargé de transformer les richesses de la mer et les produits venus d’ailleurs en plats capables de satisfaire marins, voyageurs et fins gourmets. L’apprentissage commence par les gestes les plus simples. Il apprend donc à observer, sentir et goûter. Avec l’expérience, il cesse de suivre mécaniquement les recettes pour comprendre l’équilibre qui les fait vivre.

La cuisine Limséenne doit sa richesse à la position privilégiée de la cité. Les eaux de la Noscea fournissent poissons, crustacés et mollusques en abondance, tandis que les terres voisines offrent céréales, légumes, fruits et viandes. À cela s’ajoutent les cargaisons débarquées quotidiennement dans le premier port marchand d’Éorzéa. Épices lointaines, préparations étrangères et ingrédients méconnus passent ainsi entre les mains des cuisiniers, qui les adaptent aux goûts locaux.

La guilde fut fondée il y a environ cinquante ans par l’amiral Guolskyf Bhaldwaensyn. Véritable gourmand, celui-ci passait, disait-on, autant de temps dans la cambuse que sur la passerelle de son navire. Désireux de rassembler les meilleures recettes connues, il entreprit de répertorier les spécialités rencontrées au cours de ses voyages. Cette ambition mena à la création de la guilde et à la codification des principales méthodes culinaires de son époque.

Depuis, ses membres recueillent recettes et ingrédients venus des cinq mers, préservent les savoirs anciens et imaginent de nouvelles préparations. Certaines créations sont devenues célèbres, parfois pour des raisons inattendues, à l’image de la fameuse omelette sans œufs. Au Bismarck, chaque réussite doit cependant en appeler une autre : les cuisiniers cherchent sans cesse à surpasser leur précédente création.

Le restaurant qui abrite la guilde compte parmi les établissements les plus réputés d’Éorzéa. Son nom fait référence à la baleine blanche des légendes, connue pour dévorer tout ce qui se trouvait sur son passage. Voyageurs fortunés, négociants et dignitaires traversent parfois les mers dans le seul but de s’asseoir à l’une de ses tables et de découvrir ses spécialités.

À la tête des cuisines se trouve Lyngsath, maître de la guilde et chef du Bismarck. Ce Roegadyn du Clan de la Mer a appris son métier à bord d’un navire marchand parcourant les cinq mers. Ses voyages lui ont permis de découvrir une grande variété d’ingrédients et de techniques étrangères. Peu attaché aux conventions, il n’hésite pas à mêler plusieurs traditions pour créer des plats nouveaux, pourvu que leurs saveurs restent justes.

Derrière ses manières directes se cache un professeur profondément attaché au travail bien fait. Pour Lyngsath, un cuisinier ne prépare pas un plat pour flatter son propre talent, mais pour celui qui le mangera. Les goûts, les souvenirs et même l’humeur du convive doivent être pris en compte. Une recette techniquement parfaite ne vaut guère si elle le laisse indifférent.

Au Bismarck, chaque assiette porte ainsi une part de Limsa Lominsa : son goût du voyage, son ouverture sur les mers et sa capacité à faire siennes les influences venues d’ailleurs. Un repas peut redonner des forces à un équipage, rappeler son foyer à un voyageur ou rapprocher autour d’une table des personnes que tout semblait opposer. Le plat disparaît parfois en quelques bouchées, mais lorsqu’il est réussi, son souvenir demeure longtemps après que la table a été débarrassée.

DEUS EX MACHINA

LES DOUZE
Nophica

Nophica, surnommée la Matrone, compte parmi les Douze divinités d'Éorzéa. Déesse de l'abondance, elle veille sur les sols, les récoltes et ceux qui travaillent la terre. Elle gouverne l'élément terrestre et préside à la sixième lune astrale, onzième lune du calendrier éorzéen. Son emblème, une jeune feuille printanière, évoque la croissance et le renouveau.

Les traditions la décrivent comme la fille d'Azeyma et la sœur cadette de Llymlaen. Elle apparaît le plus souvent sous les traits d'une paysanne joyeuse tenant une faux d'acier, outil de la moisson autant que symbole du cycle des saisons. Nophica est aussi la protectrice de Gridania, où son nom demeure profondément lié à la forêt et à ses bienfaits.

Dans les anciens récits de la création, Nophica aurait souffert de solitude et façonné des compagnons, donnant ainsi naissance à la vie. Celle-ci se serait ensuite répandue sur les terres, dans les eaux puis jusque dans les cieux. Lorsque Halone commença à pourfendre les créatures rencontrées au cours de ses voyages, la Matrone entra dans une terrible colère. Ainsi serait née la rivalité légendaire entre la déesse de l'abondance et celle de la guerre.

Ces histoires racontent également qu'à cette époque reculée, la mort n'existait pas encore. La querelle opposant les deux déesses menaçait donc de se prolonger sans fin. L'apparition de Nald'thal, gardien des défunts et du monde souterrain, aurait apporté un nouvel équilibre à la création. La vie possédait désormais un terme, tandis que les âmes trouvaient une destination au-delà de leur existence terrestre.

Nophica règne avec Althyk sur le Ciel de la Terre. Selon les enseignements consacrés aux sept cieux, la Matrone y planta un unique rejeton que le Gardien fit parvenir instantanément à maturité en courbant le cours du temps. Sous les branches de cet arbre immense reposent agriculteurs et naturalistes, mais aussi historiens et archéologues.

Les feuilles tombées de l'arbre s'accumuleraient dans l'Enfer de la Terre. Là seraient ensevelis les voleurs, les menteurs, ceux qui falsifient l'histoire et ceux qui profanent la nature. Cette vision rappelle que le domaine de Nophica ne se limite pas aux récoltes : il représente également la préservation de ce qui nourrit les peuples, qu'il s'agisse de la terre ou de la mémoire.

À Gridania, sa vénération se mêle étroitement au respect porté aux élémentaux de la Sylve des Douze. Certains habitants considèrent même ces êtres comme issus de l'essence de la Matrone. La vie spirituelle de la cité repose cependant avant tout sur les Clairvoyants, capables d'entendre la volonté des élémentaux, et sur les Padjals qui servent d'intermédiaires entre la forêt et ses habitants.

Le culte de Nophica ne possède donc pas la même organisation que celui d'Halone à Ishgard. Sa présence se manifeste plutôt dans les prières des cultivateurs, les rites liés aux saisons et la reconnaissance accordée aux bienfaits de la terre. L'Autel de Nophica, qui accueille la guilde des élémentalistes, demeure l'un des principaux lieux associés à son nom.

La Matrone est également honorée bien au-delà de la Forêt de Sombrelince. Dans le Thanalan occidental, les Puits de Nophica forment une étendue fertile au milieu d'une région aride. Leur nom témoigne de l'espoir que représente la déesse partout où l'eau et la végétation permettent à la vie de résister.

Au cours de l'expédition menée dans le domaine des Douze, Nophica se manifesta sous les traits d'une femme à la peau claire, aux longs cheveux roux, vêtue de vert et couronnée d'ornements ailés. Cette apparition, plus majestueuse et guerrière que les représentations agricoles traditionnelles, révéla une divinité chaleureuse, mais parfaitement capable de défendre les terres placées sous sa protection.

Nophica incarne ainsi l'abondance, le soin et la continuité de la vie. Elle est la pousse qui perce la terre, l'ombre offerte par les arbres et la récolte récompensant des lunes de labeur. Pour les peuples d'Éorzéa, sa bénédiction rappelle une vérité essentielle : aucune cité, aucune armée et aucune civilisation ne peut prospérer sans ceux qui cultivent la terre.





Balade en Aetherys

KELLY
Aventurier





KAKUREHAMA ET SHIRAKUMO NO YU

Shirogane (X:14, Y:14) & (X:7, Y:8)

Au cœur du quartier résidentiel de Shirogane se trouvent deux bains en plein air particulièrement appréciés : Kakurehama, dissimulé près du rivage, et Shirakumo-no-yu, aménagé dans les hauteurs. Deux lieux différents, mais animés par la même promesse : offrir aux habitants et aux voyageurs un instant de repos loin de l'agitation de Kugane.

À Kakurehama, les bassins se nichent entre les rochers, au bord d'une plage retirée. Depuis l'eau chaude, le regard se perd sur la mer et les navires qui croisent au large. Le murmure des vagues et l'air marin donnent au lieu un charme sauvage, adouci par quelques lanternes et aménagements hingashiens.

Shirakumo-no-yu offre une atmosphère plus ordonnée. Installés sur les hauteurs du quartier, ses bains dominent les toits courbes, les jardins et les pavillons de Shirogane. La vue dégagée en fait un refuge idéal pour contempler le quartier tout en profitant de la chaleur de l'eau.

Dans les deux cas, la roche, les bassins et l'architecture se fondent avec élégance dans le paysage. Rien ne semble rompre l'équilibre entre les constructions et leur environnement : les lanternes accompagnent la lumière du jour, les pavillons encadrent la vue et la végétation préserve l'intimité des baigneurs.

Kakurehama et Shirakumo-no-yu incarnent ainsi une facette plus paisible de Shirogane. On s'y arrête pour délasser son corps, laisser le temps ralentir et goûter, durant quelques instants, à l'harmonie recherchée entre nature et raffinement hingashien.



IFRIT

DÉODORANT
ANTI-TRANSPIRANT

PROTECTION
INFERNALE

48H
NON-STOP

LE DÉODORANT IFRIT

Une protection absurdement puissante contre la transpiration.

Sentez le feu, jamais la sueur.



Reconnaissables à leur silhouette effilée, leurs longues ailes membraneuses et leurs pattes arrière griffues, les wyvernes sont particulièrement adaptées à la vie dans les airs. Malgré leur apparence singulière, elles ne constituent pas une espèce distincte des dragons.

Comme tous les membres du peuple dragon, elles naissent sous la forme de dragonnets avant d'évoluer selon leur environnement et leurs affinités éthériques. Ceux qui développent une maîtrise de l'éther du vent et passent leur existence parmi les nuages peuvent se métamorphoser en wyvernes, puis, avec le temps, en wyvernes anciennes.

Les wyvernes appartiennent ainsi à l'une des nombreuses branches que peut emprunter le développement d'un dragon. Leur forme ne témoigne ni d'une origine différente ni d'une nature plus animale : elle résulte d'une adaptation au vol acquise au cours de leur longue existence.

Pour les chevaliers de Coerthas, leur apparition dans le ciel annonçait souvent l'imminence d'un assaut. Leur corps léger leur permettait de manœuvrer autour des tours et des remparts, tandis que les dragons les plus puissants concentraient leurs attaques sur les principales défenses. Les wyvernes occupaient ainsi une place essentielle dans les forces aériennes de la Horde.

Toutes ne se montrèrent cependant pas hostiles aux hommes. Une histoire célèbre raconte qu'il y a environ mille ans, une wyverne conclut un pacte avec un chevalier. Elle lui promit de parcourir les cieux à ses côtés afin d'y combattre le mal. Longtemps après la mort de son compagnon, elle continua d'honorer leur engagement, refusant les appels de ses semblables à prendre les armes contre l'humanité.

Ce récit révèle une créature capable de fidélité et de choix. Là où les Ishgardais ne voyaient autrefois dans les wyvernes que des bêtes au service de la Horde, cette alliance ancienne rappelle que toutes ne partageaient pas nécessairement la même volonté. L'influence des grands dragons pouvait être considérable, mais elle n'effaçait pas toujours l'individualité de leurs lointaines parentes.

Les wyvernes se rencontrent principalement dans les régions montagneuses et les vastes étendues où elles peuvent prendre leur essor. Certaines attaquent depuis les hauteurs, tandis que d'autres nichent sur des corniches difficiles d'accès. Leur vue perçante et leur maîtrise du vol leur permettent de repérer rapidement une proie ou un intrus.

Malgré leur taille plus modeste, elles demeurent dangereuses. Leurs serres, leurs crocs et la puissance acquise au cours d'un piqué suffisent à abattre un combattant mal préparé. Certains spécimens disposent également d'attaques particulières, mais celles-ci varient selon les individus et ne sauraient être attribuées à toutes les wyvernes.

Dans la mémoire ishgardaise, leur silhouette reste intimement liée aux longues années de guerre. Pourtant, l'histoire du pacte conclu avec un chevalier invite à porter sur elles un regard moins simple. Derrière la prédatrice des montagnes peut aussi se cacher une créature douée d'une volonté tenace, capable de faire survivre une promesse pendant près d'un millénaire.



APPRENDS MOI À CUISINER





POIVRONS FARCIS



Un morceau de paleron de dos-laineux grillé et assaisonné de poivre blanc.

INGREDIENTS

- 2 poivrons turalien
- 200 g filet d'alpaga
- 2 oignons extraterrestres
- 1 c. à soupe huile de maïs turalien
- 1 c. à soupe sauce chili d'Ut'ohmu

INSTRUCTIONS

1. PRÉPARATION ET CUISSON

- Coupez les poivrons en deux et videz-les.
- Hachez finement l'alpaga et les oignons.
- Faites revenir le tout dans l'huile, ajoutez la sauce chili, mélangez bien.
- Garnissez les demi-poivrons de cette farce.
- Disposez dans un plat et enfournez à 180 °C pendant 25–30 min, jusqu'à ce que les poivrons soient tendres et légèrement rôtis.

SUGGESTIONS DE SERVICE :

- À servir chaud avec du riz parfumé ou une semoule fine.
- Variante : ajoutez un peu de fromage ou de sable éthéréen avant cuisson pour un gratiné doré.

Horoscope



I

4ÈME LUNE OMBRALE

PRÉSENTÉ PAR LE DJINN



Halone

[BÉLIER]

21 MARS

19 AVRIL

- Amour : Vous traversez une phase de réflexion en Cette lune. Prenez du temps pour évaluer vos relations et voir si elles répondent à vos attentes profondes.
- Carrière : Cette lune apporte une pause bien méritée. C’est le moment de revoir vos objectifs professionnels et d’envisager une nouvelle stratégie.
- Finances : La prudence est de mise Cette lune-ci. Évitez les dépenses excessives et concentrez-vous sur l’épargne.



Nophica

[TAUREAU]

20 AVRIL

20 MAI

- Amour : Vous entrez dans une phase de calme et de réflexion en amour. Prenez du temps pour nourrir votre relation.
- Carrière : Une période de stagnation pourrait se faire sentir, mais cela vous donne l’occasion de réévaluer vos priorités.
- Finances : C’est une lune de dépenses modérées. Évitez les achats impulsifs et concentrez-vous sur vos économies.



Nald'thal

[GÉMEAUX]

21 MAI

20 JUIN

- Amour : Vous entrez dans une phase de réflexion et d’introspection. Prenez du temps pour évaluer vos relations et voir si elles répondent à vos besoins émotionnels. Les couples pourraient envisager de faire des ajustements.
- Carrière : Cette lune-ci, vous pourriez être amené(e) à revoir vos priorités professionnelles. Nald'thal vous incite à prendre le temps de planifier et de structurer vos projets à long terme.
- Finances : La prudence est de mise Cette lune-ci. Évitez les dépenses inutiles et concentrez-vous sur l’épargne pour l’avenir.



Menphina

[CANCER]

21 JUIN

22 JUILLET

- Amour : En Cette lune, les relations gagnent en profondeur. C’est le moment de discuter d’engagements sérieux avec votre partenaire ou de réfléchir à ce que vous attendez d’une relation amoureuse.
- Carrière : Vous pourriez être confronté(e) à un défi professionnel, mais Menphina vous encourage à rester calme et à avancer avec douceur. Vos efforts seront reconnus à long terme.
- Finances : Cette lune-ci, la prudence est de mise. Évitez les dépenses impulsives et gardez un œil attentif sur vos économies.



Rhalgr

[LION]

23 JUILLET

22 AOÛT

- Amour : Vous entrez dans une phase de calme en Cette lune. Profitez de cette période pour évaluer vos relations et vous recentrer sur vous-même.
- Carrière : Cette lune-ci, vous pourriez être confronté(e) à un choix important. Suivez votre instinct et choisissez la voie qui correspond le mieux à vos aspirations.
- Finances : Soyez prudent(e) avec vos finances. Évitez les dépenses excessives et concentrez-vous sur l'épargne.



Nymeia

[VIERGE]

23 AOÛT

22 SEPTEMBRE

- Amour : Vous entrez dans une phase d'introspection en amour. Prenez du recul pour comprendre ce que vous voulez réellement dans une relation.
- Carrière : Cette lune est plus calme, vous offrant l'occasion de réfléchir à vos objectifs professionnels. Nymeia vous incite à suivre les signes pour planifier votre avenir..
- Finances : Vos finances nécessitent une attention particulière Cette lune-ci. Concentrez-vous sur l'épargne et évitez les investissements risqués..



Althyk

[BALANCE]

23 SEPTEMBRE

22 OCTOBRE

- Amour : Cette lune-ci, les couples prennent le temps de renforcer leurs bases. Les célibataires pourraient ressentir le besoin de se concentrer sur eux-mêmes avant d'ouvrir leur cœur à une nouvelle relation.
- Carrière : Cette lune pourrait être une lune plus calme sur le plan professionnel. Utilisez cette période pour réévaluer vos objectifs à long terme et ajuster vos priorités.
- Finances : La prudence est de mise Cette lune-ci. Évitez les dépenses impulsives et continuez à bâtir votre épargne pour des projets futurs.



Thaliak

[SCORPION]

23 OCTOBRE

21 NOVEMBRE

- Amour : Votre relation entre dans une phase plus sérieuse. Les couples pourraient envisager de prendre des décisions importantes pour l'avenir.
- Carrière : Un tournant professionnel se profile. Soyez prêt(e) à saisir une nouvelle opportunité.
- Finances : Vos finances sont en bonne santé. Pensez à investir pour l'avenir.



Byregot

[SAGITTAIRE]

22 NOVEMBRE

21 DÉCEMBRE

- Amour : Byregot vous encourage à évaluer les fondations de votre relation. Les couples pourraient discuter de projets de vie communs, comme emménager ensemble ou se marier.
- Carrière : Vous ressentez le besoin de réévaluer vos objectifs professionnels. Byregot vous incite à prendre du recul pour mieux planifier votre avenir.
- Finances : Vos finances sont stables, mais soyez prudent(e) avec vos dépenses. Il est temps de penser à l'épargne pour des projets futurs.



Oschon

[CAPRICORNE]

22 DÉCEMBRE

19 JANVIER

- Amour : Vous entrez dans une phase de réflexion en amour. Prenez du temps pour évaluer vos relations et vous recentrer sur vous-même.
- Carrière : Cette lune-ci, vous pourriez être confronté(e) à un choix important. Suivez votre instinct et choisissez la voie qui correspond le mieux à vos aspirations.
- Finances : Soyez prudent(e) avec vos finances. Évitez les dépenses excessives et concentrez-vous sur l'épargne.



Azeyma

[VERSEAU]

20 JANVIER

18 FÉVRIER

- Amour : Vous entrez dans une phase de réflexion et d'introspection. Prenez le temps d'évaluer vos attentes en amour et soyez prêt(e) à ajuster vos actions en conséquence.
- Carrière : Cette lune pourrait être une lune plus calme sur le plan professionnel, vous donnant l'occasion de planifier pour l'avenir et de vous ressourcer.
- Finances : La prudence est de mise Cette lune-ci. Évitez les investissements risqués et concentrez-vous sur la stabilisation de vos finances.



Llymlaen

[POISSONS]

19 FÉVRIER

20 MARS

- Amour : Vous entrez dans une phase de réflexion en Cette lune. Prenez le temps de comprendre ce que vous attendez de votre relation, et soyez prêt(e) à ajuster vos attentes si nécessaire.
- Carrière : Vous êtes confronté(e) à un dilemme professionnel, mais Llymlaen vous conseille de rester calme et de ne pas précipiter vos décisions.
- Finances : Soyez prudent(e) avec vos finances Cette lune-ci. Évitez les dépenses impulsives et concentrez-vous sur l'épargne.

Nouvelle Parution



MÉDIATHÈQUE

PLAYBUN #11

CHAUD DEVANT !

Ce mois-ci, Playbun ralentit le rythme… mais fait monter la température ! Slow sex, libre arbitre, bienfaits de dormir nu, poésie romantique, looks de club sexy et tendance, sans oublier une avalanche de photos coquines : le plaisir se décline sous toutes ses formes.

Ici, on parle de cul et de sujets tabous sans honte ni jugement. Toujours avec respect, tolérance et bienveillance, pour mettre en lumière ce que beaucoup préfèrent encore garder caché.

Playbun #11 est disponible en français et en anglais, exclusivement pour un public majeur et averti.

⚠️ Vous voulez rester du côté de l'érotisme ? Arrêtez-vous à l'avertissement « Trash Me ». Après cette page, plus de sous-entendus : le contenu devient explicitement pornographique.



Discord

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

Découvre nos artistes musicaux ici : https://www.youtube.com/@Eorzeenne















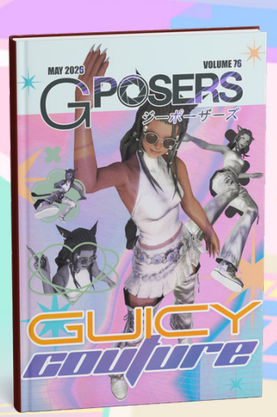
















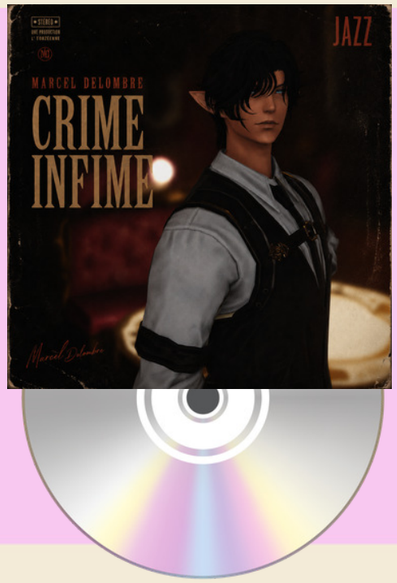




AGATHA – VARSHA KA NRITYA
(वर्षा का नृत्य) – “LA DANSE DE LA PLUIE”
Style : Thavnairois

Varsha ka Nritya est une célébration. Une ode à la pluie nourricière, à la sensualité du mouvement, et à l’âme éclatante de Thavnair. Dans cet album somptueux et spirituel, Agatha transforme chaque note en pétale, chaque souffle en prière, et chaque danse en offrande à Varsha.





MARCEL DE LOMBRE
CRIME INFIME

Style : Jazz

Les Ombres d’Ishgard, c’est une descente élégante dans les profondeurs d’une cité où tout semble dissimuler un second visage. Un disque sombre et captivant, où le jazz devient une énigme et où chaque note éclaire furtivement ce qui attend dans l’ombre.

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. Faire le ménage toute la journée en dansant dans le salon, craquer pour trop de sucreries, chanter sous la pluie ou avoir le cœur qui fait “tagada” après un sourire... chaque chanson capture ces émotions simples qui rendent la vie drôle, tendre et profondément vivante.



REVUE DE MODE

VANILLA

fashion

Agatha



Patricienne élégante





HAUT : BOLÉRO DE PATRICIEN

BAS : BAS-DE-CORPS DE PATRICIEN

PIEDS : GUÊTRES DE PATRICIEN

Craft : Couturier Couture lvl.50

Kelly



Chill Street



TÊTE : BONNET CRITIQUE A2

HAUT : BLOUSON CRITIQUE C1

BAS : PANTALON DE CARGO CRITIQUE C2

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

PIEDS : CHAUSSURES D'HOMME ORIENTAL RAFFINÉ

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



Lily



Alexandrie Alexandra





HAUT : JAQUE D'INCANTATEUR DE L'AVANT-GARDE

BAS : DEMI-TROUSSES D'INCANTATEUR DE L'AVANT-GARDE

PIEDS : CHAUSSURES D'INCANTATEUR DE L'AVANT-GARDE

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

fashion

Emeraude



Jour paisible





HAUT : VESTE À CAPUCHE D'AVENTURIER

Craft : Tanneur > Tannerie experte VII lvl.80

BAS : CULOTTE DE PRINTEMPS

PNJ : Kasumi Gold Saucer (7.2, 7.3)
(Sous conditions)

TÊTE : CASQUETTE DE BIKER EN CUIR DE VEAU

PIEDS : CHAUSSURES DE BIKER EN CUIR DE VEAU

Craft : Tanneur > Tannerie experte VIII lvl.80











Princesse Tycoon



TÊTE : BARRETTES DE PRINCESSE DE TYCOON
HAUT : TUNIQUE COURTE DE PRINCESSE DE TYCOON
MAINS : COUVRE-POIGNETS D'APPARAT DE PRINCESSE DE TYCOON
BAS : COLLANTS DE PRINCESSE DE TYCOON
PIEDS : BOTTINES DE PRINCESSE DE TYCOON

PNJ : Numismate de l'expédition
Île de Lunule méridionale (38.1, 7.0)

fashion

Mignon'qo'te





HAUT : JAQUE UNIVERSITAIRE
Craft : Couturier lvl 90 - Expert 90

BAS : PANTALON EN CUIR D'ARTISAN
PNJ : Enie > Azurée (12.0, 14.0)

PIEDS : CHAUSSURES KUPO KUPO
Azurée > Kupo de la Fortune



Danseuse exotique



TÊTE : COIFFE DES TISSEURS D'HISTOIRES
HAUT : CACHE-POITRINE DES TISSEURS D'HISTOIRES
MAIN : BRACELETS À PERLES DES TISSEURS D'HISTOIRES
BAS : SAROUAL DES TISSEURS D'HISTOIRES

PNJ : Trisassant I Vieille Sharlayan (12.0, 13.3)
(sous condition)






Découverte
ET Passion !



Tonton Fan raconte nous une histoire

Aldenard

by LonelyFan

Hola, aventurier ! Avant de plonger dans l'histoire, petite astuce pour briller en société ou dans les tavernes d'ivrognes :

NE CONFONDEZ PAS ALDENARD ET ÉORZÉA !



- **Aldenard :** Aldenard, c'est le gros morceau de terre physique, le grand continent situé tout à l'ouest.
- **Eorzea :** Éorzéa, c'est le « pack complet » ! C'est la région culturelle et politique qui englobe ce fameux continent d'Aldenard, mais aussi la superbe île de Vylbrand, l'archipel ensoleillé des Cieldalaes et, en vérité… tous les pays de l'Alliance éorzéenne. Cela bouge donc tout le temps !

Maintenant que les présentations sont faites, parlons de ce fameux continent ! Aldenard est une véritable merveille de la nature, notamment grâce à une concentration d'éther ambiant bien plus élevée que partout ailleurs sur Hydaelyn.

Forcément, un endroit aussi magique et fertile a vite attiré du monde. C'est ici, sur ces terres généreuses, que sont nées les plus grandes et les plus belles civilisations de l'histoire. Bon, par contre, qui dit « terre de rêve » dit aussi « voisins jaloux »… Aldenard a malheureusement connu pas mal de disputes et de guerres épiques pour son contrôle. Au fil des siècles, de fiers empires s'y sont effondrés, laissant derrière eux des ruines mystérieuses et des régions que les nouveaux arrivants ont renommées au fil du temps. Une véritable épopée !

1 - Thanalan

Région hostile et sécheresse ? Détrompe-toi, le Thanalan n'est pas qu'un grand bac à sable géant : même si la région est très aride, seul le désert de Sagolii est complètement vide et sans un brin d'herbe !

Hé, figure-toi que des chercheurs ont récemment fait une découverte super cool dans le Grand Sillage ! En tombant sur des squelettes de grands herbivores, ils se sont dit que le Thanalan n'avait pas toujours été ce grand désert ensoleillé, mais qu'il s'agissait en fait d'une immense prairie verdoyante avant d'être ravagée par les flammes du terrible Fléau qui a balayé la deuxième ère astrale. Étonnant, non ?

Autrefois, ces terres abritaient le glorieux royaume de Belah'dia ! Mais après une sacrée dispute de famille pour savoir qui monterait sur le trône, le pays s'est coupé en deux, donnant naissance aux cités rivales de Sil'dih et d'Ul'dah. Et après bien des rebondissements, c'est la rutilante cité-État d'Ul'dah qui a fini par l'emporter et qui règne aujourd'hui sur la région.

2 - Paglth'an



Depuis des lustres, les immenses plaines de Paglth'an sont le terrain de jeu des nomades Amalj'aa !
Comme ce sont de grands éleveurs de bétail, ils passent leur temps à bouger pour suivre leurs bêtes. Mais attention, ils ont quand même un vrai QG fixe : le campement de Zolm'ak ! C'est là-bas que bat le cœur de leur société et que se trouve tout leur pouvoir politique.

3 - Mor Dhona

En résumé, Mor Dhona, c'était autrefois l'endroit idéal pour s'arrêter ! Située en plein cœur d'Aldenard, au bord du lac de Pleurargent, la région était célèbre pour ses paysages magnifiques et ses auberges super chaleureuses.

Malheureusement, la terrible bataille de Pleurargent a tout gâché : une énorme vague d'éther a littéralement cristallisé le paysage et dévoilé la tour de Cristal. Aujourd'hui, même si les scientifiques se grattent encore la tête pour comprendre ce qui s'est passé, le constat est là : ce petit paradis est devenu un désert plutôt hostile, enveloppé d'une brume pas très accueillante !

4 - Sombrelinceul



La forêt de Sombrelinceul (ou le « Bois des Douze » pour les intimes, et « Tinolqa » pour nos voisins les Ixali) est une immense forêt magique qui entoure la jolie cité de Gridania, elle-même bâtie sur les ruines de l'ancienne cité de Gelmorra.

Mais attention, sous ses airs de havre de paix, la forêt cache un sacré caractère ! Si on a le malheur de manquer de respect aux esprits qui la hantent — les fameux Élémentaires —, on s'expose à la terrible « colère de la forêt », qui ne fait pas de cadeaux. C'est un super bouclier naturel pour Gridania ! Bon, ça n'a pas empêché les Ixali, les troupes d'Ala Mhigo ou l'Empire garlemaldais de tenter leur chance, mais la forêt (et les Gridaniens) veille au grain !

5 - Gyr Abania

Pour faire simple, la région d'Ala Mhigo, tout à l'est, au pied des montagnes d'Abalathia, était autrefois un haut lieu de culte dédié à Rhalgr, le dieu de la destruction.

Mais l'ambiance a radicalement changé quand l'Empire garlemaldais a débarqué : il a conquis la cité-État, détruit ses temples sacrés et fait construire le gigantesque Rempart de Baelsar à la frontière pour tout verrouiller et se protéger des Primordiaux.

Heureusement, l'histoire se finit bien ! Grâce au courage de la Résistance et de nos héros, le joug de l'Empire a été brisé. Aujourd'hui, Ala Mhigo respire à nouveau et est redevenue une contrée totalement libre !

6 - Xelphatol

Chassés de la magnifique forêt de Sombrelinceul par la colère des Élémentaires il y a plus de 550 ans, les Ixali ont dû se réfugier dans les montagnes hyper venteuses de Xelphatol.

Le changement de décor a été plutôt brutal ! Finie la verdure, place à un désert de roche super hostile où faire pousser le moindre légume ou trouver du gibier relève du miracle. Le seul point positif ? Ce coin est tellement difficile d'accès que personne n'est venu les embêter ! Les Ixali ont donc pu s'y installer tranquillement, dans des grottes et des canyons, tout en vouant un culte sans limites à leur divinité préférée, Garuda.

7 - Coertas

Le Coerthas est une région vraiment fascinante, car elle est divisée en deux parties bien distinctes !



D'un côté, on trouve les Hautes terres centrales du Coerthas, où se dresse la majestueuse cité d'Ishgard, et de l'autre, les Hautes terres occidentales. C'est d'ailleurs assez nostalgique de se dire qu'avant le terrible Fléau, cette région n'était pas du tout comme ça : autrefois, le Coerthas était une terre magnifique, couverte de forêts luxuriantes et verdoyantes ! Il n'y a donc pas si longtemps !

Suite à la fin de la Guerre du Chant des dragons, Ishgard a radicalement changé pour devenir une république ! Désormais, la ville est dirigée par un parlement composé de deux chambres : une représentant la noblesse et l'autre les citoyens issus du peuple. Autre changement majeur : l'Église a été officiellement séparée de l'État.

7 - Dravania



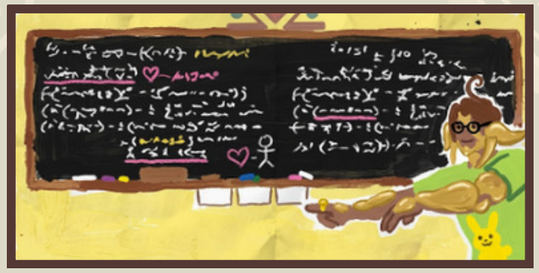
Dravania est une région située au nord-ouest d'Aldenard. Tout comme le Coerthas, c'est une terre très accidentée et montagneuse, mais avec un climat bien plus doux ! Comme son nom l'indique, c'est le domaine des dragons, des créatures longtemps redoutées par les Ishgardais.

Plus au sud, les Arrière-pays sont magnifiques, avec la rivière Thaliak et ses paysages verdoyants. C'est là que se trouvait autrefois le grand siège du savoir : Sharlayan. Hélas, la cité a été abandonnée lors de l'exode, il y a quinze ans. Elle est aujourd'hui investie par les gobelins, qui tentent de la retaper, et s'appelle maintenant Idyllée.

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

https://ko-fi.com/lonelyfan

youtube.com/@LonelyFanFFXIV



LACTOSE

Le quotidien de Mika

PITIÉ !! NON !!

Je vous dirai tout ce que vous voulez savoir !!

C'est trop tard pour toi John !

NOOOOONN !!!

Adieu !

Sans fard

Je me suis levée sans coiffe, sans perle,
Les pieds dans l’herbe, la joue en berce.
Pas de ruban, pas d’artifice
Juste le vent, doux sacrifice.

Ma peau respire sans corset,
Mes pensées coulent comme un secret.
Être moi, sans jouer, sans fuir,
C’est rare… mais c’est un vrai plaisir.

Les fleurs ne portent pas de masque,
Ni les rivières, ni les aspics.
Alors pourquoi me déguiser,
Si mon silence sait danser ?

Je suis la mousse sur les rochers,
Le grain de riz qu’on a gardé.
Et si je tremble, nue, sans rôle,
C’est que je suis enfin l’épaule.

Les mots d’Agatha

L'aiguillette

LE LANGAGE DES MOTIFS

Saviez-vous que vos vêtements parlent avant même que vous n'ouvriez la bouche ? Non, je ne parle pas des rumeurs du marché de Kugane… mais du langage caché des motifs. Car chaque dessin, qu'il soit floral, géométrique ou animal, a son histoire et sa symbolique.



LES MOTIFS FLORAUX : DOUCEUR ET ÉLÉGANCE

Des pétales délicats brodés sur une robe, des tiges grimpantes décorant un kimono… Les fleurs sont un langage universel.

- **À Hingashi, elles rappellent les cycles des saisons et la fragilité de la vie.**
- **À Ishgard, elles ornaient jadis les robes de bal pour signifier jeunesse et pureté.**
- **Dans les marchés colorés de Thavnair, chaque fleur est une explosion de vitalité et de joie.**

Porter du floral, c'est souvent dire au monde : "Je veux célébrer la vie."



LES CARREAUX : TRADITION ET SOLIDITÉ

Longtemps associés aux vêtements pratiques des fermiers d'Éorzéa, les carreaux sont devenus un symbole de force et de fiabilité.

- **Dans la steppe d'Asym, les motifs géométriques servaient à identifier les clans.**
- **Aujourd'hui, les carreaux reviennent sur le devant de la scène avec une touche rétro chic, adoptés autant par les aventuriers que par les citadins.**

Un vêtement à carreaux affirme : "Je suis solide, enraciné, digne de confiance."

LES RAYURES : MOUVEMENT ET ÉNERGIE

Les rayures ont toujours fasciné car elles créent un effet visuel particulier.

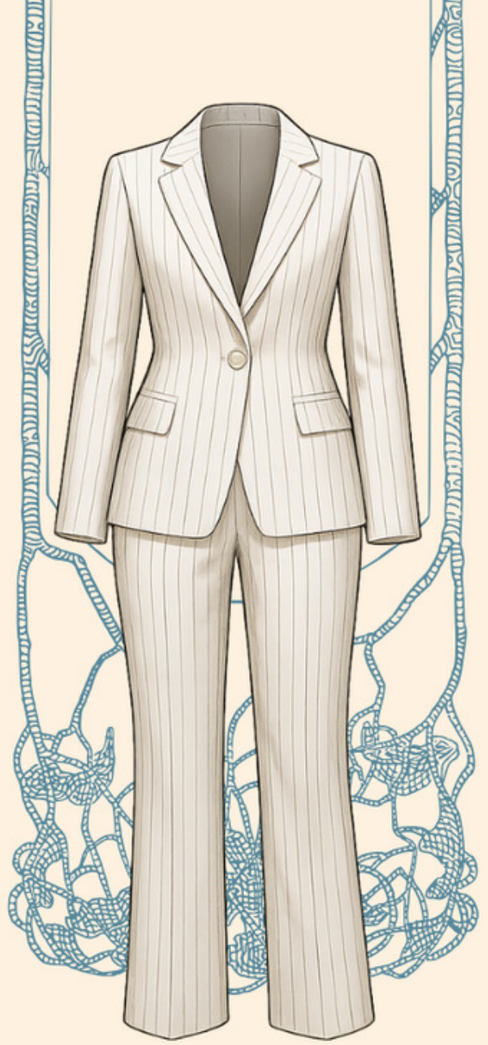
- **Dans les navires de Limsa Lominsa, les marins les adoptaient pour leur côté pratique et distinctif.**
- **À Solution 9, elles se déclinent en versions futuristes, avec des contrastes néon qui hypnotisent la foule.**

Selon leur orientation, elles changent de message :

- **Verticales → élancées, sérieuses, élégantes.**
- **Horizontales → plus décontractées, marines, légères.**







LES MOTIFS ANIMAUX : PUISSANCE ET IDENTITÉ

De la grue tissé dans un manteau d'Hingashi au punutiy peint sur les tissus de Tural, les animaux apportent toujours une force symbolique.

- **Le félin : rapidité, instinct, sensualité.**
- **L'oiseau : liberté, esprit voyageur.**
- **Le serpent : mystère, savoir caché.**

Ces motifs rappellent souvent les totems ou protecteurs spirituels des peuples.

Un vêtement, ce n'est pas qu'une couleur ou une coupe : c'est aussi un message caché. Alors, la prochaine fois que vous choisirez une tenue, regardez vos motifs : que disent-ils de vous ? Peut-être plus de choses que vous ne le pensez…

Au lit, par Christian Dor

Dior

AU LIT

CHRISTIAN DOR



PÉRIODE ESTIVALE

Bonjour !

Cette lune ci, il fait chaud, il fait beau... mais c'est surtout la période pour participer à de nombreux festivals en Hingashi. Je vais tout vous dire pour que vous n'en ratiez aucun cette année !

La saison des tournesols:

Les Hingashiens apprécient et subliment la beauté des diverses floraisons saisonnières tout au long de l'année. Si le printemps est évidemment la période la plus intense avec les cerisiers, l'été est quant à lui marqué par les hortensias et les iris en début de saison, puis les lotus et les tournesols !
Les tournesols ne sont clairement pas le spectacle le plus inoubliable, mais ils sont tout de même célébrés dans certains lieux par des petits festivals locaux qui constituent d'agréables sorties estivales.



Le festival des lanternes: Nebuta Matsuri

Le Nebuta Matsuri se déroule chaque année et a lieu début août. Le festival dure une semaine, il s'agit d'un défilé de chars de lanternes; certains sont vraiment impressionnants, et nombre d'entre eux mesurent jusqu'à 9 mètres de haut et 5 mètres de large. Ils peuvent représenter un grand nombre de choses, des dieux aux héros de l'histoire, en passant par les créatures mythologiques ou même les personnages populaires. Un feu d'artifice est lancé le dernier jour du festival en guise de clôture.



La période du O-bon

Mi-Lune, c'est la période d'*O-Bon*, la fête des ancêtres, qui a lieu chaque année du 13 au 16 août et constitue l'apogée de l'été Hingashien.
On retrouve partout dans le pays des festivals de danse Bon Odori, la danse qui est associée à cette fête. On danse en communion, et tout le monde peut participer, les mouvements sont très simples donc n'ayez pas peur de vous lancer. Les chorégraphies sont propres à chaque région et restent toujours les mêmes, donc elles revêtent un aspect très nostalgique pour les Hingashiens, puisque ce sont les exactement les mêmes pas qu'ils faisaient quand ils étaient petits, les mêmes que faisaient leurs ancêtres, et les mêmes que feront leurs enfants.

Un festival des étoiles: Tanabata Matsuri

Les festivals de Tanabata, également appelés « festivals des étoiles », ont lieu dans tout le pays le 7e jour du 7e mois. Selon une légende Yanxienne, ces festivals commémorent la croisée des deux étoiles (Altaïr et Véga). Des milliers de serpentins colorés ornent les centres commerciaux. Ces décorations élaborées sont si grandes qu'elles ressemblent à des forêts colorées. Vous pourrez également découvrir des spectacles sur scène dans certaines régions, des concerts, des danses traditionnelles et des stands de nourriture. De plus, des feux d'artifice ont lieu la veille du début officiel du festival.

TUTO FEI-FEI :
COMMENT FAIRE UN SPACE CAKE !!!

Aujourd'hui, je vous fais un tuto : « Comment faire un Space Cake !!! »
Car « avec les tutos de Fei-Fei, on apprend en s'amusant ! »

Woueeeh ! Je fais une référence à une personne qui m'a fait méga rire ! Et alors ? Ça te dérange, tête d'orange ?! Je l'épluche et j'te la mange !!! Donc apprenons à faire un Space Cake !!!

— "Fei-Fei, t'es sûre que c'est une bonne idée ?"

COMMENCE PAS, JÉRÔME ! TU VAS LA MANGER, LA PATATE !
Donc, pour faire un Space Cake, il nous faut :

- De la farine !
- Du sucre !
- Du beurre !
- Des œufs !
- De la levure !
- Du lait !
- Des pépites de chocolat !

Et surtout... **DU COLORANT ARC-EN-CIEL !!!**

Parce qu'un Space Cake sans couleurs, c'est juste un gâte
Alors qu'avec du colorant...

WAOUUUUH !!
ON DIRAIT QU'UNE LICORNE PAPILLON L'A CHIÉ !!!
Me demande pas pourquoi. Tu comprendras quand tu l'auras mangé.



Enfin... si tu comprends encore quelque chose après avoir vu les couleurs.
Maintenant, tu mélanges tout !

Tu touilles ! Tu retouilles !
Tu touilles tellement que tes bras demandent une augmentation !

Puis, tu mets le tout au four.
Et là, attention !
C'est le moment scientifique.

Le moment IMPORTANT.

Le moment où Fei-Fei révèle son secret.
Si ton gâteau ne fait pas « Space »...

Tu le prends.
Tu le mets dans une fusée !
COMME ÇAAAAA !!!

Tu appuies sur le bouton.
FWOOOOOOOOOSH !!!

La fusée décolle.
Elle traverse les nuages.
Elle dépasse les oiseaux.
Elle dépasse les dragons.

Elle dépasse même les gens qui disent :
« Techniquement, Fei-Fei,
ça ne fonctionne pas comme ç... »

ET PAF !!! LE GÂTEAU EST DANS L'ESPACE !!!

DONC, MAINTENANT, C'EST UN SPACE CAKE !!!
PUTAIN !!!
La science. Je vous jure. Vers l'infini et au-delà, Spout Nike !!!

Bon... Par contre, pour le récupérer, j'ai toujours pas trouvé comment faire.
On a perdu trois fusées... Et un pâtissier. Mais ça, c'est une autre histoire.

— Fei-Fei



LES SPACE CAKES DE FEI-FEI



METTEZ-VOUS DES ÉTOILES DANS LES YEUX !

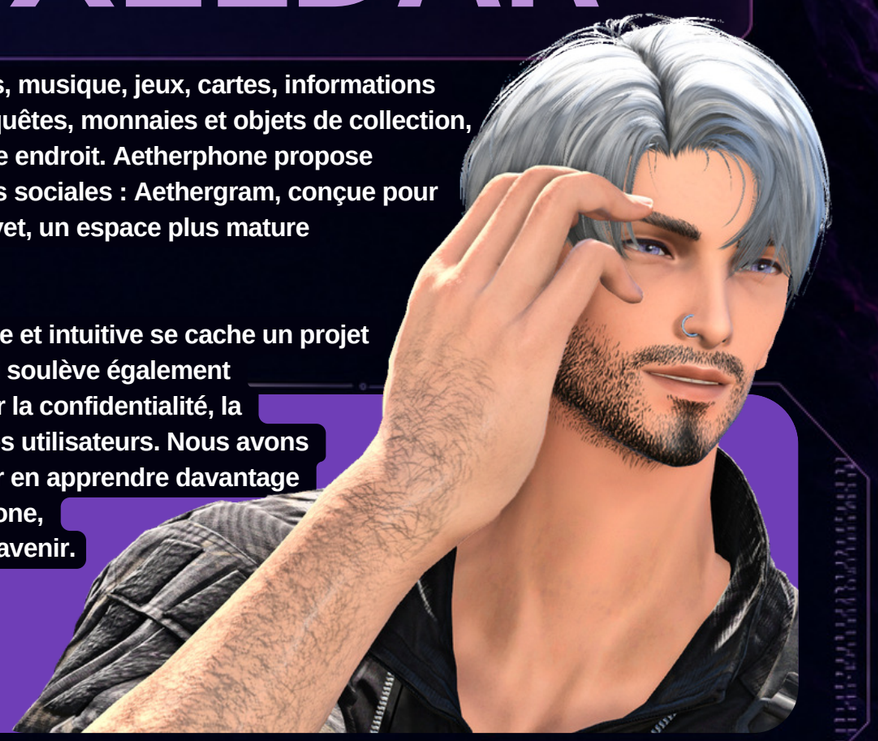

La Communauté

AETHERPHONE

AETHERPHONE, LE MÉMOQUARTZ NOUVELLE GÉNÉRATION

Et si votre mémoquartz pouvait devenir un véritable smartphone ? C'est l'idée derrière Aetherphone, un plugin créé par Xeldar qui rassemble de nombreux outils au sein d'une interface familière et parfaitement intégrée.

INTERVIEW DE XELDAR



Prévisions météorologiques, musique, jeux, cartes, informations sur les marchés, suivi des quêtes, monnaies et objets de collection, tout est accessible au même endroit. Aetherphone propose également deux plateformes sociales : Aethergram, conçue pour partager des photos, et Velvet, un espace plus mature réservé aux adultes.

Derrière son interface simple et intuitive se cache un projet extrêmement ambitieux, qui soulève également d'importantes questions sur la confidentialité, la modération et la sécurité des utilisateurs. Nous avons rencontré son créateur pour en apprendre davantage sur les origines d'Aetherphone, son fonctionnement et son avenir.

https://aetherphone.net/ | https://discord.com/invite/3HbJCscMyS

À la suite des inquiétudes exprimées par certains membres de la communauté, Xeldar a retiré tous les composants liés à l'intelligence artificielle d'Aetherphone, notamment KupoAI et le système de modération automatisée précédemment utilisé sur ses plateformes sociales. Tous les systèmes de collecte de données analytiques ont également été supprimés. La modération repose désormais entièrement sur les signalements des utilisateurs.

Kelly : Tout d'abord, peux-tu te présenter et nous expliquer comment est née l'idée d'Aetherphone ?

Xeldar : Salut, merci de m'accueillir. Je me fais appeler Xeldar. En dehors d'Éorzéa, je suis ingénieur logiciel. Je suis simplement un peu accro à la technologie, aux jeux et à la création. Si je reste trop longtemps sans être productif, je commence à m'agiter.

L'idée est née d'une manière assez inattendue. Je regardais énormément de vidéos sur FiveM à ce moment-là, et le téléphone intégré à ces serveurs a immédiatement fait tilt. Je me souviens m'être dit : « C'est tellement cool, pourquoi n'avons-nous rien de semblable dans Final Fantasy XIV ? » Cela répondait aussi à un besoin que j'avais depuis très longtemps. Je passais constamment d'une fenêtre à l'autre pour consulter la météo avant de récolter, vérifier un prix sur le marché ou trouver une fenêtre de pêche. Chaque fois que je le faisais, je perdais un peu de cette sensation d'être réellement présent, celle qui m'avait attiré dans cet univers au départ. L'étincelle provoquée par FiveM a donc rencontré cette frustration quotidienne. J'ai commencé à bricoler quelque chose, et le projet n'a tout simplement plus cessé de grandir.

Kelly : Avais-tu toujours imaginé un projet aussi vaste ou s'est-il développé naturellement, au fil des nouvelles idées ?

Xeldar : Honnêtement, oui, plus ou moins. Ce genre de projet rencontre presque toujours du succès. Il suffit de regarder FiveM : dès que le roleplay entre en jeu, un téléphone trouve soudain une centaine d'utilités. J'étais donc assez convaincu qu'il fonctionnerait aussi très bien dans XIV. L'ampleur du projet ne m'a pas surpris.

Ce qui m'a surpris, en revanche, c'est la rapidité avec laquelle le soutien est arrivé. Je ne m'y attendais absolument pas. J'ai presque immédiatement reçu des commentaires, des demandes de fonctionnalités et un flux régulier de rapports de bugs sur GitHub. C'est tout cela qui a véritablement façonné le plugin tel qu'il existe aujourd'hui. Sans ce soutien précoce, il serait loin d'être aussi abouti. La moitié des fonctions que les gens apprécient aujourd'hui existent parce qu'une personne est arrivée très tôt en disant : « Hé, et s'il pouvait aussi faire ça ? » ou « Hé, ça ne fonctionne pas », et j'ai simplement continué à suivre le fil.

Et une fois qu'un téléphone apparaît sur votre écran, chaque nouvelle idée semble naturellement vouloir devenir une application. Un ami vous dit qu'il aimerait écouter de la musique pendant qu'il récolte, alors vous créez une radio. Quelqu'un plaisante en disant qu'il faudrait des jeux sur le téléphone et, très bien, il y a maintenant des jeux. Puis la dimension sociale est arrivée, ouvrant une porte que je continue encore d'explorer aujourd'hui. Rien n'a semblé forcé. Chaque application est apparue parce qu'elle répondait à un véritable besoin. L'écran d'accueil s'est rempli ainsi, une fonction utile après l'autre, jusqu'à ce qu'il soit soudain complet.

Kelly : Quel a été le plus grand défi au cours du développement ? Une application s'est-elle révélée particulièrement difficile à créer ?

Xeldar : Le plus difficile n'est presque jamais la fonctionnalité impressionnante que tout le monde remarque. Le véritable défi consiste à donner l'impression que tout appartient au même appareil. La réussite d'un téléphone repose énormément sur sa cohérence. Dès qu'une application possède des animations légèrement différentes, organise son texte autrement ou gère ses notifications à sa manière, toute l'illusion se brise. On a alors simplement l'impression d'avoir un dossier rempli d'outils disparates. Une grande partie du travail concerne donc des éléments que personne ne remarque : un système de navigation unique, une typographie cohérente, un même langage visuel pour les mouvements, une seule manière d'empiler et d'effacer les notifications. Ce n'est pas très glamour, et il m'a fallu une véritable discipline pour continuer à travailler dessus au lieu de partir créer quelque chose de plus amusant.

Si je dois choisir une application, les plateformes sociales ont été de loin les plus difficiles. Dès que vous permettez aux gens de vraiment communiquer entre eux, vous ne créez plus un simple jouet : vous gérez un petit réseau. Il faut soudain une véritable infrastructure, un système fiable de transmission des messages, un chiffrement pour les conversations privées, de la modération et une centaine de petits cas particuliers auxquels vous n'aviez pas pensé. Lorsqu'un widget météo ne fonctionne plus, vous obtenez une météo obsolète, ce n'est pas dramatique. Lorsqu'une messagerie ne fonctionne plus, le message de quelqu'un disparaît, et là, les conséquences sont réelles. Les enjeux sont devenus beaucoup plus importants.

Kelly : Comment décides-tu des prochaines fonctionnalités à ajouter ?

Xeldar : Je m'appuie sur plusieurs signaux. Le premier, ce sont les difficultés que je rencontre moi-même : si je remarque que je dois quitter l'application pour faire quelque chose, cette fonction rejoint la liste. Le deuxième, c'est la communauté, grâce à l'application de retours et de suggestions directement intégrée au téléphone. Je lis absolument tout.

Au-delà de tout cela, je suis une règle : ne créer une fonction que lorsqu'elle est réellement nécessaire, et pas simplement parce qu'elle pourrait peut-être devenir utile un jour.

Kelly : Jusqu'où les utilisateurs peuvent-ils personnaliser leur téléphone ?



Xeldar : Assez loin, et c'est l'un de mes aspects préférés. Vous pouvez choisir votre propre fond d'écran, et le téléphone s'y adapte intelligemment : il analyse sa luminosité et ajuste les éléments affichés par-dessus afin que les icônes et le texte restent lisibles.

L'écran d'accueil et le centre de contrôle peuvent tous deux être réorganisés. Il existe également un zoom pour obtenir un texte plus grand et plus confortable. Vous pouvez choisir vos propres sonneries et sons de notification, y compris vos propres fichiers audio, les deux étant gérés séparément. L'interface est également disponible dans une liste croissante de langues, ce qui représente aussi une forme de personnalisation à mes yeux. Le téléphone doit sembler naturel à la personne qui le tient.

Kelly : Plusieurs utilisateurs se demandent si Aetherphone est lié à leur compte de service. Chaque personnage peut-il posséder son propre téléphone ?

Xeldar : Pour l'instant, honnêtement, non. Il n'existe qu'un seul téléphone par installation. Vos paramètres, votre fond d'écran, la disposition de votre écran d'accueil, vos sons et l'identité utilisée sur les réseaux sociaux sont partagés entre tous les personnages joués sur ce même ordinateur. Quelques éléments restent toutefois liés à un personnage précis, comme l'inventaire et le suivi d'activité, puisqu'ils reflètent simplement l'état de ce personnage. Mais le téléphone lui-même et votre compte sont partagés.

Une véritable séparation entre les personnages n'existe pas encore. C'est une demande légitime et je comprends pourquoi elle revient régulièrement. Je ne vais donc pas prétendre le contraire : je préfère expliquer honnêtement son fonctionnement plutôt que d'exagérer ses possibilités. Cette fonction est actuellement en développement et devrait donc devenir une réalité dans un avenir proche.

Kelly : Quelles informations sur un personnage Aetherphone peut-il récupérer automatiquement ?

Xeldar : Il peut récupérer les informations publiques déjà disponibles sur The Lodestone, notamment les données principales et le portrait de votre personnage. Votre identité apparaît ainsi directement dans les applications sans que vous ayez besoin de remplir un formulaire. Il peut également tenir compte du contexte, comme votre position actuelle, ce qui permet aux prévisions météorologiques et aux applications géolocalisées de fonctionner.

Je tiens à être très clair sur cette limite, car elle est importante : le téléphone affiche uniquement des informations qui sont déjà publiques ou présentes sur votre propre écran, en les rendant simplement plus accessibles. Ce n'est pas un outil destiné à déterrer des informations sur d'autres personnes qu'elles n'ont jamais choisi de partager. Une grande partie du travail consacré à la confidentialité sert justement à ne jamais franchir cette limite.

Kelly : Aethergram s'inspire d'Instagram. Le vois-tu principalement comme une galerie photo, un véritable réseau social RP ou un mélange des deux ?

Xeldar : C'est un mélange, et c'est justement ce qui le rend vivant. À la base, il sert à partager des captures d'écran, et cette communauté en réalise de magnifiques. La dimension photographique est donc très importante : carrousels, stories, tout y est.

Mais dès que les gens peuvent publier, commenter, réagir, identifier leurs amis et se suivre, cela devient un petit espace social doté de sa propre culture. Une grande partie de son contenu s'oriente vers le roleplay et la narration, ce que j'adore. Je n'ai jamais voulu lui imposer une identité unique. J'ai créé les outils et laissé la communauté décider. Ce qu'elle en a fait dépasse tout ce que j'aurais pu imaginer..

Kelly : Velvet, de son côté, s'adresse à un public plus mature. Qu'est-ce qui le distingue réellement d'Aethergram et comment l'accès au contenu adulte est-il encadré ?

Xeldar : Velvet est son équivalent réservé aux adultes. S'il possède son propre espace, c'est avant tout par respect pour les deux publics. Une personne qui recherche un environnement chaleureux et accessible à tous ne devrait jamais tomber par hasard sur du contenu mature. De la même manière, les adultes qui recherchent ce genre d'espace méritent qu'il soit clairement identifié et conçu dans ce but.

Au-delà de sa classification, Velvet fonctionne selon un rythme différent. Il possède son propre fil d'actualité et un espace de découverte, mais son véritable cœur repose sur les relations. Vous créez des liens avec d'autres personnes, puis une grande partie des échanges se déroule en privé entre celles qui ont réellement choisi de se connecter. L'ensemble est construit autour de l'intimité et du consentement plutôt que de la recherche de visibilité. Son accès est protégé par une confirmation explicite indiquant qu'il est réservé aux personnes majeures..

elly : Comment comptes-tu protéger les utilisateurs d'Aethergram et de Velvet contre le harcèlement, l'usurpation d'identité et la publication de contenus sans leur consentement ?

Xeldar : À la suite des inquiétudes exprimées par certains membres de la communauté, j'ai supprimé le système de modération par IA qui fonctionnait sur les fils des réseaux sociaux. Plus aucune publication d'Aethergram ou de Velvet n'est examinée par une intelligence artificielle. La modération repose désormais entièrement sur les signalements des utilisateurs.



Un système de signalement est directement intégré au téléphone afin que les utilisateurs puissent signaler tout contenu qui enfreint les règles. Les conversations privées restent protégées, tandis que les applications sociales n'affichent ni le nom du personnage ni son Monde d'origine, mais uniquement un nom d'utilisateur et un identifiant. L'usurpation d'identité et le consentement sont des problèmes plus complexes, et je ne vais pas prétendre qu'ils sont entièrement résolus. Notre approche est désormais simple : des signalements faciles à effectuer et de véritables personnes chargées de traiter les cas les plus graves.

Kelly : Plus précisément, quelles protections Velvet possède-t-il contre le partage non consenti de contenus intimes ou la vengeance pornographique ?

Xeldar : Les contenus intimes non consentis constituent une limite absolue. Ils sont directement supprimés, sans discussion possible. Les protections concrètes sont les suivantes : les fonctions de signalement et de blocage sont accessibles d'un simple geste sur chaque publication et chaque profil, tout contenu signalé est rapidement examiné par une personne au lieu de rester dans une file d'attente, les partages se font principalement en privé entre des personnes réellement connectées, et les médias privés sont chiffrés pendant leur transfert afin de limiter les risques de diffusion.

La limite, en toute honnêteté, c'est qu'aucun système ne peut déterminer si les personnes présentes sur une photo ont donné leur consentement. Le véritable travail repose donc ici sur les humains et les signalements. Toute fonction qui pourrait, selon moi, être utilisée à mauvais escient de cette manière est mise en attente au lieu d'être déployée.

Kelly : Certains utilisateurs ont photographié des personnages modifiés sans pouvoir masquer leurs noms. Envisages-tu un mode de confidentialité qui cacherait automatiquement les plaques de noms et les autres informations permettant de les identifier ?

Xeldar : Détecter de manière fiable une plaque de nom ou une autre information d'identification au sein d'une capture d'écran est particulièrement difficile. Un texte perdu dans une scène très chargée correspond exactement au genre d'élément qui peut facilement passer inaperçu. Pour l'instant, je m'en occupe donc manuellement : lorsqu'une publication révèle des informations qui ne devraient pas apparaître, je fais de mon mieux pour la retirer. Les signalements m'aident également à repérer celles que je n'ai pas vues moi-même.



Kelly : La sécurité des données peut inquiéter certains utilisateurs potentiels. Quelles informations Aetherphone collecte-t-il, où sont-elles stockées et certaines sont-elles partagées avec des services externes ?

Xeldar : Lorsque vous vous connectez, nous recevons les informations du personnage que vous avez vérifié : son nom et son Monde, ainsi que votre région, votre fuseau horaire et votre profil, comprenant votre nom d'affichage, votre identifiant, votre biographie et votre avatar. Tout ce que vous publiez ou envoyez, comme les photos, les commentaires et les messages, est transmis au serveur afin d'atteindre les autres utilisateurs. Les messages privés bénéficient d'un chiffrement de bout en bout.

À la suite des inquiétudes exprimées par la communauté, j'ai supprimé tous les systèmes de collecte de données analytiques d'Aetherphone. Aucune donnée d'utilisation n'est désormais recueillie depuis le téléphone : ni les applications ou les écrans que vous ouvrez, ni le temps que vous y passez, ni le nombre d'actions réalisées, comme les publications, les messages privés, les scores obtenus dans les jeux ou les erreurs rencontrées. Tout le reste, comme vos paramètres et la disposition de votre écran, demeure uniquement sur votre machine.

Kelly : L'application consacrée aux retours et aux suggestions est une excellente idée. Quelles sont les demandes les plus utiles, surprenantes ou inhabituelles que tu as reçues jusqu'à présent ?

Xeldar : Les demandes les plus utiles sont souvent les plus discrètes, celles qui concernent l'accessibilité et le confort : un texte plus grand, une meilleure lisibilité sur les fonds d'écran chargés ou davantage de langues. Ce n'est pas spectaculaire, mais ce sont ces fonctions qui permettent à certaines personnes d'utiliser le téléphone alors qu'elles n'auraient autrement pas pu en profiter.

Les demandes les plus surprenantes viennent de l'attachement que les gens développent envers leur téléphone. Certains veulent donner une personnalité totalement différente à chacun de leurs personnages secondaires ou utiliser une sonnerie incroyablement précise. Les demandes inhabituelles, elles, relèvent simplement d'un chaos délicieux, à moitié plaisanterie, à moitié parfaitement sérieuses. Un certain nombre de fonctionnalités existent uniquement parce qu'une personne a formulé sa demande d'une manière qui m'a fait rire avant de me pousser à penser : « Attends… en fait, pourquoi pas ? »

Kelly : Y a-t-il un élément important concernant Aetherphone ou ton travail que nous n'avons pas encore abordé ?

Xeldar : C'est un véritable projet passion. Il repose principalement sur moi, quelques nuits très tardives et beaucoup trop de café. Je construis ce que j'aurais aimé voir exister, puis j'observe les gens se l'approprier. Cela me touche encore chaque fois. Je tombe parfois sur une capture d'écran publiée par quelqu'un ou sur un petit groupe qui s'est discrètement formé au sein d'une application. À ce moment-là, le projet cesse de ressembler à du code et commence à devenir un petit endroit où les gens se retrouvent réellement.



Et honnêtement, rien de tout cela n'existerait sans la communauté. Presque toutes les bonnes idées du téléphone sont nées d'une personne demandant : « Et si… ? » dans un commentaire ou un rapport de bug. Alors, si vous avez déjà envoyé un retour, signalé un problème ou simplement parlé du projet à un ami, sincèrement, merci. Vous l'avez façonné bien plus que vous ne l'imaginez.

Kelly : Pour terminer, y a-t-il quelque chose que tu aimerais dire à nos lecteurs ?

Xeldar : Quelle que soit la raison qui vous attire dans cet univers, l'histoire, les raids, la pêche ou le simple fait de rester trois heures dans un secteur résidentiel à discuter, c'est tout cela qui compte. J'espère qu'Aetherphone vous permettra d'y rester plongés un peu plus longtemps au lieu de devoir constamment passer sur une autre fenêtre.

Si vous décidez de l'essayer, soyez bienveillants les uns envers les autres, prenez des captures d'écran beaucoup trop belles et, surtout, n'hésitez pas à me prévenir lorsque quelque chose ne fonctionne pas. Je préfère sincèrement le savoir. Et si ce projet ne vous correspond tout simplement pas, ce n'est absolument pas un problème. Profitez de votre aventure comme vous le souhaitez, déconnectez-vous heureux, et nous nous croiserons peut-être quelque part en Éorzéa.



VOUS AUSSI, VIVEZ DES EXPÉRIENCES INTENSES.

VELVET, ÇA EN JETTE !

Velvet

LE SERVICE DE RENCONTRES DANS

AETHERPHONE

https://aetherphone.net/

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 : Nyx









Gagnant à la 2ème
place du Model Me : Asgeir

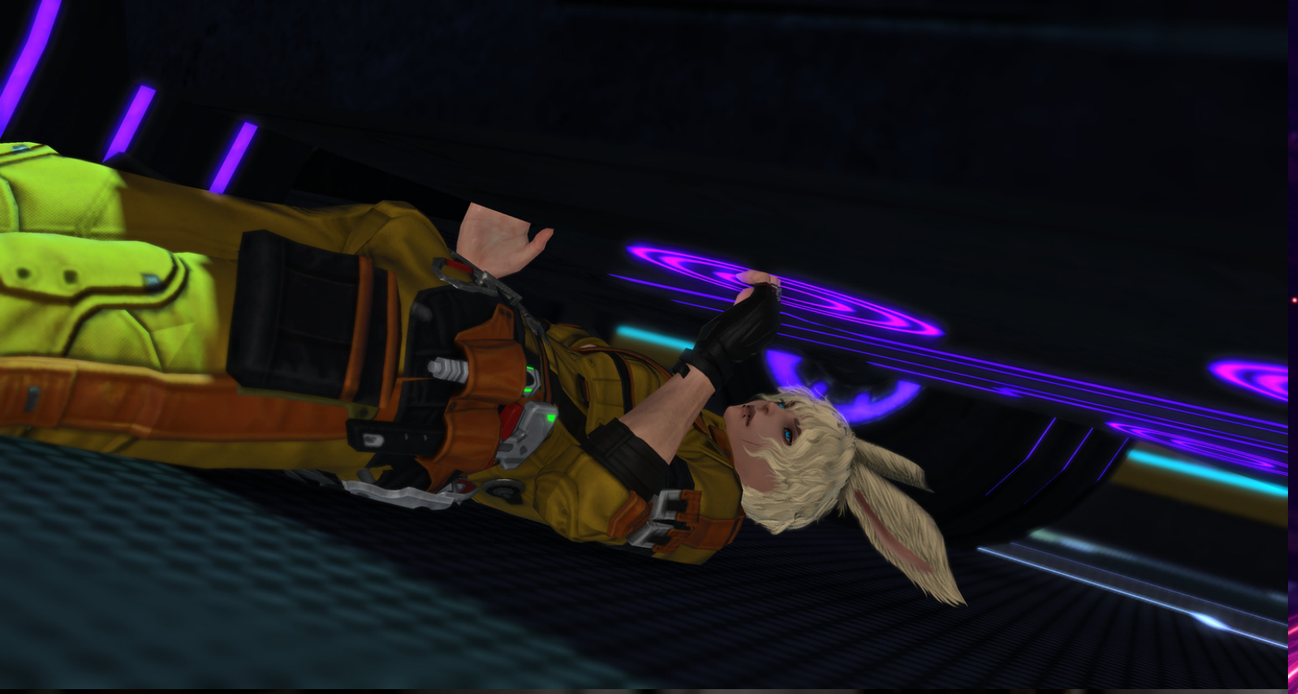
Gagnant à la 3ème
place du Model Me : Angel














AETHERGRAM
PARTAGEZ.
CONNECTEZ.
VIBREZ.
AETHERGRAM
VOTRE MONDE MÉRITE D'ÊTRE PARTAGÉ.
Aethergram
aetherphone.net
discord.com/invite/3HbJCscMyS



PRENDS UN TICKET AVEC SHAD

L'Horaesus SHOOTING SERVICE



COUPLE ANONYME

PHOTOS DE SHAD





PRENDS UN TICKET

AVEC STRATI

L'Éorzéenne SHOOTING SERVICE

XYLON

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 :

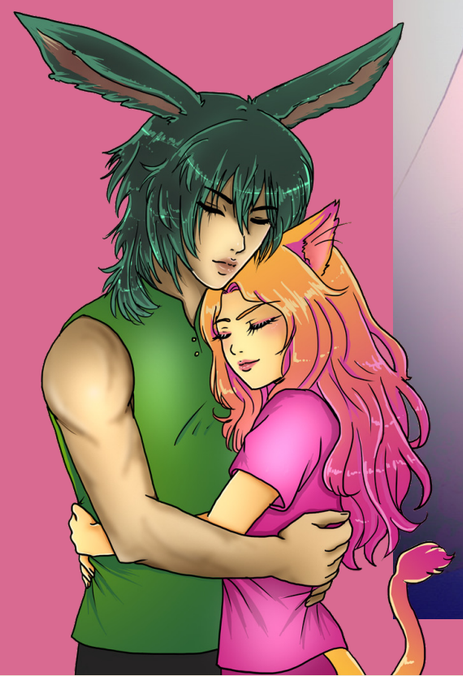
- Vous devez être le dessinateur de l'œuvre que vous postez.
- L'IA n'est pas autorisée dans cette catégorie.
- Les dessins sélectionnés pourront être publiés dans nos magazines.

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/





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 DES 7 DIFFÉRENCES

7



JEU 7 DES DIFFÉRENCES

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



Éorzéenne

Éorzéenne © 2023-2026 — Tous droits réservés. Publication de rôleplay non officielle et non commerciale. Les textes, personnages originaux, logos, illustrations et mises en page de L'Éorzéenne demeurent la propriété de leurs auteurs respectifs.

FINAL FANTASY XIV © SQUARE ENIX 2010-2026 — Tous droits réservés. L'univers de FINAL FANTASY XIV, ainsi que les personnages, lieux, objets, visuels officiels et éléments de lore associés, demeurent la propriété de Square Enix.