

Depuis leur déconvenue capillaire en février, Gaspard et Kirim, sénéchaux de nos bien-aimées princesses, ont établi leur revanche. Gare aux dissidents.

LE RÉVEIL DES SÉNÉCHAUX

Ils sont sortis de leur silence et cela n'augure rien de bon. Mais rien de bon pour qui ? Quiconque n'a pas la conscience tranquille a bien du souci à se faire.

Une source de confiance nous a rapporté que certains Loups ont reçu il y a peu un courrier étonnant de Gaspard, leur indiquant qu'ils avaient attaqué des villes contre leur camp et leur demandant des explications. Quelle que soit la justification apportée, on peut en déduire qu'il se trame quelque chose en haut lieu. Nous avons enquêté.

Le recoupement des informations qui nous sont parvenues fait état de nouveaux espions à la solde de Kirim et Gaspard qui seraient infiltrés parmi la population et leur rapporterait en temps réel, par un procédé magique que nous ignorons précisément, plus d'informations que celles qu'ils avaient déjà. L'on sait qu'ils disposaient de la liste des villes, de leur karma respectif et des forces restantes de celles-ci. Il semblerait que dorénavant, ils disposent d'une liste précise des attaquants, rapportée par leurs espions. Les plus observateurs d'entre nous auront pu constater que les Légion Unicorne - Académie ont perdu leur gouvernance du hameau de Saint-Juste. En effet, les rapports ont montré qu'ils ont changé de karma et cette punition est compréhensible.

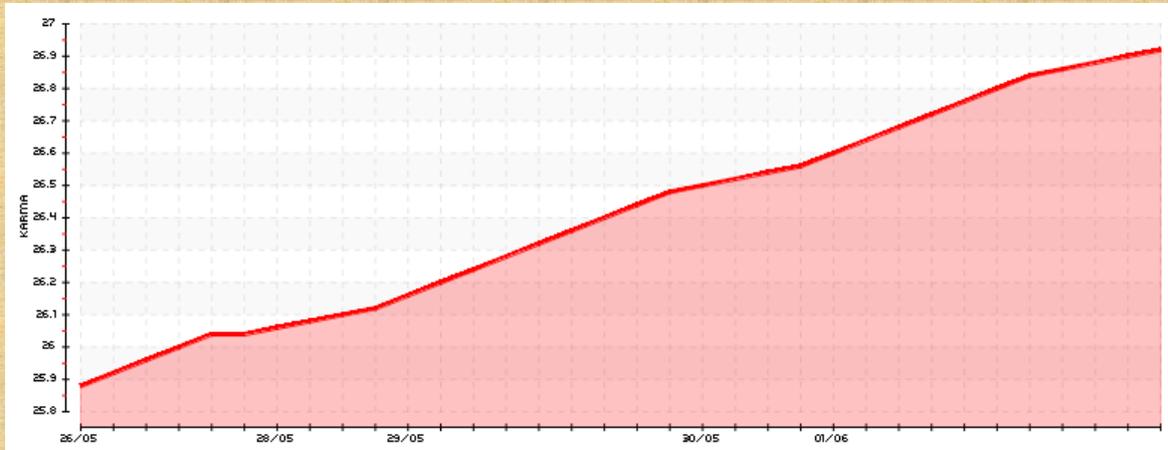
L'avez-vous remarqué ? À présent, le karma des clans est placardé dans leur hall individuel. Sans doute pour les aider à mieux gérer leurs ouailles. Et probablement dans le but d'éliminer les dissidents. D'après nos sénéchaux, un clan pour l'une ou l'autre des princesses doit être pur. Un clan avec huit loups et un griffon est considéré comme traître. On a pu le voir lors de fêtes où la gouvernance d'une ville a été offerte seulement aux clans purs. Il semblerait que cette politique aille en se durcissant. D'autres espions ont la tâche d'observer les clans et les individus, notant qui est loup, qui est griffon, et qui change de karma.

Un document que nous avons pu nous procurer donne un état des lieux de chaque clan, indiquant le karma de chacun, son évolution avec une précision redoutable (*voir graphique page suivante*) et le nombre de dissidents. Sur ce document figure également l'état de la forteresse des clans. On peut donc raisonnablement craindre que les sénéchaux .../...

✉ Atalante M 25,8
Yennefer B 8,6
Kazim B 65,3
Ner Vè M 99,2
Nonnette M 44,7
Roudolf M 58,0
2

Le réveil des Sénéchaux *(suite)*

envisagent des représailles physiques envers les « impurs ». L'une de nos sources a évoqué la construction d'une nouvelle forteresse au sein du château de Syrka afin de faire construire de puissantes armes de siège. Parions que, si cette construction a lieu, Gaspard ne manquera pas de faire de même au château de Zagangar pour ne pas être en reste.



Les sénéchaux se retourneront-ils contre leur camp ? Oui, à en croire leur désir de pureté. Tout clan qui ne ferait pas le nécessaire pour renvoyer ses « brebis galeuses » ne sera ni pour les Loups, ni pour les Griffons, mais sera en revanche l'ennemi des deux. Cible de choix pour leurs membres et leur forteresse, parions que les clans concernés rentreront vite dans le rang imposé par Kirim et Gaspard.

Il semblerait qu'un autre pan de la lutte concerne les timorés, ceux qui choisissent un camp par défaut, puisqu'ils ne peuvent pas être neutres. Les neutres étant les ennemis de chaque camp, ils restent proches du minimum de fidélité mais bénéficient malgré cela de meilleurs prix à la boutique en affichant leur emblème. Les sénéchaux, en accord avec les trésoriers des princesses semblent vouloir modifier ceci : le tarif ne serait pas meilleur en fonction de votre karma, mais en fonction de votre degré de fidélité à celui-ci. Cela provoquerait une hausse des prix pour ceux qui se refusent à avoir un karma proche du maximum.

L'on pourra s'étonner que chaque sénéchal dispose à peu de chose près des mêmes informations. Il est probable que certains espions travaillant pour l'un fassent des indiscrétions à l'autre.

Mais cela devrait être le dernier de nos soucis. L'orage gronde. Sur qui s'abattra-t-il en premier ?

Quarantaine

Le bateau transportant marchandises et nouveaux arrivants a été mis en quarantaine dans le port de Monaria depuis le 29 mai. En cause, des insectes nuisibles ayant contaminé une partie de la marchandise. Les immigrants désireux de s'installer sur Dragonium ont été priés de prendre leur mal en patience. Ce mal, justement, a été éradiqué la nuit dernière et la quarantaine a été levée. Les onze personnes bloquées ont reçu quelques potions de la part des autorités portuaires de Monaria.

Plein de vie

Depuis quelques jours, les fidèles qui vont prier au temple ressentent un nouveau bienfait. Ils se sentent régénérés. Le pouvoir des Dieux est infini et il semblerait qu'ils aient décidé d'apporter un coup de pouce à ceux qui les louent.

Sur Dragonium, on a pu assister à la construction de quatre sources de vie, dont une sur Téméria. Ces sources de vie n'ont pas vocation à remplacer les soigneurs et les marchands de potions, mais simplement à offrir au voyageur épuisé un instant de répit en lui rechargeant vie et mana une fois par heure et par source.

D'autres sources vont être construites sur Fesne ce week-end. Situées toujours hors des villes, leur emplacement n'est pas signalé : vous les découvrirez en arrivant dessus.



Cueillette

Qui veut la peau de Pupupe ? Le familier de Ywyn, sûrement inspiré par l'odeur, a pris l'habitude de lever la patte sur les plantes médicinales utiles pour confectionner la si rare potion d'accouchement de familier. Si certaines plantes sont mortes à cause de cela, les dernières études montrent que la sélection naturelle opère.

Sur un échantillon de plantes, on constate que le nombre de pousses viables a légèrement augmenté. Mais la progression la plus spectaculaire concerne la durée de repousse des plantes qui est passée de plusieurs heures à quelques minutes.

L'urine de changeforme aurait-elle des vertus inconnues en tant qu'engrais ? En tout cas, ne jetons pas la pierre à Pupupe !

Régate

Les autorités portuaires de Monaria ont fait état de leur désir d'organiser une régates. Cette course devrait être ouverte à tout participant capable de sillonner les mers sans chavirer au moindre crabe géant inamical.

Ni le circuit, ni le prix, et encore moins la date ne sont encore connus, ce qui laisse encore le temps aux marins inexpérimentés de se préparer. On devrait en savoir plus dans les prochains jours, le temps à l'administration de prendre acte de cette grande première dans l'histoire de Dragonium.

Stagiaire(s)

Pour la troisième année consécutive, à la même période, nous avons le plaisir d'accueillir un stagiaire en développement web. Le but d'un stage est d'apporter une expérience du terrain. L'association apporte, en plus, un cadre sympathique. Le stagiaire développe de nouveaux modules, utilise ses connaissances, en acquiert de nouvelles, se heurte aux contraintes techniques de l'accessibilité et aux règles de sécurité.

Depuis fin avril, voici les principales mises à jour :

- ◇ Mise en conformité de la base de données pour PHP7 (Cela a rendu le serveur un peu plus rapide).
- ◇ Rafraîchissement automatique des personnes en ligne.
- ◇ Nouveau système d'élevage, dressage, accouplement et domestication des familiers, ainsi que l'interface de contrôle pour les administrateurs.
- ◇ Interface de contrôle de l'herboristerie.
- ◇ Création de la source de vie.
- ◇ Nouvelles notifications par e-mail ou SMS (PA remplis, PM remplis, personnage attaqué, avertissement avant la fin de l'auberge).
- ◇ Codage de trois nouvelles quêtes.
- ◇ Nouvelle présentation du coffre de guildes.
- ◇ Interface de contrôle des sénéchaux
- ◇ Correction de bugs divers.

Et nous travaillons actuellement sur :

- ◇ Nouvelles touches de raccourci.
- ◇ Ajout de sons pour certains événements.
- ◇ Correction d'autres bugs divers.

Les nouvelles touches de raccourci devraient permettre aux utilisateurs de lecteur d'écran d'être plus rapides et de se passer de solutions non-officielles (donc interdites pour une raison de fair-play). Il est également prévu un profil dit « universel » pour les personnes n'ayant pas de lecteur d'écran et souhaitant expérimenter la rapidité du déplacement au clavier. Car oui, c'est vraiment plus rapide !

Les fonctions bientôt accessibles au clavier seront : les déplacements, les raccourcis de potions, l'ouverture de monstre, l'attaque de monstre ou de personnage, le ramassage d'objets au sol, le vol, le soin, la consultation de sa fiche perso, de ses jalons, de l'âme-qui-vive, de la FAQ, et du wiki.

Les principales contraintes techniques sont les combinaisons de touches réservées par le lecteur d'écran ou le navigateur, ainsi que la disposition des claviers différente selon les pays. Nous prévoyons de gérer l'AZERTY français pour PC, l'AZERTY français pour Mac, l'AZERTY belge, le QWERTY canadien français, le QWERTY canadien anglais et le QWERTZ suisse, pour Chrome (PC), Internet Explorer (PC) et Safari (Mac). Chaque profil est différent, pour être compatible avec Jaws, NVDA et Voice Over.

Ces raccourcis devraient être mis en place dans le courant de la semaine prochaine. En attendant, les *accesskeys* ont été désactivées pour éviter une incompatibilité technique.

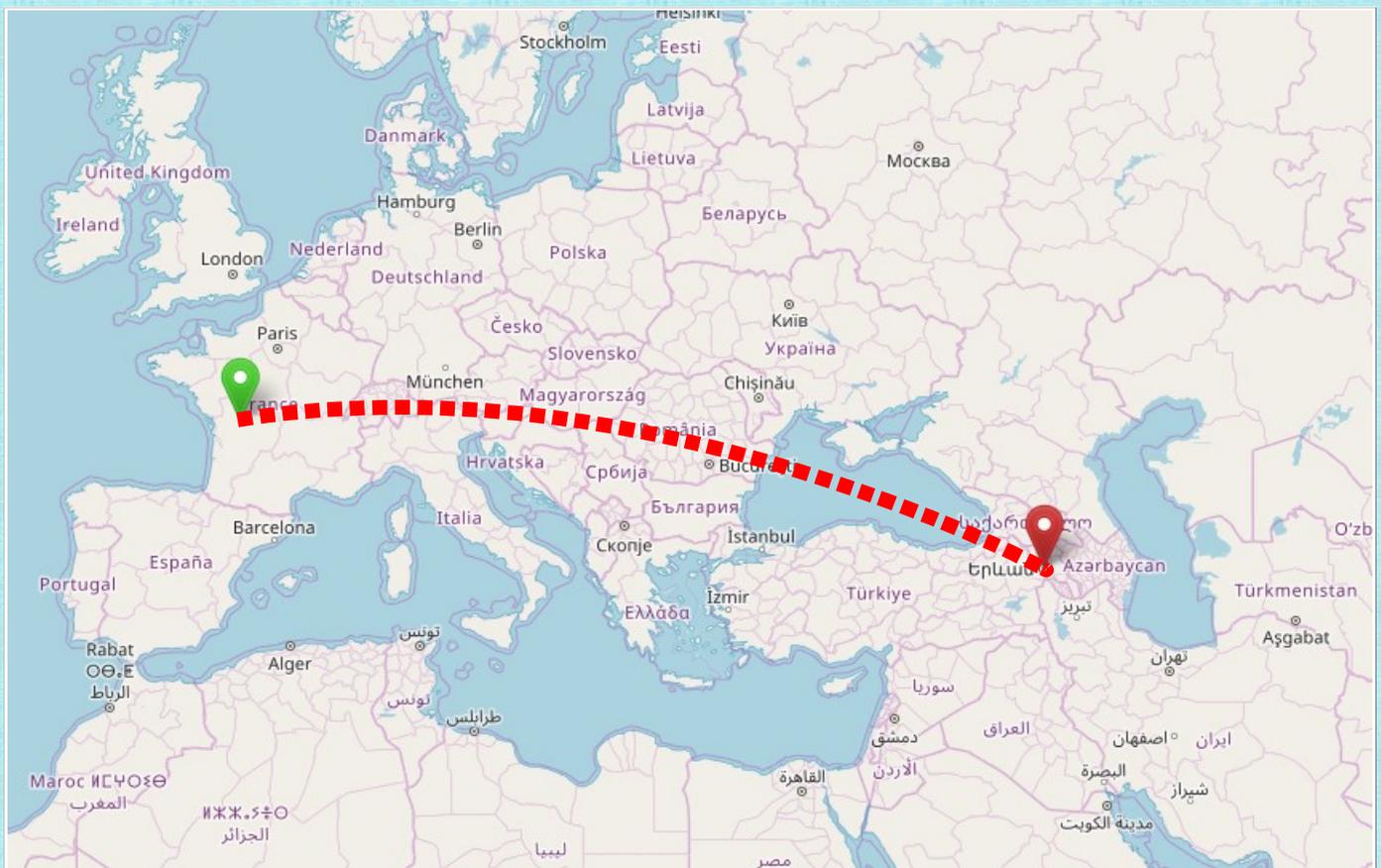
Stagiaire(s) (suite)

Suite au laboratoire de réflexion qui a eu lieu il y a deux semaines, nous allons rajouter quelques sons pour les joueurs déficients visuels. Les sons sont aussi gênants pour les voyants qu'ils sont agréables pour les aveugles, car ils leur apportent un environnement mais aussi des informations. Le but de ces sons est d'informer rapidement d'éléments présents sur la case ou d'évènements divers, comme le passage de niveau ou un drop de monstre. Facultatifs, ils seront réglables dans les options.

Une fois le premier stage terminé, un deuxième stagiaire prendra le relais jusqu'à fin août. Son objectif principal sera de terminer les arènes de combat, commencées l'année dernière et toujours en suspens.

Dragonium en Arménie

L'association Zyzomis a été invitée à participer début juillet à un colloque sur le thème de «l'entrepreneuriat social pour un changement positif» en Arménie, à destination des migrants, réfugiés et minorités francophones ou apprenant le français. À travers d'échanges mutuels d'expérience entre représentants de plusieurs pays, nous apporterons la preuve que peu de personnes avec peu de budget mais beaucoup de volonté peuvent construire un jeu fédérateur et ouvert à tous les publics.



À notre retour, nous serons présents au FLIP (Festival Ludique International de Parthenay, 79) pour deux jours seulement, les 17 et 18 juillet 2018. Nous serions heureux de vous y croiser.