

Aides de Jeu Chapitre 2



Table des matières

Lieux

- | | |
|----------------------------|-----|
| 1. Dherin-Khölèrh | p.3 |
| 2. L'Arcanum | p.4 |
| 3. La Sapienthèque | p.4 |
| 4. Le Manoir de Sire Rubah | p.4 |

Personnages notables

- | | |
|---------------------------------|-----|
| 5. Sire Rubah | p.6 |
| 6. Le Personnel du manoir | p.6 |
| 7. Les Assistants de Sire Rubah | p.6 |

Société

- | | |
|-----------------------|-----|
| 8. Les Hauts Recteurs | p.7 |
| 9. Commerces notables | p.7 |

Lieux

Dherin-Khölèrh

Il s'agit de la plus grande cité universitaire « laïc » de **l'Archipel**. Elle se situe sur l'île de **Mysthalonique** à quelques encablures de l'île principale de **Guizhemli** entre le Minuit et le Levant. Elle est située assez loin du littoral et il faut prendre soit la route qui longe le fleuve ou remonter celui-ci pour y parvenir.

La cité est bordée, pour sa partie principale, par une longue faille dans laquelle s'agitent les eaux tumultueuses du fleuve de **L'Amour** après qu'elles aient franchi la **Cascade des Larmes**.

À Minuit, se trouve la ville et ses quartiers fortifiés :

La Plèbe, qui rassemble les moins fortunés et les moins chanceux de la cité et ui rêvent ou désespèrent de s'y faire une place ou une renommée.

Le Quartier des Artisans et Commerçants avec le Port, où sont installés les plus industriels et avisés des citoyens.

Le Quartier Résidentiel, avec ses notables et ses plus confortables hôtelleries, ainsi que la grande place du marché et les administrations douanières et fiscales.

Le Quartier Académique, le cœur vivant de la cité avec ses logements pour étudiants nantis, professeurs et enseignants prestigieux.

Sur l'autre rive, en vis-à-vis de ce quartier se trouve, relié par un pont, la citadelle de **Rhâl-Parthâ** siège de la force armée et emplacement de la prison de droit commun.

On trouve dans cette cité quelques boutiques des plus renommés tisserands de la **Magiocratie**, ou de marchands d'amulettes et autres merveilles.

On y trouve de riches Mages, et dans les plus infâmes recoins abandonnés des sans-le-sou prêts à vendre leur âme pour manger.

Mais c'est une ville magnifique, avec ses belles maisons, ses fantastiques auberges, ses boutiques de choix...

C'est une ville grouillante et animée avec de nombreux commerces, et deux lieux incontournables !

L'Arcanum et la **Sapienthèque** ! Tout être sensé privilégiera la fréquentation assidue de la seconde plutôt que du premier.



L'Arcanum

Souvent moquée hors de **Guizhemli** comme d'une administration sclérosée dirigée par des vieillards souffreteux... elle est crainte et respectée par tout mage sensé qui se respecte. Elle veille sur les relations extérieures, la bienséance de la magie, la conformité au **Dogme** (ailleurs nommé **La Grande Thèse**) et la sûreté.

Bon, il ne s'agit que d'une annexe de cette vénérable institution dont le siège se trouve à **Thauma**, la capitale. Mais c'est aussi sa représentation la plus active. Et la plus inquiétante : « *Ce que vous ne savez pas encore, l'Arcanum le sait déjà ou ne tardera pas à le savoir* » dit la sagesse populaire.

Son architecture fait penser à une ziggourat circulaire dans laquelle s'affairent une armée (ce n'est pas une figure de style) d'enquêteurs, de mages, d'archivistes, de scribes et de moins honorables personnalités.

La Sapienthèque

Elle regroupe les fonctions d'université, de bibliothèque, de musée et de centre de recherches appliquées à l'occulte, la magie, l'ésotérisme...

Cet enchevêtrement de tours, de bâtiments intriqués, de salles à ciel ouvert ou lovées dans des replis dimensionnels héberge et promeut tout ce que la science magique peut apporter de meilleur (souvent) ou de pire (rarement, **l'Arcanum** y veille) à la **Magiocratie** et ses partenaires commerciaux.

C'est aussi l'une des plus importantes médiathèque de **l'Archipel** accessible à tout chercheur ou étudiant qui en fait la demande. Il est possible d'y trouver des œuvres telles que « *Le Précis de Magie Culinaire* » de Troâ Grhò le Magistère Nain, « *L'Art de Naghère* » du seul mage de combat connu, mais dont le nom s'est perdu, « *L'élevage et la Domestication des Écailles Volantes* » thèse d'un halfelin mégalomane, et bien d'autres merveilles !

Mais, il existe, un endroit secret et redoutable dans ce lieu extraordinaire ! Un lieu interdit à la plupart des mortels. Un lieu qui vous condamne sans coup férir à l'effacement : **Les Frappés d'Interdit** ! Tout ce que ce monde contient de magie, d'objets ou d'œuvres contestables, ou pire, quelque soit sa localisation dans **l'Archipel** est scellé en ce lieu !

Le Manoir de Sire Rubah

La demeure de **Sire Alhejandro** est située dans le **Quartier Académique de Dherin Khölèrh**, à proximité de la **Sapienthèque**. Elle se trouve au sommet d'une colline, offrant une vue panoramique sur la cité universitaire et le fleuve de **l'Amour**.

Un grand portail en métal forgé, décoré de motifs arcaniques, marque l'entrée de la propriété. Deux statues de griffons gardent l'entrée, et donnent une touche de mystère et de prestige.

La demeure en elle-même est un manoir imposant en pierre de taille, entouré de jardins luxuriants et de haies taillées avec soin. Les murs extérieurs sont ornés de fresques et de bas-reliefs représentant des scènes mythologiques et des créatures magiques.

L'intérieur de la demeure est richement décoré.

Au rez-de-Chaussée :

- Hall d'Entrée : il est vaste et éclairé par des chandeliers en cristal suspendus au plafond. Un tapis rouge orné de motifs dorés mène aux différentes pièces de la demeure.
- Salon : c'est un lieu de détente, avec des fauteuils en velours, des tapisseries murales et une cheminée élémentaire où dansent des flammes enchantées. Des bibliothèques remplies de livres anciens bordent les murs.
- Salle à Manger : La salle à manger est meublée d'une longue table en bois d'acajou, entourée de chaises finement sculptées. Un lustre en cristal diffuse une lumière douce et magique, créant une atmosphère chaleureuse.
- Bibliothèque : C'est une pièce dédiée aux études et aux recherches, avec des étagères remplies de grimoires, de manuscrits et de parchemins anciens. Un grand bureau en bois massif trône au centre, couvert de papiers et d'artefacts.

Étage Supérieur :

- Chambres : elles sont nombreuses, spacieuses et confortables. Chacune est décorée selon un thème spécifique lié à la magie. Les lits à baldaquin sont ornés de tentures en soie, et des amulettes protectrices sont suspendues aux murs.
- Cabinet de Travail : Le cabinet de travail de **Alhejandro Rubah** est une pièce privée, où il mène ses recherches les plus secrètes. Des instruments alchimiques, des potions et des artefacts mystérieux sont disposés sur des étagères et des tables de travail.

Sous-Sol :

- Laboratoire d'Alchimie : c'est un vaste laboratoire souterrain, équipé des derniers instruments alchimiques. Des fioles colorées, des alambics et des cornues sont disposés sur des établis, prêts à être utilisés pour des expériences magiques.

- Salles Sécurisées : Dans ces salles sont entreposés les artefacts les plus précieux et les plus dangereux. Des runes de protection sont gravées sur les portes, empêchant toute intrusion non autorisée.

Personnages notables

Sire Rubah



C'est un mage assez réputé et discret. Les rumeurs le prétendent quelque peu excentrique plus connu comme : **Baron-Magistère Alhejandro Rubah ou Sire Rubah.**

Son titre de baron est un héritage familial lointain sur lequel il reste discret et ne s'éternise pas. Pour celles ou ceux qui insisteraient ou persisteraient à vouloir en savoir plus ... l'ignorance est parfois salutaire.

Magistère est le titre de sa fonction officielle à la **Sapienthèque** où il a la charge des **Frappés d'Interdit** !

Par contre aucun titre ne l'identifie comme membre discret de **l'Arcanum**. Il peut être tout aussi redoutable que sympathique, mais il n'en reste pas moins un très bon manipulateur, lorsque nécessité s'en fait sentir.

Autant dire que c'est concrètement l'un des personnages les plus importants et les mieux informé de la Cité, voire de la **Magiocratie**, même s'il dissimule tout cela sous une apparence débonnaire et une réelle franchise.

Les Assistants de Sire Rubah

Elara Linwë est une Elfe des Bois qui se consacre à la magie élémentaire liée à la nature

- Description : • elle est d'une beauté envoûtante, avec de longs cheveux argentés et des yeux verts perçants. Elle porte des robes en tissus légers et fluides, souvent ornées de motifs floraux. Elle est de nature calme et douce, mais aussi extrêmement puissante dans la maîtrise des éléments naturels.
- Rôle : Elle aide **Sire Rubah** en manipulant les éléments pour les expériences magiques et les rituels nécessitant une connexion avec la nature. Elle veille également à la santé des jardins luxuriants de la demeure.

Thorgar Fer-Poing est un Nain qui pratique l'alchimie et l'enchantement d'objets

- Description : c'est un nain solide et trapu, avec une barbe tressée avec des anneaux d'or et des yeux verts scintillants de curiosité. Il porte des tenues de cuir renforcé et des gants solides qui le protègent lors de ses manipulations. Il est plutôt jovial et direct, avec un esprit analytique et inventif.
- Rôle : • Il a la charge du laboratoire d'alchimie et de l'enchantement des objets magiques. Il utilise ses compétences pour créer des potions puissantes et des artefacts enchantés, qu'il teste minutieusement avant de les approuver pour les expériences de **Sire Rubah**. C'est aussi lui qui assure l'entretien des automates du manoir.

Lirael Ombreciel est une Demi-Orc qui se voue à la magie de protection et de défense

- Description : elle a une silhouette imposante, avec une peau olive et des yeux ambrés. Elle porte des armures légères et des amulettes protectrices. Sa force physique est impressionnante, mais elle est également dotée d'une intelligence vive et d'une grande loyauté.
- Rôle : elle est chargée de la protection de la demeure et de ses occupants et met en place des barrières magiques et des runes de protection autour du manoir. En cas de danger, elle est prête à défendre **Sire Rubah** et ses compagnons avec bravoure et détermination.

Merric Sousbois est un Halfelin spécialiste en Illusions et envprestidigitation

- Description : c'est un halfelin espiègle, avec des cheveux bruns en bataille et des yeux pétillants de malice. Il porte des tenues colorées et des gants de magicien. Son sourire charmeur et son attitude enjouée en font un personnage attachant et plein de surprises.
- Rôle : Il est spécialisé dans les illusions et les tours de magie. **Merric** aide **Sire Rubah** en créant des diversions, des illusions protectrices et des distractions lors des missions délicates. Ses talents en prestidigitation sont également utiles pour les rituels nécessitant des manipulations précises.

Les Hauts Recteurs

La direction de l'**Arcanum** est entre les mains des Hauts Recteurs ! Ils composent une assemblée constituée quatre esprits les plus brillants de l'île. Ils sont choisis parmi les arcanistes, alchimistes et scientifiques les plus influents. Chacun représente une province ou une institution majeure différente ; et les deux critères ne sont pas cumulables. Ils prennent les décisions concernant la sûreté de la Magiocratie et veillent à leur application.

Il y a **Maestra Isilène Andarith** une Elfe, Rectrice de **Thauma** et doyenne de l'Arcanum ; **Oghmur Khan-Ryvek** un Humain (des rumeurs le prétende sang-mêlé), Recteur de la province d'**Akhil** et Maître des Humeurs de la Terre ; **Mysthal Tirion-Dhervek** une Naine Rectrice de **Dherin-Khölèrh**, gardienne de la **Sapienthèque** ; **Veyne-Dharell Vortann** un demi-orc, Recteur itinérant et représentant extérieur de l'Arcanum.

Commerces notables

Armand Le Flagornand Maître couturier : Peut améliorer la qualité des tenues en les ajustant à votre silhouette. La qualité du travail de son atelier est renommée avec des prix en rapport. (Tenues de Mystiques et de Croyants)

Moutamil ib Braramir Artisan couturier : C'est un petit artisan qui est très apprécié pour la qualité de ses rapiécages des vêtements en tissus. (Tenues de Mystiques et de Croyants)

Louy Camaïeu le Maroquinier : La majeure partie de la clientèle fait appel à ses services pour des accessoires en cuir : sac, bourses ... qui sont de bonne facture. Mais, sous le manteau, il est aussi connu pour entretenir les tenues vestimentaires de gens moins recommandables, et pas seulement (Tenues de Combattants et d'Ombres)

Dame Perline Apothicaire et Alchimiste : On peut trouver chez elle toute sorte de potions et d'élixirs sans danger.

Abhélar Tristesor Alchimiste et pourvoyeur : Ce brave Abhélar aime à jouer avec ses alambics et ses cornues. Les élixirs et les poisons n'ont aucun secret pour lui.