

René Renard

Eliandrilh

Une aide de jeu pour la campagne
Réminiscence

Aide de jeu pour la campagne : ***Réminiscence***.

Ce document a été conçu comme aide de jeu pour les joueurs d'une campagne de jeu de rôle médiéval fantastique.

C'est le troisième document de la sorte disponible sous la même collection après :

- ***Réminiscence***
- ***Gnoma Evangelis***

Un roman dans cet univers est déjà paru : ***La Geste gnome***.

Ce livre est dédié aux joueurs et anciens joueurs de la campagne : ***Réminiscence*** :

Anne Minet, Chloé Lejeune, Aurélie Baudson, Véronique Minet, Bertrand Latinis, Aziz Meuter, Romuald Baumans et Jonathan Malaise

Texte : René Renard

Relecture et corrections : Anne Minet

Illustration de Couverture : Hubert Robert 1786

Images & Border's : Godecookery.com



<https://www.facebook.com/D12InYourFace>
www.d12yf.com

Sommaire

Présentation.....	Page 11
Parcours du nouvel arrivant.....	32
Géographie.....	40
Politique.....	72
Défense et force militaire.....	78
Institutions.....	84
Organisations.....	95
Moyens de transport.....	101
Guildes.....	104
Lieux de vie.....	112
Commerce et financement.....	120
Historique.....	123
Secrets.....	135
Développements futurs.....	173
Scénarii.....	183
Index.....	194

Présentation

On me nomme Sire Thomas de Franchemasse, je suis un gnome aillant parcouru bien des contrées aussi lointaines que différentes.

Aujourd'hui je vais vous parler d'Eliandrill, malgré le syndrome du « carcan » qui fait que nos souvenirs de la cité se voilent quand on s'éloigne de celle-ci. Il semble que je n'en sois pas atteint.

Je ne vous parlerai pas de la grandeur et de la beauté de ce lieu, n'importe quel quidam le ferait aussi bien que moi, mais de ce qui fait qu'Eliandrill est unique. Ce n'est pas seulement ces beaux côtés qui la rendent telle.

La population y est assez bigarrée, plutôt aisée en général et rarement malveillante. Les personnages les plus loufoques côtoient de vieux érudits, les plus illustres artistes et les personnes de grands savoirs. C'est une ville où l'art et la science sont rois, mais l'argent est ce qui la fait vivre.

Tout n'est que trompe l'œil. Les grandes universités forment l'élite de la cité-état et d'autres empires dont certains ne sont pas toujours dominés par le bien. Eliandrill ne regarde pas ce que deviennent les diplômés de ses écoles, l'argent des inscriptions est le seul passe-droit vers la meilleure éducation possible, dusse-t-elle servir aux buts les plus malveillants.

Enclavée dans un bassin surplombé par d'immenses falaises au centre d'une région paraissant aride, il y a pourtant un cours d'eau qui traverse la ville, celui-ci est souterrain. On le nomme simplement la rivière souterraine et bien peu sont ceux aillant ouï dire son existence. C'est pourtant grâce à cette rivière qu'Eliandrill est alimentée en eau courante grâce à des machineries conçues et gérées par les nains. Le monde souterrain tient une grande place à Eliandrill, un monde inconnu pour la majeure partie de sa population. Un réseau de cavernes et de couloirs parsèment les falaises. C'est le repaire des nains, protecteurs de la cité au même titre que les elfes de la forêt profonde qui survolent la ville à dos d'aigle. La grande caverne est le lieu de vie des Myconides, des hommes-champignons. Ils posséderaient des vasques géantes remplies d'eau où pourraient des cadavres

humains. Le jus récolté nourrirait leur maître, une sorte de keyste de plusieurs dizaines de mètres de diamètre. Il serait leur cerveau collectif. Les autorités d'Eliandrill connaissent l'existence de ces hommes champignons. Un pacte aurait été scellé entre la cité et les Myconides : La protection souterraine de la cité contre de la chair fraîche. C'est peut-être pour cela qu'on ne verrait que rarement des personnes revenir de la prison d'Eliandrill.

Sur les hauts pics d'Eliandrill, grouille une population fréquentant les bibliothèques, les musées, ainsi que diverses maisons de savoir le jour et des lieux de débauches la nuit.

Des jongleurs, conteurs et troubadours parcourent les rues étroites de la ville sous le regard en coin de prêtres, de sages et d'usuriers.

Des milliers de voyageurs venant de tout horizon se déversent entre les murs d'une métropole faite de quartiers séparés par des bosquets, des collines et des chemins se perdant dans une verdure opaque. Nul ne connaît le véritable dessein de chaque visiteur.

Mais ce que le pouvoir en place redoute le plus, c'est cette brume qui envahit le bas de la ville dès le soir venu. Des disparitions mystérieuses ont été observées depuis l'arrivée de cet étrange phénomène. Parfois des cris qui ne semblent pas humains sortent de cette opacité. Il se murmure que des nécromants fomentent un coup d'état et que des revenants se cachent dans la brume. On doit certainement avoir plus à craindre de toutes ses guildes et organisations secrètes qui tirent les ficelles à travers des hommes de pailles disposés à tous les échelons du pouvoir.

Qui est derrière cette série de meurtres qui ne semble avoir aucun sens ?

Pourquoi les nouveaux venus se perdent sans cesse, même dans des quartiers qu'ils connaissent fort bien ?

Le jour des masques arrive chaque année, où chacun est obligé de sortir le visage caché. C'est une fête vieille comme la ville. C'est un jour de joie pour tous ses habitants et un véritable enchantement pour les enfants. La guilde des confiseurs lance dans la foule des bonbons par milliers. Certains sont spéciaux et parfaitement ciblés envers des personnes gênantes. C'est aussi le jour où les

règlements de comptes et les meurtres sont les plus nombreux. Rien n'est jamais comme il le paraît à Eliandrilh.

Tout cela ne doit pas vous faire passer l'envie de visiter les nombreux monuments d'Eliandrilh. Faites attention au Palais bulle et au Palais chimère qui a appartenu à une époque à ce sacré Zworykin.

N'oubliez jamais que cette cité a deux visages : celle des arts, de la science et de l'amusement sans fin mais elle possède aussi son côté maudit, comme un reflet négatif d'elle-même.

Sur ce, je m'en vais trouver une chambre à louer dans une auberge discrète de cette bonne vieille cité de Laelith !

Sire Thomas de Franchemasse, érudit gnome sous les étoiles devant l'éternel.



La discussion du médecin avec la Mort. De Strub's Orationes Dual, Vienne, 1511.

Avant-propos

Eliandrilh est une œuvre de fiction décrivant une cité dans un monde médiéval-fantastique. Il y a plusieurs années que ce projet a débuté, mais n'a jamais été mis auparavant sur la toile, ni publié.

Cette réécriture complète doit beaucoup aux conversations qui se sont tenues sur « *la Taverne du rat crevé* » un forum dédié aux jeux de rôles et en particulier à la ville de *Laelith* (Hors-série du magazine *Casus Belli*) ainsi qu'à la création de background et d'aide de jeu basé sur le milieu urbain dans l'univers de *Donjons et Dragons*.*

LE RAT CREVÉ

Malgré que ce forum n'existe plus, j'en garde une affection profonde. Les discussions du forum *Casus NO*, du *scriptorium* ont beaucoup apporté également. Mais c'est surtout mes joueurs que je dois remercier. Leurs idées, leurs réflexions et leurs interprétations est ce qui a fait le plus grandir cette cité.

Bien que cette ville puisse évoluer dans n'importe quel monde médiéval-fantastique, elle fut néanmoins créée pour intégrer

l'univers de mon cru : *Les Royaumes d'Emeraudes*.

Cet univers a vu évoluer la campagne « *Réminiscence* » de 2011 à 2014 et dont une seconde campagne a débuté en 2017. D'où cette nouvelle version qui a pour but de rester le plus fidèle possible à ce que vivent les Pj dans et autour d'Eliandrilh. (La précédente version écrite, mais jamais publiée, date de 2003)

Eliandrilh peut être employée dans d'autres milieux et d'autres campagnes (Vous découvrirez dans les secrets de la cité pourquoi elle peut facilement intégrer d'autres univers) Ce livre a pour but de fournir un background qui peut être utilisable en tout ou en partie dans d'autres univers.

Certains clins d'œil venant d'autres œuvres de fiction ont été glissés par-ci, par-là. Seul les noms ont été empruntés, leur historique a été modifié. Quelques vieux routards reconnaîtront certains de leurs personnages avec une nouvelle fonction ou d'autres personnalités qui leurs sont familière. Qu'ils ne voient aucune malice dans ce