



# Réminiscence

## Le premier des derniers jours

Campagne  
**Eliandrilh.**

René Renard « Mordicus »

---

*Aide de jeu concernant des lieux d'importance à Eliandrilh.*

---

### 1. **Pic des Mages (P.20)**

#### **1.1 Plateau Royal**

*Palais Royal* : 16, rue Royale, plateau Royal. Demeure du **Grand Pons**, siège du **Conseil des Treize**. (P.38)

*Jardins Exotiques* : (P.38)

◆ *Place Royale*

◆ *La Mandragore Plaintive*

#### **1.2 Académia**

*Académie des Mages* : 1, rue de l'Académie, l'Académia. Haute école de magie. (P.30)

*Université Suspendue* : L'Académia. Université pour bonnes familles. (P.30)

◆ *Place de l'Académie*

#### **1.3 Illusion**

*Maison des Illusionnistes* : (P.31)

◆ *Place de la Traverse*

#### **1.4 La Cime**

*Ordre des Archimages* : (P.16)

*Château des Mages* : (P.37)

◆ *Place des Mages*

### 2. **Pic des sages (P.21)**

*Université de la pensée universelle* : (P.31)

*Palais des Sages* : (P.38)

*Allée des Illustres* : (P.39)

*Confrérie des Confiseurs* : (P.46)

◆ *Allée des Illustres*

◆ *Place des sages*

◆ *Place Verte*

### 3. **Pic des Beaux-arts (P.22)**

*Académie des Beaux-arts* : (P.31)

### 4. **Plateau Lumineux (P.22)**

*Maison des Percepteurs* : (P.16)  
*Agence de détective privé « Goffer et Gulliver »* (P.43)  
*Première Banque Populaire* : (P.44)  
*Guilde des Courtisanes* : (P.46)  
*Compagnie des Mercenaires du Sentier Lumineux* : (P.46)  
*Milice des Arquebusiers* : (P.46)

## 5. **Pic Universel (P.22)**

### 5.1 Grand Plateau

*Le Conclave* : 12, rue du Conclave, le Grand Plateau. (P.15) Les membres du **Conclave** sont au nombre de 21 et forme l'opposition au Conseil des Treize.

*Bibliothèque Universelle* : la **plus grande Bibliothèque** du continent (P.31)

*Ecole Universelle* : (P.31)

### 5.2 Plateau Ensoleillé

## 6. **Pic des Gastronomes (P.23)**

*Ecole Hôtelière de Norma Scrumph* : (P.32)

## 7. **Pic des Illustres (P.23)**

*Musée du Miroir* : (P.39)

## 8. **Pic des Ducs (P.23)**

### 8.1 Haut Plateau

♦ *Nombreux Palais*

### 8.2 Plateau Bas

*Maison des Percepteurs* : (P.16)

## 9. **Saint Pic (P.23)**

*Temple Œcuménique de la Toison d'Or* : Temple dédié à toutes les religions (P.40)

*Ordre des Chastes* : (P.41)

*Officine des Derniers Sacrements* : (P.43)

## 10. **Pic Seigneurial (P.24)**

*Cour de Justice* : (P.16)

*Institut d'Architecture* : (P.32)

*Ancien Palais Royal* : (P.38)

## 11. **Pic de la Joie (P.24)**

### 11.1 Lumière Vive

♦ *La Lyre et la Harpe.*

### 11.2 Joie pour la joie

*Guilde des Courtisanes* : (P.46)

### 11.3 Or du sot

*Casino* : (P.32)

### 11.4 Enchantement perpétuel

## 12. Pic des Artistes (P.25)

*Bibliothèque Céleste* : (P.32)

*Galerie Ephémère* : (P.39)

## 13. Beau Pic (P.25)

*Ancienne cour Elfique* : (P.38)

*Cour des Miracles* : (P.38)

*Opéra Elfique* : (P.40)

## 14. Pic des Bannis (P.25)

*Prison* : (P.16)

## 22. Porte Nord (P.26)

*Dispensaire de la Haute Lune* : (P.44)

*Sanatorium de Léo Reig* : (P.44)

## 23. Porte Sud (P.26)

## 44. Village Gnome (P.30)

### Autres lieux

### Guildes : (P.45)

*Gilde des Herboristes* : (P.46)

*Confréries des Ingénieurs* : Uniquement constitué de Nains. (P.47)

**Barde** : *La Lyre et la Harpe.*

*Taverne de la Lyre, 8, rue de l'Orangée, la Lumière Vive, Pic de la joie.*

Les Bardes forment des confréries qui s'étendent sur tout le monde connus. Chaque groupe est autonome, mais chaque Barde nouvellement arrivé dans une ville sera approché par la guilde de la région.

S'en prendre à un barde c'est s'en prendre à tous les bardes.

Les sociétés de bardes font de bons groupes de renseignement, mais il semble qu'ils travaillent pour eux même et mettent rarement leur « talent » au profit d'autrui. (Sauf contre de très grosse sommes)

La Lyre et la Harpe est la guilde de bardes d'Eliandrilh. Ils sont les conseillers officieux des hautes castes de la cité et tentent d'en influencer la politique.

Les différentes guildes bardes tentent à se regrouper et à former une gigantesque toile qui recouvrira le monde entier. Ils formeront, ainsi, un véritable contre pouvoir. Mais le moment n'est pas encore venu.

**Druide** : *Le Cercle des Enfants de Dana.*

Les Druides sont les protecteurs de la nature, ils se réunissent lors de grands événements du calendrier. Ils forment des Cercles où les druides sont invités par cooptation.

Les Cercles sont discret concernant leur membres, leur lieux et dates de réunion ainsi que des buts poursuivis. Il n'est, néanmoins, pas un secret de savoir que la nature reste au centre de leur préoccupation.

Le Cercle des Enfants de Dana est la confrérie druide des « Anciennes Terres »

**Prêtre** : *L'Ordre des Chapelains Blancs.*

L'Ordre des Chapelains Blancs est un ordre de prêtres pacifistes venant des « Jeunes Royaumes »  
Ils n'ont pas de représentant à Eliandrilh.

L'Ordre prône la paix et la non violence. Ils ne sont, néanmoins, pas dupe de l'époque troublée dans laquelle est plongé le monde et il faut se préparer à la guerre si on veut garantir la paix.

**Gnome** : *Le Gnoma Evangelis.*

*La Mandragore Plaintive. 13, Rue haute, Plateau Royal, Pic des Mages*

La première compagnie gnome des anciens royaumes d'Emeraude a posé ses valises à Eliandrilh.  
(Voir chapitre dédié à la compagnie gnome)

Ils suivent les prédications du Conglomérat, Praéoria est là pour sauver les terres libres, mais ils restent à l'affût, car rien n'est jamais gratuit dans ce monde.

**Nain** : *Le Marteau de Thor.*

*Le Quartier Minier (P.27)*

Le Marteau de Thor est une confrérie Naine qui a été créée à Eliandrilh et qui regroupe les nains, survivants des citadelles perdues dans la guerre contre les peaux vertes, qui se sont retrouvés dans la cité des nuages.

Leur but à court terme est de réunir tous les nains apatrides et de former un réseau d'échange. A long terme, ils voudraient constituer une force capable de reprendre les citadelles perdues des mains gobelinoïdes.

## **Marchés : (P.45)**

*Eriade* : Plateau Lumineux, Pointe des Justes (P.27)

*Maréade* : Garde Nord, Cité des Brumes (P.26)

*Mériade* : Haut Ravin (P.26)

*Jagmade* : Quartier Sud (P.26), L'Anneau Centre (P.29)

*Thérade* : Pointe de la Garde (P.26), Pied des Mages (P.28)

*Samiade* : Plateau Lumineux, Quartier Ouest (P.29)

*Adése* : Cité des Brumes (P.26), Tête du Serpent (P.29)