

LE REPAIRE DU
XIII^{ÈME} ARCANE

VISITE GUIDÉE



LE REPAIRE DU XIII^{ème} ARCANE
- VISITE GUIDÉE -

Conception : Ankou
<https://le-labo-dankou.blogspot.com>

SALUTATIONS, JEUNE RECRUE.

Je suis le Conseiller Van Tassel. Vous êtes arrivés jusqu'ici sain et sauf, et je vous en félicite. Bienvenue au Repaire du Treizième Arcane !

Comme vous vous en doutez, la nature de nos activités nous empêche d'évoluer librement en plein jour. C'est pour cette raison que nous nous sommes réfugiés sous terre, dans les profondeurs de la montagne, à l'abri des yeux et des oreilles indiscrètes.

Le Repaire est notre sanctuaire. Sa construction a demandé des mois de travail, nous disposons de toutes les installations nécessaires à la vie en communauté, et ses couloirs s'étendent à des miles à la ronde. Il est très facile de s'y perdre, les premiers temps.

Je vous propose donc de me suivre, le temps d'une petite visite guidée.

Vous êtes prêt ? Alors allons-y !





DOMAINE
DU MAÎTRE

BUREAU DU
NEUVIÈME

BUREAU
CONSEILLE

PRISON

SALLE DE RÉUNION

TAVERNE

LIBRARIUM

TÉLÉPORTEUR

ÉCURIES

ENTRÉE



LE REPAIRE DU XIIIÈME ARCANE

DU
R

JARDINS

QUARTIERS

DES MÉTIERS

SALLE

DES COFFRES

QUARTIER

DES OFFICIERS

SALLE

D'ARMES

INFIRMERIE

QUARTIERS

RÉSIDENTIELS





L'ENTRÉE

L'entrée du Repaire est scellée par une porte en pierre, lourde et massive. On y accède en suivant un parcours précis dans le dédale de galeries souterraines qui la précède. Il serait très étonnant qu'un individu ne possédant pas de plan réussisse à l'atteindre.

Le seul moyen de franchir la porte est d'y apposer le Médaillon de l'Arcane, distribué à chaque membre lorsqu'il rejoint la guilde.



En passant la porte, vous vous retrouverez face à Howard et Phillip, les deux têtes de l'Ettn, gardien du passage.

Il semble comprendre assez bien les ordres qu'on lui donne, qui consistent essentiellement à laisser passer les membres et à malmener les intrus. N'espérez toutefois pas avoir une discussion avec lui, il ne parle pas notre langue. Peut-être même n'en parle-t-il aucune.



● LE TÉLÉPORTEUR

Le portail de téléportation du Repaire fonctionne avec des runes, distribuées uniquement aux membres les plus méritants, ou lors de circonstances particulières. En activant l'une de ces runes, il est possible de se téléporter à l'intérieur du Repaire, peu importe l'endroit du monde où l'on se trouve.

Sans rune, il est impossible de se téléporter au sein du Repaire, de quelque façon que ce soit. Le Maître y a veillé en imprégnant les murs de puissants sortilèges.

● LES ÉCURIES

Vous pouvez laisser ici vos montures, familiers, animaux de compagnie et autres bêtes aux bons soins d'Elliot Soupaulait, le palefrenier et gardien des écuries. Gobe-lin hargneux mais sympathique, il laisse constamment s'échapper derrière lui une douce odeur de paille sèche.

Il est interdit aux Taurens et aux Worgens de séjourner dans les écuries. Il peut arriver qu'en guise de punition, on vous oblige à récurer les enclos sous la supervision d'El-liot, qui vous regardera faire en sirotant un punch-coco sur sa chaise longue.

● LA FONTAINE DU MAÎTRE

En vous rendant sur la Place du Marché, vous passerez devant la grande fontaine à l'effigie du Maître. Toute en pierre sculptée, elle peut provoquer un certain malaise, tant ses détails sont soignés, tant elle paraît vivante.

Sur le socle, gravés en lettres d'argent, vous pourrez lire les mots suivants :

Cercle magique où les honnêtes gens qui s'y aventurent finissent en miettes,

Cité des voleurs, hideuse verrue à la face du monde,

Catacombes d'où s'échappent chaque matin, et reviennent hanter chaque nuit, ces esprits de vice, de mendicité et de vagabondage,

Ruche monstrueuse où rentrent le soir avec leur butin tous les frelons de l'ordre social,

Hôpital menteur où le bohémien, le moine défroqué, l'écolier perdu, les vauriens de toutes les races, de toutes les religions, couverts de plaies fardées, mendiants le jour, se transfigurent la nuit en brigands,

Immense vestiaire où s'habillent et se déshabillent les acteurs de cette comédie éternelle que le vol, la prostitution et le meurtre jouent sur le pavé des nations.

Bienvenue, à vous tous, en mon Repaire.





LA PLACE DU MARCHÉ

La Place du Marché est le cœur du Repaire, c'est d'ici que l'on accède à toutes les autres commodités. Autour du grand arbre, des vendeurs se sont installés et vous proposeront toutes sortes de marchandises qui rendront votre vie au Repaire plus agréable.



LA TAVERNE

La taverne accueille tous les membres qui souhaitent se détendre autour d'un bon verre en jouant aux cartes. De nombreuses tables y sont installés, et le choix de boisson est vaste.

La table la plus grande et disposant des sièges les plus confortables est la table du Conseiller. Seuls les officiers sont autorisés à s'y installer.

Dans l'arrière-salle se trouvent les cuisines. Mona Blanc d'Œuf s'y attèle aux fourneaux. C'est une taurène de petite taille, qu'elle compense largement par la portée de sa voix. Bien qu'elle travaille seule, on l'entend souvent beugler comme quoi cette «satanée viande à intérêt à cuire plus vite», ou «qu'est-ce que c'est que ce vin au rabais qui me fait des grumeaux dans ma sauce ?». Elle prépare néanmoins des plats délicieux qui raviront vos palais.

● LA SALLE DE RÉUNION

Comme son nom l'indique, c'est ici que les membres se réunissent lors des débats et autres annonces officielles. Son estrade, ses nombreuses places assises et ses divers équipements lui permettent également de servir de salle de cours.

Durant la pause, vous serez invités à déguster une tasse de café dans l'arrière-salle, grâce à la Caféinomatix 3000 qui y a été installée, sous la pression d'un certain druide.

● L'INFIRMERIE

L'infirmerie est sous la juridiction de Morch Corne-Brisée, notre médecin en chef. On y trouve de nombreux lits pour les convalescents, ainsi qu'une table d'opération chirurgicale. De nombreux appareils (d'aspect parfois peu rassurant) ainsi qu'un large choix de médicaments, onguents et autres composants médicinaux y sont également disponibles.

L'infirmière Camélia Addams y seconde le médecin en chef. Douce et charmeuse, elle est aux petits soins avec les patients, et veille à leur bonne rémission. Certaines rumeurs circulent, disant qu'elle ne porterait pas de sous-vêtements sous ses robes... Tout comme son frère Théophile, elle a entièrement embrassé la voix du loup, et vous ne la verrez jamais sous sa forme humaine.



● LE LIBRARIUM

Il s'agit de la bibliothèque, où vous pourrez consulter et emprunter les ouvrages qui y sont disponibles. Seuls exceptions, les volumes se trouvant dans la réserve : il faudra vous munir d'une autorisation d'un supérieur pour vous en servir, car ils sont soit trop précieux, soit trop dangereux pour être laissés à la disposition de tous.

Le Librarium est sous la juridiction du Grand Bibliothécaire Septimus Cherchenord, un gnome colérique, froid et particulièrement imbu de lui-même. Il vous faudra russer pour vous attirer ses faveurs.





L'ADMINISTRATION

● LE BUREAU DU CONSEILLER

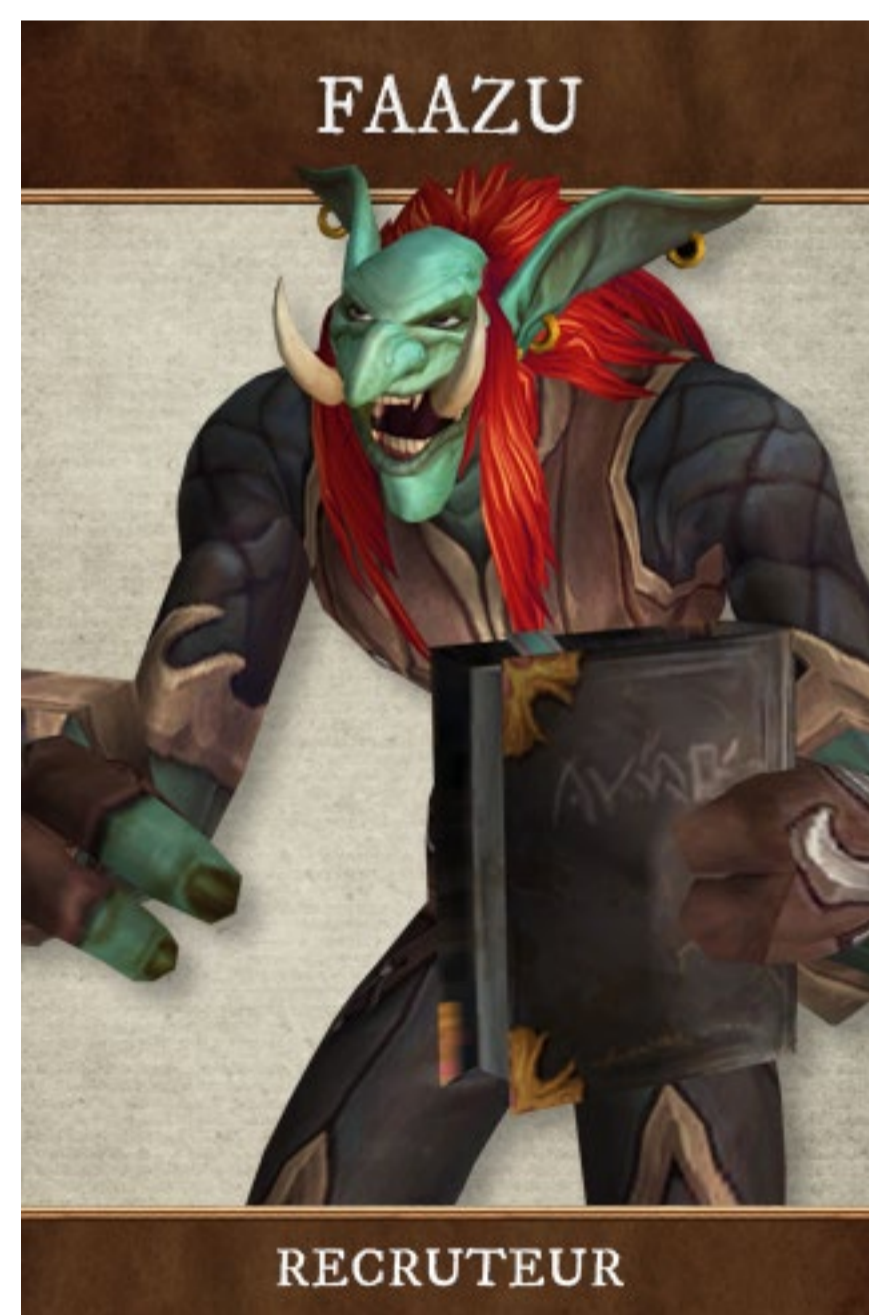
Le Conseiller possède son propre bureau, en-dehors de ses appartements dans le Quartier des Officiers. Il y passe d'ailleurs le plus clair de son temps, et l'odeur piquante de sa pipe a imprégné les murs.

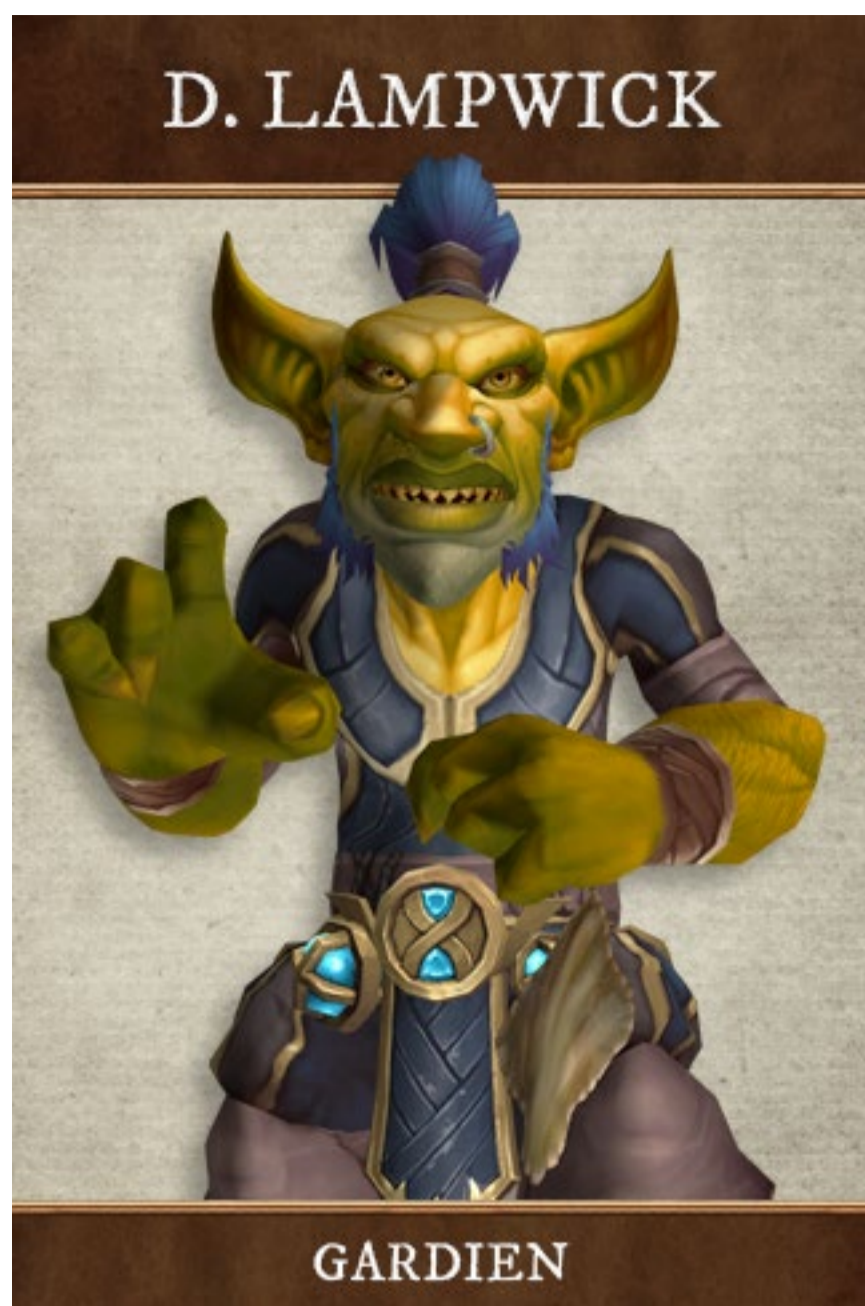
Au centre de la pièce se trouve un bureau de bois sombre, couverts de dossiers et de documents. Le fauteuil du Conseiller, aux allures de trône, rend pâles de jalousie les simples chaises réservées aux visiteurs. De longues bibliothèques habillent les murs, recouvertes elles-aussi de livres et autres parchemins.

● LE BUREAU DU NEUVIÈME

Le Neuvième possède plusieurs bureaux, disséminés sur les trois continents, et l'un d'eux se trouve à l'intérieur du Repaire. Vous pourrez vous y rendre afin de prendre connaissance des missions disponibles, vous y inscrire en déposant une candidature, et y faire part de vos comptes-rendus.

C'est ici que Faazu se trouve généralement, lorsqu'il n'est pas en poste à Brill. Vous connaissez déjà le troll, puisque c'est lui qui est en charge du recrutement. Portant toujours un impeccable costume noir – en parfait contraste avec ses cheveux écarlates – Faazu est réservé et ne parle pas beaucoup, mais il a des yeux et des oreilles partout.





LE DOMAINE DU MAÎTRE

Le Domaine du Maître s'étend derrière de hautes et lourdes portes. Nul n'est autorisé à y pénétrer - hormis en cas d'extrême urgence - si ce n'est le Conseiller. Et même lui prend garde de ne pas passer les portes trop souvent.

Si vous passez près des portes lorsqu'elles s'ouvrent, vous verriez, au bout d'un couloir, une haute bâtisse construite à même la roche, s'étendant sur plusieurs étages. Et avec un peu de chance, vous apercevriez la silhouette du Maître se mouvoir dans l'ombre d'un rideau tiré.

L'ouverture des portes est contrôlée par Dexter Lampwick, un goblin qui semble avoir élu domicile derrière le comptoir d'accueil. Les portes ne s'ouvrent qu'avec le système de manivelle qu'il est chargé d'enclencher.

LA PRISON

Y sont incarcérés les prisonniers de guerre, ou toute autre personne jugée dangereuse pour l'Arcane. Prenez garde, les membres y séjournent également à de plus rares occasions, lors de fautes graves.

L'entrée de la prison est gardée par Bleuargl, une abomination rescapée de Fossoyeuse. Bien qu'il ait une fâcheuse tendance à se lier d'amitié avec les prisonniers, il n'est resté pas moins un adversaire redoutable.

Topper Harley, humain d'âge moyen à la crinière blonde et prisonnier de longue date, a survécu au Cataclysme et a pris possession de sa nouvelle cellule. Sa présence demeure toujours un mystère. Il a des tas d'histoire passionnantes à raconter, n'hésitez donc pas à aller le saluer.





LA PLACE DE L'ARAIGNÉE

LA SALLE D'ARMES

On y vient pour s'entraîner au combat, sous sa forme physique ou magique. De nombreux mannequins sont disséminés au travers de la pièce, et une arène autour de laquelle se déploient de petites estrades permet d'organiser des combats en duel. C'est également ici que l'on stocke armes et armures.



LES JARDINS

Il s'agit de l'unique secteur à ciel ouvert du Repaire. On y accède en longeant un long couloir qui traverse le flanc de la montagne, pour se retrouver sur cette plateforme surélevée, dissimulée par les rochers et la végétation alentour. Bien que l'endroit semble inaccessible de l'extérieur, on y poste toujours un garde en faction, au cas où.

Vous trouverez ici un point d'eau fraîche où l'on peut pêcher, des chaises longues, quelques bancs et un potager où poussent fruits et légumes en quantité raisonnable.

O et Z sont nos jardiniers paysagistes. Ce sont deux golems, assemblés de bric et de broc, qui ont pour seule fonction de cultiver la terre. Ils n'ont pas vraiment de consciences propres, mais certains affirment les avoir entendus comploter contre les vivants. Nous ne sommes donc pas à la bri d'un sale coup...

LE QUARTIER DES MÉTIERS

Le Quartier des Métiers se divise en quatre ailes distinctes, et accueille un laboratoire d'alchimie et une serre, une forge, un cabinet de calligraphie et un cabinet de couture et de travail du cuir. Nos artisans ont à disposition les meilleurs composants pour confectionner les artefacts les plus remarquables.



Ekodjin vous secondera durant vos expériences. Elle prend son rôle de laborantine très au sérieux, et n'hésite pas à lécher les semelles les plus crottées pour se faire bien voir.

Grawn apportera son aide dans la forge. Travailleur et motivé, il perd toutefois tout sens de la réalité lorsqu'il aperçoit, de près ou de loin, une certaine Elfe... qui sait pourquoi.

Et enfin, l'expérience 1408. Venue tout droit d'Outreterre, sa capacité de régénération tissulaire est exceptionnelle, ce qui en fait un cobaye de choix pour toutes sortes d'expériences.

LA SALLE DES COFFRES

C'est ici que l'on stocke les richesses et les trésors de guerre de la guilde. Pas uniquement les pièces d'or et les pierres précieuses, mais aussi les artefacts magiques et puissants, ainsi que les réserves de composants pour le Marché.

Les entrées et les sorties de la Salle des Coffres sont contrôlées par Bone, le hobgobelin, chargé de la sécurité. Armé de sa massue à pointes, il a pour ordre de fracasser quiconque entrerait sans autorisation.

Théophile Addams, le comptable, s'est installé un bureau à l'intérieur de la Salle des Coffres, et il y passe le plus clair de son temps. Très emprunt au stress, il éclate bien souvent en sanglots en voyant comment la comptabilité a été négligée jusqu'ici. Alors s'il lui arrive de vous balancer son livre de compte en pleine poire, tâchez de faire preuve d'un peu d'indulgence.





🔴 LES QUARTIERS RÉSIDENTIELS

Votre affectation dans les quartiers résidentiels dépendra de votre grade dans la guilde. Jeune recrue, à votre arrivée, il faudra vous contenter d'une tente, étriquée et peu confortable. Ce n'est qu'après avoir fait vos preuves que vous pourrez rejoindre les dortoirs communs. Ce n'est pas le grand luxe, mais sans doute toujours mieux que le caniveau où l'on vous a probablement repêché. Enfin, les membres les plus méritants auront accès à de petits appartements privés, et tout le confort que cela implique. Vous êtes autorisés à vivre en couple ou en compagnie d'un colocataire si vous le souhaitez.

Mais attention, l'accès à un logement douillet est un privilège, et non un droit. Vous n'êtes pas à l'abri d'un retour sous une tente miteuse en cas de mauvaise conduite.

Des salles d'eau (communes ou privées) sont à la disposition de tous les habitants du Repaire. Veillez à les visiter régulièrement, sous peine d'avoir à cohabiter avec les puces et les rats.



🔴 LE QUARTIER DES OFFICIERS

Le Quartier des Officiers se compose de quatre grandes maisons individuelles, où résident - comme son nom l'indique - les Officiers, mais aussi le Conseiller. Les membres ne sont pas autorisés à s'y promener librement, si ce n'est pour rencontrer un haut-gradé.

VOUS POURREZ LES CROISER AU REPAIRE

UNITÉ S.R.Π.R.



AGENTS D'ENTRETIEN

Une gnome, un elfe et une naine : c'est ainsi qu'est composée l'unité de nettoyage S.R.Π.R ! Tâches douteuses, flaques de sang, moutons de poussière sous les lits, etc. absolument rien ne résiste à ces supers nettoyeurs !

Armés de leurs balais en crin de hurans et de leur Serpillateur[©] breveté, la crasse n'a qu'à bien se tenir. Mais veillez à ne pas leur donner trop de travail non plus, il ne manquerait plus qu'ils décident de se syndiquer...



Jonathan Farnsley possède les clés de toutes les serrures, si ce n'est celles du Quartier des Officiers et du Domaine du Maître. Il patrouille dans le Repaire, son gigantesque trousseau cliquetant à sa ceinture à chacun de ses pas.

Farnsley a perdu sa mâchoire inférieure lors du Cataclysme, évitez donc de vous lancer dans une discussion avec lui, car s'en suivrait de longues minutes de borborrygmes incompréhensibles.



B. BARBEFER



RÉPARATEUR

J. FARNSLEY



GARDIEN DES CLÉS



Brock Barbefer est notre réparateur. Déboucher un évier, colmater une fuite, réparer un cylindre de mécabécane, il sait à peu près tout faire, de la maçonnerie à la mécanique, en passant par la plomberie et la charpenterie.

Nain de Fer et fier de l'être, il ne peut s'empêcher de graver des runes bleues sur tout ce qu'il répare. Si votre cafetière à piston prend soudain vie, c'est à lui qu'il faudra demander des comptes.



BRIGADE S.I.9



GARDIENS



La Brigade S.I.9 a pour tâche de patrouiller dans le Repaire, et de veiller à calmer les fauteurs de troubles et de protéger l'Arcane des éventuels intrus, sous le commandement du Sergent Grimm, cheftaine de brigade.

Ce sont des guerriers émérites, qui maîtrisent différents styles de combat. Ils ne reçoivent d'ordres que des membres du Bureau du Neuvième. Ils sont parfois envoyés en nettoyage lors du capotage d'une mission ou lorsqu'il est nécessaire de maquiller une scène de crime.



Le Capitaine Sylvester est un fantôme. On ne sait pas exactement qui il est, ni ce qu'il fait ici, mais ce qui est sûr c'est qu'il était là bien avant nous (comme il le rappelle si souvent). Nous sommes donc chez lui... en quelque sorte.

C'est un joueur qui raffole de mauvaises plaisanteries, et lorsqu'il s'y met, son rire tonitruant résonne à travers tout le Repaire. Son occupation favorite est d'aller effrayer les gens sous la douche. Malheureusement, les savonnettes (et autres armes de jet) ont une fâcheuse tendance à lui passer au travers.



CAPT. SYLVESTER



REVENANT

P.G.M.



NON RÉFÉRENCÉ



P.G.M. (pour Poulet Génétiquement Modifié) est une drôle de créature à mi-chemin entre le poulet et la crevette, qui semble avoir gagné le cœur du Conseiller. Il porte autour du cou un collier sur lequel on peut lire "Ne pas tuer ou manger, sous peine de représailles".

Il vagabonde à son aise dans le Repaire, scrutant ce qu'il s'y passe de ses yeux de caméléon. La plupart du temps muet, il lui arrive de répéter des bribes de phrases qu'on a prononcé à côté de lui. Si vous préparez une mutinerie, assurez-vous donc qu'il ne se trouve pas dans les parages.



VOILÀ QUI CONCLUT NOTRE VISITE.

Maintenant qu'ils vous sont un peu plus familiers, les lieux sont à votre entière disposition. Détendez-vous devant un bon verre à la taverne, jetez un oeil aux missions disponibles, ou prenez un peu de repos dans vos quartiers.

Mais quoi que vous décidiez, n'oubliez pas. Le Grand Maître veille.

Ne tentez rien qui pourrait lui déplaire.

BIENVENUE AU XIII^{ÈME} ARCANE.





LE XIII^{ÈME} ARCANE

