Eberron

- Du lore, toujours plus de lore
  - 1- La présentation super généraliste
  - 2- La présentation de votre continent
  - 3- La présentation des petits nouveaux
  - 4- La présentation la Prophétie Draconique et des dracogrammes
  - 5- La présentation très brève (?) des Maisons à dracogramme

Du lore, toujours plus de lore

La réunion de mes petites présentations sur l'univers, parce que c'est bien d'avoir tout au même endroit et surtout parce que les envois de photo c'est cancer.

1- La présentation super généraliste

Alors pour commencer, Eberron c'est quoi ? C'est un univers en pleine mutation. La technologie y est avancée mais peu démocratisée et encore limitée aux grandes villes, et elle est essentiellement aux mains des maisons à dracogramme, sorte de grandes guildes que je vous présenterai plus tard. La magie est omniprésente et elle est le moteur de ces avancées techniques, qui ne sont en fait possibles que grâce à une maîtrise fine de la magie et de ses possibilités. Ce monde nous permet donc de prendre un train fonctionnant grâce à une magie électrique, ou encore un dirigeable aiguillé par un élémentaire dompté à cet effet, pour survoler une campagne tout ce qu'il y a de plus médiévale et des villes d'aspects variés. On peut également traîner dans la taverne du coin où humains, elfes et forgeliers - des créatures douées d'intelligence s'apparentant à un golem-robot créés par magie – se côtoient dans une ambiance plus ou moins chaleureuse selon les endroits et participants. Eberron est donc un univers Arcanepunk, à l'esthétique mélangeant Steampunk et Médiéval-fantasy. Arcanepunk ai-je dit ? pour ceux qui n'avaient jamais entendu ce mot (comme moi avant mes petites recherches), l'Arcanepunk est un genre qui mêle science et magie, et où la technologie a évolué en parallèle et grâce à l'évolution de la maîtrise de la magie.

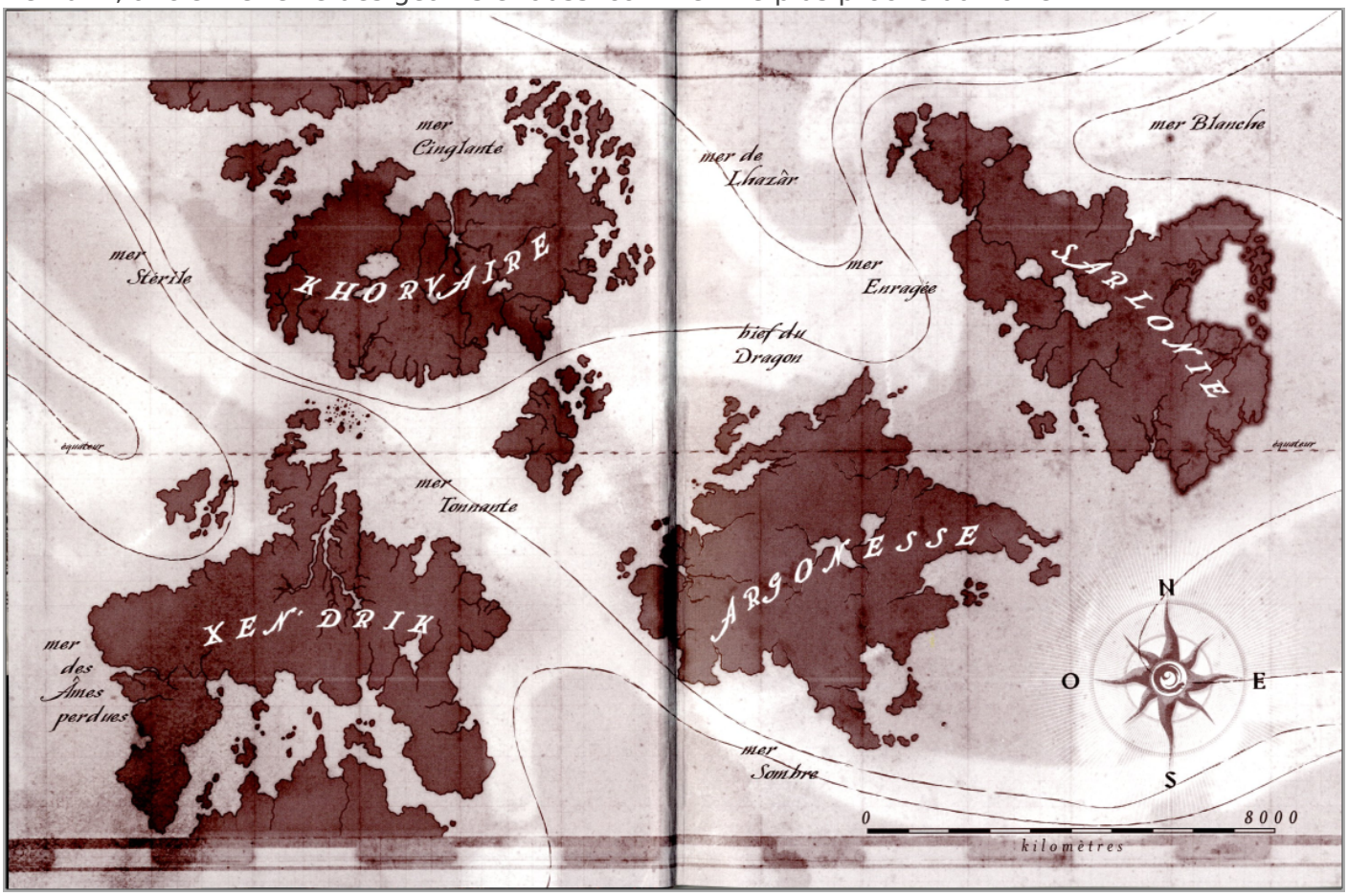
Une autre particularité d'Eberron qui a une importance, c'est son côté très cosmopolite. Ici pas de méchants Orques et de gentils Humains. Certes, les préjugés sur les races existent, mais on trouve de tout chez tout le monde, et il est possible de trouver des créatures « sympas » dans des races habituellement considérées de façon assez simpliste comme « pas sympa ». Par exemple, les orques sont rares mais tout aussi civilisés que leurs compatriotes humains, bien que menant une vie rustique ce ne sont pas les barbares qu'on a l'habitude de croiser dans les bouquins. Les nains ont la mainmise sur les métaux précieux et les plus puissantes familles ont une influence économique internationale et une dure réputation. Les gnomes ont toujours soif de savoir et d'expériences, mais l'image joviale et excentrique qu'on leur connaît dans PF est ici plus obscure et ce sont des intriguants qui font d'excellents espions pouvant rapporter toutes sortes de renseignements… Bref, on a toujours des clichés mais certains se retrouvent assez bousculés, et ce n'est pas nécessairement déplaisant !

PS : parce que je tenais absolument à le caser, vous savez quel autre jeu est un stéréotype de l'Arcanepunk ? …. Shadowrun ! Parce que non, SR n'est pas cyberpunk, mais bien arcanepunk d'esthétique cyberpunk (vous me suivez ? ;P) car on y trouve des créatures magiques, ainsi que tout un système de magie absolument omniprésent dans le jeu, la différence principale avec Eberron (outre l'esthétique) étant qu'on a une magie et une science/technologie assez séparées dans SR avec des objets et des personnages soit plutôt magiques, soit plutôt cybernétiques, là où les techniques et objets dans Eberron sont ce qu'on pourrait qualifier de « technomagiques ». (Ouais vous vous foutez peut-être un peu de cette partie là mais j'adore ce type de débat de genre

et de classement d’œuvres alors je tenais à vous le caser ça me fait plaisir, et c’est moi la MJ ici !)

2- La présentation de votre continent

Nous sommes donc dans le monde d'Eberron, sur le continent du Khorvaire (l'étau se resserre !). Ce continent est l'un des 4 qui compose cet univers, avec la Sarlonie, l'Argonesse, et le mystérieux Xen'drik, ancienne terre des géants et aussi continent le plus proche du nôtre.



Le Khorvaire était essentiellement dominé par des races gobelinoïdes à l'origine, mais elles étaient en déclin à l'arrivée des humains il y a plus de 3000 ans. Les Humains, alliés aux Nains, Elfes et autres Halfelins, ont donc colonisé l'ensemble du Khorvaire qui compte désormais des ethnies et des idéologies très variées. Les Cinq Nations principales sont issues des colonies humaines originelles, et se trouvent au centre du continent :

- **L'Aundair** (capitale : Beaurefuge), dont les villes sont aussi érudites et commerçantes que les campagnes sont rustiques et féodales, mais florissantes, et qui bénéficie d'un peuple uni et fier de sa nation.
- **Le Thrane** (capitale : Fort-de-Flamme), théocratie dirigée par l'Eglise de la Flamme d'Argent, ses habitants y sont largement humains et paysans ou ouvriers, avec une classe

aisée religieuse. Le pays accueille de nombreux pèlerins et est le centre spirituel du Khorvaire.
- **La Brélande** (capitale : Wroat), qui est la nation qui s'est le mieux relevée de la guerre. Avec un gouvernement stable car le Parlement y est élu au vote populaire, et une économie agricole et industrielle développée, les habitants y sont libres et la société est à la pointe du progrès. La Brélande abrite la ville de Sharn, centre culturel et commercial de tout le Khorvaire.
- **Le Karrnath** (capitale : Korth), est la première puissance militaire du continent, à la population loyale et disciplinée. Fragilisée par les défaites infligées par l'Aundair pendant la guerre, en lutte contre la famine et les épidémies, elle a usé et use encore de nécromancie pour renforcer ses rangs (sans succès), et le fait est désormais commun pour les habitants.
- **Les Terres du Deuil**, anciennement **le Cyre** (capitale : aucune) : le joyau du Galifar, nation luxuriante et rayonnante par son artisanat, son architecture et ses artistes, est une région ravagée par les combats menés pendant la Grande Guerre, et qui a achevé d'être détruite 4 ans avant le début de notre histoire par un déchaînement d'énergie magique d'origine inconnue. Seules des créatures mutantes vivent désormais dans les brumes qui recouvrent ces terres désolées.

Ces Cinq Nations ont été rassemblées pendant 900 ans sous le nom de Royaume du Galifar (mais nous parlerons histoire un peu plus tard), qui a vu s'étendre et se stabiliser l'influence humaine, ainsi que les maisons à dracogramme (encore elles !) et par conséquent, la maîtrise de la magie. Le Galifar est allé jusqu'à recouvrir presque tout le Khorvaire, mais s'effondra après 900 ans de domination au cours de la Grande Guerre, qui s'acheva après 102 ans par le traité de Fort-Trône. Vous évoluez dans un univers neuf, mais marqué par les conflits où chacun se méfie de la nation voisine, puisque nous commenceront 2 ans après la signature de ce traité… bref, nous sommes en pleine guerre froide.

Les Marches de l'Ombre, le Droâm, le Dargûn, le Valénar et le Q'Barra forment pratiquement toute la ceinture Sud du continent. Ce sont les régions qui ont été le moins sous l'influence du Galifar et qui sont les plus sauvages. On peut y trouver là-bas la plupart des races « monstrueuses » restant au Khorvaire, comme les communautés Orques des Marches de l'Ombre ou la nation Gobeline du Dargûn. Elles sont vastes et remplies de choses à explorer et à créer, ce qui a fait, et fera encore, la joie de multiples aventurier et explorateurs !

KHORVAIRE
PRINCIPAUTÉS DE L'HAZÂR
DÉSOLATIONS DÉMONIAQUES
baie d'Eldyn
BASTIONS DE MROR
KARRNATH
CONFINS D'ELDYN
AUNDAIR
PLAINES DE TALANTE
THRANE
TERRES DU DEUIL
MARCHES DE L'OMBRE
Q'BARRA
DROÂM
BRÉLANDE
VALÉNAR
N
O
E
S
ZILARGO
DARGÛN
baie du Kraken
0
3750
7500
kilomètres

3- La présentation des petits nouveaux

Dans ce nouveau monde, vous allez avoir de nouveaux petits camarades (et de nouveaux méchants ennemis hehehe). Et ces petits camarades, parfois ils seront d'une race qui n'existe pas dans les autres univers que vous avez pu parcourir, alors pour favoriser votre tolérance et votre ouverture d'esprit, je vais vous présenter ici les 3 races introduites dans Eberron, pour que vous appreniez à connaîtres la culture de vos nouveaux copains (et peut-être même votre propre future culture, car ce sont des races jouables !).

Les Changelins sont des créatures fascinantes qui peuvent, à volonté (eh oui c'est fort) modifier leur apparence pour prendre celle d'un autre humanoïde de leur catégorie de taille. Sous leur forme native ce sont des êtres qui apparraissent fantômatiques : grands et svelte, les trais effacés, la peau grise ou blanc pâle avec de grands yeux clairs cernés de noirs et des cheveux pâles. D'un point de vue caractère, les Changelins sont mystérieux, et vivent avec un masque en permanence. En effet leur nature changeante et potentiellement trompeuse attire la méfiance des autres races, mais en réalité ce sont des personnalités qui aspirent plutôt à la paix et à se fondre dans la masse que des manipulateurs maléfiques (quoiqu'il y en ait effectivement, mais pas plus qu'ailleurs !). Les Changelins ont d'autant plus intérêt à s'adapter discrètement à leur milieu qu'ils n'ont pas de civilisation ou de nation propre. Ils vivent au milieu des autres peuples et sont de véritables caméléons sociaux. Ils peuvent se fondre dans n'importe quel environnement mais ont quand même tendance à préférer les villes, qui fourmillent d'activité et de vie et leur permettent de se mêler aux autres.

Les Forgeliers ont été créés par la Maison à dracogramme des Cannith, dans l'ancienne Cyre, afin de servir de combattants pendant la Grande Guerre. Ce sont des créatures magiquement vivantes qui n'ont rien d'organique, leur corps étant composé de métal et de pierre, faites pour être des armures dociles et résistantes, entièrement dédiées à leur maître et à leur taĉhe, idéales pour le domaine militaire. Leur corps est généralement d'allure masculine et la plupart des forgeliers se considèrent donc comme tel. Leur visage a des traits très grossiers (on privilégiait l'effcacité à l'esthétique pour la guerre évidemment), et ils portent une rune magique sur le front qui leur confère la capacité de vivre et les aide à se forger une personnalité. Leur nature artificielle et robotique leur permet de se passer de manger, dormir et respirer. Cependant, ils sont capables de ressentir les émotions et, bien que leur visage inexpressif ne le laisse pas percevoir, la plupart des forgeliers sont extrêmements pensifs et s'interrogent sur leur existence et sur son sens. Depuis la fin de la Guerre, les forgeliers ont acquis le statut de créature vivante libre et autonome et ont été totalement détachés de l'autorité de leur maître et de le créateur. Ils découvrent donc la vie et la société, et pour la plupart vont chercher à trouver un sens à leur vie en s'attachant émotionnellement à un petit groupe de personnes qui partage ses valeurs ou en se passionnant pour une organisation ou une religion, à laquelle le Forgelier se dévouera corps et âme avec la

discipline et le sens du devoir que sa nature militaire lui confère.

Les Kalashtars, « rêves errants » dans leur langue d'origine, viennent de Dal Quor, le Pays des Rêves, sur un autre plan que celui d'Eberron. Ils sont arrivés dans ce monde il y a environ 1800 ans, comme des réfugiés qui fuyaient les agents persécuteurs du Rêve Obscur. Les Kalashtars sont en fait entrés dans Eberron en fusionnant leur âme et leur esprit avec ceux de 77 humains volontaires de toutes origines qui vivaient, comme des réfugiéss également, dans les temples fortifiés des montagnes de l'Adar. Les Kalashtars ont fini par former une race à part entière, capables de se reproduire, et continuent de transmettre des fragments d'âme d'origine Quorienne à leur décendance. Cette dualité entre un corps humain et un esprit habité par une âme ancienne qui se souvient de sa fuite et de ses origines en fait des créatures complexes. Les Kalasthars sont en effet des êtres réservés, sages et méditatifs, et cela dès l'enfance, avec un esprit fort et résistant, aux aptitudes télépathiques qui leur donne un penchant pour les classes psioniques et magiques. Mais la lutte pour la cohabitation entre le corps et l'esprit les rend également prompts à des accès de folie. Le plus souvent, les Kalashtars restent dans les montagnes de l'Adar et ne voyagent que s'ils ont une bonne raison de le faire.

4- La présentation la Prophétie Draconique et des dracogrammes

(Aussi appelée, La Présentation La Plus Importante Alors Lisez La)

Eberron est constitué de 3 parties, chacune formée par un des 3 grands Dragons fondateurs de légende (bah oui c'est quand même Donjons et DRAGONS ici…).

Le premier, Sibérys le Dragon Au-Dessus, correspond dans le monde physique d'Eberron à l'Anneau de Siberys, une ceinture de dracolithes et de 12 lunes, qui entoure le monde monde et est visible nuit et jour par temps clair. La Mer Astrale (ou Mer de Siberys) est donc le plan où vivent les anges et les dieux selon la plupart des croyances.

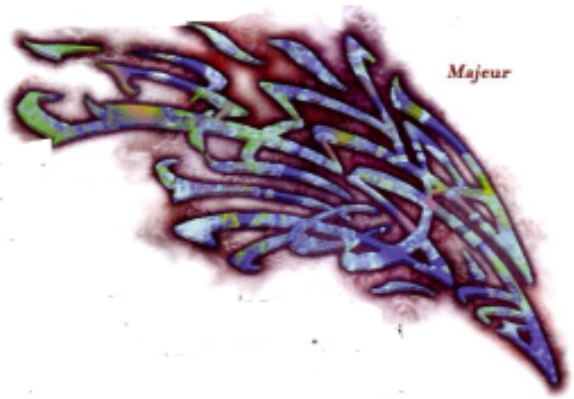
Le second est Eberron le Dragon Entre-Deux, qui forme le monde d'Eberron en lui-même, ses continents et ses mers, ses montagnes et ses forêts, de la glaciale Mer Cinglante à l'obscur Royaume de la Folie. Dans les replis de ce plan se trouve entre autres mystères le Pays des Rêves d'où sont originaires les Kalashtars.

Le troisième et dernier, Khyber le Dragon Au-Dessous, correspond au dessous de la surface du monde d'Eberron appelé Outreterre, un dédale de caverne et de magma au plus profond, d'où viennent les démons et le Chaos Elementaire qui menacent la surface. C'est en effet le plan où demeurent les diables et autres créatures monstrueuses qui tentent sans cesse de rejoindre le plan d'Eberron afin de le corrompre lui aussi de leurs maléfices.

Dans ce monde créé et régi par des Dragons de Légende, il existe donc ce qu'on appelle la Prophétie Draconique. Les dragons actuels croient qu'elle est ce que nous appellerions le Destin, ou le Plan de Seldon pour les connaisseurs, et ils y voient ses signes absolument partout dans des détails plus ou moins inignifiants, et certains dédient leur vie à son étude. Les plus importants acteurs de cette Prophétie, consciemment ou non, seraient les porteurs de ce qu'on appelle les dracogrammes.

Ces marques sont apparues il y a plusieurs milliers d'années (ça fait très très trèèès longtemps quoi), et se manifestent sous la forme d'une glyphe, avec un motif plus ou moins complexe et donc plus ou moins puissant, qui est comme tatoué sur la peau d'un être humanoïde, toutes les races ne comptant pas d'individu porteur de dracogramme dans leurs rangs. Les dracogrammes offrent à leur porteur certains talents magiques particuliers.

Depuis leur apparition, les porteurs de ces marques se sont regroupés en 13 Maisons à Dracogramme, et représentent aujourd'hui les plus grandes puissances du Khorvaire. Ce sont globalement d'immense guildes dont les membres sont porteurs de dracogrammes hérités, de dracogrammes aberrants apparus par hasard chez une personne en particulier, ou de non porteurs de dracogrammes dotés de talents utiles à ces Maisons, comme les thaumartisans qui usent de leurs services au sein de ces guildes dans l'immense majorité des cas. Les Maisons à Dracogramme sont chacune spécialisées dans un domaine lié à leur marque, et développent leurs talents dans ce domaine afin de pousser l'acquisition de connaissances, de techniques, et de maîtrise magique en lien avec leur milieu d'affinité. Elles ont donc permis la création de merveilles telles que les Forgeliers de la maison Cannith, les aéronefs de la maison Lyrandar, ou encore le Fulgurant de la maison Orienne.



5- La présentation très brève (?) des Maisons à dracogramme

Voilà tout simplement la liste des maison à dracogrammes que nous pouvons trouver en Eberron :

- Maison Cannith, dracogramme de la Création. Créateurs des forgeliers et autres inventions en collaboration avec d'autres maisons.
- Maison Dénéith, dracogramme de la Sentinelle. Guilde militaire et principale fournisseuse de mercenaires et gardes du corps du Khorvaire.
- Maison Ghallanda, dracogramme de l'Hospitalié. Gérante d'auberge et de relais de frontière, mais aussi asile pour les renégats ou fugitifs en recherche de refuge.
- Maison Jorasco, dracogramme de la Guérison. Ses médecins et guérisseurs usent de leurs compétences magiques et scientifiques dans ses hôpitaux et cliniques.
- Maison Kundarak, dracogramme de la Garde. Probablement la plus riche de toute, cette maison est la gardienne des objets et possessions des habitants du Khorvaire et gère les finances et les banques.
- Maison Lyrandar, dracogramme de la Tempête. Créateurs et possesseurs de la plus grande flotte d'aéronefs et de galions élémentaires, ils sont essentiels au transport humain et commercial dans tout le Khorvaire.

Aéronef de la maison Lyrandar

- Maison Médani, dracogramme de la Détection. Guilde de spécialistes de l'enquête et de l'obtention de renseignements, ou encore de la protection rapprochée.
- Maison Orienne, dracogramme du Passage. Créatrice et gestionnaire du Fulgurant et de son réseau de voies ferrées, mais également de réseau terrestre de caravanes, ou de services de téléportation pour les plus riches d'entre nous…

- Maison Phiarlane, dracogramme de l'Ombre. Utilisent leur dracogramme pour créer des illusions et des jeux de lumière qui en font les meilleurs saltimbanques et artistes de divertssement de tout le Khorvaire. Leur présence dans toutes les sphères de la population fait aussi d'eux des sources d'information précieuses.
- Maison Sivis, dracogramme de l'Ecriture. Bénéficient d'un quasi monopole dans les réseaux de communication traditionnels ou bien des services de messagerie par Pierre Parlante (oui, Eberron a le téléphone), mais aussi sur le notariat et la comptabilité avec une influence notable sur le milieu de la justice.
- Maison Tharashk, dracogramme de la Découverte. Exploitante principale du marché d'extraction et de réparation des dracolithes et de moults objets magiques rares et précieux.
- Maison Thuranni, dracogramme de l'Ombre (encore). Née il y a 26 ans d'un sanglant fratricide avec la Maison Phiarlanne, cette maison a une vision plus noire de son dracogramme que la maison mère et compte dans ses rangs de nombreux espions et assassins.
- Maison Vadalis, dracogramme du Dressage. Célèbre pour ses chevaux mage-sang et ses élevages de griffons, et plus récemment pour ses cultures d'herbes rares et autres végétaux.